

THE SHIPWRECK ARCANA

Prisonniers d'un monde submergé par les eaux, vous et vos alliés êtes condamnés, ou peut être pas. En utilisant les cartes mystiques et une bonne dose de logique, vous avez la possibilité de prédire vos destins respectifs et ainsi vous échapper indemne.

Dans ce jeu de **déduction coopératif pour 2-5 joueurs**, vous et vos amis allez tenter de lire l'avenir pour éviter qu'il n'arrive malheur à l'un d'entre vous. Pour gagner vous devez à vous tous faire 7 prédictions correctes avant que le Jugement n'atteigne 7.

COMPOSANTS

- 20 Cartes arcanes (A)
- 1 Carte *The Hours* (B)
- 2 Marqueur score/jugement (C)
- 1 Sac de jetons (D)
- 21 Jetons de fatalité (E)
- 35 Jetons personnels de couleur (F)



MISE EN PLACE

- Placez la carte **The Hours** sur la partie gauche de votre aire de jeu. Placez le marqueur de **score** (vert) sur le 0 de **The Hours**. Placez le marqueur **jugement** (rouge) selon la difficulté souhaité.
 - 0 jugement — Facile
 - 2 jugement — Normal
 - 4 jugement — Difficile
 - 6 jugement — Condamnés
- Mélangez les **cartes arcanes** faces visibles et placez le tas de cartes sur la table et au dessus de la carte *The Hours* card. Piochez et placez les **4 premières** cartes arcanes à droite de la carte *The Hours* en formant une ligne.
- Chaque joueur choisi une couleur de chiffres et chaque joueur reçoit les **7 jetons de sa couleur** pour former une ligne personnelle. Si il y a moins de 5 joueurs, mettez de côté les jetons non utilisés.
- Placez et mélangez dans le sac les **21 jetons fatalité** et placez le sac au centre de la table.
- Déterminez le premier joueur et jouez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

LA CARTE "THE HOURS"

Cette carte spéciale est toujours placée face visible. Le fond de cette carte est sombre contrairement aux cartes arcanes. Elle comprend une piste de score et une piste de temps. Cette carte n'a aucune capacité spéciale au dos, **elle ne quittera jamais le jeu**.



Exemple de mise en place à 5 joueurs (difficulté facile) après que plusieurs fatalités ont été joués.

LES CARTES ARCANES

Le **recto** de chaque carte ARCANES est unique, il y a un nom, une image, et une capacité spéciale. Le **verso** possède un autre pouvoir (dit: flétri) et une illustration différente.

Pendant la partie, la pile des cartes arcanes est toujours face visible (le recto de la carte est visible). Il y a toujours 4 cartes arcanes face visible (recto) au centre de l'aire de jeu à côté de **The Hours**.

Pendant la partie, les cartes arcanes en jeu vont **flétrir** et quitteront l'aire de jeu centrale et seront retournées. (voir: **cartes flétries**)

RECTO DES CARTES ARCANES

- ▶ Nom de la carte (A)
- ▶ Nom de la capacité spéciale (B)
- ▶ Texte de la capacité spéciale (C)
- ▶ Durée de la carte (D)



VERSO DES CARTES ARCANES

- ▶ Symbole du Pouvoir (E)
- ▶ Nom du pouvoir (F)
- ▶ Texte du pouvoir (G)



JETONS FATALITÉ (NOIRS)

Sur chaque jeton est indiqué une **valeur** (de 1 à 7) et combien **d'heures** il consomme quand il est joué (les petits points à droite du chiffre indiquent les heures consommées).

La valeur de la fatalité est ce que les autres joueurs vont devoir essayer de découvrir et prédire (à l'aide des cartes arcanes). Les heures sur le jeton fatalité déterminent la vitesse à laquelle la carte arcane va flétrir (et devra être retournée).

