

けもみぱに

KEMOMIMI PANIC

Beast-town, une ville verdoyante parfaitement normale, située un peu en dehors de la civilisation. Les jours normaux d'une vie normale. Des jours ordinaires, une vie ordinaire. La seule originalité tient à la population les « Beast-ears », des humains aux oreilles d'animaux (mi-hommes, mi-animaux).

-Ils vécurent longtemps parmi les humains, mais au fil du temps, ils amassèrent des trésors faisant de Beast-town un paradis pour ses habitants.

-Un véritable Beast-ear se reconnaît à son trésor étincelant. Mais le danger plane, un voleur dénommé Crescent Moon en veut à leurs trésors.

-Ceux qui se feront voler leur trésor devront quitter Beast-town. Seront-ils capable de se protéger? Qui est ce Crescent moon? La paix de la ville est entre vos mains!

0-Aperçu du jeu

-Le jeu est basé sur la mécanique de la déduction et de la conversation. Les différentes parties sont : Le Voleur Légendaire, Les Civils et L'Informateur. On peut jouer de 4 à 8 joueurs; dans une partie à 8 il y a des règles additionnelles.

-Le but du Voleur est de voler tous les trésors, L'Informateur essaye d'être le témoin des méfaits du Voleur et les Civils essayent de démasquer le Voleur.

-Un des joueurs est le maître du jeu. Il veille au bon déroulement de la partie, mais il joue aussi. Tous les joueurs, à leur tour de jeu, deviendront le Meneur.

-La partie se termine lorsque le Voleur est découvert ou bien lorsqu'il reste seulement 2 joueurs.

1-Préparation

Les joueurs s'assoient autour de la table.

1-Sélection des cartes pour la partie

-Pour les premières parties, il est préférable d'utiliser les combinaisons préétablies (voir page suivante). Une fois que vous vous êtes habitué au jeu, vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison. Des exemples sont donnés à la fin du livret de règles.

-Les cartes non-sélectionnées ne sont pas utilisées pendant la partie et peuvent être rangées dans la boîte.

2-Choix du maître de jeu

-Le maître du jeu est celui qui veille au bon déroulement de la partie, même s'il est éliminé de la partie, il continue à jouer ce rôle.

3-Distribution des personnages

-Mélangez les personnages sélectionnés et distribuez en un à chaque joueur. Tous les joueurs lisent la capacité spéciale de leur personnage puis ils placent leur carte devant eux face visible de manière à ce qu'elle soit visible pour tous.

4-Distribution des rôles

-A partir des cartes rôles que vous avez choisies, ressortez du jeu Crescent Moon (et Full Moon, si vous jouez à 8). A leur place, ajoutez une (ou deux si vous êtes 8) cartes Civilian normale(s),

prise(s) dans la boîte et mélangez les avec les autres cartes rôles sélectionnées (les cartes Voleurs sont toujours à l'écart)

-Une fois les cartes mélangées, retirez-en une (ou deux si vous êtes 8) de ce paquet et remettez les sans les regarder dans la boîte.

Rajoutez au paquet la ou les cartes Voleurs écartées, remélangez le tout et distribuez-en une carte face cachée à chaque joueur.

- Cette manipulation permet de savoir, par le jeu du hasard si l'Informateur fera partie du jeu. Il se peut que parmi les cartes écartées au hasard se trouve l'Informateur. On ne doit, bien-sûr, jamais révéler les cartes qui ont été remises dans la boîte.

5-Distribution des cartes faux-bijoux

-Le maître de jeu distribue une carte faux-bijoux à chaque joueur. Chaque joueur la place face visible sur le dos de sa carte rôle.

6-Donner la carte Lune

-Le maître de jeu donne la carte Moon au joueur qui est assis à la gauche du Détectice Shamlock. Cette carte doit être sur la face « nouvelle Lune »/ New Moon.

7-Placer la Carte flèche

-Placez la carte Flèche au milieu de la table.

-Une fois ces préparatifs effectués, la partie peut commencer.

