

Secrets d'Arkham

par Florent Mignot (vertchezmoi@gmail.com)

Jeu de 3 à 8 Joueurs
à partir de 10 ans
durée 10 à 20 min

Ressources :

<https://fr.freepik.com/photos-vecteurs-libre/png>

Secrets d'Arkham est un jeu de cartes à rôle secret où des cultistes se cachent parmi les investigateurs.

A chaque tour, les joueurs vont dévoiler petit à petit les cartes posées devant eux, en appliquer les effets et peut être devenir fou ou mourir face aux complots des cultistes

* Matériel

- 16 Cartes dont 3 cultistes, 7 investigateurs, 6 monstres
- 9 jetons Portail
- 25 jetons recto verso Santé Mentale / Vie
- 1 jeton joueur actif

* Mise en place

On place les jetons au centre de la table de façon accessible

Selon le nombre de joueurs on prépare ainsi le paquet avant distribution :

les cartes défaussées peuvent l'être au hasard ou au choix pour enlever ou rajouter de la difficulté

Joueurs	3	4	5	6	7	8
Carte Cultiste	1	1	2	2	3	3
Cartes à défausser	2 Cultistes 1 Investigateur 1 Monstre	2 Cultistes 1 Investigateur 1 Monstre	1 Cultiste	1 Cultiste 2 Investigateurs 1 Monstre	1 Monstre 1 Investigateur	0

Puis on distribue secrètement l'ensemble des cartes aux joueurs

Les joueurs consultent secrètement les cartes posées devant eux (ils pourront les consulter à nouveau pendant la partie)

On désigne le premier joueur qui prend le jeton joueur actif

* Tour de jeu

A son tour le joueur actif choisit une des cartes encore face cachée posées devant lui, la retourne puis choisit l'effet qu'il souhaite activer

Ensuite il joue dans l'ordre souhaitée les cartes qui étaient déjà retournées

A la fin du tour on vérifie si

- une condition de fin de partie existe

- des cartes face cachées ont 2 jetons vie ou 2 jetons santé mentales

si tel est le cas on retourne les cartes concernées, on défusse les jetons de la carte et on applique les effets

- des cartes face visibles ont plus de jetons vie ou santé mentale que leur maximum autorisé

si tel est le cas on applique les effets en conséquence puis on défusse ces cartes

La résolution des effets se fait dans l'ordre du tour et dans l'ordre souhaité par le joueur propriétaire des cartes.

Puis on passe au joueur suivant qui prend le jeton joueur actif

* Fin de Partie

* Si le nombre de Portail dépasse le nombre de joueurs les Cultistes gagnent

* Si le nombre cumulés d'Investigateurs morts dépasse le nombre de joueurs, les Cultistes gagnent. A 7 ou 8 joueurs 7 investigateurs morts sont suffisants.

* Si le nombre de Portail + d'Investigateur morts dépasse le double du nombre de joueurs, les Cultistes gagnent

* Si tous les cultistes sont morts les Investigateurs gagnent

* Si l'ensemble des cartes a été retourné avant une victoire des cultistes, les Investigateurs gagnent

Joueurs	3	4	5	6	7	8
Portail Max	4	5	6	7	8	9
Investigateur Mort Max	4	5	6	7	7	7
Portail + Investigateur Max	6	8	10	12	14	16
Cultiste Mort max	1	1	2	2	3	3

*** Conditions et interprétations des cartes**

Quand un joueur lance une attaque physique ou mentale il donne le jeton concerné au joueur ciblée qui pose le jeton sur une des cartes au choix tout en respectant certaines conditions pour les cartes déjà retournées

Les cartes Monstres ou Cultistes ou Investigateur Fou/Mort ne peuvent attaquer qu'une carte Investigateur en priorité sinon une carte face cachée

Les cartes Investigateurs ne peuvent attaquer qu'une carte Monstre ou Cultiste sinon une carte face cachée

Cartes Monstres / Cultistes

Nombre de vie : Les Monstres et Cultistes ont de 1 à 4 vies

Rencontre : l'effet se déclenche quand la carte est retournée

Mort : l'effet se déclenche quand le monstre ou le cultiste est tué puis la carte est défaussée

Quand le Cultiste est rencontrée le joueur donne un jeton Vie à chaque autre joueur

Quand le Cultiste meurt , chaque autre joueur peut enlever un jeton Santé Mentale de l'une de ses cartes

Le Cultiste a le choix entre 2 effets : Soigner un Monstre ou Ajouter un Portail

Ajouter un Portail consiste à ajouter un Jeton Portail à côté de ses cartes

Quand Le Chien de Tindalos, le Byankee ou Goule meurent chaque autre joueur peut enlever un jeton Vie et un Jeton Santé Mentale

Quand le Migo, le Sombre Rejeton ou le Shoggoth meurent on enlève un portail

Le Chien de Tindalos peut se déplacer vers l'Investigateur le + faible parmi l'ensemble des joueurs. Il rejoint donc les cartes du joueur. En cas d'égalité le joueur actif choisit.