- ▶ Jetons fatalité d'une valeur de 1 à 3 consomment 1 heure.
- ▶ Jetons fatalité d'une valeur de 4 à 6 consomment 2 heures.
- ▶ Jetons fatalité d'une valeur de 7 consomment 3 heures.

Ces jetons fatalité sont piochés du sac, et sont remis dans le sac chaque fois qu'ils sont defausés. Sinon ils sont retirés du jeu.

LIGNE DE JETON PERSONNELLE

Chaque joueur dispose d'une série de 7 chiffres pour former sa ligne personnelle (de 1 à 7) qu'il dispose face à lui.



Ces jetons sont un aide mémoire et n'ont pas d'impact direct sur le jeu. Quand vos alliés tentent de découvrir le jeton fatalité que vous avez en main, ils peuvent vous demander de retourner certains chiffres de votre ligne personnelle afin de représenter et de les aider à visualiser lequel de ces jetons vous avez (ou pas) en main.

Vous n'avez pas à manipuler votre ligne personnelle à moins qu'un joueur ne vous le demande. A part pour leur couleur, ces jetons sont tous identiques aux jetons fatalité (noirs). Les petits points indiquant le nombre d'heures qu'ils consomment n'a aucun effet non plus, mais ils sont très utiles pour se rappeler combien d'heures consomme un jeton fatalité.

POUVOIRS DES CARTES FLÉTRIES

Lorsqu'une carte arcane se Flétrit (voir: **cartes flétries**), retournez la et placez la en dessous de l'aire de jeu centrale (sous les cartes arcanes).

Le dos (verso) des cartes arcanes a un pouvoir très utile qui peut être utilisé une seule fois. Une fois le pouvoir du dos de la carte (côté flétri) utilisé, retournez cette carte côté recto (côté arcane) et remettez la en dessous de la pile des cartes arcanes.

Chaque pouvoir de cartes flétries décrit ce qu'il fait, quand et comment l'utiliser. Certains pouvoirs ne sont utilisables que par le joueur actif (celui qui vient de piocher un ou deux jeton (s) fatalité), alors que d'autres ne sont utilisables que par le groupe des joueurs essayant de réaliser la prédiction.

Pouvoir flétri utilisable par le joueur actif.



Pouvoir flétri utilisable par le groupe essayant de faire les prédictions.

Un seul pouvoir de carte flétri peut être utilisée par tour. Certains pouvoirs de cartes flétries permettent au groupe de poser des questions au joueur actif. Ce dernier ne peut répondre que par oui ou par non. Il n'y a aucune limite au nombre de pouvoirs de cartes flétries disponibles et les pouvoirs ne sont pas liés à un joueur en particulier.



Placez les cartes flétries en dessous de l'aire centrale de jeu. Mettez les en dessous de la pile de cartes lorsqu'elles sont defausées.

TOUR D'UN JOUEUR

Pendant son tour de jeu le **joueur actif** (celui qui vient de piocher un ou deux jeton (s) FATALITÉ) suit les étapes suivantes:

1. Piocher

- ▶ Le joueur pioche un jeton fatalité du sac jusqu'à avoir 2 jetons en main. Il n'est pas autorisé de montrer ses jetons au groupe de joueurs, ni de regarder dans le sac.
- ▶ Plus tard dans le jeu, le joueur actif peut se retrouver avec un jeton fatalité restant d'un tour précédent et dans ce cas il ne pioche qu'un seul jeton fatalité.

2. Jouer

- ▶ Placer un des jetons fatalité (face visible) en le plaçant devant l'une des 5 cartes de l'aire de jeu centrale en respectant le texte décrivant la capacité spéciale (ou le pouvoir flétrie) de la carte. S'il est possible de placer son jeton fatalité sous plusieurs cartes, il faut en choisir une et ignorer les autres.
- ▶ Si l'un des jetons fatalité placé provient d'un tour précédent, vous n'avez pas le droit d'indiquer que le jeton que vous êtes en train de jouer est un jeton fatalité que vous aviez conservé lors d'un tour précédent.

