



UNSTABLE GAMES™

TWISTED CRYPTIDS™



LIVRET DE RÈGLES





INTRODUCTION

Être un cryptide, ce n'est pas facile tous les jours. Dans ce jeu de stratégie aux règles simples, vous devrez gérer votre relation d'amour-haine avec les humains et vous montrer plus malin que vos congénères pour accéder au statut de véritable légende. Tandis que les randonneurs, les chasseurs et les chercheurs battent la campagne dans l'espoir de vous apercevoir, vous monterez des canulars élaborés et installerez des leurre parfaits, discrètement tapis dans l'ombre, afin de construire votre mythe. Peut-être même vous montrerez-vous de temps à autre, mais attention : la vulnérabilité peut vous coûter cher.



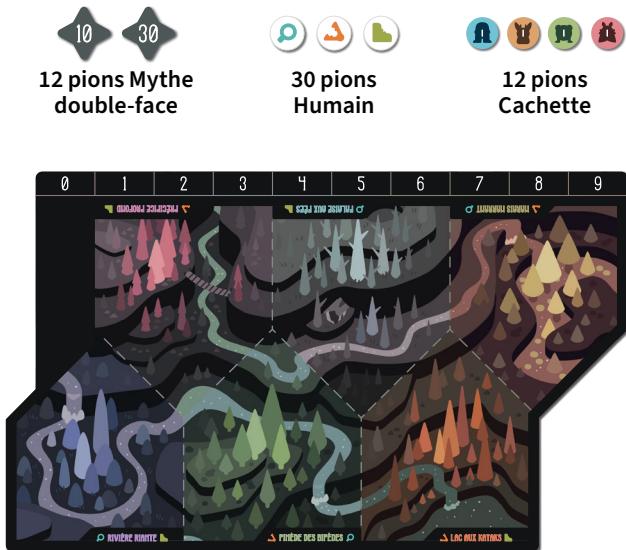
DANS CETTE BOÎTE



4 cartes Cryptide format tarot



36 cartes Observation



Le plateau Nature Sauvage



1 marqueur Premier joueur



4 pions Cryptide



1 marqueur Gouffre



52 cartes Action



12 cartes Événement



10 cartes Trait caché



MISE EN PLACE

Tout d'abord, sortez le plateau de la boite de jeu, dépliez-le et placez-le au centre de la table, à portée de tous les joueurs. Ce plateau comporte la **piste de Mythe** 1 et **La Nature Sauvage** 2 qui présente 6 **Sites**. Ensuite, regroupez les **pions Mythe** 3 en une réserve, à côté de la piste de Mythe. Le Mythe représente votre score dans ce jeu, et vous utiliserez cette piste et ces pions pour compter vos points.

Placez les **pions Humain** dans 3 **Aires de repos** 4 (chacune correspond à un Goût différent) à côté de **La Nature Sauvage**, puis, sur chaque Site, placez les pions et/ou correspondant aux 2 symboles indiqués à côté du nom de ce Site 5.

Mélangez le paquet des **cartes Action** 6 et placez-le face cachée à portée de chacun, en ménageant un peu de place pour sa **défausse** 7. Faites de même avec le **paquet Événement** 8, en ménageant un peu de place à côté pour empiler les **Événements en cours** 9.





Chaque joueur choisit un cryptide et prend les éléments qui lui sont associés : **1 carte Cryptide 10**, **1 pion Cryptide 11**, **9 cartes Observation 12** et **3 pions Cachette 13**.



Après avoir choisi votre cryptide, posez sa carte devant vous, puis placez son pion sur la case 5 de la piste de Mythe (c'est votre score de départ). Remettez les cryptides et les éléments inutilisés dans la boîte de jeu.

Ensuite, mélangez les **cartes Trait caché** et distribuez-en 2 à chaque joueur. Choisissez chacun une des deux et placez-la devant vous, face cachée au-dessus de votre carte Cryptide (14). Remettez toutes les autres cartes Trait caché dans la boîte de jeu.

