

Antonio Ferrara

THE MANIAC

Le livre effrayant
des règles



The Maniac est un jeu d'horreur terrifiant pour 1 à 6 joueurs (appelés « Survivants ») dans lequel vous tenterez de survivre à la fureur d'un Maniaque meurtrier – mais pour une sombre raison, il pourrait s'agir de l'un d'entre vous !

PROLOGUE

Été 1985, un groupe d'amis décide de passer le week-end à se réfugier de la chaleur au Black Pine Lodge, un chalet niché au cœur des forêts de pins verdoyantes, loin de la vie urbaine de Crystal Country. Mais dès leur arrivée, ils sentent que quelque chose cloche : une aura fantomatique imprègne le vaste chalet et une étrange présence semble les observer. C'est donc tout naturellement qu'ils décident d'explorer la maison. Ce n'est que lorsque l'un d'eux trouvera un Masque Maudit que le véritable cauchemar commencera !

CONTENU

- 6 figurines Survivant
- 1 figurine Shérif
- 1 figurine Prédestiné
- 1 figurine Maniaque
- 1 masque
- 9 pions de Personnages
- 9 supports en plastique
- 6 mini-plateaux Survivant
- 8 jetons Terreur
- 1 mini-plateau Maniaque
- 1 sablier
- 1 marqueur
- 36 cartes Maniaque
- 64 cartes Fouille
- 24 cartes Fouille Approfondie
- 18 cartes Bienvenue
- 18 cartes Capacité Spéciale
- 7 cartes Caméo Chalet
- 7 cartes Caméo Lac
- 3 cartes Shérif
- 3 cartes Prédestiné
- 108 jetons Action
- 14 jetons Caméo
- 1 jeton Premier Joueur
- 6 jetons Cadavre
- 6 jetons Bruit
- 30 jetons Porte Fermée
- 30 jetons Porte Ouverte
- 6 jetons Porte Barricadée
- 3 jetons Cacheette
- 25 jetons Lieu Fouillé
- 6 jetons Pierre Tombale
- 6 jetons Noyé
- 1 jeton Bidon d'Essence
- 1 jeton Bougie d'Allumage
- 1 jeton Batterie
- 1 jeton Clé de Démarrage
- 1 jeton Carte Topographique
- 1 jeton Boussole
- 1 jeton Échelle
- 1 jeton Toile
- 1 jeton Objet Fétiche
- 1 jeton Arme Sacrée
- 1 jeton Masque Maudit
- 1 dé Survivant
- 1 dé Maniaque

MODES DE JEU

Il existe 2 modes de jeu dans *The Maniac* : Solitaire et Standard, plus une Variante du Mode Standard.

• Mode Solitaire (1 joueur seulement)

Le joueur incarnera un ou plusieurs Survivants tandis que le Maniaque sera géré par le jeu.

• Mode Standard (jusqu'à 6 joueurs)

Il peut y avoir jusqu'à 6 Survivants au départ, mais au cours de la partie, l'un d'entre eux deviendra le Maniaque !

• Mode Variante (jusqu'à 6 joueurs)

Jusqu'à 5 joueurs jouent en tant que Survivants tandis qu'un autre devient le Maniaque dès le début de la partie.

MODE VARIANTE

Le Mode Variante suit les mêmes règles que le Mode Standard, à quelques exceptions près. Celles-ci seront identifiées dans les règles grâce à des renvois (comme celui-ci).

MODE SOLITAIRE

Ce mode suit les règles du Mode Standard mais avec quelques exceptions :

- Au début de la partie, vous devez choisir au moins 2 Survivants et vous équiper de leurs Attributs respectifs (voir « Rôles », p. 6).
- Leurs figurines sont placées dans différentes zones de votre choix.
- L'un des Survivants restants sera choisi et deviendra le Maniaque. Sa figurine sera placée dans une zone du plateau de jeu située à 3 zones de l'un des Survivants.
- Les Attributs du Maniaque sont conservés sur la table (p. 12).
- Chaque tour se déroulera de la manière suivante : les Survivants se déplaceront et agiront en fonction de leurs jetons Action, effectuant directement la Phase de Révélation. Puis le Maniaque agira ;
- Le Maniaque se déplacera toujours de manière visible : en fonction de son Niveau, il se déplacera toujours vers le Survivant le plus proche (voir « Le Maniaque », p. 12), après quoi il lancera le dé Maniaque et se déplacera d'autant de zones qu'indiqué par le nombre sur le dé.
- Lorsque le Maniaque pioche une carte (voir « Les Cartes Maniaque », p. 14), celle-ci doit être conservée face visible sur la table et utilisée de la façon et au moment indiqués sur la carte elle-même.

Exemple : s'il s'agit d'une carte à utiliser lors d'une Lutte, le Maniaque utilisera cette carte lors de la première Lutte où cette carte sera utile.

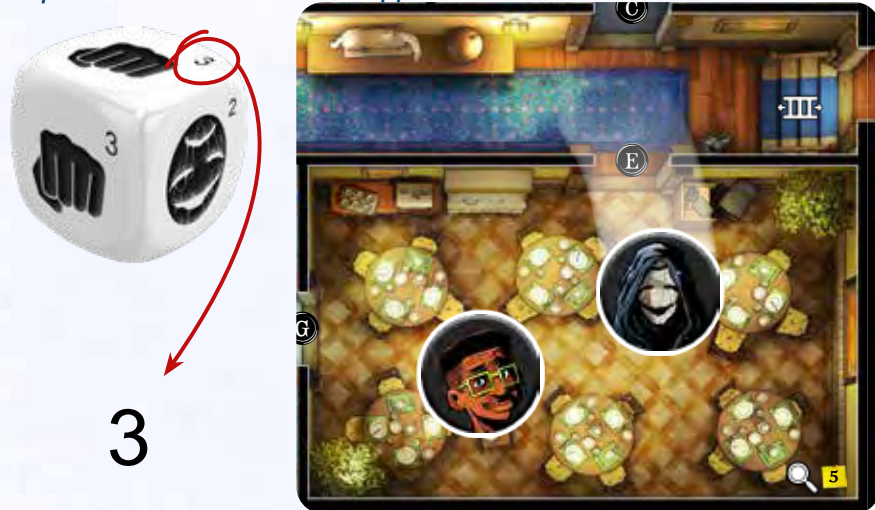


Le jeu continuera ainsi jusqu'à ce que les Survivants aient réussi à s'Évader du Black Pine Lodge ou que le Maniaque ait réussi à les Éliminer.

Exemple : le Maniaque se déplace vers Mike, qui est le Survivant le plus proche, et dispose de 2 actions disponibles. Il se déplace de 2 zones dans la direction de Mike.



Ensuite, il lance le dé Maniaque et, en fonction du résultat obtenu, il se déplacera d'autant de zones supplémentaires.



Remarque : si le Survivant est caché lorsque le Maniaque l'atteint, une variante d'une Partie de Cache-Cache est jouée : le joueur lance le dé Maniaque pour déterminer le nombre de Cachettes à utiliser, puis cache le Survivant dans une Cachette en les numérotant mentalement. Il relance ensuite le dé Maniaque pour vérifier si le nombre obtenu correspond à la Cachette choisie. Si le Maniaque le trouve, il le frappe et l'Élimine du jeu. Sinon, le Survivant peut se déplacer jusqu'à 3 zones plus loin.

