

SERGIO HALABAN

MAUD CHALMEL

# FAKE CRYSTAL

LIVRET DE RÈGLES





### 2377 du Nouvel Ère

La vapeur, énergie principale de notre monde, vient d'être reléguée au rang des oubliés. La découverte du procédé pour énergiser les cristaux de pouvoir a changé la donne. Maintenant l'humanité tourne grâce à ces cristaux. Le monde évolue à grande vitesse, des castes se créent, des métiers naissent, des machines s'inventent et les possibilités devant nous semblent infinies.

Et dans ce marasme créatif, nous sommes quelques-uns à avoir reçu la marque, celle qui fait de nous des Marchands de cristaux et nous autorise à pénétrer dans les salles d'énergies, là où les échanges, fructueux ou infructueux, battent leur plein.

Un nouveau jour se lève sur les lieux de vente et j'espère aujourd'hui pouvoir tirer mon épingle du jeu.

## CONCEPT

Fake Crystal est un jeu d'échange et de bluff à économie fermée où pour remporter la partie, vous tenterez d'accumuler des cristaux, de décrocher des trophées et d'économiser vos crédits.

Collectionnez les Cristaux, pour revendiquer les trophées avant vos adversaires, méfiez-vous des offres trop alléchantes et des Fake Crystal.

## MATÉRIEL



5 PLATEAUX ÉTAL



1 JETON PREMIER JOUEUR



5 JETONS POUVOIR



1 PLATEAU OBJECTIF



68 TUILES CRISTAL



45 CUBES DORÉS



40 CUBES BLANCS



11 JETONS TROPHÉE



4 JETONS CAPACITÉ SPÉCIALE

# MISE EN PLACE

**I** Placez le plateau Objectif au centre de la table et disposez les jetons Trophée sur leurs emplacements respectifs.

**II** Distribuez à **chaque joueur** :  
 1 plateau Étal  
 1 jeton Pouvoir côté sombre  
 9 cubes dorés d'une valeur de 3 Crédits chacun  
 8 cubes blancs d'une valeur de 1 Crédit (soit un total de 35 Crédits par joueur)

**III** Distribuez à **chaque joueur** le nombre de tuiles Cristal indiqué dans le tableau ci-dessous. Rassemblées en une pile, ces tuiles forment sa réserve personnelle.

**IV** Chaque joueur pioche les quatre premières tuiles Cristal de sa réserve pour former sa main de départ.

Le premier joueur est celui qui lit cette règle de jeu, ou le dernier à avoir acheté un jeu de société.

Nombre de tuiles Cristal dans la réserve de Cristaux de chaque joueur	
2 joueurs	18 tuiles
3-4 joueurs	14 tuiles
5 joueurs	12 tuiles



## TOUR DE JEU

Vous effectuerez plusieurs tours de jeu jusqu'à épuisement de votre réserve. Chaque tour de jeu est divisé en deux phases :

### 1 - L'OFFRE

Cette phase est jouée en **simultané** par l'ensemble des joueurs. Chaque joueur doit **présenter deux tuiles Cristal** et en **fixer le prix**.

#### Présenter deux tuiles Cristal

Placez face cachée sur votre Étai deux tuiles Cristal de votre main. Vous devez en placer une par colonne.

L'emplacement choisi sur votre Étai indique aux autres joueurs la valeur supposée de la tuile Cristal (6, 12 ou 18 crédits) ; le dos de la tuile Cristal indique la couleur du ou des cristaux présents.

*Vous pouvez choisir de bluffer sur la valeur des Cristaux proposés, mais jamais sur la couleur qui est indiquée au dos de la carte.*



#### Fixer le prix

Fixez le prix de chaque tuile Cristal avec vos propres Crédits. Déposez au-dessus de la colonne le montant que vous souhaitez **engager** pour cette offre. La valeur minimale est de 1 Crédit.

Si vous n'avez plus de crédits, vous devez proposer la tuile au prix de zéro Crédit. Elle est donc "gratuite" à l'achat pour vos adversaires. Ces derniers ont toujours la possibilité d'Acheter ou de Banquer.

*Au fil de la partie, vous déduirez les besoins de vos adversaires et pourrez ainsi leur proposer les Cristaux qu'ils convoitent à un prix plus ou moins honnête.*

### 2 - L'ÉCHANGE

Une fois que tous les joueurs ont fini leur **phase d'Offre**, et en commençant par le premier joueur, réalisez chacun votre tour dans le sens horaire **une transaction**.

Répétez l'action jusqu'à ce que tous les Étals soient vides ; chaque joueur réalise donc deux transactions par tour.

#### Réaliser une transaction

Choisissez **une offre** restante dans l'Étai d'**un adversaire** et effectuez l'une des deux actions suivantes :



*Le prix que vous fixez lors de la phase d'Offre est à la fois le montant que vous désirez recevoir pour la tuile et le montant que vous êtes prêt à payer pour celle-ci. En proposant un Fake Crystal, vous pouvez faire perdre beaucoup d'argent à l'un de vos adversaires, ou, au contraire, en perdre vous-même beaucoup.*

#### SI JAMAIS ...

À votre tour, s'il n'y a plus aucune offre disponible dans les Étals de vos adversaires, vous devez **remballer** : récupérez alors la tuile Cristal ainsi que les crédits engagés sur votre offre restante. Ajoutez la tuile Cristal à votre collection, **face visible**.

