

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





UN JEU DE CATHERINE STIPPELL



NYCTOPHOBIA

L E S P R O I E S

OBJECTIF DU JEU

La nuit est froide et sombre. Vous avez du mal à voir autour de vous. « Une virée en voiture qui a mal tourné » pourrait décrire assez adéquatement la situation dans laquelle vos amis et vous vous êtes retrouvés.

Personne ne vous croira jamais. C'est le genre de chose qui n'arrive que dans les films, n'est-ce pas ?

Essayez donc de le faire comprendre à l'homme qui vous poursuit, armé d'une hache. Expliquez-le à votre ami, qui a esquivé de peu sa lame, à moins que ça n'ait été le coup tordu d'un mage !

Dans Nyctophobia, vous devrez semer et déjouer les plans d'un tueur à la hache ou d'un mage qui vous pourchasse. Les joueurs doivent se déplacer à l'aveugle, à la recherche de leur voiture, qui leur permettra de quitter la forêt en vie.

Une équipe de 2 à 4 joueurs portera des lunettes occultantes et tentera d'affronter un autre joueur, qui incarnera le Chasseur. Le hic ? Seul le Chasseur peut voir ce qu'il se passe autour d'eux. Les joueurs traqués devront se déplacer sur le plateau uniquement grâce au toucher et à leur mémoire !

MATÉRIEL

- 1 plateau (8 x 8 trous)
- 4 lunettes occultantes
- 4 figurines de Personnage
- 1 figurine de Chasseur
- ~40 Arbres amovibles
- 7 pions Pierre
- 1 pion Blessure de Chasseur
- 10 pions Santé
- 1 pion Bruit
- 1 pion Voiture
- 6 cartes Personnage
- 4 cartes Référence de Figurine de Personnage
- 12 cartes Action Mage
- 12 cartes Action Tueur à la Hache

(Votre boîte peut comprendre plus d'éléments qu'indiqué dans cette liste.)

LES RÔLES

Proies : le groupe de 2 à 4 joueurs qui portent les lunettes occultantes et tente de retrouver sa Voiture pour s'enfuir.

Chasseur : le joueur qui peut voir le plateau et essaie d'empêcher les Proies de s'échapper de la forêt.

MISE EN PLACE

Sélectionnez un joueur : il incarnera le Chasseur. Ce joueur choisira l'un des deux paquets de cartes Action (Tueur à la Hache ou Mage) et conservera ce rôle tout au long de la partie. Lors de votre première partie, nous vous suggérons de choisir le paquet Tueur à la Hache.

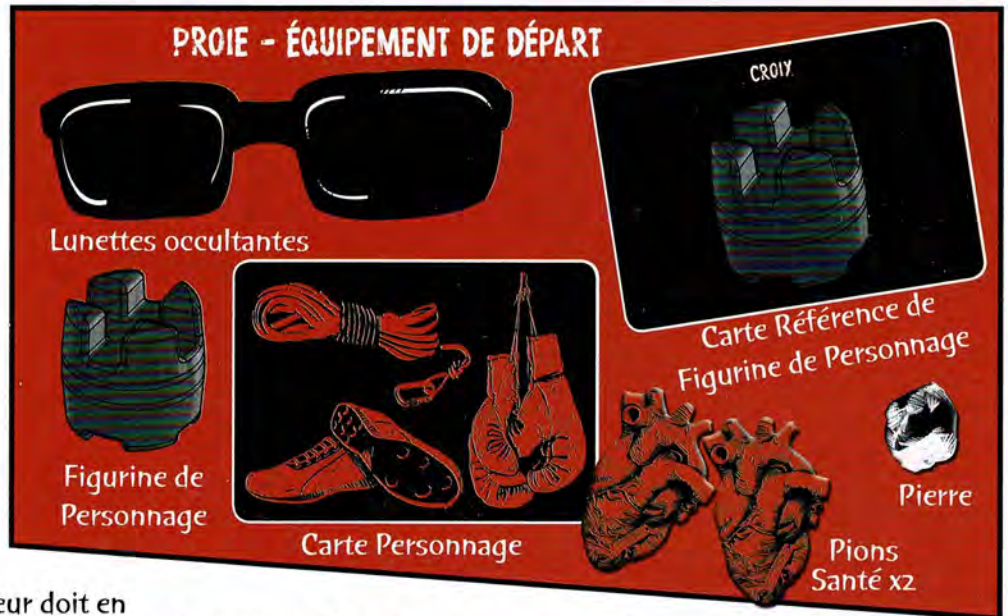
Chasseur



Ce joueur contrôlera la figurine du Chasseur et supervisera la partie. Une fois qu'il a été désigné, le Chasseur installe le plateau, à l'abri du regard des autres joueurs, en utilisant soit les Scénarios fournis à la fin de ce livret (p.10 et 11), soit son imagination. Placez les cartes indiquant les points cardinaux autour du plateau, dans l'ordre (N, E, S, O) et assurez-vous que tous les joueurs connaissent l'emplacement de chaque point cardinal.