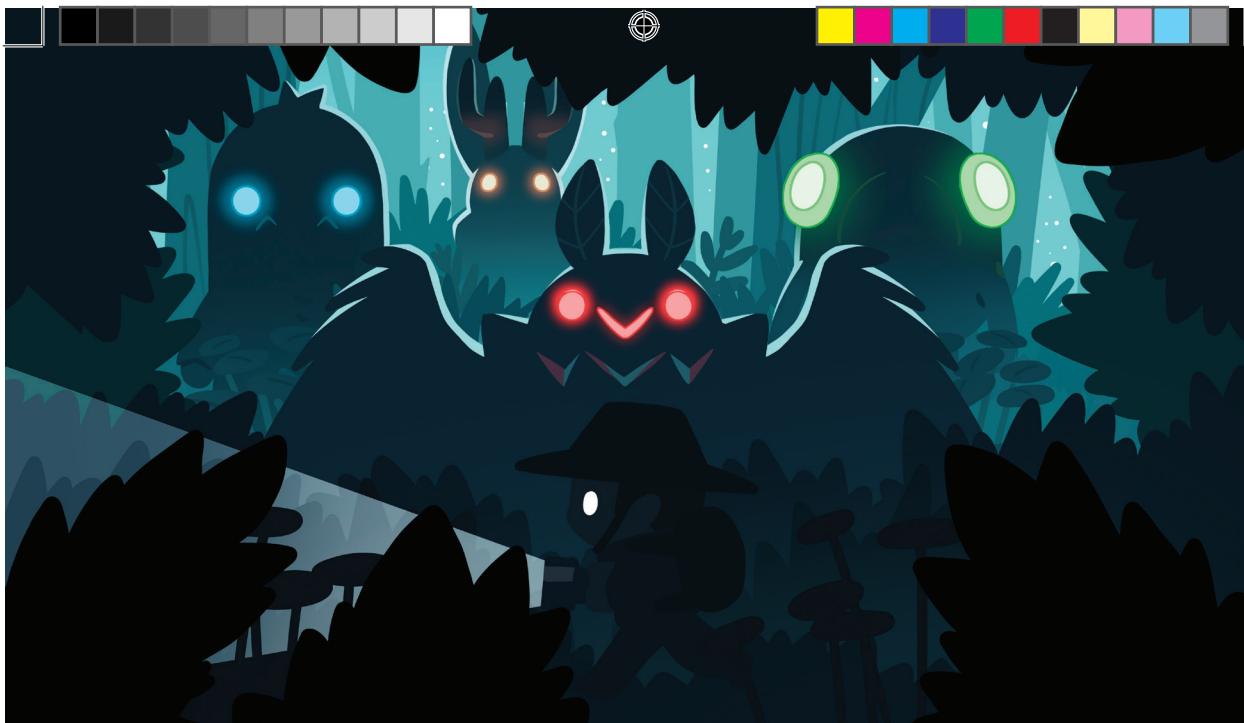
Il est maintenant temps de former vos trois **Piles**. Pour créer une Pile, choisissez en secret 3 de vos cartes Observation et regroupez-les dans l'ordre de votre choix en une pile face cachée. Faites de même avec 3 autres de vos cartes Observation, jusqu'à avoir constitué 3 Piles de 3 cartes Observation.

Remarque : Pour chaque Pile la carte du dessus sera la première à être révélée.

Après avoir formé vos Piles, placez-les côté à côté à droite de votre carte Cryptide (15). Chacune correspondra à un de vos pions Cachette : la Pile de gauche au pion Cachette numéro 1, celle du milieu au pion numéro 2, celle de droite au pion numéro 3.

Donnez le **marqueur Premier joueur** (16) à celui ou celle qui a le plus récemment visité un parc.





L'un après l'autre dans **l'ordre de jeu** (c'est-à-dire en commençant par le Premier joueur, puis en continuant dans le **sens horaire**), placez chacun un de vos pions Cachette sur un Site de La Nature Sauvage. Une fois ceci fait, le marqueur Premier joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire. Ensuite, toujours dans l'ordre de jeu mais en commençant par le nouveau Premier joueur, placez tous un deuxième pion Cachette. Le marqueur Premier joueur passe de nouveau au joueur suivant. Répétez l'opération une troisième fois : tous les joueurs en commençant par le nouveau Premier joueur placent leur dernier pion Cachette, puis le marqueur Premier joueur passe de nouveau au joueur suivant.

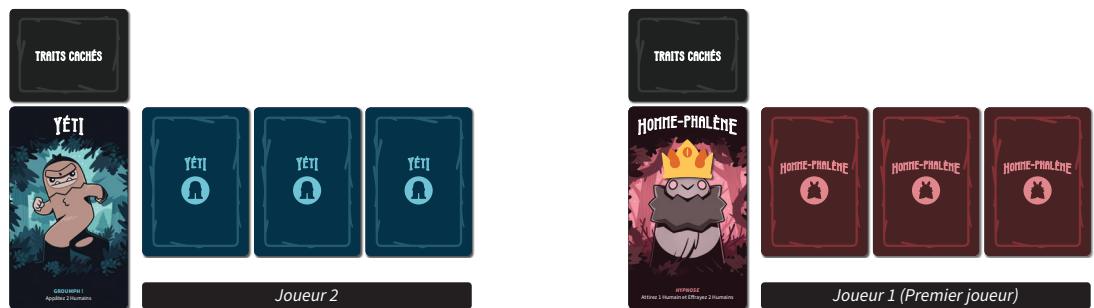
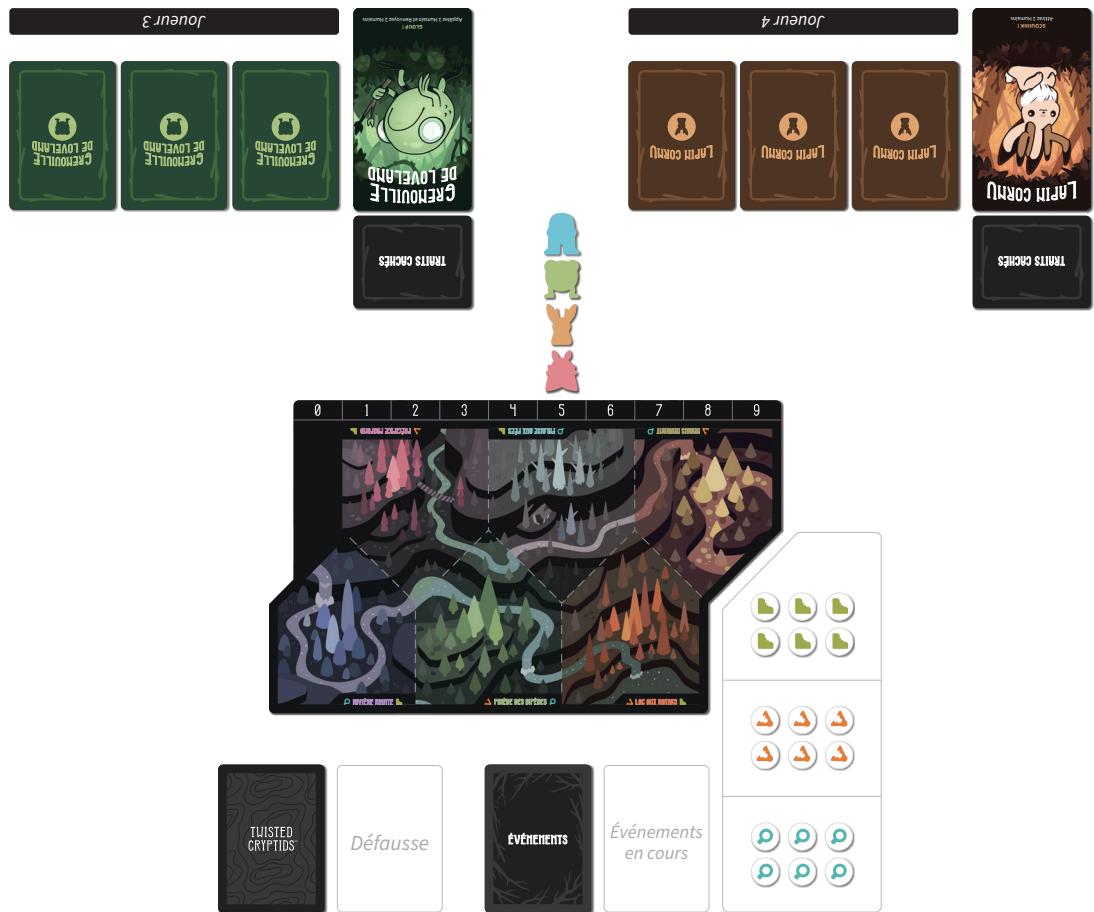
Retenez ces deux règles relatives au placement des pions Cachette :

