

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

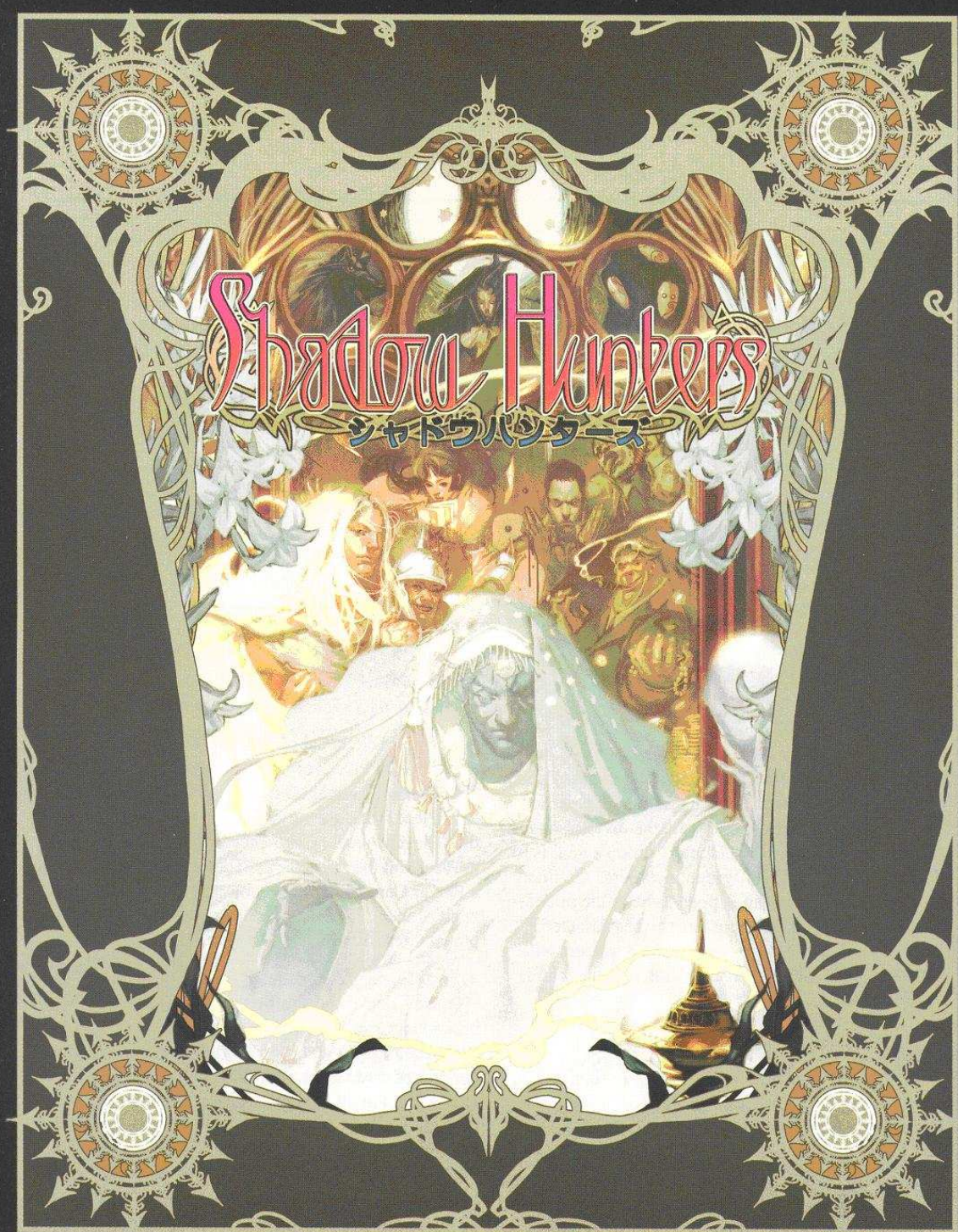
L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com





Les règles de la chasse

Shadow Hunters

🏹 Livret de règles 🏹

Nombre de joueurs : 4 à 8
(Recommandé à 5 ou plus)