3. Predire (optionnel)

- ▶ Le groupe de joueur (vos alliés) a la possibilité de faire une et une seule prédiction, c'est à dire qu'il va essayer de deviner la valeur du jeton fatalité que vous tenez encore dans votre main.
- ▶ La prédiction ne peut être faite que sous la forme d'une affirmation, par exemple: "nous prédisons que ta fatalité a une valeur de 4."
- ▶ Si le groupe décide de ne pas faire de prédiction, gardez votre jeton fatalité (celui qui est resté dans votre main) et posez le face-cachée sur la table. Ne toucher pas non plus à votre ligne de chiffre personnelle. Passez ensuite à la l'étape 5.
- ▶ Si le groupe décide de faire une prédiction, passez à la l'étape 4.
- ▶ Le groupe doit faire une seule prédiction et à l'unanimité.
- ▶ Les membres du groupe (vos alliés) peuvent discuter entre eux sur la valeur de votre jeton fatalité. Ils peuvent vous demander de retourner certains des jetons de votre ligne personnelle afin de faire le point sur ce qu'ils ont pu découvrir.

4. Resolution

- ▶ Si aucune prédiction n'a été faite, passez cette étape.
- ▶ Si une prédiction correcte a été faite, vous êtes libéré de cette fatalité! Tous les joueurs gagnent 1 point. Dans ce cas, déplacez le marqueur de score (vert) d'une case.
- ▶ Si la prédiction était fausse, le marqueur jugement (rouge) progresse d'une case.
- ▶ Après chaque prédiction (correcte ou incorrecte), défaussez votre jeton fatalité, placez le dans le sac et réinitialiser votre ligne de chiffre personnelle.

5. Flétrissement des cartes

- ▶ A chaque fin de tour, vérifiez si certaines cartes arcanes ne flétrissent pas (voir: **cartes flétries**).

Tous les joueurs doivent absolument éviter de laisser échapper toute information concernant les jetons fatalité qu'ils ont en main. Il est conseillé au joueur actif de ne pas parler durant son tour de jeu sauf au moment de dire si la prédiction faite est correcte ou non.

CARTES FLÉTRIES

Une carte ARCANES va **flétrir** quand le nombre **d'heures** (les petits points sur les jetons FATALITÉ) placés devant elle, atteint un nombre égal ou supérieur à sa **durée**. Quand une carte se flétrie, suivez les étapes suivantes:

1. Remettez tous les jetons fatalité se trouvant devant la carte dans le sac.
2. Retournez la carte et placez la en dessous de la ligne des arcanes, au centre de l'aire de jeu.
3. Avancez le marqueur jugement de 2 cases, **sauf si le groupe a fait une prédiction correcte!**
4. Complétez la ligne de cartes arcanes en prenant la carte arcane du dessus de la pile de cartes du même nom et placez la, face visible (recto), dans l'espace libre.

Rappel: *The Hours* n'est pas une carte arcane et ne se flétrit jamais. Les jetons fatalité joués devant *The Hours* sont déplacés sur la carte arcane directement placée à sa droite.



FIN DU JEU

La partie s'achève lorsque l'un des marqueurs (score ou jugement) atteint la 7e case de la carte *The Hours*.

- ▶ Les joueurs remportent la partie en faisant 7 prédictions correctes (le marqueur vert de score atteint 7).
- ▶ Les joueurs perdent la partie si le marqueur du jugement (rouge) atteint 7.

STRATEGIE

Lorsque vous êtes le joueur actif, il vous faudra faire particulièrement attention où jouez (ou ne pas jouer) de façon à donner un bon indice quand au jeton fatalité se trouvant encore dans votre main. Votre choix va guider vos alliés pour deviner la valeur du jeton fatalité (ce qui peut prendre plus d'un tour).

Faites attention où vous jouez sans oublier d'envisager où le groupe de joueurs pense qu'il vous est impossible de jouer.