Chaque Proie reçoit une (1) Pierre, deux (2) pions Santé, une (1) figurine de Personnage ainsi que sa carte Référence et sa carte Personnage, et enfin des lunettes occultantes. Le Premier Joueur est le joueur assis à gauche du Chasseur : il sera le premier à jouer. Les Proies ne doivent pas regarder la mise en place du plateau, il est donc temps que ces joueurs mettent leurs lunettes occultantes ! Les Proies ne doivent **jamais** regarder le plateau sans leurs lunettes. Lorsqu'une Proie doit quitter la table, le Chasseur doit en être informé, et doit s'assurer qu'elle ne voie pas le plateau. Si les Proies aperçoivent le plateau, l'expérience de jeu de tous les joueurs en sera gâchée. Les Proies ne doivent jamais chercher à regarder sur les côtés des lunettes ou à voir le plateau.

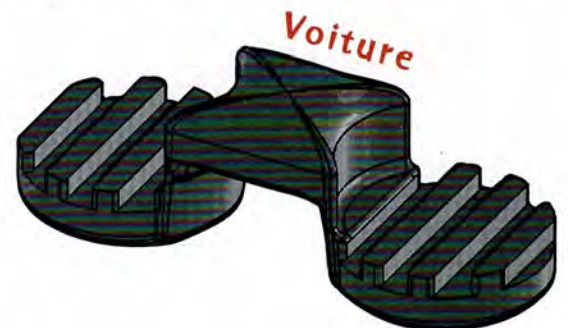
PROIE - ÉQUIPEMENT DE DÉPART



Le Chasseur place toutes les figurines de Personnage et la Voiture sur les emplacements indiqués sur la carte choisie parmi celles se trouvant à la fin de ce livret.

Le Chasseur prend le paquet Action qu'il a choisi et le mélange. Il pioche ensuite deux (2) cartes. Le Chasseur doit ensuite placer au hasard un nombre de Pierres égal au nombre de joueurs moins un (-1) sur le plateau.

Le Chasseur indique aux Proies dans quelle direction se trouve la Voiture (Nord, Sud, Est ou Ouest).



POINTS CARDINAUX

Au cours de la partie, des informations sur les directions vous seront données par rapport aux points cardinaux. Pour que vous puissiez facilement vous repérer, le plateau est décrit en utilisant les quatre points cardinaux – Nord, Sud, Est, Ouest. Les joueurs doivent indiquer ces directions lorsqu'ils décrivent leurs déplacements, tout au long de la partie. Des cartes seront placées autour du plateau pour rappeler les points cardinaux au Chasseur. Si les joueurs ont des questions ou oublient l'orientation du plateau, le Chasseur doit leur rappeler en se référant à l'environnement des joueurs (le Nord est vers la cuisine, l'Est est vers la porte, etc.)



COMMUNICATION DES PROIES

La communication est très importante pour atteindre la victoire. Les Proies sont éparpillées, toutes perdues dans la forêt obscure. Aucun des joueurs ne sait où il se trouve, et encore moins dans quelle direction la Voiture est garée. Vous devez échanger pour établir un plan d'action : qui fouillera quelle partie du plateau, qui fera du bruit pour éloigner le Chasseur de vos compagnons blessés... Assurez-vous d'indiquer dans quelle direction vous vous déplacez, ce qui se trouve autour de vous, pourquoi vous vous déplacez ainsi, l'emplacement des Arbres adjacents, la découverte d'un bord du plateau, ou encore la présence d'un cul-de-sac ou d'une Pierre. Donner ces informations sera bénéfique à toute l'équipe de Proies : chacun réussira ainsi à créer une image mentale du plateau, au fur et à mesure que les informations s'accumuleront. Retenez quelles zones vous avez visitées, et coopérez pour essayer de reconstituer la carte.

Si vous ne communiquez pas, vous risquez de rester perdus dans la forêt, à la merci du Chasseur, pour toujours.

RÔLE DU CHASSEUR



Le Chasseur joue un rôle très spécial dans la partie. Vous jouez contre les autres joueurs, et êtes également en charge de superviser la partie et de vous assurer que tout le monde passe le meilleur moment possible. Nous vous encourageons donc à incarner fidèlement le Chasseur, et à provoquer les joueurs de temps en temps ! Amusez-vous à caricaturer cet être assoiffé de sang : déplacez-vous autour de la table, faites des bruits et effrayez les autres joueurs, mais sans les étreindre ou obstruer leurs mouvements.

Assurez-vous également d'aider les joueurs qui ont des questions sur les règles ou les points cardinaux. Ils ne peuvent pas voir le plateau, et n'ont que vous pour les aider ! Certes, vous êtes là pour les pourchasser dans le Scénario, mais vous devez aussi leur permettre de jouer de façon équitable !



Vous devrez adapter vos réactions à la réussite des Proies, en prolongeant la partie pour leur redonner des chances, ou en les achevant rapidement pour mettre fin à leur agonie. Il s'agit d'une expérience de jeu inhabituelle, mais décider de jouer de façon « sous-optimale » vous permettra, à vous aussi, d'apprécier encore davantage votre partie.

OBJECTIF

Les Proies doivent coopérer pour essayer de trouver leur Voiture, qui a été cachée dans les méandres de la forêt. Une fois qu'un joueur aura trouvé la Voiture, il pourra utiliser sa radio pour appeler à l'aide et tous les joueurs seront sauvés. Les joueurs devront s'entraider pour se rappeler des endroits où ils sont déjà allés, et où ils ont déjà cherché la Voiture.



Fin de la partie

Une partie se déroule en plusieurs rounds, jusqu'à ce qu'une condition de fin de partie soit remplie.

Victoire des Proies : les Proies trouvent la Voiture, effectuent l'action Appeler à l'aide et tous les joueurs survivent jusqu'à la fin du round en cours et un round supplémentaire (la partie prend fin quand le joueur qui a trouvé la Voiture termine son tour suivant).

