

TIÈDE ?

FROID !



CHAUD ?

GAGNÉ !

LIVRET DE RÈGLES

DANS *HOT & COLD*, FAITES DEVINER VOTRE TEMPÉRATURE À VOTRE BINÔME.
POUR CELA, VOUS DEVREZ LUI DONNER UN INDICE LIÉ À VOTRE MOT SECRET COMMUN.

ARRIVERA-T-IL À COMPRENDRE QUE VOTRE INDICE EST TRÈS PROCHE (CHAUD !),
PLUTÔT SIMILAIRE (TIÈDE !) OU TRÈS DIFFÉRENT (FROID !) DE VOTRE MOT SECRET ?

SOYEZ RAPIDES ET SUBTILS CAR VOS ADVERSAIRES SERONT PRÊTS À TOUT
POUR MARQUER DES POINTS !

MATÉRIEL



200 cartes Mot secret
avec 2 mots par carte



30 cartes Température
• 10 cartes Chaud
• 10 cartes Tiède
• 10 cartes Froid



1 glaçon porte-
carte



1 plateau de validation



80 jetons de score
(50 de valeur 1 et 30 de valeur 5)



1 sablier de 90 secondes

MISE EN PLACE

- 1 Faites une pile face cachée avec les cartes Mot secret.
- 2 Faites une pile face cachée avec les cartes Température.
- 3 Placez le plateau de validation, le glaçon porte-carte et le sablier au centre de la table.
- 4 Placez le couvercle de la boîte au centre de la table, accessible par tous les joueurs. Il aura une utilité au cours du jeu.
- 5 Chaque joueur commence avec 5 jetons score de valeur 1 qu'il place devant lui.
- 6 Placez le reste des jetons score dans le couvercle de la boîte pour former une réserve.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

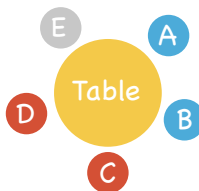
Les deux joueurs les plus « chauds » commencent à jouer et forment un premier binôme en se positionnant côte à côte. Le temps d'un sablier de 90 secondes, ils devront faire deviner à leur partenaire le maximum de cartes Température en donnant un indice lié à leur mot secret (voir « Le binôme » p.3).

Pendant le tour du binôme, les autres joueurs sont les détectives, dont le but est de voler les cartes Froid et de deviner les mots secrets du binôme (voir « Les détectives » p.5).

À chaque manche, c'est au tour du prochain binôme dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer, jusqu'à ce que chaque joueur ait joué une fois avec son voisin de droite et une fois avec son voisin de gauche.

Un joueur ne peut pas faire partie d'un binôme deux manches de suite lors du premier tour de table, sauf à 3 joueurs.

EXEMPLE : Le joueur A et le joueur B forment le premier binôme. Les joueurs C, D et E sont les détectives. Au tour d'après, le joueur C et le joueur D forment le deuxième binôme. Les joueurs A, B et E sont les détectives. Puis les joueurs E et A forment le troisième binôme, et ainsi de suite.



LE BINÔME

Le but du binôme est de valider le plus de cartes Température en donnant des indices en lien avec leur mot secret, et ce, sans que les détectives ne leur volent les cartes Froid ou devinent leur mot secret.

Piochez une carte Mot secret et placez-la entre vous sur le glaçon porte-carte. Prenez connaissance du mot situé en haut de la carte en faisant en sorte que les détectives ne le voient pas. Si le mot ne vous plaît pas, vous pouvez vous mettre d'accord pour utiliser celui situé en bas de la carte.

Mélangez les cartes Température et séparez-les en deux piles face cachée de taille égale. Chacun d'entre vous prend une pile.

Placez entre vous le plateau de validation où vous mettrez les cartes Température validées.

Quand vous êtes prêts, retournez le sablier ! Vous avez 90 secondes et pas une de plus pour valider le maximum de cartes Température !

VALIDER UNE CARTE TEMPÉRATURE

LES TEMPÉRATURES

Pour faire deviner les cartes Température à votre binôme, vous devez donner un indice plus ou moins proche de votre mot secret.



