

TRAPWORDS

Avant de lire ce livret, regardez le livret de **Présentation** qui se trouve sur le feuillet à part. La Présentation montre comment jouer une manche du jeu. Les règles sont simples, et certaines personnes préféreront apprendre le jeu juste en lisant le **Résumé des règles** au dos du feuillet. Ce livret de règles explique comment jouer une partie et donne quelques conseils pour apprendre le jeu à de nouveaux joueurs.

- Consignes de **Mise en place** (pages 2 à 4).
- Règles complètes (pages 5 à 9).
- **Règles pour donner des indices** (pages 10 et 11).
- Remarques sur des cartes spécifiques (au dos de ce livret).

**Présentation
des règles en vidéo**



cge.as/twu-fr

MATÉRIEL



7 tuiles Salle



5 figurines Monstre
cartonnées



2 figurines Équipe
cartonnées



4 Livres cartonnés



10 cartes Malédiction



10 cartes Monstre



3 supports
en plastique



2 tuiles Torche



50 cartes Mot



1 carnet de feuilles



1 sablier



2 crayons

MISE EN PLACE

Trapwords est un jeu en équipes. Vous aurez besoin de vous séparer en **deux équipes**, assises l'une en face de l'autre à la table. Chaque équipe doit contenir au moins deux joueurs. Si vous êtes un nombre de joueurs impair, une équipe aura alors un joueur de plus, ce qui n'est pas un problème.

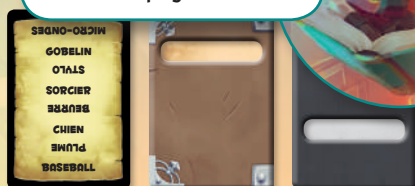
Mettez les figurines Équipe cartonnées sur leur support en plastique et placez-les sur la Salle 3. La figurine de votre équipe est celle qui est la plus proche de vous.

Disposez les cinq tuiles Salle par ordre croissant. Nous recommandons d'utiliser les tuiles Salle 3, 4, 5, 6 et 7, comme montré ci-dessous.

Vous cherchez la Salle 3 ? Elle se trouve au dos de la Salle 10 !

Prenez la Torche correspondant à la couleur de votre figurine Équipe et placez-la devant un des joueurs de votre équipe. Il devient l'Éclaireur et donnera les indices lors de la première manche. Si vous n'arrivez pas à déterminer qui commencera, les deux équipes peuvent donner leur Torche aux joueurs les plus âgés.

L'explication des Livres et des cartes Mot se trouve en page 4 !



Il y a deux paquets de cartes Monstre. Nous recommandons d'utiliser les Monstres sans astérisque. (Ceux avec un astérisque sont à utiliser pour une partie plus difficile.) Mélangez le paquet et prenez un Monstre au hasard.

Trouvez la figurine en carton correspondant au Monstre choisi. Mettez-la sur son support et placez le Monstre sur la dernière Salle (celle avec le nombre le plus élevé).

Pliez la feuille de manière à cacher vos Mots-Pièges à l'équipe adverse.

MISE EN PLACE ALTERNATIVE

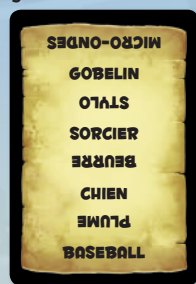
Une fois que vous connaîtrez bien le jeu, vous pourrez essayer de jouer avec plus de Malédictions et différentes Salles. Par exemple, vous pouvez utiliser les Salles 2, 4, 6, 8 et 10, avec des Malédictions dans les quatre premières Salles. Le jeu peut facilement s'adapter à vos envies.

Chaque équipe aura besoin d'une feuille et d'un crayon.

CHOISISSEZ UN GROUPE DE MOTS

Placez le paquet de cartes Mot sur la table. Vous pouvez le mélanger au besoin, mais faites attention à ne pas regarder les mots.

