

SHADOW HUNTERS

Shadow Hunters est un jeu de plateau de survie où trois groupes de personnages, Shadow, Hunters et Neutres luttent les uns contre les autres. Pour gagner, les Hunters et Shadow doivent éliminer tous les personnages du camp adverse. Les Neutres ont chacun un objectif spécifique et peuvent s'allier à l'un ou l'autre des camps. Au début de la partie l'identité de chaque personnage est secrète. Vous devez déterminer qui sont vos alliés et défaire vos ennemis !

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Placer le plateau de jeu **1** et les deux dés **2** au milieu de la table.
- Placer aléatoirement les 6 cartes Lieu **3**, face visible, sur les 6 emplacements réservés. Les cartes Lieu sont regroupés deux par deux. L'ensemble constitué par deux cartes Lieu est appelé « territoire ».
- Mélangez séparément les cartes Lumière **4**, les cartes Ténèbres **5** et les cartes Vision **6** et placez-les, face cachée, sur le bord correspondant du plateau de jeu.
- Chaque joueur choisit sa couleur et prend les deux jetons de cette couleur. Le premier jeton **7** (indicateur de santé) est placé sur la case « Aucune blessure ».
- L'autre jeton **8** (pion joueur) est placé devant lui. Il sera utilisé pour se déplacer sur les cartes Lieu. Chaque joueur prend la carte Joueur **9** de sa couleur et la place devant lui. Cette carte sert simplement à rappeler sa couleur durant la partie.
- Mélangez séparément et face cachée les cartes Personnage **10** Hunters, Shadows et Neutres. Piochez, face cachée, le nombre de cartes de chaque pile selon les indications suivantes :

À 4 joueurs	À 5 joueurs	À 6 joueurs	À 7 joueurs	À 8 joueurs
2 Hunters, 2 Shadow	2 Hunters, 2 Shadow, 1 Neutre	2 Hunters, 2 Shadow, 2 Neutres	2 Hunters, 2 Shadow, 3 Neutres (sauf Bob)	3 Hunters, 3 Shadow, 2 Neutres (sauf Bob)

Les restantes sont écartées du jeu, face cachée, pour toute la partie.

Mélangez les cartes piochées ensemble, toujours face cachée, et distribuez une carte à chaque joueur.

Chaque joueur vérifie secrètement son identité de personnage et place sa carte Personnage, face cachée, sur sa carte Joueur. Vous pouvez vérifier votre identité de personnage n'importe quand pendant la partie.

- Le plus jeune joueur commence.

Note : pour des parties plus courtes, appliquez la règle Démarrage rapide, page 4.



LES CARTES PERSONNAGES

Chaque carte Personnage a les informations suivantes :

- NOM DU PERSONNAGE**
- CAMP** : Êtes-vous Shadow, Hunter ou Neutre ?
- CONDITION DE VICTOIRE** pour gagner la partie (certains personnages en ont plusieurs).



PV - POINTS DE VIE : Indique le nombre de Blessures que vous pouvez encaisser avant de mourir. Cette information est rappelée sur le plateau de jeu.

CAPACITÉ SPÉCIALE : Chaque personnage a un pouvoir unique.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, effectuez les actions suivantes :

1. Se déplacer (Obligatoire)
2. Utiliser le pouvoir de la carte Lieu (Facultatif)
3. Attaquer (Facultatif)

1. SE DÉPLACER

Lancez les deux dés et additionnez les résultats. Déplacez alors votre pion joueur sur la carte Lieu correspondante. Si la somme des dés est égale à 7, déplacez-vous sur la carte Lieu de votre choix.

Un déplacement s'effectue obligatoirement vers une nouvelle carte Lieu. Si le résultat du dé indique la carte Lieu où vous êtes déjà présent, relancez les dés jusqu'à obtenir un résultat correspondant à un autre Lieu.

2. UTILISER LE POUVOIR DE LA CARTE LIEU

Si vous décidez d'utiliser le pouvoir de la carte Lieu, suivez les instructions de la carte (rappelées ci-contre).

La plupart des cartes Lieu font piocher une carte (Ténèbres, Lumière ou Vision). Une fois piochée, vous êtes obligé d'appliquer l'effet de la carte. Quand une des piles de cartes est épuisée, mélangez les cartes défaussées correspondant à cette pile pour créer une nouvelle pioche de cartes.

LES CARTES LUMIÈRE ET TÉNÈBRES

Quand vous piochez une de ces cartes, vous devez la dévoiler aussitôt et la montrer aux autres joueurs. Certaines cartes sont à jouer immédiatement et d'autres sont des équipements.

CARTE À JOUER IMMÉDIATEMENT : Lisez les instructions de la carte à voix haute, appliquez-les, puis défaussez la carte, face visible, du côté opposé du plateau de jeu.



