

FUGITIF

RÈGLES ET STRATÉGIES

MATÉRIEL : 55 CARTES (43 PLANQUE, 2 RÔLE, 10 SHIFT), 2 TUILES, 2 FEUTRES, CE LIVRET DE RÈGLES

PRÉSENTATION

FUGITIF est un jeu rapide pour 2 joueurs. Le **Fugitif** court d'une planque à l'autre pour échapper à son adversaire, la **Détective**, qui tente de le capturer.

Le paquet principal est composé de *Planques* représentant les endroits où se cache le **Fugitif**. Les cartes *SHIFT* permettent d'ajuster l'équilibre entre les deux rôles lors de plusieurs parties consécutives (CF. PAGES 12-13).

BUT DU JEU

Le **Fugitif** joue des *Planques* face cachée et dans l'ordre croissant pour s'échapper par la 42. La **Détective** le capture si elle révèle toutes ses *Planques* avant qu'il ne s'enfuie, ou s'il est coincé et ne peut plus avancer.

MISE EN PLACE

Posez la carte 00 face visible au milieu de la table : c'est la première *Planque* sur l'itinéraire de fuite.

Triez les *Planques* en 3 paquets selon leur icône :  (04-14),  (15-28) et  (29-41). Mélangez-les séparément et posez-les face cachée à portée de main, devant leurs emplacements de la tuile du **Fugitif**.

Donnez sa carte Rôle à chaque joueur. La **Détective** récupère aussi sa tuile de notes et un feutre.

Le **Fugitif** compose sa main de départ avec les *Planques* **01**, **02**, **03** et **42**, auxquelles il ajoute 5 cartes piochées dans les paquets suivants.



(04-14) : 3 cartes



(15-28) : 2 cartes

PLANQUES

Hormis la **00** et la **42**, toutes les *Planques* affichent deux informations : un numéro (**01** à **41**) et un bonus de *Sprint* (+1  ou +2 ).

Le **Fugitif** peut les jouer en tant que *Planques* ou les sacrifier afin de *Sprinter*. La **Détective** les utilise pour déduire où se cache le **Fugitif**, tout en le privant au passage des cartes qu'elle pioche.

La main de chaque joueur doit rester secrète.

PAQUET LE PLUS FORT



PAQUET MÉDIAN



PAQUET LE PLUS FAIBLE

Piochez 3

Piochez 2



Détective

Itinéraire de fuite

Fugitif



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le **Fugitif** et la **Détective** jouent à tour de rôle, en commençant toujours par le **Fugitif**.

À son tour, le **Fugitif** choisit entre jouer une nouvelle *Planque* sur l'itinéraire de fuite ou se reposer pour préparer son prochain coup. Quant à la **Détective**, elle tente de deviner les numéros des *Planques* face cachée.

Premier tour du **Fugitif** :

- Il joue 1 ou 2 nouvelle(s) *Planque(s)*.

Premier tour de la **Détective** :

- Elle pioche 2 cartes de n'importe quel(s) paquet(s).
- Elle essaie de deviner une ou plusieurs *Planque(s)*.

Tours suivants du **Fugitif** :

- Il pioche 1 carte de n'importe quel paquet.
- Il choisit entre jouer 1 nouvelle *Planque* **ou** piocher 1 carte du plus faible paquet qui n'est pas vide.

Tours suivants de la **Détective** :

- Elle pioche 1 carte de n'importe quel paquet.
- Elle essaie de deviner une ou plusieurs *Planque(s)*.

Continuez ainsi jusqu'à la victoire d'un des joueurs.

Le **Fugitif** gagne en posant la carte **42** et, si nécessaire, en échappant à la *Chasse à l'homme* (CF. PAGE 11).

La **Détective** l'emporte si elle révèle toutes les *Planques* en jeu avant que le **Fugitif** ne joue la **42** ou, en dernier **6** recours, pendant la *Chasse à l'homme*.

OPTIONS DU **FUGITIF**

A. Jouer une nouvelle Planque

Le **Fugitif** pose une carte face cachée dans le prochain emplacement libre sur l'itinéraire de fuite, de gauche à droite. Il peut à tout moment regarder les cartes face cachée pour se remémorer ce qu'il a joué.

POSER UNE PLANQUE

Le **Fugitif** doit poser les cartes dans l'ordre croissant de leurs numéros (de **00** à **42**), en respectant une distance maximale de 3 entre deux *Planques*.

Par exemple : si la dernière *Planque* sur l'itinéraire de fuite est la **04**, le **Fugitif** peut jouer la **05**, la **06** ou la **07** à sa droite, mais pas la **02** (numéro inférieur) ni la **15** (distance supérieure à 3).

SACRIFIER DES CARTES POUR **SPRINTER**

Le **Fugitif** peut sacrifier une ou plusieurs cartes pour augmenter la distance maximale d'autant que leur bonus de *Sprint* total. Il les glisse **face cachée** sous la *Planque* qu'il est en train de jouer, en les décalant légèrement pour que la **Détective** voie combien il en utilise.

Il peut sacrifier autant de cartes qu'il le souhaite, voire plus que nécessaire pour atteindre sa nouvelle *Planque* (et même s'il n'a pas vraiment besoin de *Sprinter*).

Reprenons l'exemple : la prochaine *Planque* après la **04** devrait normalement être la **05**, la **06** ou la **07** (distance maximale de 3). Si le **Fugitif** veut plutôt jouer la *Planque* **12** (distance de 8), il doit sacrifier des cartes affichant un total d'au moins 5 bonus de *Sprint* ($8 - 3 = 5$).

