

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



NETFLIX

STRANGER THINGS



IDENTITÉ SECRÈTE

ENDOSSEZ VOTRE IDENTITÉ SECRÈTE,
ET BLUFFEZ TOUS VOS AMIS !

BUT DU JEU

Sauver Hawkins est un jeu de bluff semi coopératif pour 4 à 6 joueurs. Les héros de *Stranger Things* vont tenter de sauver leur ville, mais attention : certains personnages pourraient être corrompus par le Flagelleur mental tapis au fond des ténèbres jusqu'à être possédés, et se retourner contre leurs amis ! Ils ne peuvent donc avoir confiance en personne et même si les amis ne se mentent pas, selon Mike, il va falloir persuader les autres de vous faire parfois aveuglément confiance.

Pour gagner, il faut tout à la fois :

- Accomplir son objectif avant les autres.
- Empêcher les Héros d'atteindre les ténèbres du Monde à l'Envers.
- Empêcher le Demogorgon d'arriver à l'École d'Hawkins.



CONTENU DE LA BOÎTE



1 plateau de jeu

1 pion HÉROS



1 pion DEMOGORGON

50 cartes « action »



12 cartes « objectif
/échelle de corruption »



1 livret de règles



6 cartes « personnage »

MISE EN PLACE DU JEU

1 - On distribue 1 carte « **personnage** » à chaque joueur qui en prend connaissance et la pose face visible face à lui ; les cartes inutilisées sont rangées dans la boîte.

2 - On distribue 2 cartes « **objectif/échelle de corruption** » à chaque joueur. Il en choisit une qu'il doit garder secrète et les autres sont rangées dans la boîte sans que personne ne les regarde. Une fois son objectif lu, le joueur retourne la carte face cachée et la glisse SOUS sa carte « **personnage** » : on décompte son niveau de corruption en couvrant/découvrant les échelons au fur et à mesure de la partie ; le niveau le plus haut de corruption étant le niveau « **possédé(e)** ».

3 - On distribue 2 cartes « **action** » à chaque joueur et on constitue une pioche avec toutes les autres, face cachée.

4 - Le plus jeune joueur commence.

OPTION DE JEU

Pour déterminer les objectifs, vous pouvez également mélanger toutes les cartes « **objectif** », puis en défausser 6, faces cachées, dans la boîte et le joueur le plus vieux en sélectionne une. Il passe ensuite les cartes restantes à son voisin qui en sélectionne une à son tour et ainsi de suite. Quand tout le monde possède un objectif, on défausse les éventuelles cartes restantes faces cachées dans la boîte. Continuez l'installation par l'étape 3.



TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se décompose en 3 phases avant de passer au joueur suivant (par la droite).

1 - Ressources : tous les joueurs prennent 1 carte « action » dans la pioche en commençant par le joueur actif, puis dans le sens horaire. De plus, le joueur actif redresse sa carte de personnage pour avoir accès à son action de personnalité.

2 - Mystère :

A. Chaque joueur (sauf le joueur actif) pose une carte « action » de sa main face cachée au centre de la table et explique pourquoi le joueur actif doit la sélectionner (ou pas), sans dire ce que c'est.

B. Le joueur actif sélectionne alors 2 des cartes proposées sans les regarder et les mélange avant de les révéler à tout le monde pour appliquer les effets un par un dans l'ordre qu'il souhaite. Les cartes non sélectionnées sont défaussées faces cachées à côté de la pioche.

3- Épuisement : le joueur actif défusse 1 carte « action » de sa main, en la gardant face cachée.

Note : Quand la pioche est vide on mélange la défausse pour la reconstituer.

ATTENTION AU BLUFF !

Durant la phase de mystère, les joueurs doivent persuader le joueur actif de sélectionner ou non leur carte. Cette phase de discussion est importante et évolue au fur et à mesure de la partie.