- *Vous ne pouvez pas placer un pion Cachette sur un Site qui comporte déjà un de vos propres pions Cachette.*
- *À 4 joueurs, au maximum 3 joueurs peuvent avoir un pion Cachette sur un même Site.*

Enfin, distribuez 5 cartes du paquet Action à chaque joueur. Vos 5 cartes forment votre main. La partie peut commencer ! Elle se déroule dans **l'ordre de jeu** (voir ci-dessus).



Une fois la mise en place achevée, l'aire de jeu doit ressembler à ceci :





DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de **Twisted Cryptids** se déroule en 5 rounds, eux-mêmes divisés en 4 phases : l'Aube, la Journée, le Crépuscule et la Nuit.

1 L'AUBE

Durant cette phase, les Humains parcourent, quittent ou arrivent dans la Nature Sauvage de leur propre initiative.

Au début du round, le Premier joueur dévoile la carte du dessus du paquet Événement, la pose face visible à côté du paquet et résout ses effets de haut en bas (*voir page 13 pour plus de détails sur les Événements*).

Remarque : Si vous ne pouvez pas résoudre la totalité d'une carte – par exemple, s'il n'y a qu'un Chasseur dans l'Aire de repos à Attirer, aucun Chercheur à Renvoyer de la Nature Sauvage, ou seulement deux Randonneurs sur un Site alors que la carte vous dit d'en déplacer trois – n'appliquez que ce que vous pouvez. Cela vaut aussi pour les cartes que vous jouez durant la Journée et les Observations que vous révélez au Crépuscule.

Passez à la phase suivante.

2 LA JOURNÉE

Durant cette phase, vous utilisez le charme de votre cryptide pour déplacer les Humains dans La Nature Sauvage, dans le but d'accroître votre Mythe.

En respectant l'ordre de jeu, effectuez à votre tour l'une des actions suivantes :

- Jouer une carte Action de votre main (*voir page 12 pour plus de détails sur les cartes Action*).
- Dans la limite d'une fois par round, défausser une carte Action pour utiliser un Pouvoir de Cryptide (*voir page 10 pour plus de détails sur les Pouvoirs de Cryptide*).
- Passer votre tour. C'est alors au joueur suivant de jouer.

Vous continuerez de cette façon durant trois tours. Lorsque tous les joueurs ont joué trois tours, passez à la phase suivante.

3 LE CRÉPUSCULE

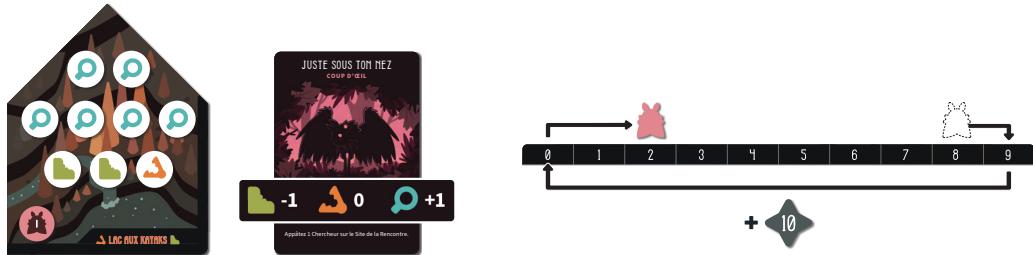
Durant cette phase, une Rencontre se déroule sur un Site de La Nature Sauvage. Ce que fait chaque cryptide (ou ce qu'il ne fait pas) sur ce Site sera révélé. Pour déterminer où cette Rencontre se produit, trouvez le Site avec le plus d'Humains et qui comporte au moins 1 Cachette. Si plusieurs Sites sont à égalité pour le plus d'Humains, le Premier joueur choisit parmi ceux-là sur lequel la Rencontre aura lieu.

