



**ESPRIT
ES-TU LÀ ?**

RÈGLES DU JEU



Mode ESPRIT ES-TU LÀ ? - 2 à 6 joueurs

But du jeu

Démasquer les autres joueurs de la soirée avant qu'il ne soit trop tard !

Vous avez 2 tentatives durant la partie pour trouver l'identité secrète de chaque joueur, ne gâchez pas vos 2 chances sans avoir bien enquêté sinon vous êtes éliminé !

Mise en place

- Prenez les 24 grandes cartes Personnage, mélangez-les et distribuez-en une à chaque joueur. Cette grande carte Personnage est secrète pendant toute la partie, gardez la face cachée devant vous.
- Prenez les petites cartes Action, enlevez toutes les cartes Spéciales du jeu sauf les 4 cartes « Petite sacoche » et « Grande sacoche ».
- Mélangez-les et distribuez-en 6 à chaque joueur.



Les grandes cartes Personnage

Nombre de cartes que vous pouvez jouer par tour.

2

CAMP DU PERSONNAGE :



= Camp du Bien



= Camp Démoniaque

FAIBLESSE ULTIME. Lorsque vous recevez la carte Faiblesse Ultime de votre personnage, vous êtes démasqué, retournez votre carte pour que votre personnage soit visible par tous les autres joueurs. Vous êtes alors éliminé.

☠ Faiblesse ultime :
Exorcisme

Jouer

Le joueur le plus âgé démarre la partie. Il joue 2 ou 3 cartes Action selon le nombre indiqué sur sa carte Personnage en haut à gauche.

Pour ce mode de jeu, le nombre de Points de Vie des personnages ne compte pas. Vous éliminez uniquement un joueur dès que vous devinez son identité secrète en vous basant sur ses Faiblesses (voir Aide de Jeu) suite aux attaques qu'il aura subies (voir les jetons qui sont devant lui), ou avec une carte Faiblesse Ultime.

Il existe en tout 7 familles de cartes Attaque :



Arme de Base



Arme Blanche



Arme à Feu



Arme Incendiaire



Attaque Sacrée



Attaque Surnaturelle



Attaque Démoniaque



POINTS DE VIE
Valeur non utilisée dans ce mode de jeu.

Les **FAIBLESSES** du personnage. Lorsque vous recevez une carte Attaque correspondant à une de vos Faiblesses, vous mettez le jeton correspondant côté jaune devant vous. Si vous n'avez pas la Faiblesse correspondante, mettez un jeton côté bleu. Si vous avez une carte Défense pour vous protéger de l'attaque, ne prenez pas de jeton.



Les Faiblesses des personnages

Chaque personnage du jeu n'est sensible qu'à 3 ou 4 Faiblesses sur les 7.

Par exemple le Fantôme n'est pas sensible aux Armes de Base, ni aux Armes Blanches, ni aux Armes à Feu, ni aux Armes Incendiaires.

Si vous attaquez le Fantôme avec l'une de ces 4 familles de cartes, aucune de ces attaques ne va le toucher. Le joueur prendra alors un jeton correspondant au symbole de l'attaque qu'il a reçu, et il le placera devant lui sur la face bleue pour indiquer que ce type d'attaque ne fonctionne pas contre lui.





Chaque personnage a un ou plusieurs équipements ou capacités de base permettant de les différencier, de les rendre unique et surtout de ne pas être touché par certaines des 7 attaques.

Par exemple, le policier, comme les autres humains, n'est pas sensible aux attaques sacrées (La Croix, l'Eau Bénite...).

Il possède en équipement de base, le Gilet pare-balles, ce qui fait qu'il ne sera pas non plus touché par les Armes à Feu. Il a également la Bible pour ne pas être touché par les Attaques Surnaturelles. Il est en revanche sensible aux Armes de Base, aux Armes Blanches, aux Armes Incendiaires et aux Attaques Démoniaques.

Les jetons Faiblesse

Lorsqu'un joueur est attaqué avec une carte Attaque, il regarde sur sa carte Personnage pour savoir si l'attaque correspond à une de ses Faiblesses.

Positionnez le jeton avec le symbole correspondant à l'attaque reçue face jaune si votre personnage a cette Faiblesse ou face bleue s'il ne l'a pas. Si vous contrez l'attaque avec une carte défense, ne prenez pas de jeton.



Le Bluff

Une fois par partie, vous avez le droit à un bluff : dire que l'attaque vous touche ou ne vous touche pas même si vous possédez la Faiblesse, afin de rendre plus difficile votre identification auprès des autres joueurs.

Cependant, si vous recevez une seconde fois l'attaque où vous aviez bluffé la 1re fois, vous devez dire la vérité et changer le sens du jeton correspondant au bluff. En fin de partie, il sera facile de voir si un joueur a triché (comparez ses Faiblesses avec les jetons reçus pendant la partie; s'il a bluffé 2 fois sur une attaque, cela se verra).

Les cartes Défense

Elles permettent de ne pas prendre le jeton Faiblesse si l'attaque vous touche ou ne vous touche pas afin de rendre plus difficile l'identification de votre personnage. Sur chaque carte Attaque, vous trouverez les cartes Défense qui vous protègent contre l'attaque reçue.



