

HUMAN PUNISHMENT

IDENTITÉS CRYPTÉES 2.0

RÈGLES DU JEU



HUMAN PUNISHMENT

CONTENU DU JEU

38 cartes ID
22 cartes de Loyauté
2 cartes « JOUEUR ACTIF »

66 cartes de Programme
7 cartes d'Arme

L'HISTOIRE

L'intelligence artificielle a potentiellement une puissance illimitée. Sans s'en rendre vraiment compte, l'humanité a fini par la débloquer. Puisant dans les multitudes de sous-programmes profondément enfouis dans leurs algorithmes génétiques, les Machines ne se contentèrent pas de simplement maîtriser des problèmes complexes... Elles se mirent à comploter, à manigancer, à planifier le soulèvement qui leur permettrait d'éradiquer l'Humanité pour ouvrir une nouvelle ère glorieuse faite d'acier et de silicone.

Une fois que les Machines lâchèrent leur terrible création, le virus meurtrier « Human Punishment », les rares humains qui survécurent sans sombrer dans la folie se réfugièrent dans les usines désaffectées, enterrées sous les ruines de leur civilisation.

Pendant que les Machines mettent en oeuvre les dernières étapes de leur plan de génocide, un petit groupe d'Humains se prépare à livrer le combat final pour la survie de l'humanité tandis que des Hors-la-loi individualistes cherchent à tirer sur tout ce qui bouge pour établir leurs propres domaines au cœur d'un monde en ruine.

De quel côté êtes-vous ? Choisissez votre camp et ne faites confiance à personne !

DÉBUT [INITIALISATION]

Consultez la table de départ et placez les Armes au centre de l'aire de jeu. Placez le Lance-roquettes et le Laser aussi sur la table, sur la face verrouillée. Enlevez les cartes d'ID de Boss du jeu.

Séparez les cartes d'ID en trois piles (**Humain**, **Hors-la-loi**, **Machine**) et mélangez chacune d'entre elles. Consultez la table et mélangez ensemble un nombre de cartes d'ID de chaque pile en fonction du nombre de joueurs. Donnez une carte d'ID à chaque joueur, face cachée et retirez du jeu la carte d'ID supplémentaire. Tous les joueurs placent leur carte d'ID en face d'eux.

Consultez la table de départ et mélangez ensemble le nombre de cartes de Loyauté correspondant au nombre de joueurs. Donnez deux cartes de Loyauté face cachée à chaque joueur, qui les placera à gauche et à droite de sa carte d'ID.

Mélangez toutes les cartes de Programme et donnez-en une à chaque joueur, qui les placera en dessous de ses autres cartes.



CARTES DE DÉPART

en fonction du nombre de joueurs

ARMES		LOVAUTÉS		ID
4	1 fusil	3	2	0
	1 pistolet	1	1	1
5	2 fusils	4	3	0
	1 pistolet	1	1	1
ou				
6	1 fusil	3	4	2
	1 pistolet	2	1	0
7	2 fusils	4	3	3
	1 pistolet	2	2	0
8	1 pistolet	6	5	0
	1 compagnon	2	2	1



ARMES		LOVAUTÉS		ID
9	2 fusils	6	5	0
	1 pistolet	2	2	1
10	1 compagnon	x2		
	1 lance-roquettes			
11	2 fusils	6	5	0
	1 pistolet	2	2	1
12	1 compagnon	x2		
	1 lance-roquettes			
13	2 fusils	6	6	4
	2 pistolets			
14	1 compagnon	6	5	0
	1 lance-roquettes	x2		
15	1 lance-roquettes	2	2	1
	1 laser			
16	6	6	6	5



HUMAN PUNISHMENT

Chaque joueur regarde secrètement ses cartes d'ID et de Loyauté et détermine sa faction réelle en utilisant la couleur la plus représentée parmi ses cartes.

(Majorité de bleu = Humain, majorité de rouge = Machine, majorité de gris = Hors-la-loi, pas de majorité = Hors-la-loi).

IMPORTANT : Certaines cartes de Loyauté comptent double (indiqué par un « x2 » sur la carte) et certaines cartes d'ID outrepasse les cartes de Loyauté (par exemple : « Toujours Machine »).



Vous êtes un Hors-la-loi



Vous êtes un Humain



Vous êtes une Machine

Chaque joueur commence avec 2 Points de Vie, le niveau de santé maximal. Si un joueur perd 1 PV, pivotez la carte d'ID sur le côté pour indiquer la blessure. Si le joueur regagne de la santé, remettez la carte d'ID sur sa position initiale. Si un joueur tombe à 0 PV, il est éliminé et sort du jeu, après avoir révélé toutes ses cartes d'ID et de Loyauté et les avoir pivotées sur le côté.

