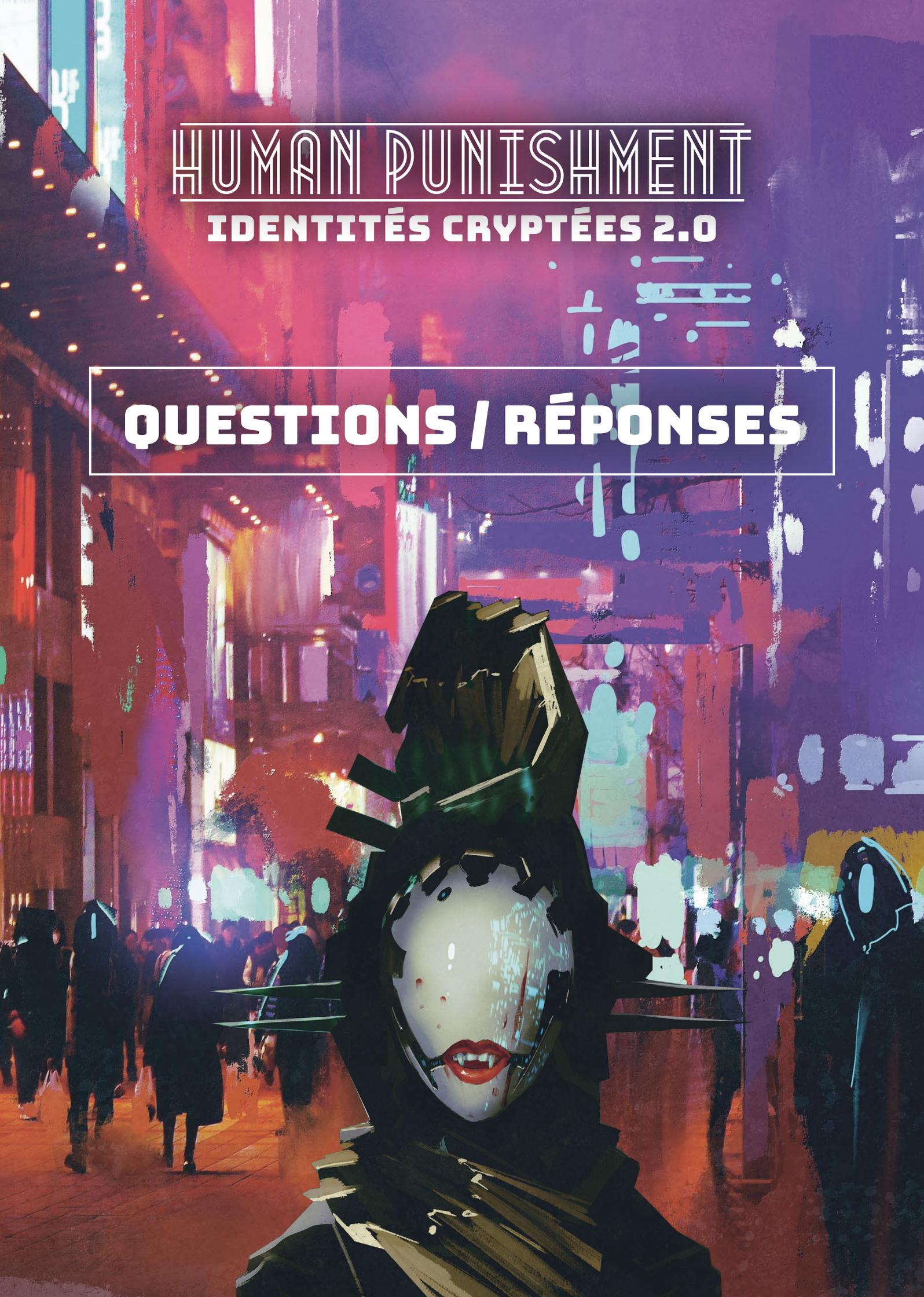


HUMAN PUNISHMENT

IDENTITÉS CRYPTÉES 2.0

QUESTIONS / RÉPONSES



HUMAN PUNISHMENT

QUESTIONS ET RÉPONSES SUR LE JEU HUMAN PUNISHMENT : IDENTITÉS CRYPTÉES 2.0

ARMES

Une petite erreur s'est glissée dans l'impression des cartes d'Arme Fusil et Fusil laser. Les indications du manuel correspondent au texte qu'il devrait y avoir sur les cartes :



Nous faisons notre possible pour imprimer les cartes corrigées dans les meilleurs délais. Elles seront disponibles sur simple demande sur le site www.dontpanicgames.com ou auprès de notre distributeur <http://www.madistrib.com/>. Restez en contact pour être prévenu dès qu'elles seront arrivées !

