

Cryptique



Décrypte les secrets

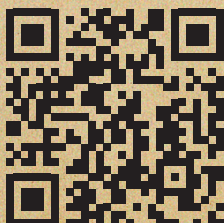
Livret de règles

Table des matières

1.Contenu pour jouer	4-5
2.But du jeu	6
3.Les phases du jeu	7
4.Placement sur le plateau	8-9
5.Déroulement d'une partie	10
5.1.Choix du précurseur	10
5.2.Pioche	10-11
5.2.1.Explication du sacrifice	11-13
5.3.Piochez, placez et attaquez !	14
5.3.1.Explication du combat	14-19
5.4. Equipement et sorts	20
5.4.1.Explications des racines	21-24
5.5. Les effets	25-27
6. Résumé d'une partie	28
7. Cas spéciaux et exceptions	29
8. Glossaire des cartes	30-31
9. Les clans et les decks	32-35

Introduction à Cryptique

Cryptique est un jeu de duel stratégique où deux joueurs s'affrontent pour détruire le Campement adverse. Chaque décision compte : invoquer, sacrifier, frapper, ou manipuler les Racines pour renverser l'issue du combat.



 Vidéo des règles

**En moins
de 10 min !**

1.Contenu pour jouer

Chaque joueur dispose de :

Une carte campement 

et un dé à 20 faces (20 PV*)



15 cartes sacrifices 



symboles des créatures



15 cartes de combat composé :

- 10 créatures

- 5 sors ou/et équipements



Un plateau de jeu
(optionnel)



2. But du jeu

Deux joueurs s'affrontent dans un duel remplis de retournements. Pour gagner la partie, il suffit de baisser les PV (vies) de l'adversaire de 20 à 0.

Pour y parvenir, vous possédez différentes cartes avec des effets propres à eux.



3. Les phases du jeu

Une partie de Cryptique se déroule ainsi : au début de chaque tour, on pioche des cartes, c'est la phase de pioche.



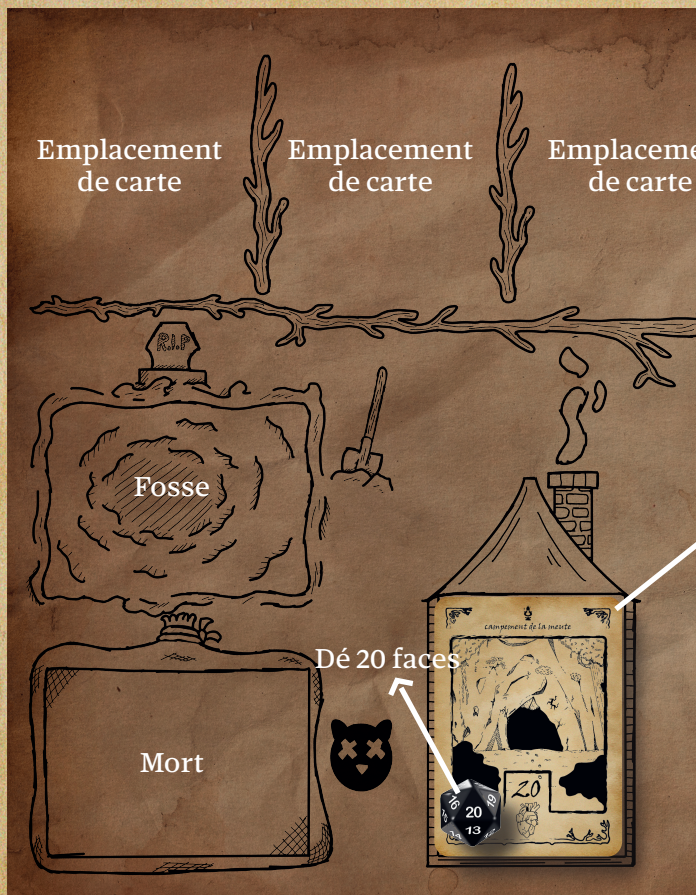
Ensuite, on pose ses cartes et on prépare sa stratégie, c'est la phase d'action.