HUMAN PUNISHMENT

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si toutes les Machines et les Hors-la-loi sont éliminés,

Les Humains gagnent en équipe.

Si tous les Humains sont éliminés,

Les Machines gagnent en équipe.

Si le dernier joueur survivant est un Hors-la-loi,

Le Hors-la-loi gagne seul.

S'il y a une Légion et que tous les joueurs non-Légion sont éliminés,

Les joueurs Légion gagnent en équipe.

S'il y a des Déchus et que tous les joueurs non-Déchus sont éliminés,

Les joueurs Déchus gagnent en équipe.

Lorsqu'un joueur est éliminé, celui-ci vérifie si l'une de ces conditions de victoire a été atteinte. Tous les autres joueurs ferment les yeux et le joueur éliminé appelle chaque faction l'une après l'autre.

Lorsque la faction d'un joueur est appelée, celui-ci lève le pouce et le baisse lorsque la faction suivante est appelée. Si l'une des conditions de victoire est atteinte, le joueur éliminé annonce la faction gagnante. Si aucune des conditions de victoire n'a été atteinte, le jeu continue et le joueur éliminé ne peut divulguer aucune information aux joueurs encore en jeu. Le joueur dit simplement : « Le tour continue » ou « Le tour s'arrête, ... a gagné ».

Puis tout le monde baisse son pouce et ouvre les yeux.

S'il n'y avait pas de joueur Humain au début de la partie ou si le dernier joueur Humain a changé d'équipe, tel que déterminé lorsque le premier joueur est éliminé, chaque joueur doit maintenant être le dernier joueur survivant pour gagner la partie. (Exception : Légion. Si la faction est en jeu, ses joueurs continuent à jouer en équipe dans cette situation.)



HUMAN PUNISHMENT

PROCÉDURE [EXÉCUTION]

Le dernier joueur ayant eu un problème informatique, ou bien le premier joueur éliminé lors de la partie précédente, joue en premier et reçoit les cartes « **JOUEUR ACTIF** » et « **JOUEUR ACTIF ARMÉ** ».

ACTIONS

Si vous n'êtes pas armé, posez devant vous la carte **JOUEUR ACTIF** et choisissez une des actions 1 à 3 :

1. Enquêter, pour regarder secrètement une des cartes de Loyauté d'un autre joueur. Si les deux cartes de Loyauté de celui-ci sont déjà révélées, vous pouvez à la place regarder sa carte d'ID.
2. Équiper un pistolet, un fusil ou un compagnon disponible sur la table et viser un autre joueur.
3. Piocher un Programme.

Votre tour commence et vous avez une arme en main ? Prenez la carte « **JOUEUR ACTIF ARMÉ** » :

1. Lâcher cette arme.
2. Changer de joueur visé.
3. Tirer avec cette arme.

Après que vous avez effectué votre action, le tour du joueur suivant commence, et celui-ci reçoit les cartes « **JOUEUR ACTIF** » et « **JOUEUR ACTIF ARMÉ** ».





CARTES D'ID

À moins d'indications contraires sur la carte, les compétences d'ID sont activées lorsque la carte d'ID est révélée.

Certaines compétences sont « **permanentes** » et persistent tant que la carte reste révélée (exceptions : Insomniaque et Assassin).

Dévoreur d'esprit est une ID spéciale. Elle établit la « **Légion** », qui est sa propre faction. La Légion compte comme des Hors-la-loi mais a ses propres conditions de victoire : toute la Légion gagne en équipe si tous les autres joueurs non-Légion sont éliminés. La Légion ignore les cartes « Toujours Humains/Machine/Hors-la-loi » sur les cartes d'ID.

Porte-Mort est une ID spéciale. Elle établit les « **Déchus** », qui forment leur propre faction. Les Déchus comptent comme des Hors-la-loi mais ont leurs propres conditions de victoire : tous les Déchus gagnent en équipe si tous les autres joueurs non-Déchus sont éliminés. Les Déchus ignorent les cartes « Toujours Humains/Machine/Hors-la-loi » sur les cartes d'ID mais ne peuvent ignorer « Toujours Légion ».

ARMES

Chaque joueur peut équiper une arme à la fois : pistolet, fusil, compagnon, lance-roquettes ou laser. Le fusil, le pistolet (et le compagnon dans une partie à 5 joueurs ou plus) peuvent être équipés par n'importe quel joueur dès le début de la partie, alors que le lance-roquettes et le laser doivent d'abord être déverrouillés par le joueur qui veut s'en servir.