Contenu du jeu

Ce jeu est composé de :

26 cartes personnages

1 carte flèche

12 cartes rôles

8 cartes faux bijoux

1 carte Lune

Combinaisons de personnages/rôles conseillés pour les premières parties

A 4 joueurs

Personnages

Detective Shamlock	Military Teresia
Politician Barbera	Warlock Valeria

Rôles

Thief Crescent Moon	Informant
Civilian (stubborn)	Civilian

A 5 joueurs

Personnages

Detective Shamlock	Elder Twin Cyril
Younger Twin Beryl	Politician Barbera
Homeless Arle	

Rôles

Thief Crescent Moon	Informant
Civilian (angry)	Civilian
Civilian	

A 6 joueurs

Personnages

Detective Shamlock	Elder Twin Cyril
Younger Twin Beryl	Teacher Verna
Psychic Akira	Maid Miyabi

Rôles

Thief Crescent Moon	Informant
Civilian	Civilian
Civilian	Civilian

A 7 joueurs

Personnages

Detective Shamlock	Elder Twin Cyril
Younger Twin Beryl	Teacher Verna
Warlock Valeria	Psychic Akira
Military Teresia	

Rôles

Thief Crescent Moon	Informant
Civilian (angry)	Civilian
Civilian	Civilian
Civilian	

A 8 joueurs

Personnages

Detective Shamlock	Witness Sheena
Elder Twin Cyril	Younger Twin Beryl
Politician Barbera	Shrine Maiden Towa
Military Teresia	Warlock Valeria

Rôles

Thief Crescent Moon	Thief Full Moon
Informant	Civilian (angry)
Civilian (lonely)	Civilian
Civilian	Civilian

2- Déroulement du jeu

-Les phases de jeu « Jour » et « Nuit » se succèdent alternativement. Pendant le « Jour », tous les joueurs (y compris le Voleur) , argumentent pour savoir qui est le Voleur. Pendant la « Nuit », mais seulement lorsque la carte Lune montre sa face Nouvelle Lune, le Voleur Crescent Moon choisit secrètement un joueur. Dans une partie à 8 joueurs, le Voleur Full Moon en choisit un lorsque la carte Lune montre sa face Pleine Lune.

-Le joueur choisi, voit sa carte faux bijoux volée. S'il n'a plus de carte faux bijoux, son trésor est alors volé, le joueur est donc éliminé et doit révéler son rôle.

-Une fois la partie terminée, on détermine le vainqueur en fonction des Voleurs, de l'Informateur et des Civils restants. Si les Civils gagnent, tous les Civils gagnent, même ceux qui ont été éliminés au cours de la partie.

Tour de jeu

1 Début du jeu

2 Phase de jour

-Choix du suspect

-Phase de vote

-Résultat du vote

3 Phase de nuit

-Phase du Voleur

4 Retour à l'étape 2 : Phase de jour

3-Début du jeu

-Tout d'abord, le Détective Shamlock choisit un joueur. Tous les autres joueurs, à l'exception du joueur choisit et du Détective, doivent fermer les yeux. Le joueur choisi doit silencieusement faire l'un des deux geste suivants :

-S'il est un Civil, il l'indique au Détective avec son pouce vers le haut.

-S'il est le Voleur/ ou l'Informateur, il l'indique au Détective avec son pouce vers le bas.

-Dès que le Détective Shamlock a vu le geste, les autres joueurs peuvent ouvrir les yeux.

-Le joueur en possession de la carte Lune devient le Meneur, et il mène le premier jour.

4-Phase de Jour

-Le Détective Shamlock annonce ce qu'il vient d'apprendre. Il peut mentir s'il le souhaite. Tous les joueurs enchaînent en opposant leurs arguments sur la personne qu'ils pensent être le Voleur.

-Une limite raisonnable de temps peut être fixée (3min) pour la phase d'argumentation. Le maître du jeu suit le déroulement.

-Choix du /des suspects

Lorsque l'argumentation est terminée, le Meneur choisit un suspect en orientant la carte Flèche vers ce suspect en lui disant « Tu es suspect ».

-Phase de vote

Tous les joueurs qui le veulent, lèvent la main.

