



HALLOWEEN

Règles du jeu

C'est la nuit d'Halloween, le moment d'aller hanter ces pauvres et malheureux humains qui croient encore que les vacances sont synonymes de détente et d'amusement. Commencez à lâcher vos fantômes et ils rigoleront déjà moins.

Faites preuve de malice et de perspicacité pour invoquer des fantômes, les déplacer à travers la ville, effrayer ses habitants et même combattre d'autres fantômes, car un seul d'entre vous pourra endosser le titre du plus effrayant Seigneur Démon de tous les temps.

MATÉRIEL DE JEU

25 fantômes

Ils sont au cœur du jeu. Vous jouez avec des fantômes de différents niveaux et couleurs qui n'appartiennent à aucun joueur en particulier. Vous les déplacez sur le plateau, leur faites invoquer de nouveaux fantômes, hanter les différents bâtiments et bien plus encore.



5x Niveau 1

5x Niveau 2

5x Niveau 3

5x Niveau 4

5x Niveau 5

60 jetons Fantôme

Lors de la partie, vous collectez des jetons Fantôme. Ils représentent des bonus que vous recevez lorsque vous jouez des tours pendables avec les fantômes. Ils permettent d'accéder aux cartes Action (voir page 14), mais sont en nombre limité. Si certaines couleurs viennent à manquer, elles ne sont plus disponibles tant que la réserve est vide.



12 x Niveau 1

12 x Niveau 2

12 x Niveau 3

12 x Niveau 4

12 x Niveau 5

5 dés Fantôme

Lors des combats (oui, les fantômes se battent entre eux, ils ont vraiment un caractère exécrable lors d'Halloween), vous utilisez le dé correspondant au fantôme avec lequel vous vous battez. Plus de détails en page 11.



1 x Niveau 1

1 x Niveau 2

1 x Niveau 3

1 x Niveau 4

1 x Niveau 5

60 jetons Peur

Tout le jeu consiste à ficher une trouille de tous les diables à ces satanés humains. Dès que vous le faites, vous recevez des jetons Peur. Plus le fantôme avec lequel vous les effrayez est puissant, plus vous recevez de jetons Peur.



40x valeur 1



20x valeur 3

1 plateau de jeu

Oh ! croyez-moi sur parole, il est bien plus grand qu'il n'en a l'air ici. C'est ici que toutes les actions ont lieu.



24 jetons Bonus

Lorsque vous déplacez des fantômes sur le plateau, vous recevez parfois quelques récompenses. Intrigué(e) ? Moi aussi !



1 marqueur Premier joueur

Pour se rappeler quel joueur a commencé la partie. C'est très important !



52 cartes Action

Cela fait un bon paquet de cartes, mais vous n'en utilisez que 8 par partie. Elles vous donnent quelques avantages intéressants, voire des points supplémentaires en fin de partie. Qu'attendez-vous ? Partez tout de suite à la chasse aux jetons Fantôme !



POUR CHAQUE JOUEUR

Chaque joueur reçoit le matériel suivant à sa couleur :

1 plateau individuel

En voilà une belle affaire, n'est-ce pas cher seigneur de ténèbres ? Sur cette tablette, vous contrôlez les différents fantômes du plateau central. Vous allez invoquer, effrayer, faire évoluer, déplacer, combattre et hanter. Pas mal comme programme, n'est-ce pas ?

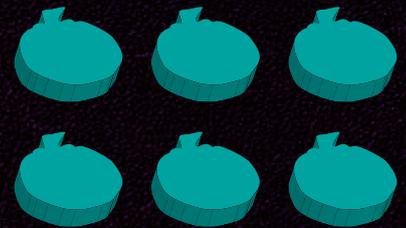


Côté Grand Maître

Côté standard

6 jetons Hantise

Lorsque vous hantez un bâtiment de la ville, placez un jeton Hantise sur celui-ci afin de marquer des points Hantise.



4 sphères Amélioration

Ces mignonnes petites sphères brillantes vous aident à représenter votre "niveau de fantôme" sur chacune des sections de votre plateau individuel. Comme vous pouvez le voir, il y a trois (quatre du côté Grand Maître) sections de fantômes sur votre plateau individuel. Vous commencez la partie en plaçant une sphère sur chaque fantôme bleu (niveau 1). Lorsque vous progresserez dans la partie, vous les décalerez vers la droite pour pouvoir prendre le contrôle de fantômes plus puissants.



1 Aide de jeu

Ce petit guide pratique vous rappellera ce que vous pouvez faire durant la partie.



1 marqueur de points Hantise

Il permet d'indiquer votre score et de déterminer quel joueur est le plus maléfique seigneur des ténèbres.



4 marqueurs Suivi

Utilisez-les pour indiquer quelles sections vous avez déjà activées ce tour-ci. Pratique, hein ?



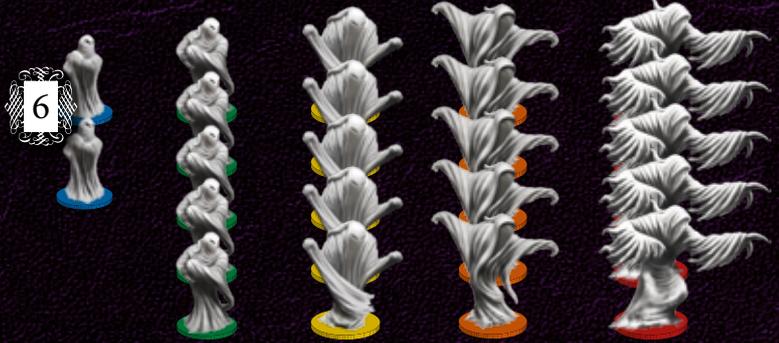
12 disques Action

Lorsque vous effectuez une action de votre plateau individuel, vous devez placer un de ces petits disques sur une action disponible. Ils servent également lorsque vous revendiquez une carte Action. Mais prenez garde, car ils sont en nombre limité. Utilisez-les à bon escient !



MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Placez le marqueur de score de chaque joueur sur la case 0 de la piste de points Hantise.
3. Placez les trois fantômes bleus sur le commissariat de police.
4. Mélangez les 24 jetons Bonus et placez-en un sur l'emplacement dédié de chaque bâtiment du plateau. Formez une réserve avec les jetons restants.
5. Formez une réserve de jetons Fantôme à proximité du plateau (classés par couleur).
6. Formez une réserve de fantômes à proximité du plateau (5 de chacune des 5 couleurs).
7. Formez une réserve de jetons Peur à proximité du plateau.