Victoire du Chasseur : un joueur perd son dernier pion Santé.

Ordre du tour

En commençant par le Premier Joueur (assis à la gauche du Chasseur), chaque Proie effectue son tour de jeu, puis on passe au joueur suivant dans le sens horaire. Le Chasseur effectue son tour entre ceux des Proies, selon les modalités suivantes :

- à 3 ou 4 joueurs, le Chasseur ne joue qu'une fois que TOUTES les Proies ont effectué leur tour ;
- à 5 joueurs, le Chasseur joue après que DEUX Proies ont effectué leur tour. L'ordre du tour est le suivant : Proie 1, Proie 2, Chasseur, Proie 3, Proie 4, Chasseur.

TOUR DES PROIES

Au début de son tour, le joueur incarnant une Proie doit tendre sa main de façon à ce que le Chasseur puisse la guider vers sa figurine de Personnage (si le Chasseur se demande quelle figurine appartient à tel ou tel joueur, il peut se référer à la carte Référence de Figurine de Personnage du joueur).

Fouille

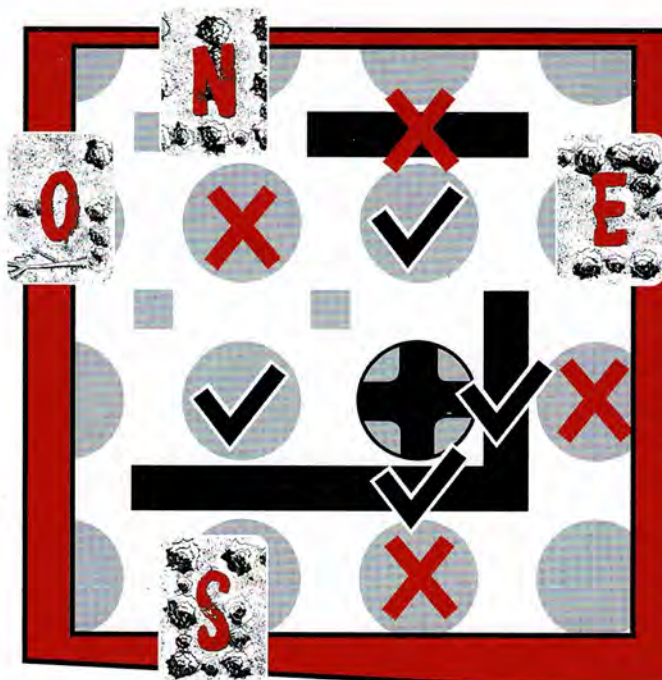
La Proie **doit**, du bout des doigts, toucher le plateau, à une distance de 1 case de sa figurine vers chaque point cardinal. Il ne peut pas tendre ses doigts en diagonale, et est bloqué par les Arbres. S'il touche un élément de jeu (Pierre, Arbre, figurine d'une autre Proie, Voiture, etc.), le Chasseur doit lui annoncer de quel élément il s'agit.

Déplacement

Le joueur actif **doit** se déplacer de deux (2) cases pendant son tour. Il ne peut se déplacer que vers une case directement adjacente, et pas en diagonale. Les Proies sont bloquées par les Arbres et les figurines des autres Proies. Elles ramassent directement les Pierres quand elles entrent sur une case qui en contient.

Après avoir avancé d'une (1) case, la Proie **peut** fouiller de nouveau avant de se déplacer d'une seconde case. Elle **peut** également fouiller à la fin de ce second déplacement.

Si, au cours d'un déplacement, la Proie est directement adjacente à la figurine du Chasseur, le déplacement de la Proie prend immédiatement fin et un combat commence (voir « Combat »).



EXEMPLE DE FOUILLE

Vous sentez qu'il y a une zone dégagée au nord et à l'ouest de votre figurine. À l'est et au sud, vous sentez des Arbres.

Vous ne pouvez **ni** fouiller en diagonale, **ni** fouiller les cases au-delà des Arbres et des cases adjacentes. Vous ne pouvez pas non plus fouiller les cases qui se trouvent derrière un Arbre, à l'est et au sud.



Actions

La Proie active **peut, facultativement,** effectuer **une** action avant ou après son déplacement, mais pas pendant.

Sprinter : déplacez-vous d'une (1) case supplémentaire. La Proie ne peut **pas** fouiller après avoir effectué l'action Sprinter.

Se dissimuler : retournez la figurine du joueur actif sur sa face cachée. Elle ne peut plus ni affecter, ni être affectée par les événements du jeu, et ne peut pas non plus participer aux combats. Un joueur dissimulé ne peut pas parler aux autres joueurs. S'il parle alors qu'il est dissimulé, le Chasseur annonce qu'il n'est plus dissimulé et sa figurine est retournée face visible. Le pion Bruit est placé sur la case du joueur qui a parlé.

Au début du tour suivant du joueur dissimulé, il quitte sa cachette, et remet sa figurine face visible. S'il est adjacent au Chasseur lorsque cela se produit, un combat commence immédiatement (voir « Combat »).

Note : vous ne pouvez vous dissimuler qu'APRÈS avoir effectué votre déplacement.

Note : vous ne pouvez pas vous dissimuler après qu'un joueur a effectué l'action Appeler à l'aide.

