



MYSTÉRAMI



JACK
L'ÉVENTREUR

JEU DE CARTES
Créé par Mike Fitzgerald





MYSTÉRAMI AFFAIRE No 1 JACK L'ÉVENTREUR

JEU DE CARTES

Créé par Mike Fitzgerald

Bienvenue dans le monde des jeux de cartes Mystérami créés par Mike Fitzgerald. Mystérami est un nouveau concept de jeu qui mélange l'intrigue d'un mystère classique avec un jeu de cartes tactique basé sur le rami traditionnel.

Nombre de joueurs : 2 à 4 (se joue très bien à 2)

Âge : à partir de 10 ans

Durée d'une partie : 30 minutes

L'AFFAIRE

Pendant 3 mois en 1888, un tueur appelé Jack l'Éventreur a terrorisé le quartier de Whitechapel dans la partie est de Londres en Angleterre. Scotland Yard ne fut pas capable de résoudre l'affaire, et à ce jour l'identité de Jack l'Éventreur est toujours un mystère.

LE JEU

Arrivez-vous à faire mieux que Scotland Yard ? Chaque manche va révéler de un à six personnages suspectés d'être Jack l'Éventreur, mais celui-ci peut également s'échapper ! Le but du jeu est de marquer le plus de points.

RÉSUMÉ DU JEU

Ce Mystérami utilise deux types de cartes : les cartes Preuve et les cartes Marteau (le marteau du juge chez les anglo-saxons). Le jeu se déroule comme une partie de rami, les joueurs essayant de poser des séries (au moins trois cartes identiques) de cartes Preuve de la même couleur pour marquer des points. Les cartes Marteau ajoutent un élément tactique au jeu que l'on ne trouve pas dans le rami (on ne peut pas faire de série avec les cartes Marteau). À la fin d'une manche, le suspect avec le plus de points sur la table est Jack l'Éventreur pour cette manche. Le jeu se termine à la fin d'une manche quand un joueur a marqué au moins 100 points. Le joueur avec le score le plus fort l'emporte. En cas d'égalité, il faut faire une manche supplémentaire.

On peut marquer des points de différentes façons :

- En jouant des séries de cartes Preuve
- En jouant un complément de cartes Preuve sur d'autres séries
- En jouant des cartes Marteau
- En votant correctement
- En jouant la carte L'Éventreur s'Échappe



COMPOSITION DU PAQUET DE 62 CARTES

CARTES MARTEAU (25)			
CARTES SUSPECT	CARTES ALIBI	CARTES VICTIME	CARTES SCÈNE
1 - Montague Druitt 1 - Prince Eddy 1 - Sir Gull 1 - Dr. Pedachenko 1 - George Chapman 1 - Jill l'Éventreur	1 - Montague Druitt 1 - Prince Eddy /Sir Gull 1 - Dr Pedachenko 1 - George Chapman 1 - Jill l'Éventreur	1 - Mary Nichols 1 - "Long Liz" Strider 1 - Kate Eddowes 1 - Annie Chapman 1 - Mary Jane Kelly	1 - Buck's Row 1 - Mitre Square 1 - Hanbury Street 1 - 13 Miller's Court 1 - Berner Street
2 - Démission du Préfet de Police		2 - L'Éventreur Frappe Encore	
CARTES PREUVE (36)			
5- Montague Druitt 5- Prince Eddy	5- Sir Gull 5- Dr. Pedachenko	5- George Chapman 5- Jill l'Éventreur	4 - Lettres 2 - Joker
CARTE SUPPLÉMENTAIRE			
1- L'Éventreur s'Échappe			

LÉGENDE D'UNE CARTE

Une loupe dans le coin supérieur gauche indique une carte Preuve.

Un marteau dans le coin supérieur gauche indique une carte Marteau.

Le terme dans la partie gauche de la carte indique son type, et parfois son nom.

Le chiffre dans le coin inférieur gauche de la carte représente l'échelle de suspicion. Ce chiffre représente la probabilité de cette personne d'être l'Éventreur – le chiffre 1 étant le plus probable et le 6 étant le moins probable. Ces chiffres servent à départager les égalités quand on détermine l'identité de l'Éventreur à la fin d'une manche.