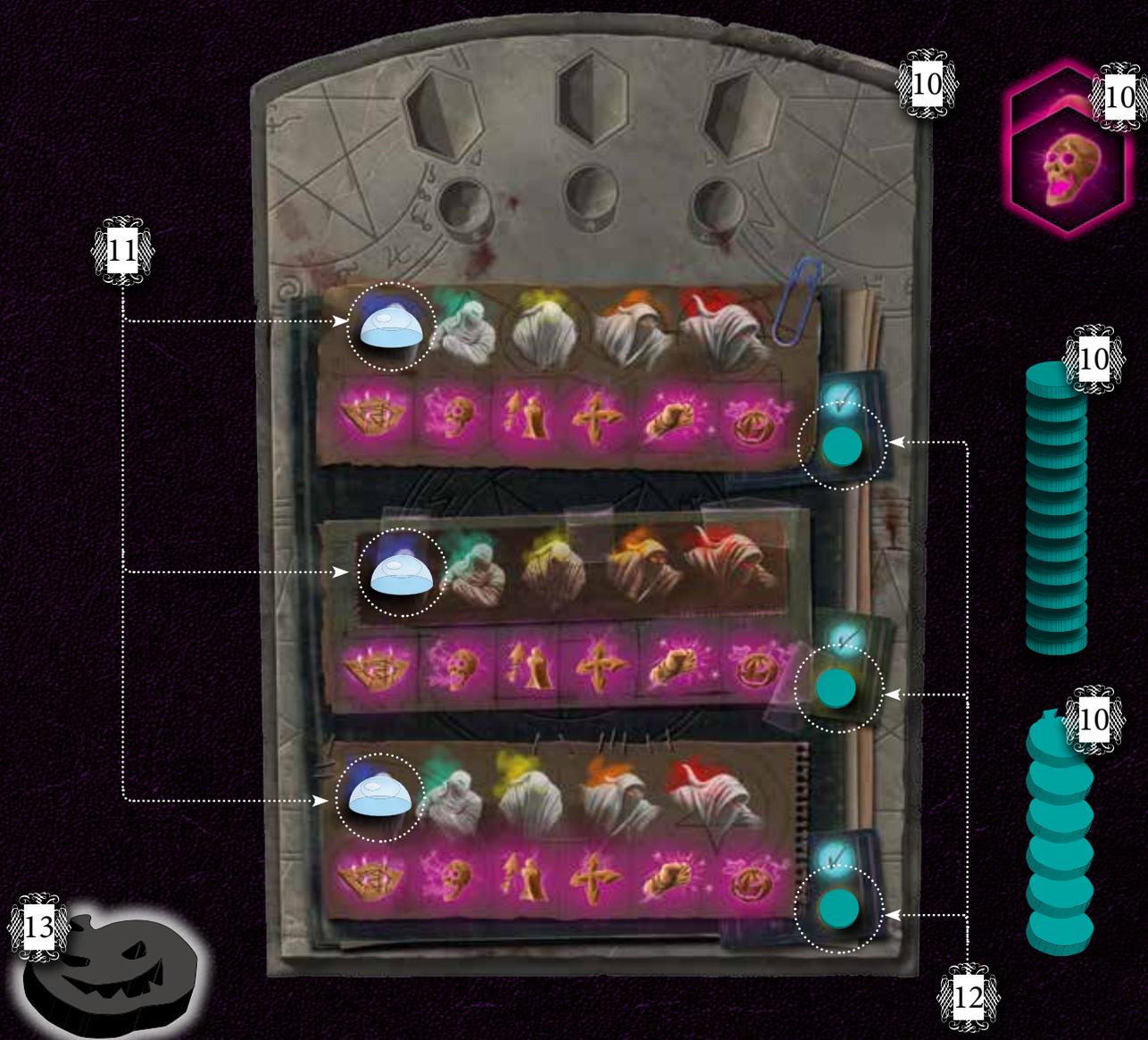


8. Placez les dés à portée de tous les joueurs. Chaque dé est différent :
 - un dé bleu à 4 faces
 - un dé vert à 6 faces
 - un dé jaune à 8 faces
 - un dé orange à 10 faces
 - un dé rouge à 12 faces
9. Mélangez les 52 cartes Action (chacune figure un effet spécial différent) et prenez-en aléatoirement 8 que vous placez sur les emplacements dédiés du plateau de jeu.
10. Chaque joueur reçoit un plateau individuel, une aide de jeu, 3 sphères Amélioration et 3 marqueurs Suivi

Suivi (4 de chaque dans la variante Grand Maître), 6 jetons Hantise, 2 jetons Peur et 12 disques Action à sa couleur.

11. Placez une sphère Amélioration sur les fantômes bleus de chaque section de fantômes de votre plateau individuel.
12. Placez un marqueur Suivi sur chaque "X" de votre plateau individuel.
13. Le marqueur Premier Joueur est assigné au joueur qui a le plus récemment aperçu un fantôme (preuves à l'appui).

Attention : pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la face des plateaux individuels comportant trois sections de fantômes. L'autre face est utilisée dans la variante Grand Maître (voir page 13).



APERÇU DU JEU

À son tour, chaque joueur effectue trois actions parmi celles disponibles sur son plateau individuel. Chaque joueur peut activer n'importe quel fantôme présent sur le plateau de jeu pourvu qu'il en soit capable. Les joueurs peuvent également, à n'importe quel moment de leur tour, occuper une ou plusieurs cartes Action afin d'élargir grandement leurs possibilités. La partie se déroule dans le sens horaire en commençant par le premier joueur jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée. Ceci survient lorsqu'un joueur n'a plus aucun jeton Hantise devant lui ou s'il occupe cinq cartes Action. Une phase de décompte de points a alors lieu et le joueur totalisant le plus de points Hantise (PH) remporte la partie.

Soyez prudent néanmoins : vous pouvez marquer plus de points si vous attendez pour dépenser vos jetons Hantise, mais vous pouvez aussi rater l'opportunité de les jouer.

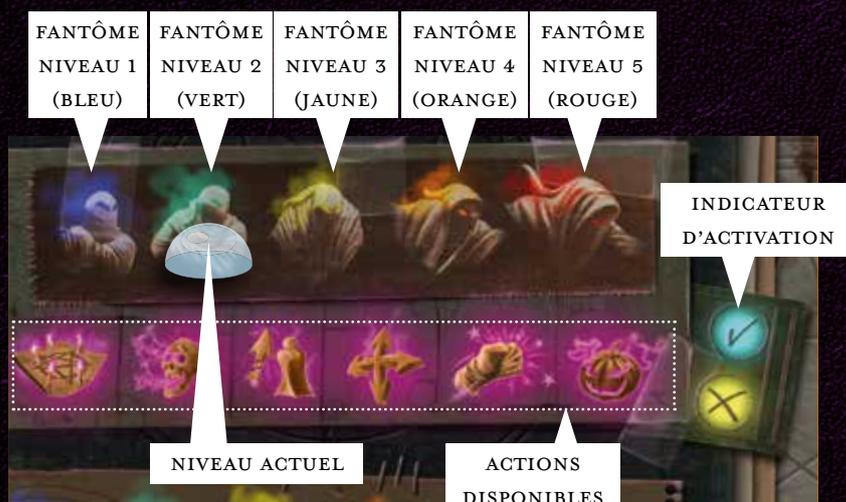
Note : les prochaines pages détaillent les règles d'une partie standard. Pour les changements liés à la variante Grand Maître, référez-vous à la page 13. Nous vous recommandons de commencer par jouer une partie standard. Cela dit, si vous vous sentez d'humeur un peu folle, jetez-vous directement dans le grand bain ! Que pourrait-il bien vous arriver de mal ?

