

LA MAIN DE L'AUTRE

L'Autre tire des cartes à des moments clés du jeu afin de déterminer si l'issue sera positive, neutre, ou négative.

La main de l'Autre est ouverte, c'est-à-dire posée face visible. Il commence sans carte.

Quand la pioche est épuisée, mélangez la défausse.

Avant chaque pioche, il pourra défausser l'ensemble de sa main s'il le souhaite.

Il pioche une carte sur le haut du paquet, la pose face visible et l'ajoute aux autres cartes (le cas échéant) :

- Les As valent 1
- Les cartes chiffrées (2 à 10) ont leur valeur nominale
- Les figures valent 11

C'est le total de la main qui compte :

◇ **La meilleure chose qui puisse arriver** correspond à un total entre 13 et 20, inclus.

◇ **Une issue moyenne** correspond à un total entre 6 et 12 inclus.

◇ **La pire des choses qui puisse arriver** est un échec : un total entre 1 et 5 inclus ou un total supérieur ou égal à 21.

◇ Quand l'Autre est en échec, il doit se défausser de toute sa main.

Vous pouvez compter les cartes si vous le souhaitez mais il est déconseillé de regarder la défausse pendant que vous jouez.

VOS TIRAGES

Vous piochez des cartes afin de déterminer la progression de l'Autre vers une éventuelle évasion.

Au début de la partie, piochez une carte face cachée et ajoutez-la à votre main sans la regarder.

Votre main commence face cachée. Vous ne pourrez regarder et montrer vos cartes que lorsque vous en serez à votre 4ème pioche.

Lorsque l'Autre s'approche d'une possible évasion, vous tirez une nouvelle carte, face cachée.

Le nombre de cartes dans votre main représente la progression de l'Autre vers la sortie. Une carte dans votre main signifie que l'Autre est loin de s'échapper. De 4 à 7 cartes dans votre main signifient qu'il pourrait s'échapper bientôt, voire immédiatement.

Le nombre de couleurs dans votre main détermine si l'Autre peut s'échapper :

- **4 couleurs** : l'Autre peut s'échapper maintenant.
- **3 couleurs** : l'Autre pourra s'échapper bientôt.
- **2 couleurs** : l'Autre pourrait s'échapper bientôt ou pourrait aussi bien être perdu.
- **1 couleur** : l'Autre est perdu.

Pour plus de détail se rendre aux paragraphes **45** et **47**.

LES PARAGRAPHES



Exemple de paragraphe :

Un fantôme réagit à la présence de l'autre joueurAutre.

Option A :

choisissez s'il va le regarder, lui parler, s'il s'approche de lui ou simplement s'il s'immobilise.

Option B :

L'Autre vous dit ce que le fantôme fait.

Dites comment le fantôme réagit. Rappelez-vous la violence qu'il représente et la menace qu'il induit.

*Pour vous inspirer, jetez un œil au paragraphe 51 : « **Ce que les fantômes sont** » tout en restant ici.*

Décidez si le fantôme approche l'Autre ou s'il l'oublie pour retourner à ses occupations.

S'il s'approche de l'Autre allez en 47.

S'il se désintéresse de l'Autre, dites à celui-ci d'aller en 4.

Choisissez de l'approcher à moins d'avoir une très bonne raison de ne pas le faire.

- Dans ce livret tous les paragraphes ont des nombres impairs. Tous les paragraphes dans le livret de l'Autre sont des nombres pairs.
- Plusieurs paragraphes vous rappellent en premier quelle est la situation actuelle.
- Certains vous demandent de choisir entre l'option A et l'option B. Le paragraphe précédent vous aura alors signalé laquelle choisir « aller en 15 et prenez l'option A » par exemple.
- La plupart des paragraphes vous demandent de décrire quelque chose.
- Certains paragraphes vous proposent de consulter d'autres paragraphes pour bénéficier de guides et d'inspirations. Ces « paragraphes de conseils » vous aideront à créer vos fantômes, surtout les premières fois que vous jouerez. N'oubliez pas de les lire.
- Plusieurs paragraphes vous demandent d'évaluer quelque chose, de décider quelque chose pour vous ou de répondre aux questions de l'Autre. Usez de votre bon sens et suivez vos tripes. Quand vous doutez, choisissez ce qui vous ferait peur.
- Tous les paragraphes indiquent que vous ou l'Autre devez vous rendre à un autre paragraphe.
- Certains paragraphes incluent des conseils de jeu.
- Certains paragraphes vous demandent d'échanger avec l'Autre jusqu'à ce que qu'un évènement spécifique parmi un nombre donné de possibilités survienne.
- Certains paragraphes indiqueront que vous ou l'Autre devez piocher une carte.
- Les paragraphes 3, 13, 19 sont des « routines ». Vous pourrez y venir et y revenir pendant le jeu. C'est un peu la colonne vertébrale du livret du Maître de cérémonie.