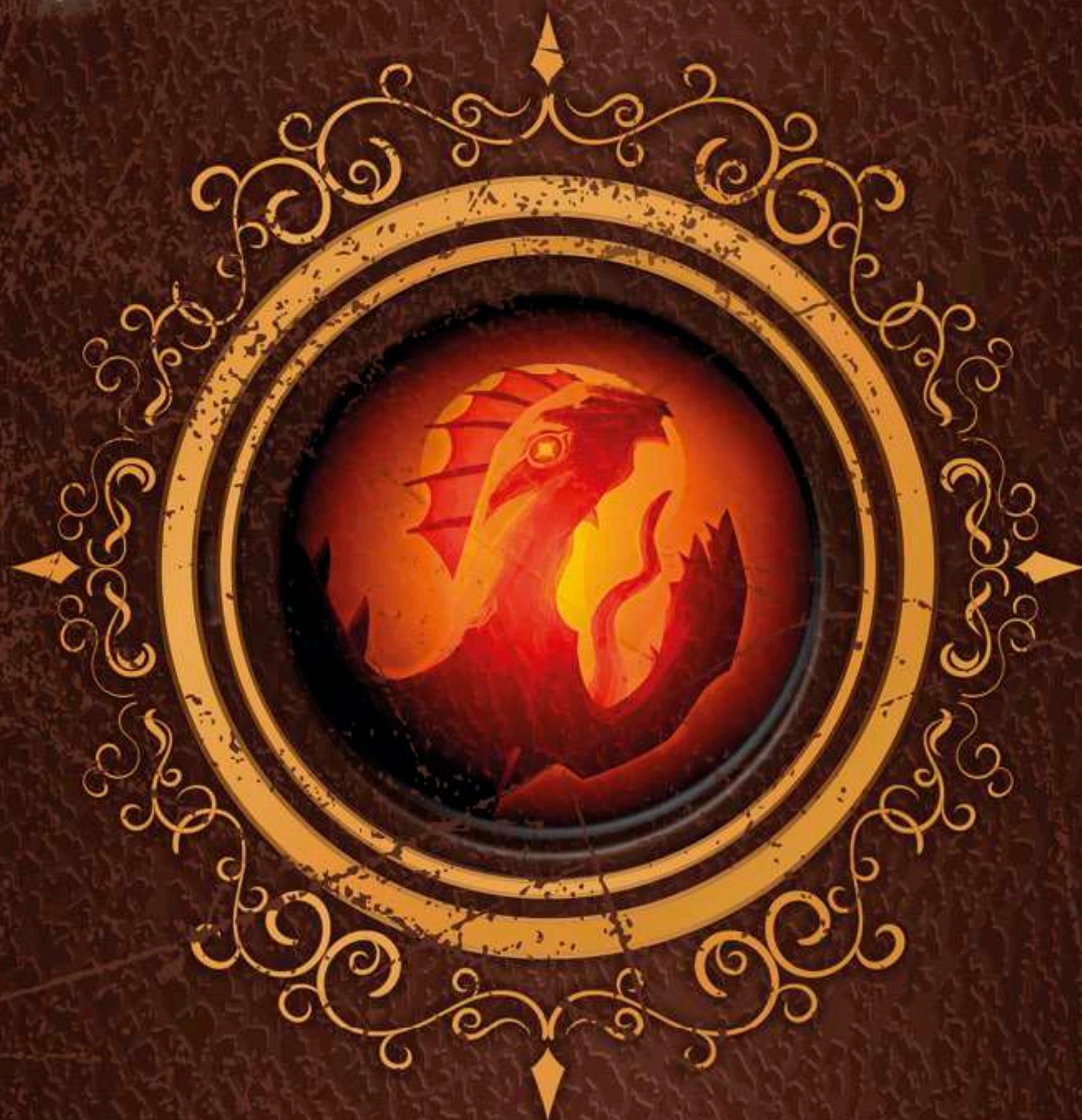


CRYPTIDE



UN JEU DE HAL DUNCAN ET RUTH VEEVERS

ILLUSTRÉ PAR KWANCHAI MORIYA

Les serpents de mer, les yétis, le chupacabra : vous avez étudié les images, relié les coordonnées, et rassemblé les maigres indices que vous avez pu trouver. Vous touchez au but ; bientôt, le monde entier saura la vérité sur le cryptide.

