

CONTENU

- 1 marteau doré
- 1 socle **COUPABLE**
- 1 socle **NON COUPABLE**
- 200 cartes **SCÉNARIOS**
- 8 cartes **COUPABLE**
- 8 cartes **NON COUPABLE**
- 15 800 \$ en billets factices

BUT DU JEU

Soyez le joueur ayant accumulé le plus d'argent à la fin de cinq tours en jugeant correctement si vos compagnons de jeu sont coupables ou non coupables dans différents scénarios.

MISE EN PLACE DU JEU

- Distribuez à chaque joueur une carte coupable et une carte non coupable ainsi que 200 \$.
- Mélangez les cartes scénarios et placez-les face cachée au milieu des joueurs, avec les socles **COUPABLE** et **NON COUPABLE**, le marteau et l'argent. La pile de billets devient la banque.

DÉROULEMENT DU JEU

1. Le joueur le plus âgé commence le premier tour en tant que juge et prend le marteau et les socles **COUPABLE** et **NON COUPABLE**.
Tous les autres joueurs commencent le premier tour en tant qu'accusés.
2. Le juge tire une carte **SCÉNARIOS** du jeu et lit l'un des deux scénarios à voix haute. Les accusés décident s'ils plaident coupables ou non coupables et placent ensuite la carte correspondante face cachée devant eux.

3. Le juge doit alors deviner ce que chaque accusé a plaidé et le dire en frappant avec le marteau sur le socle correspondant : **COUPABLE** ou **NON COUPABLE**.
4. À chaque verdict énoncé, l'accusé concerné révèle ce qu'il a plaidé en retournant sa carte **COUPABLE** ou **NON COUPABLE**. Pour chaque verdict correct, le juge reçoit 100 \$ de la banque.
5. Lorsque tous les accusés ont été jugés, la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre : le joueur à la gauche du juge reçoit le marteau et les socles pour devenir le nouveau juge pendant que tous les autres joueurs endossent le rôle des accusés.
Le tour se termine lorsque chaque joueur a joué le rôle de juge.

LE GAGNANT

Après cinq tours consécutifs, le joueur ayant accumulé le plus d'argent remporte la partie.

OBJECTION !

Certains accusés peuvent ressentir le besoin de mentir sur certains scénarios. Si un joueur détecte un mensonge, il peut crier « objection ! » mais il doit en fournir la preuve (histoire, photo, voire vidéo avec un peu de chance).

Le juge évalue alors les preuves et peut décider soit de « rejeter », soit de « retenir » l'objection.

- Objection rejetée : le joueur qui a fait objection doit payer 100 \$ à l'accusé.
- Objection retenue : l'accusé doit payer 100 \$ au joueur qui a fait objection.

2 à 8
JOUEURS
18+

JUDGE YOUR FRIENDS®

Le jeu des **petits secrets honteux**



COUPABLE!

RÈGLE DU JEU

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.



• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.

© 2021 Skyler Innovations. All Rights Reserved.

© 2021 University Games Corporation.

© 2021 Megableu. Tous droits réservés.

ME
GABLEU

Édité par **MEGABLEU**
Z.I. La Beaugeardière,
Randonnai

61190 Tourouvre au Perche - France

www.megableu.com