Le chiffre dans le coin supérieur droit est la valeur en points de la carte.

Le nom de la carte est indiqué directement sous l'illustration.

L'effet de la carte se trouve juste sous son nom.

Le texte en italique est un texte d'ambiance à propos de faits réels sur cette affaire. Ce texte n'a aucune incidence sur le jeu.



APERÇU DU JEU & STRATÉGIE

Mystérami Affaire No. 1 : Jack l'Éventreur peut être perçu comme deux jeux en un ; un jeu de rami et un jeu évasion de l'Éventreur. Voir séparément les tactiques de chaque aspect du jeu peut vous aider à apprendre les règles.

RAMI

Pour la partie rami du jeu, les cartes intéressantes sont les cartes Preuve, Joker, Lettres, et les cartes Marteau Suspect et Alibi. Les cartes preuves sont jouées en série ou en complément. Toutes ces cartes donnent des points de victoire.

CARTES PREUVE

Ces cartes ont une loupe dans leur coin supérieur gauche. Vous pouvez jouer autant de cartes Preuve que vous voulez par tour tant que vous pouvez les jouer en série d'au moins trois cartes, ou en complément de séries déjà posées. Les cartes Preuve que vous jouez sont posées devant vous, même s'il s'agit d'un complément d'une série d'un autre joueur. Leurs points sont doublés si ce sont les preuves de l'Éventreur.

JOKERS

Ces deux cartes Preuve peuvent être utilisées comme n'importe quelles cartes Preuve à l'exception des lettres. Leurs points sont doublés si ces cartes sont jouées comme preuve sur Jack l'Éventreur.

LETTRES

Ce sont des cartes Preuve spéciales qui ne s'appliquent pas à un suspect. Elles forment leur propre série. Chaque carte Lettres vaut 3 points car comme il n'y a que quatre cartes de ce type, il est plus difficile d'en former une série. Les points des lettres ne sont jamais doublés.

CARTES MARTEAU

(concerne les deux aspects du jeu : le rami et l'évasion de l'Éventreur)

Ces cartes ont un marteau dans le coin supérieur gauche. On ne peut jouer qu'une carte de ce type par tour. Mais parfois la pose d'une carte Marteau entraîne le jeu d'autres cartes Marteau lors du même tour comme avec les cartes Scène et l'Éventreur s'Échappe.

Il y a deux genres de cartes Marteau : celles liées aux preuves (Suspect & Alibi) et celles qui aident l'Éventreur à s'échapper. Ces dernières fournissent plus d'action et de tactique. Les cartes Marteau sont jouées seules et non dans des séries. Certaines cartes Marteau sont posées sur la table et d'autres vont directement à Scotland Yard (la défausse).

CARTES SUSPECT

On joue ces cartes Marteau devant soi. Elles ne peuvent être jouées que s'il y a une série de cartes Preuve de la même couleur déjà en jeu. Par exemple, vous ne pouvez pas jouer la carte Suspect Druitt s'il n'y a pas de série de preuves de Druitt en jeu.





Remarque : une carte Suspect ne peut pas être ajoutée à une série ou utilisée pour faire une série. Les points d'une carte Suspect sont ajoutés aux cartes Preuve pour déterminer qui est Jack l'Éventreur à la fin d'une manche. Ces points sont aussi doublés si le suspect se révèle être Jack l'Éventreur.

CARTES ALIBI

Ces cartes Marteau ne peuvent être jouées que s'il y a déjà en jeu une série de cartes Preuve de la même couleur. Par exemple, vous ne pouvez pas jouer la carte Alibi Pedachenko s'il n'y a pas de série de cartes Preuve Pedachenko en jeu. La carte Alibi est posée devant vous sur la table et y reste jusqu'à ce qu'un autre alibi soit joué. Il ne peut y avoir qu'une carte **Alibi en jeu à la fois**. Quand on pose une carte Alibi, on met à Scotland Yard (la pile de défausse) la carte Alibi déjà en jeu (s'il y en a une). Une carte Alibi innocente ce personnage et empêche qu'il soit Jack l'Éventreur. Il y a une carte Alibi spéciale qui s'applique au Prince Eddy ou à Sir Gull. Quand on la met en jeu, le joueur annonce à quel personnage elle s'applique et oriente la carte pour que la couleur du personnage soit vers le centre de la table.