LE PLATEAU INDIVIDUEL

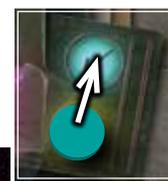
C'est un des éléments principaux du jeu et il est important que vous compreniez bien son fonctionnement car sinon vos tentatives de hantise seront bien pathétiques. Le plateau individuel de chaque joueur est divisé en trois sections identiques, chacune permettant d'effectuer une action par tour.

Détaillons ensemble une section en particulier : la piste supérieure représente les cinq types de fantômes existants. Une sphère Amélioration est toujours placée sur un fantôme particulier : cet emplacement représente le **niveau de fantôme** que vous avez atteint dans cette section. Il indique les fantômes avec lesquels vous pouvez effectuer des actions : dans chaque section, vous êtes capable d'effectuer les actions du **niveau indiqué et des précédents**.

À votre tour, vous placez un disque Action sur un **emplacement Action disponible** de chacune des trois sections de votre plateau individuel, soit **trois actions en tout**.



Important : vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous activez vos sections. Lorsque vous effectuez une action dans une section donnée, placez un disque Action sur l'action et déplacez le marqueur Suivi de cette section sur l'emplacement "Effectuée". Lors d'un même tour, vous ne pouvez effectuer qu'une seule action dans chaque section. L'action effectuée ne peut être réutilisée qu'après avoir retiré le disque Action grâce à l'action « Repos ».



Le repos est une action importante. Elle ne figure PAS sur votre plateau individuel mais sur votre aide de jeu. Au lieu d'effectuer l'une des 6 actions normales, elle vous permet de récupérer tous les disques Action de la section correspondante afin de pouvoir les réutiliser à l'avenir.

Lorsque vous vous reposez, vous devez déplacer votre marqueur Suivi sur l'emplacement "Effectuée" de la section concernée.

Effectuer l'action sélectionnée est **obligatoire** : si vous n'êtes pas en mesure de l'effectuer (car vous n'avez plus de disque ou si l'action est impossible), vous DEVEZ vous reposer.





Exemple 1 : vous venez de placer un disque Action sur l'action Déplacement. Puisque vous avez atteint le niveau 3 dans cette section, vous pouvez déplacer n'importe quel fantôme bleu, vert ou jaune du plateau.



Exemple 2 :

1. Dans cette section, votre sphère se trouve sur le niveau 1 (bleu) et vous y avez déjà effectué une action lors d'un tour précédent. Vous devez prendre un disque Action de votre réserve personnelle et choisir une action parmi celles encore disponibles. Ces actions ne seront donc pas disponibles avant que vous vous soyez reposé. Déplacez ensuite votre marqueur Suivi afin d'indiquer que vous avez utilisé cette section de votre plateau ce tour-ci.



2. Action suivante : vous effectuez maintenant une action Évolution dans votre deuxième section. Ceci vous permet de passer du niveau 2 au niveau 3 dans cette section (voir action Évolution) et vous pouvez ainsi déplacer la sphère sur le niveau 3. Vous pouvez dorénavant effectuer des actions avec les fantômes jaunes, verts et bleus de cette section. À nouveau, déplacez votre marqueur suivi.



3. Il vous reste des disques Action disponibles, mais cette section est quasiment pleine. Puisque vous ne souhaitez pas effectuer l'action Déplacement, vous décidez de vous reposer. Reprenez les cinq disques Action, rendant ainsi cette section pleinement disponible pour votre prochain tour. À nouveau, déplacez votre marqueur suivi. Les marqueurs Suivi des trois sections sont désormais sur les emplacements "Effectuée", mettant ainsi fin à votre tour.



LES ACTIONS

Règle importante : s'il n'y a plus aucun fantôme bleu sur le plateau à un instant donné, le joueur actif doit prendre trois fantômes bleus de la réserve et les placer tous trois dans un unique bâtiment de son choix.



INVOCATION

Si vous voulez faire mourir de peur ces pauvres humains, vous allez avoir besoin de plus de fantômes ! Il est temps de ramener à la "vie" ces braves démons.

Lorsqu'au moins 2 fantômes de la même couleur se trouvent dans le même bâtiment, vous pouvez utiliser cette action pour ajouter un autre fantôme de cette couleur dans ce bâtiment. Recevez alors un jeton Fantôme de la couleur concernée.



Dans l'école se trouve une paire de jolis fantômes orange. Il y a sans doute de la place pour plus. Vous choisissez l'action Invocation dans une des sections de votre plateau individuel qui atteint au moins le niveau 4 (à votre convenance et qui est disponible) et placez immédiatement un mignon (heum...) petit fantôme orange dans l'école. Prenez ensuite un jeton Fantôme orange. Rappelez-vous : vous auriez pu effectuer la même action avec une section qui a atteint le niveau Fantôme rouge.

Important : si 5 fantômes de la même couleur sont déjà dans la ville, vous ne pouvez en ajouter davantage. Pourquoi seulement 5 ? Parce que l'on n'est pas dans un film de zombies !



PEUR

Qu'y a-t-il de plus réjouissant que d'effrayer ces stupides humains qui ne croient pas aux fantômes en leur criant un joli "boohh !" ?

Grâce à cette action, vous recevez un certain nombre de jetons Peur selon le fantôme avec lequel vous effectuez l'action (bleu : 1, vert : 2, jaune : 3, orange : 4, rouge : 5). Ceci vous aide à faire évoluer vos fantômes pour les rendre encore plus puissants.



Vous avez choisi l'action Peur d'une de vos sections avec un fantôme de niveau 3 (jaune). S'il y a au moins un fantôme jaune dans la ville, vous recevez 3 jetons Peur. Plus un fantôme devient malfaisant, plus il absorbe d'énergie négative. Simple, n'est-ce pas ?



ÉVOLUTION

Lorsqu'un fantôme est finalement content du nombre de personnes qu'il a effrayées, il peut évoluer en passant au niveau supérieur.



