

CRYPTIDE

LÉGENDES URBAINES

RUTH VEEVERS ET HAL DUNCAN

ILLUSTRÉ PAR KWANCHAI MORIYA

Quelque chose se cache parmi nous... un cryptide insaisissable rôde dans nos rues. Les indices sont sans équivoque, mais sans preuve définitive, la communauté scientifique ne vous croira jamais. Vous n'avez pas d'autre choix : vous devez traquer ce cryptide vous-même !

Cryptide : Légendes Urbaines est un cache-cache. Un des joueurs incarne le cryptide qui se déplace de quartier en quartier en évitant d'être détecté pour réussir à s'échapper.

L'autre incarne le scientifique qui doit placer ses détecteurs dans la bonne configuration pour acculer le Cryptide dans un quartier et prouver son existence.

LA RÈGLE EN VIDÉO



CONTENU

A 20 CARTES MOUVEMENT
10 CARTES MOUVEMENT SCIENTIFIQUE
10 CARTES MOUVEMENT CRYPTIDE



B 2 CARTES JOKER

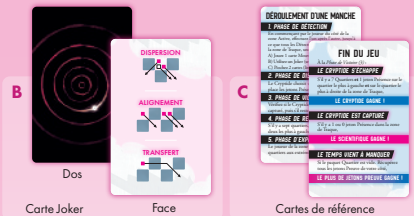
C 2 CARTES DE RÉFÉRENCE

D 17 CARTES QUARTIER

E 10 CUBES DÉTECTEUR

F 5 JETONS INDICE







G 4 JETONS PRÉSENCE



MISE EN PLACE

1. Choisissez qui incarne le Cryptide et qui incarne le Scientifique.
2. Chaque joueur récupère les dix cartes Mouvement du rôle qu'il a choisi, les mélange pour former une pioche qu'il pose face cachée devant lui. Puis il pioche 3 cartes Mouvement, qu'il regarde sans les révéler à son adversaire, pour composer sa main de départ.
3. Placez une carte Joker devant vous face cachée.
4. Mettez sept Quartiers ordinaires de côté. Mélangez les autres Quartiers ordinaires avec les Quartiers mystérieux pour former un paquet que vous placez face cachée entre vous et votre adversaire.

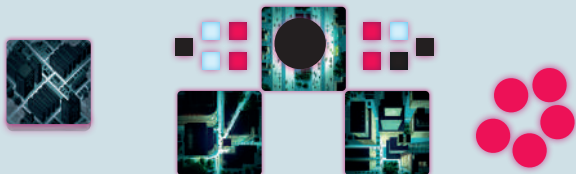
Puis placez quatre Quartiers que vous avez mis de côté au sommet du paquet. *De cette façon, les premiers Quartiers piochés seront des Quartiers ordinaires.*

- Placez les trois Quartiers restants mis de côté au milieu de la table pour former deux zones (voir l'illustration de mise en place ci-dessous) : Un quartier du côté du Cryptide et deux devant le joueur Scientifique.
- Placez tous les détecteurs dans la zone du côté du Cryptide :
 - 2 blancs , 2 roses  et 1 noir  à gauche du Quartier,
 - 1 blanc , 2 roses  et 2 noirs  à droite du Quartier.
- Placez un jeton Présence (●) sur le Quartier devant le joueur Cryptide. Placez les jetons Présence restants près du joueur Cryptide.
- Placez les jetons Indice (●) à portée des deux joueurs.

Joueur Cryptide



Mise en place



Joueur Scientifique



BUT DU JEU

Chaque joueur a son propre objectif. En tant que **Cryptide**, vous cherchez à brouiller les pistes pour vous échapper. Vous gagnez si vous réussissez à placer un jeton Présence (●) dans chacun de deux quartiers extérieurs dès qu'il y en a sept en jeu. *Cela signifie que vous ne pouvez pas gagner lors des deux premières manches.*

En tant que **Scientifique**, vous cherchez à réduire la Présence du Cryptide à un (ou zéro) jeton dans la zone de Traque. *Vous pouvez gagner dès la première manche !*

Enfin, si la pioche de Quartiers est épuisée, le joueur qui a collecté le plus de jetons Indice (●) gagne la partie.