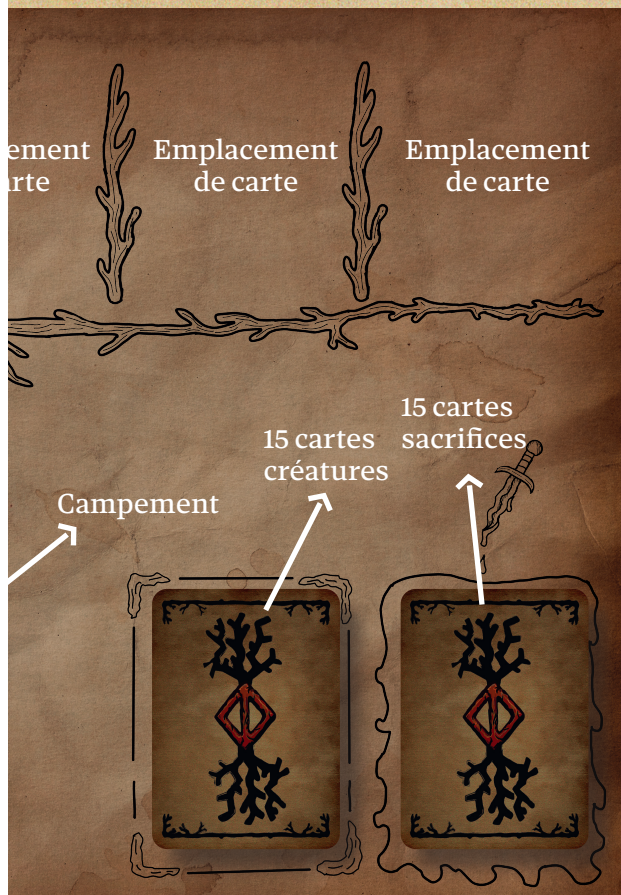


Enfin vient la phase de combat, dont le but est de détruire les créatures adverses pour faire tomber le Campement à 0. Voyons maintenant plus précisément comment cela se passe.



4.Placement sur le plateau





5. Déroulement d'une partie

5.1. Choix du précurseur

Pour savoir qui commence la partie, lancez chacun votre dé. La personne qui obtient le chiffre le plus élevé commence. N'oubliez pas ensuite de remettre votre dé sur la face 20 et de le replacer sur votre Campement !



5.2. Pioche

Au début du premier tour de chaque joueur, vous devez piocher 5 cartes parmi les sacrifices et les créatures.

Il est conseillé de piocher 2 cartes Créature et 3 cartes Sacrifice au début de partie : cela permet d'avoir une meilleure main de départ.



Une fois vos cartes en main, vous pouvez les placer sur le plateau comme vous le souhaitez.

Pour poser une carte Créature, vous devez sacrifier d'autres cartes pour l'invoquer.

5.2.1. Explication du sacrifice

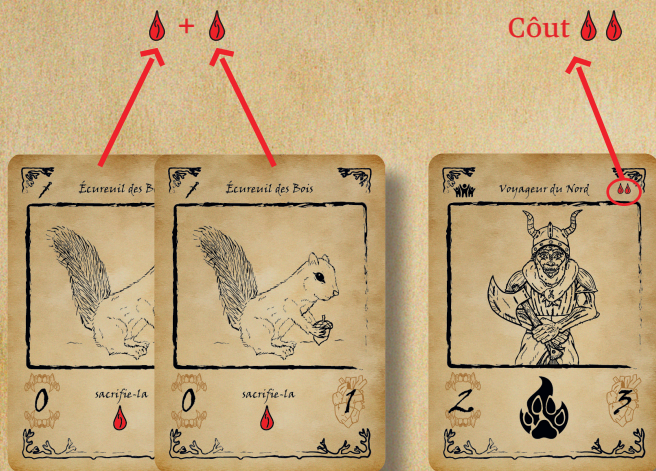
Voici une carte Sacrifice (si vous avez un doute sur la carte, allez p.X).

Cette carte représente 1 goutte de sang 🩸

C'est votre monnaie principale !



En haut de vos cartes créature il y a un petit symbole de goutte de sang 🩸, le nombre de gouttes représente son coût en sacrifice.



Cartes sacrifices

Carte créature

Pour poser une créature sur le terrain, vous devez sacrifier le nombre exact de cartes Sacrifice indiqué sur la carte Créature - représenté en goutte de sang 🩸

Une fois les sacrifices effectués et posés dans l'emplacement de la Mort, vous pouvez placer la créature à l'endroit de votre choix sur le terrain.

Vous placez votre carte sur l'un des 5 emplacements disponible. (Attention, il ne peut avoir seulement une carte créature par emplacement)



Les cartes sacrifices utilisés vont sur cet emplacement et sont considérés comme morts.

