

HISTORY'S MYSTERIES® Card Game

Un jeu créé par Mike Fitzgerald
pour 2 à 6 joueurs âgés de plus de 10 ans
(temps de jeu : ~45 minutes)

A propos du jeu

Plusieurs phénomènes restent des mystères inexplicables. Basé sur une série de la chaîne Histoire (aux Etats-Unis), ce jeu de carte aborde 10 mystères célèbres. Connus comme du folklore, des légendes, ils ne sont pas pour autant dépourvus de faits réels. A votre avis, sont-ils de la fiction ou des faits ?

Résumé du jeu

Le jeu est basé sur le rummy, les joueurs essaient de faire des séries de cartes (3 ou plus d'une sorte) du même mystère (ou de la même couleur) pour marquer des points. Le jeu s'achève quand au moins un joueur obtient 100 points ou plus. Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, vous jouez une manche supplémentaire.

Les 90 cartes du jeu se répartissent en 10 mystères avec 9 cartes chacun.

Roswell, New Mexico

Lost City of Atlantis

Chupacabra

Giant Squid

Big Foot

Ghost Ships

Amityville Haunted House

The Loch Ness Monster

Crop circles

Yeti – The abominable Snowman.

Les cartes

Sur les cartes, vous trouvez les mots Fact (Fait) et Fiction, l'opposé l'un de l'autre. Il est important de jouer les cartes dans le bon sens, avec le mot désiré en haut (quand vous regardez la carte). Les informations (en anglais) sur chaque carte n'ont pas d'importance pour le jeu.

Déroulement du jeu

Mise en place : Munissez-vous d'un crayon et d'un papier pour le score de chaque manche. Choisissez un donneur au hasard. Celui-ci mélange les cartes et fait couper le tas par son voisin de droite.

- s'il y a de 2 à 4 joueurs, 10 cartes sont distribuées à chaque joueur, face cachée.

- s'il y a 5 ou 6 joueurs, 7 cartes sont distribuées.

Ces cartes forment la main de départ des joueurs, qui doivent tenir leurs cartes de manière à ce que les autres ne les voient pas.

Le reste des cartes forme une pioche au milieu de la table

Prenez la première carte de cette pioche et placez-la face visible à côté de la pioche pour commencer la défausse. Les cartes défaussées seront placées à moitié sur ces cartes, de façon à ce que l'on puisse voir toutes les cartes défaussées. On appelle cela une défausse ouverte.

Le tour de jeu

Le jeu se déroule dans le sens horaire, en commençant avec le joueur situé à gauche du donneur. Chaque joueur réalise les actions suivantes à son tour.

- Piocher (obligatoire)
- Jouer (optionnel)
- Piocher à nouveau si vous n'avez pas joué (obligatoire)
- Défausser (obligatoire)

Voici les explications détaillées pour chaque étape.

Piocher (obligatoire)

Piochez une carte au-dessus de la pile et prenez-la en main.

À la place, vous pouvez piocher une carte sur la défausse, mais vous devrez alors prendre toutes les cartes qui ont été défaussées après celle que vous prenez. De plus, vous devrez jouer immédiatement cette carte avec une série de 3 cartes ou plus (voir Jouer (optionnel) pour plus de détails).

Jouer (optionnel)

Les cartes sont jouées en série et compléments. Une série consiste en 3 carte ou plus du même mystère. Rappelez-vous que si vous commencez votre tour en piochant une carte dans la défausse (avec les cartes défaussées après elle), vous devez l'utiliser immédiatement dans une série. Cette carte ne peut être ajoutée seule en complément d'une série précédemment jouée. Elle ne peut pas non plus être conservée en main pour un prochain tour.

Si vous avez une série complète dans votre main, vous pouvez la jouer devant vous. Si c'est la première fois que ce mystère est joué, vous devez le jouer comme un Fait (fact).

Vous pouvez jouer des cartes seules si le même mystère a déjà fait l'objet d'une série. Par exemple, au autre joueur a joué une série de Giant Squid. Vous pouvez alors poser une ou deux cartes Giant squid devant vous. On appelle ces cartes des compléments.

Vous pouvez jouer autant de cartes que vous voulez à votre tour, en série ou en complément, du moment qu'il vous reste une carte à défausser à la fin de votre tour.