Vous et d'autres cryptozoologistes vous êtes associés pour enfin découvrir l'insaisissable créature, mais vous ne comptez pas partager la gloire de cette découverte. Sans révéler une partie de ce que vous savez, vous ne parviendrez jamais à localiser la bête, mais si vous en dites trop, votre nom sera vite oublié !

CONTENU DE CETTE BOÎTE

- 6 sections de carte géographique numérotées
- 4 pierres dressées (octogones)
- 4 cabanes abandonnées (triangles)
- 1 pion Recherche
- 5 jeux de jetons, un par joueur (cubes et disques de même couleur)
- 5 livrets Indices
- 54 cartes Énigme

VUE D'ENSEMBLE

Vous êtes tous des cryptozoologistes qui essaient d'être le premier à trouver la preuve irréfutable de l'existence d'un cryptide dans la nature sauvage. Chaque joueur recevra un indice unique, une information primordiale sur le lieu où vit la créature. En les combinant, les indices identifient une case unique sur le plateau, l'habitat naturel de la créature.

L'indice de chaque joueur désigne une zone où la créature peut se trouver, ou où elle ne peut pas se trouver, en fonction du terrain et des structures présentes sur le plateau. Pendant la partie, vous poserez des questions aux autres joueurs dans le but de découvrir leurs indices. Le premier joueur à utiliser correctement tous les indices pour découvrir l'habitat remporte la partie.

MATÉRIEL

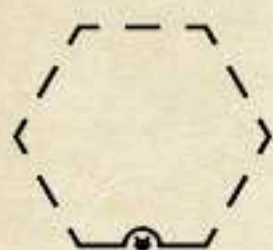
LA CARTE GÉOGRAPHIQUE

La carte géographique est la zone de recherche, et est le centre d'attention du jeu. Elle est constituée de six sections numérotées, divisées en cases hexagonales. Il y a cinq types d'espace différents : Désert, Forêt, Lac, Montagne et Marécage. Un chiffre apparaît dans un coin de chaque section, et est utilisé pour la mise en place.

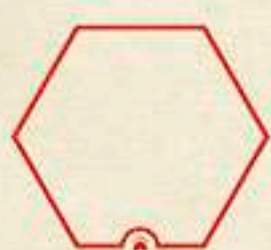


TERRITOIRE D'UN ANIMAL

En plus du type de terrain, une case peut faire partie du Territoire d'un ours ou d'un puma, comme indiqué par son pourtour.



Territoire d'un ours



Territoire d'un puma

STRUCTURES

Chaque case peut également contenir une Structure. Il existe deux types de Structure : les pierres dressées, et les cabanes abandonnées. Ces structures sont de quatre couleurs différentes : blanc, vert, bleu et noir.

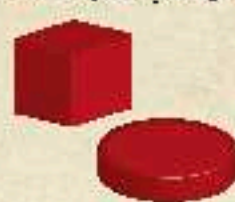


Pierres dressées



Cabanes abandonnées

JETONS DES JOUEURS



Chaque joueur récupère les cubes et disques d'une couleur. Il les posera sur le plateau lorsqu'il devra donner des informations aux autres joueurs.