COMMENT JOUER

Le jeu se déroule en une série de manches. Chaque manche est divisée en cinq phases :

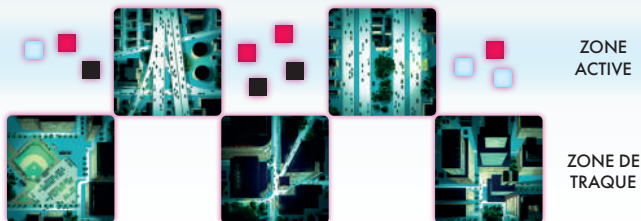
1. La **Phase de Détection** pendant laquelle vous déplacez les Détecteurs depuis la zone Active vers la zone de Traque.
2. La **Phase de Dissimulation** pendant laquelle le Cryptide ajoute des jetons Présence (●) à la zone de Traque.
3. La **Phase de Victoire** pendant laquelle vous vérifiez si la partie se termine et qui remporte la victoire.
4. La **Phase de Restriction** pendant laquelle le Scientifique retire des Quartiers du plateau de jeu.
5. La **Phase d'Expansion** pendant laquelle vous ajoutez des Quartiers à la zone Active.

La partie continue jusqu'à ce que la fin soit déclenchée pendant la *Phase de Victoire* (3).

COMMENCER UNE MANCHE

Au début de chaque manche, la zone où il y a les Détecteurs devient la zone Active. C'est aussi celle qui a le moins de Quartiers. La zone sans Détecteur est la zone de Traque.

À la fin de la Phase de Détection (1), tous les Détecteurs seront dans la zone de Traque.



Lors de la première manche, la zone Active est celle composée d'un seul Quartier du côté du Cryptide.

Les Détecteurs ne sont jamais placés sur les Quartiers. Ils sont placés sur :

- les espaces entre les Quartiers
- l'espace à gauche du Quartier le plus à gauche
- l'espace à droite du Quartier le plus à droite

Le joueur du côté de la zone Active est toujours le **premier joueur** de la manche même si c'est le même qui a joué en dernier lors de la manche précédente. *Lors du premier tour, le Cryptide est le premier joueur.*

Pour échapper au Scientifique, le Cryptide doit avoir à la fin de la manche un maximum de Quartiers encadrés par une même combinaison de couleur de Détecteur **ou** par un même nombre de détecteurs. Pour capturer le Cryptide, le Scientifique doit s'assurer qu'aucun Quartier ne partage ces caractéristiques (voir *2-Phase de Dissimulation*, page 9).

1. PHASE DE DÉTECTION

En commençant par le premier joueur, réalisez l'une des actions suivantes :

A) **Jouez 1 carte Mouvement**

B) **Jouez votre carte Joker** (seulement si elle est face visible)

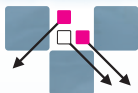
C) **Piochez 2 cartes Mouvement** (votre main est limitée à 4 cartes)

Après avoir effectué votre action, s'il ne reste plus de Détecteur dans la zone Active, passez à la *Phase de Dissimulation (2)*. Sinon, c'est à votre adversaire de jouer.

A) JOUEZ 1 CARTE MOUVEMENT

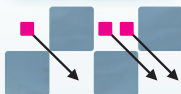
Jouez une carte de votre main et résolvez ses effets comme indiqué ci-dessous. Puis défaussez-la face visible dans une pile à côté de votre pioche. Les Détecteurs sont toujours déplacés de la zone Active vers la zone de Traque. *Attention ! La répartition des cartes Mouvement du Scientifique (S) et du Cryptide (C) n'est pas la même.*

DISPERSION



DISPERSION (5 cartes chacun) : Choisissez un espace de la zone Active. **Déplacez tous les Détecteurs de cet espace** dans les deux espaces diagonalement adjacents. Vous pouvez répartir les Détecteurs comme vous voulez, mais chaque espace doit recevoir au moins un Détecteur. S'il n'y a qu'un Détecteur, déplacez-le vers l'espace diagonalement adjacent de votre choix.