PRÉPARATION

1. Assemblez le plateau de jeu en suivant le schéma ci-dessous.
2. Placez des jetons Porte Fermée sur toutes les Portes du plateau de jeu, indiquées par des lettres.
3. Chaque joueur choisit un Survivant (PAS le Shérif ou le Prédestiné) et

s'équipe de ses Attributs (voir « Rôles », p. 6).

4. Chaque joueur aura son propre mini-plateau Survivant, ses jetons Action et ses cartes Capacité Spéciale.
5. Mélangez et placez les decks des cartes Bienvenue, Fouille, Fouille Approfondie, Caméo et Maniaque sur la table.
6. Le Survivant qui fêtera son anniversaire le premier prend le jeton Premier Joueur.

MODE VARIANTE

Les joueurs doivent décider qui seront les Survivants et qui sera le Maniaque et s'équiper de leurs Attributs respectifs.

MISE EN PLACE

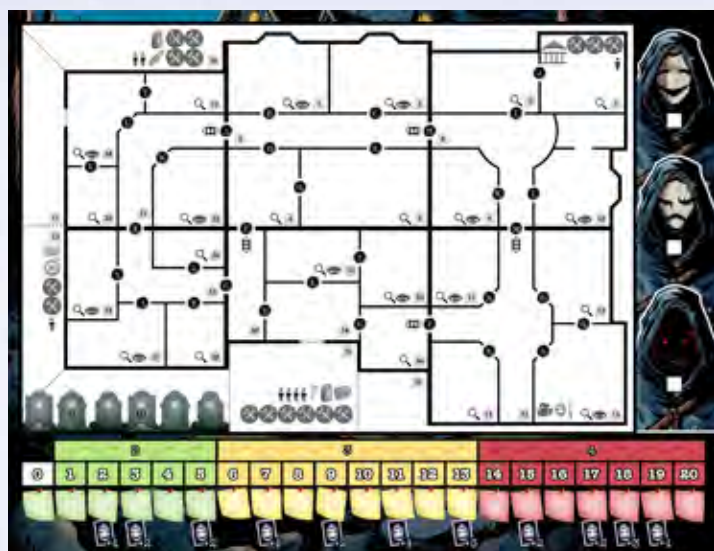
Lors de la préparation, décidez si vous souhaitez utiliser la Configuration de jeu Chalet ou la Configuration de jeu Lac.

CONFIGURATION DE JEU CHALET (RECOMMANDÉE POUR 5 OU 6 JOUEURS)

Utilisez les tuiles 1, 2, 3, 4, 5 et 6.



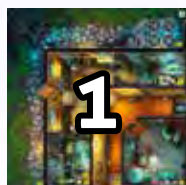
Le Maniaque utilisera le côté du mini-plateau Maniaque avec la Carte des Lieux correspondante et s'équippa des jetons Pierre Tombale.



Pour la Configuration de jeu Chalet, utilisez le deck de cartes Caméo Chalet.

CONFIGURATION DE JEU LAC (RECOMMANDÉE POUR 1 À 4 JOUEURS)

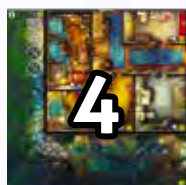
Retournez les tuiles 1, 4 et 5 de manière à ce qu'elles montrent les côtés opposés, devenant ainsi les tuiles 7, 8 et 9, et placez-les aux mêmes endroits.



1



7



4



8



5

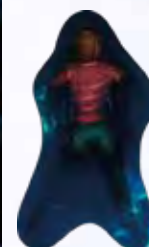
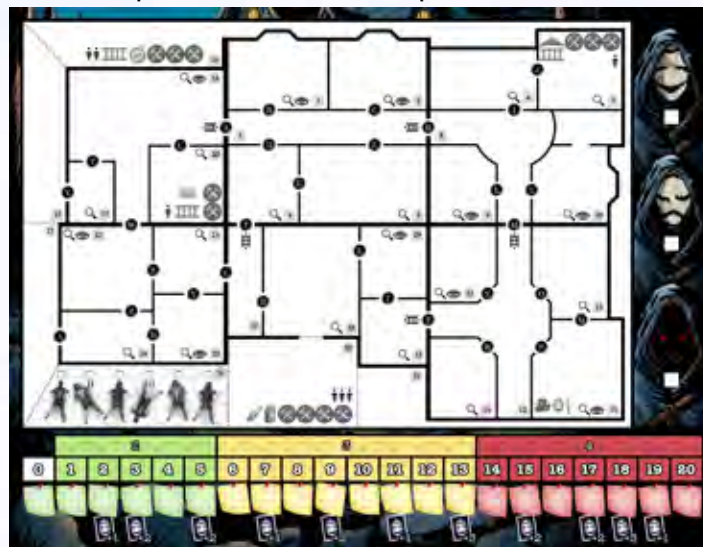


9

CONF. JEU CHALET

CONF. JEU LAC

Le Maniaque utilisera le côté du mini-plateau Maniaque avec la Carte des Lieux correspondante et s'équipera des jetons Noyé. Ceux-ci remplacent les jetons Pierre Tombale et seront, lorsqu'il sera temps de les utiliser, placés dans le cimetière, qui, dans la Configuration de jeu Lac, correspond à la zone des barques (zone 26).



Pour la Configuration de jeu Lac, utilisez le deck de cartes Caméo Lac.





JETON PREMIER JOUEUR



JETONS PORTE FERMÉE



JETONS PORTE OUVERTE



JETONS PORTE BARRICADEE



JETONS CADAVRE



JETONS CAMEO



JETONS BRUIT



JETONS LIEU FOUILLE



LIT



ARMOIRE



COFFRE

JETONS CACHETTE



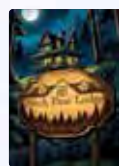
CARTES MANIAQUE



CARTES FOUILLE



CARTES FOUILLE APPROFONDIE



CARTES BIENVENUE



CARTES CAMEO



DÉ SURVIVANT

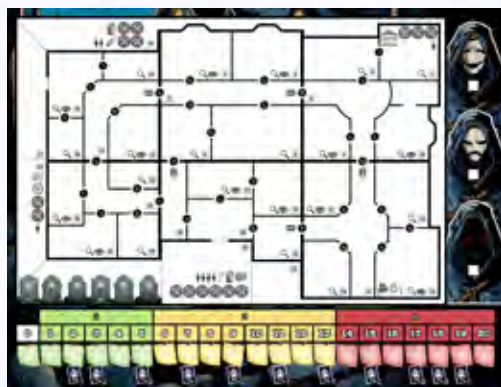
CONFIGURATION DE JEU MANIAQUE



FIGURINE



MASQUE



MINI-PLATEAU MANIAQUE



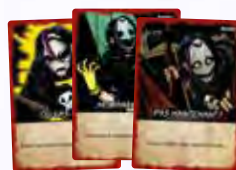
MARQUEUR



JETONS PIERRE TOMBALE



DÉ MANIAQUE



CARTES CAPACITÉ SPÉCIALE

CONFIGURATION DE JEU SURVIVANT



FIGURINE



JETONS TERREUR



MINI-PLATEAUX SURVIVANT



CARTES CAPACITÉ SPÉCIALE



JETONS ACTION

RÔLES

Au Black Pine Lodge, vous rencontrerez 5 types de Personnages :

- Les Survivants
- Le Shérif
- Le Prédestiné
- Les Caméos
- Le Maniaque

LES SURVIVANTS

Les Survivants sont le groupe d'amis qui se déplacent dans le chalet à la recherche d'un moyen d'échapper au Maniaque et de s'Évader.

