

SPIRIT

Un jeu de Baptiste Laurent et Julien Prothière. Illustrations et graphismes de Simon Caruso.
Pour 3 à 6 joueuses, de 16 ans à l'infini, pour des parties de 25 minutes.

Nombreux sont les Esprits errants ici-bas... Attendant la réalisation de leur vœu le plus cher, ils tentent de rentrer en contact avec les vivants afin d'obtenir de l'aide. Heureusement, un groupe de Médioms extra-lucides s'est réuni aujourd'hui pour tenter d'apaiser l'un d'eux !

Spirit est un jeu coopératif.



Toutes les joueuses gagnent ou perdent ensemble.

Les règles en vidéo :
www.olibrius.net/Spirit/reglevideo



Tous les Échanges passent par la Table de Divination, c'est un jeu de communication non-verbale.



Une des joueuses, l'Esprit, va répondre



à 3 Questions, pour faire deviner sa carte.

Ces Réponses seront perturbées



par d'autres Esprits.

La meilleure façon de communiquer dans Spirit :



faire preuve de délicatesse et laisser la place à chacune.

► BUT DU JEU

Pour gagner la partie, les Médioms doivent :

- Réaliser le maximum d'Exigences de Fantômes PUIS
- Retrouver la carte de l'Esprit.

▷ MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

1 Table de Divination (le couvercle ET le fond de la boîte !)



- Sortez tout le matériel de jeu de la boîte, excepté le paquet **Entre-monde**. Il restera toujours dans la boîte de jeu, dans la zone **Entre-monde**. Vous aurez à l'ouvrir seulement si vous jouez le **Voyage Initiatique** (voir p.8).
- Vérifiez que la cale cartonnée est bien en place et remplacez le couvercle sur le fond de la boîte.
- Placez la boîte du jeu ainsi fermée au milieu de l'aire de jeu.



18 cartes Question

À mélanger et disposer en une pioche face cachée.



32 cartes Fantôme

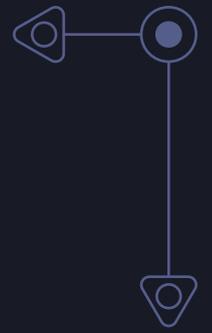
À mélanger et disposer en une pioche face cachée.



Choix de l'Esprit

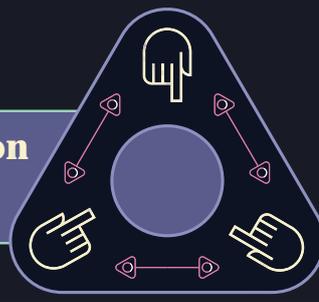
Choisissez la personne qui jouera l'Esprit pour cette partie, elle pioche la première carte **Fantôme**. L'Esprit peut consulter sa carte à loisir, mais les autres joueuses ne doivent jamais la voir avant la toute dernière phase du jeu.

NOTE : si la carte piochée vous incommode, remélanguez-la dans la pioche et piochez-en une autre.



1 Triangle de Communication

À placer sur la Table de Divination.



1 carte Écoute

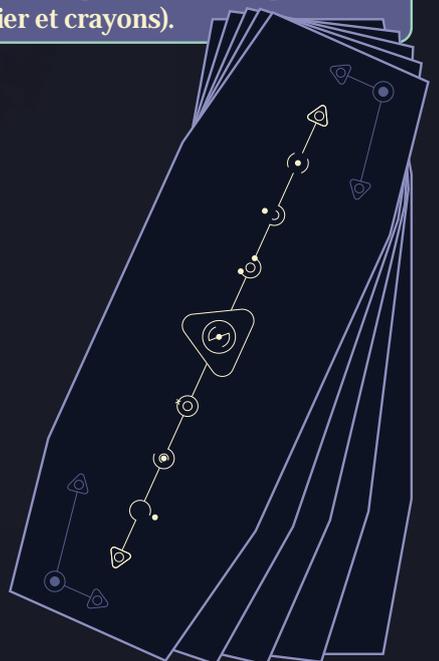


1 carte Oubli



5 paravents

Les joueuses qui ne sont pas l'Esprit sont les Médiums. Chacune d'elles se munit d'un paravent et de quoi écrire (papier et crayons).



4 Aides de jeu

À placer en une seule pile, à portée de main des Médiums.



▶ UNE PARTIE DE SPIRIT EST CONSTITUÉE DE

• 3 manches d'Échange

(par 3 fois, l'Esprit dévoile aux Médioms un mot sur la Table de Divination)

• 1 manche de Révélation

(grâce à ces 3 mots, les Médioms essayent de retrouver la carte de l'Esprit)

IMPORTANT : dans **Spirit**, toute la communication passe uniquement par la **Table de Divination**. Les joueuses ne sont pas autorisées à parler. Elles ne peuvent pas non plus se mettre d'accord au préalable sur la façon dont va se dérouler leur communication.

