

Antonio Ferrara

BOOGEYMAN

THE BOARDGAME

BOOGEYMAN

THE BOARDGAME

Le terrifiant Livre des Règles !

Ce jeu est dédié à mes amis d'enfance du Parc "La Quiete", avec qui j'ai parcouru les sombres couloirs nous menant de l'adolescence à l'âge adulte.

L'HISTOIRE...

Dans **Boogeyman**, vous jouez d'intrépides Enfants aux prises avec le pire cauchemar de tous les temps : le Boogeyman !

Nul ne connaît son vrai visage, mais on dit qu'il est l'incarnation de l'effroi. Personne ne sait qui il est, ni ce qu'il veut, mais il raffole des gamins. Les enfants sont déterminés à ne pas devenir son prochain repas. Et comme si ça ne suffisait pas, ils doivent aussi échapper aux griffes de leur dingue de babysitter !

Que va-t-il se passer ? Survivront-ils à la longue nuit ? Parviendront-ils à ne pas se faire attraper par la babysitter ? Pourront-ils dépasser leurs peurs ? Ou le Boogeyman prendra-t-il le dessus ?

OBJECTIF DU JEU

Afin de survivre, les Enfants doivent coopérer pour localiser des objets essentiels cachés dans la maison pour déclencher le Final et en triompher !

Le Boogeyman et cette dingue de Babysitter feront tout leur possible pour les en empêcher.

Gardez les yeux ouverts, car quand les choses dérapent, tout le monde ne s'en sortira pas... **MOUHAHAHAHA**...

MODES DE JEU

Vous pouvez jouer à *Boogeyman* de plusieurs manières en fonction du type de jeu que vous souhaitez. Il existe quatre **modes de jeu** différents et vous devez en choisir un avant de commencer la partie :

- **Mode Solo (1 joueur)**

Vous jouez seul en contrôlant un ou plusieurs Enfants contre le Boogeyman et la Babysitter qui sont dirigés par le jeu lui-même.

- **Mode Coopératif (2 joueurs ou plus)**

Chaque joueur contrôle un Enfant, tandis que le Boogeyman et la Babysitter sont dirigés par le jeu.

- **Mode Semi-Coopératif (2 joueurs ou plus)**

Au début, ce mode fonctionne comme le mode Coopératif. Mais dès qu'un Enfant s'Évanouit, il est retiré de la partie et son joueur prend le contrôle du Boogeyman et agit contre les autres joueurs !

- **Mode Compétitif (2 joueurs ou plus)**

Un des joueurs incarne le Boogeyman dès le début de la partie et agit contre tous les autres joueurs.

Selon le mode de jeu choisi, certaines règles spéciales s'appliquent lors de la mise en place ou en cours de partie, comme indiqué ci-après.

CONTENU DU JEU



Indicateur d'Apparition



Jetons Salle

Cartes Lumière



Cartes Obscurité



Cartes Évènement



Cartes Trouble



Jetons Cadenas



Compteur de Stress du Boogeyman



Carte Objectif

Compteur de Stress de la Babysitter



Cartes Fouille



Cartes Boogeyman



Cartes Babysitter



Cartes Cauchemar



MISE EN PLACE DU JEU

1. Placez le plateau de jeu sur la table.
2. Chaque joueur jouant un **Enfant** choisit celui qu'il veut et prend la **figurine** et les **cartes État** correspondantes. Empilez vos cartes État afin que l'**État #1** soit visible en haut de la pile et suivi des États #2 puis #3.



3. Chaque Enfant pioche 1 **carte Objectif**. Vous **devez** garder cet Objectif **secret** jusqu'au **Final** (voir p. XX). Vous pouvez consulter votre Objectif à tout moment.

4. Chaque Enfant commence la partie avec 3 jetons Bonbon.
 5. Constituez des piles séparées pour les cartes **Fouille**, **Lumière**, **Obscurité**, **Cauchemar**, **Évènement**, **Trouble**, **Boogeyman**, **Babysitter**. Mélangez chaque pile et placez-la près du plateau.
- Mode Compétitif** : le Boogeyman prend les cartes Cauchemar, Trouble, et Évènement. Il ne les mélange pas.
6. Mélangez les 25 **jetons Salle** face cachée et placez-les près du plateau (sans les regarder).
- Mode Compétitif** : le Boogeyman prend les jetons Salle. Il les garde cachés afin que les autres joueurs ne puissent pas les voir.
7. Selon le nombre de joueurs Enfant, choisissez le nombre de **jetons Objectif** (un type de **jeton Fouille**, voir p. XX) :
 - 1-2 Enfants : 9 Objectifs (3 de chaque couleur)
 - 3-4 Enfants : 6 Objectifs, 3 de chaque de deux couleurs différentes (par exemple, 3 oranges et 3 bleus)
 - 5-6 Enfants : 3 Objectifs de la même couleur (par exemple, 3 verts)
 Conservez les Objectifs de côté pour l'instant.

8. Choisissez un jeton Trappe et un jeton Passe-partout (des types de **jetons Fouille**, voir p. XX)

9. Mélangez les **jetons Fouille** restants, puis prenez-en assez pour obtenir un total de 25 jetons avec les jetons Objectifs, Trappe et Passe-partout.

Exemple : lors d'une partie à 4 joueurs, vous prendrez 17 jetons Fouille qui s'ajouteront aux 6 jetons Objectif, au jeton Trappe et au jeton Passe-partout, pour un total de 25 jetons.

Mélangez ces 25 jetons et placez-en un, face cachée, dans chaque Salle numérotée. Personne ne doit savoir où se trouvent les Objectifs.

Mode Compétitif : le Boogeyman choisit les Objectifs (en fonction du nombre d'Enfants dans la partie comme indiqué ci-avant), la Trappe et le Passe-partout sans les révéler et les place dans les Salles numérotées de son choix, avant de remplir le reste des Salles avec des jetons Fouille au hasard. Ainsi, le Boogeyman sait où sont les Objectifs.

10. Prenez les jetons Fouille restants et placez-en un dans chaque Salle numérotée, au-dessus des jetons disposés précédemment.

11. Prenez les 25 jetons Lumière/Obscurité et placez-en un dans chaque Salle numérotée, côté "Lumière" visible, au-dessus de la pile des jetons Fouille.

À ce stade, si vous avez tout fait correctement, chaque Salle doit contenir une pile de 3 jetons.

12. Chaque joueur d'un Enfant place sa figurine dans le **Hall** de sa couleur.

13. Révélez un jeton Salle et placez la **Babysitter** dans la Salle indiquée. Mélangez de nouveau ce jeton avec les autres. Placez le **Boogeyman** près du plateau.

14. Prenez un jeton Salle au hasard **sans le révéler** et placez-le face cachée dans le premier emplacement de l'**Indicateur d'Apparition**. Ceci indique l'endroit où le Boogeyman se cache pour l'instant.

Mode Compétitif : le Boogeyman choisit la Salle où il veut commencer en sélectionnant le jeton Salle mais sans le montrer aux autres joueurs. Il le place dans le premier emplacement de l'Indicateur d'Apparition.

