

**MB**

# INDIX

**INSTRUCTIONS**

INDIX est un jeu pour adultes et adolescents. La règle de jeu est très simple. Chaque joueur devra faire preuve de connaissances et de perspicacité pour découvrir une identité en utilisant le moins d'indices possible. Un véritable challenge s'établit entre les joueurs qui éprouveront plaisir et excitation.

## CONTENU DU JEU

1 plateau de jeu	20 jetons
6 pions	1 jeton de marque
1 distributeur de cartes	396 cartes

## BUT DU JEU

Arriver le premier à la fin du parcours en identifiant le plus rapidement possible des personnes, des lieux, des années ou des choses.

### **Personne:**

Dans le jeu, cette rubrique regroupe les personnes, qu'elles soient vivantes ou mon, réelles ou de fiction, des personnages de Bandes Dessinées ou des groupes de personnes.

### **Lieu:**

Cette rubrique est très large et regroupe aussi bien les pays que des rivières, des villes, des monuments. . .

### **Année:**

Les indices sont les événements les plus marquants de l'année à découvrir.

### **Chose:**

Cette catégorie compte tous les éléments qui ne font pas partie des catégories précédentes.

On trouve aussi bien des animaux, des objets, des institutions, des événements, des choses non tangibles (musique . . .).

## PREPARATION DU JEU

1. Déplier le plateau de jeu et placer le distributeur de cartes sur un côté.
2. Mélanger les cartes et faire 2 tas à placer de chaque côté du distributeur, faces cachées.
3. Poser tous les jetons au centre du plateau de jeu.
4. Mettre les pions de couleur sur la case départ.
5. Choisir le joueur qui commencera la partie.

## LE JEU

1. C'est à vous de jouer. Prenez la première carte sur l'une des piles et annoncez aux autres joueurs la catégorie à laquelle vous appartenez: personne, lieu, chose ou année. Placez le jeton de marque sur la catégorie correspondante sur le plateau de jeu.  
\* Par commodité, la personne qui prend une carte sera désignée comme "le lecteur", les autres joueurs "les investigateurs".
  2. Le joueur situé à votre gauche annonce un nombre entre 1 et 20 et pose un jeton sur le numéro correspondant sur le plateau de jeu.  
Exemple: le joueur annonce "5" et place un jeton sur le chiffre 5.
-

3. Vous lisez à haute voix l'indice No. 5 figurant sur votre carte.
4. Grâce à l'indice communiqué, l'investigateur peut deviner votre identité. Si sa réponse est fautive, c'est au tour du joueur suivant situé à sa gauche d'annoncer un chiffre et le jeu se poursuit ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un joueur trouve votre identité.

## DEPLACEMENT DES PIONS

**A.** Lorsqu'une bonne réponse a été trouvée, le lecteur et l'investigateur doivent procéder comme suit:

1. Comptez le nombre d'indices annoncés (pour cela référez-vous au nombre de jetons placés sur les chiffres du plateau de jeu).
2. Le "lecteur" avance son pion d'un nombre de cases égal au nombre d'indices annoncés.
3. "L'investigateur" déplace son pion du nombre de cases correspondant au nombre de jetons restant au centre du plateau.

### EXEMPLE:

Stéphanie a deviné l'identité de Philippe au bout de 7 indices: Philippe avance son pion de 7, Stéphanie avance le sien de 13, (le total est toujours 20).

Ainsi, moins les investigateurs utiliseront d'indices pour trouver la bonne réponse, plus ils avanceront vite et auront de chances de gagner.

### REMARQUE:

Si tous les indices ont été annoncés et qu'aucune bonne réponse n'a été trouvée, le "lecteur" avance de 20 cases.

Le joueur situé à gauche du "lecteur" devient à son tour "lecteur". Tous les pions indices sont replacés au centre du plateau de jeu. Le "lecteur" pioche une nouvelle carte et le jeu se poursuit comme précédemment.

### B. VARIANTE

Lorsque vous êtes devenu un joueur expert, vous avez la possibilité, si vous le désirez, de modifier le mode d'avancement des pions. Les joueurs avancent toujours leur pion en fonction du nombre d'indices révélés mais en se conformant au barème ci-dessous:

Nombre d'indices révélés	Le lecteur avance son pion du nombre de cases ci-dessous	L'investigateur avance son pion du nombre de cases ci-dessous
1- 2	1	9
3- 4	2	8
5- 6	3	7
7- 8	4	6
9-10	5	5
11-12	6	4
13-14	7	3
15-16	8	2
17-18	9	1
19-20	10	0

## REMARQUES IMPORTANTES

1. Lorsque vous êtes l'investigateur vous ne pouvez donner qu'une seule réponse à votre tour.
2. Chaque carte compte un ou plusieurs "facteur(s) chance" numéroté(s) comme un (des) indice(s).  
Exemple: Avancez de 3 cases.  
Vous devez vous conformer à l'instruction donnée.
  - a) Si vous tombez sur l'indice chance "Vous avez droit à un indice supplémentaire":  
Le "lecteur" devra vous annoncer 2 autres indices (l'indice chance n'étant pas considéré comme un indice réel).
  - b) Si vous tombez sur l'indice chance "Vous avez droit à une réponse supplémentaire":  
Vous avez le droit de donner, *au cours* du même tour, deux réponses bien que vous n'avez aucun indice.
3. Les investigateurs annoncent des numéros tant que l'identité n'a pas été trouvée.
4. Deux pions peuvent se trouver sur la même case.

## CASES BONUS

A la suite d'une révélation d'identité, le joueur dont le pion s'arrête sur une case bonus, qu'il ait été lecteur ou investigateur peut deviner une nouvelle identité:

Un des 2 joueurs devient alors le lecteur: il prend une carte au hasard puis lit au maximum 5 indices demandés par l'investigateur.

Selon le nombre d'indices donnés pour trouver la bonne réponse, l'investigateur avance son pion comme suit:

	Avance A	Avance B (variante)
Bonne réponse après le 1er indice avancez de	10 cases	5 cases
Bonne réponse après le 2ème indice avancez de	8 cases	4 cases
Bonne réponse après le 3ème indice avancez de	6 cases	3 cases
Bonne réponse après le 4ème indice avancez de	4 cases	2 cases
Bonne réponse après le 5ème indice avancez de	2 cases	1 case

## REMARQUES:

- Un investigateur n'a pas le droit au bonus si son pion s'est arrêté sur cette case par le fait d'un indice "chance".
- Si l'investigateur tombe sur un indice "chance", celui-ci sera considéré comme un indice normal.
- Lorsqu'il joue un "Bonus", l'investigateur n'a le droit de donner qu'une *seule* réponse.

## LE GAGNANT

Le joueur qui atteint ou passe le premier la case ARRIVEE est le grand gagnant de la partie.