

## Avant-propos

L'objectif de ces nouvelles règles est d'améliorer le jeu sur les points suivants :

- Résoudre le problème des cartes **Lieu** et **Fantôme** « mortes » qui restent en main ;
- Équilibrer le choix entre poser peu ou beaucoup de cartes à son tour ;
- Harmoniser la portée des effets ;
- Étendre les effets des cartes afin d'offrir plus de choix tactiques.

Le challenge était de modifier uniquement les règles, en évitant au maximum de modifier les cartes ou ajouter du nouveau matériel.

Les nouveautés sont **surlignées en jaune**.

## Matériel

72 cartes à jouer, réparties en :

- 32 cartes **Fantôme**
- 26 cartes **Lieu**
- 8 cartes **Personnage**
- 4 cartes **Zone**
- 2 cartes **Aide de Jeu**

## But du jeu & condition de victoire

Les joueurs incarnent chacun un fantôme et s'opposent pour capturer les différentes cartes **Personnage** à l'aide de leurs cartes **Lieu** et **Fantôme**.

Chaque carte **Personnage** possède un *seuil de terreur* à atteindre pour d'être capturé ; et les joueurs doivent cumuler les *points de terreur* leurs cartes **Lieu** et **Fantôme** afin d'atteindre le *seuil de terreur*.

→ La valeur du *seuil de terreur* de chaque carte **Personnage** est indiquée en haut à gauche.

→ La valeur des *points de terreur* de chaque carte **Lieu** ou **Fantôme** est indiquée en haut à gauche.

Chaque carte **Personnage** capturée rapporte des *points de victoire*.

→ La valeur des *points de victoire* de chaque carte **Personnage** est indiqué en haut à droite.

Il y a 21 *points de victoire* en tout. Le gagnant est le premier joueur qui atteint ou dépasse 11 *points de victoire*.



Carte **Personnage**



Carte **Lieu**



Carte **Fantôme**

## Déroulement de la partie

### Mise en place

1. Les 4 cartes **Zone** sont disposées en ligne les unes à côté des autres dans cet ordre : 1<sup>er</sup> Étage, Rez-de-Chaussée, Sous-sol, Jardin.
2. Les cartes **Lieu** marquées d'un 1 en bas à gauche sont isolées. Le premier joueur place une carte du **Sous-sol** en dessous de la carte **Zone** correspondante ; le second joueur place une carte du **Rez-de-Chaussée**, du **Sous-sol** et du **Jardin** en dessous des cartes **Zone** correspondantes. Le reste des cartes **Lieu** est mélangé et placé face cachée, en pioche, à côté de la carte **Jardin**.
3. Les cartes **Fantôme** sont mélangées et placées face cachée, en pioche, à côté de la carte **Jardin**.
4. La carte **Wilson Exorcist** est placée face visible, à côté de la carte 1<sup>er</sup> Étage. Le reste des cartes **Personnage** est mélangé et placé face cachée, en pioche, au dessus de la carte **Wilson Exorcist**. La première carte **Personnage** est tirée et placée le long de la carte 1<sup>er</sup> Étage .
5. Chaque joueur pioche 3 cartes **Lieu** et 3 cartes **Fantôme** au hasard. Les joueurs défaussent l'un après l'autre 1 carte **Fantôme**.

Les joueurs jouent l'un après l'autre.

### Tour de jeu

Au début du tour du joueur, les 4 cartes **Zone** doivent être orientées vers le joueur de manière à présenter le descriptif du tour de jeu.

Le tour de jeu est divisé en 2 phases successives :

1. Phase de **pose** de cartes **Lieu** ou **Fantôme** et de **capture** de cartes **Personnage** ;
2. Phase de **pioche** de cartes **Lieu** ou **Fantôme**.

#### 1 – Phase de pose de cartes Lieu ou Fantôme et de capture de cartes Personnage

A son tour, le joueur peut poser jusqu'à 4 cartes **Lieu** ou **Fantôme**, à raison de 1 carte par *zone*, dans l'ordre de son choix.

#### *Pose de cartes Lieu*

**Restriction de pose** : Les cartes **Lieu** doivent être impérativement posées dans la ou les *zones* auxquelles elles sont *liées* : le **Jardin**, le **Sous-sol**, le **Rez-de-Chaussée** ou le 1<sup>er</sup> Étage.