15. Modes Coopératif et Semi-Coopératif : le joueur le plus jeune prend le **jeton Lampe-torche** et agira en premier.

Mode Compétitif : le joueur situé à gauche du Boogeyman prend le jeton Lampe-torche et agira en premier.

Vous êtes prêts à plonger dans le cauchemar... Ahem... Dans la partie !



CONSEIL ! Parmi les cartes Objectif, il y a la carte "Possédé." Elle introduit un "traître" dans la partie. Nous recommandons de ne pas utiliser cette carte à moins de 4 joueurs et de la retirer de la partie avant de mélanger les cartes Objectif. Vous pouvez évidemment choisir de conserver cette carte pour vos parties de trois joueurs ou moins !

LE COURS DU JEU

La partie se divise en plusieurs **rounds**. Chaque Enfant joue à tour de rôle durant un round. Le Boogeyman agit après eux.

Le joueur ayant la Lampe-torche joue en premier. Puis, dans le sens horaire, chaque Enfant effectue son tour. Durant votre tour, vous pouvez vous déplacer et effectuer d'autres Actions (voir p. XX).

Quand tous les Enfants ont fini leur tour, le Boogeyman joue (voir p. XX).

LIVRE DES ÉPILOGUES :

Si les Enfants peuvent obtenir les **3 jetons Objectif** de la **même couleur** dans la **Salle du Final** (voir p. XX) **en même temps**, le "Leader" peut commencer le **Final**. Ceci déclenche la fin de la partie et vous devrez vous reporter au **Livre des Épilogues** (voir p. XX).





Peter

Il croit totalement à l'existence du Boogeyman.



Daphné

Elle cherche à rencontrer le Boogeyman.



Ray

Même s'il prétend ne pas croire au Boogeyman, il a quand même des doutes.



Leila

Elle pense que le Boogeyman est une histoire inventée par les adultes pour faire peur aux enfants.



Mike

Il dit qu'il ne croira à l'existence du Boogeyman que lorsqu'il le verra de ses yeux.



Tommy

Il n'a aucune idée de ce qu'est le Boogeyman, mais il est certain que ce n'est pas bon à manger.

LES PERSONNAGES

L'histoire de *Boogeyman* introduit plusieurs personnages avec des motivations différentes, ayant un effet sur la façon dont ils jouent la partie.

LES ENFANTS

Les enfants qui formeront plus tard le gang de Pizza & Investigation sont Peter, Ray, Daphné, Mike, Leila, et Tommy. Chacun d'eux a sa propre interprétation de ce qui se passe.

L'ÉTAT D'ESPRIT DES ENFANTS

Chaque Enfant commence la partie avec 3 cartes État représentant son État d'Esprit actuel. Ces cartes sont empilées dans l'ordre décroissant, avec la carte 1 (Calme) en haut de la pile, suivi de la carte 2 (Effrayé) puis de la carte 3 (Terrifié). Chaque fois qu'un Enfant perd une carte en cours de jeu, son État d'Esprit empire.



1 - Calme

L'Enfant est en pleine possession de ses moyens. Il peut effectuer jusqu'à **3 Actions** durant son tour et utiliser son **Aptitude** (décrite sur la carte). Il peut avoir jusqu'à **3 jetons Bonbon** en sa possession à tout moment.



2 - Effrayé

L'Enfant est un peu secoué par les événements. Il peut effectuer jusqu'à **3 Actions** durant son tour et utiliser son **Aptitude**. Il ne peut plus avoir que jusqu'à **2 jetons Bonbon** à tout moment.



3 - Terrifié

L'Enfant est près de craquer ! Il peut toujours effectuer jusqu'à **3 Actions** mais ne peut plus se servir de son **Aptitude** et ne peut plus avoir qu'**un jeton Bonbon** à tout moment.

Quand un Enfant perd sa carte État (Terrifié), il **s'Évanouit** : mettez sa figurine en position horizontale.

Attention ! Un Enfant Évanoui engendre des **Cauchemars** qui peuvent devenir un problème pour les autres Enfants ! Il est donc important de le **Réanimer** le plus vite possible (voir p. XX).

CAUCHEMARS

Lorsque arrive le tour de jouer d'un Enfant Évanoui, il doit piocher **1 carte Cauchemar** et suivre ses instructions. La carte Cauchemar **reste en jeu** jusqu'à ce que l'Enfant Évanoui soit Réanimé.

Si un des joueurs est le Boogeyman (Mode Compétitif ou Semi-Coopératif), il **choisit** la carte Cauchemar. Sinon, elle est tirée au hasard.

Les cartes Cauchemar **affectent tous les Enfants** et peuvent être difficiles à gérer.



ACTIONS DES ENFANTS

Durant son tour, chaque Enfant peut exécuter jusqu'à 3 Actions parmi celles décrites ci-après. Il peut effectuer plusieurs fois la même. Il peut les mener dans l'ordre de son choix.



CONSEIL ! N'hésitez pas à effectuer la même Action plusieurs fois d'affilé si besoin. Par exemple, si Peter veut se rendre rapidement dans une Salle, il peut utiliser les 3 Actions de son tour pour se déplacer de 3 Salles.

• **Se déplacer** : vous pouvez vous déplacer de la Salle où vous êtes vers une Salle en franchissant un Passage. **Chaque Passage franchi coûte 1 Action.**



• **Utiliser l'interrupteur** : si vous êtes dans une Salle avec un jeton Lumière/Obscurité (en principe, chaque Salle en a un au-dessus de sa pile de jetons Fouille), vous pouvez le retirer en utilisant **1 Action**. Après avoir retiré le jeton, vous **devez** piocher immédiatement une carte **Lumière** ou **Obscurité** en fonction du côté visible du jeton Lumière/Obscurité que vous venez de retirer (voir p. XX).



Conseil ! Si vous voulez **fouiller** une Salle (voir ci-après), vous devez d'abord retirer les jetons Lumière/Obscurité dans cette Salle !

• **Fouiller une Salle** : fouiller coûte **1 Action**. Quand vous le faites, prenez le jeton Fouille du dessus de la pile de la Salle où vous vous trouvez et révélez-le : vous ne pouvez fouiller une Salle que s'il y a un jeton Fouille sur le dessus de la pile (et pas un jeton Lumière/Obscurité ou un jeton Cadenas).

Exemple : Peter veut fouiller la Salle où il commence son tour et dépense **1 Action** pour prendre le premier jeton Fouille de la pile. S'il veut prendre **2 jetons Fouille**, cela lui coûtera **2 Actions**.

Faire du bruit : la plupart des jetons Fouille ont une valeur de bruit qui indique le boucan que fait l'Enfant en fouillant la Salle. Si vous révélez un jeton Fouille avec une valeur de bruit, vous devez piocher une carte Fouille de sa pile (voir p. XX). Ceci active **immédiatement** la Babysitter (comme nous allons le voir plus loin...).