L'un après l'autre dans l'ordre de jeu, si vous avez une Cachette sur le Site de la Rencontre, révélez l'Observation du dessus de votre Pile correspondante.





Quand vous révélez une Observation, commencez par gagner (ou perdre) des points de Mythe en fonction du nombre d'Humains de chaque Goût sur le Site de la Rencontre, tel qu'indiqué sur la carte Observation. Ensuite, appliquez son effet, puis mettez-la de côté face visible près de votre carte Cryptide. Enfin, retirez votre Cachette du Site de la Rencontre et placez-la sur sa Pile. Le prochain joueur ayant une Cachette sur le Site de la Rencontre révèle alors son Observation.



-2 Mythe pour les Randonneurs 0 pour les Chasseurs
+ 6 pour les Chercheurs

Vous gagnez 4 points de Mythe

Exemple : gain de 4 points de Mythe

Si durant le Crénuscule, une de vos Piles arrive à épuisement parce que vous en avez révélé la dernière carte, retirez du jeu votre pion Cachette correspondant. Remettez-le dans la boîte.

Après que tous les joueurs ayant une Cachette sur le Site de la Rencontre ont révélé leurs cartes Observation, passez à la phase suivante.

4 LA NUIT

Durant cette phase, vous commencez à échafauder des plans en vue du lendemain.

En respectant l'ordre de jeu, procédez aux étapes suivantes :

- Si vous n'avez pas de pion Cachette sur une de vos Piles, vous pouvez déplacer une de vos Cachettes sur un autre Site de La Nature Sauvage.
- Si vous avez un pion Cachette sur une de vos Piles depuis le Crénuscule, placez cette Cachette sur un Site différent de celui où la Rencontre a eu lieu.
- Vous pouvez défausser autant de cartes que vous le souhaitez, puis piocher des cartes du paquet Action jusqu'à en avoir 5 en main. (Si c'est le cinquième round, sautez cette étape et défaussez toutes les cartes restantes de votre main.)

Remarque : S'il reste moins de cartes dans le paquet Action qu'il n'en faut pour compléter votre main, piochez celles qui restent, mélangez la défausse et placez-la face cachée pour former un nouveau paquet, puis piochez les cartes qu'il vous manquait.

Une fois que tous les joueurs ont reconstitué leurs mains, le marqueur Premier joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire, et un nouveau round commence.



FIN DE LA PARTIE

Après la fin du cinquième round, révélez les cartes Observation qui restent dans vos Piles ainsi que votre carte Trait caché, avant de déterminer le vainqueur de la partie.

- Gagnez 7 points de Mythe pour chaque carte Vrai scoop qui n'a pas été révélée en cours de partie.
- Gagnez des points de Mythe supplémentaires tel qu'indiqué sur votre carte Trait caché, selon l'objectif que vous avez atteint.

Le joueur ayant le total le plus élevé en Mythe gagne la partie, et accède au statut de « véritable légende », alors que les autres courrent se terrer dans leur trou avant que les Humains ne les attrapent.

En cas d'égalité, comptez le nombre d'Humains sur les Sites où vous avez des Cachettes. Celui qui en a le plus l'emporte. Si l'égalité demeure, alors vous pouvez vous vanter d'être tous des Légendes (à moins que vous ne ressentiez le besoin frénétique de rejouer immédiatement une partie pour prouver aux yeux du monde que VOUS SEUL êtes la vraie Légende !).



0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9

30 +30 points des pions Mythe

Cartes Observation non révélées



COURS APRÈS TOI
COUP D'OEIL

Apprisez 1 Chasseur sur le Site de la Rencontre.



BUISSON SUSPECT
COUP D'OEIL

Altérez 2 Chasseur sur le Site de la Rencontre.



RATÉ D'UN CHEVEU
CANULAR

Apprisez 2 Randonneur sur le Site de la Rencontre.



LA BAVE AUX LIÈVRES
VRAI SCOOP

Pendant la prochaine Aventure, vous ne pourrez pas utiliser votre Pouvoir de Crystalle.



PRIS SUR LE FRUIT
VRAI SCOOP

Cette Nuit, déplacez votre Cachette sur le premier Site visible après celui de la Rencontre pour une chance supplémentaire.

+7 points de Mythe pour chaque carte Vrai scoop non révélée

Cartes Observation révélées



FNUX CERF
LORGE

Apprisez 2 Chasseur sur le Site de la Rencontre.



SIESTE DIGESTIVE
VRAI SCOOP

Cette Nuit, lorsque vous piochez, votre main ne peut pas dépasser 3 cartes.



PBS DE POT !
LORGE

Effrayez 1 Chasseur du Site de la Rencontre.



LIÈVRE DE RIEN
CANULAR

Effrayez 2 Randonneur du Site de la Rencontre.