Lancer une Pierre (vous devez posséder un pion Pierre) : le joueur actif annonce dans quelle direction il souhaite lancer la Pierre. La Pierre est projetée en ligne droite dans une direction, et s'arrête quand elle heurte quelque chose (un Arbre, la Voiture, la figurine d'un autre joueur, le Chasseur ou le bord du plateau). Le Chasseur annonce combien de cases la Pierre a parcourues et ce qu'elle a heurté.



Bruit



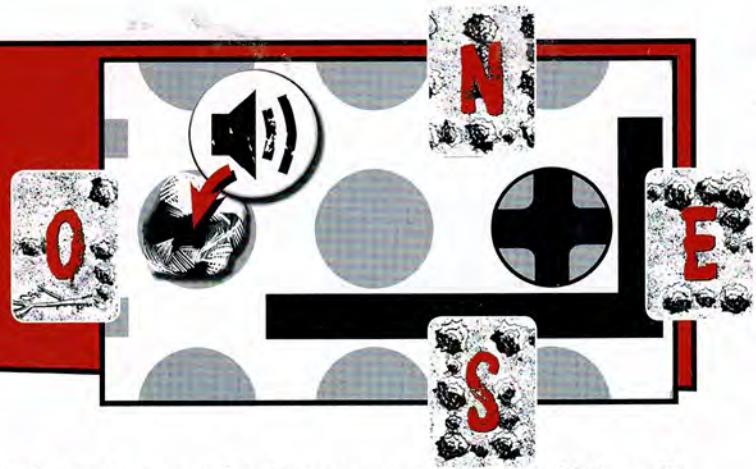
Placez les pions Pierre et Bruit sur cette case.

Si la Pierre heurte le Chasseur, ce dernier bat en retraite de deux (2) cases dans la direction que suivait la Pierre. À son tour suivant, le Chasseur ne pourra se déplacer que d'une (1) case lorsque ce sera le moment de le faire. Placez le pion Blessure sur la figurine du Chasseur pour rappeler aux joueurs qu'il ne pourra se déplacer que d'une case. Les capacités spéciales (autres que les déplacements) de la carte Action du Chasseur restent utilisables par le Chasseur. Seul le déplacement de la figurine du Chasseur est limité à une (1) case.

Si la Pierre heurte la figurine d'une autre Proie, ce joueur perd une (1) pion Santé. Il peut battre en retraite (voir les règles de combat) et se dissimuler.

EXEMPLE DE LANCER DE PIERRE

Marion annonce qu'elle lance une Pierre vers l'ouest. Le Chasseur prend son pion Pierre et indique : « La Pierre traverse deux cases vers l'ouest, puis elle heurte le bord du plateau ». Les pions Pierre et Bruit sont placés sur cette case.



Appeler à l'aide : cette action spéciale permet de déclencher la fin de partie. Lorsqu'un joueur se trouve dans la Voiture, il peut effectuer l'action Appeler à l'aide pour déclencher la fin de la partie. Tous les joueurs doivent survivre jusqu'à la fin du tour suivant du joueur qui a effectué l'action Appeler à l'aide (tous les joueurs doivent donc jouer un tour de plus).

Note : vous ne pouvez pas vous dissimuler après qu'un joueur a effectué l'action Appeler à l'aide.

TOUR DU CHASSEUR

Le joueur qui incarne le Chasseur choisit de résoudre l'une de ses deux cartes en main. Après l'avoir résolue, défaussez la carte et **piochez-en une, pour en avoir deux en main**. S'il ne reste plus de cartes à piocher, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

De nombreuses cartes du jeu comprennent une action « Bruit » et une action « Pas de Bruit ». La présence du pion Bruit sur le plateau indiquera laquelle vous utilisez.

Note : certaines cartes ne comprennent qu'une seule action, qui est donc utilisée, que le pion Bruit soit présent ou pas sur le plateau (les règles de déplacement par rapport au bruit sont toujours appliquées.)

Certaines cartes comportent une section « Paroles », qui sert à encourager les joueurs à interagir.

Déplacement du Chasseur

S'il y a un pion Bruit sur le plateau, le Chasseur doit se déplacer vers le pion Bruit en empruntant le chemin le plus court vers le Bruit. Si, parmi les chemins les plus courts, plusieurs sont de même longueur, le Chasseur peut choisir lequel il emprunte. Si le Chasseur se déplace sur la case contenant le pion Bruit, retirez ce dernier du plateau et continuez le déplacement en suivant les règles de déplacement, comme s'il n'y avait pas de pion Bruit.

Notes : certaines cartes permettent au Chasseur d'effectuer des actions de déplacement spéciales qui peuvent contredire cette règle. Suivez toujours le texte des cartes.

UNE CARTE CHASSEUR

- 1 Nom de la carte.
- 2 Ce que dit le Chasseur aux Proies pour stimuler les interactions et l'interprétation des personnages.
- 3 Résolez la partie supérieure s'il n'y a pas de pion Bruit sur le plateau.
- 4 Résolez la partie inférieure si le pion Bruit est présent sur le plateau.

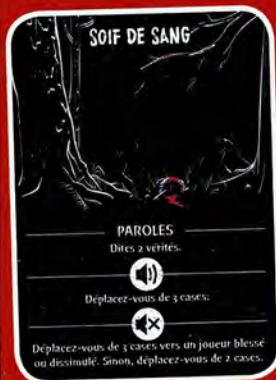


Si le Chasseur joue une carte qui lui indique de se déplacer de davantage de cases qu'il n'en a besoin pour atteindre le joueur le plus proche, le Chasseur doit se déplacer de façon à se trouver sur une case adjacente à la figurine du joueur.