Trapwords contient deux groupes de mots inscrits sur chaque côté des cartes. Vous choisissez le groupe grâce aux Livres :



Carte Mot



Fantastique



Contemporain

Comment savoir quels Livres utiliser ? Les deux groupes contiennent des mots « habituels ». Le groupe de mots fantastiques contient des mots qui peuvent paraître habituels dans un monde fantastique. L'autre groupe possède des mots contemporains qui ne conviendraient pas dans un monde médiéval fantastique.

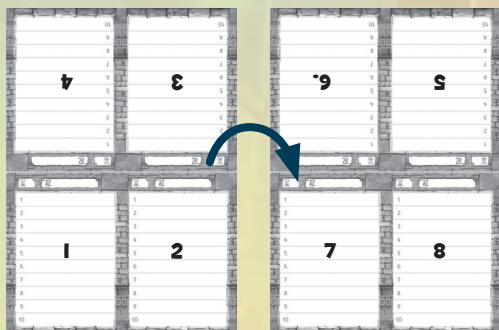
Les deux équipes doivent avoir le même type de Livre. Vous n'utiliserez donc qu'une seule paire de Livres pour toute la partie.

LISTE DE MOTS-PIÈGES

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Au début de chaque manche, les deux équipes doivent établir une liste de Mots-Pièges, en se servant des feuilles fournies dans la boîte. Chaque équipe aura besoin d'une seule feuille pour toute la partie.

Après quatre manches, retournez la feuille et continuez au dos.

La partie ne dure pas plus de huit manches.



Numéro de Salle
des adversaires

Mot secret



DÉROULEMENT DE LA MANCHE

Chaque manche se déroule en deux phases :

- Tout d'abord, les deux équipes dressent simultanément leur liste de mots pour piéger l'équipe adverse.
- Ensuite, chaque équipe joue son tour pour essayer de deviner le mot secret, en essayant d'éviter les pièges posés par leurs adversaires.

Pour un rapide aperçu du déroulement d'une partie, regardez le livret de Présentation.

POSER DES PIÈGES

Chaque équipe doit piocher une carte Mot du paquet. L'équipe adverse a sans doute aperçu le dessus de la carte, donc insérez la carte dans le Livre avec le revers visible. Fermez ensuite le Livre. Votre Livre laisse apparaître l'un des huit mots de ce côté de la carte. **Il s'agit du mot secret que l'équipe adverse doit deviner.**

Regardez le mot secret et réfléchissez à des mots que le joueur adverse avec la Torche, c'est-à-dire celui faisant deviner le mot à son équipe, pourrait donner comme indices pour ce mot. Le joueur ayant la Torche est appelé **Éclaireur**. Pensez-y, vous savez qui est l'Éclaireur, vous pouvez vous servir de ce que vous savez sur cette personne afin de poser des pièges plus sournois.

Il y a des règles concernant les mots que vous pouvez inscrire en tant que Mots-Pièges. Pour faire simple, vous devez écrire des Mots-Pièges liés à ce mot secret spécifiquement, et non pas des mots comme « et » ou « il » qui pourraient être utilisés dans n'importe quelle situation. **Les règles complètes pour les pièges autorisés se trouvent en page 10.**

Votre équipe doit écrire ses Mots-Pièges sur la feuille de papier. **Faites passer la feuille.** Donnez à chacun la possibilité de proposer des Mots-Pièges et d'en écrire.

Le nombre de Mots-Pièges dans votre liste doit être égal au numéro inscrit sur la Salle de l'équipe adverse. Par exemple, si l'équipe adverse est dans la Salle 3, vous devez écrire 3 Mots-Pièges. Une fois que tout le monde aura proposé des Mots-Pièges, vous en aurez sans doute plus que nécessaire : votre équipe devra alors décider quels mots garder sur la liste.