ALIGNEMENT



ALIGNEMENT (3S/2C) : Choisissez une couleur de Détecteur et une direction (gauche ou droite). **Déplacez tous les Détecteurs de cette couleur**, qui se trouvent encore dans la zone active, dans la direction choisie vers l'espace diagonalement adjacent de la zone de Traque.

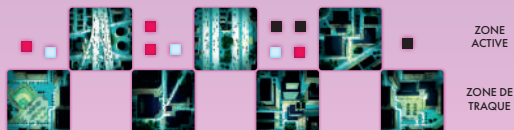
TRANSFERT



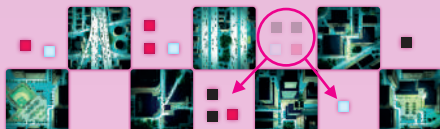
TRANSFERT (2S/3C) : **Sélectionnez un Détecteur** de la zone Active et une direction (gauche ou droite). Déplacez le Détecteur dans la direction choisie d'un espace dans la zone Active puis dans l'espace diagonalement adjacent de la zone de Traque. *Si vous avez sélectionné un Détecteur dans l'espace le plus à gauche de la zone Active, vous devez le déplacer vers la droite. Si vous avez sélectionné un Détecteur dans l'espace le plus à droite de la zone Active, vous devez le déplacer vers la gauche.*

EXEMPLE DE MOUVEMENT

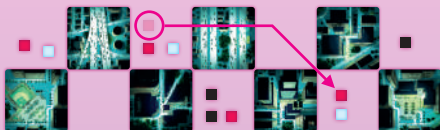
Au début de la *Phase de Détection*, le plateau ressemble à cela :



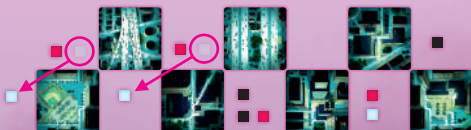
Le Scientifique joue une carte **Dispersion** et sélectionne le troisième espace avec 4 Détecteurs de la zone Active. Il déplace le Détecteur blanc diagonalement à droite dans la zone de Traque, et les trois autres Détecteurs dans l'espace adjacent diagonalement à gauche.



Ensuite, le Cryptide joue une carte **Transfert** et sélectionne un Détecteur rose de la zone Active et la direction droite : Il le déplace ainsi d'abord d'un espace sur la droite le long de la zone Active avant de le déplacer diagonalement à droite dans la zone de Traque.



Lors de son tour suivant, le Scientifique joue une carte **Alignement** et choisit la couleur blanche et la direction gauche : Il déplace tous les Détecteurs blancs de la zone Active diagonalement vers la gauche.



B) UTILISEZ VOTRE CARTE JOKER

Vous ne pouvez réaliser cette action que si votre carte Joker est face visible.

Choisissez et résolvez un des trois effets de Mouvement (décrits en page 6) puis retournez votre carte Joker face cachée.

Note : Vous retournez votre carte Joker face visible chaque fois que votre adversaire gagne un jeton Indice ● (pendant la *Phase de Dissimulation (2)* pour le Cryptide et pendant la *Phase de Restriction (4)* pour le Scientifique).

C) PIOCHEZ 2 CARTES MOUVEMENT

Piochez jusqu'à 2 cartes de votre pioche Mouvement.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 4 cartes dans votre main. Si vous avez 3 cartes en main lorsque vous réalisez cette action, piochez seulement 1 carte. Si vous avez 4 cartes en main vous ne pouvez pas réaliser cette action. *La carte Joker ne compte pas dans la limite des 4 cartes.*

Lorsque votre pioche est épuisée, mélangez immédiatement votre pile de défausse pour former une nouvelle pioche de cartes Mouvement, et continuez de piocher si nécessaire.

Piocher peut parfois être une manière de temporiser si vous n'avez pas de coup fatal à jouer pour vous assurer d'avoir plus de cartes que votre adversaire et donc plus d'options pour un coup ultérieur.

2. PHASE DE DISSIMULATION

Seul le Cryptide agit pendant cette phase. Il doit annoncer l'endroit où il peut être en choisissant une **caractéristique** qui va lui permettre d'étendre sa présence potentielle et éviter la capture (voir ci-dessous). Pour que le Cryptide puisse être dans un Quartier de la zone de Traque :

- **ce Quartier doit être diagonalement adjacent** à un Quartier de la zone Active qui possède déjà un jeton Présence,
- **et il doit répondre à la caractéristique** annoncée.

