ARKHAM RITUAL

10+ | 3~7 | 20 MIN

Vous êtes un journaliste indépendant travaillant dans la ville d'Arkham. Un jour vous entendez parler d'un rituel mystérieux ayant lieu dans une cave de la prestigieuse université de Miskatonic. Vous et votre équipe décidez d'enquêter discrètement sur le rituel afin d'obtenir la prochaine exclusivité. Sans trop réfléchir, vous faites un pas dans la cave, mais vous ne mettez pas longtemps avant de regretter votre décision. La cave est un sanctuaire des Dieux antiques où le rituel horrifiant déchire l'esprit de ceux qui y participent, les faisant sombrer dans la folie!

Dans la cave sombre et pleine de moisissures, des gens tournent autour d'artéfacts. Dans la pénombre, vous avez du mal à distinguer les artefacts près desquels vous passez. Cependant, à quelques mètres, vous arrivez à entrevoir ce que les autres tiennent dans leur main. Il semble que certains de ces artéfacts magiques fassent basculer les participants dans la folie. Vous devrez déduire quel artefact vous tenez en regardant ceux des autres.

Gardez votre santé mentale et échappez-vous vivants de ce rituel!

1. Apercu du Jeu

Dans Arkham Ritual, vous ne voyez pas la carte que vous tenez. Au lieu de cela, vous voyez les cartes que les autres joueurs tiennent. Vous devez deviner la carte que vous tenez en regardant les cartes des autres joueurs et les cartes qui ont déjà été jouées. Le jeu se joue en plusieurs rounds et chaque round se décompose en plusieurs tours. À chaque tour, un joueur tire la carte du dessus de la pioche, la regarde, et la passe à un autre joueur. Le joueur qui reçoit la carte a le choix a) de défausser la carte qu'il tient en main et prendre la nouvelle carte sans la regarder, ou b) passer la carte à un autre joueur sans la regarder. Après qu'un joueur a effectué son tour, un autre joueur débute le sien.

Le round continue jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de round soit rencontrée, c'est alors que tous les joueurs révèlent leur carte. A ce moment-ci, si vous tenez une carte Maudite (Rouge), la carte corrompt votre esprit et vous perdez votre santé mentale. Si vous tenez une carte artéfact Saine (Bleue) mais qu'un autre joueur possède également la même carte artéfact (sans tenir compte de leur couleur), les artéfacts créent une résonnance impie, corrompent votre esprit, et vous perdez votre santé mentale. Vous survivez au rituel seulement si vous tenez une carte Saine (Bleue) avec un artéfact unique. Les joueurs perdent leur santé mentale en défaussant des marqueurs de santé mentale. Vous enchainez les rounds jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs aient perdu tous leurs jetons de santé mentale. Tous les joueurs qui ont encore des jetons de santé mentale survivent au rituel. Serez-vous la personne qui réussira à enquêter sur le rituel et à y survivre ?!

2. Contenu

(1) Cartes Artéfact - 15 cartes
- 5 types : 2 cartes Saines (Bleues) et 1 carte Maudite (Rouge) de chaque type.

(2) Cartes Evènement - 5 cartes
- 5 types : 1 carte de chaque. Toutes Saines (Bleues).

(3) Cartes Personnage - 4 cartes
- 4 types : 1 carte de chaque. Toutes Saines (Bleues).

(4) Cartes Grand Ancien - 4 cartes
- 4 types : 1 carte de chaque. Toutes Maudites (Rouges).

(5) Marqueurs de Santé mentale - 30 jetons
- 16 jetons de valeur "1"
- 14 jetons de valeur "3"

(6) Feuille de Jeu - 1 feuille

(7) Aides Joueur - 7 cartes

(8) Plateau Doom Track et marqueur - 1 de chaque

2-1. Cartes

1. Type de Carte
   Les symboles indiquent le type de carte
   - Carte Artéfact
   - Carte Evènement
   - Carte Personnage
   - Carte Grand Ancien
2. Titre de la Carte
   Le nom de la carte.
3. Symbole d'une carte Artéfact Maudite
   Les cartes Artéfacts Maudits (Rouges) ont ce symbole à cet endroit.
4. Couleur de la carte
   Les cartes Saines ont le fond Bleu.
   Les cartes Maudites ont le fond Rouge.

