RÈGLE OFFICIELLE

Règles du jeu KYRAN

Chacun annonce combien de plis il va faire, puis doit le réaliser, ni plus ni moins. Bluff, cartes Pouvoir et manche Mystique : le joueur qui garde le plus de vies devient **Maître des Mystiques**.

3–6 joueurs · **30** min · **8** ans et +

Objectif

À chaque manche, prédire le nombre exact de plis qu'on va gagner, puis jouer ses cartes (nombres ou pouvoirs). Prédiction juste : on garde ses vies. Sinon, on en perd.

Matériel

- **36** cartes Nombre
- **1** carte Mystique
- **8** cartes Pouvoir
- **30** cartes Vie

Mise en place

Mélangez les cartes Nombre avec les cartes spéciales, selon le nombre de joueurs :

3 et 4 joueurs : Clairvoyance (11), Sceau (27), Bénédiction (20), Voile (3) et la Mystique.

5 et 6 joueurs : les 8 cartes Pouvoir et la Mystique.

Les vies

Chaque joueur reçoit **5 cartes Vie**, empilées devant lui : 5 étoiles au-dessus, puis 4, 3, 2 et 1 étoile en bas. Elles restent toujours visibles par tous.

Le donneur change à chaque manche, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ordre des manches

7 › 6 › 5 › 4 › 3 › 2 › MYSTIQUE · 1

Cartes distribuées par manche. Puis un nouveau cycle repart à 7, jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de vie.

1 Phase de paris

En commençant à gauche du donneur, chacun annonce à voix haute le nombre exact de plis qu'il va remporter.

Règle d'or : la somme des paris n'est *jamais* égale au nombre de plis en jeu. Le dernier joueur ajuste son annonce si besoin.

Exemple À 5 cartes, paris 1, 2 et 1 (total 4) : le dernier ne peut pas dire 1. Il dit 0, 2, 3, 4 ou 5.

2 Phase de jeu

- Le joueur à gauche du donneur commence ; chacun joue une carte face visible, dans le sens horaire.
- Une carte Pouvoir s'active **dès qu'elle est posée**.
- Le gagnant ramasse le pli et entame le suivant.

Qui gagne ? La carte la plus forte. Égalité entre un Nombre et un Pouvoir : le Pouvoir l'emporte.

3 Fin de manche

Chacun compare son pari aux plis réellement remportés.

Pari réussi
Aucune carte Vie perdue.

Pari raté
1 vie perdue par pli d'écart.

Exemple Pari de 3, 1 seul pli gagné : écart de 2, il perd 2 cartes Vie.



La manche Mystique À 1 CARTE, À L'AVEUGLE

- Chacun pioche **1 carte** et la tient contre son front : visible par tous, sauf par lui.
- En regardant les cartes des autres, chacun parie s'il remporte le pli (1) ou non (0).
- Tous abattent leur carte en même temps. Les effets des cartes Pouvoir ne s'activent pas.
- Pari réussi : aucune vie perdue. Pari raté : **1 carte Vie** perdue.

37 si son propriétaire a parié qu'il remportait le pli

0 s'il a parié ne pas le remporter

Fin du jeu

- Dès qu'un joueur perd sa dernière carte Vie, il est éliminé et la partie s'arrête.
- Le joueur qui a le plus de vies restantes gagne.
- Égalité : ultime manche Mystique entre les survivants.

Maître des Mystiques

Les cartes aux effets spéciaux

Une carte Pouvoir gagne toujours l'égalité avec une carte Nombre de même valeur.



La Mystique

0 OU 37

Carte suprême. Hors manche Mystique, on choisit 0 ou 37 en la posant : à 37, elle garantit le pli.



Sceau du Destin

27 & 4

Piochez au hasard une carte dans la main d'un joueur : il doit la jouer tout de suite.

Annulé si vous jouez en dernier.



Clairvoyance Antique

11 & 23

Regardez en secret la carte la plus forte du joueur de votre choix.



Bénédiction des Ancêtres

20 & 9

Un joueur ciblé doit abattre tout de suite sa carte la plus faible.

Annulé si vous jouez en dernier.



Voile du Néant

3 & 34

Échangez la valeur de votre carte avec une carte déjà posée par un adversaire.

Annulé si vous jouez en premier.

Première partie ? Jouez sans carte Pouvoir ni Mystique pour apprendre les paris.