-Résultat du vote

Si la moitié des participants ou moins ont levé la main, le suspect est déclaré innocent et rien d'autre ne se produit.

Si plus de la moitié des joueurs ont levé la main, le suspect est déclaré coupable et il doit défausser sa carte faux bijoux. S'il n'a plus de carte faux bijoux en sa possession, son trésor est alors volé et il est éliminé du jeu. Il doit alors dévoiler sa carte rôle. Si le joueur était le voleur, la partie se termine immédiatement.

5-Phase de nuit

-La Nuit, lorsque la carte Lune est sur la face Nouvelle Lune, Crescent Moon se met au travail et commence à voler. La première nuit est toujours une nuit de Nouvelle Lune, donc le premier vol aura lieu la première nuit. Lorsque la carte Lune indique la Pleine Lune, rien ne se passe à moins que le Voleur Full Moon ne soit dans les parages. Il ne commet ses méfaits que les nuits de Pleine Lune.

Voici comment se déroulent les vols :

-Placez la carte Flèche au centre de la table. Tous les joueurs placent leur main droite autour de la carte Flèche sans la toucher.

-Le maître de jeu demande alors à tous les joueurs (lui y compris) de fermer les yeux.

« C'est la nuit..tout le monde dort... »

Il demande ensuite au voleur de se réveiller et d'ouvrir les yeux.

« Mais au milieu des ténèbres, le voleur se réveille, il est temps de se mettre au travail... »

Le Voleur est le seul à ouvrir les yeux.

« Qui sera le cible ce soir? Décide-toi rapidement, le matin approche! 10...9...8... »

Le Voleur bouge alors doucement la main pour tourner la carte Flèche vers un autre joueur avant la fin du décompte du maître du jeu. A ce moment le maître de jeu annonce :

« Le matin est arrivé...tout le monde doit se réveiller »

Tous les joueurs ouvrent les yeux et retirent leur main de la table. Le joueur vers lequel la carte Flèche pointe a donc eu reçu une petite visite du voleur. S'il avait sa carte faux bijoux, celle-ci a été volée et elle doit donc être défaussée, s'il n'avait plus sa carte faux bijoux, son trésor a été volé. Ce joueur est éliminé du jeu et doit révéler son rôle en montrant à tout le monde sa carte rôle.

C'est la fin de la phase de nuit.

Le Meneur retourne alors la carte Lune et la donne au joueur à sa gauche.

Ce joueur devient le nouveau Meneur. Le maître de jeu annonce la nouvelle phase de jour.

6-Fin du jeu

La partie se termine si une de ces deux conditions est remplie :

*Il n'y a plus de voleur en jeu.

*Il reste seulement deux joueurs en jeu, soit à cause du vote, soit à cause du vol qui a eu lieu dans la nuit.

-Qui est le vainqueur?

S'il n'y a plus de voleur en jeu, tous les Civils l'emportent, même ceux éliminés en cours de jeu.

Si les deux joueurs restants sont Le Voleur et un Civil, le Voleur l'emporte.

Si les deux joueurs restants sont le Voleur et l'Informateur alors l'Informateur l'emporte.

7-Partie à 8 joueurs

Les règles restent les mêmes, cependant en jouant à huit il y a deux Voleurs. Crescent Moon volera lors des nuits de Nouvelle Lune, et Full Moon, lui, lors des nuits de Pleine Lune, ce qui signifie qu'il y aura un vol chaque nuit. Si la partie se termine et que seuls restent les deux Voleurs, ils l'emportent tous les deux bien-sûr.

8-Règles optionnelles : les Points de Victoire

-Si vous le souhaitez, vous pouvez distribuer des Points de Victoire en suivant ces indications :

*Si les Civils l'emportent, ils gagnent 2 points de victoire (PV)

*Si le/les Voleur(s) gagne(nt), il(s) marque(nt) 3 PV chacun.

*Si l'Informateur gagne, il marque 7 PV

De plus, chaque joueur encore en jeu, au moment où la partie se termine, marque un PV.

-Jouez jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 10 PV ou plus. Le joueur ayant atteint ce score sera couronné Roi/Reine des Beast-Ears.