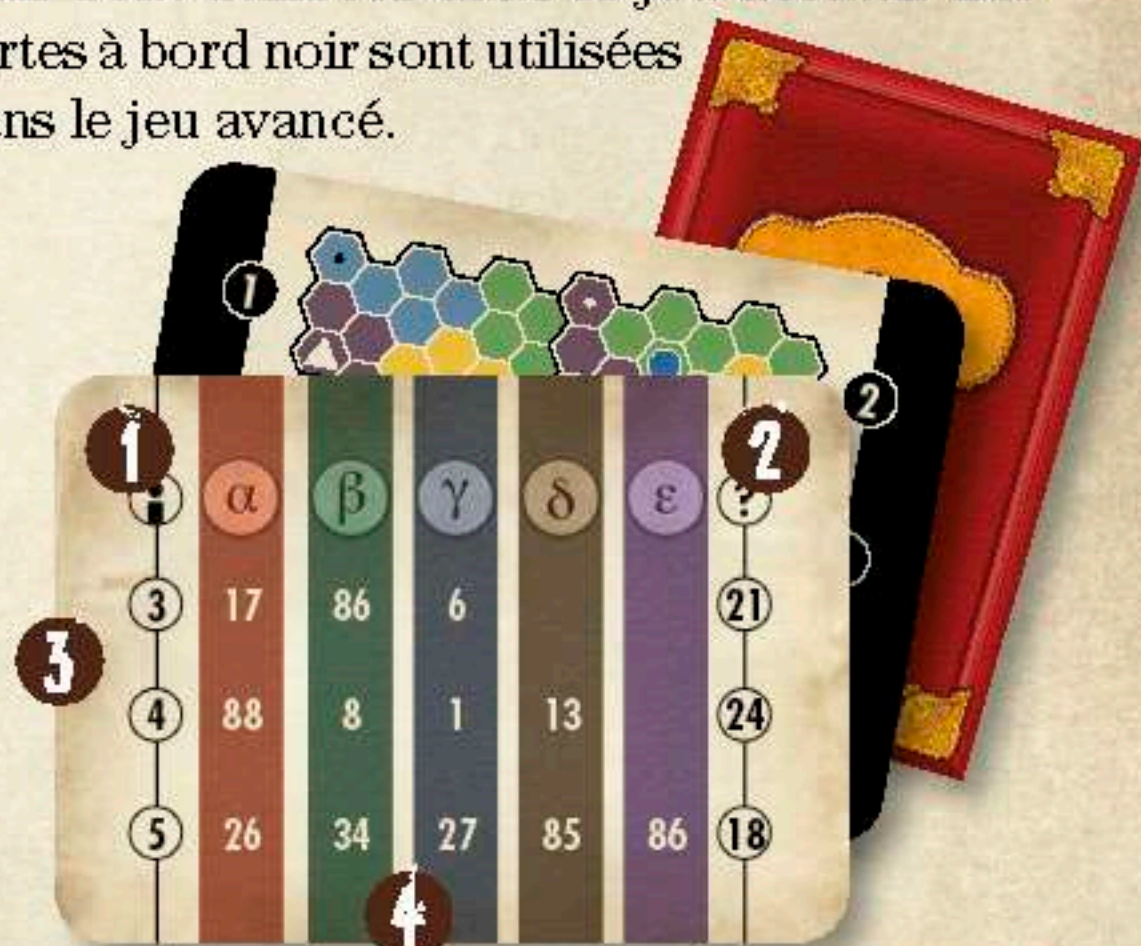
Un cube signifie que la case ne *peut pas* être l'habitat naturel de la créature, selon l'indice dont dispose ce joueur. Il ne peut y avoir qu'un cube par case.

Un disque signifie que la case *pourrait* être l'habitat naturel de la créature, selon l'indice dont dispose ce joueur. Il peut y avoir plusieurs disques empilés sur une case.

Les jetons ne sont jamais retirés du plateau, sauf en cas d'erreur. Il n'y a pas de limite de jetons par joueur. S'il vous en manque, utilisez n'importe quel accessoire de jeu pour les remplacer.

LIVRETS D'INDICES ET CARTES ÉNIGME

Le paquet de cartes Énigmes et les cinq livrets d'indices sont utilisés pour mettre le jeu en place et attribuer les indices. Les cartes à bord clair sont utilisées dans le jeu normal. Les cartes à bord noir sont utilisées dans le jeu avancé.



1. Nombre de joueurs (3, 4 ou 5).
2. Colonne d'indices facultatifs.
3. Le bord des cartes indique le niveau de difficulté.
4. Lignes indiquant l'indice et le livret d'indices que doit consulter chaque joueur.

MISE EN PLACE

Cryptide offre deux modes de jeu : normal ou avancé. Le mode normal (bord clair) est le plus adapté aux jeunes joueurs ainsi que pour se familiariser avec le jeu et les indices.