Niveau 1



Niveau 2



Niveau 3



Niveau 4



Niveau 5

Lorsque vous sélectionnez cette action, choisissez un fantôme dans la ville de niveau égal ou inférieur à la section que vous utilisez pour effectuer cette action. Payez autant de jetons Peur qu'indiqué sur votre aide de jeu (évolution vers le vert : 2 jetons Peur, évolution vers le jaune : 3 jetons Peur, évolution vers le orange : 4 jetons Peur, évolution vers le rouge : 5 jetons Peur).

Important : vous pouvez faire évoluer un fantôme d'UN SEUL niveau chaque fois que vous utilisez cette action. Vous ne pouvez ainsi pas faire évoluer un fantôme vert en un fantôme orange directement en payant 4 jetons Peur.

Une fois le coût payé, échangez simplement le fantôme sur le plateau par un de valeur directement supérieure provenant de la réserve. Prenez ensuite un jeton Fantôme de la couleur vers laquelle s'est faite l'évolution.

Enfin, vous pouvez également améliorer une de vos sections de fantômes vers le nouveau niveau du fantôme qui a évolué. Il n'est pas nécessaire que ce soit la section qui vous a permis d'effectuer l'action. Si vous avez au moins une section dont la sphère Amélioration est d'un niveau inférieur au fantôme qui a évolué, déplacez la sphère de cette section sur la nouvelle couleur du fantôme en question. Vous pouvez immédiatement choisir les actions de cette section si vous ne l'avez pas encore utilisée et profiter ainsi de son nouveau niveau.

Astuce : utilisez cette action à bon escient en faisant évoluer si possible une section dans laquelle vous n'avez pas encore effectué d'action ce tour-ci. Vous pourrez ainsi choisir immédiatement une action de la nouvelle couleur.

Ça a l'air un peu compliqué, mais les exemples ci-dessous rendront tout tellement limpide que même un fantôme bleu comprendrait.



Vous placez un disque Action sur l'emplacement Évolution de votre deuxième section **1**. Il n'y a pas de fantôme jaune dans la ville. Vous pouvez donc faire évoluer un bleu ou un vert.

Vous choisissez de faire évoluer un fantôme vert en fantôme jaune. Vous payez donc 3 jetons Peur et transformez ce fantôme vert en un fantôme jaune. Vous recevez ainsi un jeton Fantôme jaune **2**. En ayant fait ceci, vous pouvez désormais améliorer N'IMPORTE QUELLE section de fantômes vers le niveau jaune. Oui, même la troisième qui n'est qu'au niveau 1 !

Puisque vous avez deux sections à un niveau plus bas que 3 (jaune), vous pouvez choisir l'une des deux. Vous choisissez la troisième section et déplacez ainsi sa sphère Amélioration directement sur le niveau 3 **3**. Pas mal, hein ?



Vous déplacez votre marqueur Suivi de la deuxième section pour indiquer que vous venez d'effectuer une action ici ce tour-ci **1**.

Vous souhaitez désormais faire évoluer le fantôme jaune (celui que vous venez de faire évoluer) vers le niveau orange. Vous pouvez le faire car votre troisième section de fantômes est désormais au niveau 3. Vous placez donc un disque Action sur l'action Évolution de cette section **2** et payez 4 jetons Peur **3**. Vous pouvez désormais déplacer la sphère Amélioration de votre PREMIÈRE section directement sur le niveau 4 (orange) **4**. À nouveau, vous recevez un jeton Fantôme, mais de couleur orange cette fois **5**.



Vous pouvez désormais effectuer une action avec le fantôme orange que vous venez juste de créer en utilisant votre première section de fantômes **1**. En tant que dernière action de ce tour, vous choisissez de hanter l'église **2** et placez pour cela un disque Action sur l'action Peur de votre plateau individuel ainsi qu'un marqueur Hantise sur l'église au niveau 4 (Orange), ce qui vous fait marquer 8 points **3** ! Vos marqueurs Suivi indiquent que toutes vos sections ont été utilisées, le tour passe donc au joueur suivant. Remplacez vos marqueurs Suivi sur les croix jaunes.



Quelques tours plus tard, la situation sur le plateau est telle que représentée ci-contre. Si vous décidez de faire évoluer le fantôme vert ou bleu, vous ne pouvez pas améliorer l'une de vos sections car elles sont déjà toutes au moins au niveau 3 (jaune). Si vous souhaitez améliorer l'une de vos sections de fantômes, vous devez faire évoluer l'un des fantômes orange du plateau, mais cela vous coûterait 5 jetons Peur et vous n'en avez que deux.

Vous décidez de faire évoluer le fantôme bleu **1** en plaçant un disque Action sur votre deuxième section de fantômes. Vous payez donc 2 jetons Peur mais n'améliorez aucune des sections de votre plateau individuel. Recevez un jeton Fantôme vert.

Note : vous ne pouvez jamais faire évoluer un fantôme rouge. Vous pouvez néanmoins toujours placer un disque Action sur l'action Évolution de cette section afin de faire évoluer N'IMPORTE QUEL autre fantôme du plateau.



DÉPLACEMENT

Les fantômes ne font pas qu'apparaître, ils doivent bien flotter de part et d'autre de temps en temps. Apparemment, flotter est bon pour la santé des fantômes. Comme la marche pour les humains. En fait, j'ai lu ça dans un magazine une fois.

Grâce à cette action, vous pouvez déplacer un fantôme d'un bâtiment vers un autre de façon orthogonale uniquement. Faire ça en diagonale serait trop fatigant.

Attention : vous ne pouvez pas avoir plus de 6 fantômes dans un même bâtiment. Dans la variante Grand Maître (avec 4 sections sur votre plateau individuel), cette limite est ramenée à 4.



Jeton Bonus

Lorsque vous déplacez un fantôme dans un bâtiment qui contient un jeton Bonus, prenez-le immédiatement et placez-le sur un emplacement jeton Bonus disponible de votre plateau individuel. Vous pouvez conserver jusqu'à 3 jetons Bonus et vous pouvez en utiliser autant que vous voulez à votre tour. Ceci ne compte pas comme une de vos 3 actions principales. Voir détails en page 19.



COMBAT

Les fantômes ne sont pas toujours les meilleurs amis du monde. Les gros ont souvent tendance à brutaliser les plus petits (ils sont parfois très territoriaux), mais certains fantômes courageux peuvent toujours essayer de s'en prendre à un gros balaise.

Grâce à cette action, vous pouvez attaquer un autre fantôme se trouvant dans le même bâtiment. C'est le meilleur moyen de déclencher une bagarre autour de la table ! Pour combattre, prenez le dé de même couleur que le fantôme que vous avez choisi. Décidez si vous allez agir comme un lâche en vous en prenant à un plus faible ou faire preuve de courage (et il en faut !) en attaquant un plus fort. Choisissez un de vos adversaires qui lancera le dé pour le fantôme adverse. Les joueurs jettent leur dé en même temps.

