

Retrouvez la vidéo
des règles sur notre
chaîne YouTube !



HANTISE

AVANT-PROPOS

HANTISE est un jeu atypique se déroulant dans l'obscurité et jouant sur la sensation de peur. Gardez en tête qu'il s'agit avant tout d'un jeu.

Il y a quelques jours, un appel désespéré vous a attirés en ces lieux où un Esprit maléfique tourmente les vivants. En tant que médiums, vous êtes leur dernier espoir.

Concept

HANTISE est un jeu d'ambiance coopératif qui se joue dans l'obscurité d'un lieu, à la lumière de l'écran de vos téléphones. **Les joueurs et joueuses incarnent des médiums** dont l'objectif est d'exorciser un lieu hanté. Pour cela, ils devront accomplir des missions et des gages dans différents espaces du lieu. **Un Maître de Cérémonie (dans les règles : Mdc) supervise le déroulement du jeu.** Bien qu'il soit joueur, **le Mdc n'est pas considéré comme un médium.**

Au cours de la partie, appelée « Cérémonie », des cartes Divination seront révélées, ajoutant des contraintes supplémentaires pour compliquer la tâche des médiums.

À chaque tour, certains médiums seront **possédés** par l'Esprit et devront se plier à sa volonté; d'autres seront **sauveurs** et devront libérer les possédés ainsi que remplir des missions, s'ils le peuvent.

Libérer des possédés est l'action la plus importante à faire, mais également la plus risquée! En effet, les sauveurs pourront être bloqués avec les possédés en cas d'échec!

Le bas de la boîte du jeu a une fonction dans la partie. Elle joue le rôle d'une ancienne boîte de Relique et est appelée «la boîte aux Esprits». Elle doit être placée dans l'endroit le plus effrayant et le plus éloigné de la Salle de Cérémonie. L'énergie qu'elle dégage attire autour d'elle le mal et les comportements les plus effrayants.



La boîte aux Esprits

L'écran du téléphone

Nous vous conseillons d'utiliser l'écran de votre téléphone et de régler l'intensité de la luminosité juste assez forte pour pouvoir vous diriger et lire vos cartes, comme s'il s'agissait d'une petite bougie.

Utilisez bien l'écran, et non la lampe Flash du téléphone, car l'écran permet d'avoir une lumière plus tamisée.

Si vous ne possédez pas de téléphone portable, vous pouvez utiliser une lampe torche, une lampe frontale ou toute autre source de lumière que vous pouvez tenir à la main, et réduire la luminosité grâce aux réglages ou en plaçant vos doigts, ou un tissu, devant.



Lumière allumée



Lumière éteinte



AMUSEZ-VOUS!

- Choisissez un lieu sans danger pour jouer.
- Interprétez votre rôle (Possédé, Sauveur et MdC) comme bon vous semble. Vous pouvez surjouer, ajouter des éléments aux gages/missions/tourments et les adapter si cela est nécessaire ou si vous le souhaitez.
- Vous pouvez jouer des possédés qui veulent bloquer les sauveurs à tout prix, ou au contraire, qui souhaitent être libérés.
- Le MdC peut être laxiste sur l'application des Divinations, ou au contraire, intransigeant.
- Pour les possédés, les actions permettant de vous libérer ou de bloquer un sauveur sont soumises à votre appréciation.

Vous devez garder en tête que le but du jeu est de s'amuser et de passer un excellent moment, **donc en cas de doute, préférez toujours la solution qui vous amuse!**

But du jeu

Pour gagner, les médiums et le MdC doivent avoir retourné les 3 cartes Divination avant la fin du septième tour. Sinon, la partie est perdue.

Si tous les médiums sont bloqués dans les zones de jeu et ne peuvent plus revenir autour de la Table de Cérémonie, la partie est perdue.

Matériel

- 1 plateau Rituel
- 2 cartes Aide de jeu
- 11 cartes Divination
- 42 cartes Mission Sauveur
- 75 cartes Mission Possédé
- 11 cartes Tourment MdC
- 6 cartes Histoire MdC
- 17 jetons Chandelle
- La partie inférieure de la boîte, appelée «la boîte aux Esprits»

Vous avez également besoin d'un téléphone portable par personne.