En effet, si au début un joueur a persuadé le joueur actif de prendre sa carte alors qu'elle avait des effets négatifs et que les autres joueurs l'ont remarqué, cela va être compliqué pour lui de le convaincre de nouveau. Mais est-ce que cette carte était réellement négative ou est-ce qu'elle ne faisait simplement pas avancer un pion dans le sens de son objectif, sans pour autant agir pour le compte du Flagelleur mental ? Alors, faut-il prendre sa prochaine carte ? Ou encore, faut-il le croire quand il précise de ne pas sélectionner sa prochaine carte ? Celle-ci est-elle positive ou non ? Ou encore, un joueur peut proposer des cartes positives pour gagner la confiance des autres pour trahir tout le monde plus tard.

En observant les cartes révélées au fil de la partie, on peut éventuellement deviner les objectifs des joueurs, mais rien n'est jamais certain.



PERSONNALITÉ

Chaque joueur peut utiliser l'action décrite sur sa carte « personnage » **1 fois par tour de table**, quand il le souhaite. Il pivote alors sa carte « personnage » d'un quart de tour (ainsi que la carte « échelle de corruption » en dessous, afin de signaler que sa personnalité a été utilisée. Les bonus sur les cartes « personnage » s'appliquent au texte en gras.

Exemple : Juste avant la phase Mystère d'un autre joueur, celui qui joue Dustin, décide d'utiliser son action de personnalité. Il incline ses cartes « personnage » et « objectif/échelle de corruption » d'un quart de tour afin que tout le monde voie qu'il l'a utilisée. Après quoi, comme le pion **HÉROS** est sur une case Maison, il pioche 3 cartes dans la défausse (2 de base +1 car il est sur une case Maison). Il découvre que l'un des joueurs a défaussé une carte permettant d'éliminer de la corruption à tout le monde : est-ce un traître ? Il décide de sélectionner une carte rapprochant rapidement le pion **HÉROS** du laboratoire pour atteindre son objectif, défausse les deux autres regardées et une de plus qu'il a en main. Il ne pourra plus utiliser son action de personnalité tant qu'il n'aura pas accompli la phase Ressource en tant que joueur actif.



MOUVEMENT DES PIONS

Le pion **HÉROS** commence sur la case **École** et le pion **DEMOGORGON** sur la case **Ténèbres**.

Le joueur actif déplace le pion sur le plateau suivant les instructions des cartes « action » révélées lors de la phase 2.

Note : il est possible d'aller de la Forêt de Mirkwood au Château Byers, mais pas l'inverse.

Exemple : Le joueur qui interprète Eleven vient de sélectionner deux cartes des autres joueurs durant sa phase Mystère. Il les mélange avant de les regarder. L'une d'elle fait avancer le pion **HÉROS** vers les **Ténèbres** de 2 cases et l'autre carte d'une seule vers l'**École**.

Sa carte « objectif » l'oblige dans un premier temps à se rendre dans le Monde à l'Envers puis de revenir sur une case Maison, c'est donc parfait : il joue la première carte avec un déplacement de 2 cases et, ensuite, la seconde carte avec le déplacement de 1 case qui lui permet de revenir au Laboratoire d'Hawkins.

Son objectif est rempli, il a gagné la partie !



CORRUPTION



Quand un personnage reçoit des effets de corruption, il fait glisser sa carte « personnage » sur l'« échelle de corruption » au verso de sa carte « objectif » pour laisser apparaître le **niveau de corruption** où il se trouve. Il est **POSSÉDÉ** par le Flagelleur mental quand la ligne rouge de cette carte apparaît. Un joueur **POSSÉDÉ** l'est au moins jusqu'à la fin de son tour.

- Lorsque les cartes révélées affichent des points de corruptions en plus ou en moins, tous les personnages sont affectés.

- Un joueur actif ayant son personnage **POSSÉDÉ** lors de la révélation des cartes « action » de la phase 2 ne tient plus compte des déplacements du pion **HÉROS** vers la case **École**.

- Si les pions **HÉROS** et **DEMOGORGON** sont sur la même case au début du tour du joueur actif, ce dernier subit **+1 niveau de corruption**.

- Si le pion **HÉROS** est sur une case du Monde à l'Envers au début du tour du joueur actif, ce dernier subit **+1 niveau de corruption**.