Vos Mots-Pièges doivent être choisis par l'équipe, et non par une seule personne. Informez l'équipe adverse une fois que vous avez complété la liste.

QUI COMMENCE ?

Une fois que les deux équipes ont établi leur liste, il est temps d'échanger les Livres et de donner des indices. Pour cette phase du jeu, les équipes vont jouer chacun leur tour. **L'équipe la moins avancée donne les indices en premier.**

Au début de la manche, si les deux équipes sont dans la même Salle, chaque équipe doit regarder son Livre. Les Livres sont identiques, à l'exception de celui avec un symbole rougeoyant. **Dans ce cas, l'Éclaireur qui reçoit le Livre avec le symbole rougeoyant donne les indices en premier.**



Ces Livres sont passés en premier.

DONNER DES INDICES

Si vous êtes l'Éclaireur de votre équipe, alors l'équipe adverse vous a passé le Livre. Prenez-le et regardez le mot secret.

L'équipe adverse vous laissera quelques secondes pour prendre connaissance du mot secret. Elle lancera ensuite le sablier.

Vous devez donner à votre équipe des indices qui lui fera dire ce mot. Il y a quelques restrictions. La restriction la plus évidente est que vous ne pouvez pas dire le mot secret ou n'importe quel dérivé de ce mot.

La liste complète des règles pour donner des indices se trouve en page 11. Lorsque vous ferez découvrir le jeu à un nouveau groupe de joueurs, vous souhaiterez peut-être jouer quelques manches avant de présenter toutes les règles pour donner des indices.

Lorsque vous donnez des indices, **vous ne devez dire aucun des Mots-Pièges** que l'équipe adverse a écrits. Cela risque d'être difficile, car **l'équipe adverse ne vous aura pas montré sa liste de Mots-Pièges.**

Vous pouvez donner autant d'indices que vous le souhaitez.

Exemple :

Disons que vous devez faire deviner à vos coéquipiers le mot BEURRE. L'équipe adverse a probablement écrit le mot lait, mais vous pouvez essayer de contourner l'obstacle en disant :

- « C'est fait à partir du jus de vache. »

Bien entendu, vous auriez pu dire qu'il s'agissait d'une matière grasse, mais l'équipe adverse a peut-être écrit gras. Et que dites-vous de « tartine » ? Elle ne peut choisir que trois Mots-Pièges, donc « tartine » est probablement sans risque.

- « Ma tartine tombe toujours de son côté. »

Il s'agit d'un très bon indice. Votre équipe devinera certainement le mot BEURRE. Sinon, l'équipe adverse vous arrêtera, car elle vous aura piégé avec tartine.

DEVINER

Pendant que vous donnez des indices, vos coéquipiers essaient de deviner le mot secret. Ils font leurs propositions à voix haute. N'importe qui dans votre équipe (à l'exception de l'Éclaireur) peut deviner, et il n'est pas nécessaire de parler chacun son tour. Cependant, il faut deviner avec précaution, car **votre équipe n'a droit qu'à 5 propositions.**

Ceux qui devinent ne sont pas autorisés à poser des questions à l'Éclaireur. Ils ne peuvent pas parler de leurs propositions. Certains joueurs préfèrent demander la permission avant de faire une proposition (« Je crois que je sais »). Cela est permis mais peu recommandé. Il est généralement préférable de juste proposer des réponses.

Si votre équipe devine le mot secret, votre figurine est déplacée dans la Salle suivante.



ÉCHEC

Évidemment, vous ne pouvez pas réussir à tous les coups. Votre équipe échoue si :

- l'Éclaireur a dit un Mot-Piège, ou n'importe quel dérivé d'un Mot-Piège ;
- l'Éclaireur a donné un indice invalide ;
- votre équipe a fait 5 propositions erronées ;
- le sablier s'est écoulé.

Si n'importe lequel de ces événements se produit, votre équipe ne peut plus deviner et n'avancera pas cette manche-ci.