▶ UN ÉCHANGE COMPREND UNE QUESTION ET UNE RÉPONSE

A) La Question

L'Esprit va tout d'abord donner la parole à une Médiom : pour cela, il déplace le **Triangle de Communication**, sur la **Table de Divination**, devant la Médiom choisie. Celle-ci pioche alors 2 cartes **Question**, les lit secrètement puis en donne une à l'Esprit. C'est la **Question** qu'elle pose à l'Esprit. La seconde carte est replacée sous la pioche.

L'Esprit prend connaissance de la **Question** sans que les autres Médioms ne la voient. Puis l'Esprit cherche un mot qui peut répondre à cette **Question**. Pour cela, il doit s'inspirer de l'illustration (la **Vision**) ou du texte (la **Raison**) présents sur sa carte **Fantôme**. Pour le moment, il garde ce mot secret.



NOTE : une seule fois par partie, l'Esprit peut refuser la **Question** d'une Médiom. Dans ce cas, la Médiom pioche à nouveau 2 cartes **Question** et en propose une à l'Esprit.



IMPORTANT : l'Esprit ignore la partie gauche (l'**Exigence**) et la valeur en bas à droite de sa carte (l'**Écoute**). Il est interdit à l'Esprit de répondre en utilisant un mot de la même famille qu'un des mots écrits sur sa carte **Fantôme**. De plus, la **Réponse** consiste en un mot et un seul. Sont néanmoins acceptés les mots reliés par un tiret, comme par exemple "Au-delà".

Pendant que l'Esprit cherche sa **Réponse**, chaque Médiom pioche une carte **Fantôme** et prend connaissance de l'**Exigence** inscrite dessus.

L'**Exigence** est une condition que doit tenter de réaliser la Médiom lors de l'étape suivante (la **Réponse**).

NOTE : retrouvez les explications des différentes **Exigences** sur les cartes d'aide de jeu.

NOTE : à 3 joueuses, l'Esprit pioche lui aussi une carte **Fantôme** et doit tenter de valider l'**Exigence** notée sur celle-ci, comme s'il était une Médiom.

Lorsque l'Esprit a trouvé le mot qu'il veut écrire, il pose un index sur le **Triangle de Communication** et le fait glisser jusqu'au centre de la **Table de Divination**. Les Médioms posent elles aussi un index (et un seul) sur le **Triangle**.

Tout le monde est prêt, la **Réponse** peut commencer !



Exigence
d'un
Fantôme

B) La Réponse

L'Esprit déplace le **Triangle de Communication** en le faisant glisser sur la **Table de Divination**. Il marque des arrêts pour faire apparaître le mot qu'il a choisi, lettre après lettre, dans l'œil du **Triangle**.

IMPORTANT : dès que la dernière lettre de son mot apparaît clairement dans l'œil du **Triangle**, l'Esprit doit obligatoirement lâcher celui-ci, et la **Réponse** s'arrête immédiatement.



Alors que l'Esprit écrit sa **Réponse**, une lettre après l'autre, sur la **Table de Divination**, les **Médiums** doivent tenter de réaliser l'**Exigence** de la carte **Fantôme** préalablement piochée. Cela leur demandera probablement de faire des arrêts, voire de rajouter des lettres, dans le mot écrit par l'Esprit. Pour cela, elles peuvent agir, autant qu'elles le jugent nécessaire, sur la position du **Triangle**.

NOTE : pendant ou après la **Réponse**, chaque **Médium** peut, sous couvert de son paravent, noter les lettres épelées.

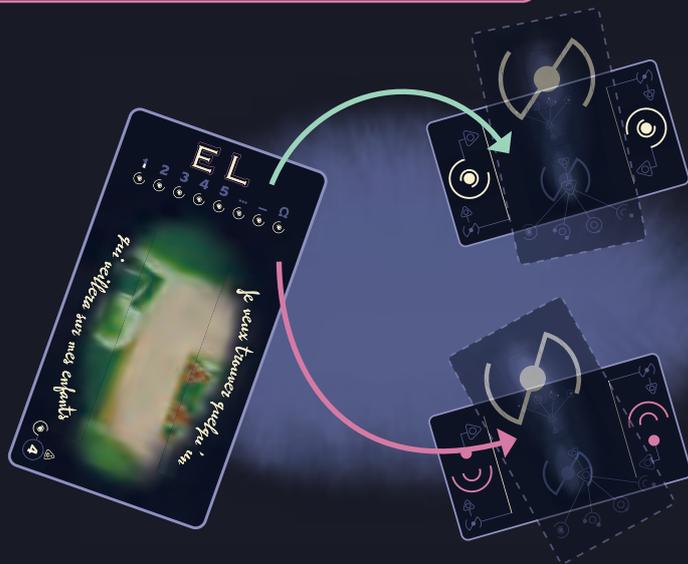
Note : l'Esprit doit transmettre au mieux son mot, mais il a tout intérêt à ce que le plus d'**Exigences** possible soient réussies. Donc tout au long du déplacement du **Triangle**, ayez en tête qu'être délicates, sans jamais forcer, permettra à toutes les joueuses de s'exprimer et de s'écouter !