Chaque Survivant possède un ensemble d'Attributs composé de :

- Figurine Survivant ou Pion Survivant avec Support
- Mini-plateau Survivant
- Jeton Terreur
- Jetons Action
- 3 cartes Capacité Spéciale



ÉCHELLE DE TERREUR

ACTIONS BLOQUÉES



JETONS ACTION



JETON TERREUR



CARTES CAPACITÉ SPÉCIALE



• ANNIE

• AXEL

• CHRIS

• JENNIFER

• MICHAEL

• NANCY



FIGURINE / PION



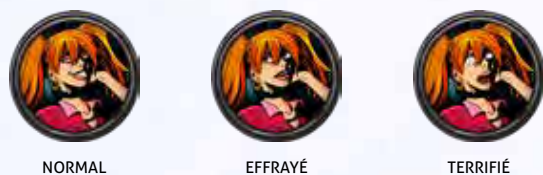
MINI-PLATEAU SURVIVANT

Ce mini-plateau contient des informations qui permettront au Survivant de planifier ses Actions et de suivre son état de santé mentale. Si un Survivant est frappé, il est Éliminé du jeu, mais comme nous le verrons, il y a encore de l'espoir...

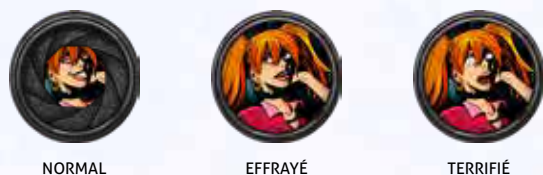


ÉCHELLE DE TERREUR

Elle indique l'état psychologique du Survivant.



Au début du jeu, placez un jeton Terreur sur le Niveau de Terreur Normal.

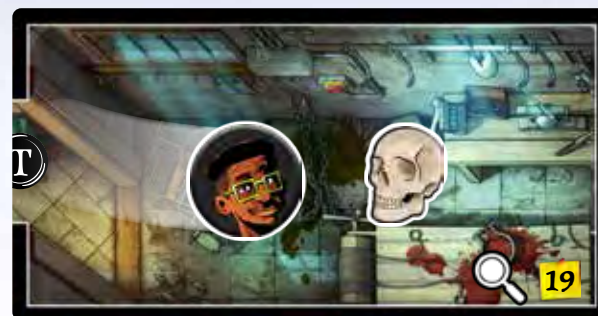


À chaque fois que vous perdez un Niveau de Terreur, votre jeton Terreur baisse d'1 Niveau. Cependant, lorsqu'un Niveau de Terreur est récupéré, il monte d'1 Niveau.

Le jeton Terreur ne peut pas descendre en dessous du Niveau Terrifié. En fait, si un Survivant est déjà Terrifié, son Niveau de Terreur ne peut pas descendre plus bas !

Chaque Niveau de Terreur indique un nombre de jetons Action. Ceux-ci sont temporairement perdus par le Survivant et ne peuvent pas être utilisés tant que le Niveau de Terreur n'est pas rétabli. Autrement dit, lorsque votre jeton Terreur diminue, vous devez placer exactement le nombre de jetons Action indiqué sur cette carte.

EXEMPLE : Mike trouve un jeton Cadavre dans la zone où il vient d'entrer et perd un Niveau de Terreur. Après avoir retiré le Cadavre, il doit faire passer son jeton Terreur de Normal à Effrayé.



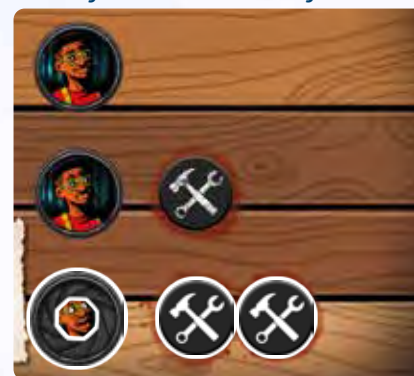
Il doit maintenant placer les jetons Action indiqués pour ce Niveau de Terreur sur la carte : 1 jeton Réparer.



Désormais, Mike ne peut plus utiliser ce jeton jusqu'à ce qu'il récupère.

Si vous récupérez un Niveau de Terreur, vous remettez les jetons Action de votre Niveau de Terreur précédent dans votre réserve, tandis que ceux de votre nouveau Niveau sont toujours bloqués, tout comme lorsque vous perdez un Niveau de Terreur : les jetons du Niveau précédent sont récupérés et ceux indiqués pour le nouveau Niveau deviennent indisponibles.

EXEMPLE : Mike était terrifié, il avait donc 2 jetons Réparer sur sa carte.

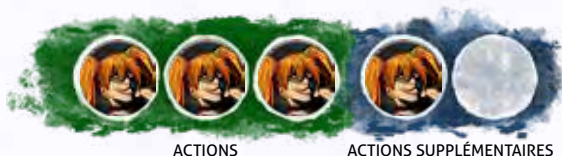


Il a maintenant récupéré un Niveau de Terreur grâce à l'effet d'une carte : de Terrifié il passe à Effrayé, il récupérera donc les 2 jetons Action mais devra en bloquer 1 pour le Niveau de Terreur Effrayé.



BARRE D'ACTIONS

Dans cette zone, vous programmerez vos Actions à chaque tour. Vous disposez de 3 espaces Action disponibles dans la barre verte et de 2 espaces Action Supplémentaire dans la barre bleue.



Pendant la Phase d'Action (voir p. 15), vous placerez les jetons Action face cachée dans la barre verte, de gauche à droite. Certaines cartes vous permettent d'effectuer des Actions Supplémentaires ; elles seront alors placées dans la barre bleue, également de gauche à droite.

JETONS ACTION

Chaque Survivant dispose de sa propre réserve de jetons Action. Ils sont reconnaissables au dos, qui montre le visage du Personnage, permettant à chacun de s'équiper de ses propres jetons. Le recto affiche le symbole de l'Action que vous pouvez effectuer.

Lors de la programmation de vos Actions dans la Phase d'Action (voir p. 15), elles doivent être jouées face cachée, c'est-à-dire avec l'image du Survivant face visible.

CARTES CAPACITÉ SPÉCIALE

Chaque Survivant possède trois cartes Capacité Spéciale. Le recto et le verso de ces cartes indiquent leur rôle :



En fait, comme vous le verrez, au cours de la partie, les Survivants

peuvent s'approprier le rôle du Maniaque en devenant eux-mêmes un Maniaque. Tant qu'un joueur est un Survivant, il utilise ses cartes Capacité Spéciale face avant. Lorsqu'il se transforme en Maniaque, il les retourne et utilise le côté Maniaque.

Remarque : ces cartes, comme toutes les autres, sont à usage unique ; elles doivent donc être défaussées après avoir été résolues. Si un Survivant parvient à devenir le Maniaque, il n'utilisera que les cartes restantes.