• **Retirer un Cadenas** : tant qu'un jeton Cadenas se trouve sur le dessus de la pile de la Salle, vous ne pouvez accéder aux jetons du dessous. Il y a deux façons de retirer un Cadenas : vous pouvez **jouer une carte** qui l'autorise ou vous pouvez **forcer le Cadenas**. Si vous optez pour cette solution, vous devez jeter un dé et déplacer la Babysitter vers vous d'un nombre de Salles égal au résultat du jet (voir p. XX). Le Cadenas n'est retiré que si la Babysitter **n'atteint pas** votre Salle.

Essayer de retirer un Cadenas coûte **1 Action**.

• **Franchir la Trappe** : si la Trappe a été révélée et se trouve dans votre Salle, vous pouvez l'utiliser comme un Passage pour entrer dans la Salle Secrète (Salle 20) en dépensant **1 Action**. Si vous êtes dans la Salle Secrète, vous pouvez utiliser **1 Action** pour vous déplacer dans la Salle contenant la Trappe.

La Salle Secrète n'est accessible qu'en utilisant la Trappe.



• **Réanimer un Enfant** : si vous êtes dans la même Salle qu'un Enfant Évanoui, vous pouvez le **Réanimer** en dépensant **1 Action**.

Note : un Enfant Évanoui ne peut être Réanimé que par un autre Enfant ou par l'effet de certaines cartes !

Enfant Réanimé : si un autre Enfant vous Réveille en venant dans votre Salle et en dépensant une Action ou en jouant une carte permettant de vous Réanimer à distance, vous vous relevez immédiatement. Récupérez vos cartes État #2 et #3 (empilez-les normalement) et redressez votre figurine. Défaussez la carte **Cauchemar** mise en jeu lorsque vous vous êtes Évanoui. Vous poursuivez la partie en État "Effrayé".

Important : vous ne pouvez pas agir tant que votre Enfant est Évanoui !



Conseil ! Après vous être Évanoui, vous ne récupérez votre carte État #1 (Calme) que si l'effet d'une carte vous permet de reprendre plus de cartes État. C'est la **seule** façon de récupérer votre État Calme une fois que vous l'avez perdu !

ACTIONS GRATUITES

En plus de vos 3 Actions, vous pouvez effectuer autant des Actions gratuites suivantes que vous le souhaitez à tout moment durant votre tour :

Jouer des cartes Fouille : sans ces cartes, vous ne survivrez probablement pas au Boogeyman ! Vous pouvez les utiliser pour vous tirer d'affaire ou contrecarrer la progression des ombres. Il n'y a pas de limite au nombre de

cartes Fouille que vous pouvez accumuler et jouer durant votre tour. Chaque carte doit toujours être défaussée après usage (voir p. XX).

Utiliser des jetons Bonbon : ces jetons peuvent être utilisés pour modifier le résultat d'un jet de dé. Durant votre tour, vous pouvez jouer gratuitement autant de jetons Bonbon que vous le souhaitez.

Altérer le résultat du dé : en général, vous n'aurez à jeter le dé que dans les situations les plus graves et son résultat ne correspondra pas forcément à vos attentes. En utilisant un jeton Bonbon, vous pouvez **ajouter ou soustraire 1** au résultat du jet. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Bonbon que vous pouvez utiliser pour un tirage. Chaque jeton est égal à +1 ou -1 sur le résultat.

Exemple : Daphné essaye de forcer un Cadenas dans sa Salle et elle doit jeter un dé. Malheureusement, elle obtient un 6 ! Cela signifie que la Babysitter, attirée par le bruit, va l'attraper. Daphné dépense 2 de ses jetons Bonbon pour réduire le résultat du dé à 4, ce qui cantonne la Babysitter devant la porte de Salle. Ouf !



Échanger du matériel : si vous êtes dans le même Salle qu'un autre Enfant, vous pouvez échanger, vendre ou donner des cartes sans dépenser d'Action. Vous ne pouvez pas échanger de jetons (aucun enfant qui se respecte ne donnerait ses bonbons !).

INTERACTIONS AVEC LE BOOGEYMAN ET LA BABYSITTER

- Si vous entrez dans une Salle vide ou occupée par d'autres Enfants, rien ne se passe. Vous pouvez continuer à agir.
- Si vous entrez dans une Salle occupée par la Babysitter OU le Boogeyman, votre tour s'achève **immédiatement** (vous perdez toutes vos Actions restantes). Vous **devez** piocher le type de carte correspondant à l'entité rencontrée et suivre ses instructions. Vous devez **aussi** avancer d'un cran le jeton du compteur de Stress correspondant.
- Si vous entrez dans une Salle occupée par la Babysitter ET le Boogeyman, vous n'avez à faire face **qu'à la Babysitter** (piochez la carte correspondante et avancer le jeton de son compteur de Stress). *Le Boogeyman ne révèle jamais sa présence quand des adultes et des enfants sont ensemble.*
- Si vous **commencez votre tour** dans la même Salle que la Babysitter et/ou le Boogeyman, vous ne pouvez pas agir dans **cette Salle**, à part pour vous Déplacer de façon à la quitter. Vous pouvez aussi y jouer des cartes (Action gratuite).

Rappel : chaque fois que vous rencontrez la Babysitter ou le Boogeyman, votre tour prend fin immédiatement !



JENNIFER LA BABYSITTER

Personne ne sait si Jennifer est vraiment dingue, si elle est sous l'influence du Boogeyman, ou si elle a l'air méchante à cause de l'imagination des Enfants. Quoi qu'il en soit, mieux vaut s'en tenir éloigné...

La Babysitter n'agit pas pendant un tour qui lui est propre. Elle ne fait que réagir à certaines Actions effectuées par les autres personnages.

Activation de la Babysitter

La Babysitter s'active dans quatre cas :

- Quand un jeton Fouille avec une valeur de bruit (indiqué par un nombre) est révélé.
- En réponse à l'effets de certaines cartes.
- Quand un Enfant essaye de forcer un Cadenas (voir Retirer un Cadenas)
- Quand elle est sous l'influence du Boogeyman.

Le comportement de la Babysitter dépend de la façon dont elle s'active :

Révélation d'un jeton Fouille : au dos de la plupart des jetons Fouille se trouve une valeur indiquant le bruit causé par l'Enfant lors de sa fouille. Ce bruit active **immédiatement** la Babysitter qui avance d'autant de Salles que la valeur de bruit en suivant le **chemin le plus court** en direction du boucan.

Exemple : Mike fouille une Salle et révèle un jeton Fouille avec une valeur de bruit de 3. Il doit déplacer immédiatement la Babysitter de 3 Salles vers lui. C'est une très mauvaise nouvelle car elle se trouve précisément à 3 Salles de lui ! Mike doit tirer une carte Babysitter et faire ce qui y est inscrit, en plus de déplacer le jeton du compteur de Stress de la Babysitter d'un cran. De plus, son tour s'achève.



Si la Babysitter entre dans la Salle où vous avez fait du bruit, votre tour s'achève aussitôt et vous devez piocher une carte Babysitter (voir ci-avant).

Si il n'y a pas de valeur de bruit sur le jeton Fouille (un jeton Objectif par exemple), la Babysitter ne s'active pas.



Conseil ! Faites attention lorsque vous fouillez, car la Babysitter peut vous tomber dessus en un clin d'œil !

