

Xavier Lardy

-

Morlock

-

Anne C

Principe et but du jeu

Comme vous l'avez lu dans la nouvelle précédant ces règles, la demeure centenaire de Williamsburg est occupée par deux âmes en peine, John Pott le colon anglais et Opchanacanough, le chef indien. Chacun cherche à éliminer l'autre de la bâtisse, exerçant une vengeance séculaire. Ils mesurent donc leurs forces en réalisant les plus épouvantables apparitions afin de terroriser les membres de la famille qui y habite.
Vous, joueurs, lecteurs, allez endosser le rôle d'une de ces deux entités et tenter de sortir vainqueur de l'affrontement. Vos fantômes vont hanter les pièces de la maison et prendre en embuscade les membres de la famille ! Chaque personnage effrayé vous rapportera des points de victoire.

Le gagnant sera le premier joueur à obtenir au moins 11 points de victoire ou le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie.

Phantom se joue à 2 joueurs, à partir de 12 ans, et dure 30 minutes.



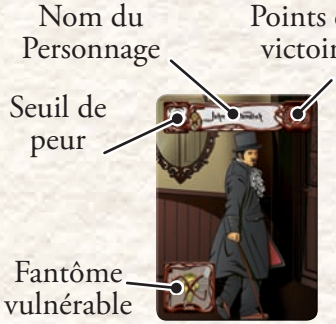
Description du Matériel



32 cartes Fantôme



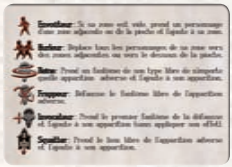
26 cartes Lieu



8 cartes Personnage



4 cartes Zone



2 cartes Aide de jeu

Mise en Place

Les joueurs jouent face à face. L'un incarne l'Indien, l'autre l'Anglais. L'Indien est le premier joueur et commence la partie.

La maison

On dispose les cartes Zone en ligne, au centre de la table dans l'ordre :

Jardin - **Sous-sol** - **Rez-de-chaussée** - **Étage**

Du côté du premier joueur, on place le Garage en face du Sous-sol. Du côté du deuxième joueur, on place le Cellier en face du Sous-sol, la Fontaine en face du Jardin et la Bibliothèque en face du Rez-de-chaussée.

Prévoyez de laisser une largeur de deux cartes entre les deux zones de jeu.

Un Personnage pris au hasard est placé à l'Étage (à côté de la carte Zone Étage).

Voir schéma Espace de jeu page 60

Les pioches

On pose la carte Wilson Exorcist face visible au bout de la ligne représentant la maison. On mélange les Personnages restants puis on pose le paquet face cachée sur la carte Wilson Exorcist. Il constitue la pioche Personnage.



Les Lieux sont mélangés puis posés face cachée sur le côté de la table pour constituer la pioche Lieu.



Idem pour les Fantômes.

Main de départ

Chaque joueur prend une carte Aide de jeu à côté de lui et pioche 3 Lieux et 3 Fantômes. Puis chacun défausse un Fantôme, le premier joueur d'abord, le second ensuite. Une pile de défausse de Fantômes est ainsi constituée. Chaque joueur a donc en main 3 Lieux et 2 Fantômes au début de la partie.

Apparition

Les cartes Zone séparent les espaces de jeu des deux adversaires. Chaque joueur pourra créer une et une seule apparition, composée de Lieux et de Fantômes, en face de chaque Zone. Il y a donc au maximum quatre apparitions de chaque côté.

Carte Libre

On appellera carte **libre** la dernière carte d'une apparition (c'est-à-dire non recouverte par une autre carte).

Espace de Jeu



Playing Area





2ND JOUEUR

2ND PLAYER

Line on which the Characters are moved









Apparition

Apparition

1ER JOUEUR

1ST PLAYER

Déroulement de la partie

Les joueurs, en commençant par celui qui incarne l'Indien, jouent chacun leur tour jusqu'à ce qu'un joueur ait obtenu 11 points de victoire ou que la pioche **et** la défausse des Fantômes soient épuisées.

Déroulement d'un tour

Le tour d'un joueur consiste à activer **chacune des quatre Zones** dans l'ordre de son choix. Pour cela, il tourne la carte Zone vers le joueur adverse de façon à pouvoir lire les étapes à suivre puis joue **éventuellement** une carte de sa main sur son apparition en face de cette Zone.

L'activation d'une Zone se termine par l'élimination des Fantômes vulnérables, puis par le contrôle des niveaux de terreur. Le joueur actif prend soin de bien respecter ces étapes avant d'activer une nouvelle Zone. On ne revient pas sur une Zone activée précédemment, même si de nouveaux Personnages y sont apparus.

À la fin de son tour, le joueur complète sa main jusqu'à **cinq cartes**, en piochant des Lieux, des Fantômes ou les deux, au choix.