Exemple: si un joueur actif joue un jeton fatalité d'une valeur de 1 devant la carte arcane *Midnight* ("si un jeton fatalité est plus petit que l'autre, jouez le plus petit ici"), ce joueur n'a pas donner beaucoup d'information utile, en effet il pourrait lui rester les jetons de 2 à 7. Le groupe pourrait juste imaginer que le joueur actif a fait se choix parcequ'il ne pouvait jouer ailleurs.

Mais, si la carte arcane *The Deep* ("si la somme des fatalités est de 5 ou moins, placez un jeton ici") est aussi en jeu à ce moment là, le groupe peut en déduire que la somme des jetons fatalité n'était pas de 5 ou moins. Puisque vous savez que le joueur actif à jouer un 1, vous pouvez en conclure que le joueur actif n'a pas un deuxième 1 ou un 2 ou un 3 ou encore un 4 car la paire de jetons fatalité (celui joué et celui en main) lui aurait permis de jouer sur *The Deep* et de donner plus d'information. Le groupe progresse donc et a réduit les possibilités sur les jetons 5, 6 ou 7!

AJOUTER OU RETIRER DES JOUEURS

Les joueurs peuvent très facilement rejoindre la partie ou la quitter même une fois que celle-ci a démarré.

- ▶ Si un joueur rejoint la partie en cours, donnez lui les chiffres de couleurs restant (de 1 à 7) et une place à la table en choisissant sa place dans l'ordre du tour de jeu.
- ▶ Si un joueur quitte la partie, défaussez tous les jetons fatalité qu'il détenait et enlevez sa ligne personnelle de chiffre.

FAQ

- ▶ Q: Si un groupe dispose d'une capacité telle que le pouvoir flétrie "Twice" qui permet de faire plus d'une prédiction pendant le tour, est-ce que chaque prédiction incorrecte entraine une avancée du jugement?
▶ A: Non, si une des prédictions est correcte on considère que l'ensemble des prédictions est correct.
- ▶ Q: Que ce passe-t-il si je joue un jeton fatalité devant une carte arcane et que je me rends compte que ce placement n'est pas autorisé?
▶ A: Il faut l'annoncer à vos alliés. Laissez le jeton sur la table, défaussez le jeton qui reste de votre main et allez directement à l'étape 5 (Flétrissement de carte).
- ▶ Q: Que se passe-t-il si je me rends compte qu'une personne ne peut être en possession d'un jeton fatalité car je détiens le dernier exemplaire?
▶ A: Vous pouvez défaussez votre jeton fatalité pour en révéler sa valeur au groupe et influencer leur décision. Si vous ne le défaussez pas, vous devez tout faire pour ne pas révéler cette information, même si cela signifie que vous laissez le groupe faire une prédiction que vous savez d'avance qu'elle sera incorrecte.
- ▶ Q: A quoi correspondent les "fatalité visible" auxquelles font références certains pouvoirs?
▶ A: Une fatalité visible est un jeton fatalité qui se trouve actuellement devant une carte arcane et dont on voit le chiffre.
- ▶ Q: Est-ce que l'avancée du jugement due à une prédiction incorrecte se cumule avec l'avancée du jugement due au flétrissement d'une carte pour le tour?
▶ A: Oui, le JUGEMENT avance d'une case à chaque prédiction incorrecte et avance encore de 2 cases pour chaque carte qui se flétrit.

CREDITS

Jeu cre e par Kevin Bishop
Illustration de Matthew Bishop
Edition 1.0-FR
Traduction de Eric C
© 2017 Meromorph Games



PLAYTESTERS

Jacqueline Bishop, Tonya Brenner, Dan Miller, Peter Plashko, Laetitia Sledz, AJ & Jessica Perez, Joe Farrell & Diane Kuhn, Benjamin Yamada, Sheri Paschen, Andrew Helton, Phil Gallagher, Shawn French, Harley Cox, Kerry Milan, Ned Bates, Adam Holt.