Effet d'une carte : certaines cartes font que la Babysitter se déplace ou se rapproche de vous. *Soyez vigilant !*

Forcer un Cadenas : si un jeton Cadenas vous empêche de fouiller une Salle et que vous n'avez pas de cartes à jouer pour le retirer, vous pouvez essayer de le forcer (voir p. XX), mais ceci cause du bruit. Ceci active immédiatement la Babysitter. Vous devez jeter 1 dé : son résultat indique le volume du bruit et le nombre de Salles dont la Babysitter se déplace, en suivant le chemin le plus court dans votre direction.

Influence du Boogeyman : le Boogeyman peut prendre temporairement le contrôle de la Babysitter pour la jeter sur vous (voir ci-après). *Gardez les yeux ouverts !*

Important : après le déplacement de la Babysitter, elle reste en place jusqu'à sa prochaine activation. *Aucun Enfant ne peut agir dans une Salle où se trouve la Babysitter (sauf pour se déplacer hors de la pièce). Si vous entrez dans la Salle de la Babysitter, vous devez immédiatement piocher une carte Babysitter. Ne faites pas les fous !*

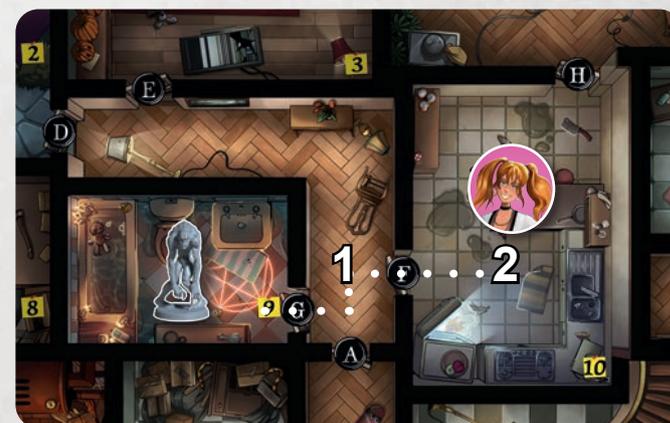
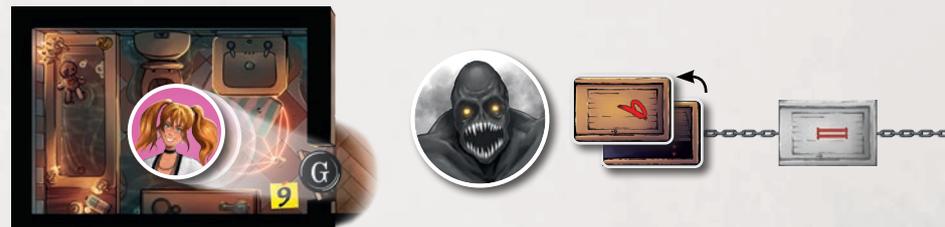
INTERACTIONS AVEC LA BABYSITTER

• Si la Babysitter termine son déplacement dans une Salle vide, rien ne se passe et son activation prend fin.

• Si elle entre dans une Salle occupée par un Enfant, son déplacement prend fin et l'Enfant doit immédiatement piocher une carte Babysitter et suivre ses instructions. Le jeton du compteur de Stress de la Babysitter avance aussi d'un cran.

• Si elle rencontre deux Enfants ou plus en même temps, ils doivent tous jeter un dé. Celui qui obtient le résultat le plus bas doit faire face à la Babysitter en tirant une carte (et en déplaçant son jeton sur son compteur de Stress).

• Si elle termine son déplacement dans la même Salle que le Boogeyman et qu'il n'y a pas d'Enfant, elle est **Possédée**. Jetez 1 dé et déplacez la Babysitter d'autant de Salles que le résultat en direction de l'Enfant le plus proche. Si deux Enfants ou plus sont à équidistance, chacun d'eux lance 1 dé et la Babysitter se déplace vers celui qui a obtenu le résultat le plus bas. **Si le Boogeyman est contrôlé par un joueur**, celui-ci choisit où déplacer la Babysitter (pas obligatoirement vers l'Enfant le plus proche).



• Si le Boogeyman est dans la même Salle qu'un ou plusieurs Enfants quand la Babysitter y entre, elle se comporte comme si le Boogeyman n'était pas là. **Rappel :** il ne révèle pas sa présence quand des adultes et des Enfants sont ensemble.



Important : pour être Possédée, la Babysitter doit être **immobile** (donc pas en cours de déplacement) et dans la même pièce que le Boogeyman. **Si elle ne fait que passer** dans la Salle de ce dernier sans s'y arrêter, rien ne se passe.



LE BOOGEYMAN

Il incarne tous les cauchemars, réels ou fantasques, qu'un gamin peut imaginer durant son enfance. Personne ne sait à quoi il ressemble et on dit qu'il peut prendre la forme qu'il souhaite. On dit aussi qu'il enlève des enfants et que personne ne les revoit jamais, ni ce qu'il fait d'eux. Peut-être qu'il vaut mieux ne pas savoir...

Le Boogeyman peut être contrôlé par un des joueurs en Mode Compétitif ou Semi-Coopératif. Sinon, il est dirigé par le jeu lui-même. Dans les deux cas, le Boogeyman fera tout son possible pour empêcher les Enfants d'échapper à son emprise !

Normalement, le Boogeyman joue son "tour" à la fin de chaque round, après que tous les Enfants ont terminé leurs Actions. De plus, certaines cartes peuvent activer le Boogeyman.

LE TOUR DU BOOGEYMAN

Durant son tour, le Boogeyman peut :

- Se déplacer à l'aide d'un jeton Salle et de l'Indicateur d'Apparition
- Posséder la Babysitter (si les conditions sont remplies)
- Jouer une carte Évènement (si les conditions sont remplies)
- Jouer une carte Trouble (si les conditions sont remplies)
- Jouer une carte Cauchemar (si les conditions sont remplies)

L'Indicateur d'Apparition : l'Indicateur d'Apparition est utilisé pour déterminer les déplacements du Boogeyman dans la maison. *Ceci est particulièrement important quand un joueur contrôle le Boogeyman, car dans ce cas, ses déplacements sont vraiment "cachés" jusqu'à ce qu'un Enfant ou la Babysitter ne le croise (voir p. XX).*

L'Indicateur est constitué d'une série d'emplacements où les jetons Salle seront placés. Au début de la partie, un jeton Salle est placé face cachée dans le premier emplacement de l'Indicateur. Durant le tour du Boogeyman, un autre jeton Salle est ajouté à l'Indicateur pour indiquer dans quelle Salle le Boogeyman s'est déplacé.



Quand un jeton Salle est placé sur l'Indicateur, il indique la Salle où le Boogeyman se cache **pour l'instant**. Le Boogeyman se trouve toujours dans la Salle qui correspond au **dernier** jeton Salle de l'Indicateur. Les jetons placés précédemment indiquent où il était lors des tours précédents.

À la différence des autres personnages, le Boogeyman n'est pas contraint de se déplacer dans une Salle adjacente. Chaque fois qu'il se déplace, il peut se rendre dans n'importe quelle partie de la maison !