Le joueur peut piocher ses cartes une par une et les regarder avant de piocher la suivante.



Lorsqu'une pioche (Fantôme ou Lieu) est épuisée et qu'un joueur veut y piocher une carte, on mélange toutes les cartes défaussées correspondantes pour constituer une nouvelle pioche.

Activation d'une Zone

Activer une Zone signifie suivre les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Pivoter la carte de la Zone activée de 180°
(***Obligatoire, voir page 66***)

2. Jouer un Lieu ou un Fantôme depuis sa main vers l'apparition de la Zone activée et appliquer son effet
(***Facultatif, voir page 66***)

3. Éliminer les Fantômes vulnérables dans les **deux** apparitions de la Zone activée
(***Obligatoire, voir page 86***)

4. Vérifier le niveau de terreur des **deux** apparitions de la Zone activée
(***Obligatoire, voir page 90***)

1. Pivoter la carte Zone

Le joueur actif pivote la carte Zone qu'il va activer de 180°. Cette carte lui présente alors les étapes à suivre. Elle permet de rappeler que la Zone a été activée dans ce tour.

Exemple : on active le Sous-sol.



2. Jouer une carte et appliquer son effet

Le joueur peut jouer une carte dans son espace en face de la Zone qu'il active. Il crée une nouvelle apparition ou renforce l'apparition préexistante.
Il existe 2 types de carte :

Les Lieux  *Les Fantômes* 

Lieu

Un Lieu ne peut être joué qu'en face de la Zone à laquelle il appartient.

- C'est toujours un Lieu qui crée une apparition.
- Un Lieu peut être posé sur une apparition préexistante. Il s'ajoute alors aux cartes déjà posées.



16 Lieux appartiennent à une Zone unique.



6 Lieux appartiennent à 2 Zones différentes.



4 Lieux appartiennent à toutes les Zones.

Chaque Lieu a une capacité, c'est-à-dire un nombre maximal de Fantômes qu'il est capable d'accueillir. Il n'est cependant pas obligatoire de remplir complètement un Lieu avant d'en poser un nouveau.



Exemple : le Grenier Lugubre peut accueillir jusqu'à trois Fantômes et la Cheminée jusqu'à deux Fantômes.



Le Pouvoir de Rassemblement

Les six Lieux appartenant à deux Zones différentes ont un pouvoir de rassemblement **facultatif**. Lorsque vous jouez un de ces Lieux dans une Zone, vous pouvez **éventuellement** y ajouter jusqu'à deux Fantômes pris dans l'apparition de la deuxième Zone correspondant à ce Lieu.

- Les Fantômes doivent être libres dans l'apparition de départ.
- On n'applique pas l'effet des Fantômes posés grâce à ce pouvoir de rassemblement.

Exemple : l'Indien joue le Grand escalier (Lieu appartenant à la fois au Rez-de-chaussée et à l'Étage) à l'Étage. Il prend ensuite deux Fantômes libres présents au Rez-de-chaussée et les pose sur le Grand escalier.





Fantôme

Un Fantôme ne peut pas créer une apparition. Il peut seulement s'ajouter aux cartes déjà posées dans une apparition préexistante.

Un Fantôme occupe un Lieu. Il n'est pas permis de poser un Fantôme dans un Lieu « plein », c'est-à-dire ayant atteint sa capacité maximale en Fantômes.



Lorsqu'un joueur ajoute un Fantôme à une apparition depuis sa main, il **doit** alors appliquer son effet.

Il y a six types de Fantôme qui provoquent chacun un effet différent.


Envoûteur (p.74)


Hurleur (p.76)


Reine (p.78)


Frappeur (p.80)


Invocateur (p.82)


Squatteur (p.84)

De plus, les Fantômes appartiennent à quatre groupes différents : les **Spectres** (constitués de brume bleutée), les **Revenants** (faits de vapeurs verdâtres), les **Ombres** (d'une noirceur profonde) et les **Esprits** (êtres de lumière).

Envoûteur

Si la Zone activée est **vide de Personnage**, vous pouvez au choix :

- soit prendre **un** Personnage d'une Zone adjacente et l'ajouter à la Zone activée



Note : le Jardin et l'Étage ne sont pas considérés comme adjacents.

- soit prendre **un** Personnage de la pioche Personnage et l'ajouter à la Zone activée.



Si la Zone activée est déjà occupée par un ou plusieurs Personnages, l'Envoûteur est sans effet.

Hurleur

S'il y a des Personnages dans la Zone activée, déplacez-les **tous** vers les Zones adjacentes ou vers le dessous de la pioche Personnage (mais sur la carte « Wilson Exorcist »).

Note : le Jardin et l'Étage ne sont pas considérés comme adjacents.