TOUR DE L'ÉQUIPE ADVERSE

Après le tour de la première équipe, quel que soit le résultat, **l'équipe adverse a un tour pour deviner son mot secret.** Durant le tour de l'équipe adverse, votre équipe a plusieurs choses à faire :

1. Retourner le sablier une fois que l'Éclaireur a lu et compris le mot secret.
2. Arrêter l'équipe adverse si leur Éclaireur a dit un Mot-Piège ou n'importe quel dérivé d'un Mot-Piège.
3. Arrêter l'équipe adverse si leur Éclaireur a donné un indice invalide.
4. Compter le nombre de propositions données. Arrêter l'équipe adverse après sa cinquième proposition.
5. Surveiller le sablier. Arrêter l'équipe adverse dès que celui-ci s'est écoulé.

Important : Les Mots-Pièges ne s'appliquent qu'à l'Éclaireur. **Il ne se passe rien si ceux qui devinent disent un Mot-Piège.**

FIN DE LA MANCHE

SI LES DEUX ÉQUIPES ONT ÉCHOUÉ

Si aucune équipe n'a avancé durant la manche, déplacez le Monstre vers la Salle adjacente en direction des figurines des joueurs. (Si une équipe ou les deux ont avancé, le Monstre reste là où il est.)

Si le Monstre entre dans une Salle avec une Malédiction, déplacez la Malédiction vers la Salle adjacente en direction des figurines des joueurs. Si la Malédiction est déplacée dans une Salle avec une autre Malédiction, déplacez cette dernière en direction des joueurs.

Exemple:



Si aucune équipe n'a deviné son mot secret lors de la première manche, le Monstre se déplacera. Puisqu'il est entré dans une Salle avec une Malédiction, la Malédiction est également déplacée en direction des joueurs.

CHANGER D'ÉCLAIREURS

À la fin de la manche, les Éclaireurs passent la Torche au joueur suivant de leur équipe. **Tout le monde doit avoir été au moins une fois l'Éclaireur.**

MANCHES SUIVANTES

Au fur et à mesure que les équipes avancent dans le donjon, prenez en compte les règles suivantes :

- **Le nombre de Mots-Pièges que vous devez écrire est égal au numéro de la Salle où se trouve l'équipe adverse.** Ainsi, si vos adversaires sont dans la Salle 4, vous devez écrire 4 Mots-Pièges. Et si vous êtes encore dans la Salle 3, vos adversaires n'écritront que 3 Mots-Pièges.
- Après que les deux équipes ont écrit leurs Mots-Pièges, **l'équipe la moins avancée devine en premier.**
- **Si les deux équipes sont dans la même Salle, alors l'équipe ayant reçu le Livre avec le symbole rougeoyant devine en premier.** Notez que les Livres sont échangés à chaque manche, donc si les équipes se suivent, elles commenceront chacune l'une après l'autre.

Poursuivez la partie jusqu'à ce qu'une équipe (ou les deux) commence la manche dans la Salle où se trouve le Monstre. Rappelez-vous que si aucune équipe n'avance, le Monstre viendra vous chercher.

RESTRICTIONS

Certains groupes peuvent être timides et avoir des difficultés à donner des indices. Dans ce cas, n'hésitez pas à ignorer les restrictions pour donner des indices (page 11) jusqu'à ce que tout le monde soit à l'aise avec le jeu.

Néanmoins, certaines personnes comprennent rapidement et peuvent trouver des moyens de donner des indices qui sont impossibles à piéger. Avant que la situation ne devienne hors de contrôle, vous devez mettre en place les restrictions de la page 11.

AJUSTER LE SABLIER

La règle dit que l'Éclaireur doit avoir le temps (environ 3 secondes) de lire et de comprendre le mot secret avant que le sablier ne soit retourné. Cela fonctionne pour la plupart des groupes. Cependant, chaque groupe est différent, et votre groupe peut avoir besoin de quelques ajustements.