DÉ SURVIVANT

Utilisé par les Survivants et composé de 6 faces : 3 montrent le chiffre 2 et 3 autres le chiffre 3.



Il sera utilisé dans 3 situations :

- lors d'une tentative de Fuir ! pour échapper au Maniaque (voir p. 21)
- lors d'une Bagarre (voir p. 27)
- pendant une Partie de Cache-Cache (voir p. 24)

ÉLIMINATION D'UN SURVIVANT

Il peut arriver (et cela arrivera, **MUAHAHAHA...**) qu'un Survivant soit frappé par le Maniaque et soit donc Éliminé du jeu.

Lorsqu'un Survivant est Éliminé, il doit placer sa figurine allongée sur le plateau de jeu, dans la zone où il se trouvait. Il conserve toutes les cartes Fouille, Fouille Approfondie et Bienvenue qu'il avait à proximité : celles-ci peuvent être récupérées par d'autres personnages qui s'arrêtent dans la zone où se trouve son corps froid.



Dans ce cas, le joueur peut continuer à jouer en tant que l'un des Personnages Spéciaux s'ils ont déjà été activés (voir page 9) ou en tant que Caméo (voir page 10).

Important : si le joueur est également Éliminé en tant que Personnage Spécial ou Caméo, c'est-à-dire s'il a été Éliminé deux fois, il perd la partie et ne pourra pas continuer à jouer.

PERSONNAGES SPÉCIAUX

En plus des Survivants et du Maniaque, il y a d'autres personnages au Black Pine Lodge : le Shérif, le Prédestiné et les Caméos.

Ils peuvent être utilisés lorsqu'un Survivant meurt. Dans ce cas, le joueur revient en jeu en tant que Personnage Spécial, selon la hiérarchie suivante : Shérif, Prédestiné, Caméo. Cela signifie que, s'ils sont tous disponibles, vous prenez possession du Shérif. Si ce n'est pas possible, parce que le Shérif a déjà été utilisé par un autre joueur par exemple, vous devrez prendre le Prédestiné. Si le Shérif et le Prédestiné ont déjà été utilisés ou ne sont pas encore disponibles, vous devez utiliser un Caméo.

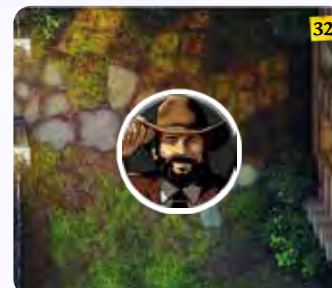
LE SHÉRIF

Lorsqu'un Survivant trouvera le Téléphone, il pourra appeler le poste de police pour demander de l'aide, mais le Shérif n'arrivera pas à temps pour tous les sauver. En fait, il n'atteindra le chalet qu'après la mort d'un Survivant !

Si les Survivants ont trouvé la carte Téléphone, lorsqu'un d'entre eux est Éliminé (ou s'il l'a déjà été), ils peuvent utiliser le Shérif. Équipez-vous de :

- Figurine Shérif ou Pion Shérif avec Support
- Mini-plateau Shérif
- Jeton Terreur
- Jetons Action
- 3 cartes Capacité Spéciale

Placez la figurine Shérif dans la zone 32.



À partir de ce moment, vous jouerez avec les mêmes règles que les autres Survivants, à l'exception d'un final spécial : le Shérif et le Prédestiné sont les seuls à pouvoir Annihiler le Maniaque (voir « Le Grand Final » en page 24).

Le mini-plateau Shérif est double face : Sain/Blessé. Le Shérif n'est détruit par le Maniaque que s'il est frappé deux fois. La première fois qu'il est frappé, il doit retourner sa carte du côté Blessé, et s'il est frappé à nouveau alors qu'il est Blessé, il est Éliminé de la partie.



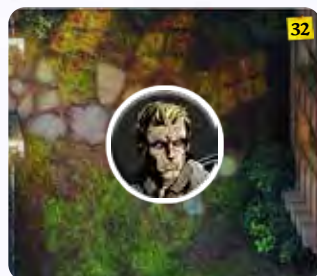
LE PRÉDESTINÉ

Thomas Jarvis, connu en ville sous le nom de Tommy, est le garde-chasse de Crystal Country et le seul à connaître le secret de la malédiction qui hante le Black Pine Lodge ; c'est pourquoi il se considère comme le Prédestiné. Malheureusement, des années d'isolement et son obsession pour l'histoire du Masque Maudit ont sérieusement compromis sa stabilité mentale. Tommy n'arrivera au camp qu'une fois que les Survivants auront trouvé la Radio CB à ondes courtes.

Si les Survivants ont trouvé la carte Radio, lorsqu'un d'entre eux est Éliminé (ou s'il l'a déjà été), ils peuvent utiliser le Prédestiné. Équipez-vous de :

- Figurine Prédestiné ou Pion Prédestiné avec Support
- Mini-plateau Tommy
- Jeton Terreur
- Jetons Action
- 3 cartes Capacité Spéciale

Placez la figurine Prédestiné dans la zone 32.



MAIS LE PRÉDESTINÉ EST-IL BON OU MAUVAIS ?

Le joueur qui contrôle Tommy peut choisir de jouer du côté des Survivants ou du côté du Maniaque, mais ne le déclare pas immédiatement. Il le fera au cours de la partie, en fonction de ses Actions :

- Si Tommy décide de jouer du côté des Survivants, il devra tenter d'Annihiler le Maniaque ou de s'Évader du Black Pine Lodge par l'une des Voies d'Évasion. Si Tommy participe à un Grand Final ou Lutte contre le Maniaque, cela signifie qu'il a choisi la voie du bien et ne peut plus changer d'avis ; il jouera donc du côté des Survivants jusqu'à la fin de la partie. Dans ce cas, Tommy gagne s'il parvient à s'Évader ou à Annihiler le Maniaque.
- Si Tommy décide de jouer du côté du Maniaque, il devra tenter d'Éliminer les Survivants. Si Tommy Lutte contre un Survivant, cela signifie que son esprit est compromis, qu'il a choisi la voie du mal et qu'il ne peut plus changer d'avis. Autrement dit, il jouera du côté du Maniaque jusqu'à la fin de la partie. Dans ce cas, Tommy gagne si c'est le Maniaque qui remporte la partie.

Remarque : les Luttres entre Tommy et les Survivants se déroulent selon les règles du Maniaque. Tommy utilisera le dé Maniaque lors des Interactions « Fuir ! » ou « Lutter » pour tenter d'Éliminer le Survivant. En pratique, Tommy se comporte comme un second Maniaque.

Le mini-plateau de Tommy est recto-verso : Sain/Blessé. Tommy ne peut être Éliminé par le Maniaque ou d'autres personnages que s'il est frappé deux fois. La première fois qu'il est frappé, il retourne sa carte du côté Blessé. S'il est frappé à nouveau alors qu'il est Blessé, il est Éliminé de la partie.

Remarque : même si Tommy décide de jouer du côté du Maniaque, ce dernier pourrait toujours l'attaquer et tenter de l'Éliminer. Donc, si tu es Tommy, garde les yeux ouverts quoi qu'il arrive...

