



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

Équipe Princesse : Rouge : Princesse, Voyageur, Prêtre

Équipe Ministre : Bleu : Ministre + Gardes

ACTIONS

Kanal 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

Kanal 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