

HANTISE

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Les joueurs sont des âmes en peine qui cherchent à hanter une maison... mais pas de chance, c'est la même ! Ils doivent ainsi ficher la trouille aux membres de la famille qui y habitent en réalisant les plus épouvantables apparitions afin de savoir qui est le plus effrayant !

Les joueurs hantent les pièces de la maison, font surgir des monstres, envoûtent des objets, et prennent en embuscade les membres de la famille qui, paniqués, courent partout !

Le gagnant est le joueur qui cumule le plus de points de victoire !

Hantise se joue à 2 joueurs, à partir de 8 ans, et dure 30 minutes.

MATERIEL

- 8 Cartes **Personnages**
- 48 Cartes **Apparitions** dont :
 - o 32 Cartes **Monstres**
 - o 16 Cartes **Lieux**
- 4 Cartes **Zones**

DESCRIPTION DU MATERIEL

Cartes Personnages

Les Cartes **Personnages** identifient le personnage à épouvanter pendant la nuit.

Les personnages sont au nombre de 8. D'une part les 7 membres de la famille : **Pépé, Mémé, Papa, Maman, Fiston, Fillette** et **Bébé**. D'autre part, un invité spécial... le **Marabout** !



Chaque personnage possède un **seuil de trouille** à atteindre ou dépasser pour être épouvané. Ce nombre est inscrit dans le rond **en haut à gauche**.

Chaque personnage rapporte des **points de victoire** s'il est effrayé. Les points de victoire sont inscrits dans l'étoile **en haut à droite**.

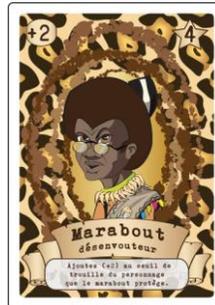
Le **portrait** du personnage est **au centre de la carte** et son nom est inscrit **en bas de la carte**.

Chaque personnage a un **trait distinctif** qui est inscrit **sous son nom**.

Les adultes ont une **icône** qui rappelle, pour chacun, l'objet qui permet de jouer les monstres dont ils sont normalement **protégés** par leur trait distinctif.

HANTISE

Le **Marabout** est un personnage particulier qui entre en jeu en cours de partie. Il accompagne toujours un autre personnage dont il élève le seuil de trouille de **2 points**.



Cartes Zones

Les cartes **Zones** identifient là où se trouve le personnage dans la maison.



La maison est divisée en quatre **Zones**, chacune avec une couleur différente : le **Jardin** (vert pomme), le **Sous-sol** (violet), le **Rez de Chaussée** (orange), et le **1^{er} Etage** (bleu clair). Le nom de la zone est inscrit sur le panneau.

Lorsqu'un joueur possède une apparition dans la zone dans laquelle se trouve le personnage, son apparition est augmentée de **2 points de terreur** !

Cartes Apparitions

Les cartes **Apparitions** servent à **ficher la trouille** aux personnages ! Elles sont de deux types : les **Monstres** et les **Lieux**.

1 - Les Monstres

Les cartes **Monstres** sont composées de quatre familles : les **Esprits Frappeurs** (en rouge), les **Fantômes** (en vert), les **Revenants** (en jaune) et les **Spectres** (en bleu).



Les **points de terreur** sont inscrits en haut dans les coins.

Le **type** de monstre est inscrit en haut et sur les côtés.

L'**effet** du monstre est représenté par un **symbole**, sous les points de victoire, et explicité dans le texte **sous l'illustration**,

La famille du monstre est inscrite en **bas** de la carte.

HANTISE

Chaque famille possède plusieurs **types** de monstres :

Le Serviteur :

- ajoute 1 point de terreur,
- peut forcer un personnage à changer de zone,
- ajoute des points de terreur à la Reine de sa famille.



L'Assommeur :

- ajoute 2 points de terreur,
- peut défausser un monstre découvert.



Le Chatouilleur :

- ajoute 1 point de terreur,
- peut capturer le dernier monstre défaussé et l'ajouter à une apparition.



Le Squatteur :

- ajoute autant de points de terreur que le nombre de cartes Lieux dans son apparition,
- peut capturer une carte Lieu découverte et l'ajouter à une apparition.



La Reine :

- ajoute autant de points de terreur que le nombre de cartes Serviteurs de sa famille dans son apparition,
- peut capturer un monstre découvert, de sa famille, chez chaque joueur, et l'ajouter à une apparition.
- ajoute 1 point de victoire en fin de partie.



L'effet d'un monstre n'est joué que si le joueur le souhaite.

HANTISE

2 - Les Lieux

Les cartes **Lieux** désignent les endroits dans lesquels les joueurs créent leurs apparitions.



Chaque carte représente un **lieu**, dont le nom est inscrit en haut de la carte.