L'ÉVASION DE JACK L'ÉVENTREUR

C'est la partie la plus complexe du jeu. Mais il faut maîtriser cet aspect du jeu pour savourer pleinement vos parties. Les cartes qui aident Jack l'Éventreur à s'échapper sont les cartes Victime, Scène, Démission du Préfet de Police, L'Éventreur s'Échappe, l'Éventreur frappe encore. Ces cartes aident à amener les cartes Victime sur la table, elles permettent à l'Éventreur de s'échapper. Cette évasion est très difficile à accomplir.

CARTES MARTEAU

(concerne les deux aspects du jeu : le rami et l'évasion de l'Éventreur)

Ces cartes ont un marteau dans le coin supérieur gauche. On ne peut jouer qu'une carte de ce type par tour. Mais parfois la pose d'une carte Marteau entraîne le jeu d'autres cartes Marteau lors du même tour comme avec les cartes Scène et L'Éventreur s'Échappe.

Il y a deux genres de cartes Marteau : celles liées aux preuves (Suspect & Alibi) et celles qui aident l'Éventreur à s'échapper. Ces dernières fournissent plus d'action et de tactique. Les cartes Marteau sont jouées seules et non dans des séries. Certaines cartes Marteau sont posées sur la table et d'autres vont directement à Scotland Yard.

CARTES VICTIME

Ce sont des cartes Marteau. Une carte Victime doit être en jeu pour que les joueurs puissent poser des séries. On peut jouer une série de cartes Preuve même si l'on n'a pas joué soi-même de carte Victime. Quand on joue une carte Victime, on la pose devant soi et on vérifie s'il y a la carte Scène de la même couleur en jeu. Si c'est le cas, le joueur ayant posé la victime prend également la carte Scène qu'il pose devant lui. Puis le joueur pioche deux cartes du Fichier qu'il prend en main. Quand les cinq cartes Victime sont en jeu, l'Éventreur peut alors s'échapper.





L'ÉVENTREUR S'ÉCHAPPE

Cette carte vaut 35 points. Ce n'est ni une carte Marteau, ni une carte Preuve. Vous pouvez la jouer à n'importe quel moment (même si ce n'est pas votre tour) dès qu'il y a les cinq cartes Victime en jeu. Quand cette carte est jouée, la manche est terminée et on compte les points. Si la manche se termine et que vous avez en main cette carte, vous perdez 2 points par carte Victime en jeu.

L'ÉVENTREUR FRAPPE ENCORE

C'est une carte Marteau. Quand vous la jouez, mettez-la au sommet de Scotland Yard et annoncez que l'Éventreur attaque. Piochez, une par une, les cinq premières cartes du Fichier pour les mettre à Scotland Yard jusqu'à ce que vous piochez une carte Victime. Si vous obtenez une carte Victime avant la 5^{ème} carte, arrêtez de piocher. Posez la carte Victime devant vous et piochez deux cartes du Fichier comme si vous aviez joué la carte Victime depuis votre main. Vous vérifiez également si la carte Scène de même couleur est en jeu, et si c'est le cas vous la placez devant vous. Cela met fin à la carte L'Éventreur Frappe Encore. Si vous n'obtenez pas de carte Victime après la 5^{ème} carte, le jeu se poursuit normalement.

DÉMISSION DU PRÉFET DE POLICE

C'est une carte Marteau. Quand vous la jouez, mettez-la au sommet de Scotland Yard et annoncez que le préfet a démissionné. Tous les joueurs (vous y compris) doivent immédiatement mettre en jeu les cartes Victime qu'ils ont en main. Mais ils ne piochent pas de cartes. On prend les cartes Scène correspondantes comme d'habitude. Si cela fait qu'un joueur pose sa dernière carte, la manche est terminée. Si les 5 victimes sont en jeu après que la carte Démission du Préfet de Police vous a obligé à jouer votre dernière carte, avant de déclarer la fin de la manche, vous devez laisser le temps à quelqu'un de jouer la carte L'Éventreur s'Échappe.

