

SACREE SOIREE

MATERIEL DE JEU :

- 1 plateau de jeu
- 5 plateaux de marque "invité", avec punaises en plastique
- 3 planches de 15 cartons " Double Invité" (prédécoupés)
- 3 séries de 30 cartes "Invité"
- 3 séries de 30 cartes C V (Curriculum Vitae) sur lesquelles figurent des détails concernant la vie des Invités
- 40 cartes "Cadeaux"
- 1 dé à 6 faces
- 5 pions de couleurs différentes et un pion noir
- 100 pastilles de 5 couleurs différentes (20 dans chaque couleur)
- 1 pochette

LE BUT DU JEU:

Découvrir l'Invité-Mystère du maître de jeu parmi les invités (dans une catégorie) de SACREE SOIREE.

LA FACON D'Y PARVENIR :

- Les joueurs seront aidés dans leurs recherches par le maître de jeu, au cours de la partie, quand ils s'arrêteront sur les cases "INVITES" ou "INDICE EVENEMENTIEL" du plateau de jeu.
- Sur les cases "INVITES" : les joueurs posent une question au maître de jeu en fonction des cartons placés sur le plateau de jeu.
- Sur les cases "INDICE EVENEMENTIEL" : le maître de jeu donne un indice concernant l'Invité-Mystère.

Les joueurs ne peuvent dévoiler le nom de l'Invité-Mystère qu'après être arrivés sur la case "Fin de l'émission" et doivent être en possession d'au moins 4 cadeaux.

DEBUT DE LA PARTIE :

Les joueurs choisissent la catégorie "d'Invités " avec laquelle ils veulent jouer: CINEMA, CHANSON ou SPORT.

Puis les joueurs lancent le dé tour à tour. Le joueur qui obtient le plus grand chiffre, devient **le maître de jeu**.

LES OBLIGATIONS DU MAITRE DE JEU :

1- Le maître de jeu dispose **les cartons "Doubles Invité"** correspondant à la catégorie choisie, face visible sur les cases du plateau de jeu comportant un rectangle rouge.

Il pose devant lui les cartes "Cadeaux", face cachée.

2- Le maître de jeu, après avoir choisi un Invité-Mystère dans la catégorie choisie, **se munit de la carte C V** de son Invité-Mystère. Cette carte comporte des indications sur la personnalité correspondante. Il gardera cette carte C V tout au long de la partie, sans jamais la dévoiler aux autres joueurs. Dans les catégories CHANSON et SPORT, cette carte comporte un certain nombre d'indices que le maître de jeu pourra révéler progressivement (voir plus loin) et qui l'aideront, en outre, à répondre aux questions des joueurs. Dans la catégorie CINEMA, cette carte comporte également des renseignements sur l'Invité (date de naissance, signe astrologique chinois, domaine d'activité...) et le nom des personnes avec lesquelles il a joué.

3- Le maître de jeu prend parmi **les cartes "Invité"**, la carte de la personnalité qu'il a choisie comme Invité-Mystère et la cache dans la pochette qu'il pose sur la plateau de jeu à l'endroit indiqué.

4- Le maître de jeu **tire au sort 6 autres cartes "Invité"** qu'il garde en main sans les montrer aux autres joueurs. Ces cartes seront dévoilées au fur et à mesure de l'avancement de la partie et seront autant d'indices à prendre en compte.

Puis, chaque joueur prend un pion de couleur qu'il place sur la case "Début de l'émission", ainsi qu'un plateau de marque et les punaises de la couleur du pion. **Le maître de jeu pose son pion noir** sur une case qu'il choisit **sur son parcours**, au centre du plateau de jeu.

Enfin, les joueurs doivent décider de jouer suivant un des deux degrés de difficulté suivants:

-**FACILE** : questions autorisées sur le sexe et les particularités physiques de l'Invité-Mystère.

-**DIFFICILE** : questions interdites sur le sexe et les particularités physiques de l'Invité-Mystère.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le maître de jeu débute la partie. Il lance le dé et se déplace dans le sens de son choix, sur son parcours au centre du plateau, d'autant de cases que le dé l'indique et suit les indications inscrites sur la case où il pose son pion (le maître de jeu fait partie intégrante du jeu et lance le dé chaque fois que son voisin de droite a joué).

Le joueur situé immédiatement à la gauche du maître de jeu lance à son tour le dé et ainsi de suite. Les joueurs se déplacent librement sur le plateau de jeu et peuvent choisir d'avancer vers la case "Fin de l'émission" ou choisir de reculer au cours de la partie pour atteindre la case de leur choix (un seul sens à chaque déplacement du pion). Les pions doivent être placés sur la partie extérieure des cases composant le parcours.

LES CASES "INVITES"

Lorsqu'un joueur pose son pion sur une case comportant un carton double "Invité", il doit obligatoirement poser une question au maître de jeu pour progresser dans sa recherche du nom de l'Invité-Mystère.