Si la Zone activée est vide, le Hurleur est sans effet.

Note : si les Personnages déplacés arrivent dans une Zone qui a déjà été activée durant ce tour, ils n'éliminent pas de Fantômes vulnérables et ne sont pas effrayés. Il faut attendre la prochaine activation de la Zone en question pour procéder à l'élimination des Fantômes vulnérables et à la vérification des niveaux de terreur.

Reine

S'il y a un Fantôme libre (dernière carte de l'apparition) du même groupe que la Reine dans **n'importe quelle apparition adverse**, prenez-le et ajoutez-le à votre apparition (sans appliquer son effet).

Si par l'ajout de ce Fantôme, la capacité du Lieu vient à être dépassée, ce Fantôme est alors défaussé.



Si aucune apparition adverse ne contient de Fantôme libre du groupe de la Reine jouée, la Reine est sans effet.

Frappeur

Si la carte libre de l'apparition adverse **correspondant à la Zone activée** est un Fantôme, défaussez-le.



S'il n'y a pas de Fantôme libre dans l'apparition adverse de la Zone activée, le Frappeur est sans effet.

Invocateur

Prenez le premier Fantôme de la défausse et ajoutez-le à votre apparition (sans appliquer son effet).

Si par l'ajout de ce Fantôme, la capacité du Lieu vient à être dépassée, ce Fantôme est alors défaussé.



S'il n'y a pas de Fantôme dans la défausse, l'Invocateur est sans effet.

Squatteur

Si la carte libre de l'apparition adverse **correspondant à la Zone activée** est un Lieu, prenez-le et ajoutez-le à votre apparition.



S'il n'y a pas de Lieu libre dans l'apparition adverse de la Zone activée, le Squatteur est sans effet.

3. Éliminer les Fantômes vulnérables

Les 4 Personnages adultes sont particulièrement redoutables pour les Fantômes. En effet, ils détruisent chacun un groupe de Fantômes.


Détruit les ***Revenants***


Détruit les ***Esprits***


Détruit les ***Ombres***


Détruit les ***Spectres***

Si un adulte est présent dans la Zone activée, le joueur actif doit défausser tous les Fantômes du groupe vulnérable à cet adulte, dans son apparition et celle de son adversaire.

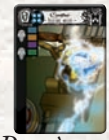
Si plusieurs adultes sont présents sur la Zone activée, plusieurs groupes de Fantôme sont éliminés.

Quatre Lieux protègent respectivement les quatre groupes de Fantômes. Si un de ces Lieux est présent dans une apparition, alors tous les Fantômes du groupe concerné présents dans cette apparition sont protégés. Ils ne sont donc pas défaussés lorsque l'adulte qui les détruit est présent dans la Zone.

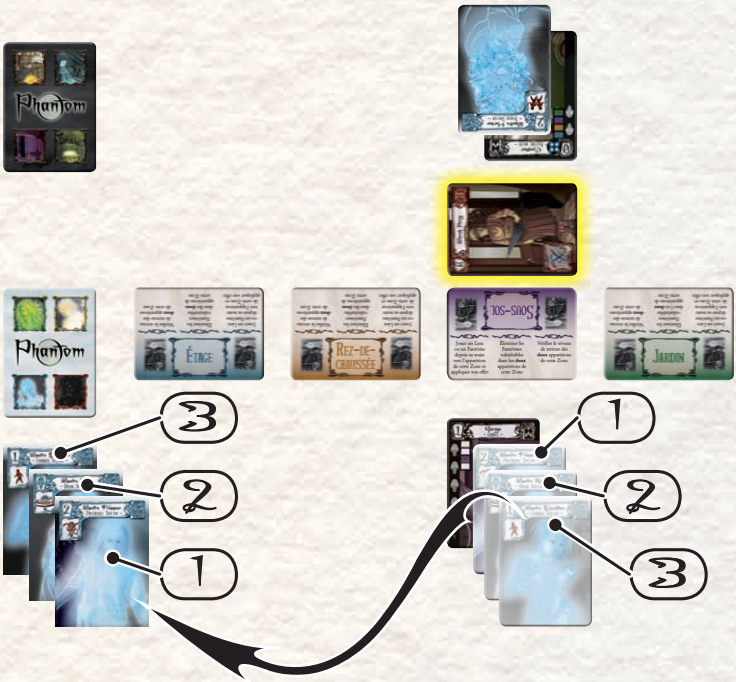

Protège les ***Revenants***


Protège les ***Esprits***


Protège les ***Ombres***


Protège les ***Spectres***

Le joueur actif défausse d'abord les Fantômes vulnérables dans sa propre apparition **puis** dans celle du joueur adverse. On défausse toujours les Fantômes un par un, en commençant par le dernier ayant été posé (ainsi les cartes posées le plus tôt dans l'apparition se retrouvent sur le dessus de la défausse).