CARTES SCÈNE

Ce sont des cartes Marteau. Quand on joue une carte Scène, on la pose devant soi et on vérifie s'il y a la carte Victime de la même couleur en jeu. Si c'est le cas, le joueur ayant posé la scène prend également la victime qu'il pose devant lui. Puis le joueur prend les cartes de Scotland Yard et doit prendre la carte de son choix (sauf une carte Scène) et la montre aux autres joueurs. Si vous prenez une carte Marteau, vous pouvez la jouer immédiatement ou la prendre en main. Si vous la prenez en main, vous devez attendre le prochain tour avant de la jouer. Si vous prenez une carte Preuve, vous pouvez la jouer durant ce tour (si c'est possible). Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas jouer la carte prise, vous la prenez en main et vous continuez votre tour.





DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Un stylo et du papier sont nécessaires afin de noter les points et les votes.

DISTRIBUTION DES CARTES

On détermine au hasard le joueur qui distribue les cartes (le donneur). Il mélange les cartes et les distribue une par une, face cachée :

À 2 joueurs : 10 cartes par joueur

À 3 joueurs : 9 cartes par joueur

À 4 joueurs : 8 cartes par joueur

Les cartes restantes sont placées au centre de la table et on révèle la première carte que l'on défausse face visible. La pioche est appelée le Fichier et la pile de défausse est appelée Scotland Yard. Seule la première carte de la pile de défausse est visible. Il est interdit de regarder les cartes défaussées sauf si une carte l'autorise.

TOUR DE JEU

Le jeu se fait dans le sens horaire en commençant par le joueur à la gauche du donneur. À son tour de jeu, chaque joueur effectue les étapes suivantes puis c'est au joueur suivant d'accomplir son tour :

Voter (facultatif, une fois par manche)

Piocher (obligatoire)

Jouer (facultatif)

Défausser (obligatoire)

VOTE

(facultatif, une fois par manche)

Si vous demandez un vote, cela doit être fait au début de votre tour avant de piocher. Il ne peut y avoir qu'un vote par manche. Pour demander un vote, vous devez avoir au moins une série (y compris une série de lettres) devant vous. Lors du vote, chaque joueur note secrètement le nom de l'un des six suspects qu'il pense être Jack l'Éventreur à la fin de la manche. On ne peut pas voter pour les lettres qui ne peuvent pas être Jack l'Éventreur, tout comme on ne peut pas voter pour l'Éventreur s'Échappe.

Les votes sont révélés à la fin de la manche. Si vous avez voté correctement, vous recevez 10 points de plus. Dans le cas contraire, il ne se passe rien. Le vote n'est pas obligatoire. On vote en fonction de ses cartes en main, des cartes sur la table et des cartes défaussées.





PIOCHER (obligatoire)

Le joueur pioche la première carte du Fichier ou la première carte de Scotland Yard. La carte est ajoutée à sa main. Si le Fichier est épuisé, on mélange les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

JOUER (facultatif)

Cartes Marteau : vous ne pouvez jouer qu'une carte Marteau par tour. Ces cartes sont jouées seules et non dans des séries.

Cartes Preuve : personne ne peut jouer de cartes Preuve tant qu'il n'y a pas de carte Victime en jeu. Les cartes Preuve se jouent en série (au moins trois cartes Preuve de la même couleur). On peut aussi jouer des cartes Preuve en complément de séries déjà jouées. Par exemple, si un joueur a devant lui une série de 3 cartes Sir Gull, vous pouvez jouer une ou deux cartes Sir Gull devant vous. C'est ce que l'on appelle un complément.

DÉFAUSSER (obligatoire)

Après avoir joué vos cartes, vous devez en défausser une face visible à Scotland Yard. Quand on joue des cartes, il faut donc penser à en conserver une à défausser à la fin de son tour. Vous pouvez défausser n'importe quelle carte.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine de deux manières principales. La plus fréquente est quand un joueur clôt l'affaire en défaussant sa dernière carte. La seconde manière est quand la carte L'Éventreur s'Échappe est jouée.