Retrouvez la description des cartes page 15 et 16.

Déroulement du jeu

La partie se déroule en 7 tours. Un tour se compose de 3 phases:

1. Phase de Préparation

Le MdC distribue les cartes pour déterminer qui est sauveur ou possédé parmi les médiums pour ce tour, et pioche sa carte Tourment.

2. Phase d'Expédition

Les possédés et les sauveurs s'éparpillent dans les lieux et doivent appliquer les gages/missions de leur carte. Le MdC veille au bon déroulement de la partie, tout en faisant face à son tourment.

3. Phase de Validation

Les jetons Chandelle avancent sur le plateau Rituel pour chaque possédé libéré, pour chaque mission accomplie par les sauveurs, et si la carte Tourment du MdC lui permet.

Mise en place de la zone de jeu

- Déterminez une surface de jeu précise qui doit être connue de tous les participants.


Précisions :

- Si vous jouez en intérieur, indiquez clairement les pièces accessibles ou non.
- Si vous jouez en extérieur, déterminez la surface de jeu et 4 à 6 zones importantes.
- Nous conseillons d'avoir un nombre de pièces ou zones de jeu équivalent à la moitié du nombre de médiums.

- Choisissez une zone qui sera la Salle de Cérémonie.

Précisions :

- Si vous jouez en intérieur, choisissez une pièce avec une table.
- Si vous jouez en extérieur, vous pouvez utiliser une couverture à mettre au sol pour installer le plateau de jeu et les cartes, cette nappe est considérée comme la « Table de Cérémonie ». Elle doit être à l'écart des autres zones.

- Sélectionnez la pièce ou zone de jeu la plus éloignée de la Salle de Cérémonie et/ou la plus effrayante. Vous y déposerez « la boîte aux Esprits »  de façon bien visible, avec dedans, 3 cartes Sauveur prises au hasard.

- Choisissez une personne qui sera le Maître ou la Maîtresse de Cérémonie, nommée MdC dans ce livret et sur les cartes.

Mise en place de la Table de Cérémonie

- Disposez le plateau Rituel au centre de la table.



- (1) Paquet de cartes Sauveur
- (2) Défausse des cartes Sauveur
- (3) Paquet de cartes Possédé
- (4) Défausse des cartes Possédé
- (5) Paquet de cartes Tourment MdC
- (6) Défausse des cartes Tourment MdC
- (7) Emplacements A, B et C des cartes Divination




- Prenez 2 cartes Divination, au hasard, et placez-en une, face cachée, sur les emplacements A et B du plateau. Prenez la carte Divination avec la porte au dos et posez-la, face cachée, sur l'emplacement C.

- Placez autant de jetons Chandelle que de médiums +1 sur la première carte Divination (emplacement A).

Exemple: s'il y a 6 médiums et le MdC en jeu, placez 7 jetons Chandelle sur la première carte Divination.

- Ajoutez 2 jetons Chandelle sur la deuxième carte (emplacement B).

- Ajoutez 3 jetons Chandelle sur la dernière carte (emplacement C).

- Mélangez séparément les cartes Possédé  et Sauveur  puis posez-les sur les emplacements prévus .



- Mélangez les cartes Tourment MdC, prenez-en 7 au hasard et faites un tas face cachée sur la zone de pioche MdC du plateau.

- Choisissez ou prenez, au hasard, une carte Histoire MdC qui correspond au thème que vous voulez donner à votre partie et à l'environnement 🏠 ou 🌳, puis placez-la sur le paquet, face cachée.

- Mettez toutes les cartes non utilisées dans le couvercle de la boîte, à l'écart. Elles ne serviront pas pour cette partie.

- Éteignez les lumières, conservez seulement la lueur de l'écran de votre téléphone, installez-vous autour de la Table de Cérémonie : la Cérémonie peut commencer.



