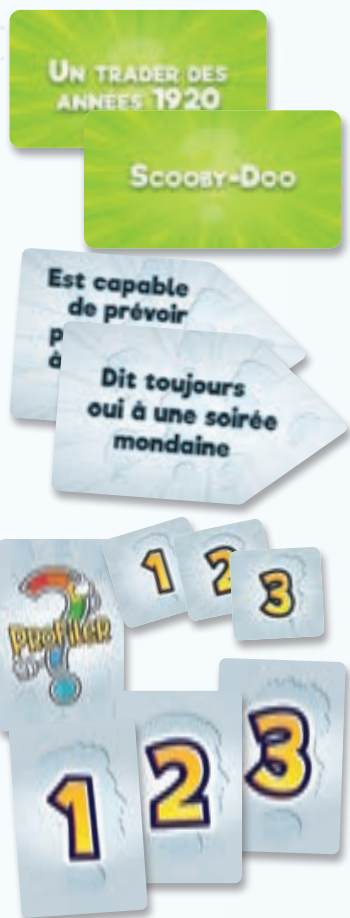


# CONTENU

- 1 jauge
- 100 cartes Personnage
- 50 cartes Situation
- 6 tuiles Numéro
- 6 cartes Numéro



# BUT DU JEU

Profiler est un jeu coopératif dans lequel les joueurs vont devoir retrouver le personnage que l'un des joueurs décrit grâce à des mises en situation.

# MISE EN PLACE

- Déroulez la jauge sur la table.
- Mélangez les cartes Personnage et les cartes Situation séparément, puis placez les deux pioches à portée de main.
- Placez les tuiles numérotées de 1 à 6 sur la table.

Le premier joueur est désigné aléatoirement. Il est le Profiler pour ce tour ; c'est lui qui va tenter de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret parmi les 6 cartes du tour.

# PRÉPARATION D'UNE MANCHE

- 1 Placez aléatoirement une carte Personnage sous chaque tuile numérotée.

*Si l'un des joueurs ne connaît pas un personnage, vous pouvez le retourner ou le remplacer.*

- 2 Le Profiler prend les cartes Numéro de 1 à 6 et en tire une au hasard, lui indiquant le personnage à faire deviner.
- 3 Le Profiler pioche deux cartes Situation au hasard.
- 4 Le Profiler place de part et d'autre de la jauge les cartes Situation piochées, de sorte à décrire du mieux possible le personnage tiré.

*Le Profiler peut choisir les situations qu'il souhaite entre le recto et le verso des cartes piochées.*



Dans l'exemple ci-dessous, le Profiler a pioché le chiffre 1 qui correspond à un trader des années 1920.

Pour le Profiler, un trader est quelqu'un de stratège qui peut évidemment prévoir plusieurs coups d'avance aux échecs.

Aussi, il l'imagine assez bien participer à des soirées mondaines.



## DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Simultanément, les joueurs vont réfléchir et débattre ensemble sur les cartes qu'ils ont devant eux pour trouver lequel des personnages correspond à la description faite par le Profiler.

Les joueurs doivent procéder par élimination, et choisir une carte Personnage qui, selon eux, ne correspond pas à la description. Le Profiler ne peut pas donner plus d'indications.

Une fois qu'ils se sont mis d'accord, les joueurs indiquent la carte qu'ils souhaitent éliminer.

*Dans l'exemple présenté, ils s'accordent pour éliminer Scooby-Doo, qu'ils ne voient pas du tout prévoir ses coups aux échecs.*



Le Profiler annonce s'ils peuvent poursuivre le tour et sélectionner une nouvelle carte qui ne correspond pas à la description, ou s'ils se sont trompés et ont éliminé le personnage recherché. Dans le deuxième cas, mettez fin à la manche.

*Quand une carte Personnage est éliminée à raison, conservez-la. Elle vous aidera à évaluer votre performance à l'issue des 4 manches. Si vous avez éliminé les 5 personnages qui ne correspondaient pas à la description, récupérez aussi la dernière carte Personnage.*

## FIN D'UNE MANCHE

Quand les joueurs se sont trompés ou qu'ils ont trouvé le personnage recherché, ils passent à la manche suivante.

- Défaussez les cartes Personnage qui n'ont pas été récupérées.
- Recommencez les étapes de la Préparation d'une manche.

**Quand vous avez joué 4 manches, passez à la fin de la partie expliquée ci-dessous.**

## FIN DE LA PARTIE

Comptez les cartes Personnage que vous avez remportées et reportez-vous à l'échelle suivante pour connaître votre degré de réussite :

24	Légende
21-23	Grand maître
18-20	Expert
14-17	Professionnel
10-13	Apprenti
0-9	Stagiaire



## CONSEILS

- Si un personnage n'est pas connu de tous les joueurs, n'hésitez pas à le remplacer.
- Ne tenez pas compte des réalités historiques, demandez-vous ce que ferait le personnage dans la situation indiquée ! Aimeriez-vous suivre les réseaux sociaux d'un chevalier de la Table ronde ?
- Quand vous êtes Profiler, pensez à bien regarder avec quels autres personnages le vôtre est en concurrence avant de placer vos cartes Situation.

## VARIANTE : LES COUPLES

Pour pimenter vos parties, il suffit de placer **deux cartes Personnage** sous chaque tuile Numéro. Jouez de la même façon, mais considérez désormais les deux cartes Personnage comme un couple.

1	2
UNE FEMME DE NEANDERTAL	GEORGE CLOONEY
MOI (LE PROFILER)	LOUIS DE FUNÈS



**Auteur :** Romaric Galonnier  
**Direction artistique :** Monsieur L'Oeil  
**Design graphique :** Monsieur L'Oeil et Marianne Michel  
**Distribution (France) :** Ludistri



débâclejeux