ARUSPICE

2 joueurs (à partir de 8 ans)

20 minutes

Jeu coop d'association d'idées avec une mécanique basée sur l'utilisation d'un pendule et d'aimants

HISTOIRE

Vous incarnez les enfants d'un célèbre couple de médiums disparu depuis 24 h.

En cherchant des indices, vous trouvez leur pendule et leurs boîtes de prédictions dont ils ne se séparent jamais. Vous décidez de les retrouver grâce à ces outils magiques.

Aurez-vous le même talent que vos parents ?

But du jeu

Aruspice est un jeu coopératif pour deux joueurs. Votre objectif est de trouver, à la fin du 5e tour, le lieu secret de votre partenaire. Pour cela, vous devez choisir les bons indices en utilisant la force magnétique de votre pendule. Il vous faudra être à l'écoute de vos sensations afin de réaliser les bons choix et de pouvoir mener à bien votre enquête.

ARUSPICE

MATERIELS

1. -1 Boîte de jeu
2. -48 Cartes intuition
3. -12 Cartes lieux
4. -12 Cartes placement
5. -12 Tuiles lieux
6. -1 Pendule
7. -7 Aimants
8. -4 Jetons aides
9. -1 Sablier

MISE EN PLACE

Le jeu se déroule en 2 manches.

Dans la première manche, un joueur incarne l'esprit dont le but est de faire deviner le lieu où se trouve l'un de vos parents. L'autre joueur, joue le rôle de l'enfant apprenti-médium, dont la mission est de découvrir ce lieu.

Éléments de l'esprit :

- Mélangez les cartes placements, puis l'esprit en prend une et la place face cachée devant lui.
- Faites de même avec les cartes lieux.
- Ensuite, mélangez les cartes intuition et prenez-en 5 en main.

L'esprit garde à portée de mains les aimants et prend également 2 jetons d'aides, choisis au hasard parmi les 4 disponibles.

Éléments de l'apprenti-médium :

- Il a devant lui le pendule et le sablier.
- Il dispose également les 12 tuiles lieux devant lui.

Boîte de Prédiction :
Les 2 parties de la boîte de jeu serviront de boîte de prédiction. Placez-les entre les joueurs avec le logo "Aruspice" visible.
Lors de la 2ème manche, la mise en place est la même. Cependant, les joueurs inverse leurs rôles, et le nouvel esprit commence avec les 2 jetons d'aides qui n'ont pas été sélectionnés lors de la première manche.

ARUSPICE

DÉROULEMENT

Important : Pendant la partie, les joueurs n'ont pas le droit de parler entre eux, sauf dans les cas suivants :

- **L'esprit peut demander à l'apprenti-médium d'ouvrir les yeux.**
- **L'apprenti-médium peut annoncer les lieux qu'il élimine.**

Une fois que l'esprit a secrètement consulté sa carte lieu et sa carte placement, il les pose devant lui, face cachée. Il peut ensuite piocher 2 jetons d'aide et prendre 5 cartes intuition en main pour commencer la partie.

1. Phase de l'esprit

Lors de son tour, l'esprit doit choisir une carte intuition de sa main qui lui évoque le lieu à faire deviner. Cette carte l'aidera à guider son partenaire dans son identification. Il la place devant lui, face cachée. Ceci signale à l'apprenti-médium qu'il doit fermer les yeux.

L'esprit va ensuite placer l'aimant dans la boîte indiquée par la carte placement puis il va poser sur la même boîte la carte intuition qu'il a choisie. Pendant cette manipulation l'apprenti médium a les yeux fermés:

1. Pour cela, retournez les deux boîtes de prédiction, avec les aimants face visible.
2. Prenez la boîte indiquée en rouge sur la carte placement et insérez l'aimant au centre de la boîte.
3. Repositionnez les boîtes comme au début de la partie, avec le logo apparent.
4. Placez la carte intuition choisie, face cachée, au-dessus de la boîte où à été mis l'aimant.
5. Déposez également, face cachée, la première carte intuition de la pioche sur l'autre boîte de prédiction.

Respectez bien ce "rituel" lorsque vous manipulez les boîtes afin de minimiser les indices sonores.
L'esprit pioche ensuite une nouvelle carte intuition afin d'en avoir toujours 5 en main, puis demande à l'apprenti-médium "de réaliser sa prédiction". L'apprenti-médium peut alors ouvrir les yeux.