En raison de sa nature, cette créature ne peut revenir dans une Salle où elle s'est déjà trouvée qu'après qu'un certain laps de temps se soit écoulé. Pour le simuler, tout jeton se trouvant sur l'Indicateur ne peut pas être de nouveau employé jusqu'à ce que l'**Indicateur d'Apparition soit entièrement rempli** (10 jetons Salle ont été joués). À ce moment, **tous** les jetons Salle qui s'y trouvent sont enlevés et mélangés avec les autres pour constituer une nouvelle réserve pour déterminer les déplacements du Boogeyman.



Conseil ! Excepté à cause de certaines cartes, le Boogeyman ne peut jamais apparaître dans la même Salle lors d'un cycle de 10 tours. Les Enfants feraient bien de profiter de cette opportunité !

Pioche de cartes Évènement : en plus de contrôler les manifestations du Boogeyman, l'Indicateur d'Apparition gère aussi les cartes Évènement.



Chaque fois qu'un jeton Salle est placé sur un emplacement de l'Indicateur où figure le symbole Évènement, une carte Évènement doit être piochée et résolue **immédiatement** (voir p. XX). Si le Boogeyman est contrôlé par un joueur, c'est celui-ci qui choisit la carte.

BOOGEYMAN CONTRÔLÉ PAR LE JEU

Manifestation du Boogeyman : à chaque fin de round, après que tous les Enfants ont terminé leur tour, le dernier jeton Salle de l'Indicateur est retourné et le Boogeyman est placé dans la Salle indiquée.



Déplacements du Boogeyman : un nouveau jeton Salle est pioché aléatoirement. **Sans le révéler**, placez-le face cachée sur l'emplacement suivant de l'Indicateur. Ce nouveau jeton déterminera le lieu de l'apparition suivante du Boogeyman après



que les Enfants auront joué un autre tour.



Important : Le Boogeyman reste dans sa Salle actuelle jusqu'à son tour suivant. Un Enfant qui se trouve déjà dans la Salle avec le Boogeyman ne pourra pas effectuer d'Actions dans cette Salle tant que le Boogeyman s'y trouve mais il pourra en sortir en se déplaçant lors de son tour. Si un Enfant choisit d'entrer dans cette Salle entre-temps, il devra immédiatement piocher une carte Boogeyman (*nous le déconseillons...*).

INTERACTIONS AVEC LE BOOGEYMAN

- Chaque fois que le Boogeyman révèle sa position, placez sa figurine sur le plateau (peu importe les autres occupants). S'il y a un jeton Lumière/Obscurité dans cette Salle, vous **devez** le retourner sur son côté **Obscurité**.
- S'il y a un **Enfant** dans la Salle, il doit affronter le Boogeyman : il pioche une carte Boogeyman et suit ses instructions. Le jeton du compteur de Stress du Boogeyman avance également d'un cran.
- S'il y a **deux Enfants ou plus** dans la Salle, chacun d'eux doit jeter 1 dé : celui qui obtient le **résultat le plus bas** doit affronter le Boogeyman.
- Si **seule la Babysitter** se trouve dans la Salle, elle est Possédée par le Boogeyman : jetez 1 dé et déplacez-la d'autant de Salles que le résultat obtenu vers l'Enfant le **plus proche**. S'il y a deux Enfants ou plus à équidistance, chacun d'eux doit jeter 1 dé et la Babysitter se dirigera vers celui qui obtient le **résultat le plus bas**. Si elle entre dans une Salle où se trouve un Enfant, elle s'arrête immédiatement et cet Enfant doit piocher une carte Babysitter et avancer d'un cran le jeton du compteur de Stress de la Babysitter.
- Si la Babysitter **et un ou des Enfants** sont dans la Salle, rien ne se produit car le Boogeyman reste caché dans les ombres quand des adultes et des Enfants sont ensemble.
- Contrairement à la Babysitter, une interaction avec le Boogeyman ne se produit que si un Enfant ou la Babysitter **s'arrête** dans la Salle où se trouve le Boogeyman. Il n'y a pas d'interaction si un Enfant ou la Babysitter ne font que **traverser** la Salle sans s'y arrêter.

BOOGEYMAN CONTROLÉ PAR UN JOUEUR

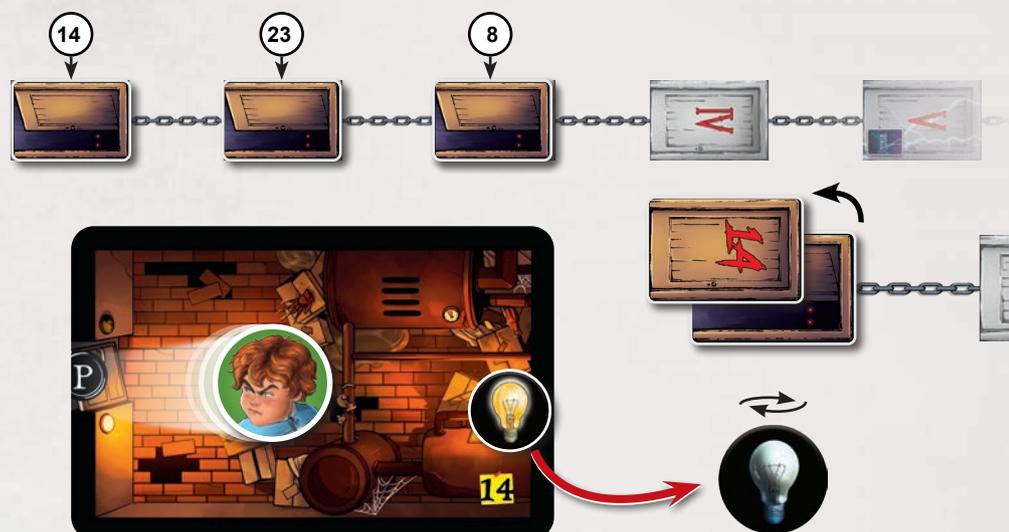
Si un joueur contrôle le Boogeyman, certains changements ont lieu suivant les procédures indiquées ci-avant. Dans plusieurs cas, c'est le joueur qui décide comment le Boogeyman se déplace et agit.

Manifestation du Boogeyman :

L'emplacement du Boogeyman (et le dernier jeton Salle placé sur l'Indicateur) n'est pas automatiquement révélé à chaque round.

Les jetons Salle de l'Indicateur sont révélés uniquement lorsqu'un Enfant ou la Babysitter entre dans la Salle indiquée sur le **dernier** jeton Salle joué **ou** lorsqu'un Enfant (mais pas la Babysitter) entre dans une Salle désignée par **n'importe quel** jeton Salle de l'Indicateur.

Exemple : le Boogeyman a placé, dans l'ordre, les jetons des Salles 14, 23 et 8 sur l'Indicateur d'Apparition. La Babysitter se déplace en Salle 23, mais comme ce n'est pas le dernier jeton Salle joué, rien ne se passe. Puis Tommy se déplace dans la Salle 14 : ce jeton Salle est immédiatement retourné, révélant ainsi que le Boogeyman s'est trouvé dans cette pièce deux rounds auparavant : le jeton Lumière/Obscurité de cette Salle est alors tourné sur son côté Obscurité.