1. Phase de Préparation

Uniquement lors du premier tour de jeu :

le MdC révèle et lit à voix haute le texte de la carte Histoire située sur la pioche MdC.



A. Le MdC distribue une carte Sauveur 👁 au médium à sa gauche, puis une carte Possédé 🌀 au suivant dans le sens horaire, et ainsi de suite, alternant cartes Sauveur et Possédé jusqu'à ce que tous les médiums aient reçu une carte.

B. Les médiums possédés et sauveurs lisent leur mission secrètement et silencieusement. Le MdC pioche la carte du dessus de son paquet Tourment et lit secrètement le texte se trouvant au dos.



C. Une fois que toutes les cartes ont été lues, vous pouvez les garder en main ou les mettre dans une de vos poches. Puis, le MdC annonce d'une voix forte :

« *Sauveurs, restez avec moi !* »

Les sauveurs restent à côté de la Table de Cérémonie, tandis que les possédés partent dans les zones de jeu pour s'y répartir.

D. Les sauveurs et le MdC peuvent prendre un temps pour discuter de leur stratégie ou des éventuels possédés à libérer et à la façon de le faire, si besoin. Le MdC annonce ensuite :

« *Sauveurs, je compte sur vous !* »

Les sauveurs quittent la Salle de Cérémonie et doivent se séparer pour explorer les lieux et accomplir leurs missions.

Remarque : lorsque le MdC pioche sa dernière carte Tourment, il annonce qu'il s'agit de la dernière Expédition avant la fin du jeu (cf. Fin de partie, page 10).

Note : à chaque phase de Préparation, nous vous conseillons de ne pas vous mettre toujours à la même place autour de la Table de Cérémonie pour ne pas avoir toujours le même rôle, possédé ou sauveur.

CARTES POSSÉDÉ ET LES MODULES

À chaque partie, vous jouez avec toutes les cartes Possédé qui ne présentent pas d'icône en bas, à côté de leur numéro d'identification. Vous pouvez ajouter un ou des modules en fonction de l'environnement dans lequel vous êtes et vos envies :

- Si vous jouez dans une maison ou un appartement, ajoutez les cartes 🏠.
- Si vous jouez en extérieur, ajoutez les cartes 🌳.
- Si vous souhaitez jouer avec des gages qui engendrent un contact physique entre les médiums, ajoutez les cartes 🤝.
- Si vous souhaitez jouer avec des gages plus complexes, ajoutez les cartes 🧠.

En fonction de l'environnement où vous jouez et de votre volonté, vous pouvez ajouter différents modules.



2. Phase d'Expédition

A. Après avoir quitté la Salle de Cérémonie, les **possédés** se répartissent dans les zones de jeu, puis éteignent leur lumière jusqu'à leur libération. Chacun devra réaliser son **gage**, qui **est obligatoire**.

Dès qu'ils sont libérés, les possédés regagnent directement la Salle de Cérémonie sans interagir avec d'autres médiums.

SAUVEUR BLOQUÉ

• Lorsqu'un sauveur essaie de libérer un possédé et qu'il fait une action qui le bloque avec lui, le possédé lui dit : « *Éteins ta lumière. Fais comme moi, maintenant.* » Puis il lui explique ou lui fait lire le gage sur sa carte Possédé.


Ce sauveur éteint sa lumière et reste dans la même zone que lui en faisant le même gage. Il sera libéré en même temps que la personne possédée l'ayant bloqué.



LIBÉRATION D'UN POSSÉDÉ / BLOQUÉ

• Lorsqu'un possédé est libéré par un sauveur, il rallume sa lumière et dit « *Merci* ». Il doit immédiatement se rendre autour de la Table de Cérémonie, sans interagir avec d'autres médiums.

• Si un médium possédé/bloqué est libéré, tous les médiums possédés/bloqués avec le même gage que lui sont libérés aussi. Tous rallument leur lumière et regagnent la Table de Cérémonie immédiatement.