Si la valeur de votre dé est supérieure à celle du fantôme attaqué, vous remportez le combat. Retirez le fantôme perdant du plateau et recevez un jeton à la couleur de ce dernier. En cas d'égalité ou si vous perdez, rien ne se passe : on est des fantômes, c'était juste pour rigoler, hein ?

Important : vous ne pouvez combattre que les fantômes d'une autre couleur : les fantômes de même couleur aiment trop leurs semblables pour se quereller. Ils préfèrent apparemment les câlins. Sérieusement.



Vous décidez d'attaquer le fantôme jaune avec un vert. Vous ne pouvez pas attaquer avec un fantôme jaune ou rouge car votre section de fantômes n'a pas le niveau requis (vous êtes seulement au niveau 2). Vous remportez le combat et recevez un jeton Fantôme jaune. Rappel : en cas d'égalité ou si vous perdez, rien ne se passe.

Rappel : si aucun fantôme bleu n'est présent sur le plateau après une action donnée, le joueur actif doit immédiatement placer trois fantômes bleus dans un seul et même bâtiment de son choix. S'il n'y a plus d'emplacement disponible (rappelez-vous la limite à 6 du nombre de fantômes par bâtiment et 4 dans la variante Grand Maître), placez-en autant que possible.



HANTISE

Vous allez adorer ça. Grâce à cette action, vous allez pouvoir hanter un bâtiment dans la joie et la bonne humeur ! Dorénavant, les agents immobiliers vont être bien en peine pour trouver des acheteurs, mais pourront toujours l'utiliser pour tourner un film d'horreur !

Chaque joueur ne peut hanter chaque bâtiment qu'une seule fois : plus le fantôme utilisé est puissant, plus il vous rapporte de points Hantise.

Chaque joueur possède 6 jetons Hantise, un pour chacun des 6 bâtiments sur le plateau de jeu. Lorsqu'il est utilisé, un jeton reste sur le plateau jusqu'à la fin de la partie. Si un joueur place tous ses jetons Hantise, la partie s'achève (voir Fin de partie).

Il y a cinq emplacements numérotés dans chaque bâtiment, chacun contenant un nombre différent à la couleur d'un fantôme. Surpris(e) ? Que cela peut-il bien dire ? C'est simple ! Si vous êtes le premier joueur à hanter le bâtiment avec un fantôme bleu, vous recevez 2 points Hantise. Hanter avec un fantôme vert vous fait gagner 4 points, et ainsi de suite.



Pour hanter un bâtiment, vous n'avez besoin que d'un fantôme de cette couleur dans le bâtiment. Forcément, l'emplacement qui vous intéresse doit être vide de tout autre jeton Hantise.



Vous choisissez l'action Hantise et placez un de vos jetons Hantise sur l'emplacement orange. Vous recevez immédiatement 8 points Hantise. S'il n'y avait pas de fantôme orange présent dans le bâtiment, vous auriez dû vous rabattre sur un fantôme plus faible qui vous aurait fait gagner moins de points Hantise.



Important : gardez toujours à l'esprit que chaque joueur ne peut hanter qu'UNE SEULE FOIS chaque bâtiment. Si vous hantez un bâtiment avec un fantôme vert, vous ne recevez que 2 points Hantise tandis qu'un autre joueur pourra le hanter avec un fantôme rouge et recevoir 10 points Hantise en une seule action. Cela dit, n'attendez pas trop longtemps pour hanter un bâtiment car si un joueur a joué tous ses jetons Hantise, la partie est terminée.

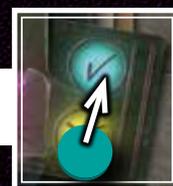


REPOS

Eh bien, ils ont beau être morts, ils doivent quand même se reposer ! Un p'tit bloody Mary pour se remonter ?

Si vous vous retrouvez à court de disques Action, vous devez vous reposer dans chaque section de fantômes où vous ne pouvez pas ou ne voulez pas effectuer d'action. Reprenez simplement tous les disques Action de cette section. Les disques Action récupérés peuvent être immédiatement utilisés dans les sections de fantômes que vous n'avez pas encore utilisées ce tour-ci. Vous pouvez également vous reposer si vous désirez libérer une de vos sections de fantômes.

Important : se reposer compte comme une action : placez le marqueur Suivi sur l'emplacement "Effectuée".



FIN DE PARTIE

- ⊗ La partie se déroule dans le sens horaire jusqu'à ce qu'un joueur place son dernier jeton Hantise sur le plateau ou occupe cinq cartes Action. Lorsque cela survient, la partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.
- ⊗ Les joueurs ajoutent à leur score les points Hantise bonus de leurs cartes Action.
- ⊗ Le joueur totalisant le plus de points Hantise est déclaré UST (Ultime Seigneur des Ténèbres) et remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ex æquo possédant le plus de jetons Fantôme remporte la partie.

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

- ⊗ En début de partie, chaque joueur reçoit un jeu de jetons Hantise à sa couleur ET les deux joueurs reçoivent chacun 2 jetons Hantise d'une même couleur non jouée en plus de leurs jetons d'origine, soit 8 jetons au total. Note : ceci permet de Hanter un même bâtiment jusqu'à TROIS FOIS, une fois chacun avec les jetons d'origine, et une fois supplémentaire pour le 1er des 2 qui hantera avec la «couleur commune».
- ⊗ La fin de partie survient dès qu'un joueur place son dernier jeton (8 dans le cas présent) OU occupe sa CINQUIÈME carte Action, comme d'habitude.
- ⊗ Lorsqu'un joueur occupe une carte sur laquelle son adversaire est déjà présent, ce dernier reçoit 2 points Hantise (au lieu de 1, voir page 14) OU il peut reprendre tous les disques Action de 2 de ses sections de fantômes (au lieu de 1).
- ⊗ Les autres règles demeurent inchangées.

VARIANTE GRAND MAITRE

Si vous êtes prêt à faire face à un défi hors du commun, vous pouvez essayer la variante Grand Maître d'Halloween. Cette variante met davantage à l'épreuve vos capacités de seigneurs des ténèbres que dans le jeu de base. Si vous pensez pouvoir faire face, lisez ce qui suit :

- ⊗ Utilisez l'autre face des plateaux individuels. Vous avez désormais 4 sections de fantômes au lieu de 3.
- ⊗ N'utilisez pas les jetons Bonus.
- ⊗ N'utilisez PAS les cartes Action dans cette variante. Laissez ces emplacements libres sur le plateau.
- ⊗ Les dés Fantôme ne sont pas utilisés. Lorsque vous combattez, les fantômes les plus forts gagnent automatiquement contre les plus faibles. Vous ne pouvez ainsi plus attaquer un fantôme de force supérieure sur le plateau. Ceci implique également que les fantômes rouges ne peuvent pas être attaqués.
- ⊗ Lorsque les 5 fantômes rouges sont sur le plateau, retirez-les du plateau.
- ⊗ Il est impossible d'avoir plus de quatre fantômes dans un même bâtiment. Soyez donc attentifs lorsque vous invoquez ou déplacez des fantômes !
- ⊗ La partie prend fin lorsqu'un joueur place son dernier jeton Hantise sur le plateau ou si deux piles de jetons Fantôme sont vides. Lorsque cela survient, la partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.
- ⊗ En fin de partie, chaque lot de 3 jetons Fantôme différents rapporte 5 points Hantise.



