

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

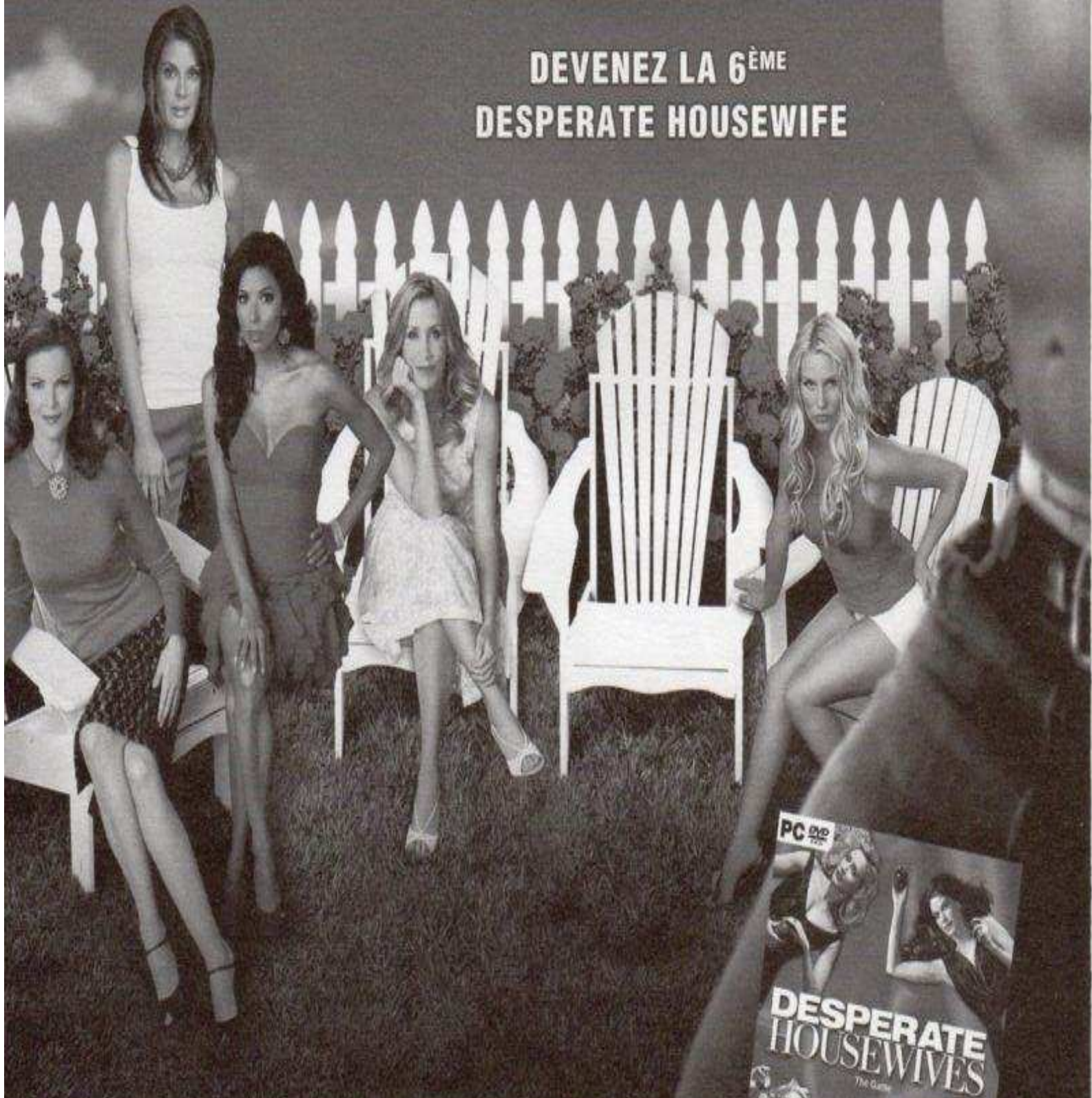
L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**