VOUS ÊTES INCÉNIEUX

Ne pas révéler vos cartes Canular ou Coup d'œil

Cartes Canular ou Coup d'œil révélées			
QUANTITÉ	2	1	0
BONUS DE MYTHE	7	14	21

+14 points de Mythe de l'objectif du Trait caché

TOTAL : 32 + 7 + 7 + 14 = 60 points de MYTHE



9



MATÉRIEL

CARTES CRYPTIDE

En tant que cryptide, vous avez un Pouvoir qui vous rend unique et vous aidera durant la Journée. Une fois par round, durant votre tour, vous pouvez défausser une carte pour l'utiliser.

*Remarque : Si votre Pouvoir présente deux effets séparés par le mot **ET**, résolvez ces deux effets séparément. Cela signifie que vous pouvez les résoudre depuis la même Cachette ou deux Cachettes différentes.*



CARTES TRAIT CACHÉ

Les Traits cachés vous assignent un objectif que vous devez tenter d'atteindre avant la fin de la partie afin de gagner des points de Mythe supplémentaires. Chaque objectif a trois paliers. Plus vous atteignez un palier élevé, plus vous gagnez de points de Mythe. Gardez votre Trait caché secret, ne le montrez pas à vos adversaires avant la fin de la partie. Vous pouvez évidemment le consulter à tout moment.

VOUS ÊTES TORDU

Révéler vos cartes Vrai scoop

Cartes Vrai scoop révélées			
QUANTITÉ	1	2	3
BONUS DE MYTHE	6	14	22

VOUS ÊTES HONNÈTE

Ne pas révéler vos cartes Canular

Cartes Canular révélées			
QUANTITÉ	2	1	0
BONUS DE MYTHE	0	6	13

VOUS ÊTES DÉCOMTRACTÉ

Ne pas révéler vos cartes Leurre

Cartes Leurre révélées			
QUANTITÉ	2	1	0
BONUS DE MYTHE	0	6	13



CARTES OBSERVATION

Gardez vos cartes Observation face cachée dans leurs Piles. Vos adversaires ne doivent les voir que lorsqu'elles sont révélées. Toutefois, vous pouvez les regarder à tout moment. Au Crépuscule, vous révélez des cartes Observation de vos Piles. Lors d'une Rencontre, ces cartes vous feront gagner ou perdre du Mythe en fonction de la répartition des Humains sur le Site de cette Rencontre. Chacune de ces cartes comporte aussi une liste d'effets que vous devrez appliquer lorsqu'elle est révélée.

Il existe 4 types de cartes Observation :

- **Leurre** : Des objets arrangés pour vous ressembler ! Utilisez-les pour tromper les Chasseurs et gagner des points de Mythe. (*Mais... ce n'est qu'un tas de brindilles, idiots !*)
- **Canular** : Embauchez des créatures des bois pour diffuser de fausses rumeurs et détourner les Humains de votre piste. Révélez des Canulars aux Randonneurs pour gagner des points de Mythe. (*Ils croient vraiment que tu ressembles à trois rats-laveurs dans une vareuse ?*)
- **Coup d'œil** : Il suffit de pas grand-chose ! Donnez aux Humains un aperçu de ce qu'ils ratent : ces coups d'œil furtifs excitent les Chercheurs et vous font gagner des points de Mythe à chaque Rencontre ! (*Les journalistes scientifiques seront prêts à tout pour en savoir plus !*)
- **Vrai scoop** : Être un cryptide, ce n'est pas tous les jours facile. Parfois vous êtes tenté de tomber le masque, de montrer au monde entier qui vous êtes vraiment, quel qu'en soient les conséquences. Lors d'une Observation Vrai scoop, c'est ce qui se passe ! Montrez-vous tel que vous êtes vraiment (en train d'attaquer, de dormir, ou de pratiquer votre activité favorite) au bon Humain, et par cet acte de bravoure, gagnez des points de Mythe. Mais attention ! Parfois, la vulnérabilité peut coûter cher. (*Vous n'êtes pas méchant, juste incompris... Bon, et un peu méchant aussi, c'est vrai.*)



Conseil : Les Observations Vrai scoop sont risquées, mais peuvent rapporter gros. Les révéler peut vous permettre de gagner beaucoup de points de Mythe, mais si le mauvais Humain se trouve sur le Site de la Rencontre, vous pouvez en perdre beaucoup. Toutefois, chaque carte Vrai scoop non révélée vous rapportera 7 points de Mythe à la fin de la partie. Pensez-y lorsque vous arrangerez vos Piles durant la mise en place : vous pouvez choisir de les placer près du sommet, ou au contraire les enfouir tout en bas de la Pile, pour qu'elles y restent jusqu'à la fin.



CARTES ACTION

Ces cartes forment votre main, et vous les jouerez durant la Journée. Chacune d'elles indique un nombre d'Humains, un Goût, et une Fonction particulière qui vous permettra de modifier la répartition des Humains dans La Nature Sauvage. Lorsque vous jouez une carte Action, résolvez son effet puis défaussez-la. Certaines ont deux effets, séparés par le mot OU ; quand vous jouez une carte de ce type, choisissez un des deux effets indiqués et résolvez-le.

Remarque : Si vous ne pouvez pas résoudre la totalité de l'effet d'une carte Action, vous pouvez le résoudre partiellement. Par exemple, si vous jouez une carte vous permettant d'Appâter 2 Chercheurs et qu'il y a 2 Chercheurs sur un Site adjacent, vous devez Appâter les deux, alors que s'il n'y en a qu'un, vous pouvez quand même jouer la carte, et n'Appâter qu'un Chercheur.