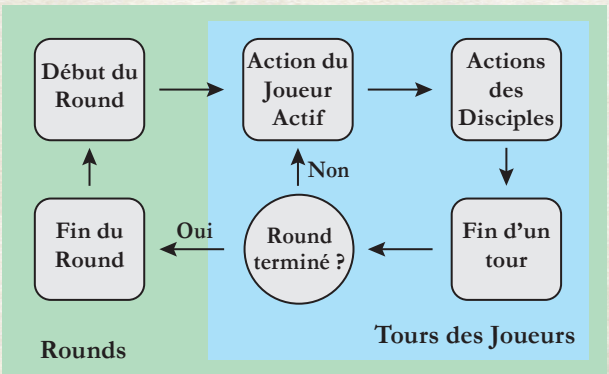
3. Installation

- Chaque joueur prend 7 jetons de Santé mentale de la réserve. Ils doivent rester visibles par tous les joueurs.
- Prenez les 22 cartes sans le symbole
  Voir section 10 pour savoir utiliser les cartes avec
- Les jetons et les cartes restantes sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisés dans cette partie.
- Placez la Fiche de Jeu au centre de la table.

4. Deroulement du Jeu

La partie se joue en plusieurs rounds et chaque round se décompose en plusieurs tours. À la fin de chaque tour, les joueurs vérifient si le round est terminé. S'il ne l'est pas, alors le round continue.

Si le round est terminé, les joueurs comparent leur main et déterminent s'ils ont perdu de la santé mentale. Ensuite, un nouveau round est joué et ce, jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs aient perdu toute leur santé mentale.



5. Mise en Place d'un Round

Appliquez cette mise en place une fois au début de chaque round.

- Mélangez les 22 cartes et distribuez 1 carte face cachée à chaque joueur. Les cartes restantes forment la Pioche placée au centre de la table.
- Chaque joueur prend la carte qui lui a été distribuée et la tient de façon à ce que les autres joueurs voient la face de sa carte (Autrement dit, vous ne voyez que les cartes des autres joueurs).

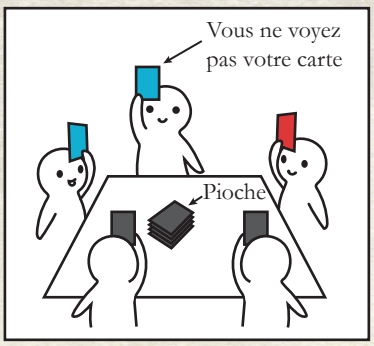


Figure 1: Mise en place

Pendant un round, vous ne devez jamais voir la carte que vous tenez dans la main!

5-1. Choix du Joueur Actif

Si c'est le premier round de la partie:

- Le joueur qui a le mieux compris les règles devient le Joueur Actif. Choisissez quelqu'un au hasard si tout le monde a autant compris les règles.

Si ce n'est pas le premier round de la partie:

- Le joueur avec le moins de santé mentale devient le Joueur Actif. En cas d'égalité, le joueur qui est le plus près du dernier Joueur Actif (du round précédent) dans le sens des aiguilles d'une montre devient le Joueur Actif.

Le Joueur Actif prend la Pioche et la place devant lui. Vous êtes prêts à débuter le prochain round.

6. Tour des Joueurs

Dans un round il y a plusieurs Tours des Joueurs. Chaque tour commence par l'action du Joueur Actif et est suivi des actions des Disciples. À la fin de chaque tour, il faut déterminer le prochain Joueur Actif et ce joueur commence le prochain tour.