La question doit obligatoirement se rapporter à un des 2 invités dont le nom est inscrit sur le carton.

Exemple: sur le carton où se trouvent les invités Depardieu et Adjani, la question doit être formulée de la manière suivante: "l'Invité-Mystère a-t-il fait du théâtre comme Depardieu?"

Le maître de jeu répond à haute voix à la question en s'aidant de la carte C V de son Invité-Mystère. Il ne peut répondre que par oui ou par non.

ATTENTION : Si la réponse ne se trouve pas sur la carte C V, le maître de jeu peut donner une réponse en s'aidant de sa culture personnelle, mais il devra l'accompagner d'une mention particulière telle que "sous réserve" ou "à mon avis"...

De plus, dans la catégorie CINEMA, la première partie des cartes C V n'est pas à lire, mais seulement donnée à titre indicatif. Le premier indice peut être le signe astrologique chinois.

A chaque réponse donnée par le maître de jeu, les joueurs munis de leur plateau de marque concrétisent leurs déductions et éliminent les invités qui ne correspondent pas aux indices ou aux réponses fournies, en mettant une punaise devant leur nom.

LES CASES "INDICE EVENEMENTIEL"

Lorsqu'un joueur pose son pion sur une case "Indice événementiel", le maître de jeu lit à haute voix un des indices qui se trouve sur la carte C V de son invité. Les indices peuvent être donnés dans n'importe quel ordre mais le maître de jeu ne doit jamais révéler ce qui est inscrit entre parenthèses et doit commencer sa phrase par "mon Invité..." afin de ne pas dévoiler le sexe de l'Invité-Mystère.

Le maître de jeu peut, s'il le désire, se servir également de sa culture personnelle pour donner un indice de son choix; il doit alors donner son indice, assorti de la mention "sous réserve", ou "à mon avis"...

ATTENTION : Les réponses et indices donnés par le maître de jeu l'amènent à abattre parmi celles qu'il a en main, la carte ou les cartes "Invité" ne correspondant manifestement plus à l'identité de l'Invité-Mystère.

Exemple: "non, l'Invité-Mystère n'est pas blond".

Le maître de jeu abat alors toutes les cartes "Invité", parmi les 6, dont les personnalités ne sont pas blondes.

**SACREE
SOIREE**

LES CASES CADEAUX

Lorsqu'un joueur pose son pion sur une case "Cadeaux", le maître de jeu prend une carte "Cadeaux", la donne au joueur concerné, puis lui remet le nombre de pastilles (de sa couleur) inscrit sous l'énoncé du cadeau.

Le joueur **peut réserver une case "Cadeaux"** en posant sur cette case (et seulement sur celle où se trouve son pion) un minimum de 3 pastilles de sa couleur. **Il empêche ainsi les autres joueurs d'obtenir des cadeaux** s'ils s'arrêtent sur cette case.

Un joueur arrivant sur une case "Cadeaux" réservée peut en reprendre le contrôle, et gagner ainsi un cadeau, en remplaçant les pastilles qui s'y trouvent, par le même nombre de pastilles plus une, de sa couleur. Les pastilles s'y trouvant précédemment sont rendues au maître de jeu.

LE PARCOURS DU MAITRE DE JEU

Lorsque le maître de jeu, après un jet de dé, pose son pion sur une case "Cadeaux", les autres joueurs lancent le dé à tour de rôle.

Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé gagne un cadeau offert par le maître de jeu avec les pastilles correspondantes. Puis le maître de jeu passe la main au joueur situé à sa gauche.

Lorsque le maître de jeu pose son pion sur une case où est inscrit "RIEN!", il passe simplement la main au joueur situé à sa gauche.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur possède 4 cadeaux et qu'il croit connaître le nom de l'Invité-Mystère, il doit se rendre sur la case "Fin de l'émission" en se déplaçant normalement à l'aide du dé. A la fin du parcours, le dé doit indiquer un nombre égal ou supérieur au nombre de cases restant à parcourir sur le plateau de jeu pour venir se placer sur la case "Fin de l'émission".

Lorsqu'un joueur se trouve sur cette case, il donne au maître de jeu et à lui seul, le nom qu'il croit être celui de l'Invité-Mystère.

Si la réponse est fausse, il doit retourner sur la case "Début de l'émission", refaire le parcours pour pouvoir donner une nouvelle réponse et doit rendre deux de ses cartes "Cadeaux" au maître de jeu.

Les autres joueurs continuent de jouer normalement.

Si la réponse est juste, (le maître de jeu doit alors dévoiler aux joueurs la carte "Invité", glissée en début de partie dans la pochette pour justifier la réponse), **le joueur a gagné** et la partie est terminée.

SACREE SOIREE