Les **points de terreur** sont inscrits en haut dans les coins.

En dessous des points de terreur se trouve un **symbole**, qui sert à compter les points de terreur des **Squatteurs**.

Chaque zone possède ainsi 3 lieux qui ajoutent **1 point de terreur** et peuvent rapporter **1 point de victoire en fin de partie**.

Dans chaque zone se trouve un lieu **particulièrement terrifiant**. Il s'agit du **Puits** pour le jardin, de la **Cave** pour le Sous-sol, du **Placard** pour le Rez-de-Chaussée et du **Grenier** pour le 1^{er} Etage.



Ces lieux ajoutent **2 points de terreur** et peuvent rapporter chacun **2 points de victoire en fin de partie**.

Chacun de ces lieux permet au joueur qui le possède d'envoûter un **objet spécial**, qui lui permet d'ignorer les protections des adultes et ainsi pouvoir jouer ou conserver les monstres dont le personnage n'a, normalement, pas peur !

Il s'agit des **Preuves du Paranormal** pour le Puits, du **Cornet Acoustique** pour la Cave, de la **Liste des Invités** pour le Placard et de la **Paire de Lunettes** pour le Grenier.

Note : par commodité, les lieux peuvent être appelés « pièces ».

HANTISE

Ainsi :

- Hanter le **Puits** permet d'envoûter les **Preuves du Paranormal** et ainsi jouer ses **Fantômes** sur **Papa**, ou des conserver en jeu,
- Hanter la **Cave** permet d'envoûter le **Cornet Acoustique** et ainsi jouer ses **Esprits Frappeurs** sur **Pépé**, ou des conserver en jeu,
- Hanter le **Placard** permet d'envoûter la **Liste des Invités** et ainsi jouer ses **Revenants** sur **Maman**, ou des conserver en jeu,
- Hanter le **Grenier** permet d'envoûter la **Paire de Lunettes** et ainsi jouer ses **Spectres** sur **Mémé**, ou des conserver en jeu.

ESPACE DE JEU

L'espace de jeu se divise en deux : d'une part les **Piles centrales** (Limbes, Personnages et Zones), et d'autre part les **Apparitions** des joueurs (Lieux et Monstres).

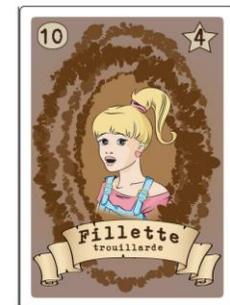
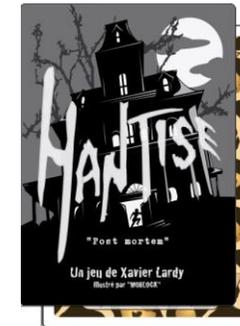
1 – Les piles centrales

Au centre de la table se trouvent plusieurs piles :

Les **Limbes**, contenant les cartes **Apparitions**, et composées de la **Pioche** et la **Défausse**. Le Marabout est placé **en dessous** de la Pioche.

Les **Personnages**,

Les **Zones**.



HANTISE

2 – Les Apparitions des joueurs

Chaque joueur pose devant lui **une à quatre Apparitions**, à raison d'une apparition et **une seule** par zone.



Chaque file d'apparition est toujours composée :

- En premier d'un **lieu hanté**,
- Ensuite de **un à plusieurs monstres**,
- Eventuellement de lieux appartenant à **la même zone**.

Chaque apparition comporte toujours :

- une carte **découverte** et **vulnérable** aux effets des monstres, posée **au dessus** de toutes les autres,
- de aucune à plusieurs cartes **couvertes** et **protégées** de tous les effets des monstres (assommage, squattage, attraction), placées **en dessous** de la carte vulnérable.

Attention : Les monstres couverts **ne sont pas protégés** des immunités des personnages !

*Dans l'image précédente, le **Serveur Esprit Frappeur** et le **Serveur Fantôme** sont découverts et donc vulnérables.*

*Les cartes **Lieux** sont légèrement décalées afin faciliter la lecture de l'apparition et fluidifier le jeu.*

HANTISE

PREPARATION DE LA PARTIE

Le joueur le plus **effrayant** commence la partie.

Il sépare en plusieurs paquets :

- les 7 cartes Personnages,
- les 16 cartes Lieux,
- les 32 cartes Monstres,
- les 4 cartes Zones
- le Marabout.

Il mélange les cartes **Personnages** et pose le paquet au centre de la table, face cachée.

Il mélange les cartes **Lieux** et en distribue **2** à chaque joueur.

Il mélange les cartes **Monstres** et en distribue **3** à chaque joueur, une à une.

Il mélange les cartes **Zones** et pose le paquet au centre de la table, face cachée.