LES CAMÉOS

Les Caméos sont des personnages de passage au Black Pine Lodge. Ils n'ont pas de véritable but, mais peuvent s'avérer très utiles aux Survivants pour sauver leur peau ou au Maniaque pour gagner. Les Caméos peuvent être gérés par le jeu ou par un joueur.

Il existe deux jeux de cartes Caméo : les cartes Caméo Chalet si vous avez choisi la Configuration de jeu Chalet, et les cartes Caméo Lac si vous avez choisi la Configuration de jeu Lac. Ainsi, selon la Configuration choisie au début de la partie, vous devrez utiliser le deck de cartes Caméo correspondant.



CARTES CAMÉO CHALET



CARTES CAMÉO LAC

CAMÉOS GÉRÉS PAR LE JEU

Certaines cartes vous demanderont de mettre en jeu un Caméo. Vous devrez alors immédiatement piocher une carte Caméo. Les numéros des zones traversées par le Caméo sont indiqués sur la carte : lorsque la carte Caméo est piochée, le jeton correspondant doit être placé dans la première zone indiquée sur la carte. À partir de ce moment, le Caméo se déplacera d'une zone par tour, au début de la Phase de Révélation.

Au cours de leur voyage, les Caméos Ouvriront et Enfonceront automatiquement toutes les Portes qu'ils rencontreront ; ainsi, ils se déplaceront dans le chalet sans que rien ne puisse les arrêter. Malheureusement, s'ils rencontrent le Maniaque, ils sont immédiatement Éliminés. Dans ce cas, leur carte est défaussée et leur jeton est retiré du jeu.

EXEMPLE : un Survivant pioche une carte Fouille et révèle une carte Caméo. Sur la carte, il y a une série de nombres :



Ceux-ci indiquent les zones que le Caméo traversera, donc son chemin commence dans la zone 7 et à chaque tour il se déplacera d'une zone en suivant ce chemin : 7, 6, 8, 10, 8, 12, 15, 12, 14, 12, 8, 6, jusqu'à ce qu'il revienne à la zone 7.

Le coin supérieur droit de chaque carte Caméo indique le nombre de jetons Réparer dont il dispose. Ces jetons seront utiles pour lancer un Grand Final (voir page 25).



CONSEILS DÉMONIAQUES

Lorsque le Maniaque Élimine un Caméo, comme pour toutes les autres victimes, il place un jeton Pierre Tombale dans le cimetière et un jeton Cadavre dans la zone où l'Élimination a eu lieu, et le note sur le mini-plateau Maniaque (voir « Le Mini-Plateau Maniaque », p. 13).

Remarque : Si le Maniaque, un ou plusieurs Survivants et un ou plusieurs Caméos sont présents dans la même zone, le Maniaque les attaquera tous indépendamment. Les Caméos gérés par le jeu seront automatiquement Éliminés, tandis que les autres tenteront de résister à la fureur meurtrière du Maniaque !

CAMÉOS GÉRÉS PAR UN JOUEUR

Pendant la partie, si un Survivant est Éliminé, le joueur pourra continuer à jouer en prenant le contrôle d'un Caméo en jeu. S'il n'y a plus de Caméo à ce moment-là, il pioche une carte Caméo et place le jeton Caméo correspondant sur le premier numéro indiqué sur la carte.

Remarque : si vous prenez un Caméo géré par le jeu et déjà présent sur le plateau de jeu, vous commencez dans la zone où il se trouve. Si vous en piochez un, vous commencez dans la première zone indiquée sur la carte.

Vous contrôlerez les actions du Caméo pendant la Phase de Révélation, à partir du tour suivant l'Élimination de votre Survivant.

Les Caméos gérés par le jeu se déplacent d'une zone par tour, selon l'ordre indiqué sur leur carte. Les Caméos gérés par un joueur ont 3 Actions à effectuer comme les Survivants normaux, mais celles-ci ne sont pas planifiées pendant la Phase d'Action. En revanche, les Caméos gérés par les joueurs joueront « à découvert » pendant la Phase de Révélation, avant que le Premier Joueur ne résolve ses Actions. Lors de la Phase de Révélation, le Caméo effectuera 3 Actions au choix du joueur, sans utiliser de jetons. S'il rencontre le Maniaque, les Interactions nécessaires sont résolues (voir « Interactions » page 21). Sinon, une fois ses Actions terminées, le tour passera au Premier Joueur et la Phase de Révélation se poursuivra normalement.

Remarque : il en est ainsi parce que les Caméos n'ont pas de mini-plateau Survivant et n'ont de disponibles que les jetons Action indiqués sur leur carte pour démarrer un Grand Final.

Les Caméos, comme les Survivants, disposent de trois Actions pendant leur tour. Leurs Actions sont les mêmes que celles des Survivants :

- Se Déplacer (de 1 à 3 zones, chaque zone franchie lors du Déplacement nécessite 1 Action)
- Fouiller (1 Action pour la Fouille, 2 Actions pour la Fouille Approfondie)
- Se Cacher (1 Action)
- Utiliser des jetons Réparer pour déclencher un Grand Final (jusqu'au nombre indiqué sur leur carte)
- Rester Immobile (1 action)
- Lutter contre le Maniaque (Interaction identique à celle des autres Personnages)
- Fuir ! pour échapper au Maniaque (Interaction identique à celle des autres Personnages)

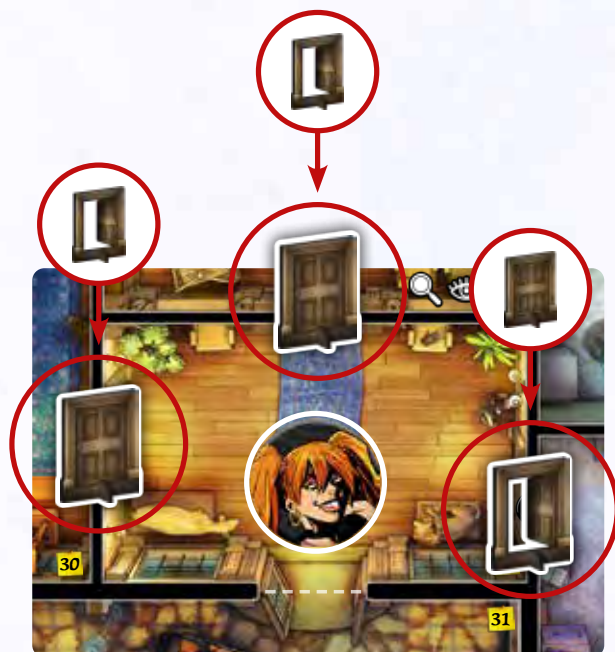
EXEMPLE : le joueur qui gère ce Caméo dispose de trois Actions. Il décide donc d'effectuer une Fouille Approfondie puis de Se Déplacer. Il dépense donc 2 Actions pour effectuer la Fouille Approfondie et 1 pour Se Déplacer d'1 zone.



Après cela, il pourra également effectuer des Actions Gratuites comme jouer une carte...



... ou pour Ouvrir ou Fermer une Porte adjacente à sa position. Le tour du Premier Joueur commence alors.



Remarque : contrairement aux Caméos gérés par le jeu qui sont immédiatement Éliminés s'ils croisent le chemin du Maniaque, les Caméos gérés par les joueurs peuvent interagir avec le Maniaque en suivant les règles normales (Lutter, Fuir ! et Se Cacher).