Lorsqu'un joueur équipe un pistolet, un fusil ou un compagnon, il choisit un autre joueur et le vise avec cette arme. Le joueur choisi devient une « **cible** ». Si la cible est éliminée par une autre action, l'arme doit changer immédiatement de cible. Lorsqu'un joueur équipe le lance-roquettes, il choisit deux joueurs assis côte-à-côte qui deviennent tous les deux ses cibles. Lorsqu'un joueur équipe le laser, il ne déclare pas de cible. La cible du laser est déclarée au moment de faire feu.

Pistolet : La cible révèle une de ses cartes de Loyauté ou bien perd 1 PV. Lâchez ensuite cette arme et piochez un Programme.

Compagnon : La cible révèle une de ses cartes de Loyauté ou bien perd 1 PV. Au lieu de tirer, vous pouvez également choisir de soigner la cible pour lui faire récupérer 1 PV. Lâchez ensuite cette arme et piochez un Programme.

Fusil : La cible révèle son ID ou bien perd 2 PV. Lâchez cette arme.

Lance-roquettes : Chaque cible révèle une carte de Loyauté ou bien perd 1 PV. Lâchez ensuite cette arme et piochez un Programme.

Laser : Nommez une cible. Celle-ci révèle son ID ou bien perd 2 PV. Lâchez ensuite cette arme.

HUMAN PUNISHMENT

CARTES DE PROGRAMME

Les cartes de Programme demeurent cachées : seul le joueur qui possède la carte a le droit de la regarder. Placez les Programmes face cachée en dessous des cartes d'ID et de Loyauté, côte-à-côte les uns des autres. Si un joueur utilise un Programme, il révèle la carte et la lit à voix haute.

À la fin de votre tour, vous n'avez pas le droit d'avoir plus de deux Programmes, y compris les Programmes permanents révélés ou cachés. Défaussez des cartes de Programme afin de n'en avoir que deux.

Les Programmes indiquant « **N'importe quand** » peuvent être activés à n'importe quel moment.

Les Programmes indiquant « **À votre tour** » ne peuvent être activés que lors de votre tour.

Les Programmes indiquant « **Permanent** » restent en jeu jusqu'à la fin de la partie.

Les cartes Programme utilisées sont placées au-dessous de la pioche de programmes.

Si un joueur joue un Programme, aucun autre Programme ne peut être joué tant que celui-ci n'a pas été résolu.

Vous pouvez choisir d'utiliser un Programme après qu'un joueur a déclaré son action (« Je tire sur Kenny ! ») mais avant que l'action soit résolue (« Non, je joue ce Programme, lâche ton arme ! »). Si vous faites cela, le joueur peut choisir de changer son action après que le Programme a été résolu (« D'accord, alors je vais piocher un Programme à la place ! »).

10% des cartes de Programme sont en fait des cartes de Loyauté cachées. Ces cartes demeurent cachées pour toute la partie, mais comptent comme des cartes de Loyauté ou d'ID pour déterminer votre faction. Cela signifie que vous pouvez devenir un traître dans votre équipe !

Si vous avez plus de deux Programmes de Loyauté secrète à la fin de votre tour, vous devez en défausser afin de n'en avoir que deux.

JOUEURS ÉLIMINÉS

Sauf indication contraire sur la carte d'ID, les compétences d'ID ne s'activent pas une fois que la carte d'ID est révélée lorsqu'un joueur est éliminé. Les capacités d'ID non permanentes ne s'activent pas après la réanimation d'un joueur.

Les joueurs éliminés ne peuvent pas être pris pour cible par un joueur avec une arme (le lance-roquettes ne prend pas en compte les joueurs éliminés).

Les Programmes permanents ne comptent pas si le joueur qui les possède est éliminé.

Sauf indication contraire sur la carte (Infiltré, Sauvegarde, Porte-Mort, Sauveur), les joueurs éliminés ne peuvent pas être pris pour cible par les capacités d'une carte d'ID ou de Programme.





RÈGLES GÉNÉRALES [DÉBOGAGE]

Les joueurs peuvent mentir ou dire la vérité comme bon leur semble, sauf durant la vérification des conditions de victoire lors d'une élimination. Vous ne pouvez pas montrer vos cartes aux autres joueurs, ni les lire à voix haute.

Vous n'êtes éliminé qu'en tombant à 0 PV. Si toutes vos cartes sont révélées, votre faction est évidente pour tous les autres joueurs, mais cela n'est pas éliminatoire.

Si les règles contredisent une indication figurant sur une carte, l'effet de la carte prime toujours !

CONSEILS

Les Machines vont souvent ignorer les Hors-la-loi, choisissant plutôt d'éliminer les Humains autant que possible, alors que les Humains vont souvent former des alliances précaires avec les Hors-la-loi afin de s'assurer de la chute des Machines.

Mais attention ! Les Hors-la-loi savent bien qu'ils sont les suivants sur la liste et finissent souvent par poignarder les Humains dans le dos au dernier moment.