Exemples de combinaisons de personnages pour de futures parties

La Petite Société (4 joueurs)

Detective Shamlock	Politician Barbera
Bank employee Lucie	Homeless Arle

L'alliance des Filous (4 joueurs)

Detective Shamlock	Athlete Ulrika
Crossdressing d'Autriche	Clown Lolo

Les 5 Mystérieux (5 joueurs)

Detective Shamlock	Warlock Valeria
Shrine Maiden Towa	Sister Christina
Psychic Akira	

Les Étudiants 1 (5 joueurs)

Detective Shamlock	Class rep Alistair
Vice class rep Miranda	Teacher Verna
Student Luma	

Les Étudiants 2 (6 joueurs)

Detective Shamlock	Elder Twin Cyril
Younger Twin Beryl	Class rep Alistair
Vice class rep Miranda	Teacher Verna

Les Six Notables (6 joueurs)

Detective Shamlock	Polician Valeria
Military Teresia	Teacher Viena
Archaeologist Mindy	Class rep Alistair

Les Étudiants 3 (7 joueurs)

Detective Shamlock	Elder Twin Cyril
Younger Twin Beryl	Class rep Alistair
Vice Class rep Miranda	Teacher Verna
Psychic Akira	

Les Étudiants 4 (8 joueurs)

Detective Shamlock	Witness Sheena
Elder Twin Cyril	Younger Twin Beryl
Class Rep Alistair	Vice class rep Miranda
Student Luma	Teacher Verna

L'alliance de la Light Novel (8 joueurs)

Detective Shamlock	Witness Sheena
Sleeping Beauty Cecilia	Shrine Maiden Towa
Psychic Akira	Maid Miyabi
Sister Christina	Hostess Amarillo

Cartes Personnages

Quand jouer les capacités spéciales?

Chaque personnage possède une capacité spéciale qui peut être utilisée à certains moments du jeu. Le moment exact au cours duquel la capacité peut être appliquée est important, il est indiqué sur la carte entre parenthèse. En cas de capacités pouvant être jouées au même moment, on les joue dans l'ordre numéroté sur les cartes. Ainsi « Au début de la journée (1) » sera joué avant « Au début de la journée (3) ». L'ordre dans lequel les capacités spéciales sont appliquées peut être crucial, il faut donc que tous les joueurs aient pris soin de bien regarder les capacités spéciales des autres joueurs avant le début de la partie.

[1] signifie que le pouvoir ne peut être appliqué qu'une seule fois par partie.



Detective Shamlock

<Début du jeu (1)>
Choisissez un joueur qui doit vous révéler s'il est un Civilian ou pas .
<Fin de la phase de jour (1)>
Si vous êtes le Meneur, recommencez l'action ci-dessus.



Witness Sheena

<Début du Jour (1)>
[1] si quelqu'un a été éliminé du jeu le jour ou la nuit précédente, choisissez un joueur qui doit vous révéler s'il est un Civilian ou pas. (ce personnage ne doit être utilisé que dans une partie à 8 joueurs).



Student Ester

<Pendant les jours de Nouvelle Lune (2)>
[1]Vous pouvez changer la lune en Pleine Lune.



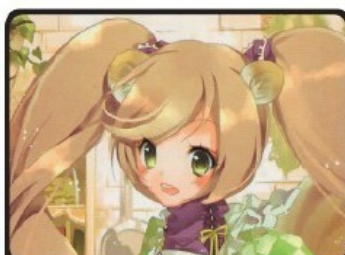
Student Tristel

<Pendant les jours de Pleine Lune (1)>
[1]Vous pouvez changer la lune en Nouvelle Lune.



Student Luma

<Choix du suspect>
[1]Si vous êtes le Meneur, choisissez un joueur qui ne prendra pas part au vote.



Elder Twin Cyril

<Toujours>
Lorsque vous n'êtes pas le Meneur, vous pouvez forcer Younger Twin Beryl à voter comme vous.

Ce personnage ne peut pas être utilisé sans le Younger Twin Beryl.



Younger Twin Beryl

<Toujours>
Lorsque vous perdez vos Faux-Bijoux, l'Elder Twin Cyril perd aussi les siens.