Maintenant que vous avez disposé vos cartes, et vu que vous êtes le premier joueur et que c'est le premier tour, vous ne pouvez pas attaquer, c'est donc le tour de l'adversaire.

5.3.Piochez, placez et attaquez !

Le deuxième joueur pioche à son tour 5 cartes, puis les place sur le terrain. Cette fois, il peut passer à la phase de combat.

5.3.1.Explication du combat

Si vous voulez attaquer avec vos cartes, ils vous faudra comprendre le fonctionnement de celles-ci, c'est très simple !

Type de clan (P.x pour les clans)

Ce symbole de coeur représente les vies de la cartes.

Ce symbole de machoir représente les dégats que la carte inflige.



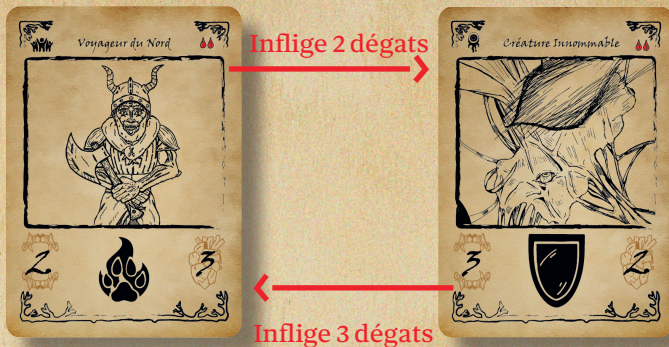


Pendant la phase de combat, une créature attaque le Campement adverse. L'adversaire doit alors retirer les dégâts reçus sur son dé.



Mais si l'adversaire pose une créature en face de la vôtre, les dégâts iront sur cette créature et non sur le Campement. Elle protège donc son camp (n'oubliez pas de placer vos carte détruites dans leur emplacement de mort).

Quand deux créatures se battent, elles infligent leurs dégâts en même temps. Imaginez deux personnes qui se frappent simultanément : elles se blessent toutes les deux.



Cela veut dire que si votre carte peut tuer la créature adverse, mais que celle-ci peut aussi tuer la vôtre, alors les deux meurent en même temps.



Si une créature survit à une attaque, elle récupère tous ses points de vie au tour suivant. Les dégâts ne sont donc pas permanents : une créature doit être détruite en une seule attaque pour mourir.



La carte de gauche inflige 3 dégâts à la carte de droite, qui n'a que 2 points de vie. Elle est donc détruite. La carte de gauche, elle, a 3 points de vie et reçoit seulement 2 dégâts, elle survit donc.



Dernière règle importante :

les combats se déroulent toujours de droite à gauche, du point de vue du joueur qui a commencé la partie. Et ce sens ne change jamais durant la partie.



Joueur qui a commencé

5.4. Equipement et sorts

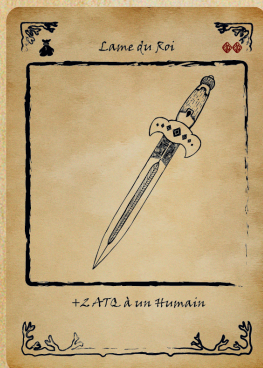
Après que le deuxième joueur a terminé sa phase d'attaque, c'est de nouveau au joueur un de jouer. À partir de maintenant, vous ne piochez plus que 3 cartes par tour, car seuls les premiers tours permettent d'en piocher 5. Réfléchissez bien à ce que vous voulez piocher : une créature ou un sacrifice ?



Dans votre pioche, vous obtenez deux cartes spéciales : une carte Équipement et une carte Sort, reconnaissables grâce à leurs symboles.



Équipement



Sort

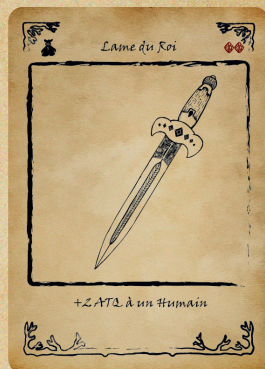


5.4.1. Explications des racines

Ces cartes sont spéciales. Au lieu des gouttes de sang , elles utilisent ce symbole : les Racines 

Les Racines sont la deuxième monnaie du jeu.

Cette carte Équipement peut être attachée à une de vos créatures sur le terrain. Par exemple, cet équipement donne +2 d'attaque à un humain  de votre choix.