→ La ou les *zones* auxquelles sont *liées* les cartes **Lieu** sont indiquées dans la **barre de couleur en haut à gauche**.

**Ouverture d'une pièce hantée** : Si le joueur ne possède pas de **pièce hantée** dans la *zone*, alors il doit d'abord poser une carte **Lieu** **liée à la zone** pour en **ouvrir** une.

**Limite de capacité :** Si le nombre de cartes **Fantôme** présentes dans la **pièce hantée ouverte** est égal à la **capacité** de la carte **Lieu** de la **pièce hantée ouverte**, alors le joueur doit poser une nouvelle carte **Lieu liée à la zone** pour **fermer** la **pièce hantée** actuelle et en **ouvrir** une nouvelle.

→ La **capacité** de chaque carte **Lieu** est indiquée par le nombre de **têtes** sur le bord gauche.

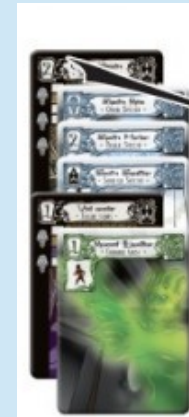
**Fermeture d'une pièce hantée ouverte :** Dès qu'une carte **Lieu** est posée à la suite des cartes **Lieu** et **Fantôme** qui composent une **pièce hantée ouverte**, cette carte **Lieu** ferme la **pièce hantée** et en ouvre une nouvelle.

**Effet :** Au moment de la pose d'une carte **Lieu Entre deux zones**, le joueur doit appliquer l'effet de la carte. (Cf. Description des effets des cartes **Lieu** en Annexe).

### Composer une pièce hantée

Une **pièce hantée** est toujours composée au début par une carte **Lieu liée à la zone** et ensuite de plusieurs cartes **Fantôme**.

Plusieurs **pièces hantées** peuvent se suivre, et constituent une **apparition**.



Exemple d'une **apparition** composée de deux **pièces hantées** dans une même **zone** : la première **pièce hantée** dite **fermée** est composée d'une carte **Lieu** et complétée de trois cartes **Fantôme** et la seconde d'une carte **Lieu** complétée d'une seule carte **Fantôme** pour l'instant.

## Pose de cartes Fantôme

**Etendue de pose :** Les cartes **Fantôme** peuvent être posées dans n'importe quelle *zone*.

**Conditions de pose :** Le joueur ne peut poser une carte **Fantôme** que s'il a déjà posé une carte **Lieu** dans la *zone*, et que le nombre de cartes **Fantôme** présentes dans la *pièce hantée ouverte* est inférieur à la *capacité* de la carte **Lieu** de la *pièce hantée ouverte*.

**Restrictions liée à l'Aura :** Si une carte **Personnage** avec une *aura* se trouve dans la *zone*, alors le joueur ne peut pas poser de cartes **Fantôme** de la *famille* ciblée par l'*aura* de la carte **Personnage**. Toutefois, si la *pièce hantée ouverte* du joueur a été ouverte par la carte **Lieu Traversant la maison** possédant le *bouclier* correspondant à la *famille* ciblée par l'*aura*, alors le joueur peut poser une carte **Fantôme** de la *famille* ciblée par l'*aura* de la carte **Personnage**.

**Effet au moment de la pose :** Au moment de la pose d'une carte **Fantôme**, le joueur doit appliquer l'effet de la carte. (Cf. Description des effets des cartes **Fantôme** en Annexe).

**Effet secondaire lié à l'Aura :** Si à la suite d'un effet, une carte **Personnage** avec une *aura* est déplacée dans une *zone* dans laquelle les joueurs possèdent une *apparition*, alors les joueurs doivent défausser de leurs *pièces hantées ouvertes* toutes les cartes **Fantôme** ciblées par l'*aura* de la carte **Personnage**. Toutefois, si la *pièce hantée ouverte* de l'un des joueurs a été ouverte par la carte **Lieu Traversant la maison** possédant le *bouclier* correspondant à la *famille* ciblée par l'*aura*, alors ce joueur peut conserver ses cartes **Fantôme** de la *famille* ciblée par l'*aura* de la carte **Personnage**.