Fonctions

- **Appâter** : Déplacer un Humain sur le Site d'une de vos Cachettes depuis un Site adjacent. (Ce doit être ton irrésistible petite voix flûtée...)
- **Effrayer** : Déplacer un Humain du Site d'une de vos Cachettes sur un Site adjacent. (GRRRRR...)
- **Attirer** : Prendre un Humain sur l'Aire de repos correspondante et le placer sur le Site d'une de vos Cachettes. (Quelle popularité... la foule se presse pour te voir !)
- **Renvoyer** : Prendre un Humain sur le Site d'une de vos Cachettes ou sur un Site adjacent et le remettre sur son Aire de repos. (Quoi, un cryptide ne peut pas s'offrir un encas quand il a un petit creux ?)





CARTES ÉVÉNEMENT

Chaque round, à l'Aube, un Événement se produit. Ces Événements provoquent le déplacement des Humains sur le plateau.

Certains effets vous demanderont de déplacer des Humains « sur » ou « vers » un Site.

- **SUR** : Prenez l'Humain et posez-le directement sur le Site indiqué.
- **VERS** : Déplacez l'Humain sur un Site adjacent en direction du Site indiqué. Si le Site indiqué est adjacent, placez directement l'Humain dessus. S'il ne l'est pas, l'Humain doit s'en rapprocher. Si deux Sites permettent de rapprocher l'Humain à une même distance du Site indiqué, vous pouvez choisir l'un comme l'autre.



Remarque : Lorsque vous résolvez l'effet d'un Événement, si plusieurs Sites répondent aux conditions indiquées, choisissez-en un et résolvez l'effet depuis ce Site. Si les conditions indiquent que vous devez choisir le Site avec le moins d'Humains, vous pouvez choisir un Site où il n'y en a aucun.

Certains effets vous demanderont de « répartir » des Humains sur des Sites adjacents. Pour cela, prenez tous les Humains concernés sur le Site indiqué et placez chacun d'eux sur un Site adjacent, en les répartissant de façon équitable. Si vous ne parvenez pas à une répartition équitable, vous pouvez choisir le ou les Sites qui recevront un Humain de plus que les autres.

PIONS CACHETTE

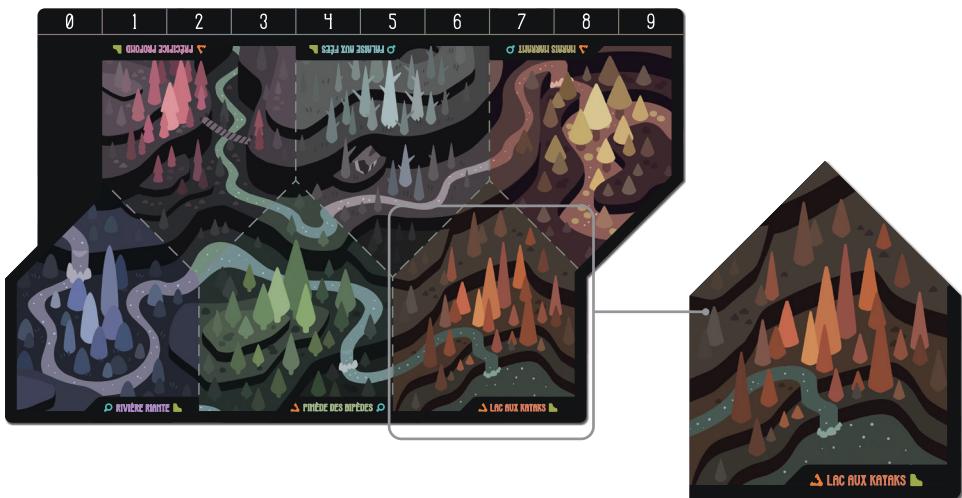
Les pions Cachette sont placés durant la mise en place, mais vous pourrez en déplacer un chaque round, pendant la Nuit. Chaque Cachette correspond à une de vos Piles.





LA NATURE SAUVAGE

Le plateau de jeu comporte 6 Sites distincts sur lesquels vous vous cacherez durant la partie. Il comporte aussi la piste de Mythe, que vous utiliserez pour comptabiliser votre Mythe.



PIONS HUMAIN

Les Humains sont le casse-croûte préféré des cryptides. (*Trop bons !*)

Chaque round, vous les attirez jusqu'à certains Sites pour augmenter votre Mythe, ou les éloignerez pour éviter qu'ils ne vous repèrent. Il existe trois Goûts d'Humains.



Goût Randonneur : Le casse-croûte ordinaire. Ils ne vous cherchent pas, mais s'ils tombent nez à nez avec un cryptide, ils deviennent curieux. À l'Aube, ils se baladent dans La Nature Sauvage et admirent le paysage. Ils gobent toutes les Canulars et vous laisseront généralement tranquille s'ils vous surprennent dans votre sommeil.



Goût Chasseur : Des Humains rusés qui suivent votre piste. À l'Aube, ils se déplacent en groupe, parfois rapidement, pour vous traquer. Toutefois, vous pouvez les berner grâce à vos Leurre ingénieux, et ils prennent rapidement peur dès que vous montrez les dents.



Goût Chercheur : Les plus érudits des Humains. Ils veulent prouver votre existence et vous étudier. À l'Aube, ils se déplacent lentement de Site en Site pour vous trouver dans les endroits les plus reculés. Un simple Coup d'œil suffit à les émoustiller, mais s'ils vous surprennent en train de commettre un acte stupide, ou même ordinaire, ils seront aux anges.