Si votre groupe a besoin de plus de pression, vous pouvez retourner le sablier dès que le Livre a été récupéré.

En revanche, si vous avez des joueurs qui sont régulièrement à court de temps, vous pouvez vous mettre d'accord pour que le sablier ne soit retourné qu'une fois que l'équipe commence à donner des indices.

MALÉDICTIONS

Lors des manches suivantes, vous pourrez vous retrouver dans une Salle contenant une Malédiction ; soit parce que vous y êtes entrés, soit parce que le Monstre a fait déplacer une Malédiction dans votre Salle. Dans tous les cas, retournez la carte afin de révéler le contenu de la Malédiction.

La Malédiction ne s'applique que lors de la première manche qui est jouée dans cette Salle. Elle ajoute des règles supplémentaires qui rendront la manche plus difficile pour tous ceux qui se trouvent dans cette Salle. Si les deux équipes commencent la manche dans cette Salle, la Malédiction s'applique aux deux. Si une équipe est moins avancée, la Malédiction ne s'applique qu'à l'équipe dans la Salle maudite.

À la fin de la manche, défaussez la carte, quelle que soit l'issue de la manche.

Les cartes Malédiction permettent de pimenter un peu la partie en apportant un défi supplémentaire à l'équipe située dans la Salle maudite. Néanmoins, **vous pouvez ignorer les Malédictions lors de votre première partie.** Si les joueurs rencontrent des difficultés pour donner des indices, remettez tout simplement les cartes Malédiction dans la boîte et gardez-les pour le moment où votre groupe sera plus expérimenté.

AFFRONTER LE MONSTRE

Il y a deux façons de vous retrouver dans la même Salle que le Monstre :

- Vous pouvez entrer dans la Salle du Monstre.
- Ou le Monstre peut entrer dans votre Salle.

Lorsque votre équipe commence la manche dans la même Salle que le Monstre, vous avez une chance de gagner la partie. Le Monstre a une règle spéciale qui s'appliquera à votre équipe lors de cette manche. Si les deux équipes se trouvent dans la même Salle que le Monstre, la règle s'applique aux deux équipes.

Différentes situations peuvent se produire. Tout d'abord, supposons que votre équipe doit affronter le Monstre et que l'équipe adverse est moins avancée. Dans ce cas, l'équipe adverse devra deviner en premier (en effet, selon la règle habituelle, l'équipe la moins avancée devine toujours en premier). Ensuite, votre équipe pourra affronter le Monstre :

- Si vous devinez votre mot, malgré la règle spéciale du Monstre, **vous gagnez la partie.**
- Si vous ne devinez pas votre mot, **la partie continue.** Le Monstre ne se déplace plus, même si l'équipe adverse a également échoué. Votre équipe reste dans la Salle pour affronter le Monstre à nouveau.

Maintenant, supposons que les deux équipes se trouvent dans la même Salle que le Monstre. L'équipe ayant reçu le Livre avec le symbole rougeoyant commence. Quel que soit le résultat, l'équipe adverse a également la possibilité d'affronter le Monstre :

- Si chaque équipe a deviné son mot, **les deux équipes gagnent la partie.**
- Si seulement une équipe a deviné son mot, **cette équipe gagne la partie.**
- Si aucune des deux équipes n'a deviné son mot, **elles rejouent une manche.**

VARIANTE : DÉPARTAGER LES ÉGALITÉS

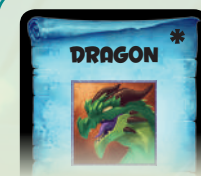
Si votre groupe préfère qu'il n'y ait qu'un seul vainqueur, utilisez la règle suivante : **si les deux équipes affrontent le Monstre, celle qui a réussi à le vaincre le plus rapidement gagne la partie.**

Couchez le sablier dès que la première équipe a vaincu le Monstre. Le sable se trouvant dans la partie qui était en bas correspond au temps utilisé. Lorsque la seconde équipe doit deviner, cette partie du sablier se met en haut. La seconde équipe aura droit exactement à la même quantité de sable utilisée par la première équipe. Si elle a deviné avant que le temps ne soit écoulé, elle a gagné. Autrement, la première équipe gagne la partie.