S'il n'y a pas de pion Bruit sur le plateau, le Chasseur doit se déplacer vers la figurine de Personnage de la Proie la plus proche. Si plusieurs figurines sont à égale distance de la figurine du Chasseur, le Chasseur peut choisir vers laquelle il se dirige.

Note : si, au cours de la partie, vous ne savez pas comment interpréter les règles de déplacement, le Chasseur doit prendre la décision qui avantage les Proies.

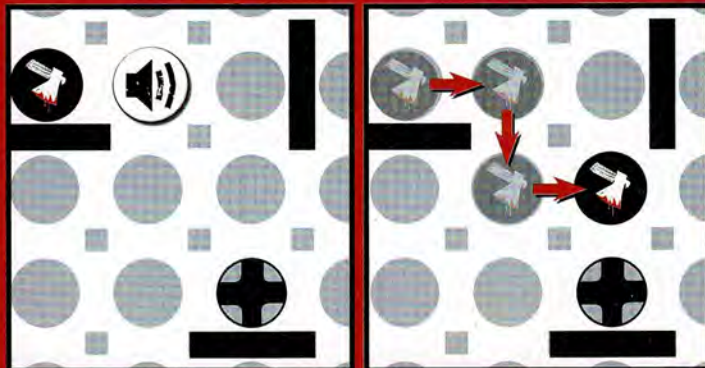
EXEMPLE DE DÉPLACEMENT DU CHASSEUR



Vous jouez la carte « Soif de Sang » et il y a un pion Bruit sur le plateau.

Vous vous déplacez de 1 case vers le Bruit. Vous atteignez le pion Bruit, qui est donc retiré du plateau.

Vous dépensez ensuite le déplacement qu'il vous reste pour aller vers le joueur le plus proche. Un combat va avoir lieu.



COMBAT

Un combat a lieu si, **à tout moment**, la figurine d'une Proie est orthogonalement adjacente (pas en diagonale) à la figurine du Chasseur.

Note : si un obstacle (comme un Arbre) se trouve entre le Chasseur et la Proie, le combat n'a pas lieu.

- 1. Blessure :** la Proie perd 1 Santé et le Chasseur annonce dans quelle direction il se trouve par rapport à la figurine de la Proie.
- 2. Contre-attaque :** la Proie **peut** lancer une Pierre pour contre-attaquer, si elle dispose d'une Pierre. Lorsque le joueur choisit de contre-attaquer, le Chasseur doit déplacer la figurine du Chasseur en s'éloignant de deux cases de la figurine du joueur. Le Chasseur prend le pion Blessure. Le Chasseur ne se déplacera que de 1 case au tour suivant. Le Chasseur a toujours accès aux capacités spéciales des cartes Chasseur.
- 3. Retraite :** la Proie bat en retraite de 1 ou 2 cases et peut se dissimuler. Lorsqu'il bat en retraite, le joueur peut fouiller avant et après chaque étape de déplacement en suivant les mêmes règles que pour un déplacement normal (voir p.4). La Proie peut effectuer gratuitement l'action Se dissimuler.

Note : les Proies peuvent se dissimuler suite à un combat, même après que la Voiture a été localisée par une Proie.

- 4. Retour à zéro :** retirez le pion Bruit du plateau. Le tour du joueur actif prend fin.

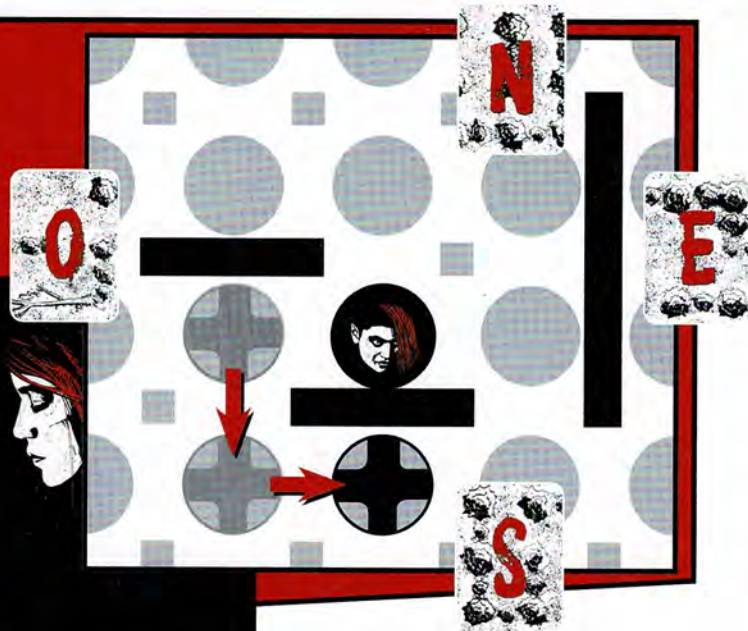
Situation de combat particulière

Note : les règles de déclenchement d'un combat sont différentes entre Nyctophobia : Rencontre avec un Vampire et Nyctophobia : les Proies.

Battre en retraite vers une seconde Proie : si les règles normales de retraite devaient amener le Chasseur à battre en retraite sur une case adjacente à celle de la figurine de Personnage d'une autre Proie, le Chasseur bat en retraite d'un maximum de cases possible sans que cela ne se produise.