Durée : 30 à 60 minutes

Age : 10 et +



Description générale

Shadow Hunters est un jeu de plateau de survie où trois groupes de personnages, "Shadow [Ombres]", "Hunters [Chasseurs]" et "Civilians [Civils]" ("Neutral [Neutres]") luttent les uns contre les autres pour survivre. Le groupe des "Ombres" sont les habitants du monde des démons et le but du groupe des "Chasseurs" est de détruire tous les membres du groupe des "Ombres". Les civils sont des personnes innocentes qui se trouvent au milieu de la bataille. Chaque joueur joue un personnage d'un de ces groupes mais les autres joueurs ne connaissent pas votre identité. Vous devez déterminer qui sont vos alliés et défaire vos ennemis !

Préparation de la partie

Les préparations suivantes sont nécessaires avant que vous ne commenciez la partie.

Note : l'utilisation de "joueurs" et de "personnages" est interchangeable.

1. Placez le plateau de jeu au milieu de la table et placez aléatoirement les 6 cartes secteurs dans les paires du plateau de jeu. Chaque paire de cartes secteurs est dans la même gamme d'attaque que chaque autre (voir ci-dessus).

2. Mélangez séparément les cartes blanches, les cartes noires et les cartes Hermit [Ermite] et placez-les face cachée sur le bord correspondant du plateau de jeu.

3. Chaque joueur choisit sa couleur et prend les deux pièces de bois de cette couleur, en plaçant l'une d'elles dans le cercle "No Damage [Aucun dommage]" du plateau de jeu (appelée la "Pièce HP") et l'autre devant lui (appelée la "Pièce du

Shadow Hunters (Chasseurs d'ombres) – Règles

joueur"). Cette pièce sera utilisée pour se déplacer sur les cartes secteurs. Chaque joueur prend alors la carte joueur de la couleur choisie et la place devant lui. Cette carte aidera à identifier quel joueur contrôle les pièces de bois de chaque couleur.

4. Mélangez séparément et face cachée les cartes personnages "Hunter", "Shadow" et "Neutral". Référez-vous alors à la "Liste d'attribution des cartes personnages" (ci-dessous) et piochez le nombre approprié de cartes de chaque groupe face cachée. Mettez toutes les cartes piochées ensemble,

mélangez-les encore une fois face cachée et distribuez une carte à chaque joueur. Chaque joueur vérifie secrètement son identité de personnage et place la carte face cachée sur sa carte joueur. Rappelez-vous que vous pouvez vérifier votre identité de personnage n'importe quand pendant la partie. Veillez à mettre toutes les cartes personnages inutilisées de côté de sorte que personne ne connaisse quelles cartes personnages ont été distribuées.

5. Déterminez aléatoirement le premier joueur.

Liste d'attribution des cartes personnages

A 4 joueurs

(Recommandé pour les joueurs débutants)
2 Chasseurs, 2 Ombres

A 5 joueurs

2 Chasseurs, 2 Ombres, 1 Neutre

A 6 joueurs

2 Chasseurs, 2 Ombres, 2 Neutres

A 7 joueurs

2 Chasseurs, 2 Ombres, 3 Neutres (sauf Bob)

A 8 joueurs

3 Chasseurs, 3 Ombres, 2 Neutres (sauf Bob)

Déroulement de la partie

Chaque joueur joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est votre tour, vous faites les actions suivantes.

Ceci se répète jusqu'à ce que la partie soit terminée.

1. Déplacez votre personnage.

(Obligatoire)

2. Suivez les instructions de la carte secteur. *(Facultatif)*

3. Attaquer d'autres joueurs. *(Facultatif)*

Déplacement

✦ Quand c'est votre tour, vous lancez les deux dés en même temps. Additionnez les deux nombres et déplacez votre pièce de joueur sur la carte secteur du même nombre.

(Sur le dé4, vous regardez toujours le nombre du haut pour déterminer ce qui a été obtenu.)