Cartes Investigateurs

Quand un Investigateur devient fou chaque autre joueur gagne un jeton Vie qu'il pose sur une carte

Quand un Investigateur meurt chaque autre joueur gagne un jeton Santé Mentale qu'il pose sur une carte

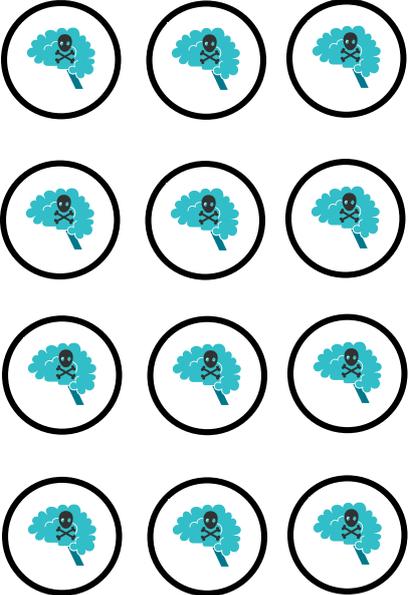
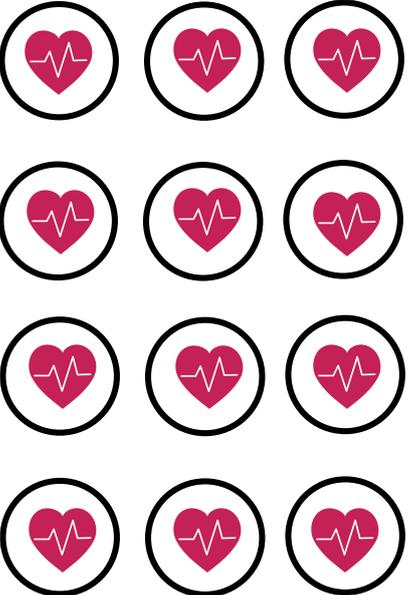
Les cartes sont ensuite défaussées

Le Scientifique peut supprimer un Portail ou un Monstre présent dans son lieu. C'est à dire parmi les cartes du joueur propriétaire du Scientifique.

Le Docteur peut soigner (enlever un Jeton Vie) n'importe quel investigateur y compris lui même

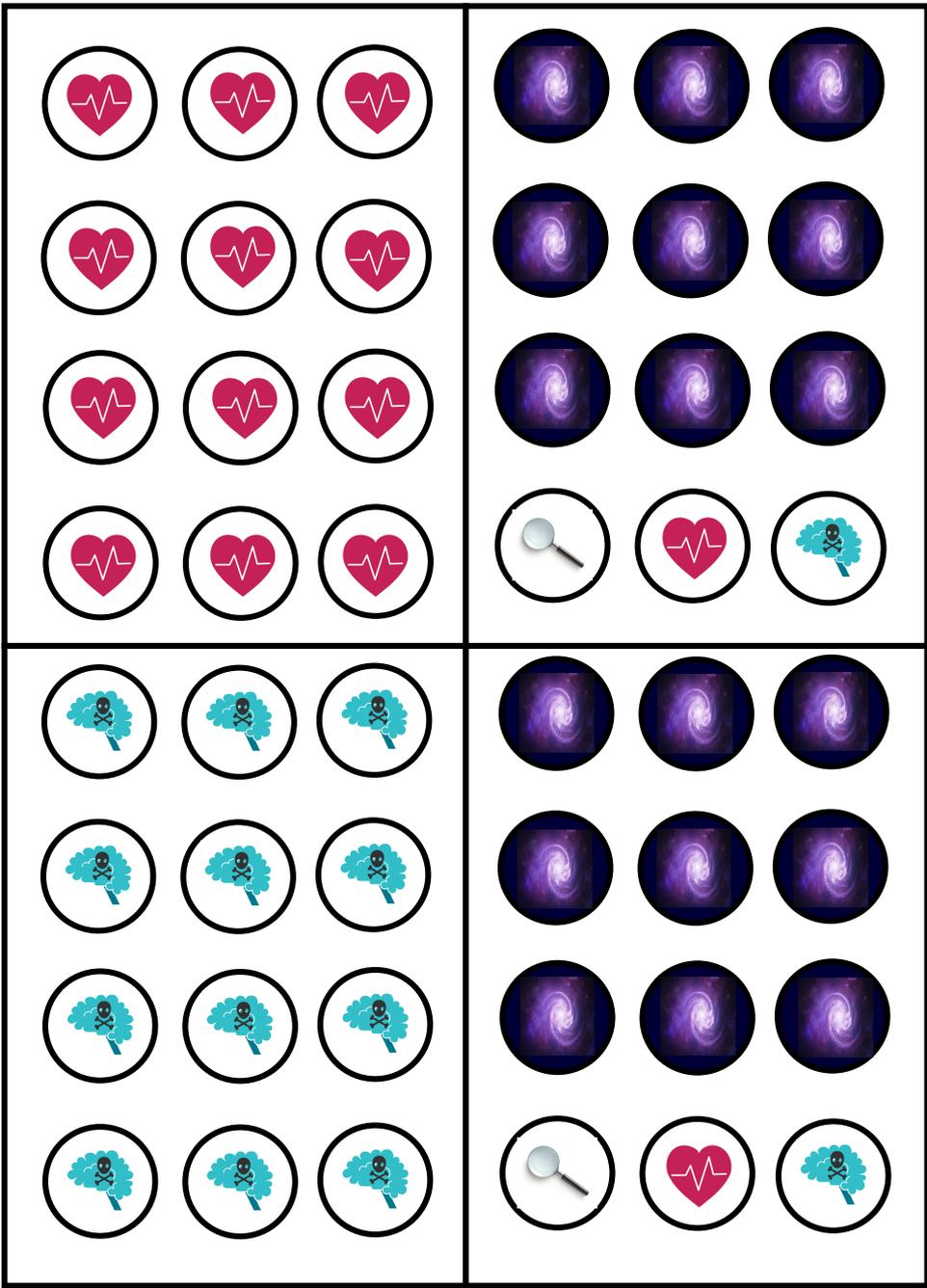
Le Psy peut enlever un Jeton Santé Mental à n'importe quel investigateur y compris lui même

