

DERRIÈRE LA PORTE SECRÈTE



jeu de mémoire coopératif
1 à 8 joueurs • à partir de 5 ans • durée: environ 15 min.

Idée du jeu

Cette nuit, les cambrioleurs sont entrés dans la maison par la porte secrète. Ils ont pris 3 objets précieux qu'ils ont cachés dans le passage, derrière cette porte. A minuit, ils reviendront chercher leur butin. Nous sommes des détectives, et allons essayer de découvrir quels sont les objets qui risquent d'être volés. Quand sonnera minuit, la porte secrète s'ouvrira. Les objets que nous avons deviné seront mis en sécurité dans un coffre, tandis que les autres seront emportés par les voleurs.

La mission des détectives

Chaque objet est représenté 2 fois. Vous allez explorer la maison ensemble et retrouver ceux qui y sont restés. Deux objets identiques seront mis en sécurité au coffre. Soyez attentif et essayez de vous souvenir de ceux que vous avez rencontrés et de leur emplacement. Vous parviendrez peut-être ainsi à découvrir lesquels sont cachés derrière la porte secrète.

Contenu

Plateau de jeu, règles, 24 cartes « objets précieux » (12 paires), 12 cartes « horloge », 2 cartes de rechange, la porte secrète.

Préparation

- Regardez le plateau. La maison comprend 9 pièces, et un passage secret, sombre, sur la gauche. En haut, il y a l'horloge, qui peut sonner 12 fois: noter que chaque image la montre à une heure d'intervalle. Quand elle sonnera pour la douzième fois, il sera minuit. En bas, les cases représentent le coffre, où les objets retrouvés seront mis en sécurité.
- Trouvez les 12 « cartes horloge », et mettez les de côté. Toutes les autres cartes sont mélangées, face cachée. Prenez-en 3 au hasard (sans les regarder!), et placez-les sur le passage sombre. Par dessus sera posée la porte secrète. Personne ne sait donc quels sont ces 3 objets!
- Mélangez maintenant ensemble, face cachée, les cartes « objet » et les cartes « horloge » et placez les sur les cercles blancs répartis dans la maison, toujours sans les regarder.
- Décidez qui commence, par exemple celui qui a les habits les plus sombres...

Le jeu

1. A votre tour, vous pouvez retourner 2 cartes.
2. Chaque fois que vous retournez une carte « horloge », l'horloge sonne. BONG! Une heure est passée! Posez la carte sur l'horloge en haut du plateau.
3. Si vous retournez un des objets, la carte reste en place.
4. Si vous en retournez une paire (2 cartes « objet » identiques), vous pouvez les placer au coffre, en bas du plateau, à l'endroit prévu. Quoi qu'il arrive, ils sont maintenant en sécurité.
5. Si vous n'en trouvez qu'un, ou 2 différents, observez-les tous ensemble, puis remettez-les où ils étaient. Rappelez-vous où ils se trouvent.
6. C'est maintenant le tour du joueur suivant.

Fin du jeu

7. Quand l'horloge sonne pour la douzième fois, il est minuit. Le jeu cesse immédiatement. Aucune carte ne peut plus être retournée.
8. Vous pouvez maintenant faire des propositions quant aux objets dissimulés: lesquels sont retirés, quels autres avons nous vu?
9. Une fois tout le monde d'accord sur les 3 objets cachés, vous pouvez ouvrir la porte secrète et voir si vous avez deviné!
10. Ceux que vous avez effectivement deviné rejoignent le coffre, les autres sont emportés par les voleurs.

Version courte

Pour les plus petits, le jeu peut être raccourci et simplifié

- 6 paires d'objets (soit 12 cartes) sont mises dans le coffre, en bas du plateau dès le début. Ceux-là sont déjà en sécurité.
- 6 cartes « horloge » sont déjà posées sur les 6 premières images. La pendule a donc déjà sonné 6 fois quand commence le jeu.
- Mélangez les 12 cartes « objet » restantes, et n'en mettez que 2 derrière la porte secrète.
- Mélangez les 10 cartes et les 6 cartes « horloge » restantes, et répartissez-les dans les différentes pièces (1 ou 2 par pièce).

Colofon

© 2009 Zonnespel/Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Behind the Secret Door» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Règles originales © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).

Cette version © 2009, Steven Michiel Rijdsdijk (Zonnespel) et Anne Mijke van Harten (Earthgames), Loenen, Hollande.

Traducteur: Philippe Cappelle (Jeux de Traverse), Merlimont, France.

Illustrateur: Jennifer Ring (Family Pastimes).

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk, Hollande.

Fabricant: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

Éditeur:

Zonnespel / Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Les Pays-Bas

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu

D'autres jeux coopératifs de Sunny Games

La Princesse Ensorcelée

2-4 joueurs, à partir de 4 ans
Parviendrons-nous à secourir la princesse, endormie pour 100 ans dans son château? Avec les éléments qu'ils trouveront sur leur chemin, les joueurs inventeront l'histoire ensemble.

Max le chat

1-8 joueurs, à partir de 4 ans
L'oiseau, la souris et l'écureuil essaient de rentrer chez eux, mais Max est derrière eux! Un passionnant jeu de stratégie pour tous les ages.

Les Châteaux de Sable

1-8 joueurs, à partir de 5 ans
A la plage, nous pouvons construire de magnifiques châteaux de sable! Un jeu tactique qui incitera les joueurs à créer leurs propres variantes.

Mount Everest - Alpinisme

2-6 joueurs, à partir de 7 ans
Vous êtes une cordée d'alpinistes qui va tenter une ascension périlleuse. Une équipe soudée peut surmonter toutes les difficultés! Un jeu de stratégie passionnant.

Les Yeux de la Jungle

1-12 joueurs, à partir de 8 ans
Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle? Un jeu passionnant de stratégie, de créativité et de coopération. A chaque fois naîtront de nouvelles histoires, selon la fantaisie des joueurs.

Chasse aux Chasseurs

2-5 joueurs, à partir de 8 ans
Les braconniers chassent les canards, les sangliers et les cerfs. Nous, les gardes-chasses n'allons pas les laisser faire! Nous allons les arrêter et protéger les animaux. Un jeu de stratégie passionnant.

Archipel - Dans les Mers de Chine

2-5 joueurs, à partir de 11 ans
Les joueurs vont pêcher dans un archipel Chinois. Le poisson est abondant, mais chaque client a des demandes spécifiques. Il nous faudra attraper les bons poissons, avant que la saison des tempêtes ne survienne...