Si vous jouez des cartes de mystères qui ont déjà été posés, vous pouvez les placés en tant que « Faits » ou en tant que « Fiction ». (voir Score pour les aspects tactiques)

Fait ou Fiction

- La première fois qu'un mystère est joué sur la table, il doit être joué comme un Fait.
- Si on joue un complément, on peut appuyer la série initiale (en jouant un Fait) ou s'y opposer en jouant une Fiction.
- En vous opposant à une série adverse, vous pouvez tourner une de ses cartes pour vous aider. C'est une option. Cela peut aider votre stratégie de ne pas le faire, le choix vous appartient.
- Lorsque des joueurs ajoutent un complément à une série qui a été divisée entre Fait et Fiction, ils peuvent décider de la manière dont ils vont jouer leurs cartes pour que cela leur donne des points. Rappelez-vous que la majorité l'emporte !
- Une fois qu'un mystère est tourné en Fiction, vous ne pouvez pas la retourner à nouveau en Fait.
- Lors du score, en cas d'égalité pour un mystère, la Fiction l'emporte.

Piocher à nouveau si vous n'avez pas joué (obligatoire)

Passez cette étape si vous avez joué des cartes à votre tour. Si vous n'avez joué aucune carte, vous devez prendre la carte supérieure de la pioche. Vous ne pouvez pas jouer de carte ensuite.

Défausser (obligatoire)

Vous devez défausser une carte face visible. Faites attention de laisser les cartes précédemment défaussées visibles.

Fin d'une manche

Le jeu continue dans le sens horaire jusqu'à ce qu'un joueur défausse sa dernière carte à la fin de son tour. Si la pioche est épuisée, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.

Finir la manche ne donne droit à aucun bonus. Cependant, les joueurs ayant encore des cartes en main reçoivent des pénalités.

Score

Score de base : chaque carte que vous avez jouées vous rapporte 2 points. Chaque carte que vous avez encore en main vous coûte 2 points. Notez ces score sur une feuille de papier.

Score de Fait ou Fiction : pour chaque mystère joué, déterminez combien de cartes ont été jouées comme Fait et combien ont été jouées comme Fiction.

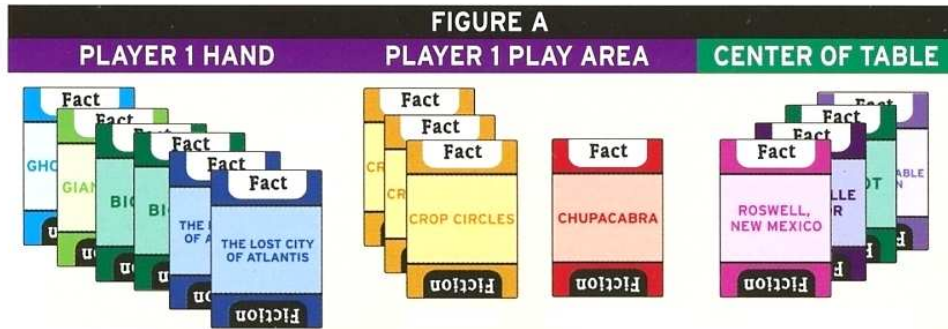
- Si les cartes Faits sont majoritaires, défaussez les cartes Fiction.
- Si les cartes Fiction sont majoritaires ou à égalité, défaussez toutes les cartes Fait.

Faites cela pour chaque mystère joué. Chaque joueur reçoit alors 2 points supplémentaires pour chaque carte encore posée devant lui. Additionnez ces points aux scores de bases pour obtenir le score total du joueur pour la manche.

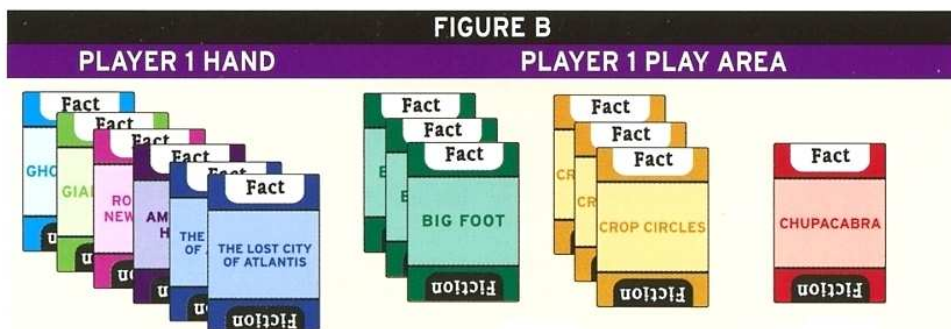
Continuez le jeu jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 100 points ou plus. Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, jouez une manche supplémentaire.