CARTES ACTION

À chaque partie d'Halloween, 8 cartes Action sont placées sur le plateau. Il y en a tant qu'aucune partie ne ressemble à une autre (enfin, il ne faut jamais dire jamais... on ne sait jamais).

À **n'importe quel moment de votre tour**, vous pouvez occuper n'importe quel nombre de cartes Action. Les effets des cartes Action sont immédiatement disponibles dès lors que vous les occupez. Chaque carte coûte 3 jetons Fantôme pour être occupée. Une icône grise indique que vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison de couleurs (même trois identiques), tandis qu'une icône colorée indique que vous devez payer avec trois couleurs **différentes**.

Après avoir dépensé les jetons Fantôme indiqués, placez un de vos disques Action sur la carte. Ce disque peut provenir de votre réserve personnelle ou de votre plateau individuel (auquel cas vous libérez un emplacement Action). Ce disque Action est bloqué sur la carte jusqu'à la fin de la partie. Vous jouez désormais avec un disque Action de moins.

Les cartes sont disponibles pour tous les joueurs, ainsi plusieurs joueurs peuvent profiter des avantages d'une même carte Action. Vous pouvez occuper n'importe quelle carte, mais s'il y a des disques Action adverses déjà présents dessus, ces adversaires reçoivent un bonus. Chaque autre joueur ayant déjà un disque Action sur la

carte peut choisir de reprendre tous les disques Action d'une de ses sections de fantômes ou recevoir 1 point Hantise.

Les cartes octroient des privilèges uniques aux joueurs ayant placé un disque dessus.

Il existe 3 catégories de cartes différentes :



1. Des cartes avec des symboles Action : vous pouvez les activer uniquement après avoir effectué cette action.



2. Des cartes avec un symbole Halloween : elles offrent des capacités spéciales et ne demandent aucune action particulière pour pouvoir s'en servir.



3. Des cartes PV qui rapportent des points Hantise en fin de partie, sous certaines conditions.

Lorsque vous occupez une carte, vous recevez immédiatement 3 points Hantise. Certaines cartes offrent également des points supplémentaires (en cours et en fin de partie).

Si un joueur occupe sa cinquième carte lors de son tour, la fin de partie est déclenchée.

INDIQUE QUAND SON EFFET A LIEU : DE FAÇON PERMANENTE, UNE FOIS PAR TOUR OU EN FIN DE PARTIE.

INDIQUE LE COÛT DE LA CARTE : SI LE DISQUE EST COLORÉ, PAYEZ AVEC TROIS JETONS FANTÔME DE COULEURS DIFFÉRENTES. S'IL EST GRIS, PAYEZ AVEC N'IMPORTE QUELLE COMBINAISON DE TROIS JETONS FANTÔME.



INDIQUE À QUELLE ACTION ELLE EST LIÉE. DANS CET EXEMPLE, ELLE EST LIÉE À L'ACTION COMBAT.

LE NUMÉRO DE LA CARTE

L'EFFET DE LA CARTE



1 Une fois par tour, si 2 fantômes de même couleur se trouvent dans un même bâtiment, vous pouvez hanter un bâtiment adjacent avec cette même couleur.



2 Vous pouvez déplacer un fantôme dans n'importe quel bâtiment du plateau.



3 Chaque fois que vous remportez un combat contre un fantôme plus faible, recevez 2 PH. Si vous battez un fantôme plus fort, recevez 3 PH.



4 Une fois par tour, vous pouvez effectuer une action dans une de vos sections de fantômes comme si vous aviez atteint le niveau directement supérieur (par exemple, une action Peur orange même si cette section n'est qu'au niveau jaune).



5 Recevez un bonus de +1 sur toutes vos attaques. Vous pouvez combattre les fantômes de même couleur.



6 Une fois par tour, vous pouvez retirer un fantôme du plateau et le remettre dans la réserve. Recevez un jeton fantôme de sa couleur.



7 Une fois par tour, vous pouvez reprendre 2 disques Action d'une section sans avoir à vous reposer.



8 Une fois par tour, vous pouvez baisser d'un niveau de fantôme sur votre plateau individuel pour recevoir 2 jetons Fantôme de la couleur du nouveau niveau.



9 Lorsque vous effectuez l'action Invocation, recevez 2 jetons Fantôme au lieu d'un seul.



10 Lorsque vous prenez un jeton Bonus, recevez également un jeton Fantôme de la couleur du fantôme qui vous a permis de recevoir le bonus.



11 Chaque fois que vous remportez un combat, recevez également autant de jetons Peur que le niveau du fantôme perdant.



12 En fin de partie, chaque carte Action colorée que vous occupez (dont celle-ci) vous rapporte 3 PH supplémentaires.



13 Payez 2 jetons Peur de moins lorsque vous effectuez l'action Évolution. Les fantômes bleus peuvent évoluer en verts gratuitement.



14 Une fois par tour, vous pouvez effectuer une action déjà choisie, sans avoir à vous reposer.



15 Lorsque vous effectuez l'action Déplacement, vous pouvez déplacer un second fantôme (en utilisant les règles habituelles).



16 Vous pouvez relancer un dé quand vous voulez et autant de fois que désiré en payant un jeton Peur par relance.



17 Lorsque vous remportez un combat, vous pouvez immédiatement déplacer le fantôme vainqueur dans le bâtiment de votre choix.



18 Après avoir effectué l'action Hantise, vous pouvez lancer le dé du fantôme avec lequel vous venez de faire l'action. Recevez autant de jetons Peur que le résultat.



19 Chaque fois que vous vous reposez, recevez 2 jetons Peur.



20 Une fois par tour, choisissez un fantôme avec lequel vous souhaitez combattre. Vous pouvez combattre avec lui tous les autres fantômes du bâtiment. Lancez les dés séparément pour chaque combat.



21 En fin de partie, faites la somme de tous vos jetons Peur. Marquez 2 PH pour chaque lot de 3 jetons Peur en votre possession.



22 En fin de partie, selon le niveau de votre plus faible section de fantômes, recevez le nombre de PH suivant : Vert : 1 PH / Jaune : 2 PH / Orange : 5 PH / Rouge : 8 PH.