Il mélange le restant des cartes **Monstres** et **Lieux** ensemble dans ce qui constitue les **Limbes** (la **Pioche**) et pose le paquet sur la carte **Marabout**.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se joue dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

Les joueurs jouent toujours **les uns après les autres**.

La partie se déroule sur **7 nuits**, pendant « **une semaine** ».

Chaque nuit, un nouveau personnage est révélé, et les joueurs **doivent** l'épouvanter pour passer à la nuit suivante.

Pour épouvanter le personnage, les joueurs vont composer des **apparitions** dans les **zones** de la maison, en faisant apparaître des **monstres** dans des **lieux**, qui tendront une **embuscade** aux personnages, pendant **autant de tours de table que nécessaire** jusqu'à ce que soit une seule apparition réussisse à l'épouvanter ou qu'un des joueurs se couche.

HANTISE

DEROULEMENT D'UNE NUIT

Dooong ! Un nouveau personnage !

Au début d'une nouvelle nuit, le gagnant du pli **sonne le douzième coup de minuit.**

Il dévoile une nouvelle carte **Personnage**.

Si'il s'agit d'un adulte, il défasse dans les limbes tous les monstres dont le personnage est protégé – sauf le joueur qui envoûte l'objet spécial permettant de conserver ses monstres !

Il dévoile une nouvelle carte **Zone**.

La nuit peut commencer !

Suis-je le plus effrayant ?

Si à son tour de jeu un joueur possède une apparition de valeur supérieure ou égale au seuil de terreur du personnage alors il **l'épouvante et remporte le pli.**

Muhuhuhahaha ! A moi de jouer !

Au début de son tour, chaque joueur pioche une carte.

Durant son tour, chaque joueur va faire évoluer ses apparitions dans les différentes zones afin d'atteindre ou dépasser le seuil d'épouvante requis !

Chaque joueur peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite - en respectant ces règles :

- Chaque joueur ne peut poser **qu'une seule apparition par zone,**
- Chaque apparition **doit commencer avec un Lieu,**
- Les cartes Monstres et Lieux sont toujours posées **les unes sur les autres et les unes après les autres,**
- Une apparition peut évoluer **d'un tour de table à l'autre, et d'une nuit à l'autre.**

En dehors de compléter une apparition, un joueur peut :

- Défasser dans les limbes une carte monstre qu'il ne peut jouer sur le personnage en jeu et tirer une nouvelle carte,
- **Se coucher,** compléter sa main à **5 cartes** et laisser la victoire à son adversaire.

HANTISE

Comment calculer la force de son Apparition ?

La valeur d'une apparition est égale à la somme des points de **terreur** des monstres et lieux de l'apparition.

Exemple de calcul – avec un personnage dans le Jardin.



L'apparition au Sous-sol fait 5 points de terreur : 2 par la Cave, 1 par la Reine (car il y a un serviteur de sa famille dans son apparition), 1 par le Chatouilleur et enfin 1 par le Serviteur.

L'apparition dans le Jardin fait 9 points de terreur : 1 par la Serre 2 par le Squatteur (car il y a deux Lieux dans son apparition), 2 par l'Assomueur, 1 par le Bassin, 1 par le Serviteur et 2 car le personnage se trouve dans le Jardin !

La valeur de toutes les l'apparition d'un joueur qui s'est couché est nulle.

Les Protections des Adultes

Les personnages sont insensibles à certaines familles de monstres. Cela se manifeste de deux façons :

- Un monstre appartenant à la famille à laquelle le personnage est insensible ne peut être joué que par le joueur qui envoûte l'objet spécial !
- Un monstre déjà en jeu dans une apparition est immédiatement **défaussé dans les Limbes** sauf si l'apparition contient le lieu permettant de jouer ces monstres : le **Puits**, la **Cave**, le **Placard** ou le **Grenier**.

HANTISE

Les Effets des Monstres

Les monstres ont tous des effets (cf. la description des effets page 3). Ces effets s'appliquent de la manière suivante :

- Au moment où un monstre est joué depuis la main, il est d'abord ajouté à l'une des apparitions du joueur,
- Le joueur décide ensuite si oui ou non il active l'effet, et si l'effet est activé, il doit être résolu **immédiatement**,
- Un Monstre ou un Lieu capturé est ajouté **immédiatement** à l'une des apparitions du joueur.

Attention ! Les monstres capturés n'étant pas ajoutés puis rejoués depuis la main, leur effet ne s'applique pas.

Le Marabout arrive à la rescousse !

Si à n'importe quel moment de la partie, un joueur épuise la pioche, il met **immédiatement** en jeu le Marabout puis mélange toutes les cartes de la défausse et constitue une nouvelle pioche.

Cette nuit, les joueurs devront maintenant épouvanter un personnage dont le seuil de trouille s'est élevé de 2 points par la présence du Marabout. Toutefois, si un joueur réussit à épouvanter le personnage, il gagne aussi la carte Marabout !

