

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# ASSASSIN X

**xxx 2 à 5 joueurs**  
**xxx à partir de 10 ans**  
**xxx Manche 5-10min (Partie 30min)**  
**xxx 51 Cartes de Jeu + 4 Cartes d'Aide de Jeu**

**Assassin X** est un jeu qui mêle psychologie et stratégie. Il est basé sur un système spécifique d'échange de cartes qui permet de construire son jeu et d'influencer ses adversaires. Ruse, bluff et choix tactiques seront les clés de la victoire !

Personne ne sait ni qui, ni quand, mais certains joueurs vont devenir assassins...

## BUT DU JEU

Il existe trois façons de gagner une manche :

- 1) Réussir un assassinat = 2 points**
- 2) Contrer un assassinat = 1 point**
- 3) Découvrir un assassin = 1 point**

Le premier à **5 points** gagne la partie.

## LES CARTES

En plus des **Aide de Jeu**, vous trouverez deux types de cartes: Celles qui permettent les actions (**Assassin**, **Intervention**, et **Jokers**), et celles qui apportent des points de **Crime** ou de **Survie**.

### 2 cartes ASSASSIN

Cette carte vous désigne comme assassin. Elle ne peut pas être défaussée.

### 5 cartes INTERVENTION

Cette carte fait intervenir la **Police** pour confondre l'Assassin présumé.

### 11 cartes JOKERS

Quasi tous différents, ils apportent des options de jeu indiquées sur les cartes elles-mêmes. Ils ne s'échangent pas.

### 12 cartes de CRIME, réparties en 2 groupes:

**6 ARMES et 6 APPROCHES.** Elles permettent à l'assassin de construire son attaque avec 1 à 6 points de **Crime** par carte, indiqués dans la bulle rouge en haut à droite.

### 12 cartes de SURVIE, réparties en 2 groupes:

**6 REFLEXES et 6 INDICES.** Celles-ci permettent à tout joueur de contrer un assassinat avec 1 à 6 points de **Survie** par carte, indiqués aussi en haut et à droite, mais en vert ce coup ci.

### 9 cartes MAITRISE, réparties en 3 groupes:

**4 Temps, 3 Lieu, et 2 Stress.** Elles peuvent être utilisées indifféremment pour assassiner ou se défendre et donnent 1 à 3 points de **Crime** ou **Survie**. Notez que posséder les 3 différentes Maîtrises vous apporte un bonus non négligeable !

## MISE EN PLACE

Séparez les cartes d'Aide de Jeu et distribuez les à qui veut. Mélangez le reste du jeu.

Chaque joueur reçoit 5 cartes qu'il tient secrètes. Le reste constitue la pioche, face cachée. Un espace vide à côté sera réservé pour constituer une pile de défausse commune (cartes rejetées).

Chacun ajuste son jeu pour ne plus avoir de Joker en main (voir plus bas «Les Jokers»).  
Le plus fou de l'équipée commence !

## LE PRINCIPE

Si vous recevez ou piochez la carte **Assassin**, vous devenez assassin. A moins d'essayer de vous en débarrasser, vous devrez préparer votre assassinat en rassemblant un maximum de points de **Crime** grâce aux cartes **Armes**, **Approches**, et **Maîtrises**. Cependant, attention à ne pas vous faire repérer, car il se pourrait bien qu'un autre joueur vous envoie la **Police** et là, s'en serait fini. Assassinez dès que vous êtes prêt !

En fait, être assassin simplifie la vie: Vous connaissez votre objectif. Dans l'autre cas, c'est beaucoup plus complexe. La mécanique du jeu fait que vous ne savez pas si vous allez devenir assassin ou non, ni même si ce dernier rôle déjà parmi vous. Vous êtes dans l'expectative !

Ce qui est sûr c'est que vous devez être prêt à contrer une tentative d'assassinat en rassemblant un maximum de points de **Survie** grâce aux cartes **Indices**, **Réflexes**, et **Maîtrises**. Cela dit, vous ne pouvez pas non plus négliger les cartes de **Crime**, au cas où le sort vous désignerait comme **Assassin** plus tard...

Enfin, conserver une carte **Intervention** en main peut être redoutable si vous êtes un fin limier !

Des choix draconiens vont très vite s'imposer à vous !

## UN TOUR DE JEU

Un sens de jeu est défini. Il sera inversé à chaque nouvelle manche.

Chaque tour se passe en deux temps :

- Une phase d'échange entre 2 joueurs.
- Une phase d'action pour n'importe qui.

### 1) L'échange

Le joueur « A » commence. Il garde en main les 2 cartes qu'il juge les plus importantes, et dispose les 3 autres devant lui comme suit: une dévoilée, une face cachée, et la 3ème au choix. Le joueur

« B » en choisit une parmi les 3, visible ou non, et la prend.