Les joueurs enchaînent les tours jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de round soit remplie (voir la section 6-3, Fin d'un Tour pour plus de détails).

6-1. Action du Joueur Actif

1) Le Joueur Actif annonce le début d'un tour. Tous les autres joueurs placent une main sur la table. (Ces joueurs sont nommés les « Disciples »).
2) Le Joueur Actif tire la carte sur le haut de la Pioche et la regarde secrètement (aucun autre joueur ne doit voir la face de cette carte).
3) Le Joueur Actif passe la carte face cachée au Disciple de son choix.

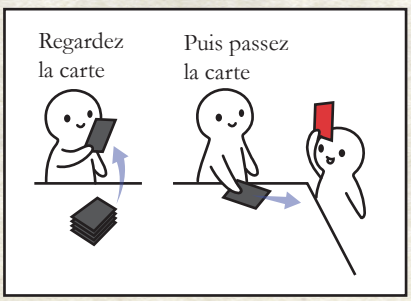


Figure 2: Action du Joueur Actif

Le Joueur Actif doit passer la carte à un Disciple. Il ne peut pas garder la carte !

6-2. Actions des Disciples

Quand un Disciple reçoit une carte:

- Il enlève sa main de la table.
- Il décide ensuite sans avoir regardé la carte de:

  a) prendre la carte (voir section 6-2-1) -ou-
  b) passer la carte (voir section 6-2-2).

6-2-1. Prendre la carte

Si le joueur décide de prendre la carte, il doit alors:

1) Défausser la carte qu'il tient dans sa main face visible au centre de la table. Si c'est une carte Artéfact, il la place sur la Feuille de Jeu à l'endroit correspondant. Sinon, il la place à côté de la Feuille de jeu face visible.
2) Prendre la nouvelle carte dans ses mains sans la regarder et la tenir face visible pour que les autres joueurs puissent la voir.
3) Si la carte défaussée était une carte Evènement, appliquez son effet spécial. (voir section 10-2 Cartes Evènements pour plus de détails).

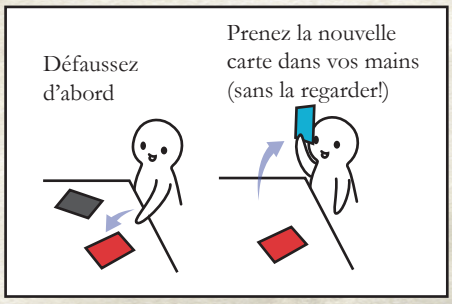


Figure 3: Disciple prend la carte

Vous devez toujours vous rappeler de ne pas regarder la carte quand vous la passez ou quand vous la prenez dans vos mains.

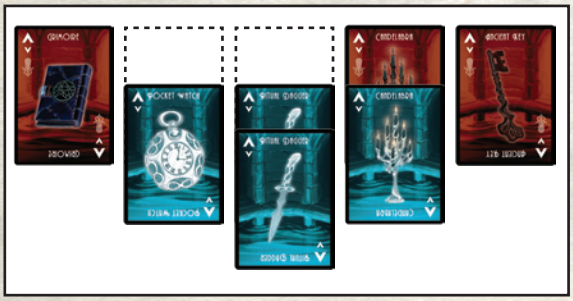


Figure 4: Les cartes défaussées sont toujours visibles par tous les joueurs.

6-2-2. Passer la carte

- Si le joueur décide de ne pas garder la carte, sans l'avoir regardé, il passe la carte à un autre joueur qui a encore sa main sur la table.
- Si tous les joueurs passent la carte sans la prendre (autrement dit, s'il n'y plus aucun joueur avec une main sur la table) le round s'achève (voir conditions Fin du round section 6-3).

Figure 5: Le Disciple passe la carte

6-3. Fin d'un Tour

A la fin de chaque tour (avant de passer au prochain) vérifiez si le round est terminé.