✦ Sur un total de 7, vous pouvez vous déplacer vers n'importe quelle carte secteur de votre choix. Veuillez noter, cependant, que vous ne pouvez pas rester sur la même carte secteur.

✦ Vous devez vous déplacer à chaque fois que vous lancez les dés. La seule exception est quand vous obtenez le nombre de la carte secteur sur laquelle vous vous trouvez - relancez alors les dés.

✦ Exemple : Vous obtenez 6 ce qui vous envoie vers l'église. Si vous êtes déjà sur l'église, relancez les dés.

Action sur la carte secteur

Après votre déplacement, vous pouvez suivre les instructions de la carte secteur sur laquelle vous vous trouvez. Les actions suivantes sont possibles sur les cartes secteurs.

Shadow Hunters (Chasseurs d'ombres) – Règles

Hermit's Cabin [La cabine de l'ermite] - Piochez la carte du dessus de la pioche des cartes ermites et lisez ce qui est écrit dessus. Donnez-la alors à un autre joueur de votre choix.

Erstwhile Altar [Autel d'autrefois] - Volez une carte équipement à un joueur de votre choix. Rien ne se produit si aucun joueur n'a de carte équipement.

Church [Église] - Piochez la carte du dessus de la pioche des cartes blanches et suivez ses instructions.

A propos des cartes personnages

Chaque carte personnage a les informations suivantes.

Nom - Nom du personnage.

HP (Points de vie) - Ceci montre combien de dommages vous pouvez prendre avant de mourir.

Affiliation de groupe - Ceci montre à quel groupe vous appartenez, "Shadow [Ombre]", "Hunter [Chasseur]" ou "Neutral [Neutre]" (civilians [civils]).

Condition de victoire - Ceci montre quelle condition votre personnage doit remplir pour gagner la partie.

Capacité spéciale - Chaque personnage a sa propre capacité unique. Vous pouvez les ignorer si vous souhaitez jouer une partie plus simple.



Cemetery [Cimetière] - Piochez la carte du dessus de la pioche des cartes noires et suivez ses instructions.

Underworld Gate [Porte des enfers] - Choisissez une des trois pioches de carte (blanche, noire ou ermite) et piochez la carte du dessus de cette pioche. Suivez alors ses instructions.

Weird Woods [Bois étranges] - Choisissez un joueur et effectuez une des deux actions suivantes :

A. Donnez 2 points de dommages au joueur.

B. Rendez 1 point de dommage au joueur. (Vous pouvez vous choisir)

A propos des cartes ermites

Les cartes ermites vous aident à identifier les personnages appartenant aux autres joueurs. Le joueur piochant la carte ermite est le "joueur actif".

❖ Si vous piochez une carte ermite, lisez ce qui est écrit sur la carte. Choisissez alors un joueur et donnez-lui la carte tout en la conservant face cachée. (Ne laissez pas quelqu'un d'autre voir la carte).

❖ Si on vous donne une carte ermite, lisez ce qui est écrit sur la carte et suivez les instructions seulement si votre nom de personnage ou votre affiliation de personnage correspond aux informations sur la carte. Sinon déclarez "Rien ne se produit".

Shadow Hunters (Chasseurs d'ombres) – Règles

❖ Exemple de carte ermite ❖

Disons que vous recevez une carte ermite qui indique : "Je parie que vous êtes une ombre ! Si c'est le cas, vous recevez 1 point de dommages !" Si l'affiliation de votre personnage est ombre vous obtenez 1 point de dommage et déplacez votre pièce HP sur le plateau de jeu en conséquence. Sinon, vous ne faites rien et déclarez simplement "Rien ne se produit".

Ni le joueur qui a pioché la carte ermite ni le joueur qui la reçoit ne peuvent annoncer aux autres joueurs ce qui est écrit sur la carte. Le joueur qui a reçu la carte ermite doit la défausser **face cachée** à coté du plateau de jeu.

❖ Si vous recevez une carte ermite, vous ne devez pas mentir et suivre honnêtement les instructions de la carte. (*Sauf si vous êtes le personnage "Unknown [Inconnu]"*).