LIMITE DE HUIT MANCHES

Vous avez au maximum 8 manches pour parcourir le donjon et vaincre le Monstre. Votre feuille de Mots-Pièges contient 8 listes, donc si vous écrivez sur la dernière liste de votre feuille, ce doit être la dernière manche de la partie. (La feuille de Mots-Pièges est présentée en page 4.)

Si aucune équipe n'a vaincu le Monstre avant la fin de la huitième manche, le Monstre a gagné.



Chaque Monstre existe également dans une version plus difficile, indiquée par un astérisque. Vous pouvez les utiliser lors des parties suivantes si vous trouvez que les Monstres de base sont trop faciles.

QUE PEUT-ON DIRE ?

PIÈGES AUTORISÉS

De manière générale, vos Mots-Pièges doivent être des mots liés au mot que l'équipe adverse est censée deviner, et non pas des mots que l'Éclaireur pourrait utiliser pour décrire n'importe quel mot secret.

- Vos Mots-Pièges doivent être des noms (*tête, cordes, animal*), des adjectifs (*confus, musical, grand*) ou des verbes (*s'habiller, jouant, mangez*).
- Les nombres sont également autorisés (*deux, huit, cent*), à l'exception du numéro « un », comme expliqué ci-dessous.
- Vos Mots-Pièges ne peuvent pas être des pronoms (*ce, lui, je, sien, lequel*), des verbes auxiliaires (*être, avoir*) ou semi-auxiliaires (*aller, faisant, peut*).
- Les mots suivants ne peuvent pas être des pièges, car ils fonctionnent comme des pronoms : *un, chose, quelque, quelqu'un, quelque chose*. En revanche, il est permis de piéger des mots comme *personne* ou *lieu*, car ils ont de nombreux synonymes.

Ne perdez pas de vue l'esprit du jeu ! « Bien » est techniquement un adjectif, mais ne l'écrivez pas juste parce que vous savez que votre ami dira : « Hmm... eh bien... ». Et si vous écrivez un mot comme « *pouvoir* », il ne peut se déclencher que sur un indice comme « Il possède de grands pouvoirs », et non pas sur un indice comme « Il peut être vert ».

QU'EST-CE QUI DÉCLENCHE UN PIÈGE ?

Un piège est déclenché dès que l'Éclaireur dit un Mot-Piège ou n'importe quel dérivé d'un Mot-Piège.

- Un mot composé peut déclencher un piège par n'importe quelle partie de ce mot. *Abat-jour* déclenchera aussi bien le piège « abat » que le piège « jour ».
- De même, un Mot-Piège est déclenché dès qu'il apparaît dans un mot composé. *Cerf* est déclenché par « cerf-volant ».
- Un Mot-Piège est déclenché par tous les dérivés de ce mot. Par exemple, *scientifique* est un piège pour « science », « scientificité », et même pour des abréviations comme « SF ».
- Il ne faut pas non plus être trop tatillon. « Conscience » était lié à « *science* » à l'époque où l'on parlait le latin, mais en français ces mots ne sont pas assez proches pour déclencher un piège.

COMPTER LES PROPOSITIONS

Soyez indulgents et raisonnables lorsque vous comptez les propositions. « Arc-en-ciel » compte comme une proposition. « Science-fiction » compte comme une proposition. « Si ce n'est pas un gobelin, je mange mon chapeau ! » compte comme une proposition.

DÉLAI DE PRESCRIPTION

Les pièges et les règles pour donner des indices ne se déclenchent que si vous vous en rendez compte immédiatement (disons dans les trois secondes qui suivent).