Le mode avancé (bord noir) ne présente que deux différences :

1. Les joueurs peuvent recevoir des indices négatifs comme positifs, certains indices peuvent donc comporter l'expression « l'habitat n'est pas ici ».
2. Les quatre structures de chaque type sont utilisées et non seulement trois.

Au début de la partie, choisissez un premier joueur (par exemple celui qui a mis en place la carte géographique), et distribuez un jeu de jetons à chaque joueur. Que vous utilisiez l'application ou les livrets d'indice, la carte géographique sera construite de la même manière. Les chiffres dans les colonnes de gauche et de droite autour de l'image de la carte géographique indiquent où se place

chaque section, et le point dans un coin de la section indique son orientation. Le point sur l'image de la carte géographique est situé dans la case qui contient le numéro de la section.

UTILISATION DE L'APPLICATION

La méthode la plus rapide pour préparer une nouvelle partie est de mettre les cartes et les livrets d'indices de côté, puis de suivre les instructions données à l'adresse :

<https://www.origames.fr/cryptide/>

Une fois la mise en place terminée et les indices attribués, vous pouvez ranger votre appareil numérique, qui ne sera plus utilisé pendant la partie, à moins qu'un joueur ait besoin de vérifier son indice ou que le groupe veuille demander une indication.



Dans ce cas, la section six est placée dans le coin supérieur gauche, dans cette orientation.

UTILISATION DES LIVRETS INDICES

Une fois que vous avez choisi le type de partie que vous allez jouer (normale ou avancée), mélangez les cartes de ce type et tirez-en une pour toute la table. L'une des faces de la carte indique l'emplacement et l'orientation de chaque section de la carte géographique, ainsi que les cases où poser les structures.

Une fois ces instructions appliquées et vérifiées, retournez la carte. Le dos de la carte indique les indices que vous devez utiliser. Consultez d'abord le nombre de joueurs dans la colonne de gauche. Dans l'ordre du tour, chaque joueur doit prendre le livret Indices correspondant à une colonne contenant un nombre sur cette ligne. Consultez le nombre indiqué dans le livret d'indices, qui vous donne votre indice pour cette partie. Ne révélez pas votre indice aux autres joueurs.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'objectif du jeu est d'identifier la seule case du plateau où peut vivre le cryptide.

Chaque partie commence par un partage initial d'informations : le premier joueur doit poser un cube sur une case du plateau qui ne peut pas être l'habitat, selon son indice. Le joueur assis à sa gauche fait ensuite de même, et cette opération se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé deux cubes. **Vous pouvez poser vos cubes sur une case qui contient une Structure, mais vous ne pouvez pas en poser là où se trouve déjà un autre cube.** Le premier joueur commence ensuite à jouer.

À votre tour, vous devez soit **poser une question** à un autre joueur, soit **effectuer une recherche dans une case**. C'est ensuite au joueur assis à votre gauche de jouer, à moins que vous ayez découvert l'habitat du cryptide.

Au fil de la partie, les joueurs posent des cubes ou des disques de leur couleur sur