Racines pour les sorts et équipements

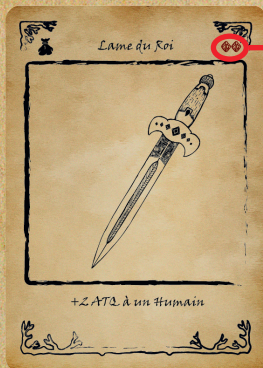


Goutte de sang pour les créatures

Pour l'équiper, vous n'utilisez pas des sacrifices, mais vos cartes mortes. Ici, vous avez 3 cartes mortes, et l'équipement coûte 2 Racines.



➤ Vos 3 cartes mortes



➤ Coût



Equipement

Il suffit de prendre 2 cartes mortes et de les placer dans cet emplacement, qui représente la fosse.



2 cartes mortes sont déplacées
dans la fosse

Les racines  indiquent le nombre de cartes mortes que vous devez envoyer dans la fosse pour payer un sort ou un équipement.

Les cartes placées dans la fosse n'ont plus aucune utilité : elles ne peuvent plus être utilisées pour payer d'autres sorts ou équipements.

Vous pouvez ensuite attacher l'équipement à la créature de votre choix en la disposant en dessous.

La créature gagne alors la capacité indiquée, et l'équipement reste attaché tant qu'elle est en vie.



➔ + 2 dégats



Si la créature meurt, l'équipement revient dans votre main et peut être réutilisé plus tard, mais vous devrez payer à nouveau les Racines 



➔ Revient dans
votre mains



C'est presque pareil pour les sorts, sauf qu'ils ne s'équipent pas (Ils peuvent soigner votre Campement, donner des points de vie à vos créatures, etc...)

Une fois utilisés, ils vont directement dans la fosse et ne peuvent plus être rejoués.



5.5. Les effets

Les cartes peuvent avoir un effet, représenté par un symbole.

Chaque effet possède son propre symbole et donne à la carte une capacité spéciale, qui peut parfois complètement changer le cours de la partie.





Domination

Les créatures ennemies placées en face de cette carte infligent 1 dégât de moins lorsqu'elles attaquent.



Protection

Si aucune créature ennemie n'est en face de cette carte, elle se déplace vers la première case vide à droite où se trouve une créature adverse en face.



Vif

Lors de la phase de combat, cette créature attaque en premier. Si elle a assez de force pour détruire la créature adverse, celle-ci n'inflige pas ses dégâts.



Vole de vie

Quand cette créature inflige des dégâts, votre campement récupère le même nombre de points de vie.



Frappe latérale

Cette créature peut attaquer la créature située juste à droite ou juste à gauche, au lieu de celle en face d'elle. Ses dégâts s'ajoutent à ceux déjà infligés à cette créature. Mais elle reçoit toujours les dégâts de la créature placée en face d'elle.



Résurrection

Quand cette créature meurt, elle revient une fois sur le terrain avec 1 point de vie.



Acrobate

Cette créature ignore les créatures ennemies en face d'elle. Ses dégâts sont infligés directement au campement adverse. La créature ennemie en face inflige tout de même ses dégâts à cette créature.



Touché Mortel

Toute créature qui reçoit des dégâts de cette carte est détruite immédiatement.



Croissance

Cette créature gagne +1 de force jusqu'à la fin du tour pour chaque créature alliée morte pendant ce tour. Attention : l'effet dépend de l'ordre dans lequel les combats sont résolus.



Voile d'ombre

Cette créature ne peut pas être ciblée par un sort ou un équipement.

6. Résumé d'une partie

Choix du précurseur

Les joueurs lancent le dé pour déterminer qui commence la partie.

Premier tour – joueur 1

Le premier joueur pioche 5 cartes, les place si possible, puis son tour se termine.

Il n'y a pas de phase de combat pendant ce tour, c'est la seule exception.

Tour du joueur 2

Le deuxième joueur pioche 5 cartes, les place si possible, puis attaque s'il le peut.

Tour suivant – joueur 1

Le premier joueur pioche 3 cartes, prépare ses cartes, puis attaque.

Tour du joueur 2

Le deuxième joueur pioche aussi 3 cartes et attaque s'il le peut.

Les tours continuent ainsi

Les joueurs enchaînent les tours avec les trois phases : pioche, action et combat.

La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus de points de vie sur son campement.