Le Cryptide place un jeton Présence (●) sur chaque Quartier dans lesquels ces deux affirmations sont vraies. Plus il brouille les pistes moins il a de risque d'être capturé. *Prenez-les en priorité de la réserve pour ne pas faire d'erreur, puis de la zone Active si vous en avez besoin de plus.*

Si le Cryptide place un jeton Présence (●) sur un Quartier comportant un jeton Indice (●), il récupère le jeton et la carte Joker du Scientifique est retournée face visible si elle était face cachée. *Les jetons Indice apparaissent lorsque les Quartiers mystérieux sont placés pendant la Phase d'Expansion (5)(page 14).*

Retirez ensuite tous les jetons Présence qui sont encore éventuellement dans la zone Active et remettez-les dans la réserve avant de passer à la *Phase de Victoire (3)(page 10).*

CARACTÉRISTIQUES

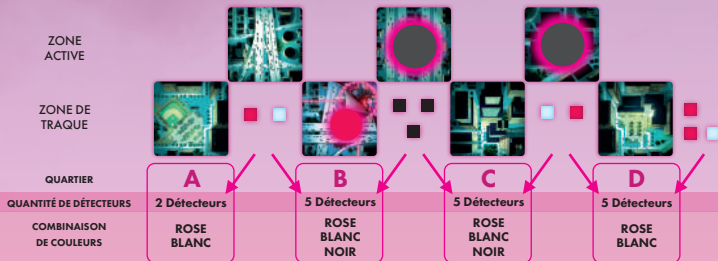
Une caractéristique est soit une **quantité de Détecteurs** soit une **combinaison de couleurs** (exemple page 10).

Quantité de Détecteurs : La somme des Détecteurs à droite et/ou à gauche du Quartier *doit être exactement la quantité annoncée* (leur couleur n'a pas d'importance).

Combinaison de couleurs : Vous pouvez annoncer une, deux ou trois couleurs. Les couleurs de l'ensemble des Détecteurs à droite et/ou à gauche du Quartier *doivent correspondre exactement à la combinaison annoncée* (le nombre de Détecteur de ces couleurs n'a pas d'importance).

Un Quartier qui possède un Détecteur d'une couleur supplémentaire non annoncée à sa droite ou à sa gauche n'est pas considéré comme correspondant à la caractéristique.

EXEMPLE DE PHASE DE DISSIMULATION



- Si le Cryptide annonce la combinaison de couleurs *rose et blanc*, même si les Quartiers B et C sont tous deux adjacents à des Détecteurs blanc et rose, ils sont également adjacents à des Détecteurs noirs : ils ne **correspondent donc pas** à la caractéristique annoncée. Les Quartiers A et D correspondent tous deux à la caractéristique, mais le Quartier A n'est pas diagonalement adjacent à un jeton Présence : le Cryptide ne place donc de jeton Présence que sur le Quartier D.
- Si le Cryptide choisit d'annoncer *cinq Détecteurs*, les Quartiers B, C et D correspondent. Les trois Quartiers sont également diagonalement adjacents à un jeton Présence, donc le Cryptide **place un jeton Présence sur chacun des trois Quartiers** et récupère le jeton Indice (●) du Quartier B.

3. PHASE DE VICTOIRE

Il s'agit de la seule phase pendant laquelle la partie peut se terminer.

D'abord, vérifiez si le Cryptide s'est échappé ou a été capturé.

Si le Cryptide ne s'est pas échappé ou n'a pas été capturé, vérifiez qu'il reste du temps (des Quartiers dans la pioche). S'il reste des Quartiers, continuez la partie et passez à la *Phase de Restriction* (4) (page 12).

LE CRYPTIDE S'ÉCHAPPE

S'il y a sept Quartiers sur la table, et qu'il y a des jetons Présence (●) à la fois sur le Quartier le plus à droite **et** sur le Quartier le plus à gauche de la zone de Traque, le Cryptide s'échappe, la partie se termine et le Cryptide remporte la victoire !