## FIN DE TOUR

Lorsque les Étais de tous les joueurs sont vides, vous piochez les deux premières tuiles de votre réserve pour compléter votre main à 4 Tuiles.

Déplacez le jeton Premier joueur dans le sens horaire et commencez un nouveau tour.

## FIN DE PARTIE

Dès que votre réserve est épuisée, entamez un dernier tour de jeu avec les quatre tuiles restantes en main avant de passer au décompte final. Les deux dernières tuiles de votre main ne seront pas utilisées.

## CONCEPTS CLÉS

### AJOUTER UNE TUILE CRISTAL À SA COLLECTION

Lorsqu'une tuile s'ajoute à votre collection, vous devez la placer face visible sur le côté correspondant de votre Étal :

- Les **Cristaux orange, verts et roses** sont rangés côte à côte afin que tous les joueurs puissent connaître votre avancée pour prétendre aux trophées.
- Les **Fake Crystal** et les **Cristaux bleus** sont empilés séparément les uns sur les autres. Seul le dernier de chaque pile est visible.



### REVENDIQUER UN JETON TROPHÉE

Lorsque vous ajoutez une tuile Crystal à votre collection (I), vous pouvez **revendiquer** un des jetons Trophée de la couleur correspondante encore présent sur le **plateau Objectif** (II), si :

- Vous ne possédez pas de jeton Trophée de cette couleur.
- La tuile Crystal ajoutée n'est pas une tuile Fake Crystal.
- Vous remplissez les conditions associées au jeton Trophée.

Lorsque vous **revendiquez** un jeton Trophée, **retirez** le jeton correspondant du plateau Objectif et **ajoutez-le** à votre collection. La valeur du jeton Trophée est un bonus qui s'additionnera lors du décompte final.

Revendiquer un jeton trophée >



### Trophées verts

Vous devez cumuler un nombre de tuiles Cristal vertes suffisant pour revendiquer le jeton : 2, 3 ou 4 tuiles, peu importe le nombre de Cristaux associés.

x2   x3   x4

### Trophées orange

Vous devez acquérir les tuiles Cristal demandées pour revendiquer le jeton : deux tuiles Cristal orange comportant un seul Cristal, deux tuiles Cristal comportant deux Cristaux chacune, une tuile Cristal de chaque comportant respectivement 1, 2 et 3 cristaux.

+   +   + +

### Trophées bleus (fin de partie seulement)

Le joueur qui possède le plus de Cristaux bleus récupère le jeton Trophée de 18 points, le second récupère celui de 12 points. En cas d'égalité au premier rang, aucun joueur ne récupère de jetons. En cas d'égalité au second, le premier récupère 18 points et les seconds ne récupèrent rien.

-II   -I

### Trophées roses

Vous devez cumuler un nombre de Cristaux roses inscrit sur vos tuiles suffisant pour revendiquer le jeton : 4, 5 ou 6 Cristaux, quel que soit le nombre de tuiles.

x4   x5   x6

## LE FAKE CRYSTAL

Les tuiles Fake Crystal ont un dos identique aux vraies tuiles Cristal, mais sont des contrefaçons qui n'ont aucune valeur.

Lors du décompte final, elles vous feront perdre des points de victoire.



### En contrepartie

Lorsque vous récupérez une tuile Fake Crystal, retournez votre jeton Pouvoir **face Active**. Celui-ci vous permet d'utiliser, quand vous le souhaitez, la Capacité spéciale du plateau Objectif. Si votre jeton Pouvoir est déjà face Active, il ne se passe rien.

## UTILISER LA CAPACITÉ SPÉCIALE

Si votre jeton Pouvoir est face Active, vous pouvez le retourner face Inactive pour utiliser la Capacité Spéciale choisie en début de partie.

La Capacité Spéciale est commune à tous les joueurs. Par défaut, celle-ci est l'espion. **l'espion.**

### L'espion

À tout moment, vous pouvez regarder la tuile Cristal de votre choix présente sur un des Étais. Vous n'êtes pas obligé de l'acheter et vous pouvez en parler comme vous le souhaitez aux autres joueurs.



# DÉCOMPTE FINAL

Pour déterminer votre score, additionnez les éléments suivants :

- Les valeurs présentes sur vos jetons Trophée
- Les tuiles Cristal (6, 12 ou 18 points)
- Les tuiles Fake Crystal (-3 points)
- Le total de vos Crédits restants (cube doré 3 points, cube blanc 1 point)

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.  
En cas d'égalité, le joueur avec le plus de tuiles Cristal l'emporte.  
Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



## EXEMPLE DE DÉCOMPTE - 150pts



+ 6 - 3 - 3



+ 18 + 12



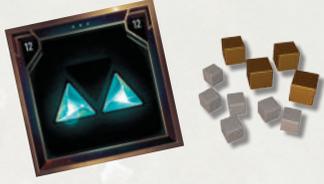
+ 6 + 18 + 6



+ 12 + 6 + 12



+ 12 + 12 + 6



+ 12 + 18

### ASTUCE

Pour faciliter le décompte, quand nous jouons à Arkham Society, nous constituons des paquets de 30 points qui associent tuiles Cristal, jetons Trophée et Crédits.