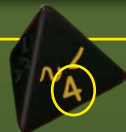
ÉQUIPEMENT : Placez cette carte devant vous. L'effet d'un équipement est permanent et vous êtes obligé de le conserver tant qu'on ne vous le vole pas. Il n'est pas possible d'abandonner soi-même un équipement.

Il n'y a pas de limite au nombre d'équipements que vous pouvez posséder. Leurs effets sont tous cumulables (même entre plusieurs armes).

EXEMPLE DE COMBINAISON DE CARTES :

Sabre hanté Masamune + Hachoir maudit + Tronçonneuse du mal + Revolver des Ténèbres + Mitrailleuse funeste.

- Vous DEVEZ attaquer (Sabre maudit Masamune).
- Tous les joueurs dans les deux Territoires autres que le vôtre seront attaqués. (Revolver des Ténèbres + Mitrailleuse funeste)
- Ils subiront autant de blessures que le résultat d'un dé à 4 faces + 2 (Sabre hanté Masamune, +1 pour Hachoir maudit, +1 pour Tronçonneuse du mal).



Comment lire un dé à 4 faces ?
Il faut toujours regarder le chiffre du bas !

EXEMPLE : le résultat des deux dés est 1 et 5, soit un total de 6. Le pion doit être déplacé sur la carte Lieu Monastère.



REFUGE DE L'ERMITE : Vous pouvez prendre la première carte de la pioche cartes Vision. Lisez ce qui est écrit dessus puis donnez-la à un autre joueur de votre choix.

MONASTÈRE : Vous pouvez prendre la première carte de la pioche cartes Lumière. Suivez ses instructions.



CIMETIÈRE : Vous pouvez prendre la première carte de la pioche cartes Ténèbres. Suivez ses instructions.

PORTE DE L'OUTREMONDE : Vous pouvez prendre la première carte d'une des trois pioches (Lumière, Ténèbres ou Vision). Suivez ses instructions.



FORÊT HANTÉE : Vous pouvez choisir un joueur (qui peut être vous) n'importe où sur le plateau et : lui infliger 2 Blessures OU lui soigner 1 Blessure.

SANCTUAIRE ANCIEN : Vous pouvez voler une carte équipement au joueur de votre choix. Rien ne se produit si aucun joueur n'a de carte équipement.



LES CARTES VISION

Les cartes Vision vous aident à identifier les personnages appartenant aux autres joueurs. Elles fonctionnent de manière un peu particulière.

Si vous piochez une carte Vision, lisez-la secrètement.

Puis choisissez un joueur et donnez-lui la carte sans la montrer à quelqu'un d'autre.

Ce joueur lit la carte secrètement à son tour et en applique les effets.

La carte est ensuite défaussée face cachée dans l'emplacement réservé sur le plateau de jeu. (Note : juste avant de défausser la carte, vous pouvez la relire une dernière fois.)

Les cartes Vision se présentent quasiment toutes de la même manière :

Je pense que tu es **HUNTER** ou **SHADOW**

Si c'est le cas, tu dois :
soit me donner une carte équipement,
soit subir 1 Blessure.

← Une condition sous la forme « JE pense que TU es... »

← Et un effet si la condition est remplie.

Le « JE » c'est le joueur qui a pioché la carte.

Le « TU » c'est le joueur à qui il donne la carte.

- Attention, seuls les deux joueurs ont le droit de voir la carte Vision, ils n'ont absolument pas le droit de la montrer aux autres joueurs.
- Bien entendu, le joueur qui reçoit une carte Vision ne peut absolument pas mentir (à moins qu'il ne soit Métamorphe).
- **N'OUBLIEZ PAS ! C'EST LE JOUEUR QUI REÇOIT LA CARTE VISION QUI DOIT SUIVRE SES INSTRUCTIONS, PAS CELUI QUI L'A PIOCHÉE !**

EXEMPLE : Émilie pioche la carte Vision suivante :
« Je pense que tu es Hunter. Si c'est le cas, tu subis 1 Blessure ! »

Elle la donne à Antoine. Si ce dernier est un Hunter, il subit une Blessure, sinon, il déclare simplement : « Rien ne se produit ».



3. ATTAQUER

À la fin de votre tour, vous pouvez attaquer un joueur présent sur une des 2 cartes Lieu du territoire où vous vous trouvez.

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 DE PORTÉE D'ATTAQUE

Rouge peut attaquer Vert ou Jaune, mais ne peut pas attaquer Bleu et Violet qui ne sont pas dans le même territoire que lui.

3

BLESSURES ET MORT D'UN PERSONNAGE

Quand vous subissez ou soignez des Blessures (suite à l'attaque d'un joueur ou à l'effet d'une carte), vous déplacez votre marqueur de santé du nombre de cases correspondantes. Votre personnage meurt quand les Blessures accumulées égalent ou dépassent ses Points de Vie.