Conditions de fin d'un Round

1) Tous les joueurs ont passé la carte (voir section 6-2-2)
2) Effet spécial d'une carte Evènement (voir section 10-2)
3) Il n'y a plus de cartes dans la pioche

Si le round s'achève, procédez comme indiqué à la section 7. Fin d'un Round.

Autrement, préparez le prochain tour.

- Le Joueur Actif passe la Pioche au premier joueur à sa gauche qui a encore sa main sur la table. Si plus personne n'a sa main sur la table il passe la pioche au joueur à sa gauche.
- Le joueur qui reçoit la pioche est le nouveau Joueur Actif.
- Le nouveau Joueur Actif annonce la fin du tour. Tous les joueurs enlèvent leur main de la table.
- Retournez à la section 6-1 Action du Joueur Actif pour commencer un nouveau tour.

Exemple 1: Passer la Pioche

Le joueur A est le Joueur Actif et le tour vient de se terminer. Le joueur B n'a pas sa main sur la table. Le joueur C a sa main sur la table. Le joueur A passe donc la Pioche au joueur C qui devient le nouveau Joueur Actif.

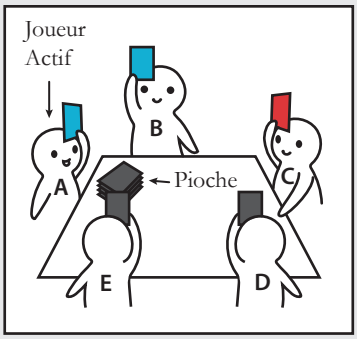


Figure 6: Préparation du prochain tour

7. Fin d'un Round

A la fin d'un round, tous les joueurs révèlent leur carte. Chaque joueur compare la carte qu'il tenait avec celles des autres joueurs pour savoir s'il a survécu au rituel. Si vous avez survécu au rituel, vous conservez votre santé mentale, Dans le cas contraire (si vous ne survivez pas au rituel), vous perdez de la santé mentale.

7-1. Déterminez si vous avez survécu

Vous survivez au rituel si:

a) Vous avez une carte Saine (Bleue) -et-
b) Vous avez une carte Artéfact que personne d'autre n'a, peu importe sa couleur.

Autrement dit, vous ne survivez pas si:

a) Vous avez une carte Maudite (Rouge) -ou-
b) Vous avez le même Artéfact qu'un autre joueur, peu importe sa couleur.

Exemple 2: Fin d'un Round

Les joueurs ont ces cartes quand la partie se termine:

Joueur A | Joueur B | Joueur C | Joueur D | Joueur E

Les joueurs D et E ont des cartes Maudites (Rouges), donc ils ne survivent pas (ils perdent leur santé mentale). Le joueur B a une carte Saine (Bleue), mais c'est le même Artéfact que le joueur E (ils ont tous les deux le Chandelier). Par conséquent, le joueur B ne survit pas non plus, et perd sa santé mentale. Les joueurs A et C ont une carte Saine (Bleue) et aucun autre joueur n'a la même carte donc ces deux joueurs survivent au rituel!

7-2. Exceptions à la Règle: Le Cultiste

Si un joueur a la carte "Le Cultiste" à la fin du round, vous devez changer la règle mentionnée à la section 7-1. et appliquer celle-ci.

Vous survivez au rituel si:

a) Vous avez une carte Maudite (Rouge) -et-
b) Vous avez une carte Artéfact que personne d'autre n'a, peu importe sa couleur.

Autrement dit, vous ne survivez pas si:

a) Vous avez une carte Saine (Bleue) -or-
b) Vous avez le même Artéfact qu'un autre joueur peu importe sa couleur.

Le "Cultiste" est lui-même une carte Saine (Bleue) donc le possesseur est sûr de ne pas survivre au rituel.

