



Vin d'jeu d'aide (www.vindjeu.eu)

Équipe Princesse : Rouge : Princesse, Voyageur, Prêtre

Équipe Ministre : Bleu : Ministre + Gardes

ACTIONS

Kanai Factory 2014

1. Enquêter (un joueur ou le talon)
Regarder secrètement la carte d'un joueur ou du talon
2. Se renseigner
Demander à un joueur « Qui va là ? ».

S'il est :	Sa réponse :
La princesse ou le voyageur	Silence
Le Ministre	C'est moi imbécile, le Ministre !
Le Prêtre et les gardes	C'est juste moi

3. Accuser (un joueur ou le talon)
Accuser 1 joueur d'être Princesse, Voyageur, Ministre, Prêtre ou Garde.
Si **correct**, l'accusé retourne sa carte **visible** (si c'est un **garde : assommé**)
Si **pas correct**, l'accusé répond « c'est faux » et l'accusateur retourne sa carte **visible** (si c'est un **garde : assommé**)
4. Se cacher/Cacher un autre (Pas durant la dernière manche)
Mettre sa carte ou la carte d'un autre **horizontale**. Plus personne ne peut faire d'action le **visant** durant cette manche.
5. Interrompre
Défausser la **carte ordre** de jeu d'un joueur qui passera son tour
Le joueur qui interrompt est **assommé**.
6. Assommer (les **Gardes** ne peuvent pas faire cette action)
Assommer un personnage dont la **carte est face visible**. Il est **hors-jeu**.

FIN DE PARTIE

L'équipe **Princesse** gagne si fin manche 3 ou Ministre assommé.

L'équipe **Ministre** gagne si Princesse assommée ou Princesse & Voyageur révélés



Vin d'jeu d'aide (www.vindjeu.eu)

Équipe Princesse : Rouge : Princesse, Voyageur, Prêtre

Équipe Ministre : Bleu : Ministre + Gardes

ACTIONS

Kanai Factory 2014

1. Enquêter (un joueur ou le talon)
Regarder secrètement la carte d'un joueur ou du talon
2. Se renseigner
Demander à un joueur « Qui va là ? ».

S'il est :	Sa réponse :
La princesse ou le voyageur	Silence
Le Ministre	C'est moi imbécile, le Ministre !
Le Prêtre et les gardes	C'est juste moi

3. Accuser (un joueur ou le talon)
Accuser 1 joueur d'être Princesse, Voyageur, Ministre, Prêtre ou Garde.
Si **correct**, l'accusé retourne sa carte **visible** (si c'est un **garde : assommé**)
Si **pas correct**, l'accusé répond « c'est faux » et l'accusateur retourne sa carte **visible** (si c'est un **garde : assommé**)
4. Se cacher/Cacher un autre (Pas durant la dernière manche)
Mettre sa carte ou la carte d'un autre **horizontale**. Plus personne ne peut faire d'action le **visant** durant cette manche.
5. Interrompre
Défausser la **carte ordre** de jeu d'un joueur qui passera son tour
Le joueur qui interrompt est **assommé**.
6. Assommer (les **Gardes** ne peuvent pas faire cette action)
Assommer un personnage dont la **carte est face visible**. Il est **hors-jeu**.

FIN DE PARTIE

L'équipe **Princesse** gagne si fin manche 3 ou Ministre assommé.

L'équipe **Ministre** gagne si Princesse assommée ou Princesse & Voyageur révélés