Cependant, il se peut que vous ne soyez pas certains. Vous pensez qu'il s'agit peut-être d'un piège ou d'un indice invalide, mais peut-être pas. Ce n'est pas la même chose que de manquer d'attraper l'Éclaireur à temps. Dans ce cas, vous devez laisser l'équipe adverse jouer son tour. Une fois qu'ils ont fini, les joueurs peuvent discuter de la situation et appliquer leur décision rétroactivement.

INDICES AUTORISÉS

Afin de s'assurer que les indices peuvent être piégés, il existe plusieurs restrictions pour donner des indices :

- **Vous ne pouvez dire aucun dérivé du mot secret.** Le mot en lui-même est un Mot-Piège et suit les règles pour déclencher les pièges.
- **Vous ne pouvez pas donner d'exemples du mot secret.** Le mot *CHIEN*, par exemple, serait impossible à piéger si l'Éclaireur était autorisé à nommer n'importe quelle race de chien. (Mais les synonymes du mot secret sont autorisés.)
- **Vous ne pouvez pas dire de noms propres ou d'adjectifs dérivés de noms propres** (« Allemagne », « Le Seigneur des Anneaux », « Américain », « Abbé Pierre »). Cela peut dépendre du contexte. Vous ne pouvez pas dire « Pierre » si le mot secret est *PRÊTRE*, mais « Pierre » est autorisé si le mot secret est *CHÂTEAU*.
- **Vos indices doivent porter sur le sens du mot secret, et non pas sur sa sonorité ou son orthographe.** Ne donnez pas d'indices comme « Ça rime avec » ou « Ça sonne comme ». Ne dites pas par quelle lettre commence le mot secret. Si le mot secret est *FAIM*, ne donnez pas d'indices pour *FIN*.
- **Vous pouvez donner des indices pour des expressions contenant le mot secret, tant qu'ils portent sur le sens et non pas sur l'orthographe.** Par exemple, si votre mot est *CERF*, les indices sur les cerfs-volants sont autorisés, mais ne donnez pas d'indices sur *CERFEUIL*.
- **Vous ne pouvez pas utiliser d'abréviations ou d'acronymes pour des noms propres comme « USA » ou « FBI ».** Cependant, une abréviation comme « TV » est acceptée. Ce n'est pas un nom propre, même s'il est écrit en lettres capitales. (Notez que « TV » peut être piégé avec le Mot-Piège *télévision*.)
- **N'essayez pas de faire référence à des titres comme s'ils n'étaient pas des noms propres.** « Je pense à un trône qui est fabriqué en fer » n'est pas un indice autorisé. Si vous voulez faire référence au *Trône de fer*, essayez plutôt quelque chose comme : « Cette série de romans de fantasy où tout le monde meurt ».
- **Vous ne pouvez pas donner des indices basés sur des informations personnelles inconnues de l'équipe adverse.** « Cet endroit où nous allions souvent pendant les vacances d'été » est autorisé uniquement si les personnes de l'équipe adverse avaient l'habitude de partir en vacances avec vous.
- **Ne donnez pas d'indices basés sur les objets dans la pièce.** Ne faites pas référence à quoi que ce soit que les joueurs sont en train de vivre « en ce moment ».
- **Votre indice doit être basé sur des mots qui peuvent être écrits.** Il ne peut pas reposer sur des gestes, le ton de votre voix ou une mélodie.

PROPOSITIONS

- Une proposition est correcte si elle contient le mot secret. « Chevaux » et « cheval-vapeur » sont tous les deux corrects si le mot secret est *CHEVAL*.
- Mais il n'est pas suffisant de deviner un dérivé proche du mot secret. Par exemple, si le mot secret est *SCIENCE*, les propositions « scientifique » et « scientificité » ne sont pas assez proches. (Elles sont assez proches pour déclencher des pièges, mais pas assez pour être des propositions correctes.)
- Vous ne pouvez pas poser de questions à l'Éclaireur.
- Vous ne pouvez pas vous concerter avec vos coéquipiers. Si vous dites : « Je pense que ça peut être un gobelin. Est-ce que l'on propose gobelin ? », alors vous avez proposé « gobelin ».