Exemple 3: Cultiste

Les joueurs ont ces cartes quand la partie se termine:

Joueur A | Joueur B | Joueur C | Joueur D | Joueur E

Comme le Joueur C a la carte du « Cultiste », tous les joueurs avec une carte Saine (Bleue) ne survivent pas au rituel. Les joueurs A, B, et C ont une carte Saine (Bleue) donc ils ne survivent pas. Le joueur E a une carte Maudite (Rouge), mais c'est le même Artéfact que le joueur B. Par conséquent, le joueur E ne survit pas non plus. Le joueur D est le seul avec une carte Maudite(Rouge) et dont l'Artéfact ne correspond à aucun autre. Le joueur D est donc le seul joueur à survivre au rituel!

7-3. Perdre sa santé mentale

Si vous n'avez pas survécu au rituel, vous perdez de la santé mentale. Marquez cette perte en défaussant vos jetons de santé mentale.

- Tous les joueurs qui n'ont pas survécu au rituel défaussent autant de jetons de santé mentale que le nombre de joueurs qui ont péri lors du rituel.

Exemple 4: Perdre son esprit

Dans l'Exemple 3, le joueur D était le seul joueur à survivre. Comme 4 joueurs n'ont pas survécu (Joueurs A, B, C et E), ces 4 joueurs défaussent 4 jetons de santé mentale chacun.

8. Fin de la Partie

Vous enchainez les rounds jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueur(s) perde(nt) tous leurs jetons de santé mentale. Si tous les joueurs ont 1 ou plusieurs jetons de santé mentale, commencez un nouveau round en retournant à la section 5, Mise en place d'un Round.

Si un ou plusieurs joueurs n'ont plus de jetons de santé mentale, la partie est terminée.

- Tous les joueurs qui n'ont plus de santé mentale ont été consumés par le rituel et ont tous perdus la partie.
- Tous les joueurs qui ont au moins 1 jeton de santé mentale ont survécu au rituel et ont gagné la partie.

Variante

Si vous préférez un mode plus compétitif, vous pouvez appliquer cette règle:

- Le joueur avec le plus de santé mentale gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

9. Variante d'Installation

Alors que Arkham Ritual contient 28 cartes, seulement 22 à la fois sont utilisées. Pendant l'Installation du jeu (voir section 3) Les joueurs peuvent décider d'échanger certaines cartes de base avec d'autres portant le symbole . Voir section Description détaillée des cartes (section 10) cidessous pour l'échange des cartes.

10. Description Detaillee des Cartes

Certaines cartes ont des effets spéciaux qui changent les règles du jeu.

10-1. Cartes Artéfacts (15 cartes dans la Pioche)

Pour chaque type d'Artéfact, il y a 2 cartes Saines (Bleues) et 1 carte Maudite (Rouge). Il y a 5 types d'Artéfact différents. Aucun n'a d'effet spécial.

Les cartes Maudites (Rouges) possèdent ce symbole .

10-2. Cartes Evènement (4 dans la Pioche)

Ces cartes déclenchent un effet spécial quand elles sont défaussées pendant le tour d'un joueur (voir section 6-2-1 Prendre la carte pour plus de détails. Ce sont toutes des cartes Saines (Bleues).

Elder Sign (Signe des Anciens)

Le round s'achève immédiatement quand cette carte est défaussée. Voir Conditions de Fin d'un Round à la section 6-3 Fin d'un tour pour plus de détails.

Gate (Portail)

Si un joueur tient la carte Grand Ancien quand cette carte est défaussée, appliquez l'effet immédiatement (voir section 10-4). Si personne ne tient la carte Grand Ancien, il ne se passe rien.

Les 2 "Portails" ne sont PAS considérés comme une même carte quand vous déterminez si vous survivez au rituel.

Ajoutez 1 de ces cartes à la pioche:

Magical Orb (Orbe Magique)

Le joueur qui défausse cette carte regarde la première carte de la pioche. Il choisit ensuite de la mettre face visible sur le haut de la pioche ou l'écarter de la partie face cachée.

