

↳ MATÉRIEL ↳

- 53 cartes Drive (catégories)
- 6 jetons Laser (rouges)
- 2 jetons Interception (blancs)
- 2 cartes Règles



↳ MISE EN PLACE ↳

- Mettez le jeu en place comme dans le jeu de base.
- Mélangez le paquet de **cartes Drive** et placez-le face cachée au centre de la table.
- Placez les **jetons Laser** dans une réserve près des jetons Interception et Malentendu.

Nous vous recommandons de limiter le temps à l'aide du sablier (comme précisé dans les règles du jeu de base) : une fois qu'un des deux encrypteurs a terminé de préparer ses 3 indices, il retourne le sablier et l'encrypteur adverse dispose de 30 secondes pour terminer les siens.

LE JEU

Voici les modifications par rapport au jeu de base.

Au début de chaque manche, **révélez 1 carte Drive**.

Chaque encrypteur devra faire en sorte qu'**au moins 1 de ses 3 indices** respecte la catégorie imposée par la carte Drive.

Par exemple, si elle impose le titre d'un film, il faut qu'au moins 1 des 3 indices soit le titre d'un film. Si aucun de vos indices ne correspond à la catégorie imposée, vous recevez 1 jeton Malentendu.

Il faut respecter **intégralement** la catégorie. Dans l'exemple précédent, vous ne pouvez pas donner l'indice "déclin" sous prétexte que "déclin" fait partie du titre *Le déclin de l'empire américain*.

De même, vous ne pouvez **rien ajouter**. Vous ne pouvez pas employer "La guerre des étoiles de mamie" : ce n'est pas un titre de film.

S'il le désire, un encrypteur peut formuler **3 indices** qui respectent la catégorie imposée. Dans ce cas, son équipe reçoit 1 jeton Laser immédiatement après la lecture des indices. Pas besoin de réussir la communication. Une équipe ne peut pas posséder plus de 3 jetons Laser.

À la toute fin de chaque manche, vous pouvez tenter de **deviner un mot-clef** de l'équipe adverse pour remporter 1 jeton Interception. Pour exercer ce droit, annoncez simplement votre intention et remettez 2 de vos jetons Laser dans la réserve. L'équipe adverse doit immédiatement décider si elle fait de même, avant de voir si vous réussissez.

Si votre équipe tente le coup, désignez un mot-clef adverse et prononcez un mot. Exemple: "Votre mot 2 est *POLYGLOTTE*."

Si vous avez deviné **exactement** le mot-clef, vous recevez 1 jeton Interception. Dans le cas contraire, rien ne se passe.

NB. – Une équipe peut maintenant terminer une manche (et la partie) avec 3 jetons Interception, même s'il n'en faut toujours que 2 pour gagner.

☞ **BRIS D'ÉGALITÉ** ☞

En cas d'égalité en fin de partie, départagez-vous avec le système habituel : d'abord les points (+1 pour les jetons Interception et -1 pour les jetons Malentendu) et ensuite, si nécessaire, les mots-clefs adverses que vous pouvez deviner.

Les mots-clefs que vous avez validés précédemment grâce aux jetons Laser **comptent**. En cas d'égalité persistante, c'est le nombre de jetons Laser restants qui détermine le gagnant.