Si le jeton Salle révélé est celui d'un des tours précédents, le **seul** effet qui en découle est de retourner le jeton Lumière/Obscurité de la pièce sur son côté **Obscurité**.

Si un Enfant ou la Babysitter se déplace **dans la Salle où se trouve le Boogeyman** (correspondant au dernier jeton Salle joué), **en plus** de retourner le jeton Lumière/Obscurité sur son côté Obscurité, le Boogeyman doit être placé dans cette Salle et l'interaction gérée comme indiquée ci-avant.

La figurine du Boogeyman restera dans cette Salle jusqu'à ce qu'il apparaisse ailleurs lors d'un des tours suivants ou qu'il soit déplacé par l'effet d'une carte. Faites attention ! Le Boogeyman peut ainsi être à deux endroits en même temps : la Salle où se trouve sa figurine **et** la Salle dissimulée par le dernier jeton placé sur l'Indicateur d'Apparition. *Le Boogeyman réside dans les ombres : il peut être n'importe et partout à la fois...*

MUHAHA... MUHAHAHA... MUHAHAHAHA... OK, OK, j'arrête.

Si le Boogeyman décide de se déplacer dans une Salle déjà occupée par un Enfant ou la Babysitter (ou les deux), rien ne se passe : le Boogeyman n'attaque jamais directement, il rode dans les ombres et attend pour surgir qu'un autre personnage ne se déplace dans la Salle où il se cache.

Si, **au round suivant**, lorsque le Boogeyman commence son tour, un Enfant ou la Babysitter sont **toujours** dans la même Salle que lui, le Boogeyman est révélé et l'interaction a lieu.

Exemple : Peter est dans la Salle 12. À son tour, le Boogeyman choisit de jouer le jeton de la Salle 12 et le place sur l'Indicateur d'Apparition. Si Peter choisit de quitter la pièce durant son tour, rien ne se produira. Mais s'il décide de rester dans la Salle, le Boogeyman pourra apparaître lors de son tour suivant et Peter devra piocher une carte Boogeyman...





DÉPLACER LE BOOGEYMAN

Au lieu de piocher un jeton Salle au hasard chaque round, le joueur contrôlant le Boogeyman choisit quel jeton Salle utiliser et le place face cachée sur l'Indicateur d'Apparition.

INTERACTIONS AVEC LE BOOGEYMAN

Si le Boogeyman Possède la Babysitter, le joueur qui le contrôle décide où elle se déplace, au lieu de la bouger en direction de l'Enfant le plus proche.

JOUER DES CARTES ÉVÈNEMENT

Au début du tour du Boogeyman, quand il place un jeton Salle sur l'Indicateur d'Apparition et que le symbole Évènement figure sur l'emplacement, le Boogeyman joue une carte Évènement. Son joueur en choisit une parmi celles disponibles et la place à côté du plateau de jeu, visible de tous les joueurs. Cette carte affectera l'intégralité du prochain round de jeu. Quand le Boogeyman joue à nouveau, il doit défausser cette carte qui cesse de produire ses effets.

JOUER DES CARTES TROUBLE

Quand le jeton d'un des compteurs de Stress atteint un emplacement où figure le symbole Trouble, le Boogeyman choisit une des cartes Trouble disponibles, la révèle aux autres joueurs et en applique les effets.

JOUER DES CARTES CAUCHEMAR

Si un Enfant s'Évanouit, il cause un Cauchemar qui dure tant qu'il n'est pas Réanimé par les autres joueurs. Le joueur contrôlant le Boogeyman choisit la carte Cauchemar qui entre en jeu lorsque l'Enfant s'Évanouit. Elle produit ses effets à chaque fois que l'Enfant concerné doit prendre son tour de jeu et jusqu'à ce qu'il ait été Réanimé.

Le tableau suivant récapitule les différences concernant le Boogeyman lorsqu'il est dirigé par le jeu ou par un joueur :

BOOGEYMAN dirigé par le jeu

- Jetons Salle piochés au hasard.
- Jeton Salle révélé à la fin de chaque round avant de piocher un nouveau jeton Salle.
- La Babysitter Possédée se dirige vers l'Enfant le plus proche.
- Quand le jeton d'un des compteurs de Stress atteint un symbole Trouble, piochez la première carte Trouble de la pile.
- Si nécessaire, piochez la première carte Cauchemar de la pile.
- Si nécessaire, piochez la première carte Évènement de la pile.

BOOGEYMAN dirigé par un joueur

- Jetons Salle choisis par le joueur.
- Jeton Salle révélé uniquement si un Enfant ou la Babysitter entre dans cette Salle.
- Le joueur décide où se dirige la Babysitter quand il la Possède.
- Le joueur choisit les cartes Trouble utilisées.
- Le joueur choisit les cartes Cauchemar utilisées.
- Le joueur choisit les cartes Évènement utilisées.

LE BOOGEYMAN EN MODE SEMI-COOPÉRATIF

En mode Semi-Coopératif, vous devez suivre les règles suivantes :

Devenir le Boogeyman

Le premier Enfant à s'Évanouir est dominé par l'esprit du Boogeyman et se retourne contre ses camarades. Procédez immédiatement comme suit :

1. Retirez la figurine de l'Enfant du plateau de jeu, défaussez ses cartes État, jetons Bonbon et toutes ses cartes Fouille éventuelles. Ne piochez pas de carte Cauchemar.
2. Si l'Enfant a des jetons Objectif ou des objets, placez-les **au fond** de la pile de jetons de la Salle où il s'est Évanoui.
3. Le contrôleur de l'Enfant prend les jetons Salle et les cartes Cauchemar, Trouble et Évènement et les place en face de lui.
4. Le joueur à votre **gauche** prend le jeton Lampe-torche et devient le nouveau premier joueur. Il joue immédiatement après vous, sans tenir compte de la situation du tour en cours. Le jeu se poursuit dans le sens normal de façon à ce que le nouveau Boogeyman soit le dernier à jouer.

Dès lors, le joueur de l'Enfant Évanoui devient le Boogeyman et suit les règles précédemment indiquées.

LES COMPTEURS DE STRESS

Les compteurs de Stress dépeignent la puissance grandissante du Boogeyman la frustration croissante de la Babysitter à l'égard des Enfants. Il y a deux compteurs distincts et indépendants : une pour le Boogeyman, l'autre pour la Babysitter. Au début de la partie, les jetons correspondants sont placés à l'emplacement "0" de leurs compteurs.

Chaque fois qu'un Enfant rencontre la Babysitter ou le Boogeyman, il doit avancer d'un cran le jeton du compteur de Stress correspondant et piocher une carte du type approprié.



PIOCHE DES CARTES TROUBLE

Vous trouverez le symbole des cartes Trouble à côté de certains emplacements des compteurs de Stress. Si le jeton du Boogeyman ou de la Babysitter atteint un tel emplacement, vous devez **immédiatement** piocher une carte Trouble et en appliquer les effets (voir p. XX). Si le Boogeyman est contrôlé par un joueur, il choisit quelle carte Trouble mettre en jeu.

