

Secret Girls[®]

Pour les adolescentes dans le vent !

**Le Jeu des Révélations et des Confidences
pour jouer entre bonnes Copines !**

2 à 6 joueuses

Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu servant de support de rangement pour les cartes
- 2 disques proposant 100 défis/questions indiscrètes
- 24 cartes **prédiction** réparties en 4 catégories
- 56 cartes **repêchage**
- 72 jetons de 4 couleurs différentes
- 1 règle de jeu détaillée

Liste d'accessoires à se procurer au fur et à mesure du déroulement de la partie pour rendre le jeu le plus vivant possible.

- un mètre ruban
- un cube de glace
- un poste de radio
- une montre à trotteuse
- un bandeau
- un élastique
- un livre (peu importe le genre !)
- du papier et un crayon
- une carafe d'eau salée et un verre
- un annuaire de téléphone
- un citron
- une assiette creuse remplie d'eau
- du fil et une aiguille
- une trousse de maquillage
- un magazine pour jeunes dans le coup
- quelques unes de tes meilleures copines (mais vraiment les meilleures !)

But du jeu

Jouer entre bonnes copines en parlant de ses préoccupations d'adolescentes à partir de 4 thèmes :

- le cœur
- l'amitié
- l'avenir
- la mode (physique, look et beauté)

pour gagner 4 cartes, en relevant des défis et en révélant ses petits secrets.

Si tu joues vraiment le jeu et que tu obtiens la première une carte dans chacune des 4 catégories (cœur - amitié - avenir - mode) tu seras la gagnante et tu auras le privilège d'être la **Top Girl** du moment en lisant dans les cartes ce que pourrait être ta vie future.

Préparation du jeu

1) Sortir le **support du plateau** de la boîte. Emboîter les 2 disques dans l'axe. Les recouvrir avec la partie supérieure du plateau.

Mettre en place l'écrou de fixation (comme indiqué sur le schéma ci-dessous).



NB : Chaque face de disque est divisée en 25 zones, correspondant chacune à 1 défi ou à 1 question indiscrète. Les 2 disques étant imprimés des 2 côtés, cela représente 100 possibilités de mise en situation différentes. Les 2 disques sont interchangeables. Il est recommandé de changer le disque ou de changer de face pour chaque nouvelle partie. Pour cela, il suffit de démonter l'écrou et l'axe, de faire une inversion du disque supérieur et de remettre le tout en place, comme indiqué précédemment.

2) Faire 4 piles avec les cartes **prédiction**, faces cachées :

- 1 pile de cartes "cœur" (roses)
- 1 pile de cartes "amitié" (bleues)
- 1 pile de cartes "avenir" (vertes)
- 1 pile de cartes "mode" (jaunes)

et les disposer à chaque angle du support de rangement (voir illustration de la boîte).

3) Battre les 56 cartes **repêchage** et les poser faces cachées sur la table, afin de constituer un talon de repêchage.

4) Reconnaître les lieux pour aller chercher en cours de jeu l'ensemble ou une partie des accessoires mentionnés au début de la règle de jeu, sans perdre trop de temps !

5) Celle qui aura les plus longs cheveux, par exemple débutera la partie. Le jeu progresse dans le sens des aiguilles d'une montre ; ce sera donc à la joueuse placée immédiatement à sa gauche de jouer en second, et ainsi de suite.

Déroulement de la partie

I. A ton tour, tu lances la roue, en manœuvrant d'un coup sec l'écrou jaune fixé sur l'axe.

II. Tu lis à haute voix le texte qui apparaît dans la fenêtre du plateau et tu dois :

- soit répondre le plus sincèrement possible à la question posée (ce sont tes amies, mais néanmoins adversaires qui jugeront de ta sincérité !)
- soit effectuer ou tenter d'effectuer le défi proposé.

Courage ! Après tout c'est entre bonnes copines que vous jouez ! Ne vous décevez pas ! Et surtout n'hésitez pas à échanger vos points de vue.

Le temps alloué pour donner sa réponse ou pour réaliser le défi mentionné est limité à environ 1 minute.

Il y a 6x4 catégories de questions sur la face de chaque disque + 1 case "défi" de couleur rouge.

Pour les 24 cases roses, bleues, vertes ou jaunes :

→ Si tu réponds "correctement" à la question posée (c'est-à-dire que tes adversaires jugent que ta réponse les satisfait compte tenu de ta personnalité), ou si tu exécutes avec talent ton défi, tu gagnes 1 jeton correspondant à la couleur de la question (rose, bleue, verte ou jaune).