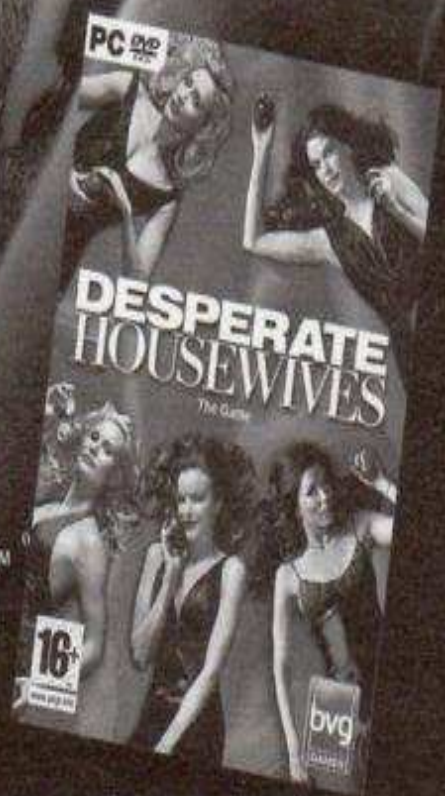


DEVENEZ LA 6^{ÈME}
DESPERATE HOUSEWIFE



DESPERATE HOUSEWIVES™

Le Jeu Vidéo



DÉSPÉRÉMENT DISPONIBLE DÈS NOVEMBRE 2006



© 2006 Touchstone Television



- Révéler un Secret revient à faire une phrase qui contient les 5 indices d'une carte « Secret ».
- Par exemple, pour la carte avec les 5 indices suivants : « Mike », « beau-père », « enquête », « ex-femme de Mike » et « disparition », votre phrase sera : « Mike a été employé par son beau-père pour mener une enquête sur la disparition de l'ex-femme de Mike. »
- Pour être correcte et acceptée, votre phrase devra contenir tous les mots soulignés sur la carte « Secret » ou conserver le sens du Secret.

1. MIKE
2. BEAU-PÈRE
3. ENQUÊTE
4. EX-FEMME
5. DISPARITION

Mike a été employé par son beau-père pour mener une enquête sur la disparition de l'ex-femme de Mike.

Voici trois exemples :

- Si le joueur dit : « Mike a été employé par son beau-père pour mener une enquête sur la disparition de sa fille. » L'interprétation est acceptée car l'ex-femme de Mike est en effet la fille du beau-père de Mike.

Le joueur qui a deviné a raison et le joueur dont le secret a été deviné sort du jeu.

- Si le joueur dit : « Mike a été employé par son beau-père pour mener une enquête sur le meurtre de l'ex-femme de Mike. »

Seulement 4 des 5 indices composant le secret ont été utilisés, mais l'indice choisi par le joueur (*meurtre* à la place de *disparition*) respecte le sens du Secret. L'interprétation est acceptée. Le joueur qui a deviné a raison et le joueur dont le secret a été deviné sort du jeu.

- Si le joueur dit : « Mike a été employé par son beau-père pour mener une enquête sur la trahison de l'ex-femme de Mike. » Son interprétation n'est pas juste, donc refusée. Le joueur doit révéler un indice de sa Carte « Secret » en guise de pénalité. Il peut retenter sa chance en reformulant une nouvelle interprétation, mais à son prochain tour.

LE GAGNANT

Le dernier dont le Secret n'a pas été révélé gagne la partie.

DESPERATE HOUSEWIVES™ Le Jeu

NOMBRE DE JOUEURS : de 2 à 6 joueurs en individuel ou par équipe

BUT DU JEU : éliminez les autres joueurs en découvrant leur Secret sans révéler le vôtre et vous remporterez la partie.

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau avec une pelle tournante intégrée
- 100 cartes « Secret »
- 1 dé
- 6 pions de couleur
- 50 cartes « Questions »
- 6 étuis pour cacher la carte « Secret »

MISE EN PLACE

1. Les joueurs s'installent autour du plateau.
2. Chacun choisit un pion de couleur.
3. Chacun pioche une carte « Secret » qu'il lit discrètement, puis qu'il glisse aussitôt dans son étui. Les autres cartes « Secret » sont placées hors du jeu.
4. La pile de cartes « Questions » (face questions visible) est posée sur l'espace qui lui est réservé sur le plateau.
5. Tous les joueurs placent leur pion sur la case verte (« Départ ») en face du panier à linge sale.