COMPTEURS DE STRESS AU MAXIMUM

Si un des jetons d'un des compteurs de Stress atteint l'emplacement maximum, il y demeure pour le reste de la partie. Il n'y a pas d'autres effets.

Si **les deux** jetons (Boogeyman et Babysitter) atteignent l'emplacement maximum (les deux jetons se superposent), la partie **prend fin immédiatement** et tous les Enfants perdent ! *Le Boogeyman prend totalement possession de Jennifer et les Enfants n'ont plus aucune chance de s'enfuir...*

MEANANAN! MEANANAN! MEANANAN!



LE GRAND FINAL

Quand les Enfants sont en possession des **3 jetons Objectif d'une même couleur**, ils peuvent déclencher le Final.

Piochez un des jetons Salle disponibles et placez le **jeton Final** dans la Salle indiquée : elle devient la "Salle du Final." Mélangez de nouveau son jeton avec ceux des autres Salles.

Maintenant, les Enfants doivent amener **les trois Objectifs** dans cette Salle. Le **premier Enfant** à atteindre la Salle du Final avec un des Objectifs devient le **Leader** du groupe.

COMMENCER LE FINAL

Quand les 3 Objectifs sont dans la Salle du Final, le Leader peut commencer le Final lors d'un de ses tours : peu importe le nombre d'Enfants dans la Salle du Final, mais seuls les Enfants présents peuvent participer. Les autres en sont exclus, sans que cela ne signifie qu'ils ont perdu la partie : ceci est déterminé par l'issue du Final.

Lorsque le Leader amorce le Final (durant son tour), chaque Enfant (y compris ceux qui ne sont pas dans la Salle du Final) révèle sa carte Objectif et en applique les effets si possible.

CHOISIR LE FINAL

Après la résolution des cartes Objectif, prenez **tous** les jetons Salle et mélangez-les sans les regarder. Révélez **un jeton Salle** : son numéro détermine à **quel Final** vous allez faire face. Prenez le *Livre des Épilogues*, rendez-vous à la page correspondante et arrangez-vous pour que tout le monde puisse suivre l'histoire qui s'y déroule. Commencez la lecture.



Conseil! Après quelques parties, tous les joueurs peuvent choisir ensemble quel Final ils souhaitent jouer plutôt que de le déterminer au hasard ou d'en jouer un qu'ils connaissent déjà.



RÉSOLURE LE FINAL

Le Livre des Épilogues est organisé comme un comics qui dépeint le face-à-face final entre le Boogeyman et les Enfants. Quand le Final commence, vous devrez vous rendre à une des pages de ce livre. Commencez la lecture du comics qui met en place la scène.

Pour gagner, les Enfants doivent arriver au bout de l'histoire et la résoudre ! Pour passer d'une case à la suivante du comics, vous devrez relever un test similaire à ceux que vous avez vu sur les cartes Fouille en cours de jeu. L'issue du test détermine votre destin... Si vous trouvez la mention "Continuez", passez à la case suivante. Si vous voyez la note "Essayez à nouveau", le joueur suivant doit faire face à la même case et au même test !



Le Leader commence toujours le Final en lisant la première case et en relevant le premier test, suivi de ses camarades dans le sens horaire. Un joueur différent (si possible) doit faire face à chaque case jusqu'à ce que vous atteigniez l'Épilogue ou que tous les Enfants soient Évanouis.

Tout Enfant qui s'Évanouit durant le Final ne participe plus et doit laisser les autres poursuivre sans lui. Si **tous** les Enfants s'Évanouissent, ils perdent la partie et le Boogeyman gagne !

Si **au moins un Enfant** arrive au bout du Final (parce que tous les tests ont été réussis), vous pouvez lire la fin du comics pour découvrir comment s'achève cette longue nuit à la maison Spencer. Le Boogeyman perd et la fin du comics révélera qui gagne la partie.



VOUS AVEZ DES DOUBTES ?

Vous vous demandez pourquoi le Leader a le pouvoir de lancer le Final avant que tous les Enfants aient atteint la Salle du Final ? C'est parce qu'il peut être nécessaire de prendre des décisions difficiles pour pouvoir sauver la majeure partie du groupe. Il est possible, voire probable, qu'un ou plusieurs Enfants s'Évanouissent en essayant d'atteindre la Salle du Final, causant ainsi l'entrée en jeu de cartes Cauchemar. Un Enfant n'est peut-être tout simplement pas en état d'atteindre la Salle... Le Leader peut décider de lancer le Final en le laissant derrière pour éviter que le Boogeyman ou la Babysitter ne viennent semer la zizanie.

Il est aussi possible que le Leader ait l'Objectif du Traître et qu'il déclenche le Final en laissant les autres Enfants derrière dans le but de faire échouer tout le groupe !

Notre conseil est que le Leader agisse en accord avec l'état de la partie et de sa propre carte Objectif. Une mauvaise décision peut mettre en péril toute la partie, mais une décision ferme au bon moment peut être le bon choix. Le rôle de Leader est une lourde responsabilité : soyez ferme mais juste, car autrement vous pourriez ne pas survivre à la nuit !



LES CARTES



1^{er} État

2^{ème} État

3^{ème} État



Cartes État :

chaque Enfant dispose de 3 cartes État personnelles qui représentent son État d'Esprit. Chaque enfant commence la partie avec sa carte État #1, puis passe à l'État #2 et enfin à l'État #3.

Chaque carte État indique l'Aptitude que l'Enfant peut utiliser et le nombre maximum de jetons Bonbon qu'il peut avoir. Attention : perdre un État peut vous faire perdre des jetons Bonbon et votre Aptitude !



Cartes Lumière : piochez-en une chaque fois que vous prenez un jeton Lumière et suivez ses instructions. Ce sont des situations auxquelles l'Enfant doit faire face mais comme elles se déroulent en pleine lumière, elles sont souvent moins difficiles et effrayantes.



Cartes Obscurité : piochez-en une chaque fois que vous prenez un jeton Obscurité. Ce sont des situations auxquelles l'Enfant doit faire face. Comme elles se déroulent dans le noir, la réalité est souvent distordue et elles sont vraiment terrifiantes et difficiles. *Faites attention car dans la nuit, les ombres ont des dents aiguisées et de longues griffes.*



Cartes Fouille : ces cartes représentent des compétences, de l'équipement et d'autres objets utiles pour affronter les cauchemars, illusoire ou bien réels, auxquels vous ferez face durant votre nuit dans la maison Spencer. Mais elles peuvent cacher de mauvaises surprises...

Vous piochez une carte Fouille quand vous collectez un jeton Fouille avec un nombre. N'en piochez pas si vous révéléz un jeton Fouille avec un objet, la Trappe ou le Passe-partout.

Vous pouvez jouer une carte Fouille chaque fois que son texte l'autorise. Toutes les cartes Fouille sont défaussées après usage.



Cartes Boogeyman : vous devez piocher une de ces cartes chaque fois que vous rencontrez le Boogeyman. Elles ne sont jamais favorables... Bien au contraire !