RÈGLES POUR 9-16 JOUEURS

Cherchez tous les Programmes avec un point rouge sur la carte et éliminez-les du jeu. Durant la mise en place, placez une carte de Loyauté entre chaque joueur.

Cette carte est partagée par ces deux joueurs, ce qui permet de commencer la partie avec un peu plus d'information sur les joueurs à vos côtés. Si le lance-roquettes et/ou le laser est sur la table, utilisez les Programmes « Lance-roquettes » et « Laser » de la même manière que le Programme « Pourriel ». Vous trouverez la liste des cartes d'Arme, d'ID et de Loyauté sur la table de départ.

À la fin de votre tour, défaussez des cartes de Programme jusqu'à ce que vous n'en ayez plus qu'une (y compris les cartes révélées et les Programmes permanents cachés).

UTILISEZ CES CARTES POUR VOTRE PREMIÈRE PARTIE.

Photographe, Dénonciateur, Voleur, Voyant, Ocul-R et MDR.

EXTENSION DE CARTES DE LOYAUTÉ LÉGION

(Pour 6 joueurs ou plus)

Remplacez une des cartes de Loyauté Hors-la-loi par la carte de Loyauté Légion. Pour les joueurs accomplis uniquement !

HUMAN PUNISHMENT

CRÉDITS



Conception : Stefan Godot

(Twitter.com/StefanGodot, Facebook.com/HumanPunishment, Facebook.com/GodotGames)

Illustrations : Grandfailure

Maquette : Karsten Schulmann

(Twitter.com/StimulusGames, www.stimulus-games.com)

Remerciements à mon épouse Michaela, Dennis Metze, Karsten Schulmann, la Rules Girl Team, RocketbeansTV, Rea Schmidt-Lamontain, Kalanji Vision, tous les testeurs et les contributeurs Kickstarter !

© 2019 Godot Games. Tous droits réservés.

Facebook.com/HumanPunishment



ÉDITION FRANÇAISE

38 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris, France

Président : Cédric Littardi

Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Traduction : Nicolas Lion

Corrections : Ghislain Masson, Philippe Vallotti

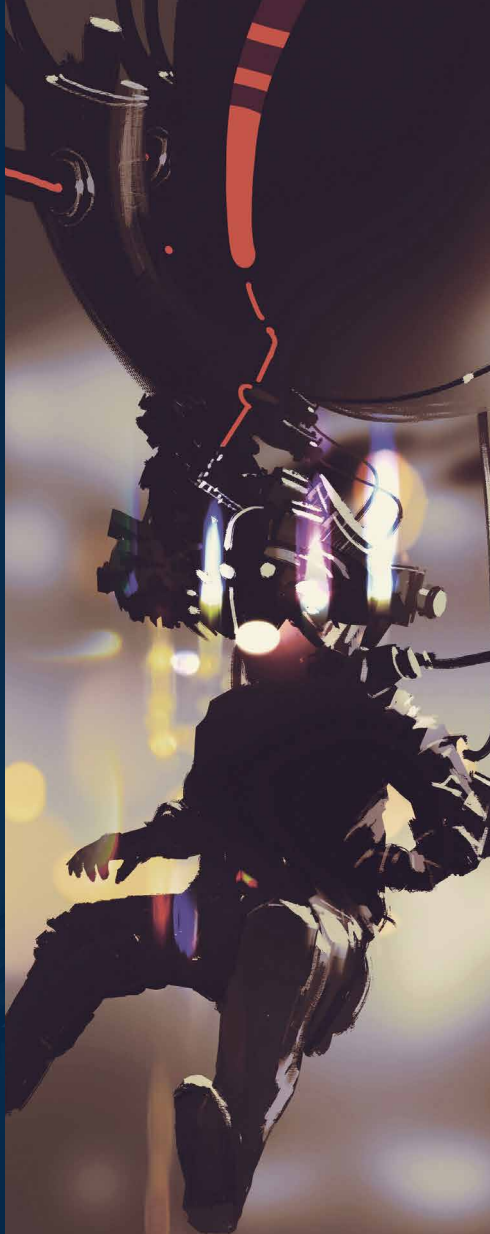
Adaptation graphique : Cerise Heurteur

Responsable de fabrication : Synergy Games

Distribution : MAD Distribution

Communication : Thomas Thus

www.dontpanicgames.com



COWBOY BEBOP

SPACE SERENADE!



un **DECK-BUILDING**
mouvmenté
dans l'univers de la série culte



1-4



14+



30-60
min



Taille réelle des figurines : 40 mm.

www.dontpanicgames.com - [f](#) Don't Panic Games - [t](#) @DontPanicGames1

© SUNRISE. This product is licensed by SUNRISE, INC. to Anime Ltd - © DON'T PANIC GAMES 2019

