PRIVACY*
?!

AVERTISSEMENT :

3-12 joueurs · 30-60 minutes · à partir 18 ans

Une fois cette boîte ouverte, il sera trop tard pour faire marche arrière : personne ne sait ce qui arrivera quand vous aurez entamé une partie de PRIVACY ! Préparez-vous à vivre des soirées riches en émotions, pleines de suspicion et truffées de révélation. Etes-vous sûrs de tout connaître de vos amis ? Même leurs côtés les plus sombres ? Plus de 400 questions intimes, polémiques, amusantes ou salées appellent à répondre par Oui ou Non. Les votes étant anonymes, vous pouvez tout avouer : personne ne connaîtra votre réponse... Puis vous parierez sur le nombre total de réponses affirmatives, avant le dépouillement qui vous réserve surprises, éclats de rire et grosses discussions !!!

PRIVACY vous promet des moments uniques et totalement renversants...

Contenu : une boîte urne, 70 cartes de 6 questions, 12 cartes de réponses, 12 cartes de vote, un bloc notes, 1 crayon, règle du jeu.

CE

D'après un concept de R. Staupe

www.gigamic.com

3 421272 103218

Gigamic

®&© GIGAMIC 2007

BP 30 - F 62930 Wimereux

5) Le joueur qui a lu la question compte les réponses « oui » et demande qui a misé juste (nombre exact de « oui »). Les joueurs en question, et uniquement ceux-là, découvrent leur disque. Chacun de ces joueurs obtient deux points et les autres ne marquent aucun point.
Si personne n'a estimé le nombre exact de « oui », ceux qui ont trouvé le nombre de réponses affirmatives à une réponse près marquent 1 point. Si personne n'a estimé le nombre de oui à une réponse près, ceux qui ont misé à deux réponses près gagnent un point, et ainsi de suite... Les autres ne marquent aucun point.
Le joueur qui a posé la question peut bien entendu gagner des points.
Les points marqués par les joueurs sont cumulés sur le bloc note.

6) Chaque joueur reprend une enveloppe réponse et un disque de vote pour la prochaine question. La boîte est passée au voisin de gauche de celui qui a posé la question. Celui-ci pioche une nouvelle carte, choisit une question et on recommence de la même façon.

FIN DU JEU

Le joueur qui obtient le premier le score convenu en début de partie (10 Points par exemple) gagne la partie.

® & © Gigamic 2007
B.P. 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

RÈGLE DU JEU ?!

Informations à conserver

Nombre de joueurs : 3 à 12
Durée du jeu : environ 45 minutes

Age : à partir de 18 ans
Auteur : Reinhard Staupe

CONTENU

1 boîte/urne, 12 disques de vote (chiffre de 1 à 12), 12 enveloppes réponse (oui ou non), 70 cartes comportant 6 questions chacune, 1 bloc score, 1crayon de bois, 1 règle du jeu.

PRINCIPE DU JEU

Tous les joueurs doivent répondre secrètement et sincèrement à des questions personnelles. Les questions sont fermées : on y répond par oui (vrai) ou non (faux). Les thèmes des questions sont variés et poussent à la confession sur des sujets tantôt légers, plus intimes ou totalement trash.
Chaque joueur essaie ensuite de deviner combien de joueurs ont répondu par l'affirmative à la question. Ceux qui trouvent le nombre exact de réponses « oui » reçoivent 2 points. Si personne n'a trouvé le nombre exact, les joueurs ayant trouvé le nombre de réponses « oui » le plus approchant reçoivent 1 point. Seules les personnes marquant des points doivent dévoiler leur disque de vote.

Remarque: les autres joueurs ne sachant pas ce que vous répondez, soyez beaux joueurs: répondez en toute sincérité...

Le gagnant est celui qui totalise le premier le score convenu en début de partie (10 Points par exemple).

MISE EN PLACE :

Mélangez les 70 cartes et posez-les faces cachées pour constituer la pioche. Distribuez une enveloppe réponse (oui/non) et un disque de vote (1 à 12) à chaque joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

1) Le joueur le plus jeune prend la 1ère carte de la pioche ; il la lit secrètement, choisit la question qu'il va poser en fonction de son intérêt personnel puis pose la question à voix haute, avant de reposer la carte pour constituer une défausse.

2) Le joueur qui a lu la question prend la boîte/urne et répond secrètement à la question posée en y déposant par la fente son enveloppe réponse orientée sur oui ou sur non. Il passe ensuite la boîte à son voisin de gauche qui fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient répondu à la question.

NB : Les enveloppes sont mises dans la boîte secrètement.

3) Chacun doit ensuite estimer combien de joueurs ont répondu par l'affirmative. Pour ce faire, chacun positionne secrètement son disque de vote sur le nombre de réponses « oui » qu'il prévoit; il pose ensuite le disque face cachée devant lui.

4) Le joueur qui a lu la question prend l'urne, l'ouvre et la retourne pour révéler les réponses.