Jeton d'aides : L'esprit a la possibilité d'utiliser les 2 jetons d'aides à tout moment pendant le jeu, mais il ne peut en utiliser qu'un par tour. Cela ne vous inflige aucun malus, mais vous permettra d'aider plus facilement l'apprenti-médium pendant son enquête.

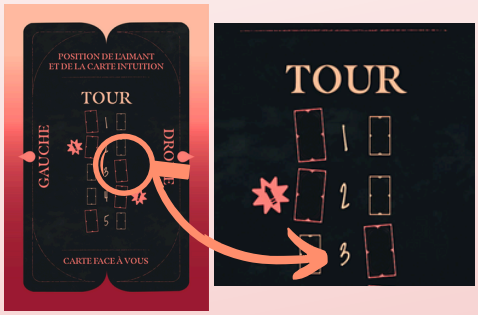
ARUSPICE

2.Phase de l'apprenti-médium

L'apprenti-médium ouvre les yeux et retourne le sablier. Il dispose de 20 secondes maximum pour choisir l'une des deux cartes intuition qui se trouvent devant lui. Il s'aidera de son pendule qu'il passera au-dessus des cartes disposées sur les 2 boîtes de prédiction.

ATTENTION : L'apprenti-médium doit identifier où a été placé l'aimant durant ce tour et par conséquent la carte intuition qui l'aidera dans son enquête ! Il ne s'agit pas forcément de trouver la boîte contenant le plus d'aimants, mais plutôt celle où il y a un changement par rapport aux autres tours.

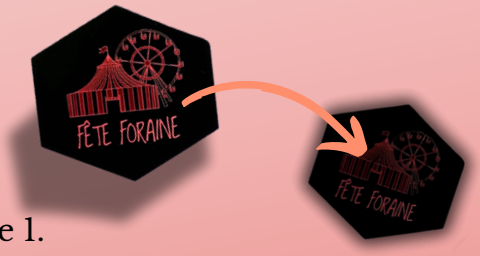
Il devra prêter attention aux réactions du pendule tout en faisant confiance à ses sensations pour choisir au mieux sa carte.



Ex: Lors des tours 1 et 2, les aimants sont placés dans la boîte de gauche. Votre pendule aura une vive attraction de ce côté. Pour le tour 3, l'aimant sera placé à droite. À vous de discerner ce changement par rapport aux autres tours, même si le côté gauche continuera d'avoir une force magnétique supérieure (car il y a toujours plus d'aimants de ce côté). Lors du 3ème tour, il faudra choisir le côté droit pour obtenir la bonne carte intuition.

3.Phase d'élimination de l'apprenti-médium

Après avoir révélé la carte choisie, l'apprenti-médium la place devant lui. Il doit maintenant éliminer 1 lieu qui est opposé à la carte intuition qu'il a prise. Attention à ne pas éliminer le lieu secret, sinon cela entraînera la fin de la partie. Il retourne la tuile lieu qu'il souhaite éliminer et l'annonce à haute voix à l'esprit. L'esprit n'a pas le droit d'influencer son choix.



Le 2e tour va commencer et l'on reprend à la phase 1.
L'apprenti-médium devra éliminer 2 tuiles lieux lors du 2e tour, 3 tuiles lors du 3e tour, et 4 tuiles lors du 4e tour. Lorsque la dernière carte intuition est révélée au 5e tour, il ne reste plus que 2 lieux. L'apprenti-médium devra en retirer un des 2 afin de garder le bon.

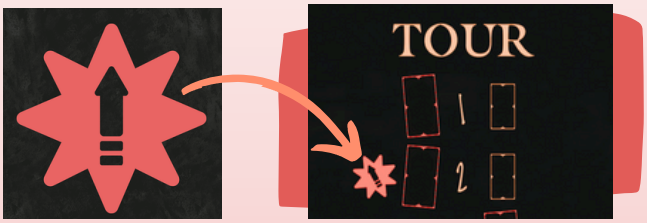
Fin de partie

Si le dernier lieu en jeu est le lieu secret, les 2 joueurs ont gagné la manche ! L'un de vos parents a été retrouvé, bravo à vous et à vos talents de médium. En revanche, si à un moment vous éliminez le lieu que vous devez trouver, cela entraînera la fin de la partie de façon immédiate, et les 2 joueurs auront perdu.
Lors de la 2e manche, vous allez inverser les rôles (l'esprit devient apprenti-médium). Vous recommencez la mise en place, puis vous pouvez partir à la recherche de votre 2e parent. La victoire est complète lorsque les deux parents sont retrouvés, ce qui signifie que vous avez gagné les 2 manches !