Exemple : Le joueur actif qui interprète Lucas commence son tour dans le Monde à l'Envers. Pas de chance, il subit donc **+1 niveau de corruption** et devient par la même occasion **POSSÉDÉ**. Il effectue son tour normalement. Il révèle les cartes durant la phase Mystère, et l'une d'elle permet d'abaisser son niveau de corruption de 1 : il redescend au niveau 4 et n'est donc plus **POSSÉDÉ**, mais cela ne sera effectif qu'à la fin de son tour. Il ne peut donc toujours pas déplacer le pion **HÉROS** vers l'École. Dommage car ça lui aurait permis de rejoindre la case Chez Will, et de remplir son objectif.



FIN DE PARTIE

Pour gagner la partie il faut atteindre son objectif. Ce dernier ne peut être rempli qu'à partir du 2^e tour de joueur actif (soit après 1 tour de table complet).

- La partie s'arrête si un joueur remplit son objectif durant son tour : lui et ceux qui ont le même objectif gagnent.

- La partie s'arrête si le pion **HÉROS** atteint la case **Ténèbres** : le personnage avec l'objectif « possédé » gagne. Si personne n'avait cet objectif, tout le monde perd.

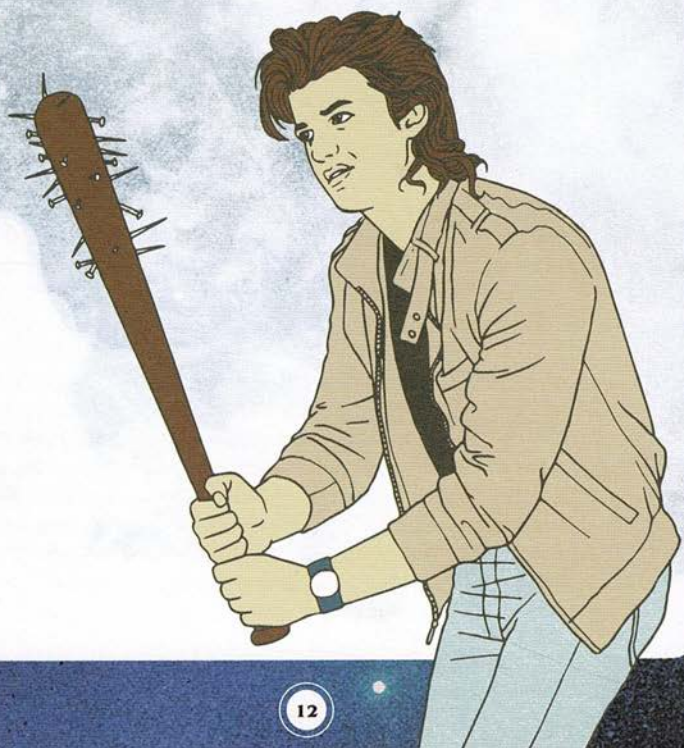
- La partie s'arrête si le pion **DEMOGORGON** arrive sur la case **École** : tout le monde perd.

Exemple : Le joueur de Max est le plus jeune, il commence donc la partie. Après une phase de Ressource, il lance la phase Mystère. Son voisin de droite lui précise que sa carte va pouvoir faire bouger le pion **HÉROS** dans un sens qui plaira à « Max la fonceuse ». Le joueur suivant stipule qu'il vaut mieux ignorer la carte qu'il propose car elle n'est « vraiment pas cool » et le dernier joueur dit : « Franchement, ce n'est pas la meilleure carte mais il faut savoir faire quelques sacrifices pour le bien de tous. »

Le joueur actif décide de prendre les autres joueurs au pied de la lettre pour au moins évaluer leur honnêteté : il prend les cartes soulignées par « Max la fonceuse » et « quelques sacrifices ». Il écarte la « mauvaise carte » face cachée à côté de la pioche, mélange les 2 cartes et les révèle. L'une envoie directement les **HÉROS** sur la case Forêt de Mirkwood et l'autre cumule un déplacement de 2 cases des



HÉROS vers les **Ténèbres**, 2 cases du **DEMOGORGON** vers l'**École** et +2 niveaux de corruption pour tout le monde. L'objectif du joueur actif est de se trouver sur la Forêt de Mirkwood sans qu'un personnage ne possède plus de 3 en corruption (objectif « Se cacher »). Mais c'est le premier tour, alors il ne peut pas remplir son objectif, il va devoir attendre le tour prochain pour revenir sur la case de la Forêt de Mirkwood. Il joue alors les cartes dans l'ordre dans lequel il les a révélées et préfère garder son action de personnalité pour plus tard en cas de besoin. C'est la fin de son tour.