IMPORTANT : à n'importe quel moment de la **Réponse**, si une joueuse perd le contact avec le **Triangle de Communication**, volontairement ou non, alors la **Réponse** s'arrête immédiatement !

Lorsque la **Réponse** se termine, chaque **Médium** détermine en son âme et conscience si l'**Exigence** de sa carte **Fantôme** est validée ou non :

- Si la condition est remplie, la **Médium** pose la carte **Fantôme**, face cachée, sur la carte **Écoute** ☺.
- Si la condition n'est pas remplie, alors la **Médium** pose la carte **Fantôme**, face cachée, sur la carte **Oubli** ☹.

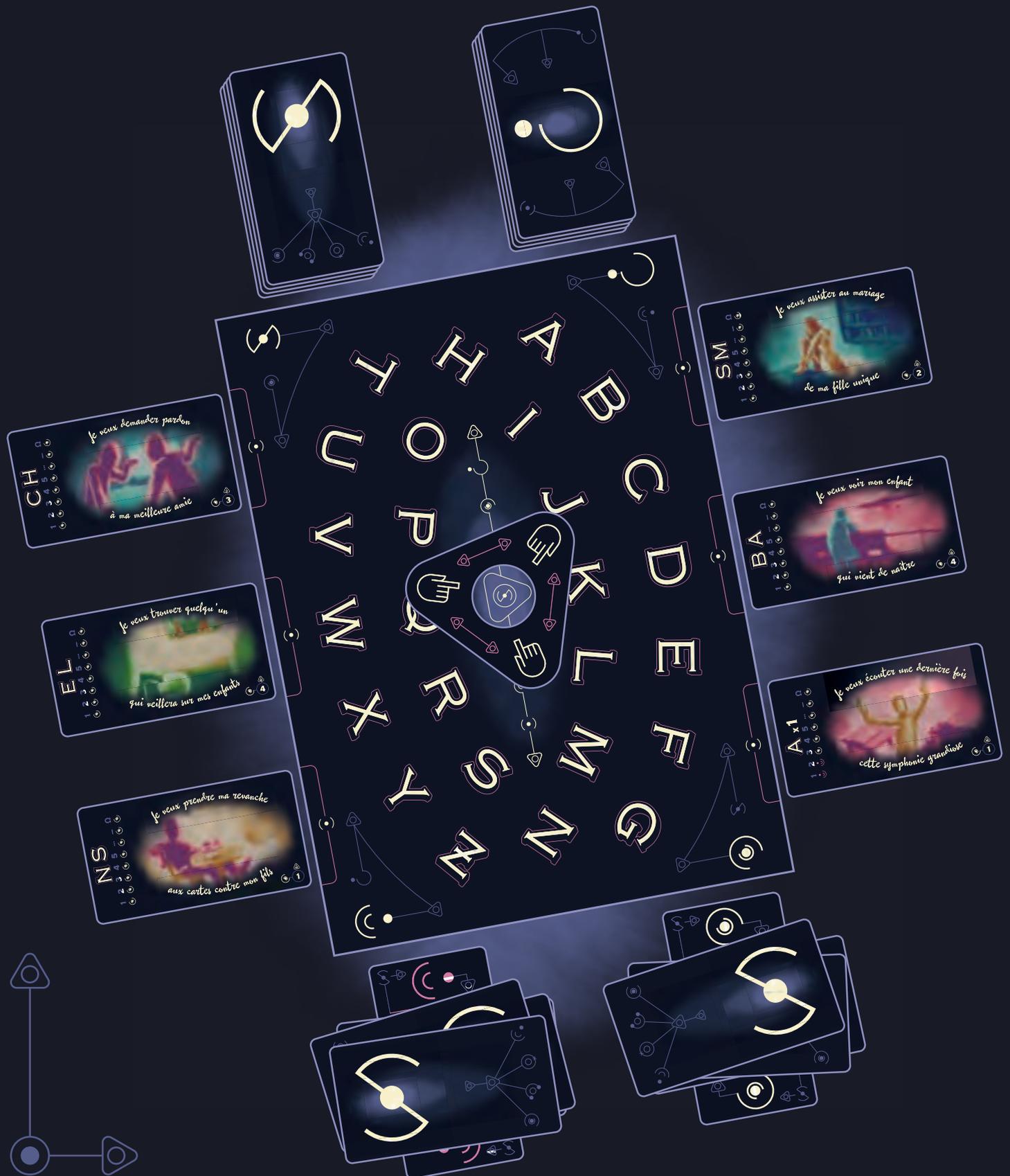
NOTE : chaque **Exigence** validée augmente les chances de libérer l'Esprit en fin de partie.