Il existe deux autres façons moins fréquentes de terminer une manche. La première est quand on épuise le Fichier pour la deuxième fois. Quand quelqu'un pioche la dernière carte du Fichier pour la seconde fois, la manche est terminée à la fin du tour de ce joueur. La dernière façon de mettre fin à une manche est lorsqu'un joueur est obligé de jouer sa dernière carte à cause de la carte Démission du Préfet de Police.





LES POINTS

Il existe deux décomptes de points, selon la façon dont la manche s'est terminée (évasion ou non de Jack l'Éventreur).

DÉCOMPTE QUAND JACK L'ÉVENTREUR EST ATTRAPÉ

1. L'Éventreur est attrapé quand un joueur défausse sa dernière carte. Pour savoir qui est Jack l'Éventreur, on additionne les points de chaque suspect. Le suspect (ou couleur) avec le plus de points est Jack l'Éventreur. La carte Suspect de cette personne n'a pas besoin d'être en jeu pour que celle-ci soit Jack l'Éventreur. En cas d'égalité, il faut regarder le chiffre dans le coin inférieur gauche des suspects impliqués. Le suspect avec le plus faible chiffre est alors Jack l'Éventreur. Quand il y a une carte Alibi en jeu, ce suspect ne peut pas être Jack l'Éventreur, même s'il a le plus de points. Il faut alors prendre le second personnage en total de points.
2. Chaque joueur additionne les points de ses cartes devant lui. Il ne faut pas oublier de doubler les points de Jack l'Éventreur.
3. Si vous avez encore des cartes en main, vous devez soustraire les points des cartes Preuve qui ne peuvent pas être jouées sur des séries existantes. Une carte qui aurait pu être jouée ne donne pas de points négatifs. Mais les cartes Scène, Victime, et l'Éventreur s'Échappe font toujours perdre des points quand l'Éventreur est capturé.
4. On vérifie les votes. Un joueur qui avait deviné l'identité de Jack l'Éventreur marque 10 points de plus. Un mauvais vote ne fait pas perdre de points.
5. Les points de cette manche sont ajoutés aux points précédents. Le jeu se termine quand un joueur atteint 100 points ou plus. Le joueur ayant le plus de points à ce moment-là est le vainqueur. En cas d'égalité, il faut faire une autre manche.

DÉCOMPTE QUAND L'ÉVENTREUR S'ÉCHAPPE

1. Le joueur qui a joué la carte L'Éventreur s'Échappe reçoit 35 points.
2. Les seuls autres points marqués sont ceux des cartes Victime et Scène.
3. Toutes les autres cartes en jeu sont ignorées. On ne perd pas de points pour les cartes encore en main.

On n'utilise ce décompte que lors des cas suivants :

- a. La carte L'Éventreur s'Échappe est jouée.
- b. Il y a une carte Alibi en jeu pour le seul suspect possible ou la seule série en jeu est celle des lettres (très rare).
- c. Le Fichier est épuisé pour la deuxième fois (très rare).





EXEMPLE DE TOUR

C'est une partie à deux joueurs. Vous venez de recevoir les 10 cartes de départ et vous les trie par couleur. Vous avez deux cartes Preuve pour Druitt, ainsi que la carte Suspect Druitt. Vous décidez de prendre la première carte de Scotland Yard, qui est une autre carte Preuve Druitt. Vous pouvez jouer une série de cartes Preuve pour Druitt car vous en avez trois mais ce n'est pas possible car il n'y a pas encore de carte Victime en jeu. En regardant vos cartes, vous remarquez que vous avez la carte Victime de Mary Nichols. C'est une carte Marteau et vous la jouez car vous avez le droit de jouer une carte Marteau par tour. Vous suivez les instructions de la carte et vous piochez donc deux cartes du Fichier.

Il y a maintenant une carte Victime en jeu et vous pouvez donc jouer des séries. Vous jouez celle de Druitt devant vous. Il est maintenant possible de jouer la carte Suspect Druitt car il y a une série de cartes Preuve Druitt en jeu. Mais comme c'est une carte Marteau et que vous en avez déjà joué une (Mary Nichols), vous devez attendre un prochain tour. Vous terminez votre tour en défaussant une carte Lettres.