→ Si tu échoues au défi imposé, tu ne prends pas de jeton. Dommage ! Mais ça arrive parfois même aux meilleures ; on ne peut pas toujours être au sommet de sa forme !

→ Par contre, si tu refuses d'effectuer le défi ou bien si tes amies jugent que ta réponse n'est pas vraiment digne de toi, tu ne prendras pas de jeton et tu seras en plus pénalisée pour ne pas avoir joué franc-jeu avec tes meilleures copines. Tu devras donc te racheter, en répondant à une question d'une carte **repêchage**, tirée et lue par une de tes adversaires.

- Si tu réponds correctement à cette question de connaissance sur le monde du show-biz et de la consommation, tu remets la carte sous le talon et tu pourras continuer à jouer au tour suivant.

- Par contre, si tu es incapable de répondre à cette question tu devras :

- 1) remettre cette carte sous le talon,
- 2) rendre un jeton de n'importe quelle couleur (si tu en possèdes) et le remettre dans la boîte,
- 3) passer ton tour suivant.

NB : Les réponses fournies aux questions ouvertes (du style : "cite...") sont données à titre indicatif. Il y a sûrement d'autres réponses possibles !

Pour la case rouge "Défi" :

→ Si tu tombes sur cette case et que tu réussis le défi indiqué, tu peux alors prendre un jeton de n'importe quelle couleur à n'importe laquelle de tes adversaires.

→ Par contre, si tu échoues, tu devras donner un de tes jetons à n'importe quelle autre joueuse !

Quelle que soit l'issue d'un tour, c'est alors à la joueuse suivante, située à ta gauche, de lancer la roue.

Précisions importantes

A) Si tu tombes plusieurs fois sur la même case au cours d'une même partie, tu devras relancer la roue si c'est une question ; dans le cas d'un défi, tu devras le recommencer. (Si par hasard, vous tombez trop fréquemment sur les mêmes questions, il convient alors de changer de disque en cours de partie).

B) Si tu tombes sur une question dont l'intitulé commence par "parie sur...", "évalue..." ou sur une énumération ("cite...") qui a déjà été tirée précédemment, il convient de prendre comme base de pari une autre joueuse que celle déjà prise en compte précédemment, ou de citer d'autres éléments que ceux déjà énumérés.

C) Si tu ne peux pas réaliser un défi, car il manque des éléments extérieurs au jeu pour le faire, après accord des autres joueuses, tu relanceras alors la roue.

III. Chaque fois que tu possèdes 3 jetons de la même couleur, tu tires une carte correspondant à cette couleur dans l'une des 4 piles de cartes **prédiction**, disposées aux 4 angles du plateau :

- 3 jetons roses → 1 carte "cœur"
- 3 jetons bleus → 1 carte "amitié"
- 3 jetons verts → 1 carte "avenir"
- 3 jetons jaunes → 1 carte "mode".

Attention :

- **Toutes ces cartes doivent être maintenues faces cachées et ne doivent être lues par personne à ce stade de la partie.**

- **Dès l'instant que tu as converti 3 jetons identiques en 1 carte, on considère que tu ne possèdes plus de jetons "prenables" dans cette couleur.**

Fin de la partie

Lorsqu'une joueuse réussit à gagner 4 cartes (1 de chaque catégorie bien sûr!) la partie s'arrête et elle est déclarée **Top Girl**.

Elle a le privilège de pouvoir retourner ses 4 cartes et de les lire à l'ensemble de l'assistance, en prenant soin de combler les éventuels blancs du texte avec la complicité de ses camarades.

Ce qui est annoncé par les cartes ne restera peut-être pas au stade de rêve ou de simples espoirs. Tous ces heureux événements se réaliseront peut-être. Il ne tient qu'à chaque joueuse de tout faire pour que le prince charmant ou

les ambitions sociales évoquées dans le jeu deviennent réalité...

Quant aux autres joueuses, qui ont été moins habiles ou qui sont restées plus secrètes, elles auront le triste devoir de remettre leurs cartes dans chacune des piles correspondantes, **sans les retourner**, donc sans avoir le droit de les lire. Pas de chance! Peut être y avait-il là-dessous le début d'une merveilleuse histoire...

Cela devrait vous conduire à engager une seconde partie, plus acharnée encore. Il faudra alors désigner une nouvelle joueuse pour débiter la partie. Admettons que cette fois-ci ce sera celle qui sera la moins grande qui commencera à jouer.