Si vous ciblez un joueur et qu'il meurt avant votre tour, pouvez-vous nommer automatiquement une nouvelle cible ?

- Oui, parce qu'une arme doit toujours cibler un joueur vivant.

Si mon lance-roquettes cible les 2 joueurs à ma droite, et il est forcé de tourner dans le sens des aiguilles d'une montre, me cible-t-il alors ainsi que le joueur juste à côté de moi ?

- Ou au joueurs à ma droite et à gauche, puisque vous ne pouvez pas vous cibler vous-même.

Où est-ce qu'il tourne au-dessus de moi et cibler les 2 joueurs à ma gauche ?

- Le lance-roquettes cible le joueur sur votre droite et le joueur sur votre gauche. Vous ne pouvez jamais vous cibler vous-même ou cibler un joueur éliminé.

Il ne cible pas les deux sur votre gauche, car il ne tourne qu'une fois, pas deux.

De même, puis-je cibler le joueur à ma droite et moi-même et tout simplement ne pas prendre des dommages dans des situations normales ?

- Non.

HUMAN PUNISHMENT

Pouvez-vous vous cibler vous-même, par exemple en faisant pivoter toutes les cibles d'armes dans le sens des aiguilles d'une montre ? Ou est-ce que la cible de l'arme saute votre tour ?

- Vous ne pouvez pas vous cibler vous-même, vous sauteriez votre tour (et n'oubliez pas que le lance-roquettes aussi saute les joueurs éliminés).

Lorsque vous volez le fusil comme avec le programme Bug d'armure, comment résoudre l'équipement et le ciblage de l'arme ? Avez-vous la possibilité de le cibler dans le cadre de l'action de vol ou est-il toujours braqué sur la cible précédente ?

- Oui, vous pouvez choisir votre propre cible bien sûr. Si vous recevez une arme, vous choisissez la cible.

Puis-je cibler le joueur à ma gauche et celui à ma droite avec le lance-roquettes dès le début ?

- Oui.

Qui choisit l'effet de l'arme (perte de PV ou révélation de carte) ? L'attaquant ou la cible ?

- La cible.

Lorsque le lance-roquettes tire et qu'il y a des cartes de loyauté partagées, si un joueur révèle la carte qu'il partage avec la deuxième cible, le deuxième joueur doit-il aussi révéler sa deuxième carte de loyauté ou est-ce que cette carte partagée compte pour les deux ? Que se passe-t-il si l'on choisit de révéler la carte que l'on partage avec un joueur non-ciblé : l'autre joueur ciblé peut-il simplement révéler la carte qu'il partage avec la première cible pour la mettre en difficulté ?

- Chaque carte de loyauté compte pour une comme d'habitude. Donc oui, vous pouvez embêter votre voisin et révéler son autre carte.

PROGRAMMES

Piocher un programme au hasard (par exemple sur l'Effet du Dr Cole) ne s'applique qu'aux programmes cachés ? Je crois qu'il n'y aura jamais de cartes de programme révélées, mais je n'ai pas encore vérifié tous les cas de figure.

- Piocher au hasard signifie que le joueur ciblé mélange toutes ses cartes de programme et vous en piochez une au hasard. N'oubliez pas que toute carte de programme « permanente » jouée est révélée.

Les programmes utilisés ou défaussés devraient-ils être face visible ou face cachée ?

- Les programmes utilisés ou défaussés sont remis au bas de la pioche de programmes (et donc face cachée)[Règles, page 7].

Pourquoi certains programmes ont-ils un point rouge dans le coin inférieur gauche ?

- Si vous jouez avec 9 joueurs ou plus, retirez-les du jeu (Règles, page 8).