23 Une fois par tour, après avoir déplacé un fantôme, annoncez un nombre. Lancez le dé de la couleur du fantôme. Si le résultat est égal ou supérieur au nombre annoncé, recevez autant de jetons Peur que le nombre annoncé. Dans le cas contraire, vous ne recevez qu'un seul jeton Peur.



24 Une fois par tour, lorsque vous déplacez un fantôme dans un bâtiment où se trouve un fantôme de même couleur, vous pouvez effectuer immédiatement et gratuitement une Invocation avec ces fantômes.



25 Lorsque vous combattez un fantôme plus faible, vous remportez automatiquement le combat sans avoir à lancer les dés.



26 En fin de partie, chaque lot de deux jetons Fantôme en votre possession vous rapporte 3 PH.



27 En fin de partie, chaque jeton Fantôme rouge en votre possession vous rapporte 3 PH.



28 Lorsque vous remportez un combat, recevez 2 jetons Fantôme au lieu d'un seul.



29 Lorsque vous effectuez l'action Évolution, recevez 2 PH.



30 Une fois par tour, vous pouvez payer un nombre de jetons Peur égal au niveau d'un fantôme présent sur le plateau. Recevez immédiatement le jeton Fantôme correspondant.



31 En fin de partie, recevez 4 PH pour chaque jeton Hantise non utilisé.



32 Lorsque vous effectuez l'action Invocation, recevez 1 PH.



33 Une fois par tour, vous pouvez échanger un de vos jetons Fantôme contre deux du niveau directement inférieur, ou inversement, deux jetons Fantôme contre un du niveau directement supérieur.



34 Lorsque vous invoquez le cinquième fantôme d'une couleur donnée, effectuez gratuitement une action Hantise de cette couleur dans un bâtiment que vous n'avez pas encore hanté.



35 Lorsque vous effectuez l'action Combat, vous pouvez combattre n'importe quel fantôme, où qu'il soit sur le plateau.



36 Une fois par tour, lorsque vous effectuez l'action Combat, recevez un nombre de jetons Peur égal à la différence entre les résultats des dés, quel que soit le fantôme vainqueur.



37 Recevez 1 PH lorsque vous gagnez au moins 2 jetons Peur lors d'une même action (ou en utilisant un jeton Bonus, une carte Action, etc.).



38 Une fois par tour, après avoir effectué une action Peur, vous pouvez déplacer le fantôme que vous venez d'utiliser dans n'importe quel bâtiment du plateau.



39 Une fois par tour, vous pouvez échanger de place deux fantômes du plateau central.



40 En fin de partie, recevez 12 PH pour chaque lot de 5 jetons Fantôme de couleurs différentes en votre possession.



41 En fin de partie, recevez un PH supplémentaire pour chaque 10 PH déjà gagné. Marquez ces PH après le décompte de toute autre carte Action.



42 Recevez 2 PH chaque fois que vous recevez un jeton Fantôme orange.



43 Une fois que vous occupez cette carte, vous pouvez considérer, à tout point de vue, toutes les cartes colorées comme des cartes grises.



44 Chaque fois que vous vous placez sur une carte Action (dont celle-ci), recevez 1 jeton Fantôme de votre choix.



45 Vous pouvez invoquer un fantôme avec deux fantômes de couleurs différentes. Lancez les dés aux couleurs de ces deux fantômes et placez le fantôme dont la couleur correspond au dé de plus faible résultat. En cas d'égalité, placez le fantôme de niveau le plus faible. Si ce fantôme n'est pas disponible, ne placez aucun fantôme.



46 Lorsque vous effectuez l'action Hantise, vous pouvez, au lieu de hanter un nouveau bâtiment, récupérer un de vos jetons Hantise déjà placé (un fantôme du même niveau que le jeton doit se trouver dans ce bâtiment). Perdez la moitié des points reçus lorsque vous avez placé ce jeton.



47 Lorsque vous vous placez sur une carte Action grise, payez un jeton Fantôme de moins. Si vous occupez déjà toutes les cartes Action grises, payez à la place un jeton Fantôme de moins pour occuper une carte Action colorée.



48 Une fois par tour, vous pouvez améliorer une section de fantômes de votre plateau individuel d'un seul niveau en payant autant de jetons Peur que le nouveau niveau. Un fantôme correspondant n'a pas besoin d'être sur le plateau.



49 Lorsque vous effectuez l'action Hantise, vous pouvez également améliorer d'un niveau une section de fantômes de votre plateau individuel.



50 Une fois par tour, vous pouvez placer un fantôme dans le bâtiment de votre choix en payant un unique jeton Fantôme de sa couleur.



51 Lorsque vous effectuez l'action Peur, recevez un jeton Peur supplémentaire.



52 Une fois par tour, recevez 1 jeton Bonus pris aléatoirement dans la réserve.

JEUX DE CARTES ACTION

Il y a BEAUCOUP de cartes Action dans le jeu et même s'il est toujours amusant de découvrir quel lot de 8 cartes va être tiré en début de partie, voici quelques suggestions de cartes permettant d'orienter votre façon de jouer.

Casper (7, 12, 16, 27, 28, 29, 37, 51)

Ce lot de cartes est idéal pour les apprentis Seigneurs Démon car il ne change pas trop les règles de base.



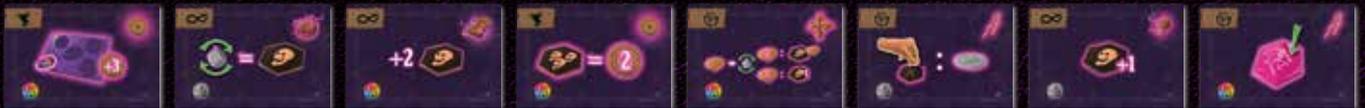
Jacob Marley (3, 11, 20, 24, 26, 32, 34, 45)

Si vous êtes prêt pour des combats épiques, c'est le lot qu'il vous faut. Baston garantie !



La Brown Lady (12, 18, 19, 21, 23, 30, 51, 52)

Vous aimez effrayer les humains plus que tout ? C'est Halloween après tout, fichons leur une trouille de tous les diables !



Bloody Mary (3, 8, 13, 29, 33, 40, 41, 42)

Si vous voulez couler sous les PH, c'est le lot qu'il vous faut. Vous marquerez plus de points que jamais.



Les fantômes d'Amityville (1, 4, 6, 15, 22, 23, 31, 46)

Vous voulez prouver que vous êtes VRAIMENT intelligent ? Essayez donc ce lot qui repoussera vos limites à leur maximum.



JETONS BONUS



Les jetons Bonus sont exactement ce à quoi vous vous attendez : ils vous donnent un bonus utilisable une fois durant la partie. Pour les obtenir, déplacez simplement un fantôme dans un bâtiment qui contient un jeton Bonus.