Au milieu de la confusion, le Cryptide parvient à semer le Scientifique.

LE CRYPTIDE EST CAPTURÉ

S'il n'y a qu'un jeton Présence (●) dans la zone de Traque ou qu'il n'y en a plus, le Cryptide est capturé, la partie se termine et le Scientifique remporte la victoire !

Le Scientifique accule le Cryptide et finit par le capturer.

LE TEMPS VIENT À MANQUER

S'il ne reste plus de Quartiers dans le paquet, la partie se termine. Chaque joueur récupère tous les jetons Indice (●) de la zone la plus proche de lui s'il y en a. Le joueur avec le plus de jetons Indice, en incluant ceux gagnés plus tôt dans la partie, remporte la victoire !

La chasse a été disputée, mais un des deux camps a fini par l'emporter.

Rappel : Le Cryptide gagne des jetons Indice (●) en plaçant des jetons Présence sur les Quartiers mystérieux durant la *Phase de Dissimulation (2)*.

Le Scientifique gagne des jetons Indice (●) en retirant des Quartiers mystérieux pendant la *Phase de Restriction (4)* (Voir page 12).

4. PHASE DE RESTRICTION

Passez cette phase tant qu'il n'y a pas sept Quartiers sur la table.

Cela signifie qu'il n'y a pas de Phase de Restriction lors des deux premières manches de la partie.

Le Scientifique recentre la traque en retirant **soit** les deux Quartiers les plus à gauche des zones **soit** les deux Quartiers les plus à droite des zones. Ces Quartiers ne seront plus utilisés, écartez-les de la zone de jeu (vous pouvez les remettre dans la boîte par exemple).



Le Scientifique ne peut pas sélectionner une paire de Quartiers possédant un jeton Présence (●).

Rappel : S'il y a des jetons Présence des deux côtés, le Cryptide s'est échappé pendant la *Phase de Victoire (3)*.

S'il y a des jetons Indice (●) sur les Quartiers défaussés, le Scientifique les récupère et le Cryptide retourne sa carte Joker si elle est face cachée.

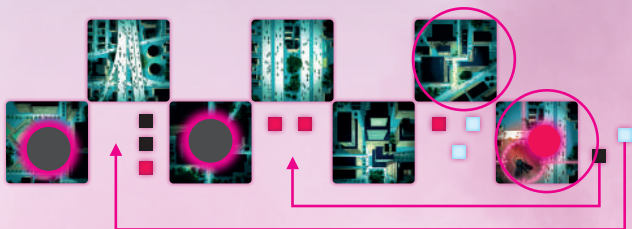
Si le Scientifique retire les Quartiers les plus à gauche et qu'il y a des Détecteurs à gauche de ces Quartiers, ou s'il retire les Quartiers les plus à droite et qu'il y a des Détecteurs à droite de ces Quartiers, le Cryptide déplace ces Détecteurs ailleurs sur la zone de Traque.

Si plus d'un Détecteur est déplacé de cette façon, vous pouvez les déplacer au même endroit ou dans des espaces différents de la zone de Traque.

Continuez ensuite par la *Phase d'Expansion (5)*.

EXEMPLE DE PHASE DE RESTRICTION

Le Scientifique doit choisir les deux Quartiers à retirer. Il ne peut pas choisir les Quartiers les plus à gauche étant donné que celui dans la zone de Traque possède un jeton Présence (●) : il doit donc défausser les Quartiers les plus à droite des deux zones.



Le Scientifique récupère le jeton Indice sur le Quartier qu'il retire. Comme la carte Joker du Cryptide est face cachée, ce dernier la retourne face visible.

Le Cryptide déplace ensuite les Détecteurs blancs et noirs vers d'autres espaces de la zone de Traque.

5. PHASE D'EXPANSION

Le joueur le plus proche de la zone Active (qui n'a maintenant plus de Détecteur) pioche deux Quartiers. Il ajoute celui de son choix à gauche de la zone Active en laissant suffisamment d'espace avec le quartier adjacent pour que son coin intérieur touche le coin du Quartier de la zone de Traque. Il place ensuite de la même manière l'autre Quartier à droite de la zone Active.

