

# Règles de L'Imposteur

## Comment jouer à L'Imposteur

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Démasquer l'Imposteur parmi les joueurs sans jamais révéler le mot secret.
- **Mécanique principale** : Donner des mots-indices liés au mot secret pour prouver que vous le connaissez, tout en restant suffisamment vague pour ne pas aider l'Imposteur.
- **Condition de victoire** : Les joueurs gagnent s'ils identifient l'Imposteur et que celui-ci ne devine pas le mot secret ; l'Imposteur gagne s'il passe inaperçu ou s'il devine le mot secret après avoir été démasqué.

Vous adorez les jeux de bluff et de déduction ? L'Imposteur est fait pour vous. Imaginez : tout le monde autour de la table connaît un mot secret, sauf une personne. Cette personne, c'est l'Imposteur, et il va devoir improviser comme un chef pour ne pas se faire repérer. De votre côté, vous devrez donner des indices assez fins pour montrer que vous connaissez le mot, sans le servir sur un plateau à l'Imposteur. Ambiance garantie ! Si vous aimez ce genre de mécanique de déduction sociale, vous apprécierez aussi des jeux comme [le Cluedo](#) ou [Dixit](#), qui font aussi travailler l'intuition et la créativité.

## Ce qu'il vous faut pour jouer

- **Nombre de joueurs** : 4 à 6 (et plus avec la variante en duos)
- **Âge** : à partir de 10 ans
- **Durée** : environ 15 minutes par manche
- **Matériel** : les 18 piles de **cartes mission** fournies dans la boîte (chaque pile contient des cartes avec une liste de 20 mots et une **carte Imposteur**)

# Mise en place de la partie

## Préparer les cartes

Disposez toutes les **cartes** sur la table, face cachée, regroupées en 18 **pires de mission**.

Chaque pile est identifiable grâce au **numéro de mission** inscrit au dos des cartes. Choisissez ensemble une pile de mission pour démarrer. Prenez dans cette pile autant de cartes qu'il y a de joueurs. Vérifiez bien que la **carte Imposteur** se trouve dans le lot : c'est indispensable !

## Distribuer et découvrir son rôle

Un joueur annonce un **chiffre entre 1 et 20**. Ce chiffre désigne le mot secret de la manche parmi les 20 mots listés sur chaque carte. Mélangez ensuite les cartes sélectionnées et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée. Chacun regarde discrètement sa carte :

- Si vous avez une **carte mot**, repérez le mot qui correspond au chiffre annoncé. C'est votre **mot secret**.
- Si vous avez la **carte Imposteur**, vous ne savez rien du mot secret. Vous allez devoir bluffer tout au long de la manche !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'une manche

### Les trois tours de mots-indices

La partie se joue en **3 tours**. Le joueur le plus jeune (ou la dernière personne à avoir menti, ce qui est toujours un excellent brise-glace) commence. Puis on tourne dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

À votre tour, vous devez dire à voix haute **un seul mot-indexe** en rapport avec le mot secret. L'idée, c'est de prouver aux autres que vous connaissez bel et bien le mot, sans le rendre trop évident. Car si l'Imposteur comprend de quoi il s'agit, il s'adaptera aussitôt et sera bien plus difficile à repérer !

**Petite astuce** : dosez la subtilité de vos indices. Un indice trop précis donne le mot à l'Imposteur sur un plateau. Un indice trop vague vous rend suspect aux yeux des autres. Trouvez le juste milieu, c'est tout l'art du jeu !

Si vous êtes l'Imposteur, écoutez attentivement les indices des autres joueurs. Essayez de deviner le mot secret et trouvez un mot-indice suffisamment crédible pour passer inaperçu.

## Le débat et le vote

Une fois les 3 tours terminés, place au **débat**. Les joueurs échangent librement, expriment leurs soupçons et portent des accusations. La seule règle pendant cette discussion : **ne jamais prononcer le mot secret**. Si vous êtes l'Imposteur, c'est le moment de semer le doute en pointant du doigt quelqu'un d'autre !