REMARQUES SUR LES MALÉDICTIONS

INONDATION



Respirez normalement pendant que vous réfléchissez à votre indice. Prenez ensuite une grande inspiration. Il est permis de donner un indice, retenir son souffle, donner un autre indice, retenir son souffle, et ainsi de suite. Cependant, dès que vous inspirez, même un tout petit peu, vous ne pouvez plus donner d'indices.



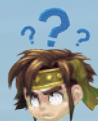
PÉTRIFICATION

Dès que l'un de vos coéquipiers fait une proposition, vous (l'Éclaireur) ne devez également plus bouger, comme si vous aviez été transformé en pierre.



ÉCHO

L'Éclaireur doit faire preuve de bonne volonté pour répéter chaque mot. On s'attend à ce que l'équipe adverse soit quelque peu indulgente avec l'Éclaireur. La perfection n'est pas requise.



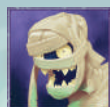
FAIBLE D'ESPRIT

Un nom peut être une personne, un lieu ou une chose. Cependant, vous ne pouvez pas utiliser des pronoms comme « je » ou « il ». Bonne chance !



LE MOT INTERDIT

Défaussez cette carte si elle se trouve dans la première Salle.



MALÉDICTIONS DE LA MOMIE

Vous piochez une nouvelle Malédiction lors de chaque manche contre la Momie.

La version plus difficile de la Momie vous donne deux Malédictions d'un coup. Les combinaisons entre les Malédictions devraient être évidentes, mais si vous vous trouvez face à une situation complexe, tout le monde doit se mettre d'accord sur le fonctionnement avant de commencer la manche.

Un jeu de Jan Březina, Martin Hrabálek, Michal Požárek

Illustrations : Regis Torres, Dávid Jablonovský

Direction artistique : Filip Murmak, Michaela Zaoralová

Graphisme : Radim « Finder » Pech, František Sedláček

Mots et règles : Jason Holt

Édition française : IELLO

Traduction française des mots : Delphine Brennan

Traduction française des règles : Robin Houpier

Relecteurs : Alain Wernert, Pierre-François Llorente

De nombreuses personnes ont apporté leur pierre à l'édifice durant le développement du jeu. Nous voudrions donc remercier tous les playtesteurs, notamment ceux de la Gen Con, de la Gathering of Friends et de la GameCon. Un grand merci à tous ceux du Club Diversity, de Kingmakers et de la Columbus Idea Foundry qui ont pris le temps de jouer et de donner leurs retours. Merci à nos amis de Deskoszrout.cz pour leurs tests durant nos week-ends jeux de société.

Remerciements particuliers à Filip Murmak, Jan Vaněček et Vlaada Chvátil pour leur contribution aux mécaniques du jeu ; à Petr Murmak pour avoir réalisé notre rêve en publiant le jeu ; à Petr Čáslava et Michal Štách pour leur soutien continu ; à Regis Torres, Dávid Jablonovský et Fanda Horálek pour les illustrations. Un très grand merci à Jason Holt, sans qui la version anglaise ne serait pas aussi bien.

Merci à Adam Marostica pour l'idée du Mot Interdit. Jan voudrait remercier sa femme Soňa pour sa patience et sa compréhension, et son fils Jindřich pour avoir trouvé le jeu vraiment chouette (même s'il ne sait pas encore lire ni écrire). Martin voudrait dédier le jeu à sa femme Barbora et à ses enfants Alžbětka et Hynek.



© 2019 Czech Games Edition

© 2019 IELLO

pour l'édition française

www.iello.com