EXEMPLE D'ATTAQUE DE CHASSEUR

COMBAT : c'est au tour de Marion. Pour commencer, elle fouille vers l'est, où elle touche le Chasseur. Le Chasseur lui annonce qu'elle vient d'être attaquée. Elle perd 1 de ses pions Santé. Heureusement, il lui en reste 1. Elle ne possède pas de Pierre, et bat donc en retraite de deux cases. Elle se dissimule et son tour prend fin.



MORT

Dès qu'une Proie perd tous ses pions Santé, la partie prend immédiatement fin.

LA VOITURE

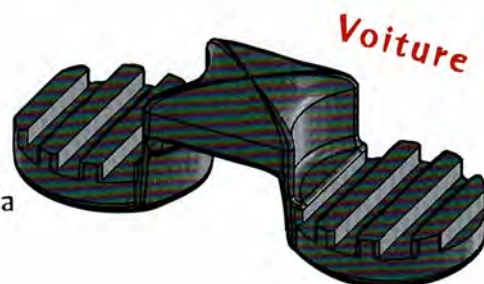
La Voiture est une figurine spéciale, qui occupe deux cases adjacentes du plateau.

Le Chasseur ne peut pas entrer dans la Voiture, mais il peut attaquer les Proies qui s'y trouvent. Les Proies peuvent lancer des Pierres depuis la Voiture, mais pas à l'intérieur de la Voiture. Lorsqu'une Pierre est lancée sur la Voiture, le pion Pierre et le pion Bruit sont placés sur la case adjacente à la Voiture. Les joueurs se trouvant à l'intérieur de la Voiture ne sont pas blessés par la Pierre lancée.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin :

- soit** quand une Proie effectue l'action Appeler à l'aide dans la Voiture et que tous les joueurs survivent un round supplémentaire (jusqu'à ce que le joueur qui a découvert la voiture termine son tour suivant). Les Proies ont réussi à échapper au Chasseur et gagnent la partie !
- soit** quand une Proie perd toute sa Santé. Le Chasseur n'a jamais abandonné sa traque. Les victimes ont perdu tout espoir... et la partie !



VARIANTES

Chasseur Simple

N'utilisez pas les cartes Action du Chasseur (Mage et Tueur à la Hache). Le Chasseur se déplace simplement de deux (2) cases. S'il y a un pion Bruit, le Chasseur se dirige vers ce dernier. S'il n'y a pas de bruit, le Chasseur se dirige vers la Proie la plus proche. Cette variante pourra faciliter vos premières parties.

RÔLES DES PERSONNAGES



Garde Forestier

Lorsque vous fouillez, vous pouvez fouiller une case supplémentaire vers chacun des quatre points cardinaux.



Boxeur

Vous n'avez pas besoin de posséder une Pierre pour contre-attaquer. Lorsque vous heurtez le Chasseur avec une Pierre, il bat en retraite d'une case supplémentaire.



Pom-pom Girl

Au lieu d'effectuer votre action, vous pouvez laisser une autre Proie l'effectuer pendant votre tour. Vous **devez** néanmoins effectuer votre déplacement obligatoire.



Bourrin

Après avoir quitté une case, vous pouvez y placer le pion Bruit.



Star des Pistes

Lorsque vous effectuez l'action Sprinter ou que vous battez en retraite, vous **pouvez** vous déplacer d'une case supplémentaire.



Grimpeur

Au lieu d'effectuer votre déplacement obligatoire ou de battre normalement en retraite lors d'un combat, vous **pouvez** passer par-dessus un Arbre adjacent. Le pion Bruit est placé sur la case que vous avez quittée. Lorsque le Grimpeur annonce qu'il va passer un Arbre, le Chasseur doit lui indiquer si la case qu'il vise est occupée, mais pas par qui (Chasseur ou Proie).

Note : le Grimpeur ne peut pas atterrir sur la case d'un autre joueur après avoir sauté par-dessus un Arbre.



STOP !

SEUL LE CHASSEUR
A ACCÈS AUX PAGES
SUIVANTES !



