

PERSONALITY

... et vous saurez ce que les autres
... pensent de vous!

3 À 6 JOUEURS.

BUT DU JEU.

Progresser sur le difficile chemin qui conduit à la "SUPRÊME PERSPICACITÉ" et distribuer avec justesse aux autres joueurs les traits de caractère mentionnés sur les cartes qui sont distribuées.

PERSONALITY vous permettra d'enrichir la connaissance de votre propre caractère et de découvrir la personnalité de votre entourage.

CONTENU DE LA BOÎTE.

1 plateau de jeu.

~~420~~ cartes. 432

6 masques qui servent à indiquer les choix de chaque joueur.

6 petits masques qui permettent aux joueurs de se déplacer sur le plateau.

12 pions pour les paris des joueurs.

1 planche de 6 adhésifs.

MONTAGE DES MASQUES.

Dégrapper tous les éléments plastiques de leur support. Prendre le disque et coller un des adhésifs circulaires sur la face non crantée.

Insérer le petit axe de forme cruciforme dans le trou central du disque en l'emboîtant à partir de la face crantée, dans la cavité située entre les 2 yeux, à l'intérieur du masque.

En faisant tourner le disque, la même couleur apparaît dans les 2 yeux du masque lorsqu'on le regarde de face.

MISE EN PLACE DU JEU.

Chaque joueur choisit un grand masque et un petit masque de même couleur. Cette couleur devient la sienne pour la partie. Chaque joueur pose son petit masque sur la case "Départ". Il reçoit également 7 cartes, qu'il ne montre pas à ses adversaires et 2 pions pour les futurs paris. Le reste des cartes est placé, face cachée, à côté du plateau afin de servir de talon.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE.

C'EST LE JOUEUR QUI A EU L'IDÉE D'ENTREPRENDRE LA PARTIE QUI COMMENCE. Il choisit l'une des cartes qu'il a en main, la dépose sur la table, face visible, et la lit à haute voix.

N.B. : Le joueur, qui vient de se défausser d'une carte, n'a pas à en reprendre de nouvelle dans le talon pour la remplacer.

LE CHOIX.

Tous les joueurs (y compris celui qui vient de lire la carte) choisissent secrètement le joueur qui, selon eux, correspond le mieux à la définition proposée par la carte.

Sans le montrer aux autres joueurs, chacun fait apparaître dans les yeux de son grand masque la couleur correspondant à celle du joueur qu'il a choisi (N.B. : un joueur peut voter pour lui-même s'il se considère comme celui dont le caractère correspond le mieux à la carte lue).

LES PARIS.

Chaque joueur peut alors parier sur la validité de son choix. Il a pour cela 2 pions qui correspondent à 2 "hauteurs" de paris : le premier pari permet de prendre un pari de valeur 2, le second permet de prendre un pari de valeur 3. Par contre, si le joueur n'est pas totalement sûr de son jugement, il peut ne pas prendre de pari. Il sera alors question de pari "neutre".

LE VOTE.

Lorsque tous les choix sont faits et tous les paris engagés, tous les joueurs révèlent leur choix publiquement, en posant devant eux leur grand masque avec la couleur apparente dans les yeux.

UNE MAJORITÉ SE DÉGAGE : UN JOUEUR EST ÉLU.

Le joueur qui a été choisi à l'unanimité ou à la majorité, reçoit la carte qui a été posée sur la table et la met face visible devant lui, afin de pouvoir la contempler durant toute la partie. Cette carte ne l'aidera pas à progresser sur le plateau de jeu, mais lui donnera une idée de la manière dont il est perçu par son entourage ! Ainsi lui apparaîtra sa personnalité vue par les autres.

1/ LES VOTANTS.

Les joueurs qui ont voté comme la majorité font progresser sur le plateau de jeu leur petit masque en fonction de la prise de pari qu'ils avaient risquée, à savoir :

- Progression d'une case, si pari "neutre".
- Progression de deux cases, si pari de valeur "2".
- Progression de trois cases, si pari de valeur "3".

Les joueurs qui n'ont pas voté comme la majorité font reculer leur petit masque sur le plateau de jeu suivant le même principe :

- Régression d'une case, si pari "neutre".
- Régression de deux cases, si pari de valeur "2".
- Régression de trois cases, si pari de valeur "3".

Les joueurs qui viennent de progresser ont également le droit d'échanger une des cartes qu'ils ont en main contre une carte du talon :

Il conviendra de se défausser des cartes dont la définition semble ne correspondre à aucun des joueurs présents. Cet échange est important : Voir le paragraphe "fin de partie".