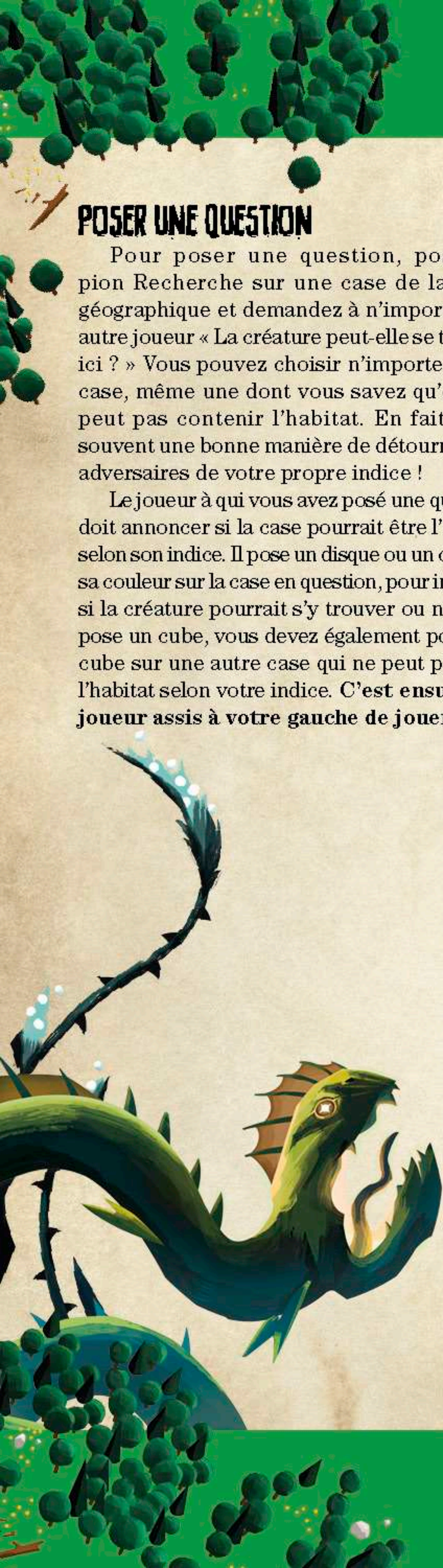
différentes cases du plateau. Un cube signifie que la case ne peut pas être l'habitat, selon l'indice dont dispose ce joueur. Un disque signifie que la case pourrait être l'habitat, selon l'indice dont dispose ce joueur. La seule manière de gagner la partie est d'effectuer une recherche sur la case où se trouve l'habitat.

PRINCIPES DE BASE

Que vous choisissiez de poser une question ou d'effectuer une recherche, vous devez respecter les principes de base du jeu :

- Vous devez poser vos jetons sur la carte géographique de manière honnête.
- Les jetons ne sont jamais retirés du plateau.
- Vous ne pouvez jamais agir sur une case où se trouve un cube. Vous ne pouvez donc ni poser de question, ni effectuer une recherche, ni poser l'un de vos jetons sur une telle case.
- **À votre tour, si vous faites poser un cube à un autre joueur, vous devez également poser l'un de vos cubes sur le plateau.** Cela s'applique que vous ayez posé une question ou effectué une recherche.
- Si l'un de vos jetons est déjà sur une case, vous ne pouvez pas y ajouter de jeton.

Vous serez parfois obligé de donner des informations sur votre indice aux autres joueurs. Dans ce cas, vos réponses doivent être honnêtes, mais il est souvent possible de répondre de manière trompeuse ou en donnant le moins d'informations possible. Par exemple, si l'un de mes cubes est déjà sur une case de Montagne, je peux poser un autre cube sur une autre case de Montagne pour faire croire à mes adversaires que mon indice est « l'habitat n'est pas dans une Montagne ».



POSER UNE QUESTION

Pour poser une question, posez le pion Recherche sur une case de la carte géographique et demandez à n'importe quel autre joueur « La créature peut-elle se trouver ici ? » Vous pouvez choisir n'importe quelle case, même une dont vous savez qu'elle ne peut pas contenir l'habitat. En fait, c'est souvent une bonne manière de détourner vos adversaires de votre propre indice !

Le joueur à qui vous avez posé une question doit annoncer si la case pourrait être l'habitat selon son indice. Il pose un disque ou un cube de sa couleur sur la case en question, pour indiquer si la créature pourrait s'y trouver ou non. S'il pose un cube, vous devez également poser un cube sur une autre case qui ne peut pas être l'habitat selon votre indice. C'est ensuite au joueur assis à votre gauche de jouer.

EFFECTUER UNE RECHERCHE

Pour effectuer une recherche, posez le pion Recherche sur une case de la carte géographique qui pourrait être l'habitat selon votre indice et déclarez que vous effectuez une recherche. **Vous devez immédiatement poser l'un de vos propres disques sur la case.** Si la case contient déjà l'un de vos disques, vous devez poser un disque sur une autre case qui pourrait être l'habitat selon votre indice, et qui ne contient pas encore de disque de votre couleur.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, demandez à chaque autre joueur si, selon son indice, la créature pourrait se trouver là où se trouve le pion. Le joueur doit poser un cube ou un disque sur la case, sauf si elle contient déjà l'un de ses disques ; dans ce cas, il n'a pas à répondre et c'est au joueur assis à sa gauche de le faire.