La mort est immédiate, et il n'est plus possible, par exemple, d'utiliser une capacité spéciale pour se soigner (Allié) ou pour riposter (Loup-garou).

Quand votre personnage meurt, vous êtes hors jeu. Vous devez révéler votre identité (retournez votre carte Personnage face visible) et retirer votre pion joueur et le marqueur de santé 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. (Note : si vous tuez plusieurs personnages en même temps avec la Mitrailleuse funeste, vous pouvez prendre une carte d'équipement de votre choix à chacun des personnages tués.)

EXEMPLE D'ATTAQUE

Rouge choisit d'attaquer Jaune. Il lance les deux dés.



Résultat du dé à 6 faces : 2

Résultat du dé à 4 faces : 4

Jaune subit 2 Blessures (4 - 2 = 2).

Il déplace donc son marqueur de santé de deux cases.



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.

Important : si l'objectif des Shadows ou des Hunters est rempli, TOUS les personnages de ce camp sont victorieux, même s'ils ont été tués au cours de la partie.

CAPACITÉS SPÉCIALES

La plupart des personnages possèdent une capacité spéciale (voir ci-contre).

Il n'est possible d'utiliser la capacité de son personnage que si l'on a révélé l'identité de son personnage. Vous pouvez révéler votre identité à tout moment, même pendant le tour d'un autre joueur.

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

RÈGLES DÉMARRAGE RAPIDE

A 6 joueurs ou plus, les règles suivantes dynamisent le jeu en raccourcissant la partie.

- Au début du jeu, chaque joueur lance les dés, additionne le résultat et se positionne sur le Lieu correspondant, sans en appliquer les effets et sans attaquer.

- Puis chaque joueur, à tour de rôle, pioche une carte Vision et la donne à son voisin de gauche. Ce dernier en applique les effets comme indiqué page 3.



EDITIONS DU
MATAGOT

Game
Republic

Édition originale publiée en japonais par Game Republic
© 2005 Game Republic. Tous droits réservés.

© 2009 Editions du Matagot. 9 rue Lakanal 75015 Paris

Traducteurs : Cyberfab, Didier Duchon, David Nachtergaele

Producteur : Yoshiaki Okamoto • Concepteur : Yasutaka Ikeda

Illustrateurs : Gou Ikeda, Hitoshi Nishio, Hisashi Sawada,

Hiroyuki Imahori, Kei Kurosaki, Naoki Fukuda, Yosuke

Yamaguchi • Couverture : Morgil

Faq & variantes sur :

www.matagot.com/shadow-hunters



ALLIE • Amour maternel : Vous pouvez complètement soigner toutes vos Blessures une fois pendant la partie.

BOB • Braquage : Si vous infligez 2 Blessures ou plus à un autre personnage, vous pouvez voler une carte équipement de votre choix à ce personnage au lieu de lui infliger les Blessures.



CHARLES • Festin sanglant : Après avoir attaqué un joueur, vous pouvez encore attaquer le même joueur en vous infligeant 2 Blessures.

DANIEL • Désespoir : Vous devez révéler votre identité quand un autre personnage meurt. Vous ne pouvez pas révéler votre identité à un autre moment (ceci n'est pas une capacité spéciale).



EMI • Téléportation : Quand vous vous déplacez, vous pouvez choisir de lancer les dés normalement OU de vous déplacer vers l'une des deux cartes Lieu adjacentes sans lancer les dés.

La carte Lieu adjacente peut être soit celle du territoire où vous vous trouvez, soit la carte Lieu la plus proche dans un autre territoire.

FRANKLIN • Foudre : Une fois pendant la partie, au début de votre tour, vous pouvez choisir un joueur et lui infliger autant de Blessures que le résultat d'un dé à 6 faces.



GEORGES • Démolition : Une fois pendant la partie, au début de votre tour, vous pouvez choisir un joueur et lui infliger autant de Blessures que le résultat d'un dé à 4 faces.

LOUP-GAROU • Contre-attaque : Quand vous êtes attaqué par un joueur, vous pouvez choisir de contre-attaquer juste après que l'attaque initiale a été résolue. Vous pouvez révéler votre identité après avoir été attaqué pour effectuer la contre-attaque. Quand vous contre-attaquez, vos équipements ne comptent pas.



MÉTAMORPHE • Imitation : Quand vous recevez une carte Vision, 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 votre identité pour utiliser ce pouvoir permanent (ce n'est pas une capacité spéciale).

VAMPIRE • Morsure : Quand vous attaquez et infligez des dommages à un joueur, vous récupérez immédiatement 2 Points de Vie.