LE MANIAQUE

Plus qu'une personne, le Maniaque est une présence sombre possédée par un Masque Maudit qui montre deux visages selon la façon dont vous le regardez.

En le portant, vous êtes possédé par cette entité maléfique qui se nourrit des émotions négatives de son hôte et les alimente. Il éveille une fureur meurtrière chez celui qui le porte, anéantissant complètement la conscience de la malheureuse victime...

ACTIONS DU MANIAQUE

- Se Déplacer : le Maniaque utilise 1 Action pour chaque zone de déplacement par laquelle il passe.
- Barricader une Porte : le Maniaque peut Barricader une Porte adjacente à son emplacement en utilisant 1 Action.
- Enfoncer une Porte Barricadée adjacente à son emplacement.

ACTIONS GRATUITES

- Ouvrir les Portes qu'il traverse en se déplaçant.
- Ouvrir ou Fermer une Porte adjacente à son emplacement.
- Jouez les cartes de votre main.

Les Attributs du Maniaque sont composés de :

- 1 Masque Maudit
- 1 figurine Maniaque ou Pion Maniaque avec Support
- 1 mini-plateau Maniaque
- 1 marqueur

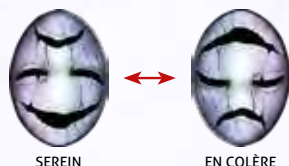


- 1 jeton Masque Maudit
- 36 cartes Maniaque
- 1 dé Maniaque

LE MASQUE MAUDIT

Si vous le souhaitez, le joueur qui contrôle le Maniaque peut le porter pendant le jeu. Mais attention à l'effet que cela peut avoir sur vous...
MUHHAHAHAH!

Les 2 Expressions indiquent le statut du Maniaque :

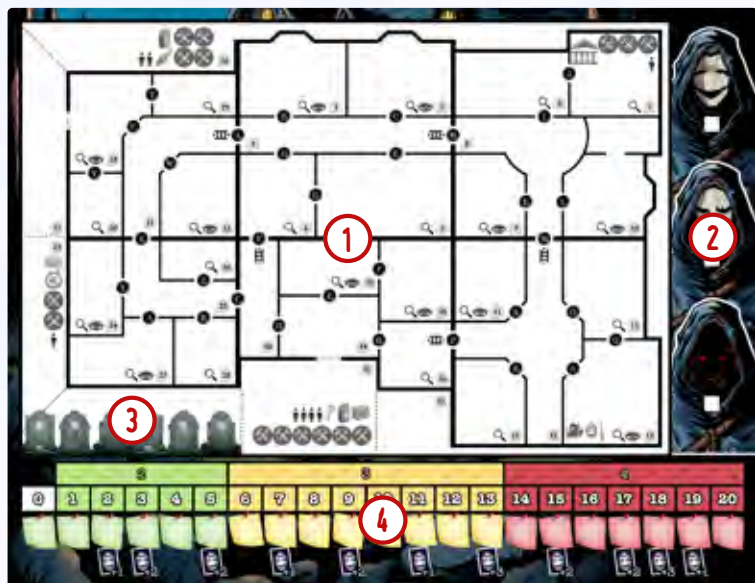


Au début du jeu, vous porterez le Masque Maudit affichant l'Expression Serein ; mais lorsque vous serez frappé pour la première fois, vous devrez le retourner pour afficher l'Expression En Colère. Si vous êtes frappé à nouveau, vous risquez de perdre le Masque Maudit et de donner le rôle du Maniaque au Survivant qui vous a vaincu (voir « Devenir un Nouveau Maniaque », p. 23).

Si le Maniaque est Annihilé, la partie se termine et tous les Survivants encore en vie remportent la partie avec ceux qui ont réussi à s'Évader !

LE MINI-PLATEAU MANIAQUE

Ici, le Maniaque note ses Déplacements et ses statistiques. Voici ce qui s'affiche :



1. CARTE DES LIEUX

Elle montre une version réduite du Black Pine Lodge. Le Maniaque pourra enregistrer ses Déplacements en secret, et peut-être aussi ceux des Survivants : il pourra noter où il pense qu'un Survivant est passé et où il pourrait se cacher.

Selon la Configuration que vous utilisez (Chalet ou Lac), le Maniaque utilisera le côté du mini-plateau Maniaque qui affiche la Carte des Lieux correspondante.

2. EXPRESSIONS DU MASQUE

Selon l'Expression qu'il porte et le Niveau atteint (voir « Pierres Tombales »), le Maniaque pourra utiliser certaines cartes meilleures que d'autres (Voir Cartes Maniaque).

S'il change d'Expression au cours du jeu, il conservera les Niveaux atteints mais devra les déplacer vers la nouvelle Expression.

3. PIERRES TOMBALES

Chaque fois que le Maniaque fait une victime (y compris les Survivants, le Shérif, le Prédestiné et les Caméos), il doit cocher la case d'une Pierre Tombale si vous utilisez la Configuration Chalet ou d'une personne Noyée si vous utilisez la Configuration Lac.



↑
PREMIÈRE VICTIME



Pour progresser en Niveau, le Maniaque doit collecter autant de victimes que nécessaire. Cela lui permettra d'utiliser des cartes Maniaque plus puissantes. (Voir « Cartes Maniaque » page 14).

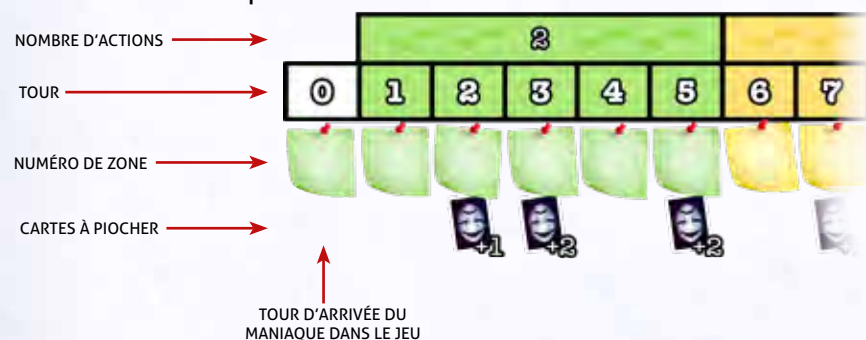
Remarque : au début du jeu, le Maniaque est au Niveau 1. Une fois qu'il atteint la Pierre Tombale marquée « Niv. II », il a atteint le Niveau 2, et ainsi de suite.

4. ENREGISTREMENT DES DÉPLACEMENTS

À chaque Déplacement du Maniaque, vous devez noter secrètement le numéro de la zone où vous vous êtes déplacé dans la case suivante de votre Feuille de Déplacement (c'est-à-dire la position qu'il occupera à la fin du tour), située sur la partie droite du mini-plateau Maniaque. Certaines cases affichent les symboles d'une ou plusieurs cartes, ce qui indique que lorsque le Maniaque utilise cette case, vous piochez autant de cartes Maniaque qu'indiqué.



En plus d'enregistrer ses Déplacements, le côté du mini-plateau Maniaque indique également le nombre d'Actions que le Maniaque peut effectuer pendant son tour. Comme vous pouvez le constater, jusqu'au 5e tour, il ne peut effectuer que 2 Actions, alors que du 6e au 13e tour, il peut en effectuer 3, et que du 14e au 20e tour, il peut effectuer 4 actions par tour.