Dès qu'un joueur pose un cube, la recherche s'arrête. Personne d'autre ne peut faire de déclaration, et vous devez alors poser un cube sur une autre case qui ne peut pas être l'habitat selon votre indice. C'est ensuite au joueur assis à votre gauche.

Si personne ne pose de cube, vous avez identifié l'habitat et vous gagnez la partie ! Savourez l'instant et profitez des félicitations des autres joueurs avant de comparer vos indices.

AU SUJET DE L'HONNÊTÉTÉ

Cryptide vous laisse le champ libre pour mettre vos adversaires sur de fausses pistes, tout en dépendant complètement de l'honnêteté des joueurs lors du placement des cubes et des disques. Si ce n'est pas quelque chose dont vous sentez votre groupe de joueurs capable, ce jeu n'est peut-être pas fait pour vous.

Les erreurs sont rares, mais se produisent de temps en temps. Si un joueur se rend compte qu'il a fait une erreur en plaçant un

cube à un endroit où il aurait dû poser un disque (ou inversement), il doit l'annoncer aux autres joueurs aussitôt qu'il s'aperçoit de son erreur. Le joueur à l'origine de l'erreur remplace immédiatement son jeton mal placé. Et il doit également poser ce jeton sur une autre case, valide cette fois-ci. Ceci peut se produire pendant le tour d'un autre joueur, et non uniquement lorsque le joueur fautif est actif. Par exemple, vous pouvez avoir placé un disque sur une case où vous auriez dû poser un cube. Dès que vous vous rendez compte de votre erreur, vous devez l'annoncer aux autres joueurs, poser un cube sur la case et déplacer le disque sur une autre case où l'habitat pourrait se trouver selon votre indice. Souvenez-vous que vous ne pouvez poser aucun jeton sur une case qui contient déjà l'un de vos jetons ou le cube de n'importe quel joueur.

OBTENTION D'UNE INDICATION

Si les joueurs restent perplexes, il est possible d'obtenir une indication. Tous les joueurs doivent être d'accord, à un près en cas de partie à quatre ou cinq joueurs. Si vous utilisez les cartes, consultez le numéro dans la dernière colonne de votre carte et retrouvez-le dans la section Indications située à la fin de ce livret de règles. Si vous utilisez l'application, il vous suffit de suivre les instructions de celle-ci.

CONSEILS UTILES

Voici trois petites astuces qui vous aideront à mieux profiter du jeu :

- Vérifiez que tous les participants ont connaissance de tous les indices possibles. Tous les types d'indices sont expliqués dans ce livret de règles et une liste de tous les types d'indices figure au dos des livrets d'indices.
- Si une case contient déjà un disque d'un autre joueur, empilez le vôtre dessus, pour que la case reste visible.

- Vous aurez moins de difficultés à suivre les informations données par les autres joueurs en prenant des notes sur un papier libre.

INDICES

Il existe plusieurs types d'indices possibles, mais ils ont tous trait à la distance par rapport à certains éléments du plateau. Certains indices précisent que l'habitat doit être sur un type de terrain, alors que d'autres indiquent que l'habitat est dans, ou jusqu'à un nombre de cases donné d'un type de terrain, d'une Structure ou du Territoire d'un animal.

Cela signifie que tout indice qui annonce que l'habitat est dans, ou jusqu'à un certain nombre de cases d'un élément comprend toujours la case où se trouve cet élément. Par exemple, si votre indice est « dans, ou à 1 case d'une Forêt », ceci inclut chaque case Forêt et toutes les cases adjacentes à une case Forêt.

Les joueurs ne peuvent pas avoir le même indice lors d'une même partie.



INDICES POSSIBLES*

1. L'HABITAT SE TROUVE DANS UN TYPE DE TERRAIN PARMI DEUX

Exemple : « L'habitat se trouve dans une Forêt ou un Marécage. » Ce joueur sait que l'habitat se trouve sur une case Forêt ou une case Marécage, et il placera donc des disques sur ces cases. Le joueur sait que l'habitat ne peut pas être sur un autre type de terrain, et il placera donc des cubes sur les cases dont le type de terrain est différent de ces deux-là.