Distance de 8
= *Sprint* d'au moins 5



Distance de 3 ou moins
= *Sprint* inutile (mais possible)



+5 bonus
de *Sprint*

B. Se reposer

Après avoir pioché, le **Fugitif** peut décider de se reposer au lieu de jouer une nouvelle *Planque*. Dans ce cas, il pioche 1 carte supplémentaire dans le plus faible paquet qui en contient encore.

OPTIONS DE LA DÉTECTIVE

A. Faire une annonce simple

La **Détective** donne un seul numéro entre 01 et 41. S'il correspond à une *Planque* face cachée sur l'itinéraire de fuite, le **Fugitif** doit la révéler, ainsi que toute carte *Sprint* glissée dessous.

B. Faire une annonce multiple

La **Détective** donne plusieurs numéros :

- S'ils correspondent tous à des *Planques* face cachée sur l'itinéraire de fuite, le **Fugitif** doit les révéler (avec leurs cartes *Sprint*).
- Si elle commet la moindre erreur, le **Fugitif** ne révèle aucune carte (même si d'autres étaient correctes).

La **Détective** n'a besoin ni de désigner des cartes quand elle annonce, ni de révéler les *Planques* dans l'ordre où elles ont été jouées, ni de deviner les cartes *Sprint*.

CHASSE À L'HOMME

Si la **Détective** n'a pas trouvé toutes les *Planques* en jeu quand le **Fugitif** pose la carte **42**, et à condition de n'en avoir révélé aucune plus forte que la **29**, elle lance un dernier tour spécial : la *Chasse à l'homme*.

Sans piocher de carte, la **Détective** tente de deviner les *Planques* encore face cachée, en annonçant un seul numéro à la fois et en continuant tant qu'elle a raison. Comme d'habitude, le **Fugitif** révèle chaque *Planque* devinée, ainsi que toute carte *Sprint* glissée dessous. Exception : même s'il a *Sprinté* en jouant la **42**, il ne dévoile jamais cette ou ces carte(s) *Sprint*.

Si la **Détective** découvre toutes les *Planques* sur l'itinéraire de fuite, elle attrape le **Fugitif** à la dernière seconde et gagne la partie !

Si elle commet la moindre erreur pendant la *Chasse à l'homme* (ou ne peut pas la lancer), le **Fugitif** s'échappe et remporte la partie !

SYSTÈME DE *SHIFT*

Participez à un mini-tournoi et offrez des capacités uniques au **Fugitif** ou à la **Détective** ! Le perdant de chaque partie pioche 2 cartes *SHIFT* et en garde 1 au choix, dont il pourra utiliser l'effet une fois par partie suivante.

Révélez toutes vos cartes *SHIFT* au début de chaque partie, puis ajoutez-les à votre main (orientées **12** selon votre rôle) comme n'importe quelle *Planque*.

Placez vos cartes *SHIFT* utilisées dans une défausse personnelle et récupérez-les à la fin de la partie.

Vous pouvez changer de rôle entre les parties ; réorientez simplement vos cartes *SHIFT*. Continuez jusqu'à ce qu'un joueur en ait remporté 3 sur 5 (ajustez ce nombre comme bon vous semble).

Variante avancée : le perdant peut donner à son adversaire la carte *SHIFT* qu'il ne garde pas.

Des questions sur le jeu ou le système de *SHIFT* ?

C'est par ici : fowers.games/fugitive



STRATÉGIES ET ASTUCES

Un bon **Fugitif** se doit de prendre des risques, tandis que la **Détective** réfléchit posément pour déduire où il se trouve. Chaque rôle a ses propres ficelles.

Astuces pour le Fugitif

- Rien ne vous force à jouer une *Planque* à chaque tour : vous pouvez en économiser pour plus tard.
- Vous pouvez *Sprinter* vers n'importe quelle *Planque*, même la première que vous posez et la **42**.
- *Sprinter* trop souvent peut vider votre main et vous ralentir, le temps de piocher de bonnes cartes.
- Sacrifier inutilement des cartes *Sprint* déroute la **Détective** mais épuise plus vite vos cartes.

- Piocher dans un paquet plus fort que nécessaire peut déstabiliser la **Détective** et vous servir plus tard.
- Jouer une *Planque* sur laquelle la **Détective** vient de se tromper est plutôt malin : elle ne devrait pas réannoncer ce numéro de sitôt.

Astuces pour la **Détective**

- Utilisez la tuile de notes et le feutre pour ne pas oublier les informations que vous glanez.
- Tenter trop d'annonces multiples risque de vous retarder. Mais si vous êtes sûre d'un numéro, il peut être judicieux de l'annoncer avec un autre.
- Piocher surtout dans les paquets  ou  peut épuiser ces cartes et limiter drastiquement les futures possibilités du **Fugitif**.

- Deviner une *Planque* à fort numéro peut révéler des cartes *Sprint* qui permettent de calculer à rebours. Il est parfois plus facile de s'aider des bonus de *Sprint* pour déduire la *Planque* précédente.
- Observez le **Fugitif**, notamment les paquets où il pioche et les cartes qu'il vérifie quand vous annoncez.

CRÉDITS

Merci à Off the Page Games pour l'usage du système de *SHIFT*.

Conception : Tim Fowers **Illustration** : Ryan Goldsberry

Rédaction : Scott Post **Maquette** : Skye Larsen

Équilibrage : Sam Aho,
Leonardo Santoso