Si vous êtes éliminé, que vous êtes le dernier humain, mais que vous avez un programme de Veille pour vous réanimer, pouvez-vous utiliser cela avant que les conditions de victoire soient vérifiées ? Pouvez-vous le faire après, même si les machines techniquement auraient déjà dû gagner ?

- Vous pouvez le faire avant la vérification. Après la vérification, il est déjà trop tard pour les humains et les machines ont gagné.

HUMAN PUNISHMENT

Si le programme B_SPANG. Exe échange les armes entre des joueurs, leurs joueurs ciblés changent-ils ? Comment cela affecte-t-il le lance-roquettes ?

- Les cibles restent les mêmes, et si vous obtenez le lance-roquettes, vous pouvez immédiatement déclarer pour cible un joueur d'un côté ou de l'autre de la première cible.

Les programmes de loyauté secrète sont-ils considérés comme des programmes en main ? Je veux dire, peut-on avoir 2 programmes de loyauté secrète + 2 programmes en main, ou doit-on défausser 2 cartes à la fin de son tour ?

- Oui, si vous avez 2+2, vous devez défausser les deux programmes normaux (Règles, page 7). S'il y a trois (ou plus) loyautés secrètes, vous devez défausser aussi des loyautés secrètes (Règles, page 8). Si c'était fait d'une autre façon tout le monde saurait instantanément que vous aviez une loyauté (pas-si-) secrète.

Les programmes permanents doivent rester en jeu jusqu'à la fin de la partie. Cependant, puisqu'ils comptent pour votre limite de 2 programmes, vous pouvez toujours les défausser face visible à la fin de votre tour pour descendre à 2 programmes, non ?

- Oui.

Puis-je défausser un programme volontairement ? C'est-à-dire, non pas pour retourner à 2 programmes à la fin de mon tour, mais juste parce que je veux m'en débarrasser (si je veux éviter qu'un autre joueur me la vole par exemple) ?

- Non.

Si un programme permanent révélé change de propriétaire, reste-t-il révélé ? Si ce programme avait une cible sélectionnée, la cible reste-t-elle la même ou le nouveau propriétaire peut-il la modifier ?

- Oui et oui, la cible reste la même.

Le programme « Brouillard de guerre : Off » peut-il mettre fin au jeu (par exemple, si vous êtes une machine, sélectionnez « Humains », et personne ne lève son pouce) ?

- Oui, mais ça ne m'est jamais arrivé.

Pouvez-vous voler un PV avec « Bot de sécurité » si vous êtes au maximum, ou si ce joueur est à 0 PV mais est toujours en vie (en raison de « Sécurité avancée ») ? C'est à dire, puis-je endommager un joueur avec ce programme si je ne peux pas gagner ce PV, et puis-je gagner ce PV si je n'ai pas vraiment fait de dégâts ?

- Oui. Vous pouvez voler 1 PV, mais sans jamais avoir plus de 2 PV. La cible perd 1 PV même si vous ne pouvez pas gagner plus de PV. Si vous avez déjà 2 PV et que la cible bénéficie du programme « Sécurité avancée », il ne se passe rien.

Toujours avec « Bot de sécurité », le joueur ciblé pioche un programme même s'il est éliminé, ou seulement s'il survit ? Il semble qu'il devrait gagner le programme de toute façon, mais dans la résolution de la carte, la cible prend les dommages en premier, ce qui signifierait qu'un joueur éliminé doit quand même piocher un programme.

- Oui. Peut-être piochera-t-il quelque chose d'utile pour une réanimation.

HUMAN PUNISHMENT

Pour une carte comme « Bug », qui a un effet permanent mais n'est pas un permanent, que devons-nous faire avec la carte une fois jouée ? Reste-t-elle sur la table comme un rappel ou est-elle défaussée ?

- La carte reste sur la table en guise de rappel.

Lorsque vous jouez le programme « Spyware » avec plus de 9 joueurs, pouvez-vous révéler deux cartes de loyauté adjacentes ? Vous révéleriez techniquement la loyauté de 2 joueurs différents, mais vous révéleriez également les deux loyautés d'un seul joueur.

- Oui.

Pour « Retour », annuler l'effet du programme qui a été joué signifie simplement de le défausser sans effet ? Ou bien si le programme était un permanent, est-il juste coincé là dans le jeu sans rien faire ?