## Rotation des cartes Zone

Une fois que le joueur a posé une carte dans une *zone*, et appliqué son effet - ou bien décidé de ne pas poser de cartes ; alors il doit tourner la carte **Zone** de manière à présenter le descriptif de tour de jeu à son adversaire. Cette manipulation sert à mémoriser dans quelles *zones* le joueur a déjà joué ou non une carte et déclencher la fin de la phase une fois que la quatrième carte **Zone** a été tournée.

## Capture de cartes Personnage

Tant que le joueur n'a pas tourné les 4 cartes **Zone** de manière à présenter le descriptif de tour de jeu à son adversaire, il peut capturer une ou plusieurs cartes **Personnage** dans n'importe quelle *zone*, qu'il y ait déjà joué ou non une carte.

Pour capturer une carte **Personnage**, le joueur doit réunir deux conditions :

- Le personnage doit se trouver seul dans une *zone* de la maison où

le joueur dispose d'une *apparition* (en effet, si plusieurs cartes **Personnage** se trouvent dans une même *zone*, à l'exception de la carte **Wilson Exorcist**, alors le joueur ne peut pas capturer les cartes **Personnage**) ;

- L'*apparition* du joueur doit produire un nombre de *points de terreur* supérieur ou égal au *seuil de terreur* de la carte **Personnage**.

Dès que le *seuil de terreur* est atteint ou dépassé, le joueur doit capturer la carte **Personnage**.

Le joueur prend la carte **Personnage** et la pose à côté de lui. Puis le joueur doit prendre toutes les cartes de l'*apparition* qui ont servi à capturer la carte **Personnage**, puis doit les défausser une à une en commençant par la dernière carte posée et en terminant par la première carte posée.

Attention ! Dès qu'il ne reste plus qu'une seule carte **Personnage** à effrayer, la carte **Wilson Exorcist** lui est associée, et augmente son seuil de terreur de 2 points.

### Cumuler des points de terreur

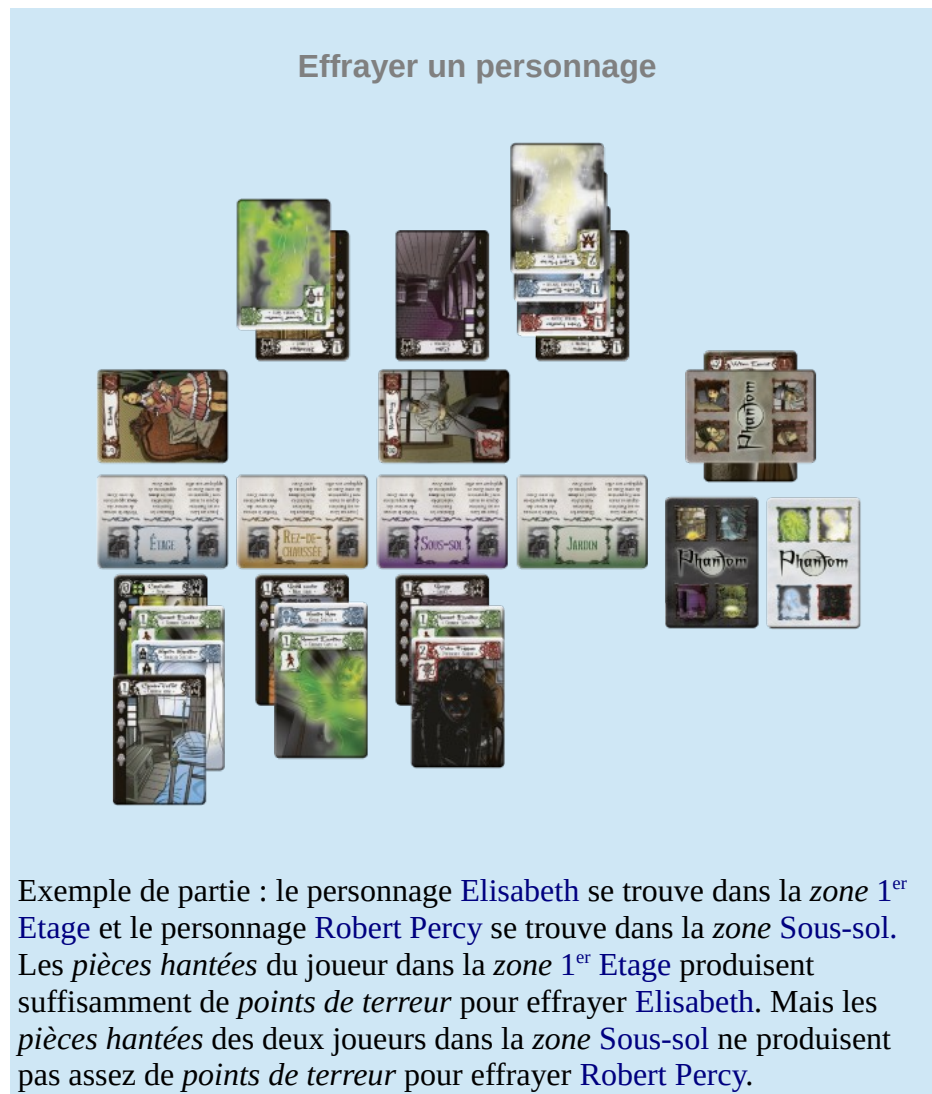
Chaque carte **Lieu** ou **Fantôme** apporte des *points de terreur* qui contribuent à la *puissance* de l'*apparition*.