Veillez noter que c'est le joueur qui a reçu la carte ermite qui doit suivre ses instructions, pas le joueur actif.

❖ Si vous venez à manquer de cartes ermites, mélangez les cartes ermites défaussées pour créer une nouvelle pioche de cartes.

A propos des cartes blanches et noires

Il y a deux types différents de cartes blanches/noires comme suit :

Single-use [A utiliser une seule fois] - Si vous piochez une carte qui indique "Single-use", vous lisez les instructions aux autres joueurs, suivez ces instructions puis défaussez la carte. Les cartes défaussées sont placées face visible du côté opposé du plateau de jeu.

Equipment [Équipement] - Si vous piochez une carte qui indique "Equipment", vous placez la carte devant vous. La carte est maintenant "équipée".

Les cartes équipement sont toujours actives quand elles sont équipées. Vous pouvez équiper autant de cartes équipement que vous voulez.

❖ Si vous venez à manquer de cartes noires ou blanches, mélangez les cartes défaussées pour créer une nouvelle pioche de cartes.

Attaque

A la fin de votre tour, vous pouvez attaquer un joueur sur une des 2 cartes secteurs de votre gamme.

❖ A propos de la gamme ❖

Quand vous vous déplacez sur une carte secteur, vous pouvez choisir d'attaquer un joueur sur cette carte ou sur la carte adjacente de la même paire.

❖ Si vous choisissez d'attaquer, sélectionnez votre cible et lancez les deux dés en même temps. Vous infligez un nombre de dommages égal à la différence entre les deux nombres obtenus (soustrayez le plus petit nombre du plus grand). Si les deux dés montrent le même nombre, votre attaque échoue et aucun dommage n'est infligé.

❖ Exemple d'attaque ❖

Si vous obtenez un 2 sur le dé et un 4 sur le dé, vous infligez 2 points de dommages ($4 - 2 = 2$).

❖ Dans le cas où vous attaquez plusieurs joueurs en même temps suite aux effets de certaines cartes, vous lancez les dés une fois et vous appliquez le résultat à tous les joueurs ciblés.

Mort d'un personnage

❖ Quand vous recevez ou récupérez des dommages des attaques d'autres joueurs ou d'effets de cartes, vous déplacez votre pièce HP sur le plateau de jeu pour enregistrer combien de dommages vous

Shadow Hunters (Chasseurs d'ombres) – Règles

avez reçus (ou récupéré). Votre personnage meurt quand vos dommages accumulés égalent ou dépassent la quantité de HP indiquée sur votre carte personnage.

✦ Quand votre personnage meurt, vous êtes hors jeu. Vous devez révéler votre identité (retournez votre carte personnage face visible) et enlevez votre pièce de joueur et la pièce HP du plateau de jeu.

✦ Si vous tuez un autre personnage, vous obtenez une carte équipement de votre choix de ce personnage et défaussez les autres.

Fin de la partie et victoire

✦ Si vous remplissez la condition de victoire de votre personnage, vous révélez immédiatement votre identité (si ce n'est

déjà fait) et déclarez que la partie est terminée. (Dans la plupart des cas ceci se produit quand un personnage meurt.)

✦ Vous n'avez pas à attendre votre tour pour déclarer que la partie est terminée. Si votre personnage remplit sa condition de victoire suite à l'action d'un autre joueur, vous pouvez immédiatement déclarer que la partie est terminée.

✦ Chaque joueur qui a rempli la condition de la victoire de son personnage est considéré comme gagnant.

✦ En fonction de la façon dont la partie progresse, il est possible aux joueurs "Ombre" et "Chasseur" de finir gagnants même s'ils ont été tués au milieu de la partie.

Capacités spéciales

Chaque personnage possède une capacité spéciale.

✦ Chaque joueur ne peut utiliser la capacité spéciale de son personnage que s'il a révélé l'identité de son personnage (en retournant la carte personnage face visible). (*Exceptions* : "Daniel" et "Unknown [Inconnu]"). Vous pouvez révéler votre identité à tout moment pendant la partie même pendant le tour d'un autre joueur.