Ajoutez un nombre
de Pierres égal au
nombre de Proies -1

LÉGENDE



Position de départ
du Chasseur



Position de
départ des Proies

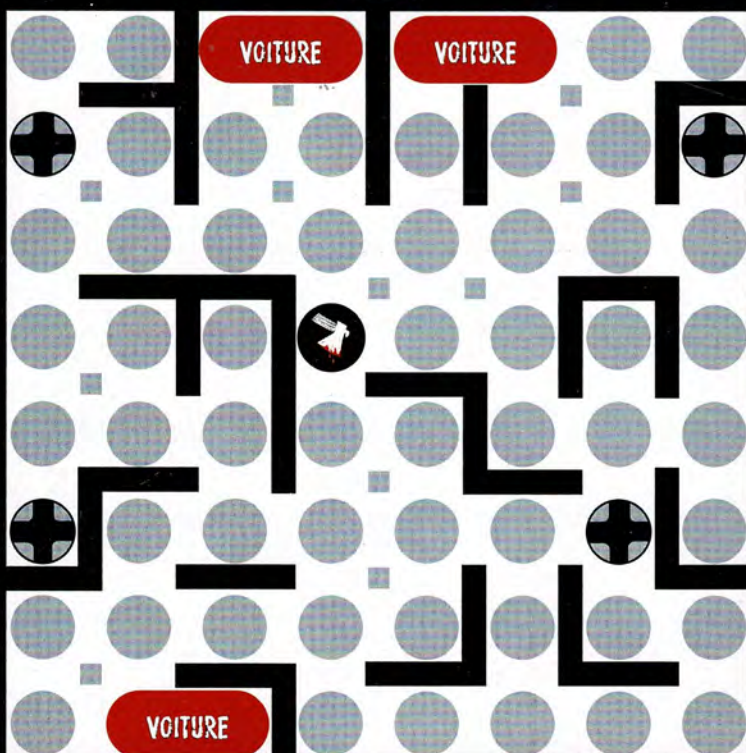
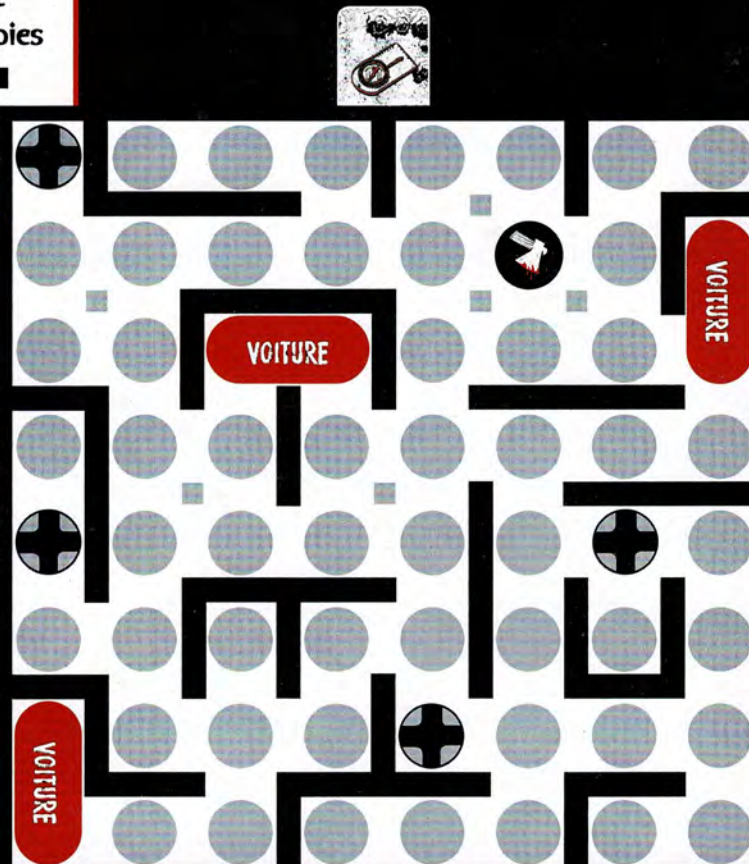
VOITURE

Voiture

Arbre

SCÉNARIO 1

On devait juste passer un super week-end à bivouaquer, quand ce psychopathe a déboulé...

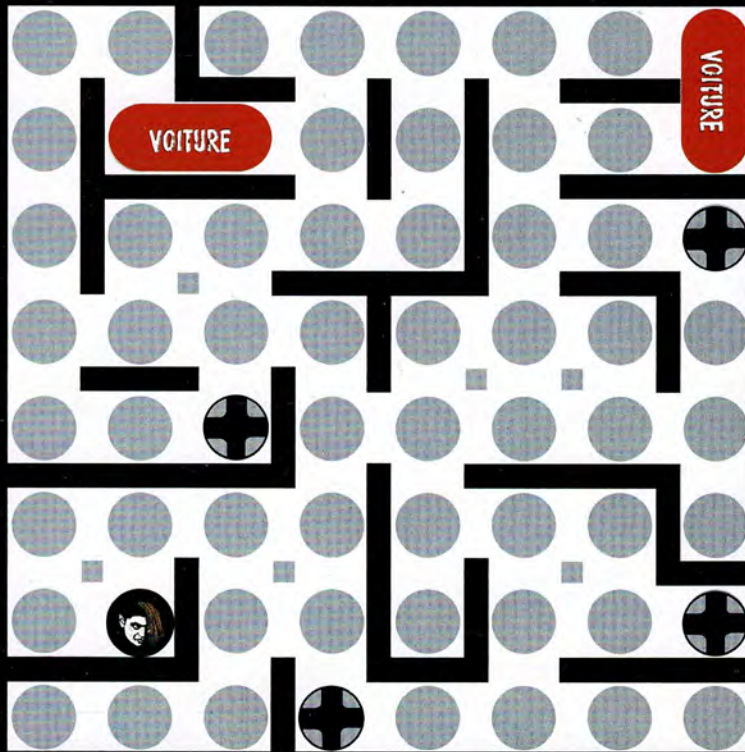


SCÉNARIO 2

Je vous jure que j'ai garé la voiture ici ! Mais vous êtes où ? On n'aurait jamais dû se séparer... Et qui c'est, ce psychopathe, d'abord ?