<p>+1Portail</p> <p>Rencontre</p> <p>Migo</p> <p>1</p>  <p>+1Portail</p> <p>Attaquer</p> <p>Mort</p> <p>-1Portail</p>	<p>+1Portail</p> <p>Rencontre</p> <p>Sombre Rejeton</p> <p>+1</p>  <p>3</p>  <p>Attaquer 2 fois</p> <p>Mort</p> <p>-1Portail</p>	<p>Attaque Mentale</p> <p>Rencontre</p> <p>Shoggoth</p> <p>+1</p>  <p>3</p>  <p>Attaquer 2 fois</p> <p>Mort</p> <p>-1Portail</p>
<p>Attaque Mentale</p> <p>Rencontre</p> <p>Chien de Tindalos</p> <p>3</p>  <p>Déplacer vers Investigateur+ faible</p> <p>Attaquer Investigateur le+ faible</p> <p>Mort</p> 	<p>Attaque Mentale</p> <p>Rencontre</p> <p>Byankee</p> <p>2</p>  <p>+1Portail</p> <p>Attaquer</p> <p>Mort</p> 	<p>+1Portail</p> <p>Rencontre</p> <p>Goule</p> <p>+1</p>  <p>1</p>  <p>Attaquer</p> <p>Mort</p> 
<p>Attaquer</p> <p>Rencontre</p> <p>Cultiste</p> <p>4</p>  <p>+1 Portail</p> <p>Soin</p> <p>Mort</p> 	<p>Attaquer</p> <p>Rencontre</p> <p>Cultiste</p> <p>4</p>  <p>+1 Portail</p> <p>Soin</p> <p>Mort</p> 	<p>Attaquer</p> <p>Rencontre</p> <p>Cultiste</p> <p>4</p>  <p>+1 Portail</p> <p>Soin</p> <p>Mort</p> 

<p>Folie Meurtrière Fou</p> <p>Docteur</p> <p>SOIN</p> <p>Attaquer</p> <p>Mort</p> <p>Stress Généralisé</p>	<p>Folie Meurtrière Fou</p> <p>Psycho</p> <p>+ 1 Santé Mentale</p> <p>Attaquer</p> <p>Mort</p> <p>Stress Généralisé</p>	<p>Folie Meurtrière Fou</p> <p>Shaman</p> <p>Supprimer Portail</p> <p>Attaquer</p> <p>Mort</p> <p>Stress Généralisé</p>
<p>Folie Meurtrière Fou</p> <p>Scientifique</p> <p>-1 Monstre / Portail dans le lieu</p> <p>Attaquer</p> <p>Mort</p> <p>Stress Généralisé</p>	<p>Folie Meurtrière Fou</p> <p>Voyant</p> <p>Regarder 1 Carte</p> <p>Attaquer</p> <p>Mort</p> <p>Stress Généralisé</p>	<p>Folie Meurtrière Fou</p> <p>Garde du Corps</p> <p>Perdre 1 Vie plutôt que 1 Santé Mentale</p> <p>Attaquer</p> <p>Mort</p> <p>Stress Généralisé</p>
<p>Folie Meurtrière Fou</p> <p>La Nonne</p> <p>Perdre 1 Santé Mentale plutôt que 1 Vie</p> <p>Attaquer</p> <p>Mort</p> <p>Stress Généralisé</p>		

Recto

Verso



Recto

Verso