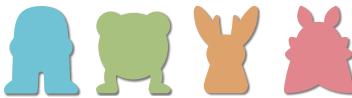
Remarque : Certains effets indiquent des Humains sans préciser leur Goût. Ils comportent le symbole  à la place des symboles Goût. Pour ces effets, vous pouvez choisir n'importe quels Humains.





PIONS CRYPTIDE

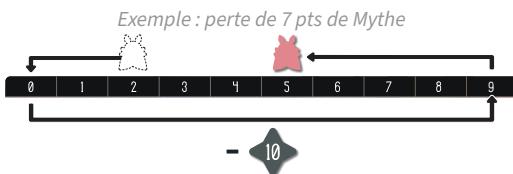
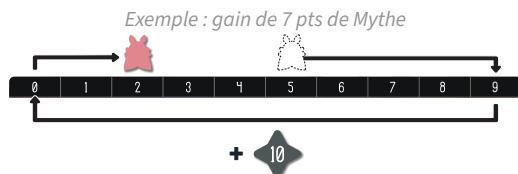
Votre pion Cryptide sert à indiquer votre score sur la piste de Mythe. Quand vous gagnez ou perdez des points de Mythe, déplacez-le sur cette piste d'autant de cases.



PIONS MYTHE



En complément de votre pion Cryptide, ces pions Mythe permettent de préciser votre score actuel sur la piste de Mythe. Lorsque vous gagnez des points de Mythe, si votre pion passe 9 sur la piste, prenez un pion Mythe **10** et reprenez votre progression sur la piste à partir de 0. De la même façon, lorsque vous perdez des points de Mythe, si votre pion passe 0 sur la piste, remettez un pion Mythe **10** (si vous en avez un) dans la réserve et reprenez votre descente sur la piste à partir de 9. Vous ne pouvez pas avoir un score de Mythe négatif.



Chaque pion Mythe indique 10 sur une face et 30 sur l'autre. Lorsque vous avez 3 pions Mythe sur la face **10**, remettez-en 2 dans la réserve et retournez le troisième sur sa face **30**.

MARQUEUR PREMIER JOUEUR



Ce marqueur indique qui joue en premier. À la fin de la Nuit, le marqueur Premier joueur passe au joueur suivant dans le *sens horaire*. Celui-ci devient le Premier joueur du nouveau round. Le tour se déroule toujours en respectant l'ordre de jeu (en *sens horaire*, le Premier joueur jouant en premier).

MARQUEUR GOUFFRE (PARTIES À 2 JOUEURS)



Dans les parties à 2 joueurs, placez le marqueur Gouffre sur le Marais Marrant au début de la mise en place. Aucun Humain et aucune Cachette ne peuvent être placés ou déplacés sur ce Site.

Ça y est ! Vous êtes parvenus au bout de ce livret, et vous connaissez maintenant toutes les règles permettant de jouer à **Twisted Cryptids**. Les deux pages suivantes comportent un résumé des phases et un glossaire que vous pourrez facilement consulter en cours de partie, si nécessaire.



RÉSUMÉ DES RÈGLES

Ordre de jeu : Le Premier joueur joue en premier, puis le tour continue dans le sens horaire.

AUBE

Le Premier joueur révèle un nouvel Événement et en résout les effets de haut en bas.

Le Site avec le moins d'Humains (ou avec le moins d'Humains de tel ou tel Goût) peut être un Site avec zéro Humain.

JOURNÉE

Dans l'ordre de jeu, jouez 3 tours.

Pendant votre tour, vous pouvez effectuer une des actions suivantes :

- Jouer une carte de votre main.
- Défausser une carte pour utiliser votre Pouvoir de Cryptide (une fois par round).
- Passer votre tour.

CRÉPUSCULE

La Rencontre se déroule sur le Site comportant le plus d'Humains et au moins une Cachette.

Dans l'ordre de jeu, si vous avez une Cachette sur le Site de la Rencontre :

- Révélez la carte Observation du dessus de votre Pile correspondante.
- Résolvez-la de haut en bas.
- Placez votre Cachette sur le dessus de cette Pile.