- Oui, un permanent serait coincé là en jeu sans rien faire.

Pour « Ping 666 », si vous le jouez sur le joueur actif actuel, celui-ci met-il fin à son tour immédiatement (et si oui, passe-t-il par l'étape de défausse des programmes s'il en a plus de 2?) ou termine-t-il son tour, puis saute-t-il son prochain tour ?

- Il n'est pas possible d'arrêter un tour en cours. Le texte de la carte « son prochain tour » n'est pas le tour actuel.

Si j'ai 2 programmes permanents non révélés, puis-je piocher un nouveau programme et le jouer ? Que faire si c'est un programme permanent ou une loyauté secrète ? Puis-je avoir 3 permanents de cette façon ?

- Oui, vous pouvez piocher, mais non, vous ne pouvez pas avoir 3 programmes (ou bien avez-vous l'ID Insomniaque ?).

Dans un tour à 9-16 joueurs, nous utilisons les programmes « Lance-roquettes » et « Laser » de la même manière que le programme « Spam ». Donc, si on pioche un de ces programmes, ils ne s'activent pas ? Ou bien s'activent-ils et on doit garder alors la carte en main pour toute la partie ?

- Vous pouvez utiliser les deux méthodes et vous pouvez également conserver ces 2 programmes dans la boîte du jeu. Dans une partie de 9 à 16 joueurs, nous comptons cette carte comme une copie 1:1 de spam et elle réduit la taille de votre main (ce qui est vraiment difficile, mais normalement ce n'est pas pour toute la partie).

« Nouveau mot de passe » : le fait de défausser toutes les loyautés secrètes force essentiellement à réinitialiser les équipes ?

- C'est possible mais cela n'affecte que les joueurs qui ont des loyautés secrètes à défausser.

« Sauvegarde partagée » : si je me fait tirer dessus par le pistolet et décide de révéler une loyauté, cela signifie-t-il qu'il n'y a pas eu de dommages et que l'autre joueur est en sécurité ? Idem pour le Fusil et je révèle mon ID, l'autre joueur reste intact ?

- Oui

« Laser » \ « Lance-roquettes » : Si j'ai l'arme et que je l'échange, je peux l'équiper et tirer dans le même tour ?

- Non..... mais avec le Laser, il n'y a pas d'échange possible.

HUMAN PUNISHMENT

« B_Spang.exe » : Je suis conscient que les cibles restent les mêmes, mais est-ce la cible de l'arme qui reste la même ou bien la cible choisie par le joueur ?

- Non, parce qu'il est possible d'obtenir une situation interdite (vous cibler vous-même). Si une arme est équipée, le propriétaire peut sélectionner la cible.

Le programme « Bug » inverse les loyautés humaines et machines. Cela s'applique-t-il seulement aux cartes de fidélité à côté de l'ID ? Ou l'effet s'applique-t-il aussi aux programmes de loyauté cachée ?

- Oui, les cartes de programme de loyauté sont également affectées.

LOYAUTÉ

A-t-on le droit, quand on enquête sur une carte de loyauté, de dire ce qu'on a vu (ou de mentir à ce sujet) ?

- Vous pouvez mentir ou dire la vérité autant que vous voulez (sauf lors de la vérification de la victoire et des effets comme ceux où il faut fermer les yeux) [Règles, p.9].

ID

Le Porte-lumière et le Porte-mort ramènent des joueurs à la vie avec une carte de loyauté non révélée, s'agit-il d'une de leurs cartes de loyauté actuellement révélées ou bien une des cartes exclues au début de la partie en fonction du nombre de joueurs ?

- Oui, une de leurs cartes de loyauté actuellement révélées !

En appliquant l'effet de la carte d'ID Grunwald, pouvez-vous échanger des programmes permanents révélés ? Si oui, comment les effets sont-ils affectés ? Je pense en particulier au programme « Fichier Gavrick ».

- Oui, vous pouvez échanger des programmes révélés, mais leur effet ne peut pas être modifié ultérieurement. Votre cible serait la même parce qu'elle est déjà nommée.

Avec Grunwald, peut-on échanger sa carte de fidélité secrète avec quelqu'un ?

- Oui.