Sarah Percy étant présente dans la Zone activée, le joueur actif doit défausser tous les Spectres de son apparition. Le Spectre de l'apparition adverse, lui, est protégé par la présence du Compteur électrique.

4. Vérifier le niveau de terreur

Le joueur actif calcule le niveau de terreur des deux apparitions de la Zone activée et vérifie si **le** Personnage qui y est éventuellement présent est épouvanté.

Calcul du niveau de terreur d'une apparition

Le niveau de terreur d'une apparition est égal à la somme des points de terreur des Fantômes et des Lieux qui la composent.

Carte	Point de Terreur
Envoûteur	1
Hurleur	2
Reine	Nombre de Fantômes de son groupe dans l'apparition (la Reine compte 1 pour elle-même)
Frappeur	2
Invocateur	1
Squatteur	Nombre de Lieux dans l'apparition
Lieu	0, 1 ou 2

Notez que les quatre Lieux protégeant les Fantômes des adultes ne rapportent aucun point de terreur.



Cuisine Sinistre : *2 points*
Vieil escalier : *1 point*
Spectre Reine : *3 points* *(car il y a 3 Spectres dans l'apparition)*
Spectre Hurleur : *2 points*
Spectre Squatteur : *2 points* *(car il y a 2 Lieux dans l'apparition)*
Revenant Envoûteur : *1 point*

Total de l'apparition : *11 points de Terreur*

Épouvanter un Personnage

Pour épouvanter un Personnage, le joueur doit réunir les conditions suivantes :

- Le Personnage doit être **seul** dans la Zone – en effet, il est impossible d'épouvanter plusieurs Personnages qui sont en même temps dans la même Zone.
- Le niveau de terreur de l'apparition doit être **supérieur ou égal** au seuil de peur du Personnage.



Si l'apparition d'un joueur épouvante un Personnage, ce joueur prend la carte Personnage et la met de côté – elle comptera pour les points de victoire en fin de partie.

Ensuite il défausse tous les Lieux et Fantômes de son apparition, dans l'ordre de pose (c'est-à-dire carte par carte en commençant par la dernière ayant été posée). Ainsi les cartes posées le plus tôt dans l'apparition se retrouvent sur le dessus de la défausse. On laisse ainsi vide l'espace devant la Zone où se trouvait le Personnage épouvanté.

Attention ! Seule l'apparition qui a épouvanté le Personnage est défaussée – l'apparition de l'adversaire reste en place !

Si les deux apparitions épouvantent un Personnage, alors le Personnage est épouvanté par l'apparition au niveau de terreur le plus élevé. En cas d'égalité, il est épouvanté par l'apparition du joueur actif.



Lorsqu'il n'y a plus qu'une seule carte Personnage dans l'espace de jeu, on lui accole la carte « Wilson Exorcist ». Ainsi le seuil de peur du dernier Personnage en jeu est toujours augmenté de deux. Le joueur qui épouvante ce Personnage gagne également la carte « Wilson Exorcist » en plus de celle du Personnage. Cette carte rapporte un point de victoire supplémentaire.

Fin de Partie

Chaque Personnage rapporte des points de victoire au joueur qui l'a épouvanté. Ainsi les adultes rapportent 3 points chacun, les enfants rapportent 2 points chacun, le bébé rapporte 4 points et « Wilson Exorcist » rapporte un point.

Dès qu'un joueur possède 11 points de victoire ou plus, la partie s'arrête immédiatement et ce joueur est déclaré vainqueur.

Si à la fois la pioche et la défausse de cartes Fantôme arrivent à être épuisées (toutes les cartes Fantômes sont posées ou dans la main des joueurs), la partie s'arrête immédiatement et le joueur possédant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

Remerciements

Ludonaute remercie toutes les personnes ayant participé aux tests, et notamment les associations Parta-jeux, Akrojeux, Joc'ère, Moi j'm'en fous Je triche. Un grand merci à François, Nathalie, Christophe B., Christophe R., Pierre, Ju, Seb et Foufou pour leurs retours avisés.

L'auteur remercie tous les joueurs qui ont accompagné la création du jeu, et parmi eux les membres des associations Virtuel et Parta Jeux, des forums Tric Trac et La Rose des Vents, des sites deviantArt et The Game Crafter, du Kfée des Jeux, et tout particulièrement Laurent pour l'impulsion initiale, Michel pour la version plateau, Florent pour le mode duel, Denis pour les illustrations et Cédrick pour la mécanique de précision !

Un jeu de Xavier Lardy
Illustré par Morlock
Une nouvelle de Anne C

© Ludonaute 2012

Ludonaute™