# LES CAPACITÉS SPÉCIALES

Après quelques parties, vous pouvez remplacer la capacité spéciale par défaut (l'espion) par une autre au choix pour modifier l'expérience de jeu. Lors de la mise en place, choisissez le jeton Capacité Spéciale correspondant et placez-le par-dessus la capacité de base : **l'espion**.

Un rappel des Capacités Spéciales est disponible sur les tranches de la boîte. Si vous n'arrivez pas à vous décider, faites tourner la boîte, la tranche qui pointe vers le plateau Objectif détermine la capacité spéciale de la partie.

### LE NÉGOCIATEUR

Lors de la phase d'Offre, au lieu d'engager une somme de Crédits pour **fixer le prix d'une des deux offres**, placez votre **jeton Pouvoir** à la place des Crédits.

Lors de la phase d'Échange, les rôles sont inversés : l'adversaire qui souhaite réaliser une transaction sur votre tuile, engage une somme de Crédits. Choisissez d'**Acheter** votre Tuile au prix de la somme engagée ou de **Banquer** son engagement et lui laisser votre Tuile.



### LE RECYCLEUR

Après avoir effectué une transaction, vous pouvez échanger n'importe quelle tuile de votre collection contre n'importe quelle tuile Cristal mise de côté au début de la partie, sans en regarder le contenu.

Une fois choisie, retournez-la et ajoutez-la à votre collection, vous pouvez revendiquer un jeton Trophée immédiatement. La tuile Cristal échangée peut avoir servi à revendiquer un Trophée ; vous ne le perdez pas pour autant. Si vous récupérez une tuile Fake Crystal, vous n'activez pas votre jeton Pouvoir.



### LE PRÉEMPTEUR

À jouer seulement au moment où un adversaire s'apprête à **réaliser une transaction**.

Utilisez votre jeton Pouvoir pour **acheter à sa place** la tuile Cristal qu'il a désignée. En contrepartie, vous devez lui donner n'importe quelle tuile de votre collection, à l'exception d'une tuile Fake Crystal. La tuile donnée peut avoir servi à obtenir un Trophée ; vous ne le perdez pas pour autant.



### L'AVANT-GARDISTE

Lors de la phase d'Échange uniquement, placez votre **jeton Pouvoir** devant l'une des offres d'un adversaire pour en réserver la transaction. Vous devrez réaliser la transaction lors de ce tour, comme premier ou second échange.

Si plusieurs joueurs désirent réserver la même offre, le joueur le plus proche du 1er joueur dans l'ordre du tour a la priorité.



# CRÉDITS

**Auteur :** Sergio Halaban

**Illustratrice :** Maud Chalmel

**Développé par Arkham Society :** François Hotton, Dan Lahaye, François Léognany, Renaud Mathieu, Edwin Morizet, Kathline Nau, Bertrand Olivry, Shady Ramsis.

**Remerciements :** Sergio Halaban remercie sa femme Silvia et ses trois fils Pedro, Arthur et Jorge pour leur aide précieuse lors de la création de ce jeu durant la pandémie. Merci à tous les testeurs qui ont rendu ce projet possible.

Merci pour votre achat. Nous vous souhaitons de bonnes parties.

Importé et distribué en France par Asmodee France  
18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt, FRANCE

### Trophées verts

Vous devez cumuler un nombre de tuiles Cristal vertes suffisant pour revendiquer le jeton : 2, 3 ou 4 tuiles, peu importe le nombre de Cristaux associés.



x2



x3



x4

### Trophées bleus (fin de partie seulement)

Le joueur qui possède le plus de Cristaux bleus récupère le jeton Trophée de 18 points, le second récupère celui de 12 points. En cas d'égalité au premier rang, aucun joueur ne récupère de jetons. En cas d'égalité au second, le premier récupère 18 points et les seconds ne récupèrent rien.



-II



-I

### Trophées orange

Vous devez acquérir les tuiles Cristal demandées pour revendiquer le jeton : deux tuiles Cristal orange comportant un seul Cristal, deux tuiles Cristal comportant deux Cristaux chacune, une tuile Cristal de chaque comportant respectivement 1, 2 et 3 cristaux.



+



+



+

+

### Trophées roses

Vous devez cumuler un nombre de Cristaux roses inscrit sur vos tuiles suffisant pour revendiquer le jeton : 4, 5 ou 6 Cristaux, quel que soit le nombre de tuiles.



x4

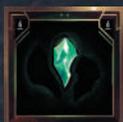


x5



x6

## RÉPARTITION DES TUILES



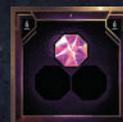
x8



x8



x8



x8



x4



x4



x4



x4



x2



x2



x2



x2



x3



x3



x3



x3