• Un sauveur bloqué, puis libéré, mettra  obligatoirement lors de la prochaine phase de validation même s'il avait réalisé sa mission avant d'être bloqué.



B. Les **sauveurs** doivent rester seuls durant cette phase et ne peuvent pas constituer de groupes. Mais ils peuvent se parler quand ils se croisent. Ils restent dans les zones de jeu, hors Salle de Cérémonie, jusqu'à ce que le MdC annonce :

« *La Cérémonie recommence.* »

Leur mission primordiale est **de trouver les possédés et de les libérer**.

Ils peuvent également accomplir la mission de leur carte avant la prochaine phase de Validation.

C. Le **MdC** suit les directives de sa carte Tourment et peut se déplacer dans les zones de jeu.

DURÉE D'UNE PHASE D'EXPÉDITION

Une phase d'Expédition n'a pas de durée fixe, cependant, nous vous conseillons une durée de **4 minutes** pour des parties de 30 minutes. Ne mettez pas de chronomètre, vous pouvez regarder l'horloge de votre portable pour vous donner une idée du temps de la phase d'Expédition en cours. Bien sûr, la durée dépend de la décision du MdC. **Lorsque le MdC entend beaucoup de discussions entre médiums et/ou la constitution de groupes, il doit appeler la fin de la phase d'Expédition.**

Lorsqu'il estime que la phase d'Expédition est terminée, il annonce d'une voix forte :


« *La cérémonie recommence.* »



À ce moment, **tous les médiums qui ne sont pas possédés ou bloqués doivent revenir dans la Salle de Cérémonie.**


Donc les médiums possédés et/ou bloqués non libérés restent dans les zones de jeu.

3. Phase de Validation

Une fois que les médiums disponibles sont revenus, ils peuvent mettre leur carte dans la défausse concernée (Possédé ou Sauveur). Les médiums dirigent leurs poings vers le centre de la table. Le MdC énonce :

- **Chaque possédé qui a été libéré** lève le pouce .
- **Chaque sauveur qui a réalisé sa mission sans être bloqué** lève le pouce .

De plus, si la carte Tourment le lui indique, **le MdC** lève le pouce . Dans tous les autres cas, ils baissent le pouce .

Pour chaque pouce levé  , le MdC avance 1 jeton Chandelle sur la prochaine carte Divination.

Important : vous devez faire avancer tous les jetons Chandelle de l'emplacement A, avant de faire avancer ceux de l'emplacement B puis enfin, ceux de l'emplacement C. Ainsi la carte Divination sur l'emplacement A sera toujours libérée avant la carte sur l'emplacement B et la dernière carte libérée sera celle sur l'emplacement C.

Après cela, s'il n'y a plus de jetons Chandelle sur une carte **Divination face cachée, le MdC la révèle**. Celle-ci déclenche un effet actif pour tout médium autour de la Table de Cérémonie (cf. Les cartes Divination, page 11).

Puis passez à la phase de Préparation du prochain tour de jeu, sauf si c'était le septième et dernier tour, dans ce cas-là, passez à la « Fin de partie ».

Fin de partie

La partie prend fin de 3 façons :

- **Défaite par possession** : si aucun médium ne revient quand le MdC annonce « **la Cérémonie recommence** » à la fin d'une phase d'Expédition, alors c'est une défaite. L'Esprit a pris possession de vous.

- **Défaite aux chandelles à la fin du septième tour** : vous n'êtes pas parvenus à faire sortir tous les jetons Chandelle du plateau Rituel à la fin de la partie. L'Esprit reste maître des lieux.

- **La Cérémonie est un succès** : vous êtes parvenus à faire sortir tous les jetons Chandelle du plateau Rituel avant la fin du septième tour.



Les cartes Divination



Quand une carte Divination n'a plus de jetons Chandelle sur elle, elle est révélée à la fin de la phase de Validation.

Son effet s'applique alors durant tout le reste de la partie pour les médiums qui sont autour de la Table de Cérémonie uniquement, mais pas pour le MdC.