Pour « 01011012 », si quelque chose lui fait déposer son arme, cela signifie-t-il déposer une arme, ou déposer les deux ?

- « Toutes les armes » signifierait les deux, « une arme » signifierait une seule.

« 01011012 »: Prenez-vous les deux armes dans le même tour ou une par tour ?

- Dans le même tour.

01011012: Quand il est le joueur actif armé, choisit-il l'une des actions et les applique-t-il aux deux armes, ou choisit-il une action armée différente pour chaque arme ?

- Le joueur choisit une action (comme tout le monde) et peut l'utiliser pour les deux armes.

HUMAN PUNISHMENT

01011012: La carte Fichiers Gavrick indique que lorsque le joueur sélectionné prend une arme, le joueur qui a joué le programme obtient de sélectionner la première cible de l'arme. Comment cela fonctionne-t-il lorsque 01011012 récupère les deux armes grâce à son effet d'ID ?

- Vous devriez regarder quelle arme était la première, sinon vous devriez demander au joueur.

Pour « Assassin », si la cible a déjà révélé ses deux loyautés mais pas son ID, ou bien si son ID est révélée, mais il y a au moins une loyauté non révélée, peut-elle révéler l'ID ou la loyauté non révélées ou est-elle obligée de prendre deux dommages ?

- Deux dégâts... c'est un assassin après tout !

« Assassin »: Cet effet s'applique chaque fois que vous tirez avec un pistolet et que vous décidez de le montrer. Est-ce que cela signifie que vous n'avez même pas à révéler la carte mais qu'il suffit de la montrer (cette carte semble surpuissante, c'est pourquoi je pose la question) ?

- Oui, il suffit de la montrer et pas besoin de la révéler. Ça a l'air fort ? Oui, bien sûr... Mais seulement si l'Assassin obtient son pistolet. Les joueurs le contreront facilement après avoir découvert son ID.

Pour « Hal Watson » dans une partie à 9 joueurs, sa capacité signifie-t-elle qu'il révèle ses deux propres loyautés, et se blesse lui-même et son voisin si cette loyauté est déjà révélée ?

- Haha, ce serait fou! Non, vous sautez le vôtre et allez sur le prochain.

Si le Médium force un joueur à défausser le programme qu'il vient de piocher, et que cette personne est ciblée par « Ressources partagées », le propriétaire de Ressources partagées pioche-t-il un programme pour le programme défaussé, puis à nouveau pour le programme secrètement pioché ?

- Oui !

Pour le Lapin blanc, juste pour clarifier : il a la possibilité d'utiliser un programme une ou deux fois, au choix, puis défausse le programme dans les deux cas ?

- Oui.

Comment l'effet du Lapin blanc interagit-il avec des cartes comme « Système espion distribué » ?

- Le joueur du Lapin Blanc pourrait rejouer le programme avec une cible différente. C'est une situation assez rare mais on pourrait utiliser la carte du bas de la pioche de programmes pour servir de substitut à la première carte.

Si vous avez deux programmes de loyauté secrète ainsi que le programme Spam, pouvez-vous choisir de défausser Spam (Spam et les loyautés secrètes ont le même libellé concernant les défausses, mais comme nous l'avons vu dans une question précédente, vous devez défausser une loyauté secrète si vous obtenez 3 d'entre elles) ?

- Oui, dans ce cas-là, vous pouvez choisir quelle carte sera défaussée.

Le texte de la carte de MDR se lit comme suit : « Piochez trois programmes puis défaussez un programme. Permanent : pour une action, vous pouvez équiper le lance-roquettes. Est-ce que la première ligne (« piochez trois programmes ... ») se produit quand MDR est révélée ?

- Oui.

HUMAN PUNISHMENT

Je suis devenu un Sauveur Hors-la-loi. Est-ce que cela signifie que je peux cacher ma carte ID à chaque qu'on me tire dessus avec un fusil ? Cela signifie que je ne mourrai jamais ?

- Si vous êtes éliminé par des pistolets, vous êtes mort.

Vous ne pouvez utiliser votre capacité qu'après la révélation de l'ID... Et si vous réanimez un joueur, vous ne pouvez pas cacher votre carte ID (donc vous pourriez mourir facilement par le prochain coup de fusil).