Veillez trouver ci-dessous la description de la capacité spéciale de chaque personnage :

Allie - L'amour de la mère : Vous pouvez complètement récupérer tous vos dommages une fois pendant la partie.

Bob - Vol : Si vous infligez 2 points de dommages ou plus à un autre personnage, vous pouvez voler une carte équipement de

votre choix à ce personnage au lieu de lui infliger les dommages.

Charles - Fête sanglante : Après avoir attaqué un personnage, vous pouvez encore attaquer le même personnage en donnant 2 points de dommages.

Daniel - Cri perçant : Vous devez révéler votre identité quand un autre personnage meurt. Vous ne pouvez pas révéler votre identité à un autre moment.

Emi - Téléportation : Quand vous vous déplacez, vous pouvez choisir de lancer les dés normalement **OU** de vous déplacer vers une carte secteur adjacente sans lancer les dés.

Franklin - Foudre : Une fois pendant la partie, au début de votre tour, vous pouvez choisir un personnage et lui infliger des dommages en lançant le dé6.

George - Démolition : Une fois pendant la partie, au début de votre tour, vous pouvez

Shadow Hunters (Chasseurs d'ombres) – Règles

choisir un personnage et lui infliger des dommages en lançant le dé4.

Unknown [Inconnu] - Duperie : Quand vous recevez une carte ermite, vous pouvez mentir au sujet de votre identité pour déclencher l'effet de la carte ou pour dire "Rien ne se produit". Vous n'avez pas à révéler notre identité pour utiliser cette capacité spéciale.

Vampire - Sucrer le sang : Quand vous attaquez et infligez des dommages à un joueur, vous récupérez immédiatement 2 points de vos propres dommages.

Werewolf [Loup-garou] - Contre-attaque : Quand vous êtes attaqué par un joueur, vous pouvez choisir de contre-attaquer juste après que l'attaque initiale est résolue. Il est acceptable de révéler votre identité après avoir été attaqué pour effectuer la contre-attaque.

Pour une spéculation et un plaisir plus importants

Quand vous jouez au moins à 7 joueurs, vous pouvez vouloir envisager d'utiliser plus de cartes personnage que le nombre de joueurs. Utiliser cette règle devrait augmenter la difficulté de spéculer sur l'identité des personnages des autres joueurs.

❖ Au début de la partie, préparez un nombre de cartes personnages égal au nombre de joueurs augmenté de 1.

A 7 joueurs

3 Chasseurs, 3 Ombres, 2 Neutres
(sauf Bob)

A 8 joueurs

3 Chasseurs, 3 Ombres, 3 Neutres
(sauf Bob)

❖ Comme dans la règle standard, distribuez une carte personnage à chaque

joueur. Mettez la carte restante de côté face cachée.

❖ Le joueur dont le personnage meurt en premier pendant la partie agit comme un juge. Le juge confirme les informations sur la carte restante et, à chaque fois qu'un personnage meurt, vérifie et annonce si la condition de victoire a été remplie ou pas. Le juge ne peut pas révéler les informations de cette carte aux autres joueurs.

Règles permettant d'économiser le temps

A 6 joueurs ou plus, vous pouvez envisager de permettre à chaque joueur d'utiliser une "carte ermite" au début de la partie. Ceci vous aidera quand la plupart des joueurs sont des débutants ou quand vous souhaitez avoir un temps de jeu court.

1. Quand les préparations de la partie sont faites, le premier joueur pioche une carte ermite. Il effectue ce qu'indique la carte ou signale "Rien ne se produit" puis donne la carte au joueur à sa gauche qui fait de même. (*La manipulation de la carte ermite est la même que dans la règle standard*).

2. Quand chaque joueur a utilisé la carte ermite, la partie continue normalement.

Pour les débutants

Pour la première partie, vous pouvez choisir de ne pas utiliser les capacités spéciales. Ceci simplifiera la partie.