FIN DE LA NUIT

Dès que le personnage a été effrayé - c'est-à-dire qu'un joueur a réussi dépasser le seuil d'épouvante **la nuit s'arrête**.

Le gagnant :

- score **la carte Personnage**,
- score éventuellement **la carte Marabout**,
- score **un des Lieux** de son apparition,
- score s'il le souhaite **une des Reines** de son apparition,
- défusse le reste de son apparition dans les **Limbes**,
- mélange le paquet de cartes **Zones**,
- distribue aux joueurs qui ne sont pas couchés de quoi compléter leur main à **3 Cartes**.

Le gagnant du pli commence ensuite une nouvelle nuit !

HANTISE

FIN DE PARTIE

Dès que tous les personnages ont été effrayés, **la partie s'arrête.**

Chaque joueur défausse toutes ses cartes en main, ainsi que les monstres et les lieux hantés pendant la partie.

VICTOIRE

Chaque joueur fait la somme de ses points de victoire, en comptant :

- ceux apportés par les **personnages**, inscrits dans l'étoile en bas à droite (de 4 à 8 points),
- ceux apportés par les **lieux**, qui sont égaux aux points de terreur du lieu (1 ou 2 points),
- ceux ajoutés les **reines**, à raison de 1 par reine.

Celui qui a le plus de points gagne la partie !

En cas d'égalité, le joueur qui a épouventé le plus de personnages est déclaré vainqueur et peut s'installer dans la maison !

VARIANTES

Dévastation : si à la fin de la nuit, un joueur possède plusieurs personnages qui se combinent, il peut déclencher les effets suivants :

- **Fiston & Fillette** ou **Papa & Maman** ou **Pépé & Mémé** : chaque joueur défausse dans les Limbes tous les monstres d'une même famille présents dans toutes les apparitions !
- **Pépé, Papa & Fiston** ou **Mémé, Maman & Fillette** ou **Fiston, Fillette & Bébé** : tous les joueurs défaussent dans les Limbes toutes les apparitions d'une même zone !

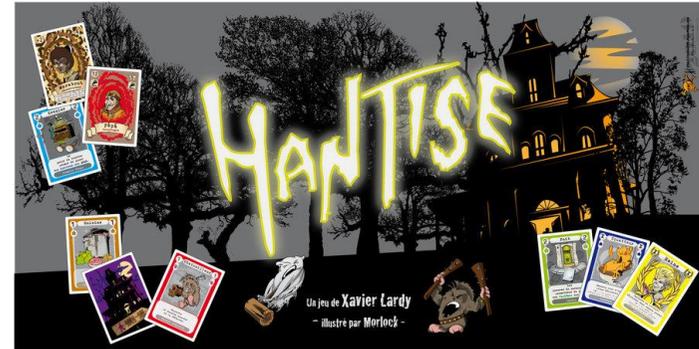
HANTISE

REMERCIEMENTS

L'auteur tient à remercier :

- Les joueurs qui ont pris le temps de découvrir le jeu !
- Les testeurs officiels de la version finale : **Jeux et Stratégie** (Saint Marcel), **La Citadelle de Roq** (Roquefort), **Les 3 Cercles** (Cannes), **Parta-Jeux** (Sucy en Brie) ; **Valentin Trau** et **Itaï Perez**,
- Les testeurs des versions antérieures : **Virtuel** (Niort), **Jeu en Société** (Grenoble), **Atoujeu** (Chambéry),
- Les membres du forum **Tric Trac** (France) et **La Rose des Vents** (Grenoble),
- Les bars **L'Eclusier** (Niort) et **Kféé des Jeux** (Grenoble),
- Les ludothèques de **Niort**, **Parthenay**, **Lans-en-Vercors** et **Seyssinet-Pariset**,
- Les festivals et conventions **Anjou Jeu**, **Aventura**, **Bourg d'Oisans**, **Chambéry**, **Cholet**, **CJSD**, **FLIP**, **Fantastique & Légendes**, **Panazol Joue**, **St Herblain**,
- Les éditeurs **Ergomia**, **Esprimo**, **Rôle et Stratégie**, **Tilsit**, **Asyncon** et **Pygmoo** qui ont accueilli les versions antérieures du jeu en test et contribué à son enrichissement ; et particulièrement **Michel Pinon**, qui a suivi le développement d'une version « plateau » du jeu,

- L'illustrateur **Morlock** sans qui cette version du jeu n'existerait pas, et dont vous pouvez découvrir les travaux ici : <http://morlock22.deviantart.com/> !



- Et bien entendu, **vous** !

L'intégralité du jeu est disponible sous licence creative commons à cette adresse : <http://xavierlardy.deviantart.com/> !