2/ AUCUNE MAJORITÉ NE SE DÉGAGE.

a) Si lors du vote personne n'obtient au moins 2 voix, il ne se passe rien. La carte est simplement rejetée (on la remet sous le talon) et le joueur qui l'avait proposée doit en reprendre une autre. Son tour s'arrête là.

b) S'il y a égalité de choix entre les votants, une discussion s'engage, au cours de laquelle chacun doit expliquer pourquoi son choix s'est porté sur tel ou tel joueur. Le débat peut être de durée variable mais chacun doit défendre son point de vue. A la fin du débat, un second vote secret doit avoir lieu, au cours duquel il faut choisir entre les candidats qui avaient été mis en ballotage lors du précédent vote.

N.B. : Les joueurs n'ont pas à prendre de nouveau pari à l'occasion de ce second vote.

*Si à l'issue de ce second vote aucun joueur ne sort majoritaire, la carte est rejetée dans le talon et le jeu continue.

Si à l'issue de ce second vote, un joueur est choisi, il reçoit la carte et les joueurs gagnants font progresser d'une seule case leur petit masque sur le plateau de jeu, quelle qu'ait été la hauteur de la prise de risque qu'ils avaient mise au départ. Les perdants ne bougent pas leur petit masque.

Une fois la phase de vote terminée, on passe au joueur suivant, et ainsi de suite.

LE GOUFFRE DE L'ERREUR.

Si un joueur est vraiment très malchanceux dans ses choix et qu'il régresse tellement qu'il tombe dans "LE GOUFFRE DE L'ERREUR", on lui redonne une seconde chance et il peut recommencer à jouer à partir de la case "Départ". Il doit reconstituer une main de 7 cartes en les prenant dans le talon.

LE "><" et le "●".

Certaines cases du plateau de jeu sont marquées d'un symbole "><" signifiant "tête à tête", d'autres d'un symbole "●" signifiant "inversion". Si l'un des joueurs tombe sur un symbole "><", il devra choisir un autre joueur pour voter avec lui. Ainsi, ensemble, ils avancent, restent sur place ou reculent selon qu'ils soient ou non dans la majorité et selon leur pari.

Si l'un des joueurs tombe sur une case marquée "●", le jeu s'inverse. Chaque joueur abat une carte, qui selon lui, correspond le mieux au joueur placé sur cette case. Alors, les joueurs votent pour la carte qui leur semble le mieux correspondre au joueur placé sur le point. Puis ils avancent ou restent sur place ou reculent selon qu'ils soient ou non dans la majorité et selon leur pari.

FIN DE PARTIE.

Le premier joueur à atteindre la "SUPRÊME PERSPICACITÉ" n'a pas encore nécessairement gagné sauf s'il n'a plus aucune carte en main (en ce cas, il est déclaré vainqueur).

Il lui faut encore distribuer les cartes qui lui restent en main jusqu'à concurrence de 3 cartes maximum. Ainsi s'il ne lui reste qu'une carte en main, il la donnera à un des joueurs, s'il lui en reste deux il les donnera à 2 joueurs différents et s'il lui en reste 3 ou plus il en donnera 3 à 3 joueurs différents. Évidemment cette fois, il doit créditer les joueurs choisis de cartes dont la définition leur "colle à la personnalité" sans contestation possible.

a) Effectivement, si chaque joueur qui reçoit une carte, accepte la carte qui lui est donnée sans pouvoir raisonnablement la contester, le joueur l'ayant distribuée est déclaré vainqueur de la partie.

b) Par contre s'il conteste ce choix, il doit y avoir un vote auquel ne participe ni le donneur ni le receveur de la carte. Si le résultat de ce vote attribue finalement la carte choisie à un autre joueur que celui qui la conteste, le candidat à la victoire doit faire régresser son petit masque jusqu'à la case "LA PORTE DE LA CLAIRVOYANCE IMPARFAITE" et reprendre dans le talon autant de cartes qu'il en faut pour en avoir à nouveau 7 en main.

Par contre, si le vote donne raison au candidat à la victoire, celui-ci est déclaré définitivement vainqueur.

Ainsi le premier joueur à atteindre "LA SUPRÊME PERSPICACITÉ" et à parvenir à distribuer avec clairvoyance 3 de ses cartes, telles que définies précédemment, est déclaré vainqueur. Selon les parties, il peut y avoir plusieurs vainqueurs simultanément, en fonction de l'évolution du jeu.

LA PERSONNALITÉ DE CHACUN.

Il est très intéressant qu'à la fin de la partie chaque joueur fasse publiquement la synthèse de toutes les cartes qu'il a reçues au cours du jeu... De cette façon, tout le monde pourra contempler l'image édifiante de sa personnalité, telle qu'elle est perçue par les autres!

© 1989 SEVEN TOWNS.
Éditeur pour la France: IDÉAL LOISIRS.

IDEAL