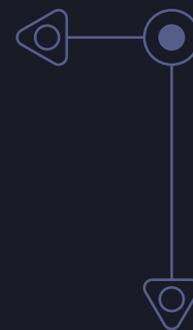
▶ UNE FOIS LES 3 ÉCHANGES EFFECTUÉS, LA DERNIÈRE PHASE DU JEU COMMENCE

La Révélation

Tout d'abord, l'Esprit pioche secrètement 5 cartes Fantôme. Il y ajoute sa propre carte Fantôme et mélange les 6 cartes. Puis il les donne à la Médium à sa gauche. Celle-ci les lit à voix haute de la manière la plus neutre possible, les montre aux autres Médiums, et les pose face visible tout autour de la Table de Divination.



▷ VICTOIRE OU DÉFAITE ?



La partie est **GAGNÉE** si :

- 1) La carte **Fantôme** désignée par les **Médiums** est bien celle de l'**Esprit**
ET
- 2) Il reste autant ou plus de cartes **Fantôme** sur l'**Écoute** que le niveau d'**Écoute** attendu par l'**Esprit**

La partie est **PERDUE** si l'une ou l'autre de ces conditions n'est pas remplie.

Niveau d'**Écoute**
attendu par
l'**Esprit**

▷ LE VOYAGE INITIATIQUE

Vous vous sentez à l'aise avec les règles et le jeu, vous êtes maintenant prêtes à commencer votre voyage initiatique... Piochez la toute première carte du paquet **Entre-monde** et lisez-la à voix haute à toutes les joueuses. À partir de maintenant, que vous ayez gagné ou perdu la partie, vous allez déterminer ce qui arrive à l'**Esprit** : s'il peut partir vers l'**Au-delà**, rester ici-bas, ou s'enfoncer dans les **Limbes**...

Vous avez gagné la partie : l'Esprit, enfin libre, part dans l'Au-delà !



Ouvrez la boîte et placez la carte de l'**Esprit** dans l'emplacement **Au-delà**.



Puis, piochez les prochaines cartes du paquet **Entre-monde**. Chaque victoire vous donne accès à un niveau d'expérience complet : piochez une à une les cartes du niveau jusqu'à atteindre le suivant.

Dès que vous accédez à une carte portant le symbole ⚠ arrêtez de piocher.

NOTE : les cartes ainsi piochées peuvent être :

- Un extrait de votre voyage initiatique, c'est à dire un chapitre de l'histoire que vous allez vivre et que vous lisez immédiatement à voix haute à toutes les joueuses
- De nouveaux **Fantômes** à ajouter à la pioche des **Fantômes**
- Une **Expérience Mystique**, c'est à dire une nouvelle façon d'entrer en communication. Le fonctionnement des **Expériences Mystiques** est expliqué sur les cartes elles-mêmes
- Une aide de jeu concernant une nouvelle **Exigence de Fantôme**. Elle est à ajouter aux autres aides de jeu

Vous avez perdu la partie mais rempli une des deux conditions de victoire : l'Esprit s'est senti suffisamment écouté pour rester parmi vous et accepter une aide future.

Remplacez les cartes **Fantôme** présentes sur l'**Écoute** dans leur pioche. Puis, placez la carte de l'**Esprit** sur l'**Écoute** ; c'est un bonus pour votre prochaine partie.

Vous avez perdu la partie avec aucune des deux conditions de victoires de satisfaites, le contact avec l'Esprit est totalement rompu !

Ouvrez la boîte et glissez la carte **Fantôme** dans l'emplacement **Limbes** : ce **Fantôme** est perdu pour toujours. Vous n'aurez plus la possibilité de le libérer, mais le Voyage continue.

Pour garantir une bonne communication, quelques conseils :

- Appliquer moins d'efforts sur le **Triangle** facilite souvent la communication
- **Médiums**, abandonner l'**Exigence** du **Fantôme** pioché est parfois la meilleure solution
- **Esprit**, contourner une zone de la **Table de Communication** peut quelquefois éviter un blocage
- **Esprit**, laissez aux **Médiums** la possibilité de déplacer le **Triangle**, elles aussi ont des choses à dire