Notez que l'indice 1 révèle toujours le sujet de la phrase Secret, et que si l'un des autres indices est un verbe, il sera toujours indiqué à l'infinitif.

Une carte Secret



Pendant la partie, vous révélez vos indices au fur et à mesure en sortant la carte de son étui.

DESPERATE HOUSEWIVES Le Jeu

RÈGLES DU JEU

1. Le joueur le plus jeune commence, puis le jeu se poursuivra dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. À votre tour, lancez le dé, puis avancez votre pion sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre. Suivez les consignes indiquées dans la case.

3. LES CASES DU JEU

Pour toutes les cases comportant le dessin de la pelle, vous ferez tourner la pelle pour désigner le joueur qui, en fonction des cases, posera ou devra répondre à une question.

Les cases « Maison de Wisteria Lane » : il y a 6 cases « Maison », représentées par un bord de couleur et le dessin de la pelle. Celle avec le bord noir est là où vit Mary Alice.

- Case « Maison de Mary Alice » : vous devrez peut-être révéler un de vos indices. Faites tourner la pelle. Le joueur désigné (recommencez si vous êtes désigné) pioche une carte « Questions » et vous pose celle qui correspond au chiffre du dé que vous venez de lancer. Exemple, la question 2 si le dé a fait apparaître le chiffre 2.

Si la réponse est bonne, c'est au tour de votre voisin.

Si vous ne savez pas y répondre, vous devez révéler un indice en sortant légèrement la carte « Secret » de son étui.

La carte « Questions » qui a été piochée est ensuite placée sous la pile.

RÉVÉLER DES INDICES

Pour chaque question à laquelle vous n'aurez pas su répondre, vous dévoilerez un nouvel indice. Il suffit alors de tirer légèrement votre carte hors de son étui pour qu'un nouvel indice apparaisse. Les indices révélés doivent rester dévoilés et à la disposition de quiconque voudrait y jeter un œil. Si vos 5 indices sont dévoilés, mais que vous restez dans le jeu parce que personne n'a deviné votre secret, et que, de nouveau, vous devez révéler un nouvel indice, vous n'aurez rien à faire !



- Les 5 autres cases « Maison »

Si vous tombez sur l'une de ces cases, vous allez pouvoir tester les connaissances d'un autre joueur. Faites tourner la pelle et tirez une carte « Questions » (recommencez si la pelle vous désigne). Le joueur désigné par la pelle doit répondre au numéro de la question correspondant au chiffre du dé lancé. S'il répond correctement, il n'a pas d'indice à révéler. Dans le cas contraire, il doit en révéler un.

- Les cases avec les citations : lisez la citation à haute voix et suivez la consigne

- La case verte (départ)

Faites tourner la pelle, et quel que soit le joueur désigné (y compris vous), il doit immédiatement révéler un indice de sa carte « Secret », sans tirer de carte « Questions ».

- La case rouge « Révélez un indice »

Si vous tombez sur cette case, vous devez immédiatement révéler un indice de votre Secret, sans tirer de carte « Questions ».

- Les cases vierges : ne faites rien et passez votre tour.

4. DEVINER LE SECRET DES AUTRES JOUEURS

Tandis que le jeu progresse, et que les indices sont dévoilés, les joueurs vont tenter de deviner les secrets des autres joueurs.

Voici comment vous y prendre

- C'est seulement quand vient votre tour que vous pouvez vous risquer à deviner le Secret d'un autre joueur. Si c'est votre choix, alors vous ne lancez pas le dé et ne faites pas avancer votre pion. Attention, si vous vous trompez dans votre interprétation, vous devez dévoiler un nouvel indice de votre propre carte « Secret ».

- Si vous devinez le Secret, vous éliminez alors celui qui le détient. Vous pouvez, si vous le voulez, reprendre une carte « Secret », et augmenter ainsi vos chances de rester dans la partie (si, toutefois vous avez déjà dévoilé des indices de votre carte « Secret » ou que vous considérez votre Secret trop facile à deviner).