Ce personnage ne peut pas être utilisé sans l'Elder Twin Cyril.



Teacher Viennetta

<Toujours>
[1]Lorsque l'Archéologue perd ses Faux-Bijoux, vous les prenez pour vous.

Ce personnage ne peut pas être utilisé sans L'Archaeologist.



Teacher Verna

<Résultats du vote (1)>
[1] Lorsque vous n'êtes pas le Meneur, vous pouvez changer le résultat du vote du jour en « Innocent ».



Class rep Alistair

<Toujours>
[1] Lorsque vous perdez vos Faux-Bijoux, vous prenez ceux de Vice Class Rep Miranda.

Ce personnage ne peut pas être utilisé sans Vice Class Rep Miranda.



Vice Class rep Miranda

<Avant la phase de vote>
[1] Lorsque vous n'êtes pas le Meneur, vous pouvez changer le suspect du Meneur en un autre.



Athlète Ulrika

<Choix du suspect>
[1] Lorsque vous êtes le Meneur, vous pouvez choisir au hasard un suspect.
Si vous le faites, votre vote comptera pour 2 votes.



Archaeologist Mindy

<Fin de la phase de jour (5)>

[1] Vous pouvez réclamer les Faux-Bijoux qu'un autre joueur a perdu. Cette capacité n'est applicable que pour des Faux-Bijoux perdus qui n'ont pas encore été réclamés par d'autres joueurs.



Warlock Valeria

<Début de la phase de jour (3)>

[1] Lorsque vous n'êtes pas le Meneur, vous pouvez empêcher celui qui allait devenir Meneur de le devenir, au profit du joueur à gauche de l'actuel Meneur.



Psychic Akira

<Toujours>

[1] Vous pouvez annuler la capacité de n'importe quel autre personnage.



Shrine Maiden Towa

<Au début des jours de Pleine Lune (7)>

[1] Crescent Moon ne pourra rien voler lors de la prochaine nuit de Nouvelle Lune.



Clown Lolo

<Au début de la phase de jour (6)>

[1] Vous pouvez mélanger les cartes personnages inutilisées dans cette partie pour en choisir une au hasard. Vous devenez ce personnage au lieu de Lolo qui est enlevé du jeu.



Politician Barbera

<Résultats du vote (2)>

[1] Lorsque vous n'êtes pas Meneur vous pouvez changer le résultat du vote du jour en « Coupable ».



Homeless Arle

<Toujours>

Vous ne pouvez pas être la cible des capacités spéciales du Détective ou du Witness.



Sleeping Beauty Cecilia

<Début phase de jour de la Nouvelle Lune (2)>

[1] Vous ne pouvez pas être suspect ce jour.



Maid Miyabi

<Toujours>

Lorsque vous êtes le Meneur, vous pouvez ne pas voter.

<Début de la phase de jour (8)>

[1] Lorsque vous n'êtes pas le Meneur, votre vote compte pour 2 votes.



Military Teresia

<Jour de Pleine Lune : Choix du suspect>

[1] Lorsque vous êtes le Meneur vous pouvez choisir un joueur qui possède ses Faux-Bijoux, et celui-ci les perd. Il n'y a donc pas de vote pour ce jour.



Hostess Amarillo

<Jour de Pleine Lune : Choix du suspect>

[1] Lorsque vous êtes le Meneur, vous pouvez choisir 2 suspects. Ensuite vous procédez à un vote séparé pour chacun d'entre eux.



Bank employee Lucie

<Fin de la phase de jour (2)>

[1] Vous pouvez écrire le nom d'un joueur sur un papier, qui sera gardé secret.

<Fin de la phase de vol>

Si ce joueur a été la cible du voleur, vous pouvez montrer le nom inscrit sur le papier pour annuler l'effet du vol.



Sister Christina

<Toujours>

Lorsque vous perdez vos Faux-Bijoux, vous pouvez les donner à un autre joueur.

Cette capacité s'applique même pour la perte de Faux-Bijoux due aux pouvoirs des citoyens.