CARTES CAPACITÉ SPÉCIALE DU CÔTÉ MANIAQUE

Lorsqu'un Survivant devient le Maniaque, il retourne ses cartes et révèle le côté Maniaque.



Le Maniaque peut utiliser ces Capacités Spéciales pour donner du fil à retordre aux Survivants. Comme toutes les autres, ces cartes sont à usage unique et doivent être défaussées après utilisation.

CARTES MANIAQUE

Ces cartes permettent au Maniaque d'effectuer des Actions spéciales pour faciliter sa chasse et peuvent être récupérées lors de son exploration du chalet chaque fois que cela est indiqué sur le mini-plateau Maniaque (voir « Phase du Maniaque », p. 19).

Lorsqu'un symbole Masque Maudit est présent sur une carte, l'effet dépend de l'Expression que porte le Maniaque :

- Serein : aura l'effet de base de la carte ;
- En Colère : aura un effet plus dévastateur.

Le numéro en haut à droite indique le Niveau que le Maniaque doit avoir atteint pour utiliser la carte.



DÉ MANIAQUE

Ce dé est caractérisé par 6 faces qui présentent des symboles et des chiffres.



Les symboles sont le Masque et le Poing, utilisés lors des Luites (p. 23). Ils indiquent respectivement :

- Masque – le Maniaque frappe le Survivant
- Poing – le Survivant frappe le Maniaque

D'autre part, les chiffres, qui vont de 1 à 3, indiquent de combien de zones le Maniaque se déplacera lorsqu'il poursuivra un Survivant (voir « Interactions – Fuir », p. 22).

MODE SOLITAIRE

En Mode Solitaire, les chiffres indiquent le nombre de zones supplémentaires que le Maniaque peut traverser, et si la Partie de Cache-Cache est déclenchée, ils servent à indiquer combien de Cachettes utiliser et dans quelle Cachette le Maniaque contrôlé par le jeu va regarder.

DÉBUT DU JEU

Le jeu se joue en tours, chacun divisé en 3 Phases :

- Phase d'Action ;
- Phase du Maniaque ;
- Phase de Révélation.

Les premiers tours, intitulés L'Arrivée au Black Pine Lodge, seront une introduction à l'histoire et se dérouleront légèrement différemment de tous les autres.

L'ARRIVÉE AU BLACK PINE LODGE

Après avoir choisi son Survivant, en commençant par le Premier Joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun place sa figurine dans une zone de son choix.

Dans cette première partie, il n'y aura pas de Phase Maniaque, car le Maniaque n'est pas encore présent dans le chalet. La partie se déroulera donc « à découvert », c'est-à-dire que les jetons Action seront révélés pendant la Phase d'Action.

De plus, pour le moment, lors de l'exécution des Fouilles, au lieu des cartes Fouille et Fouille Approfondie, les cartes Bienvenue sont tirées en utilisant les mêmes règles (voir page 17).

L'ARRIVÉE DU MANIAQUE

La première partie du jeu se poursuivra ainsi jusqu'à ce que l'un des Survivants trouve le Masque Maudit caché parmi les cartes Bienvenue.



Le Survivant qui le pioche sera possédé par la malédiction et deviendra le Maniaque. À ce stade, le joueur ayant trouvé le Masque Maudit doit déclarer à tous qu'il est le Maniaque et effectuer les actions suivantes :

- Mettez votre mini-plateau Survivant de côté.
- Gardez vos cartes Capacité Spéciale, mais retournez-les du côté Maniaque.
- Remplacez la figurine de votre Survivant par celle du Maniaque.
- Équipez-vous du Masque Maudit (que vous pouvez porter si vous le souhaitez avec l'Expression Serein visible), du mini-plateau Maniaque et du marqueur.

Le vrai jeu commencera au prochain tour...

***Remarque :** si à ce stade, il reste des cartes Bienvenue disponibles, celles-ci sont mises de côté et ne seront pas tirées, sauf demande spécifique d'autres types de cartes.*

Une fois le Maniaque révélé, tous les jetons Lieu Fouillé sont supprimés. Cela signifie que ces zones peuvent être à nouveau fouillées.

MODE VARIANTE

Dans ce Mode, l'Arrivée au Black Pine Lodge est ignorée, car les joueurs décident immédiatement qui incarnera le Maniaque. Dès le premier tour, le jeu se déroule normalement, avec la succession des Phases d'Action, du Maniaque et de Révélation.

LA PHASE D'ACTION

Dans cette Phase, tout le monde joue « à l'aveugle », c'est-à-dire que chacun organise ses Actions en secret. Le Maniaque fait tourner le sablier et les Survivants doivent planifier leurs actions tous simultanément, avant que le dernier grain de sable ne tombe.

Remarque : Lors de cette phase, le Maniaque aura pour seule tâche de retourner le sablier et d'empêcher les joueurs de placer d'autres jetons Action une fois le temps écoulé. Son tour débutera lors de la Phase du Maniaque (voir page 19).

PLANIFICATION DES ACTIONS

Chaque Survivant doit planifier secrètement les Actions qu'il souhaite effectuer ce tour. Vous pouvez choisir jusqu'à 3 jetons Action parmi ceux disponibles, à l'exclusion de ceux qui ne sont pas disponibles en raison de votre Niveau de Terreur (voir « Mini-Plateau Survivant – Échelle de Terreur », p. 7), et les placer face cachée dans votre Barre d'Actions, de gauche à droite, dans l'ordre dans lequel vous effectuerez les Actions.

EXEMPLE : Jennifer choisit un jeton Se Déplacer, un jeton Fouiller et un jeton Rester Immobile et les place sur son mini-plateau dans l'ordre dans lequel elle souhaite effectuer ces Actions : elle souhaite d'abord Se Déplacer, puis Fouiller, puis Rester Immobile.



Les Actions, une fois planifiées, **doivent** être réalisées dans la Phase de Révélation dans l'ordre indiqué.

Remarque : dans cette phase, en plus de planifier vos Actions habituelles avec les jetons disponibles, vous pouvez utiliser les Actions Supplémentaires offertes par certaines cartes. Les jetons correspondant à ces Actions doivent être placés dans la barre d'action bleue et suivront le même ordre, de gauche à droite, immédiatement après la barre verte (voir « Mini-Plateau Survivant », p. 8).

ACTIONS DES SURVIVANTS

Les Survivants peuvent effectuer les Actions suivantes en dépensant des jetons Action :



SE DÉPLACER



FOUILLER



SE CACHER



RÉPARER



RESTER IMMOBILE

Ils peuvent également effectuer des Actions Gratuites décrites dans la section suivante (p. 18).

SE DÉPLACER

Un Survivant peut effectuer 3 types de Déplacements :

- Se Faufler
- Marcher
- Courir

Se Faufler (coûte 1 jeton Se Déplacer)



Permet de Vous Déplacer Furtivement vers une zone adjacente sans faire de Bruit et sans avoir à déclarer votre position pendant la Phase de Révélation. Dans ce cas, vous ne déplacez pas votre figurine sur le plateau de jeu pendant la Phase de Révélation.

Remarque : vous ne pouvez pas vous Faufler pendant 2 tours consécutifs, à moins que certaines cartes ne le permettent.