FAQ

Est-ce qu'un personnage POSSÈDÉ l'est de manière permanente ?

Non, il l'est au moins jusqu'à la fin de son tour de joueur actif, mais si une carte abaisse le niveau de corruption dès la fin de son tour, il n'est plus possédé.

Est-ce que je peux utiliser mon action de personnalité juste avant de jouer mon tour ?

Oui. Vous inclinez alors votre carte et la redressez à votre phase de Ressource au début de votre tour de joueur actif.

Est-ce que je peux utiliser mon action de personnalité durant le tour d'un autre joueur actif ?

Oui. Vous inclinez alors votre carte et la redresserez à votre phase de Ressource de joueur actif. Votre action peut prendre place entre deux phases de jeu du joueur actif, entre la révélation de deux cartes en phase Mystère ou entre deux tours d'autres joueurs.

Est-ce que l'action de personnalité d'Eleven peut sélectionner deux pions différents ?

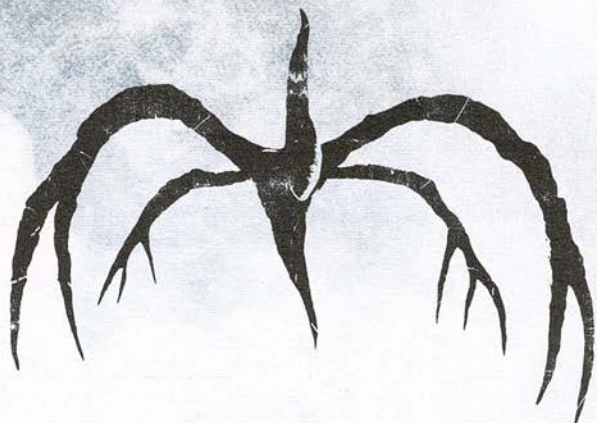
Oui. Suivant le nombre de fois où Eleven peut annuler un déplacement de pion durant son action de personnalité. Elle peut ainsi annuler le déplacement des pions HÉROS et DEMOGORGON sur la même carte ou sur des cartes différentes, voire n'annuler que le déplacement du DEMOGORGON sur les deux cartes. Si elle pouvait utiliser une annulation de déplacement supplémentaire, elle n'est pas obligée de le faire.

Est-ce que l'action de personnalité de Will peut affecter plusieurs joueurs ?

Oui, suivant le nombre de cartes à échanger, le joueur du personnage de Will peut en prendre une dans une main d'un joueur, une autre dans une autre ou même plusieurs dans la même main d'un autre joueur. Il doit ensuite rendre autant de cartes de sa propre main.

Est-ce que l'action de personnalité de Mike peut affecter plusieurs joueurs ?

Non, Mike ne peut « soigner » qu'un seul personnage à la fois.



Un jeu conçu par Fabien Fernandez.

L'auteur tient à remercier Héloïse Bares, Charlotte Bousquet, Gaetan Domalain, Tony Godin, Lauriane Pirodon, et leurs équipes de joueurs et joueuses pour les playtests.

Direction de la publication : Isabelle Jeuge-Maynard
et Ghislaine Stora

Direction éditoriale : Émilie Franc

Édition : Marion Dellapina

Conception coffret : Valentine Antenni

Direction artistique : Géraldine Lamy

Conception graphique et mise en pages : SKGD-Création

Fabrication : Donia Faiz

STRANGER THINGS : ™ / © Netflix 2021. Used with permission.

Toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle, par quelque procédé que ce soit, de la nomenclature et/ou du texte et des illustrations contenus dans le présent ouvrage, et qui sont la propriété de l'Éditeur, est strictement interdite.

© Larousse 2021

ISBN : 978-2-03-597646-8

Dépôt légal : novembre 2021

Achevé d'imprimer en Chine

326722 - 11045106 - juin 2021