ARUSPICE

JOUER EN MODE EXPERT

Jouer avec les jetons aides vous permet de mieux appréhender le jeu lors de vos premières parties. Pour plus de difficultés, jouez sans les jetons aide et lors de certains tours, ne mettez pas d'aimants à l'emplacement prévu. Pour cela, regardez sur votre carte de placement les lignes “mode expert” symbolisées par cette icône :



Lors de cette indication, vous déposerez l'aimant sur la plaque avec le même symbole dans la boîte et non sur l'aimant situé au centre comme habituellement.

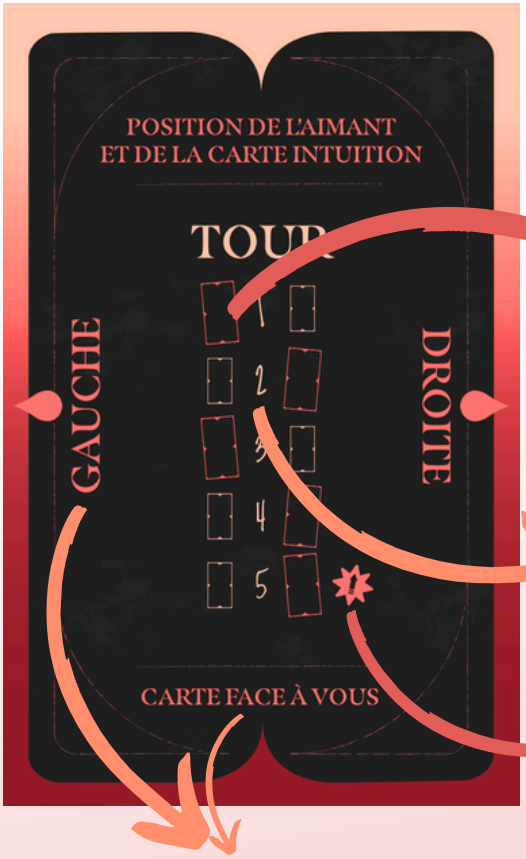
Vous placerez la carte intuition à l'endroit indiqué par la carte de placement. L'apprenti médium va devoir trouver qu'il n'y a pas eu d'aimants placés au centre de la boîte lors de ce tour. Pour choisir sa carte, il devra se souvenir de l'endroit où a été placé l'aimant lors du tour précédent. Il prendra alors la carte correspondant à ce côté. L'apprenti-médium n'a pas le droit de passer son pendule sur les côtés de la boîte mais l'utilise de façon classique en le passant au-dessus des boîtes, sur les cartes intuition.

Conseils de jeu :

- Manipulez les 2 boîtes quand vous mettez l'aimant, afin de ne donner aucun indice sonore à l'apprenti-médium.
- Limitez les dialogues pendant la partie afin de ne pas donner d'indices.
- Soyez attentif à la force du pendule, qui sera exercée par la boîte contenant le plus d'aimants, mais également à celle qui en contient le moins, afin de sentir les changements potentiels lors des prochains tours.
- En tant qu'apprenti-médium, n'hésitez pas à mettre une carte intuition de côté si vous n'êtes pas sûr d'avoir fait le bon choix en vue de mener au mieux votre enquête.

ARUSPICE

CARTE PLACEMENT



Le côté en rouge indique où doit être placé l'aimant et la carte intuition à faire deviner. dans cette ex lors du tour 1, c'est à gauche que l'esprit doit mettre ces éléments.

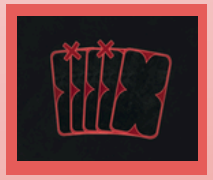
Vous indiquez le tour de jeu où réaliser cette action.

Ce symbole n'est à prendre en compte que lorsque vous jouez en mode difficile. Si c'est le cas, ce symbole vous indique les tours où vous ne mettrez pas d'aimant au centre de la boîte. Se référer au mode Expert*.

Vous indique comment positionner cette carte par rapport à vous.

JETONS AIDES

L'esprit peut défausser sa main entière et piocher à nouveau 5 cartes intuition.



L'esprit peut indiquer les cartes intuition incorrectes choisies par l'apprenti-médium.

L'esprit ajoute un aimant supplémentaire lors de ce tour du côté indiqué par la carte placement.

L'esprit choisit une carte intuition dans la pioche qu il mélange ensuite. Il ne piochera pas lors de ce tour afin d'avoir 5 cartes en mains.

PRISE DU PENDULE