

Règle importante : si la réponse est "zéro", le joueur actif est capable d'éliminer d'un seul coup toutes les tuiles ciblées. Un véritable avantage ! En compensation, le joueur interrogé pioche une nouvelle carte Indice dans la pile de son choix. Il la note sur sa fiche, puis la défausse face cachée.

Fin de la partie

Quand un joueur pense avoir identifié son adversaire (personnage + masque + objet), il peut lancer une accusation à la fin de son tour de jeu.

Il annonce alors les 3 cartes qu'il pense avoir découvertes. Si ce sont bien les 3 cartes de départ de son adversaire, il gagne la partie ! Sinon, c'est perdu !

À noter qu'il est permis de lancer une accusation sans être sûr à 100%... au risque de perdre la partie !

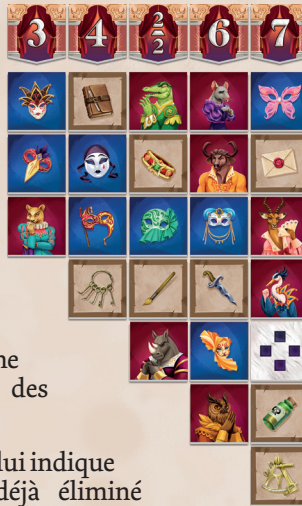
Exemple 1

Bruno échange la tuile Interrogation avec la 5^{ème} tuile de la 5^{ème} colonne.

Il interroge Ludo sur les 3 tuiles adjacentes au pion. Ce dernier dit « zéro » !

Bruno peut rayer ces 3 indices sur sa fiche. En compensation, Ludo pioche 1 carte Indice de la pile des cartes Masque.

Malheureusement, la carte lui indique un masque qu'il avait déjà éliminé précédemment ! Pas de chance !



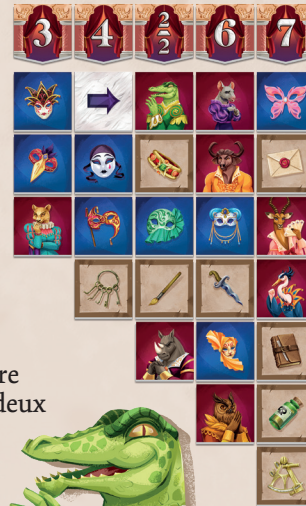
Exemple 2

Ludo échange la tuile Interrogation avec la 1^{ère} tuile de la 2^{ème} colonne.

Il choisit la face Flèche et l'oriente vers la droite.

Il interroge Bruno sur les 3 tuiles pointées. Ce dernier dit « 2 » !

Génial ! Ludo peut en déduire que Bruno a l'un de ces deux Personnages et qu'il porte le masque rose.



CHRISTINE ALCOUFFE



À Venise, c'est l'heure du grand bal masqué des animaux, dans lequel deux espions ennemis (*votre adversaire et vous*) se sont dissimulés. Chacun porte un masque spécifique et dispose d'un objet distinctif. Votre objectif ? Réussir à démasquer votre adversaire avant que lui ne vous démasque.

Matériel

24 tuiles

- 8 Personnages
- 8 Masques
- 8 Objets

24 cartes Indice

- 8 Personnages
- 8 Masques
- 8 Objets

5 portes



1 tuile Interrogation



Face
« Flèche »



Face
« Croix »

50 fiches de prise de note



Mise en place

- 1 Alignez les portes comme indiqué sur l'illustration.
- 2 Mélangez les 24 tuiles et installez-les faces visibles sous les portes comme indiqué.

- 3 Placez la tuile Interrogation au centre de la troisième colonne.
- 4 Triez les cartes Indice en 3 paquets en fonction de leur type. Mélangez chaque paquet.
- 5 Chaque joueur prend une fiche et pioche 1 carte de chaque paquet. Chacun obtient donc 1 Personnage, 1 Masque et 1 Objet. Il prend connaissance de ses cartes, qui définissent son identité et peut immédiatement les noter sur sa fiche. Ces 3 cartes doivent être conservées hors du regard de l'adversaire.
- 6 Désignez un premier joueur qui pioche 1 carte Indice dans une des trois piles de cartes. Le deuxième joueur pioche 1 carte dans chacune des deux autres piles de cartes.

Chaque joueur élimine immédiatement ces indices sur sa fiche et défausse les cartes face cachées.

La partie peut commencer.



Déroulement du jeu

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent chacun leur tour.

À son tour le joueur actif doit déplacer la tuile Interrogation.

Il échange sa place avec n'importe quelle tuile.

Il peut mettre la tuile Interrogation sur la face de son choix et l'orienter comme bon lui semble.



S'il choisit la face « **Flèche** » il interroge son adversaire sur les tuiles pointées par la flèche.



S'il choisit la face « **Croix** », il interroge son adversaire sur les tuiles adjacentes orthogonalement à la tuile.

Le joueur interrogé doit alors dire à son adversaire combien de tuiles parmi celles désignées font partie de son identité.

Le joueur actif peut prendre des notes sur sa fiche pour peu à peu affiner ses déductions.