2. L'HABITAT SE TROUVE DANS, OU À 1 CASE D'UN TYPE DE TERRAIN

L'habitat se trouve dans, ou à 1 case du type de terrain indiqué. Cela inclut les cases du type de terrain indiqué.

Exemple : « L'habitat se trouve dans, ou à 1 case d'un Désert. » Cet indice inclut également les cases de Désert, elles peuvent donc être l'habitat. Un cube serait placé sur toute case qui est à plus de 1 case de distance de 1 case de Désert.



3. L'HABITAT SE TROUVE DANS, OU À 1 CASE DU TERRITOIRE D'UN ANIMAL

L'habitat se trouve dans, ou à 1 case du Territoire de l'un des deux animaux. Cela inclut les cases faisant partie de ce Territoire.

Exemple : « L'habitat se trouve dans, ou à 1 case du Territoire de l'un des deux animaux. » Les cases dans, ou à 1 case des Territoires d'un ours ou d'un puma pourraient être l'habitat, le joueur doit donc y placer des disques. Toute case située à plus de 1 case du Territoire d'un animal ne peut pas être l'habitat et sera donc marquée d'un cube.



*Les cases entourées en rouge sont celles où un disque doit être posé dans le contexte de l'exemple donné.

4. L'HABITAT SE TROUVE DANS, OU JUSQU'À 2 CASES D'UN TYPE DE STRUCTURE

L'habitat se trouve dans, ou jusqu'à 2 cases du type spécifié de Structure (Pierre dressée ou Cabane abandonnée). Cet indice inclut la case où se trouve la Structure et toutes les cases dans un rayon de 2 cases. La couleur de la Structure n'a aucune importance pour cet indice.

Exemple : « L'habitat se trouve dans, ou jusqu'à 2 cases d'une Pierre dressée. »



5. L'HABITAT SE TROUVE DANS, OU JUSQU'À 2 CASES DU TERRITOIRE D'UN TYPE D'ANIMAL

L'habitat se trouve dans, ou jusqu'à 2 cases du Territoire d'un animal du type spécifié (ours ou puma). Cet indice inclut les cases contenant le Territoire d'un animal du type spécifié et toutes les cases dans un rayon de 2 cases. Pour cet indice, seul le type indiqué compte.

Exemple : « L'habitat ne se trouve pas dans, ou jusqu'à 2 cases du Territoire d'un ours. » Cet indice annonce où l'habitat ne *peut pas être*. Il ne peut pas se trouver dans une case qui se trouve dans, ou jusqu'à 2 cases du Territoire d'un ours, qui sera donc marquée

d'un cube. Il peut se trouver dans toute case qui ne se trouve pas dans un rayon de 2 cases du Territoire d'un ours, qui sera donc marquée d'un disque.



6. L'HABITAT SE TROUVE DANS, OU JUSQU'À 3 CASES D'UNE COULEUR DE STRUCTURE

L'habitat se trouve dans, ou jusqu'à 3 cases de la couleur de Structure indiquée. Cet indice inclut les cases contenant les structures de la couleur spécifiée et toutes les cases dans un rayon de 3 cases. Le type de Structure n'a aucune importance pour cet indice.

Exemple : « L'habitat se trouve dans, ou jusqu'à 3 cases d'une Structure bleue. »





