



# REGLES POUR DEUX JOUEURS

## INSTALLATION

Installez le jeu comme pour une partie à quatre, mais donnez à chaque joueur deux livrets d'indices et deux jeux de jetons colorés. Les joueurs utiliseront une couleur de jetons pour chaque indice. *Par exemple, un joueur peut utiliser ses jetons bleus pour son premier indice et ses jetons orange pour le second.*

## PARTAGE INITIAL D'INFORMATIONS

Au cours du partage initial d'informations chaque joueur doit placer 2 cubes qui peuvent être de différentes couleurs.

*Par exemple, un joueur utilisant des jetons bleus et orange peut placer soit 2 cubes orange, soit 2 cubes bleus, soit 1 cube orange et 1 cube bleu.*

## POSER UNE QUESTION

Les options au cours du tour d'un joueur restent les mêmes : poser une question ou effectuer une recherche dans une case. Quand un joueur doit poser un jeton en réponse à une question ou à une recherche, il y a trois possibilités :

1. si cette case pourrait être l'habitat selon ses deux indices, il doit poser 1 disque des deux couleurs sur cet espace.
2. si cette case ne peut pas être l'habitat selon un de ses indices, il doit placer 1 cube de la couleur de cet indice.
3. si cette case ne peut être l'habitat selon ses deux indices, il doit choisir une seule couleur de cube à poser. C'est une occasion de bluffer aussi le joueur doit éviter d'indiquer à son adversaire qu'il fait un choix.

## EFFECTUER UNE RECHERCHE

Quand un joueur effectue une recherche, la case choisie doit être valide en fonction de ses deux indices - il doit poser 2 disques sur la case faisant l'objet de la recherche. Quand un joueur est forcé de poser 1 cube au cours de son propre tour, il peut choisir la couleur de ce cube.

Si un joueur effectue une recherche sur une case qui contient déjà 2 de ses propres disques, il doit poser 1 disque de chaque couleur sur une case différente et valide. Rappelez-vous qu'une case valide, c'est une case qui pourrait être l'habitat en fonction de la couleur de cet indice et qui ne contient pas de cube. Les disques peuvent être posés sur la même case ou sur deux cases différentes.

Si un joueur effectue une recherche sur une case contenant 1 de ses disques, il pose 1 disque de la couleur déjà présente sur une autre case valide et 1 disque de l'autre couleur sur la case où il effectue la recherche. Par exemple, le joueur qui utilise des jetons orange et bleus effectue une recherche sur 1 case qui contient déjà 1 disque orange. Il pose 1 disque orange sur 1 case valide différente et 1 disque bleu sur la case où il effectue sa recherche.

Les joueurs placent toujours 1 cube ou 2 disques, jamais une autre combinaison.