Shining Trapezohedron (Trapèzoèdre Brillant)

Le joueur qui défausse cette carte regarde la première carte de la pioche. Si c'est une carte Saine vous gagnez 1 jeton de santé mental (sans dépasser 7). Sinon perdez 1 jeton de santé mentale. Cette perte cause la fin de la partie si le joueur se retrouve sans jetons de santé mentale.

10-3. Cartes Personnage (2 dans la Pioche)

Chacune de ces cartes déclenche un effet spécial si un joueur la tient en main à la fin du round, sauf si le round se finit à cause de l'effet du Grand Ancien. Ce sont toutes des cartes Saines (Bleues).

Ajoutez 1 de ces cartes à la pioche:

Investigator (Investigateur)

Le joueur qui tient cette carte gagne 1 point de santé mentale (sans dépasser 7) s'il survit au rituel.

Wary Student (Etudiant Méfiant)

Le joueur qui tient cette carte ne survit jamais au rituel. En revanche, il ne perd qu'un seul jeton de santé mentale.

Ajoutez 1 de ces cartes à la pioche:

Cultist (Cultiste)

Les règles de survie lors de la fin du Round changent. Voir section 7-2 Exceptions à la Règle: Le Cultiste, pour plus de détails.

Mad Professor (Professeur Fou)

En plus de la Règle normale à la section 7-1, tous les joueurs qui tiennent autre chose qu'un Artéfact ne survivent pas au rituel à la fin du round (Le joueur qui tient la carte inclus).

10-4. Cartes Grand Ancien (1 dans la Pioche)

Le round s'achève immédiatement si un joueur tient un Grand Ancien quand un portail est défaussé. Sautez la Fin du Round (voir section 7) et résolvez l'effet du Grand Ancien à la place.
Ce sont toutes des cartes Maudites (Rouges).

Ajoutez 1 de ces cartes à la pioche:

Cthulhu

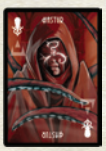
Tous les autres joueurs perdent autant de jetons de santé mentale que le nombre de joueurs moins 1.

Nyarlathotep

Le joueur avec le plus de santé mentale, excepté le joueur qui tient cette carte, ne survit pas au rituel et perd ses jetons normalement (voir section 7-3). En cas d'égalité, ces joueurs perdent leurs jetons. Ensuite, le joueur qui tient cette carte gagne autant de jetons que le nombre de jetons perdus par les autres joueurs (sans dépasser 7).

Yog-Sothoth

Tous les joueurs, sauf le joueur avec le moins de santé mentale et le possesseur de la carte, perdent toute leur santé mentale et sont consumés par le rituel. En revanche s'il y a égalité entre les joueurs avec le moins de santé mentale, le possesseur de la carte perd tous ses jetons sauf 1. Tous les autres joueurs perdent 1 jeton de santé mentale.



Hastur

Tous les joueurs avec une carte Artéfact ne survivent pas au rituel. Ils perdent leurs jetons normalement (voir section 7-3) plus le nombre de joueurs avec une carte Maudite (celle-ci inclus).

11. Interaction

L'interaction est encouragée dans ce jeu. Cependant, il y a quelques restrictions.

- Les joueurs ne doivent pas dire quelle carte (ni même sa couleur) un autre joueur tient en main.
- Les joueurs ne doivent pas révéler la carte qui est face cachée lorsqu'elle est passé ni donner d'informations sur celle-ci.

A part cela, vous pouvez dire ce que vous voulez. Soyez créatifs et amusez-vous entre amis!

12. FAQ

Q1: Je suis le joueur actif. Puis-je prendre la carte tirée?
R1: Non, vous devez la passer à un autre joueur.

Q2: J'ai défaussé la carte Signe des Anciens donc le tour s'achève. Quelle carte dois-je comparer pour savoir si je survis?
R2: Comparez la carte qui vous a été donnée quand vous avez défaussé le Signe des Anciens.