La *puissance* d'une *apparition* est calculée en faisant la somme des *points de terreur* de toutes les cartes **Lieu** et **Fantôme** qui la composent.

### Cas particuliers des points de terreur des cartes Fantôme

Certaines cartes **Fantôme** apportent des *points de terreur* de X (multiple)

- **Reine** : X *points de terreur* où X est le nombre de cartes **Fantôme** de la même *famille* que la carte **Reine** ; présents dans l'*apparition* où se trouve la carte **Reine**.
- **Squatteur** : X *points de terreur* où X est le nombre de cartes **Lieu** présents dans l'*apparition* où se trouve la carte **Squatteur**.



### Fin de la phase 1

Dès que le joueur a tourné les 4 cartes **Zone** de manière à présenter le descriptif de tour de jeu à son adversaire, il termine la phase 1. Il ne peut plus poser de cartes **Lieu** ou **Fantôme**, ni capturer de cartes **Personnage**.

## 2 – Phase de pioche des cartes Lieu ou Fantôme

Le joueur doit piocher **3 cartes**, une à une, en choisissant à chaque fois s'il pioche une carte **Lieu** ou une carte **Fantôme**.

Si le joueur possède plus de 10 cartes en main à la fin de la phase de pioche, il doit en défausser autant que nécessaire afin de ramener le nombre de cartes en main à 10.

Dès que le joueur a pioché ses cartes, le tour passe au joueur suivant.

## Fin de partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a atteint 11 points de victoire.

## Annexe : Effets des cartes

Certaines cartes **Lieu**, **Fantôme** ou **Personnage** ont des effets sur les autres cartes, qui peuvent être soit temporaires et déclenchés au moment de la pose ; soit permanents et actifs tant que la carte est présente dans une *zone*.

### Portée des effets

Les effets des cartes s'appliquent en général dans la *zone* où les cartes sont posées, et en général dans les *pièces hantées ouvertes* ; qu'il s'agisse de celle du joueur ou celle de son adversaire.

De plus, toutes les cartes **Lieu** et **Fantôme** d'une *pièce hantée fermée* sont *protégées* des effets de toutes les autres cartes **Lieu**, **Fantôme** ou **Personnage**.

## Effets des cartes Lieu

### Carte Lieu Entre deux zones

Au moment de la pose d'une carte **Lieu Entre deux zones** le joueur choisit entre soit :

- déplacer 1 carte **Personnage** depuis la zone *reliée* vers la zone où la carte **Lieu Entre deux zones** a été posée ;
- déplacer 1 carte **Fantôme** depuis la zone *reliée* vers la zone où la carte **Lieu Entre deux zones** a été posée.

Tout déplacement en sens inverse est interdit.