Q&R

Q1 : J'ai obtenu plusieurs cartes d'équipement. Leurs effets peuvent-ils être combinés ?

A1 : Oui, ils le peuvent. Disons que vous avez "Cursed Sword Masamune [Epée maudite Masamune]", "Butcher Knife [Couteau de boucher]", "Chainsaw [Tronçonneuse]", "Handgun [Pistolet]" et "Machine Gun [Mitrailleur]". Vous devez

Shadow Hunters (Chasseurs d'ombres) – Règles

d'abord attaquer un autre joueur à cause de l'effet de "Cursed Sword Masamune [Epée maudite Masamune]". De plus, en raison de l'effet de "Handgun [Pistolet]" et "Machine Gun [Mitrailleuse]", chaque joueur dans une gamme autre que la votre sera attaqué. Enfin, en raison de l'effet de "Cursed Sword Masamune [Epée maudite Masamune]", "Butcher Knife [Couteau de boucher]", "Chainsaw [Tronçonneuse]", la quantité de dommages que vous infligez serait le nombre obtenu au dé4 +1 (Butcher Knife [Couteau de boucher]) + 1 (Chainsaw [Tronçonneuse]).

Q2 : Certaines des cartes noires et des cartes blanches indiquent qu'elles entrent en vigueur "Quand vous révélez votre identité". Ceci signifie-t-il que leur effet est indisponible si l'identité de mon personnage a déjà été révélée ?

A2 : Non. Si l'identité de votre personnage a déjà été révélée, l'effet de la carte est disponible comme si vous veniez juste de révéler l'identité de votre personnage.

Q3 : Quand je choisis un joueur et récupère ses dommages grâce à l'effet de la carte secteur "Weird Woods [Bois étranges]" ou de la carte blanche "Blessing [Bénédiction]", est-il CORRECT de choisir un joueur qui n'a aucun dommage ?

A3 : Oui c'est acceptable. Dans ce cas rien ne se produit et vous gaspillez simplement l'effet de la carte.

Q4 : Si je tue plusieurs personnages en même temps à cause de l'effet de la carte "Machine Gun [Mitrailleuse]", est-ce que j'obtiens seulement 1 carte d'équipement ?

A4 : Non. Vous pouvez obtenir 1 carte d'équipement de votre choix de chacun des personnages tués.

Q5 : Est-il possible de ne pas utiliser l'effet de mes cartes équipement ?

A5 : Non ce n'est pas possible, vos cartes équipement sont toujours en effet. Il n'est pas possible qu'un joueur utilise sélectivement les effets des cartes. Il y a cependant une exception. Vous pouvez choisir d'utiliser ou pas l'effet de la carte "Mystic Compass [Boussole mystique]" avant de vous déplacer.

Q6 : Quand j'utilise la capacité spéciale "Téléportation" de la carte "Emi", puis-je choisir de me déplacer vers une carte secteur dans une gamme différente de celle où je suis pour le moment ?

A6 : Oui vous pouvez. Si Emi utilise sa capacité spéciale "Téléportation", elle peut se déplacer soit vers l'autre carte secteur de la paire qu'elle occupe actuellement soit vers une carte secteur la plus proche du côté opposé adjacente à la paire.

Tuyaux

Identifiez les personnages des autres joueurs !

L'identification des personnages des autres joueurs est l'une des plus grandes attractions de ce jeu. Si vous attaquez d'autres joueurs sans connaître leur identité, vous pouvez attaquer vos alliés. Conserver des indices sur les actions des autres joueurs devrait vous aider à démasquer leurs identités.

Penser au jeu d'équipe !

Plusieurs joueurs peuvent gagner à ce jeu. Même si les personnages des groupes "Chasseur" et "Ombre" meurent au milieu de la partie, ils peuvent encore gagner la partie si un de leurs alliés remplit sa condition de victoire.

En conséquence, quand votre personnage est sur le point de mourir, il est important de voir s'il y a quelque chose que vous pourriez faire pour mettre vos alliés dans une position avantageuse.