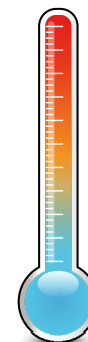
CHAUD : Un indice qui est très proche de votre mot secret.
EXEMPLE : indice « feuilles » pour le mot « arbre ».



TIÈDE : Un indice qui a un lien plus éloigné avec votre mot secret.
EXEMPLE : indice « papier » pour le mot « arbre ».



FROID : Un indice qui n'a rien à voir avec votre mot secret.
EXEMPLE : indice « chaussures » pour le mot « arbre ».



FROID !

TIÈDE ?

2

CHAUD ?

GAGNÉ !

FROID !

TIÈDE ?

3

CHAUD ?

GAGNÉ !

L'un de vous tire une carte Température sans la montrer aux autres (ni aux détectives, ni à votre partenaire). Donnez à voix haute un indice qui correspond à votre carte Température, en lien avec votre mot secret.

EXEMPLE : Votre mot secret est « arbre ». Vous piochez une carte Température Chaud et vous décidez de donner l'indice « feuilles », qui vous semble très proche.

Votre partenaire essaie de deviner la température en interprétant à quel point votre indice est proche (chaud / tiède) ou éloigné (froid) de votre mot secret.

EXEMPLE : Votre partenaire considère que « feuilles » est très proche du mot secret « arbre », il décide donc de dire « chaud ».

▶ Si la température devinée est correcte, placez la carte Température face visible sur le plateau de validation. Vous marquerez 1 point en fin de manche.

▶ Si la température devinée est fautive, défaussez la carte Température face visible sur la table.

C'est au tour de votre partenaire de faire deviner sa carte Température et de donner rapidement un indice lié à votre mot secret.

Continuez ainsi l'un après l'autre jusqu'à la fin du sablier.

LES INDICES

- Il est interdit de changer un indice après l'avoir annoncé.
- L'indice doit être composé d'un seul mot et aucune indication supplémentaire ne peut être donnée.
- L'indice peut être épilé ou répété s'il vous l'est demandé.
- L'indice doit faire référence au sens du mot secret uniquement.
- L'indice ne peut pas être un synonyme du mot secret.
- L'indice ne peut pas faire référence à l'orthographe, au nombre de lettres ou à la prononciation du mot secret.
- L'indice doit faire appel à de l'information commune, compréhensible par l'ensemble des joueurs.

- Il est interdit d'employer le même indice plus d'une fois dans la manche, même si le mot secret a changé (voir « Deviner un mot secret » p.6).
- Il est interdit d'utiliser des indices dans une langue étrangère.
- Il est interdit d'utiliser les mots « chaud », « tiède » et « froid » comme indices.

PRÉCISIONS

- Pendant que l'un des joueurs réfléchit à l'indice qu'il va donner, son partenaire peut regarder la prochaine carte Température et commencer à réfléchir à son propre indice afin de gagner du temps.
- Soyez malins dans le choix de vos indices, les associations n'étant pas toujours évidentes.

EXEMPLE : L'indice « table » pourrait être chaud par rapport à « arbre » (comme un arbre, une table peut être faite en bois) ou être froid (elle n'est pas toujours faite de bois).

LES DÉTECTIVES

Pendant que le binôme essaie de deviner le maximum de cartes Température, les détectives peuvent marquer des points en volant les cartes Température Froid et en devinant les mots secrets du binôme.

VOLER UNE CARTE TEMPÉRATURE FROID

Si vous êtes un détective et vous pensez que le binôme vient juste de donner un indice pour une carte Froid, vous pouvez tenter de voler cette carte en jetant 1 jeton score de valeur 1 dans la boîte au centre et en criant « Froid ! »

▶ Si vous avez raison (et vous avez réagi plus vite que le membre du binôme en train de deviner et les autres détectives) : vous récupérez la carte Froid et la placez devant vous. Elle rapportera 2 points en fin de manche. Le binôme continue sa manche en piochant une nouvelle carte Température.