Q3: J'ai accidentellement regardé ma carte alors que je n'aurai pas dû. Que dois-je faire?
R3: Défaussez votre carte dans la Pioche puis mélangez la Pioche. Tirez ensuite une nouvelle carte sans la regarder. Ensuite, perdez 1 jeton de santé mentale. Souvenez-vous de ne jamais refaire cela!

Q4: J'ai défaussé un portail et pris Cthulhu dans mes mains. Cela déclenche-t-il son effet spécial?
R4: Oui, vous étiez un avatar de Cthulhu ! Vous déclenchez l'effet de la carte et tous les autres perdent leur santé!

Q5: Puis-je avoir plus de 7 jetons de santé mentale?
R5: Non, vous ne devez jamais avoir plus de 7 jetons.

13. Mini Extension Doom Track

La mini extension Doom Track change la façon dont les joueurs perdent leur santé mentale. La règle pour la perte de santé section 7-3 est ignorée et remplacée par celles-ci:

- Commencez le jeu avec le marqueur Doom Track sur le premier emplacement.
- A la fin d'un round, tous les joueurs qui n'ont pas survécu au rituel perdent autant de jetons qu'indiqué par l'emplacement où est situé le marqueur Doom Track.
- Après que les joueurs ont perdu leurs jetons de santé mentale, avancez le marqueur Doom Track d'1 emplacement.

14. Regle a 3 et 4 Joueurs

Bien que ce jeu soit meilleur avec 5 joueurs ou plus, vous pouvez l'apprécier avec 3 ou 4 joueurs.

Quand vous jouez à 3 joueurs, il y a 2 joueurs fictifs.
Quand vous jouez à 4 joueurs, il y a 1 joueur fictif.

- Chaque joueur fictif reçoit une carte face visible devant lui pendant la phase section 5. Mise en place d'un Round.
- Un joueur fictif ne peut pas recevoir une carte d'un autre joueur.
- Un joueur fictif ne devient jamais un Joueur Actif.
- Un joueur fictif ne perd pas de jetons de santé mentale.
- A la fin d'un round, tenez compte des cartes des joueurs fictifs pour déterminer les survivants du rituel.
- Comptez le joueur Fictif comme un joueur lorsque vous comptez le nombre de joueurs (ex : effet de la carte Cthulhu)

Designer de Jeu: Hiroki Kasawa

Développeur: Yirli'kumde, John Smith's Coffin

Illustrateur: Emily Ling

Éditeur: Dan Kobayashi

Traduction : Grégory Moussé Aidé par Jimmy Ghys et Christophe David

Remerciements spéciaux à Nathan Trimmer, tous nos play testeurs et backers de Kickstarter, incluant:

Karsing Fung, Blue Heron Entertainment LLC, Rodney Goins Jr, Alex G, Allan Lennon, Matthew Bednarick, John Spiher, Kevin Athearn, Leah Watts, Keith Lane, Shane Claridge, Reginald Thomas, Daryl McLaurine Ph.D., Liad Pelled, Heath Price, Smoot, Turskeli, Animyse, @KevinMConnolly, Christian Gilbert - Weirdguy, Logan Bolitho, Mark W., Carlos Salazar, Carlos "Cato" Fabri, Mickaël Beluet, Yap Yong Qie Caryl Tan (Quiche Games), Martin Pilon, 鄭麥扣 , Shawn Thiboutot, Gisberto Sanchez, A. Stoddard, David Marin Mercader, HyunGu Shin, Carlos 'K' Ferrari, Michael Keeley, Chatsakhon Tangsamphan, Hengerics Ferenc, SoRM Gaming, Marek, Victorious Secret, Rodolphe Peccatte, Jose Manuel Parra Rodriguez-Correa, Sami Oueini, Andres Van Belle, Madara LLC, Jonathan Mc Gowan

Allez faire un tour sur notre site web avant de jouer pour avoir la dernière version des règles et les éventuels errata.

Ninja Star
http://www.ninjastargames.com

Yirlikumde

Copyright © 2017 Ninja Star Games, LLC. All rights reserved.