### Carte Lieu Traversant la maison

Tant qu'une carte **Lieu Traversant la maison** est présente dans la *pièce hantée ouverte* d'une *apparition*, toutes les cartes **Fantôme** de la *famille* correspondant à la couleur du *bouclier* de la carte **Lieu Traversant la maison** sont protégées des effets de toutes les autres cartes **Lieu**, **Fantôme** et **Personnage**.

→ Le symbole *bouclier* est indiqué en haut à gauche des cartes **Lieu Traversant la maison**.

## Effets des cartes Fantôme

Les cartes **Fantôme** ont des effets appliqués à différentes cartes du jeu.

### Effets sur les cartes Personnage

- Les cartes **Charmeur** permettent au joueur de déplacer une carte **Personnage** dans la *zone* où la carte **Charmeur** est posée, depuis une *zone adjacente* ou depuis la pioche des cartes **Personnage**.
- Les cartes **Hurleur** permettent au joueur de repousser toutes les cartes **Personnage** présentes dans la *zone* où la carte **Hurleur** est posée, vers les *zones adjacentes* ou vers le dessous de la pioche des cartes **Personnage**.

### Effets sur les fantômes

- Les cartes **Frappeur** permettent au joueur de défausser 1 carte **Fantôme** de son choix présent dans la *pièce hantée ouverte adverse* située dans la même *zone* que la carte **Frappeur**.
- Les cartes **Reine** permettent au joueur soit :
  - de déplacer 1 carte **Fantôme** de la même *famille* que la carte **Reine** depuis n'importe quelle *pièce hantée ouverte* du joueur et la poser à la suite de la carte **Reine** ;
  - de capturer 1 carte **Fantôme** de la *pièce hantée ouverte adverse* située dans la même *zone* que la carte **Reine**, et la poser à la suite de la carte **Reine**.
- Les cartes **Invocateur** permettent au joueur de piocher la dernière carte **Fantôme** défaussée et la poser à la suite de la carte **Invocateur**.

### Effets sur les cartes Lieux

- Les cartes **Squatteur** permettent au joueur soit :
  - de défausser en une fois X cartes **Lieu** de sa main et piocher X cartes **Lieu**.
  - de capturer la carte **Lieu** de la *pièce hantée ouverte adverse* située dans la même *zone* que la carte **Squatteur**, s'il n'y a pas de cartes **Fantôme** posées à la suite ; et la poser à la suite de la carte **Squatteur**.



## Cartes Personnage

### Aura

Les cartes **John Standish**, **Mary Standish**, **Robert Perry** et **Sarah Perry** possèdent une *aura* qui cible une *famille* de cartes **Fantôme** en particulier.

→ La famille de cartes **Fantôme** ciblée par l'*aura* est indiquée en bas à gauche des cartes **Personnage**

Cette *aura* crée un effet temporaire lorsque la carte **Personnage** est déplacée dans une *zone* ; et un effet permanent tant que la carte **Personnage** reste dans une *zone* :

- Lorsqu'une carte **Personnage** avec une *aura* entre dans une *zone* (depuis la pioche ou depuis une autre *zone*), alors chaque joueur défause toutes les cartes **Fantôme** de la *famille* ciblée par l'*aura*, présentes dans les *pièces hantées ouvertes* situées dans cette *zone*. L'effet de la carte **Personnage** ne s'applique pas si la carte **Lieu** de la *pièce hantée ouverte* est une carte **Lieu Traversant la maison** avec le *bouclier* correspondant à l'*aura* de la carte **Personnage**.
- Tant qu'une carte **Personnage** avec une *aura* est présent dans une *zone*, alors aucun joueur ne peut y poser de carte **Fantôme** de la *famille* ciblée par l'*aura*. L'effet de la carte **Personnage** ne s'applique pas si la carte **Lieu** de la *pièce hantée ouverte* est une carte **Lieu Traversant la maison** avec le *bouclier* correspondant à l'*aura* de la carte **Personnage**.

### Wilson Exorciste

La carte **Wilson Exorcist** est particulière, elle s'associe à la dernière carte **Personnage** restant en jeu et augmente son *seuil de terreur* de 2 points.

### Cymon Kraft

L'*aura* de la carte **Cymon Kraft** réduit de 1 la *capacité* des cartes **Lieu** des *pièces hantées ouvertes* situées dans la *zone* où il se trouve.