Cartes Babysitter : si vous rencontrez Jennifer, vous devez piocher une de ces cartes et vous découvrirez qu'il n'est pas simple d'échapper à ses griffes.

Chaque fois que vous piochez une carte Boogeyman ou Babysitter, votre tour se termine immédiatement après la résolution de la carte et vous devez avancer le marqueur correspondant d'un cran sur son compteur de Stress. Toutefois, si vous jouez une carte qui annule une rencontre avec le Boogeyman ou la Babysitter, vous ne piochez pas de carte, ni n'avancez le marqueur du compteur de Stress.



Cartes Cauchemar : ces cartes horribles sont piochées quand un Enfant s'est Évanoui durant son tour. Elles peuvent causer de sérieux problèmes à tout le groupe. Essayez de les éviter si vous voulez survivre !

La carte Cauchemar d'un Enfant Évanoui produit le **même effet chaque fois** à chacun de ses tours et reste en jeu tant qu'il n'a pas été Réanimé par les autres joueurs.

Si le Boogeyman est contrôlé par un joueur, il choisit la carte Cauchemar qui entre en jeu.



Cartes Trouble : ces cartes représentent des accidents qui se produisent dans la maison et sont piochées quand les marqueurs Boogeyman ou Babysitter des compteurs de Stress atteignent certains points.

Si le Boogeyman est contrôlé par un joueur, il choisit la carte Trouble qui entre en jeu.



Cartes Évènement : ces cartes représentent les distorsions du réel qui se produisent parfois sous l'influence sinistre du Boogeyman. Une de ces cartes est piochée chaque fois qu'un jeton Salle est placé sur un emplacement de l'Indicateur d'Apparition avec le symbole Évènement. Ces cartes ont des effets à long terme qui s'appliquent pour l'intégralité du round de jeu suivant.

Si le Boogeyman est contrôlé par un joueur, il choisit la carte Évènement qui entre en jeu.



Cartes Objectif : en plus d'échapper au Boogeyman et de survivre jusqu'à l'aube, chaque Enfant a ses propres Objectifs. Au début de la partie, chaque joueur contrôlant un Enfant reçoit une de ces cartes. Elles doivent être gardées secrètes jusqu'au Final.

LES JETONS



Jetons Fouille

Ces jetons représentent les choses que trouvent les Enfants en fouillant la maison. Il y a quatre types distincts de jetons Fouille qui ont des effets différents quand un Enfant les révèle :



Jetons Bruit

Quand vous prenez un de ces jetons, vous avez fait assez de bruit pour attirer l'attention de la Babysitter ! La bonne nouvelle, c'est que ce risque ne va pas sans sa récompense : chaque

fois que vous prenez un de ces jetons, vous piochez une carte Fouille. La Babysitter se déplace ensuite vers vous d'autant de Salles que le nombre figurant sur le jeton. *Faites attention, vous pourriez vous faire surprendre à tout moment!*



Jetons Objectif

Certains objets peuvent avoir un effet sur le Boogeyman, si vous arrivez à les trouver et à vous en servir correctement ! Ces objets sont représentés sur les jetons Objectif. Quand vous en récupérez un, placez-le devant vous.

Chaque jeton Objectif a une couleur. Pour commencer le Final, le groupe des Enfants doit avoir récupéré les trois Objectifs d'une même couleur.



Jeton Trappe

La Salle Secrète (n°20) a été méticuleusement cachée aux Enfants. Même le Passage qui y mène est secret ! Quand le jeton Trappe est révélé, placez-le face visible dans la Salle où il a été trouvé. Désormais, n'importe quel Enfant peut se déplacer de cette Salle vers la Salle Secrète (et vice versa) en utilisant 1 Action.



Jeton Passe-partout

Ce jeton permet d'accéder au Grenier (n°5). L'Enfant possédant le jeton peut déverrouiller la porte du Grenier et ainsi permettre à tout les Enfants d'y entrer et d'en sortir comme s'il s'agissait d'une Salle normale.



Jetons Lumière/Obscurité

Ce type de jeton a deux côtés avec une ampoule allumée (Lumière) ou éteinte (Obscurité). Lorsque vous récupérez un de ces jetons, vous devez piocher une carte correspondant à son côté (Lumière ou Obscurité).



Jetons Boogeyman et Babysitter

Ces deux jetons servent à marquer la progression du Boogeyman et de la Babysitter sur les compteurs de Stress. Au début de la partie, ils sont disposés sur les emplacements "0" de leurs compteurs respectifs. Chaque fois que vous devez piocher une carte Babysitter ou Boogeyman, le jeton correspondant avance d'un cran.



Jetons Salle

Il y a 25 jetons Salle : le numéro de chacun correspond à celui d'une Salle du plateau. Ils sont utilisés par le Boogeyman quand il se déplace dans la maison. Quand le Boogeyman est contrôlé par le jeu, un jeton Salle est pioché au hasard au début de son tour. Si un joueur contrôle le Boogeyman, il choisit le jeton Salle qu'il va utiliser.



Jetons Bonbon

Chaque Enfant commence la partie avec 3 de ces inestimables jetons. Vous pouvez en perdre et en gagner de plusieurs façons. Vous découvrirez qu'ils sont très utiles pour atteindre vos objectifs. Chacun de ces jetons permet, quand il est dépensé, de modifier le résultat d'un jet de dé de +1 ou -1.

Rappel ! Quand vous révélez un Objectif, la Trappe ou le Passe-partout, vous ne piochez pas de carte Fouille.



Jetons Cadenas : certains effets peuvent ajouter un jeton Cadenas dans une Salle. Dès lors, il n'est plus possible de fouiller la Salle tant que le jeton Cadenas n'est pas retiré de la partie grâce à une carte ou en forçant le Cadenas (ce qui produit du bruit !).

LA MAISON

Le plateau de jeu représente la maison des Spencer. Il est divisé en 25 zones appelées Salles plus 6 zones non numérotées appelées Halls. Les Halls comptent comme des Salles pour la plupart des situations, comme le déplacement, mais certaines Actions y sont impossibles.

Entre les diverses Salles et Halls se trouvent des Passages, tels que des portes, indiqués par des lettres.

La maison compte aussi deux Salles spéciales que les Enfants ne peuvent atteindre au début de la partie :



La Salle Secrète (Salle 20)

Il n'y a pas d'accès direct à cette zone cachée. Elle ne peut être atteinte que si vous découvrez d'abord la Trappe, un type de jeton Fouille (voir p. XX). Une fois le jeton trouvé, la Trappe reste dans la même Salle jusqu'à la fin de la partie. Après la découverte de la Trappe, n'importe quel Enfant peut se déplacer de la Salle contenant la Trappe vers la Salle Secrète (ou vice versa) en utilisant 1 Action.



Le Grenier (Salle 5)

L'entrée du Grenier est verrouillée par un Cadenas. Pour accéder à cette zone, vous devez d'abord trouver le jeton Fouille du Passe-partout. Un Enfant ayant le Passe-partout peut ouvrir le Grenier et le rendre alors accessible pour tous les joueurs.