7. Cas spéciaux et exceptions

Il existe quelques situations particulières dans Cryptique :

- Il est possible de commencer la partie avec uniquement des équipements et des sorts, sans créatures. C'est normal, car la pioche est aléatoire. À vous de vous adapter pendant la partie.

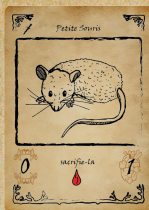
- Si vous avez utilisé toutes vos cartes Sacrifice et qu'il n'en reste plus, la partie continue tant que vous pouvez jouer ou attaquer. Mais dès qu'aucune action n'est possible, la partie se termine et l'autre joueur gagne.

- Vous pouvez sacrifier une de vos créatures pour en invoquer une autre. Mais elle comptera toujours comme une seule goutte de sang, peu importe son coût. Vous ne pouvez pas sacrifier une créature depuis votre main : elle doit être posée sur le terrain.

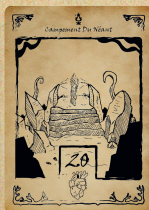
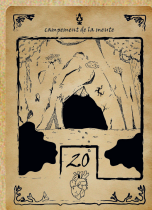
- Cryptique se joue principalement à deux, mais il est possible de faire du 2 contre 2 ou du chacun pour soi jusqu'à 4 joueurs. Dans ce cas, au début de chaque phase d'attaque, vous devez annoncer quel joueur vous attaquez.

8. Glossaire des cartes

Les sacrifices



Les campements



Les sorts



Les équipements



Les créatures



Chaque catégorie de carte est montrée ici avec 4 exemples. Cela ne représente pas toutes les cartes existantes, mais seulement quelques-unes pour vous permettre de reconnaître leurs symboles et leur type.

9. Les clans et les decks

Dans Cryptique, les créatures sont divisées en différents clans, reconnaissables grâce à leurs symboles. Certains sorts ou équipements fonctionnent uniquement avec un clan précis. C'est pourquoi les decks sont déjà construits de manière équilibrée pour éviter les problèmes.

Si vous avez un doute sur le contenu des decks, voici ce que chaque deck contient.



Les Bêtes

- 15 sacrifices (Écureuil des Bois)
- 1 Campement de la meute
- 10 créatures
 - Âne chargé
 - Chien Fidèle
 - Esprit de l'écureuil
 - Jötunn
 - Loup Altruiste
 - Loutre Solitaire
 - Ours Sauvage
 - Sanglier du Crépuscule
 - Serpent des Racines
 - Vieux Hibou
- 3 équipements
 - Bague du Néant
 - Bouclier de Foi
 - Collier de la Meute
- 2 sorts
 - Appel des Braves
 - Bénédiction Divine



Les Humains

- 15 sacrifices (Petite Souris)
- 1 Camp du Voyageur
- 10 créatures
 - Chevalier téméraire
 - Ergo logiste
 - Gardes Royaux
 - Le bourreau
 - Magicien d'Roz
 - Marchand Errant
 - Morveux Courageux
 - Petit nain
 - Villageois haineux
 - Voyageur du Nord
- 3 équipements
 - Épée de Damoclès
 - Griffe de Lune
 - Heaume de l'Abîme
- 2 sorts
 - Bombé rudimentaire
 - Invoca-stick



Les Abyssaux

- 15 sacrifices (Poisson Pourri)
- 1 Campement Du Néant
- 10 créatures
 - Créature Innommable
 - Cthulhu
 - Cultiste dévoué
 - Dévoreur profond
 - Esprit du Néant
 - Gloopi
 - Glorbe
 - Pêcheur Fou
 - Rêveur d'Azathoth
 - Horrible Rémanence
- 3 équipements
 - Ignis Morsu
 - Lame du Roi
 - Poupée d'ignomie
- 2 sorts
 - Invocation du vide
 - Larmes de la Lune



Les Monstres

- 15 sacrifices (Grosse grenouille)
- 1 Tour de Sang
- 10 créatures
 - Âme vengeresse
 - Amie momie
 - Cerf ?
 - Chauve-souris
 - Coffret mimique
 - Comtesse du Crépuscule
 - Enfant de la nuit
 - Loup-garou Errant
 - Ombre denté
 - Vampire Novice
- 1 équipements
 - Totem Cryptique
- 4 sorts
 - Symphonie du Vide
 - Pacte innommable
 - Main du Roi Mort
 - Lumière Purificatrice