Si une carte Attaque, comme par exemple Hache d'argent, possède 2 Faiblesses qui devraient vous toucher, vous devrez contrer à la fois la Faiblesse Arme Blanche et Attaque Démoniaque.

Si vous êtes vulnérables à une seule de ses 2 Faiblesses, contrez uniquement cette Faiblesse et prenez le jeton (côté bleu) de la Faiblesse qui ne vous touche pas.

Les Faiblesses Ultimes

Chaque personnage a une Faiblesse Ultime :



Petite Fille
Pom Pom Girl
Institutrice



Docteur
Squelette
Momie



Croque-Mort
Cameraman
Livreur



Poupée Maléfique
Fantôme
Dame Blanche



Prêtre
Médium
Sorcière



Zombie
Vampire



Policier
Chasseur
Serial Killer
Colonel



Loup-Garou
Clown Maléfique
Démon

Il s'agit d'objets qui vont révéler votre personnage. Si vous trouvez, avec une carte Faiblesse Ultime le personnage d'un des joueurs, il est éliminé de la partie. Ces cartes ne comptent pas comme une de vos 2 tentatives pour identifier et éliminer un joueur.

Si la carte reçue ne vous démasque pas, placez-la devant vous pendant toute la partie, les autres joueurs verront plus facilement qui vous n'êtes pas, ce qui facilitera l'identification de votre personnage et pourra dissiper les doutes si plusieurs personnages sont proches en termes de Faiblesses.

Comment identifier le personnage d'un joueur ?

Vous devez l'attaquer plusieurs fois avec vos cartes Attaque pour déterminer ses Faiblesses et son bluff. Regardez également le nombre de cartes qu'il a par tour, puis dès qu'il a 5, 6 ou 7 jetons face à lui, tentez de le démasquer avec l'Aide de jeu.

Éliminer un autre joueur

La première option est de jouer une carte Faiblesse Ultime contre un autre joueur lors de votre tour.

Vous pouvez également identifier son personnage secret par déduction.

Pour cela, servez-vous de l'Aide de jeu pour identifier les personnages des autres joueurs en analysant les jetons Faiblesse qu'il a devant lui.

Vous avez 2 tentatives en tout pendant la partie pour tenter d'éliminer un adversaire en révélant son identité secrète lors de votre tour.

Si vous avez raison dès votre premier essai et que vous éliminez le joueur, il vous reste toujours 2 tentatives pour éliminer les autres joueurs.

En revanche, si vous échouez dans votre 1re proposition, il ne vous en reste qu'une seule avant d'être éliminé. Si vous échouez encore, vous êtes éliminé de la partie.

Si, par exemple, un joueur a devant lui les jetons face jaune Arme de Base, Attaque Surnaturelle et Attaque Démoniaque et que les 4 autres jetons sont côté bleu, vous pouvez déduire directement que le personnage est la petite fille si vous pensez que le joueur n'a fait aucun bluff.



S'il a devant lui les jetons face jaune Arme de Base, Attaque Surnaturelle, Attaque Démoniaque, Arme à Feu et que les 3 autres jetons sont côté bleu. Vous pensez alors que le personnage semble être la petite fille mais que le joueur a bluffé sur l'Arme à Feu. Attaquez-le pour vérifier son bluff avec une attaque Arme à Feu, il devra retourner le jeton face bleue car il reçoit une seconde attaque sur son bluff et est obligé de dire la vérité.

La Petite Fille a bluffé sur le jeton Arme à Feu. Retentez une attaque avec une carte Arme à Feu pour en être sûr.



Actions possibles lors d'un tour

Lors de votre tour de jeu, vous pouvez :

- Vous défausser d'une à 2 cartes, en piocher une ou 2 et les jouer lors de ce même tour.
- Remonter à 6 cartes en main (7 ou 8 si vous avez la carte petite ou grande sacoche).
- Jouer une ou plusieurs cartes Attaque contre un ou plusieurs joueurs (mais sans prendre en compte les PV des attaques, uniquement ses Faiblesses).
- Jouer une ou plusieurs cartes Faiblesse Ultime contre un ou plusieurs joueurs pour tenter de les éliminer.
- Jouer une ou plusieurs cartes Spéciale « Petite ou Grande sacoche ».
- Tenter d'éliminer un autre joueur en révélant son Personnage (aidez-vous de l'Aide de jeu).



Si votre carte Personnage indique que vous pouvez jouer 3 cartes, vous pouvez jouer les 3 cartes de votre choix, par exemple, une carte Attaque, une carte Faiblesse Ultime et une carte Spéciale ou encore 3 cartes Attaque.

Fin de partie

La dernière personne à ne pas avoir été démasquée remporte la partie. Le second gagnant est celui qui a éliminé le plus de joueurs pendant la partie si ce n'est pas le dernier en jeu.



Auteur : J. Algaze

Design graphique & illustrations : S. Delacroix

Renfort graphique : Caroline Bordier



Édité par Topi Games
9 rue Pasteur 94130
Nogent-sur-Marne - FRANCE

www.topi-games.com
contact@topi-games.com