Lorsque 2 cartes Divination sur emplacement A et B révélées, les deux effets se cumulent et doivent être appliqués.

Le MdC n'est pas affecté et il est le garant du respect de ces effets.

Lorsqu'un effet d'une carte Divination n'est pas respecté par les médiums, le MdC le fait remarquer et rappelle l'effet des cartes Divination, puis **il recule un jeton Chandelle sur un emplacement précédent.**

Reculer un jeton Chandelle



Prenez un jeton Chandelle de l'emplacement où il y en a le plus et reculez-le d'un emplacement. Cela peut vous conduire à prendre un jeton hors du plateau pour le mettre sur l'emplacement C.

Remarque : vous ne pouvez pas prendre un jeton Chandelle situé sur l'emplacement A et le faire sortir du plateau.

Précisions

• Glossaire :

« **Chanter une comptine** » : vous devez chanter une chanson pour enfants, comme « *Fais dodo, Colas mon petit frère* » ou « *Promenons-nous dans les bois* »...

« **Illuminer volontairement** » : approchez votre lumière du visage d'une personne.

« **Faire peur** » : provoquer un sursaut, un cri, un rire nerveux... à une autre personne.

• Un gage ou une mission a toujours priorité sur les règles et sur les cartes Divination.

• Durant la partie, en cas de questions sur la partie, les règles ou un gage, demandez au MdC, c'est toujours lui qui tranche.

Suggestion pour votre première partie

La mise en place est la même, cependant, le MdC ne prend pas connaissance des cartes Tourment et ne les applique pas. Il sera ainsi concentré sur l'organisation du jeu et le respect des effets des cartes Divination.

Il piochera bien une carte Tourment à chaque tour, mais sans la lire, afin que ces cartes servent simplement de « compte-tour ».



• CRÉDITS •

Auteurs Marc-Antoine Doyon et Damien Falkouska

Illustrateur Cowboy Tattoo

Développement GRRRE Games

Mise en page Valériane Holley

Relectrice Arnyanka

Typographies Changa by Eduardo Tunni, Alegrea by Juan Pablo del Perat et GEIZER by Matt Wilson

Remerciements des auteurs

Marc-Antoine remercie tous les playtesters et particulièrement Sophie Richard, Laurent Corriveau, Maxime Pontbriand, Germain Malhouitre et la troupe d'impro Erard.

Damien remercie Mathieu et Julien, ainsi que les testeurs de Vichy, Cusset, La Coupole et de la Ferme Modèle.

Précisions sur les différents rôles

LE MAITRE DE CÉRÉMONIE - MDC

• Il gère le déroulement de la Cérémonie et la bonne application des effets des cartes Divination par les médiums, autour de la Table de Cérémonie.

• Il peut se déplacer dans les zones de jeu durant la phase d'expédition, sans interagir avec les médiums. Il récoltera ainsi des informations sur la situations en cours qu'il pourra partager lors de la prochaine phase de Préparation.

Rappel: le MdC n'étant pas un médium, il ne peut jamais être possédé.

• Il lutte également contre l'Esprit maléfique et est affublé de gages par les cartes Tourment. La carte indique la conduite du MdC et/ou la réponse voulue en fonction du nombre de cartes Divination révélées sur le plateau de jeu :

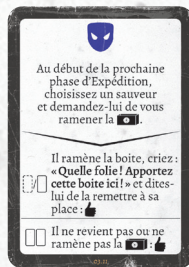
- 0 ou 1 carte Divination révélée (= il n'y a pas de cartes face visible, ou seule la carte sur l'emplacement A est visible).



- 2 cartes Divination révélées (= les cartes sur les emplacements A et B sont face visible).



• Le MdC ne révèle jamais les solutions de ses gages, il indique juste si c'est réussi ou raté lors de la phase de Validation.



Exemple:

Après avoir demandé à un sauveur de vous ramener la boîte aux Esprits :


- Si 0 ou 1 carte Divination est face visible: si le sauveur vous apporte la [icône], disputez-le et dites-lui de la remettre dans la zone où elle était,

et mettez [icône] lors de la prochaine phase de Validation.