Quand tout le monde a fait son choix en secret, un joueur compte jusqu'à trois et chacun **pointe du doigt** simultanément la personne qu'il soupçonne. Le joueur qui récolte le plus de votes doit alors **révéler sa carte** au groupe.

- **En cas d'égalité** : les joueurs à égalité doivent chacun donner un **mot-indice supplémentaire**, puis les autres revotent entre eux uniquement.

## Qui gagne la manche

### L'Imposteur n'a pas été démasqué

Si le joueur désigné n'est pas l'Imposteur, c'est raté pour le groupe. L'Imposteur remporte la manche automatiquement. Bien joué à lui !

### L'Imposteur a été démasqué

Si le joueur désigné est bien l'Imposteur, il a encore **une dernière chance**. Il peut tenter de deviner le **mot secret** en donnant une seule réponse. S'il trouve le mot, il gagne quand même la manche malgré tout ! S'il se trompe, ce sont les autres joueurs qui l'emportent.

**Petit conseil** : en tant qu'Imposteur, notez mentalement chaque indice donné pendant les tours. Souvent, en croisant deux ou trois indices, vous pouvez deviner le mot secret et sauver la

mise même si vous êtes grillé.

Notez aussi que si quelqu'un prononce accidentellement le mot secret pendant la partie, la manche continue normalement, même si l'Imposteur l'a entendu.

[IMAGE\_FIN]

## Compter les points (facultatif)

Le décompte des points est totalement optionnel. Si vous jouez entre compétiteurs acharnés, annoncez-le avant de commencer. Décidez ensemble du nombre de manches : **6 manches** pour une partie rapide, **12 manches** pour une partie standard et **18 manches** pour une partie épique.

Situation	Qui marque ?	Points
L'Imposteur n'est pas démasqué (il évite les votes)	L'Imposteur	3 points
L'Imposteur est démasqué mais devine le mot secret	L'Imposteur	2 points
L'Imposteur est démasqué et ne devine pas le mot secret	Chaque autre joueur	1 point

À la fin de toutes les manches, le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, votez pour le joueur qui a réalisé la meilleure imposture au fil du jeu. C'est souvent l'occasion de bons fous rires !

## Variantes pour pimenter vos parties

### Partie express (sans débat)

Vous voulez accélérer le rythme ? Passez directement au vote après les 3 tours d'indices, sans phase de débat. Cela réduit la pression sur l'Imposteur et donne un côté plus instinctif à la partie. Parfait si vous enchaînez plusieurs manches d'affilée, un peu comme on enchaînerait les parties de [5 Secondes](#) pour garder l'énergie au maximum.

## **Jouer avec des enfants (variante mime)**

Si vous jouez avec des enfants qui ne maîtrisent pas encore les subtilités du vocabulaire, remplacez les **mots-indices** par des **mimes**. Chaque joueur mime quelque chose en lien avec le mot secret au lieu de donner un mot. C'est hilarant et ça rend le jeu accessible à tous. Les fans de jeux familiaux comme [Croque Carottes](#) apprécieront cette version plus visuelle.

## **Plus de 6 joueurs (variante en duos)**

Vous êtes nombreux ? Formez des **duos** et distribuez une seule carte par équipe. Dans ce cas, limitez les tours d'indices à **1 ou 2 tours maximum** au lieu de 3, pour ne pas trop en révéler aux imposteurs.

## **Bonus et personnalisation**

Les créateurs ont prévu de l'espace libre sur les cartes pour que vous puissiez ajouter vos propres mots au crayon à papier. C'est une super idée pour renouveler le jeu à l'infini et l'adapter à votre groupe d'amis. Inventez des catégories thématiques, ajoutez des mots rigolos ou des références que seul votre groupe comprendra : le jeu n'en sera que meilleur !