Vous pouvez stocker jusqu'à 3 jetons Bonus sur votre plateau individuel et vous pouvez les utiliser à n'importe quel moment durant votre tour. Si vous avez déjà au moins un jeton Bonus non utilisé sur votre plateau individuel et que vous en prenez un nouveau, vous pouvez échanger un de ceux-ci avec le nouveau et défausser l'autre.

Pour utiliser un jeton Bonus, vous devez mettre un disque Action de votre réserve sur l'emplacement se trouvant sous le jeton Bonus. Vous devez ensuite défausser le jeton Bonus dans la pile de défausse. Si vous n'avez pas de disque Action disponible, vous ne pouvez pas activer de jeton Bonus.



Cet emplacement est désormais bloqué tant que vous n'avez pas utilisé votre troisième jeton Bonus. Ceci veut dire que vous ne pouvez pas placer de jeton Bonus sur un emplacement qui a déjà un disque Action sous lui. À la fin du tour où vous utilisez le troisième bonus, reprenez vos 3 disques Action. Vous pouvez désormais placer de nouveaux jetons Bonus lors de vos prochains tours.

Lorsque le dernier jeton a été retiré du plateau, remettez immédiatement des jetons Bonus de la réserve dans tous les emplacements dédiés. Placez-les face visible sur le plateau. Si la réserve est épuisée, mélangez tous les jetons Bonus défaussés pour former une nouvelle réserve.

Il existe 12 types de jetons Bonus différents, chacun en deux exemplaires. Si vous possédez deux jetons Bonus identiques, vous pouvez les utiliser en même temps, il n'y a pas de restriction.

Voici le détail de chacun d'entre eux :



Effectuez l'action Invocation avec n'importe quelle paire de fantômes du plateau, quel que soit votre niveau



Recevez un jeton Fantôme vert



Reprenez 3 disques Action des sections de fantômes de votre plateau individuel



Recevez 2 jetons Peur



Recevez un jeton Fantôme jaune



Utilisez le dé de niveau directement supérieur à votre niveau de fantôme



Recevez 1 point Hantise



Relancez un dé



Effectuez une action Repos



Recevez un jeton Fantôme bleu



Ajoutez 3 au résultat de votre dé, après le lancer



Déplacez n'importe quel fantôme dans n'importe quel bâtiment du plateau

NOTES ET POINTS DE RÈGLES FACILEMENT OUBLIÉS

Nous avons fait un grand nombre de parties et chaque fois le jeu était radicalement différent grâce aux 8 cartes Action piochées en début de jeu. Votre attention sera parfois focalisée sur le combat (car certaines cartes rendront les combats particulièrement intéressants), parfois sur l'invocation, et ainsi de suite.

- ⊗ Rappelez-vous de **toujours prendre un jeton Fantôme** lorsque vous invoquez un fantôme, lorsque vous remportez un combat et lorsque vous faites évoluer un fantôme.
- ⊗ Recevez immédiatement **3 points Hantise lorsque vous occupez une carte Action**.
- ⊗ Mettez 3 nouveaux fantômes bleus dans un même bâtiment (au choix du joueur actif) lorsque le dernier fantôme bleu a été retiré du plateau (quelle qu'en soit la raison).
- ⊗ **Lorsque vous faites évoluer un fantôme, vous ne pouvez le faire que vers le niveau directement supérieur.** Vous ne pouvez ainsi faire évoluer un fantôme bleu qu'en un fantôme vert et non directement en un fantôme jaune, par exemple.
- ⊗ **Lorsque vous faites évoluer un fantôme, vous pouvez également améliorer n'importe quelle autre section que celle utilisée pour effectuer l'action Évolution.** Vous pouvez ainsi améliorer une section de votre plateau individuel vers la couleur vers laquelle vous avez fait l'évolution. Par exemple, si vous faites évoluer un fantôme jaune en un fantôme orange, vous pouvez améliorer n'importe laquelle de vos sections vers le niveau orange. Vous pouvez donc déplacer 1 sphère Amélioration d'un niveau vert directement sur un niveau orange. Pas mal, n'est-ce pas ?
- ⊗ Lorsque vous devez effectuer une action dans une section avec un certain niveau de fantôme, vous pouvez utiliser N'IMPORTE QUEL fantôme de **cette couleur ou d'une couleur inférieure**. Par exemple : si vous avez une section qui a atteint le niveau de fantôme jaune, vous pouvez contrôler n'importe quel fantôme bleu, vert ou jaune.
- ⊗ Les fantômes figurant sur votre plateau individuel et les fantômes sur le plateau de jeu sont **deux choses différentes**. Vous ne pouvez ainsi pas prendre 5 jetons Peur lorsque vous utilisez l'action Peur avec une section de fantômes au niveau 5 s'il n'y a pas de fantôme rouge sur le plateau de jeu. Vous pouvez cependant utiliser **n'importe quel fantôme d'un niveau inférieur**.
- ⊗ Si une carte Action contredit un point de règles, **la carte a toujours préséance**.
- ⊗ Lorsque vous occupez une carte, vous profitez de ses effets **jusqu'à la fin de la partie**.
- ⊗ Vous ne récupérez les 3 disques Action bloqués sous les emplacements des jetons Bonus qu'**à la fin du tour** où vous avez utilisé votre troisième et dernier jeton Bonus.

CRÉDITS

- ⊗ **Auteur** : Angelo De Maio
- ⊗ **Illustrations** : Konstantin Vohwinkel
- ⊗ **Sculptures** : Stéphane Simon
- ⊗ **Conception graphique et livret de règles** : Rafaël Theunis
- ⊗ **Chef de projet** : Arno Quispel
- ⊗ **Développement** : Rafaël Theunis
- ⊗ **Responsable Kickstarter** : Paul Mulders
- ⊗ **Édition et relecture** : Michael Schemaille
- ⊗ **Traductions** : Olav Fakkeldij, Jens Kleine-Herzbruch, Thomas Million, Maël Brustlein & Bruno Larochette

L'auteur souhaite remercier : en tout premier lieu ma formidable épouse Sara pour m'avoir toujours encouragé et aidé à développer ce jeu durant tous ces mois.

Mais également tous les joueurs qui m'ont aidé à tester le jeu et donné de judicieux conseils, notamment Daniele Nigro, Francesco Sansonetti, Marco De Carolis, Massimiliano Liccardo, Matteo Zini et Paolo Passafaro.

Et enfin, Quined Games pour avoir donné sa chance à un nouvel auteur et faire de son rêve une réalité !

Quined Games souhaite remercier : tous nos soutiens Kickstarter pour avoir cru dans ce jeu et pour nous avoir aidé à en faire une réalité. Nous espérons que vous l'appréciez autant que nous avons eu plaisir à la concevoir.

Tous les traducteurs et relecteurs pour l'amour et la patience qu'ils ont mis dans ce projet. Nous n'aurions pas pu le faire sans vous.

