

Les zèbres ont organisé la fête du siècle !

L'ambiance est incroyable et l'événement a attiré une foule de zèbres qui dépasse largement la liste des invités.

La fête bat son plein et de nombreuses activités sont prévues pour que tout le monde s'amuse ! Mais attention, si elles ne sont pas complétées lorsque l'horloge sonnera les 12 coups de minuit... Il faudra rester dormir sur place et les terminer demain !

Tout est absolument parfait. Enfin, sauf cette rumeur inquiétante... Le bruit court que des lions déguisés en zèbres se seraient glissés parmi les invités. Les zèbres tentent de profiter de la soirée et de terminer les activités à temps, mais des imposteurs aux dents pointues préféreraient que la nuit se prolonge... et sabotent discrètement les jeux.

Tu sais ce qu'il te reste à faire : profite de la fête, amuse-toi bien, mais ne laisse pas minuit sonner ! Sauf si tu veux faire partie du festin...

Vidéo d'explication



OBJECTIF

**FAKE ZEBRA** est un jeu à rôles cachés, dans lequel ton objectif dépend de ton personnage :

ZÈBRE

Collabore avec les autres pour compléter toutes les activités avant minuit.

LION

Sabote discrètement la fête pour que minuit sonne avant la fin des activités.



MATÉRIEL

64 cartes Activité



16 activités, chacune composée de 4 cartes de couleurs différentes.

8 cartes Personnage



1 horloge



MISE EN PLACE

1. Prenez les cartes Personnage nécessaires et placez l'horloge au centre de la table, en positionnant l'aiguille sur l'heure correspondant au nombre de joueurs :

| Joueurs | Cartes Personnage   | Heure |
|---------|---------------------|-------|
| 3       | 2 zèbres et 1 lion  | 9     |
| 4       | 3 zèbres et 1 lion  | 8     |
| 5       | 4 zèbres et 1 lion  | 7     |
| 6       | 4 zèbres et 2 lions | 6     |
| 7       | 5 zèbres et 2 lions | 5     |
| 8       | 6 zèbres et 2 lions | 4     |

2. Mélangez les cartes Personnage et distribuez-en au hasard une à chaque joueur. Cette carte est **secrète** : ne dévoilez pas votre rôle aux autres !

3. Sélectionnez pour la fête **deux fois plus d'activités** que de joueurs (chacun en choisit 2). Prenez les 4 cartes de chaque activité choisie et formez une pile.



4. Remettez dans la boîte les cartes Personnage et les cartes Activité restantes.

5. Mélangez la pile de cartes Activité et distribuez-en 8 par personne. Sans les regarder, chaque joueur les dispose dans sa zone de jeu en formant deux lignes de quatre cartes face cachée.

6. Lancez un chronomètre de **10 secondes**. C'est le temps dont vous disposez pour consulter vos cartes Activité et les mémoriser, sans les déplacer. À la fin du temps imparti, toutes les cartes doivent être à leur place, face cachée.

7. C'est parti ! Déterminez de premier joueur, de manière que la personne qui a la plus belle crinière joue en premier.

Exemple pour 4 joueurs



# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en tours successifs, jusqu'à ce que toutes les activités soient réussies ou que l'aiguille de l'horloge arrive sur le **12**.

## TOUR DE JEU

Lorsque c'est ton tour, **révèle une par une** des cartes en vérifiant si tu **complètes** ou, au contraire, tu **rates** une activité. Tu peux révéler des cartes dans n'importe quelle zone de jeu, y compris la tienne.

### Activité complétée

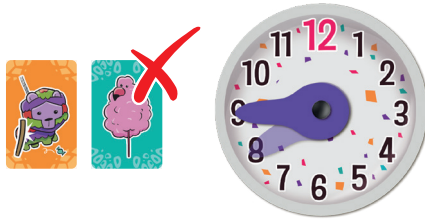
Si les **quatre cartes d'une même activité** sont retournées, l'activité est complétée ! Retire-les du jeu. Personne ne peut réorganiser les cartes restantes



*jRinocola, la boisson des féroces !*

### Activité ratée

Tu as révélé une carte qui représente une activité différente de la carte précédente ? C'est perdu, ton tour de jeu est terminé : replace face cachée toutes les cartes révélées et fait avancer l'aiguille de l'horloge d'une heure.



Ensuite, c'est au tour de la personne à ta gauche.

**Remarque :** vous pouvez à tout moment vous parler et échanger toutes les informations que vous voulez. Mais **seul le joueur dont c'est le tour peut retourner des cartes.**

Et bien sûr, si tu es un lion... N'hésite pas à mentir !

# FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de deux manières :

**A. Toutes les activités sont complétées :** les zèbres l'emportent au terme d'une soirée endiablée et inoubliable !

**B. L'aiguille de l'horloge arrive sur le 12 avant la fin des activités :** les zèbres se disputent et s'accusent les uns les autres d'être responsables de cet échec !

Procédez à un **vote** pour désigner celui qui sera expulsé de la fête avant que les autres aillent se coucher.

## VOTE

Avant de voter, vous pouvez discuter librement et partager vos doutes sur qui pourrait être le lion.

- Si tu es un **ZÈBRE**, tu dois démasquer le lion.
- Si tu es un **LION**, tu dois passer inaperçu et faire peser les soupçons sur quelqu'un d'autre.

À la fin du débat, comptez jusqu'à 3 puis chacun montre du doigt la personne qu'il souhaite éliminer.

# RÉSULTAT

La personne qui obtient le plus de votes révèle sa carte  
Personnage :

- **Si c'est un lion, les zèbres l'emportent\* !**
- **Si c'est un zèbre**, ou s'il y a égalité et que personne n'obtient plus de votes que les autres, **le ou les lions\*\*** gagnent la partie.

## PARTIES AVEC 2 LIONS

\*Si au terme du premier vote les zèbres éliminent un lion, menez un deuxième vote pour trouver l'autre imposteur ! Bien sûr, le lion démasqué ne vote pas.

\*\* Si le premier vote élimine un zèbre, les deux lions gagnent. Si le premier vote élimine un lion et le deuxième un zèbre, le lion restant est le **seul** vainqueur.

**Remarque :** les lions ne se connaissent pas entre eux, mais peuvent essayer de se reconnaître et de coopérer... ou bien décider de s'affronter pour gagner seul !

# REMERCIEMENTS

Merci à Tubi, à Oscar et à Diego d'avoir testé mes prototypes avec un enthousiasme sans faille, même quand vous n'aviez aucune envie de le faire.  
Gabriel Buendía

Merci à Felipe, Juan, Colette et Alba pour leur soutien indéfectible. Pas d'inquiétude : vous verrez en jouant que les lions ne sont pas aussi mauvais qu'on le dit... Même s'ils essayent !  
Nico Cardona

## CRÉDITS (📷)

### Création :

Gabriel Buendía (@gabrielbuendiaherrerias)  
Nico Cardona (@toobadgames)

**Illustration :** Isaac Murgadella (@theismurg)

**Traduction :** Juliette Chastel (@jchtraduction)

**Mise en page :** Marc Simó (@sanagi.std)



ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE



LE TRI + FACILE



ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE



# FAKE ZEBRA

## LIVRET DE RÈGLES