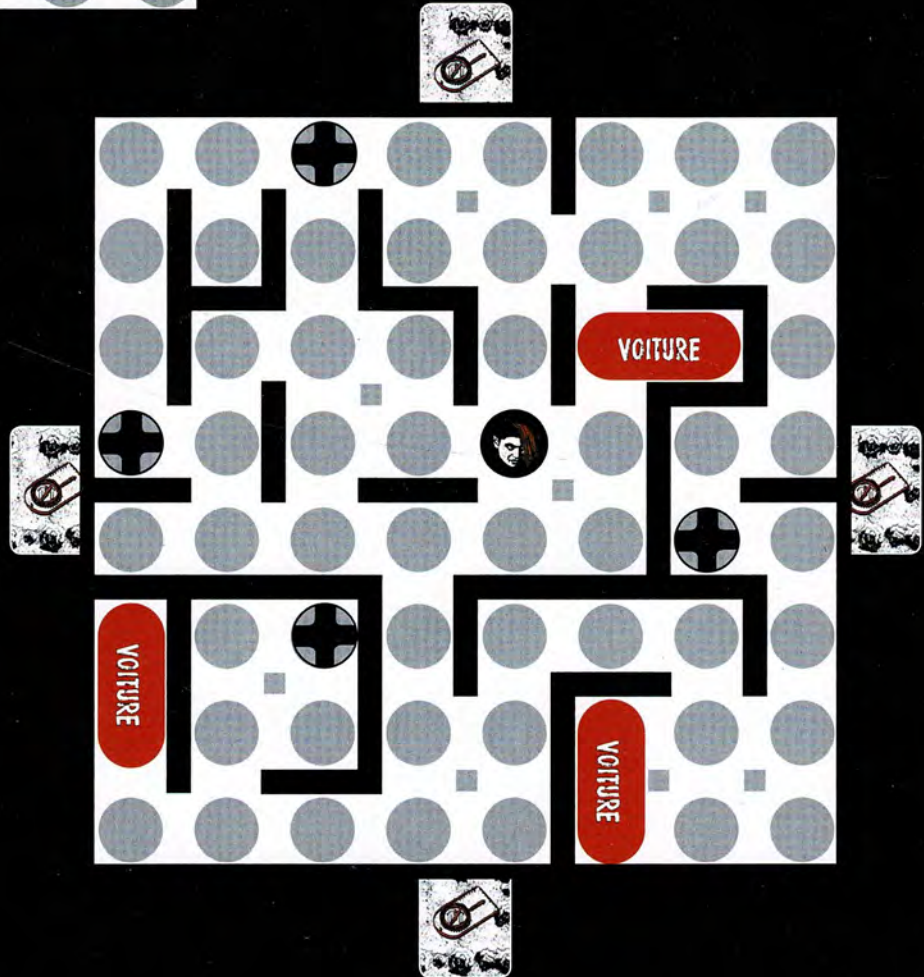
SCÉNARIO 3

Quand elle s'est approchée de notre campement, elle avait l'air tout à fait normal. Puis on a commencé à voir des choses. Les arbres ne sont pas censés bouger de la sorte... et maintenant, on n'entend plus que son rire...



SCÉNARIO 4

Cela n'a aucun sens ! Il n'y avait pas de brouillard il y a une minute ! Et la voiture était juste devant moi... Où suis-je ? Quel est mon nom ?



PLUS DE SCÉNARIOS ?



Rendez-vous sur www.PandasaurusGames.com/nyctophobia-maps/ ou scannez le QR code. La chasse est ouverte !

ORDRE DU TOUR

Tour des Proies

- 1) Fouille
- 2) Déplacement de 2 cases (+ fouille facultative)
- 3) Peut effectuer une action avant ou après son déplacement
 - a) Sprinter
 - b) Se dissimuler
 - c) Lancer une Pierre

Tour du Chasseur

- 1) Jouez 1 carte de votre main
- 2) Résolvez la carte
 - a) Effectuez l'action correspondant à l'icône « Bruit » ou « Pas de Bruit »
 - b) Si vous déplacez le Chasseur :
 -  il doit se déplacer vers le pion Bruit en empruntant le chemin le plus court
 -  il doit se déplacer vers la figurine de Personnage de la Proie la plus proche
- 3) Piochez jusqu'à 2 cartes

CRÉDITS

Auteur : Catherine Stippell (©playnyctophobia)
Développement du produit : Nathan McNair (©Pandasaurusgame) / Molly Wardlaw
Développement du jeu : Jon Gilmour (©JonGilmour)
Illustrations / conception graphique : Peter Wocken (©peterwocken / www.BoardGame.design)
Révision des règles : Ian Zang (©IanZangDesign), Travis Hill (©travisdhill)
Conception du thermoformage : Noah Adleman (©GameTrayz)
Editeur : Pandasaurus Games (©Pandasaurusgame)

Remerciements particuliers :

- Micheal Conway – mon oncle aveugle. Sans lui, Nyctophobia n'existerait pas. (CS)

Testeurs : Kristine Stewart, Neil Sullivan, Karina Sinha, David Delrie, Brent Merkle, Michael Newhouse-bailey, Jamie Gilmour, Ian Moss, Julia Vasquez, Travis Magrum, Jim Schoch, Curtis Clark, Kelsey Clark, Jennifer Buehler, Tony Graham, Aiden Graham, Nicholas Rausch, Casey Allman, Megan Allman

Version française par Edge Entertainment

Traduction : Pauline Marcel

Relecture : Shan Deraze

Responsable éditorial : Stéphane Bogard



WWW.PANDASAURUSGAMES.COM

©2018 Pandasaurus, LLC. Tous droits réservés. Adaptation française Edge Entertainment.

Importé et distribué par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy - B.P. 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France.

Conservez ces informations pour vos archives.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Petites pièces - Danger d'étouffement.