EXEMPLE DE VOTE

Il y a cinq cartes Preuve et une carte Suspect pour George Chapman. Cela fait donc 14 points pour Chapman. Il y a aussi trois cartes Preuve pour Jill l'Éventreur, soit 6 points pour elle. La logique voudrait que l'on vote pour Chapman. Mais vous avez sa carte Alibi en main, et vous décidez de voter pour Jill car vous allez jouer la carte Alibi de Chapman pour ne pas qu'il soit Jack l'Éventreur.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE

À la fin du jeu, il y a les cartes suivantes sur la table :

- 5 cartes Preuve pour Druitt, soit 10 points pour lui.
- 3 cartes Preuve pour Jill et sa carte Suspect, ce qui lui fait 10 points (6 points pour les cartes Preuve et 4 points pour la carte Suspect).

C'est une égalité, il faut donc utiliser les chiffres d'ordre des suspects. Druitt est le suspect n°1 et Jill est n°6. Druitt emporte donc cette égalité et est déclaré Jack l'Éventreur pour cette manche. Les points des cartes Druitt sont doublés.

Le joueur ayant encore des cartes Preuve de Jill en main ne les compte pas en négatif (ni en positif) car il aurait pu les poser. Mais si vous aviez en main 3 cartes Preuves du Dr Pedachenko et sa carte Alibi, vous auriez perdu 9 points car il n'y a pas de série sur le Dr. Pedachenko en jeu.





GLOSSAIRE

Complément : jouer une ou deux cartes Preuve d'une série déjà en jeu.

Fichier : c'est la pioche. Quand vous piochez la dernière carte du Fichier pour la première fois, on forme un nouveau Fichier en mélangeant les cartes de Scotland Yard. Quand vous piochez la dernière carte du Fichier pour la seconde fois, la manche est terminée à la fin de votre tour.

Pile de défausse : voir Scotland Yard.

Pile de pioche : voir Fichier.

Scotland Yard : c'est la pile de défausse. Seule la première carte est visible. On ne peut pas consulter les cartes défaussées sauf si une carte le permet.

Série : groupe d'au moins trois cartes Preuve de la même couleur. Les cartes Marteau ne forment pas de série.

CONSEILS

Faites attention aux cartes Alibi défaussées. Avoir une scène vers la fin de la manche vous permet de récupérer la bonne carte Alibi.

Faites attention au nombre de cartes Victime en jeu. Quand il y a cinq victimes, quelqu'un peut jouer la carte L'Éventreur s'Échappe et gagner la manche !

Les égalités pour la désignation de l'Éventreur sont assez courantes et l'ordre des suspects est par conséquent important.

Déclenchez un vote quand vous savez que vous pourrez modifier la situation à votre avantage.

CRÉDITS

Autor: Mike Fitzgerald

Traduction et relecture : Frédéric Bizet et Marc Taillefer

Maquetación: Edge Studio

Edición: Gilles Garnier

Merci aux testeurs : Nick Sauer, Ralph Anderson, Zvi Moshowitz, Bob Morss, Doug, Jeff Kramer, Dan Louie, Richard Borg, Donald Lim et Sam Lai, Jim Maher, Steve Rugh, Thomas Scull, Doug Morse, George Michaels, Gary Miller, Ed Lasso, Joanne White, Jack Everett, et Lisa Fitzgerald.





M Y S T É R A M I

JACK L'ÉVENTREUR • JEU DE CARTES

**Une fin différente à
chaque partie !**

L'affaire de Jack l'Éventreur est rouverte dans ce jeu de cartes original qui mélange les stratégies d'un rami traditionnel avec les éléments d'un exaltant mystère.



edge

Más información en
www.EdgeEnt.com



© 2003 U.S. GAMES SYSTEMS. Tous droits réservés. U.S. GAMES SYSTEMS, INC. Stamford, CT06902 USA. www.usgamesinc.com. © 2010 Edge Entertainment. Tous droits réservés. Édition française par Edge, marque déposée d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 0 5 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photo non contractuelle.
Fabriqué en Chine.