▶ Si vous avez tort : le membre du binôme avec la carte Température vous le signifie et votre jeton score est perdu. Le joueur du binôme peut toujours deviner la carte Température (Chaud ou Tiède).

FROID !

TIÈDE ?

4

CHAUD ?

GAGNÉ !

FROID !

TIÈDE ?

5

CHAUD ?

GAGNÉ !

EXEMPLE : Le binôme avec le mot secret « arbre » est en train de jouer. Un des membres du binôme tire une carte Tiède et donne l'indice « papier ». Un détective jette un jeton score dans la boîte et crie « Froid ! » Malheureusement, il s'est trompé et son jeton score est perdu.

DEVINER UN MOT SECRET

Si vous êtes un détective et vous pensez avoir deviné le mot secret du binôme, vous pouvez tenter de voler la carte en jetant 1 jeton score de valeur 1 dans la boîte au centre et en donnant le mot.

- ▶ Si vous avez raison : vous récupérez la carte Mot secret et la placez devant vous. Elle rapportera 4 points en fin de manche. Le binôme pioche une nouvelle carte Mot secret et continue sa manche avec ce nouveau mot.
- ▶ Si vous avez tort : Le binôme continue à jouer avec le même mot secret et votre jeton score est perdu.

EXEMPLE : Un des membres du binôme donne l'indice « forêt » pour une carte Chaud. L'un des détectives fait le lien avec « feuilles » qui était chaud et « papier » qui était finalement tiède. Il tente le coup, jette un jeton score dans la boîte et annonce « arbre !? » Son intuition étant la bonne : il vole la carte Mot secret du binôme qui doit en repiocher une nouvelle pour le reste du sablier.

PRÉCISIONS

- Un détective qui n'a plus de jetons score ne peut plus voler de cartes Froid ou deviner le mot secret. Utilisez-les à bon escient !
- À tout moment, même en cours de manche, les joueurs peuvent échanger 5 jetons de valeur 1 pour un jeton de valeur 5 pour faire de la monnaie.
- Les vrais synonymes du mot secret sont acceptés comme bonnes réponses. Le binôme a le dernier mot pour déterminer si un mot est un vrai synonyme du mot secret.

EXEMPLE : « docteur » et « médecin » sont de vrais synonymes, contrairement à « médecin » et « chirurgien ».

- Les détectives doivent rester bon esprit et ne pas faire perdre de temps inutilement au binôme. Si une interruption fait perdre trop de temps, l'un des membres du binôme peut arrêter le sablier pour rétablir l'ordre.

FIN DE MANCHE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La manche se termine à la fin du sablier ou quand le binôme arrive au bout de toutes les cartes Température.

▶ LE BINÔME

A la fin du sablier, le binôme compte les cartes Température validées et marque 1 point par carte. Ils prennent tous les deux l'équivalent en jetons score.

▶ LES DÉTECTIVES

Chaque détective marque individuellement 2 points par carte Température Froid volée et 4 points par carte Mot secret récupérée. Chacun prend donc le nombre de jetons correspondant à ses points individuels.

NOUVELLE MANCHE

Après avoir fait le décompte des points, défaissez les cartes Mot secret utilisées. Reformez une pile de cartes Température et mélangez-la.

C'est au tour du prochain binôme de se faire deviner les températures à l'aide d'un nouveau mot secret commun.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que chaque joueur a fait deux fois partie d'un binôme (une fois avec son voisin de droite, une fois avec son voisin de gauche). Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

FROID !

TIÈDE ?

6

CHAUD ?

GAGNÉ !

FROID !

TIÈDE ?

7

CHAUD ?

GAGNÉ !



CRÉDITS

Auteur : Markus Slawitscheck

Agent : White Castle e.U

Illustrations : Alain Boyer

Graphisme : Elliott Riva

Développement : Funnyfox et White Castle e.U



Suivez-nous sur



Funnyfoxgames

© 2021 Funnyfox
Une marque de Hachette Livre

Tous droits réservés.

21 rue du Montparnasse

75006 Paris - France

www.funnyfox.fr