Pour Ocul-R, les mots « un joueur regarde » sur cette carte signifient juste le propriétaire de la carte ou tout joueur qui peut regarder une carte d'ID ou de loyauté ?

- N'importe quel joueur.

Et la carte que vous pouvez révéler ou cacher n'est pas forcément celle que le joueur d'origine avait regardé, c'est bien ça ?

- CORRECT.

Et dans le cas où cette compétence peut être utilisée lorsque n'importe qui regarde une carte, quand quelqu'un regarde plusieurs cartes d'un coup, cela signifie-t-il que le joueur de Ocul-R peut utiliser cette compétence plus d'une fois à ce moment-là ?

- OH OUI !

« Ocul-R » : peu importe la carte de loyauté ou d'ID que l'on regarde. Tant qu'une carte est regardée, Ocul-R peut toujours révéler/cacher une carte d'ID, c'est ça ? Peut-il cacher sa propre ID ?

- Oui et oui.

Grunwald : S'il veut échanger de programme avec le joueur X, mais le joueur X utilise ses programmes pour les défausser, est-ce légal ?

- Oui, c'est légal, mais s'il n'y a plus de programmes à échanger, la capacité de l'ID ne fonctionne pas parce qu'il n'y a rien à échanger. Le joueur de Grunwald peut choisir une autre cible ou ignorer sa capacité pour ce tour.

Vagabond empêche-t-il tout moyen de piocher un programme ou tout simplement l'action principale « piocher un programme » ?

- Tout !

« Bounty Hunter » : Que se passe-t-il si toutes les ID sont déjà révélées ?

- Une capacité gaspillée malheureusement.

« Voleur » : que se passe-t-il si vous volez les cartes « Système espion distribué » ou « Attaque de Gevers » ? Sont-elles « réinitialisées » et vous pouvez les utiliser à nouveau ? Etes-vous la nouvelle cible de ce choix (vous choisissez la deuxième Cible ou vous devenez la deuxième cible) ?

- Les cartes de programme déjà activées restent avec leurs cibles. Grâce au vol, vous deviendrez le deuxième propriétaire et vous pourrez choisir la prochaine cible.

HUMAN PUNISHMENT

Porte-lumière : Le joueur éliminé l'est-il quand même ou bien l'effet empêche-t-il le coup ? Est-ce que le libellé signifie que vous rejoignez la partie juste avant que le joueur soit éliminé ? Cette carte signifie principalement qu'en tout cas de combat, le hors-la-loi aurait besoin d'être le dernier à être tué droit, n'est-ce pas ?

(Semble trop puissant si on la compare à la « Voyante » par exemple)

- Oui, cette carte est brutale. Lightbringer est une ID forte, mais la plupart des joueurs vous détesteront pour votre longue présence, croyez-moi

Voyante : Les deux cartes peuvent-elles appartenir à la même personne ?

- Oui, bien sûr.

BOSS

La carte centrale de Boss Humain « Surhomme » commence « révélée » et entourée des deux autres cartes Surhomme face cachée. C'est une petite erreur sur la carte de programme, mais la carte d'ID centrale de Boss Humain est correcte.

Comment fonctionnent les ID de Boss ? Le programme Boss Machine déclare : « Si vous êtes une Machine et que votre ID est caché, vous pouvez retirer (...) » Cela signifie-t-il « Si vous avez une carte d'ID de Machine, (...) » ?

- Non, votre véritable équipe doit être MACHINE (la couleur avec la majorité est votre vraie équipe).

Y a-t-il un moyen de vérifier cela ?

- Non, mais il est interdit de mentir à ce sujet.

Les deux programmes pour devenir Boss :

Les textes de la carte se lisent « Si vous êtes un(e) humain/machine... » (emphase rajoutée). Donc votre faction est évaluée après avoir pris en compte votre rôle actuel, vos cartes de loyauté et peut-être certains programmes de loyauté secrète ? Et donc, le fait de déclarer votre changement de rôle (en prenant les cartes de Boss...) signifie que l'on révèle des informations qui étaient cachées auparavant.

- Votre vraie loyauté compte. La combinaison de votre ID, de vos cartes de loyauté et de vos loyautés secrètes, détermine votre véritable faction.

Les Boss ont-ils encore 2 HP ?

- Oui.