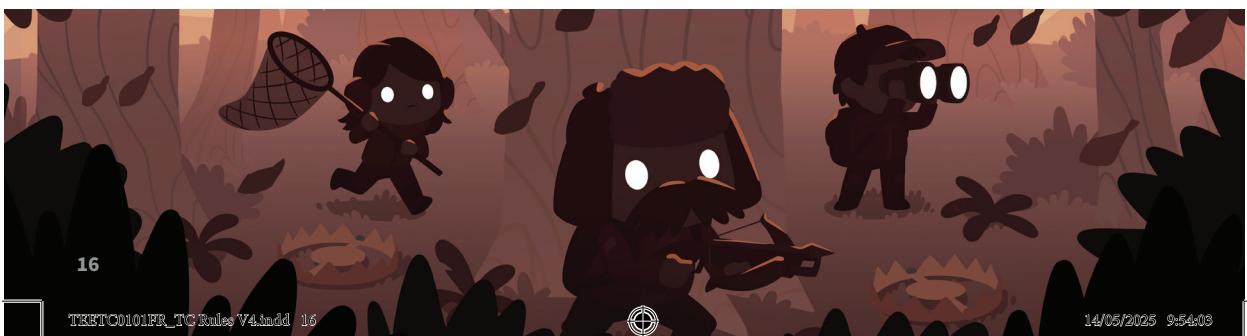
NUIT

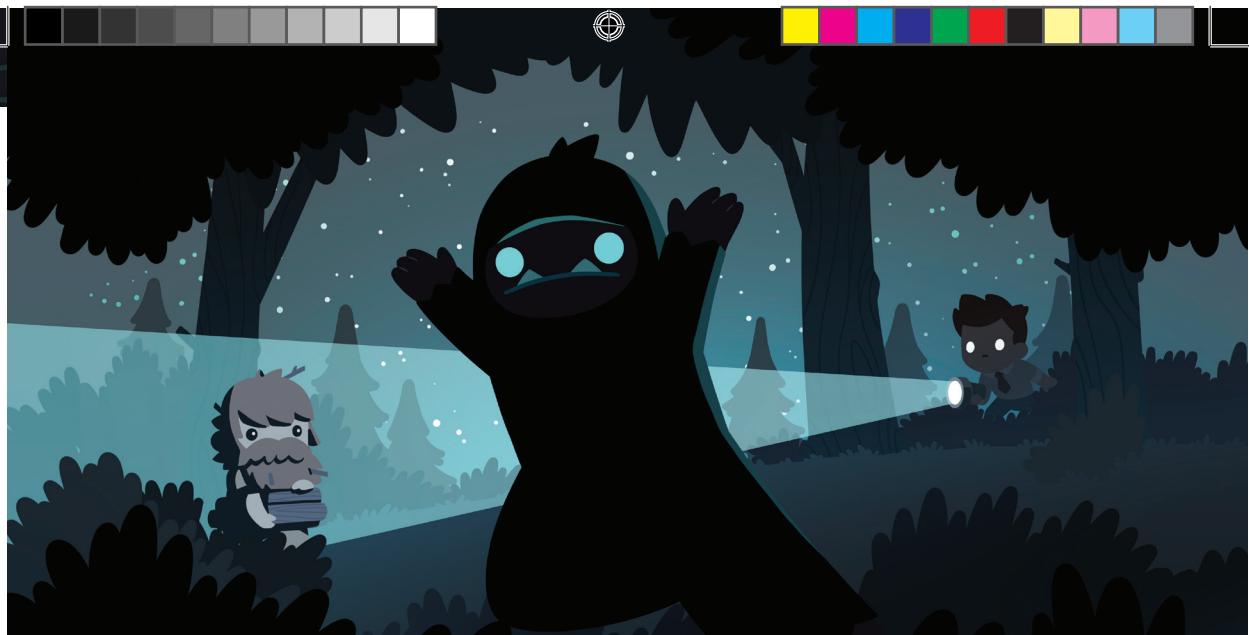
Dans l'ordre de jeu, procédez aux étapes suivantes.

- Si vous n'avez de Cachette sur aucune de vos Piles, vous pouvez déplacer une de vos Cachettes.
- Si vous avez une Cachette sur une de vos Piles, placez-la sur un Site (pas celui de la Rencontre).
- Excepté au 5^{ème} round, vous pouvez défausser des cartes de votre main. Piochez-en ensuite du paquet jusqu'à en avoir 5.

Passez le marqueur Premier joueur au joueur à votre gauche, puis le round suivant commence.

La partie se termine à l'issue du 5^{ème} round (*voir page 8 pour le calcul des scores*).





RÉSOLUTION DES EFFETS :

Si vous ne pouvez pas appliquer la totalité des effets d'une carte, n'appliquez que ce que vous pouvez. Si les effets peuvent s'appliquer sur ou depuis différents Sites, choisissez l'un de ceux-ci et résolvez l'effet depuis ce Site.

DÉPLACEMENT DES HUMAINS :

« sur » signifie que vous placez ce ou ces Humains directement sur le Site indiqué.

« Vers » signifie que vous placez l'Humain sur un Site adjacent en direction du Site indiqué.

FONCTIONS :

- **Appâter** : Déplacer depuis un Site adjacent sur le Site de votre Cachette.
- **Effrayer** : Déplacer depuis le Site de votre Cachette sur un Site adjacent.
- **Attirer** : Déplacer depuis l'Aire de repos correspondante sur le Site de votre Cachette.
- **Renvoyer** : Déplacer depuis le Site de votre Cachette ou depuis un Site adjacent sur son Aire de repos.

DÉPLACER VOS CACHETTES :

- Vous ne pouvez pas placer de pion Cachette sur un Site qui contient déjà un de vos pions Cachette.
- **À 4 joueurs** : Il ne peut pas y avoir plus de 3 pions Cachette sur un même Site.

RECONSTITUER LE PAQUET ACTION :

Lorsque le paquet Action est épuisé, mélangez les cartes de la défausse et placez-les face cachée pour en faire un nouveau.



TWISTED CRYPTIDS™



Le site Internet unstablegames.com/twistedcryptids propose des informations supplémentaires sur ce jeu, une FAQ mise à jour régulièrement, un tutoriel vidéo, et la liste des produits et extensions de cette gamme.



Twisted Cryptids, le logo Twisted Cryptids, Unstable Games et le logo Unstable Games sont TM et ® de Tee Turtle, LLC.
Édité par / Published by Tee Turtle 6200 Pershall Rd, Hazelwood, MO 63042 United States.

Distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France.
Distributed in/Distribué au Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada.

Asmodee-experts.com