- Si 2 cartes Divination sont révélées: il ne faut pas qu'il la ramène ou qu'il revienne pour que vous mettiez [icône] lors de la prochaine phase de Validation.



POSSEDÉ

- Un médium possédé doit réaliser son gage dans les zones de jeu hors Salle de Cérémonie jusqu'à ce qu'un sauveur le libère.
- Il doit garder sa lumière constamment éteinte après s'être installé dans la zone de jeu choisie. 
- Il ne revient pas dans la Salle de Cérémonie tant qu'il n'est pas libéré par un sauveur.
- Quand il est libéré, il doit immédiatement retourner dans la Salle de Cérémonie et il lèvera le pouce en l'air lors de la phase de Validation.
- Quand un sauveur, qui essaie de sauver un possédé, réalise une action qui le bloque, le possédé le lui dit, lui explique ou lui fait lire le gage qu'il doit faire, puis ce sauveur éteint sa lumière et reste dans la même zone que lui.

SAUVEUR

- Un médium sauveur se déplace toujours seul, jamais en groupe.
- Il peut libérer des médiums possédés/bloqués et en plus de cela, il a la possibilité de réaliser sa mission avant la prochaine Cérémonie.
- Ce pictogramme  indique que, pour réaliser complètement la mission, il doit déposer la carte dans « la boîte aux Esprits ».
- Il garde sa lumière allumée constamment.  Précision : il peut l'éteindre pour la réalisation d'une mission si cela est précisé sur sa carte, ou à la demande d'un autre médium si c'est utile pour un gage ou une mission.
- Il revient immédiatement dans la Salle de Cérémonie, entre chaque tour, lorsqu'il entend : « **La Cérémonie recommence.** »
- S'il est bloqué par un possédé, il doit rester dans la zone de jeu de ce possédé et faire le même gage. Il sera libéré en même temps que lui.
- S'il réussit sa mission sans avoir été bloqué entre-temps, il lèvera le pouce en l'air lors de la phase de Validation.

Anatomie des cartes

HISTOIRE MDC



Symbole Mdc



Symbole Histoire

Histoire à lire à voix haute



Histoire adaptée pour l'intérieur

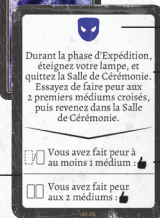


Histoire adaptée pour l'extérieur


TOURMENT MDC



Symbole Mdc



Gage

Levez le pouce lors de la prochaine phase de Validation si ce gage a été réalisé complètement. Dans le cas contraire : 

Conditions :

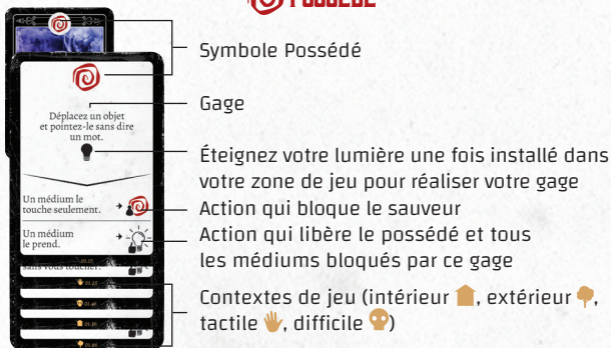


0 ou 1 carte
Divination révélée

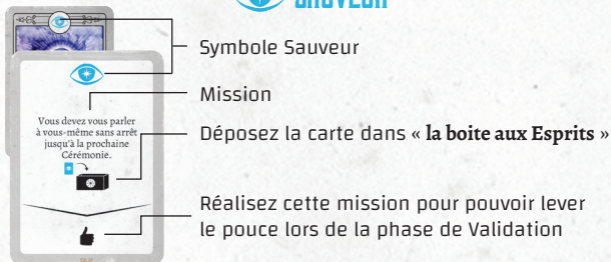


2 cartes
Divination révélées

POSSÉDÉ



SAUVEUR



DIVINATION