« A » récupère ses 2 cartes restantes. Il ne se retrouve plus qu'avec 4 cartes en main. Il en pioche donc une pour revenir à 5. De son côté, «B» a maintenant 6 cartes en main. Il doit donc se séparer de l'une de ses cartes, qu'il défausse face cachée à coté de la pioche, pour revenir lui aussi à une main de 5 cartes.

Gardez ça en tête : A chaque fin de tour, chacun doit avoir 5 cartes en main, plus éventuellement un, et un seul **Joker** posé devant lui, face cachée (jamais de **Joker** en main ! Voir plus bas).

### 2) Les actions

Le tour du joueur «A» est maintenant terminé. Quand chacun a de nouveau 5 cartes en main, la phase action commence : N'importe qui peut intervenir. Il y a 3 actions possibles:

- **Une tentative d'assassinat**
- **Une intervention de police**
- **L'activation d'un Joker**

Si plusieurs joueurs veulent tenter une action, c'est celui qui abat sa carte en premier qui commence, et ainsi de suite. Toute autre action est impossible dès qu'une action est en cours.

S'il n'y a pas ou plus d'actions, c'est au tour de «B» de proposer 3 de ses cartes à « C»... Et ainsi de suite.

## FIN DE MANCHE

La manche s'arrête lorsqu'un assassinat est tenté (il y a forcément un gagnant), si la police intervient avec succès (voir plus bas), ou si l'on ne peut plus piocher de cartes. Dans ce dernier cas, les assassins perdent et les autres joueurs marquent 1 point.

## ASSASSINER & SE DEFENDRE

Pour assassiner, il faut avoir au minimum, la carte **Assassin** et une **Arme**. Même si vous en avez plusieurs en main, une seule **Arme** sera utilisée pour assassiner. Vous pouvez compléter votre attaque avec une, et une seule **Approche**, et une ou plusieurs **Maîtrises** (à condition qu'elles soient différentes. On ne peut pas aligner deux Maîtrises de Lieu par exemple).

Pour assassiner, vous désignez votre victime et abattez les cartes utilisées pour l'attaque.

Selon le même principe, le joueur attaqué (même s'il est assassin aussi) abat les cartes qui lui servent à contrer. Il va se défendre avec ses meilleures cartes **Réflexes** et **Indices** (une de chaque catégorie seulement !), et une ou plusieurs **Maîtrises** (différentes là aussi).

## L'heure du verdict est arrivée !

L'assassinat est réussi si le cumul des points de **Crime** est supérieur à celui des points de **Survie**. Dans ce cas, l'assassin marque 2 points. Dans le cas contraire, il échoue et c'est la victime qui gagne et marque 1 point. À égalité, c'est l'assassin qui s'incline.

N'oubliez pas de lire le descriptif sur les cartes: Certaines combinaisons d'attaque ou de défense peuvent changer vos cumuls de points. Une poignée de **Jokers** a aussi cette capacité !

## INTERVENTION (DE POLICE)

En phase d'action, un joueur qui pense avoir repéré l'assassin peut faire intervenir la **Police** s'il a la carte **Intervention** dans son jeu. Il désigne le joueur et abat la carte.

- Si l'accusé détient effectivement la carte **Assassin**, l'accusateur gagne la manche et marque un point.
- Si ce n'est pas le cas, le joueur injustement interpellé le prouve en ne montrant son jeu (**joker** compris) qu'à l'accusateur. Ce dernier est embarqué au poste et sort du jeu jusqu'à la fin de cette manche. La partie continue pour les autres.

Cas exceptionnel : Si vous venez juste de passer l'**Assassin** à votre voisin, vous ne pouvez pas faire d'**Intervention** contre lui à ce tour. Vous devez attendre la phase d'action du tour suivant.

## LES JOKERS

La carte **Joker** a un fonctionnement particulier. S vous recevez ou piochez un **Joker**, vous prenez connaissance de ce qu'il permet, et le placez devant vous, face cachée. Logiquement, vous n'avez plus que 4 cartes en main. Vous devez donc en repiocher une pour revenir à 5.

Attention, on ne peut avoir qu'un seul Joker à la fois. Si vous en piochez un 2<sup>ème</sup> ou en recevez plus d'un au départ, conservez celui que vous voulez et défaussez le ou les autres. Repiochez autant de cartes nécessaires pour en avoir 5 en main à nouveau.

Le **Joker** constitue donc une sixième carte qui peut être utilisé durant les phases d'actions. Il est défaussé après utilisation.

Précision – Le **Joker « Transfert »** doit être défaussé si vous n'êtes pas déjà **Assassin**. De plus, il ne vous protège pas d'une **Intervention**.

Retrouvez plus d'informations à propos d'**Assassin X** sur [www.keejodreams.com](http://www.keejodreams.com)