INDICATIONS

IL N'Y A

1. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 2. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
 3. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 4. pas d'indice qui mentionne un Territoire d'animal
 5. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
 6. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 7. pas d'indice qui donne deux types de terrain
 8. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 1 case* »
 9. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
 10. pas d'indice qui mentionne un Désert
 11. pas d'indice qui mentionne une Forêt
 12. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 13. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 14. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 15. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
 16. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 1 case* »
 17. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 18. pas d'indice qui mentionne une Montagne
 19. pas d'indice qui mentionne un Marécage
 20. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
 21. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 1 case* »
 22. pas d'indice qui mentionne une Montagne
 23. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
 24. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 1 case* »
 25. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 26. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 1 case* »
 27. pas d'indice qui mentionne une Forêt
 28. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 1 case* »
 29. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
 30. pas d'indice qui mentionne un Lac
 31. pas d'indice qui mentionne un Marécage
 32. pas d'indice qui donne deux types de terrain
 33. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 1 case* »
 34. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 35. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 1 case* »
 36. pas d'indice qui donne deux types de terrain
 37. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 1 case* »
 38. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
 39. pas d'indice qui mentionne un Lac
 40. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
 41. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
 42. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 43. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
 44. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
 45. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 1 case* »
 46. pas d'indice qui mentionne un Lac
 47. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 48. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 49. pas d'indice qui donne deux types de terrain
 50. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 51. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 52. pas d'indice qui mentionne un type de terrain
 53. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 54. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
 55. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 1 case* »
 56. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
 57. pas d'indice qui mentionne un Désert
 58. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
 59. pas d'indice qui donne deux types de terrain
 60. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 61. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 62. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 63. pas d'indice qui mentionne une Forêt
 64. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 65. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
 66. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
- 
- 

- 
67. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
68. pas d'indice qui mentionne un Marécage
69. pas d'indice qui mentionne une Montagne
70. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
71. pas d'indice qui mentionne un Désert
72. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
73. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
74. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
75. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
76. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 1 case* »
77. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
78. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 2 cases* »
79. pas d'indice « *dans, ou jusqu'à 3 cases* »
80. pas d'indice qui donne deux types de terrain

Merci à tous nos testeurs, qui ont enduré de nombreuses versions moins intuitives, voire injouables, du jeu : Steve, Jenni, Max, Charlotte, Matt, Pete, John, Anthony, Dave, Rasmus et de nombreux autres du groupe des Norwich Board Gamers.

Première publication en Grande-Bretagne en 2018 par OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018,

USA OSPREY GAMES est une marque commerciale d'Osprey Publishing Ltd.

© Ruth Veevers et H Duncan, 2018. Cette édition © 2018 Osprey Publishing Ltd

Tous droits réservés. www.ospreygames.co.uk

Édité en Français sous licence par Origames.

Traduction ©2019 Origames. Pour plus d'informations ou pour le service après-vente, contactez-nous à :

contact@origames.fr

[ou sav@origames.fr](mailto:sav@origames.fr)

Retrouvez nous sur :

[facebook/playorigames](https://www.facebook.com/playorigames)

<https://www.origames.fr/cryptide/>

RÉSUMÉ DES RÈGLES

MISE EN PLACE

Mettez en place le plateau et attribuez les indices à l'aide de l'application ou des cartes et des livrets d'indices. Commencez la partie par un partage initial d'informations : le premier joueur doit poser un cube dans une case du plateau qui ne peut pas être l'habitat selon son indice. Le joueur assis à sa gauche fait ensuite de même, et cette opération se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé deux cubes. Le premier joueur commence la partie.

TOURS

À votre tour, vous devez effectuer l'une des deux actions suivantes :

POSER UNE QUESTION

Choisissez n'importe quelle case et demandez à un autre joueur si cette case pourrait être l'habitat. L'autre joueur doit répondre par oui (en posant un disque) ou par non (en posant un cube), selon son indice.

EFFECTUER UNE RECHERCHE

Choisissez une case qui pourrait être l'habitat selon votre indice. Demandez à chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à

ce que quelqu'un pose un cube. Si personne ne pose de cube, vous avez gagné.

Si quelqu'un pose un cube, la recherche s'arrête.

PRINCIPES DE BASE

Que vous choisissiez de poser une question ou d'effectuer une recherche, vous devez respecter les principes de base du jeu :

- Vous devez poser vos jetons sur la carte géographique de manière honnête.
- Les jetons ne sont jamais retirés du plateau.
- Vous ne pouvez jamais agir sur une case où se trouve un cube. Vous ne pouvez donc ni poser de question, ni effectuer une recherche, ni poser l'un de vos jetons sur une telle case.
- À votre tour, si vous faites poser un cube à un autre joueur, vous devez également poser l'un de vos cubes sur le plateau. Cela s'applique que vous ayez posé une question ou effectué une recherche.
- Si l'un de vos jetons est déjà sur une case, vous ne pouvez pas y ajouter de jeton.

TOPOGRAPHIE