Exemple de jeu

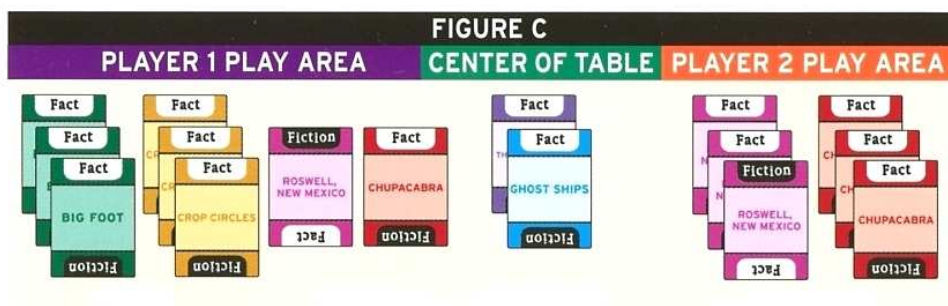
Le joueur 1 a 2 cartes Atlantis, 2 cartes Big Foot, 1 carte Giant Squid et 1 carte Ghost Ships en main. Devant lui, il a une série de Crop Circle (Faits) et un complément Chupacabra (Fait). Cf. figure A ci-dessous.



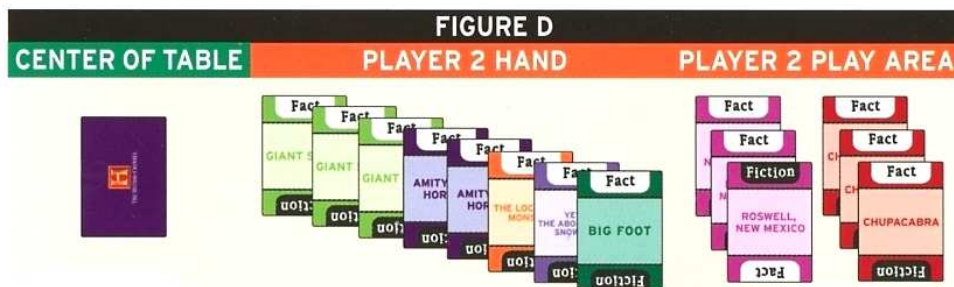
Il voit 1 carte Big foot dans la défausse et décide de la piocher, avec les 2 cartes qui sont au-dessus d'elle (Roswell et Amityville). Puis il joue sa série Big Foot. Cf figure B ci-dessous.



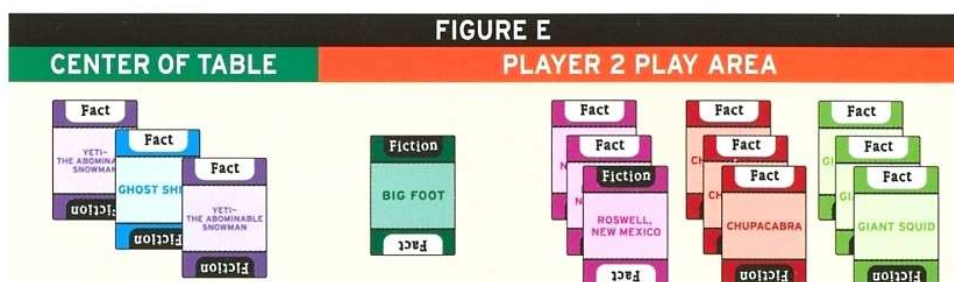
Il voit que son adversaire a une série Roswell (Faits) sur la table. Il décide de jouer sa carte Roswell en complément (Fiction) et tourne également une carte Roswell adverse en Fiction. (il y a alors égalité pour Roswell, 2 à 2). Il finit de jouer ses cartes et défausse son Ghost Ships. Cf figure C, ci-dessous.



C'est maintenant le tour du joueur suivant. Celui-ci a 3 cartes Giant Squid, 2 cartes Amityville, 1 carte Loch Ness, 1 carte snowman et 1 carte Big Foot dans sa main. Sur la table, il a 2 séries. Cf. figure D ci-dessous.



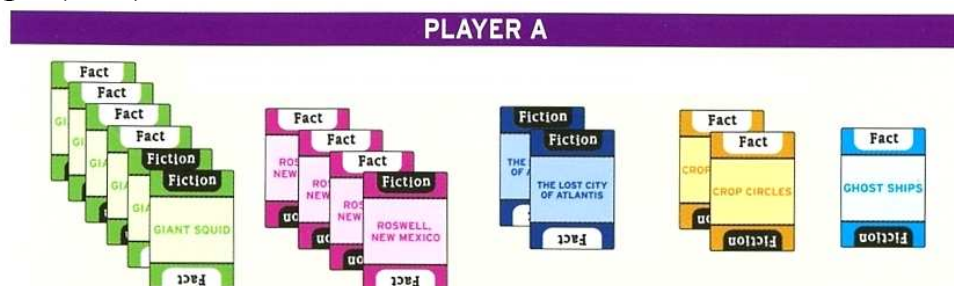
Il prend 1 carte de la pioche (Loch Ness) et l'ajoute à sa main. Il joue alors une série Giant Squid et décide de jouer Big Foot en complément (Fiction). Il décide alors de retourner une carte de son adversaire, espérant le dépasser plus tard dans le jeu et au moins l'empêcher de marquer trop de points. Puis il défausse son Abominable Snowman pour finir son tour. Cf figure E ci-dessous.