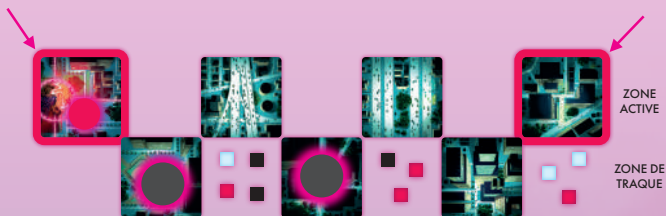
La zone Active doit maintenant avoir un Quartier de plus que la zone de Traque.

Si vous placez un Quartier mystérieux, placez un jeton Indice (●) dessus.

Vous pouvez commencer la manche suivante. N'oubliez pas, au début de la Manche (voir page 5), la zone Active devient celle du côté des Détecteurs, et le premier joueur est maintenant celui qui est du côté de cette zone Active.

EXEMPLE DE PHASE D'EXPANSION

Le Cryptide est le plus proche de la zone Active, il doit alors piocher deux Quartiers. Il place le Quartier mystérieux à gauche de la zone Active, et y place immédiatement un jeton Indice (●). Il place ensuite l'autre Quartier à droite de la zone Active.



Conception : Ruth Veevers & Hal Duncan

Illustration : Kwanchai Moriya

Développement : Filip Hartelius & Anthony Howgego

Direction artistique : Kwanchai Moriya & James Hunter

Publié pour la première fois en Grande Bretagne en 2022 par OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

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

OSPREY GAMES est une marque déposée de Osprey Publishing Ltd

© Ruth Veevers and Hal Duncan 2022.

Cette édition © 2022 Origames

Tous droits réservés.

www.ospreygames.co.uk

Version Française :

Origames

52 av Pierre Sémard

94200 Ivry-sur-Seine - France

Chef de projet : Rodolphe Gilbert

Traduction : Vincent Lagaillarde

Relecture : Anne Bourdouleix

Maquette : Hervé Loiselet

sav@origames.fr

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Au début de chaque manche, la zone comportant les Détecteurs devient la zone Active.

1. PHASE DE DÉTECTION

En commençant par le joueur le plus proche de la zone Active, jouez chacun votre tour jusqu'à ce que la zone Active n'ait plus de Détecteur.

Lors de votre tour, réalisez une des actions suivantes :

- A) Jouez 1 carte Mouvement
- B) Utilisez votre Joker (s'il est face visible)
- C) Piochez 2 cartes (jusqu'à une limite de quatre cartes en main)

2. PHASE DE DISSIMULATION

Le Cryptide sélectionne une caractéristique (quantité de Détecteurs ou combinaison de couleurs) et place des jetons Présence (●) sur les Quartiers qui sont diagonalement adjacents à un jeton Présence déjà existant et qui répondent à la caractéristique annoncée.

Retirez ensuite les jetons Présence de la zone Active s'il en reste.

3. PHASE DE VICTOIRE

Vérifiez si le Cryptide s'est échappé ou a été capturé. Si ce n'est pas le cas, vérifiez s'il reste du temps.

Le Cryptide s'est échappé : s'il y a sept Quartiers et des jetons Présence (●) à la fois sur le Quartier le plus à droite et celui le plus à gauche, le Cryptide remporte la victoire !

Le Cryptide a été capturé : s'il y a un seul ou aucun jeton Présence en jeu, le Scientifique remporte la victoire !

Le temps vient à manquer : il n'y a plus de Quartier à ajouter. Chaque joueur récupère les jetons Indice (●) de la zone le plus proche de lui : le joueur avec le plus de jetons Indice remporte la partie !

4. PHASE DE RESTRICTION

À partir de 7 Quartiers en jeu. Le Scientifique retire les deux Quartiers les plus à droite ou les deux Quartiers les plus à gauche.

Il est impossible de retirer des Quartiers comportant des jetons Présence (●).

5. PHASE D'EXPANSION

Le joueur le plus proche de la zone Active pioche deux Quartiers et les place à l'extrémité des deux côtés de cette zone.

Placez un jeton Indice (●) sur chaque Quartier mystérieux ajouté s'il y en a.