

AIDE DE JEU

# CRYPTIDE



UN JEU DE HAL DUNCAN ET RUTH VEEVERS

ILLUSTRÉ PAR KWANCHAI MORIYA



# 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

# 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



Lorsque vous êtes sûr qu'un Indice **ne peut pas être bon** pour un joueur, barrez-le. Lorsque vous êtes sûr qu'un **Indice est** celui d'un joueur faites une croix dans sa colonne.

En mode avancé, il est possible d'avoir un Indice inversé. Les Indices du mode avancé sont indiqués par un \* et **ne sont pas utilisés dans le mode normal**. En mode avancé, associez 1 colonne de chaque mode à chaque joueur.

Lorsque vous êtes sûr qu'un Indice **ne peut pas être bon** pour un joueur, barrez-le. Lorsque vous êtes sûr qu'un **Indice est** celui d'un joueur faites une croix dans sa colonne.

En mode avancé, il est possible d'avoir un Indice inversé. Les Indices du mode avancé sont indiqués par un \* et **ne sont pas utilisés dans le mode normal**. En mode avancé, associez 1 colonne de chaque mode à chaque joueur.

1 ..... 2 ..... 3 ..... 4 ..... 1 ..... 2 ..... 3 ..... 4 ..... 1 ..... 2 ..... 3 ..... 4 .....

EST DANS UN TYPE DE TERRAIN		
Forêt ou Désert	Forêt ou Désert	Forêt ou Désert
Forêt ou Eau	Forêt ou Eau	Forêt ou Eau
Forêt ou Marais	Forêt ou Marais	Forêt ou Marais
Forêt ou Montagne	Forêt ou Montagne	Forêt ou Montagne
Désert ou Eau	Désert ou Eau	Désert ou Eau
Désert ou Marais	Désert ou Marais	Désert ou Marais
Désert ou Montagne	Désert ou Montagne	Désert ou Montagne
Eau ou Marais	Eau ou Marais	Eau ou Marais
Eau ou Montagne	Eau ou Montagne	Eau ou Montagne
Marais ou Montagne	Marais ou Montagne	Marais ou Montagne

N'EST PAS DANS UN TYPE TERRAIN		
Forêt ou Désert *	Forêt ou Désert *	Forêt ou Désert *
Forêt ou Eau *	Forêt ou Eau *	Forêt ou Eau *
Forêt ou Marais *	Forêt ou Marais *	Forêt ou Marais *
Forêt ou Montagne *	Forêt ou Montagne *	Forêt ou Montagne *
Désert ou Eau *	Désert ou Eau *	Désert ou Eau *
Désert ou Marais *	Désert ou Marais *	Désert ou Marais *
Désert ou Montagne *	Désert ou Montagne *	Désert ou Montagne *
Eau ou Marais *	Eau ou Marais *	Eau ou Marais *
Eau ou Montagne *	Eau ou Montagne *	Eau ou Montagne *
Marais ou Montagne *	Marais ou Montagne *	Marais ou Montagne *

EST DANS, OU A 1 CASE		
Forêt	Forêt	Forêt
Désert	Désert	Désert
Marais	Marais	Marais
Montagne	Montagne	Montagne
Eau	Eau	Eau
Territoire d'un Animal	Territoire d'un Animal	Territoire d'un Animal

N'EST PAS DANS, OU A 1 CASE		
Forêt *	Forêt *	Forêt *
Désert *	Désert *	Désert *
Marais *	Marais *	Marais *
Montagne *	Montagne *	Montagne *
Eau *	Eau *	Eau *
Territoire d'un Animal *	Territoire d'un Animal *	Territoire d'un Animal *

EST DANS, OU A 2 CASES		
Pierre dressée	Pierre dressée	Pierre dressée
Cabane abandonnée	Cabane abandonnée	Cabane abandonnée
Territoire d'un Ours	Territoire d'un Ours	Territoire d'un Ours
Territoire d'un Cougar	Territoire d'un Cougar	Territoire d'un Cougar

N'EST PAS DANS, OU A 2 CASES		
Pierre dressée *	Pierre dressée *	Pierre dressée *
Cabane abandonnée *	Cabane abandonnée *	Cabane abandonnée *
Territoire d'un Ours *	Territoire d'un Ours *	Territoire d'un Ours *
Territoire d'un Cougar *	Territoire d'un Cougar *	Territoire d'un Cougar *

EST DANS, OU A 3 CASES		
Structure Bleue	Structure Bleue	Structure Bleue
Structure Blanche	Structure Blanche	Structure Blanche
Structure Verte	Structure Verte	Structure Verte
Structure Noire *	Structure Noire *	Structure Noire *

N'EST PAS DANS, OU A 3 CASES		
Structure Bleue *	Structure Bleue *	Structure Bleue *
Structure Blanche *	Structure Blanche *	Structure Blanche *
Structure Verte *	Structure Verte *	Structure Verte *
Structure Noire *	Structure Noire *	Structure Noire *