Crossdressing d'Autriche

<Début du jeu (2)>

Vous, ainsi que deux autres joueurs de votre choix, mélangez vos trois cartes rôles que vous redistribuez ensuite entre-vous.

Cette capacité annule l'information obtenue par le Détective lors du début du jeu.



Cowgirl Federica

<Début de la phase de Jour (4)>

Lorsque vous êtes le Meneur et qu'il ne reste que 4 joueurs, vous pouvez forcer un joueur à révéler sa carte rôle. S'il était le voleur, vous êtes seul vainqueur. Si ce n'est pas le cas, vous êtes tous les 2 éliminés de la partie. Cette carte est une Carte Promo



Cook Geneviève

<Début du jeu (3)>

Choisissez secrètement un joueur qui sera votre maître. Il partagera votre destinée. Si vous gagnez, il gagne, si vous perdez, il perd.

Cette carte n'existe pas. Mais ce serait sympa si c'était le cas.

Cartes Rôles



Thief Crescent Moon

<Pendant les nuits de Nouvelle Lune>
Vous volez.

<Conditions de Victoire>
Voleur + Voleur ou
Voleur + Civil



Thief Full Moon

<Pendant les nuits de Pleine Lune>
Vous volez.

<Conditions de Victoire>
Voleur + Voleur ou
Voleur + Civil



Informant

<Si vous êtes éliminé de la partie>
Si vous êtes éliminé de la partie suite à un vote, tous les joueurs perdent leurs Faux-Bijoux

<Conditions de Victoire>
Informant + Voleur



Civilian

<Conditions de Victoire>
Civilian + Civilian
Civilian + Informant



Civilian

<Conditions de Victoire>
Civilian + Civilian
Civilian + Informant



Civilian

<Conditions de Victoire>
Civilian + Civilian
Civilian + Informant



Civilian

<Conditions de Victoire>
Civilian + Civilian
Civilian + Informant



Civilian

<Conditions de Victoire>
Civilian + Civilian
Civilian + Informant



Civilian (justice)

<Si vous êtes éliminé de la partie> Si vous êtes éliminé de la partie suite à un vol, Crescent Moon ne pourra pas voler la prochaine nuit de Nouvelle Lune.

<Conditions de Victoire>
Civilian + Civilian
Civilian + Informant



Civilian (stubborn)

<Si vous êtes éliminé de la partie> Vous restez en jeu jusqu'à la fin de la prochaine phase de jour. Jusqu'à ce moment vous ne pouvez pas être le suspect.

<Conditions de Victoire>
Civilian + Civilian
Civilian + Informant



Civilian (angry)

<Si vous êtes éliminé de la partie> Vous choisissez un joueur qui possède encore ses Faux-Bijoux, ce joueur les perd immédiatement.

<Conditions de Victoire>
Civilian + Civilian
Civilian + Informant



Civilian (lonely)

<Si vous êtes éliminé de la partie> Le joueur à votre droite perd ses Faux-Bijoux.

<Conditions de Victoire>
Civilian + Civilian
Civilian + Informant

Game credits

Director: Yusuke Gotoh (Arclight)
Game design: Masayuki Kudoh (Arclight)
Developpers: Akihiro Kusano (Arclight)
Naoki Kubouchi (Arclight)
Kouta Tagashira (Arclight)
Unpaku
Nekomaru
Jun-ichi Itoh
Yosito Huruta

Direction des illustrations : Kazuna Shizukuishi (Arclight)
conception graphique : Atsushi Takemoto (t-DESIGN LAB)

Traduction française : Delphine Barcon, Stéphane Athimon

Illustrators

Adumi Tohru	Aruya
F.S	Kinoshita Ichi
Kusaka Souji	Kuramoto Kaya
COMTA	Samba Sou
Tatekawa Mako	Nishida
Natsuki Koko	888
Hayase Akira	Fujii Rino
Fujima Takuya	Poyoyon Rock
Mattaku Mo~suke	Madoki Misa
Miyashita Miki	Minase Rin
Yasuyuki	Yamada J-ta
Yamadori Ofu	refeia

Cover illustration: Fujima Takuya