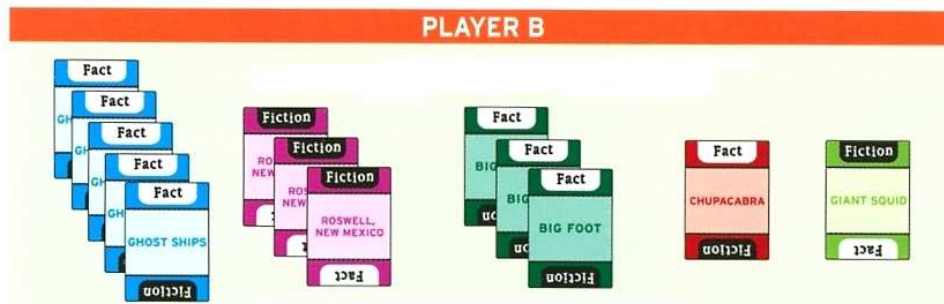
Exemple de score

Le joueur A finit son tour en défaussant la dernière carte de sa main.

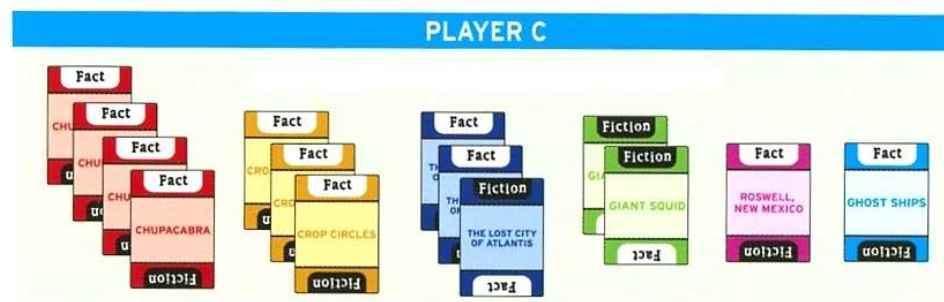
Le joueur A possède devant lui 6 Giant squid (4 faits, 2 fictions), 4 Roswell (3 faits, 1 fiction), 2 Atlantis (Fiction), 2 Crop circles (Faits) et un Ghost ships (Fait).



Le joueur B a encore 2 cartes en main. Devant lui, il a 5 Ghost ships (Faits), 3 Roswell (Fiction), 3 big foot (Faits), un Chupacabra (Faits) et un Giant squid (Fiction).



Le joueur C a encore 3 cartes dans sa main. Devant lui, il a 4 Chupacabra (Faits), 3 Crop circles (Faits), 3 Atlantis (2 Faits, 1 fiction), 2 Giant squid (Fiction), un Roswell (Faits) et un Ghost ships (Faits).



Score de base

Le joueur A a 30 points

Le joueur B a 22 points (26 points - 4 points de malus)

Le joueur C a 22 points (28 points - 6 points de malus)

Score Fait ou Fiction

Giant Squid : 4 Faits contre 5 Fiction = la fiction l'emporte

Roswell : 4 Faits contre 4 Fiction = la fiction l'emporte

Atlantis : 2 Faits contre 3 Fiction = la fiction l'emporte

Crop circles : 5 Faits

Ghost ships : 7 Faits

Big foot : 3 Faits

Chupacabra : 5 Faits

Score total

Joueur A : $4+2+4+4+2 = 16$ + Score de base de 30 = 46 points

Joueur B : $10 + 6 + 6 + 2 + 2 = 26$ + Score de base de 22 = 48 points

Joueur C : $8 + 6 + 2 + 4 + 2 = 22$ + Score de base de 22 = 44 points

Le joueur B remporte la manche.



Published by
U.S. GAMES SYSTEMS, INC.
179 Ludlow Street • Stamford, CT • 06902 USA
www.usgamesinc.com
© 2003 U.S. Games Systems, Inc.

Design by Caroly Van Duyn
Card text written by AnnMarie McLaughlin



HISTORY'S MYSTERIES® is a registered trademark of A&E® Television Networks. All rights reserved.
THE HISTORY CHANNEL and the "H" logo are registered trademarks of A & E Television Networks. All rights reserved.



Traduction française et mise en page : Benoît Christen