Si vous avez planifié une Fouille ou une Fouille Approfondie après un Faufilement, vous perdrez l'avantage d'être invisible aux yeux du Maniaque pendant la Phase de Révélation. Dans ce cas, vous devrez placer votre figurine dans la zone où vous effectuez la Fouille.



MARCHER (COÛTE 2 JETONS SE DÉPLACER)

Permet de traverser jusqu'à deux zones adjacentes. Lors de la Phase de Révélation, vous devrez placer votre figurine dans la zone de destination, en précisant votre position et la zone traversée.



COURIR (COÛTE 3 JETONS SE DÉPLACER)

Permet de traverser 3 zones adjacentes, mais génère également du Bruit. Pendant la Phase d'Action, vous devez placer un jeton Bruit dans la zone juste avant celle que vous souhaitez atteindre.

EXEMPLE : Mike est dans la zone 20 et souhaite atteindre la zone 22 en Courant. Pour ce faire, il traversera les zones 18 et 21. Il devra donc placer un jeton Bruit dans la zone 21 lors de la Phase d'Action.



Durant la Phase de Révélation, vous devrez déclarer le chemin que vous avez emprunté, y compris les zones que vous avez traversées et votre destination, en plaçant votre figurine là où vous terminez votre Déplacement.

Remarque : Courir fatiguera votre Survivant, vous ne pouvez donc pas utiliser cette action pendant 2 tours consécutifs, sauf si certaines cartes le permettent.

CONSEIL DE SURVIE

Courir est le bon choix pour atteindre rapidement des zones éloignées, ou pour s'éloigner rapidement du Maniaque, mais comme nous l'avons vu, cela provoque du Bruit et ce Bruit permet au Maniaque d'identifier plus ou moins votre position.

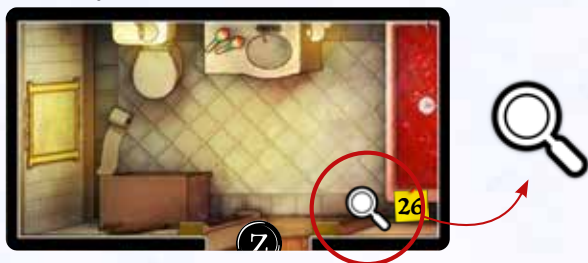
Important : lors de la Phase d'Action, en fonction de vos Actions planifiées, vous devez déclarer si vous Ouvrez ou non des Portes. Si vous Ouvrez des Portes, elles doivent être immédiatement placées sur le plateau de jeu. Attention cependant, le Maniaque pourrait deviner votre chemin.

FAIRE DU BRUIT

En général, vous pouvez faire du Bruit de deux manières : en Courant, comme nous l'avons déjà vu, et en Empruntant un Escalier. D'ailleurs, si vous Empruntez un Escalier, vous devez immédiatement y placer un jeton Bruit pendant la Phase d'Action. Soyez prudent, car cela donne un indice important au Maniaque.

FOUILLER

Cela vous permet de Fouiller, mais uniquement dans les zones avec le symbole de la Loupe.



Quel que soit le nombre de Survivants qui tentent cette opération, il n'est possible d'effectuer qu'un maximum de 2 Fouilles dans chaque zone : 1 Fouille et 1 Fouille Approfondie.

FOUILLER (COÛTE 1 JETON FOUILLER)



Lorsqu'un Survivant effectue une Fouille dans une zone dépourvue de jeton Lieu Fouillé, il pioche une carte Fouille. Cette carte peut être utilisée immédiatement ou conservée en main pour une utilisation ultérieure. Dans les deux cas, après avoir pioché la carte, vous devez placer un jeton Lieu Fouillé dans cette zone, face avec une Loupe Visible.

Remarque : Certaines cartes indiquent « Jouer immédiatement ». Vous devez les jouer dès leur pioche et ne pouvez pas les conserver pour plus tard ni choisir de ne pas les jouer.

FOUILLE APPROFONDIE (COÛTE 2 JETONS FOUILLER)

Si un jeton Lieu Fouillé avec une Loupe Visible se trouve dans une zone, un Survivant peut y effectuer une Fouille Approfondie en piochant la carte appropriée. Après avoir pioché, vous devez retourner le jeton Lieu Fouillé pour qu'il affiche la Loupe Barrée : cela indique qu'il n'est plus possible d'effectuer de Fouille dans cette zone.

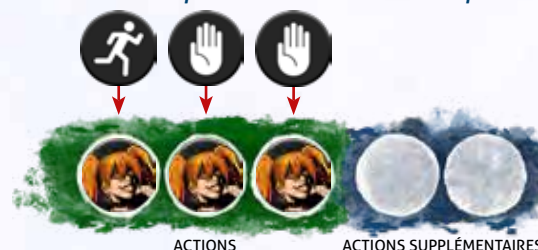


Remarque : les deux Fouilles peuvent être effectuées au cours du même tour si vous disposez du nombre nécessaire de jetons Action disponibles (1 pour la Fouille et 2 pour la Fouille Approfondie) et s'il n'y a pas de jeton Lieu Fouillé dans cette zone.

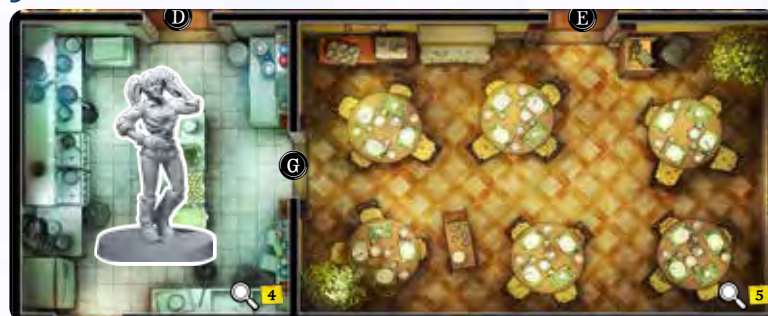
Dans tous les cas, si vous avez décidé d'effectuer une Fouille, vous devrez déclarer votre position lors de la Phase de Révélation et donc rendre votre figurine visible.

Remarque : vous ne pouvez pas effectuer directement une Fouille Approfondie en dépensant 2 jetons Fouiller si personne n'a précédemment effectué de Fouille « simple » à cet endroit.

EXEMPLE : Jennifer est dans la zone 4 et prévoit d'atteindre la zone 5 lors de la Phase d'Action, elle place donc 1 jeton Se Déplacer pour Se faufiler et 2 jetons Rester Immobile pour dérouter le Maniaque.



Comme elle Se Déplaçait Furtivement, pendant la Phase de Révélation, elle se déplacera vers la zone 5 sans révéler sa position et sans déplacer sa figurine.

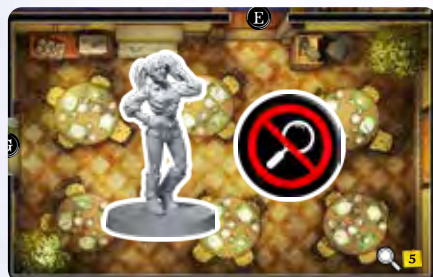


Au tour suivant, comme il n'y a pas de jeton Lieu Fouillé dans la zone 5, Jennifer décide de programmer une Fouille et une Fouille Approfondie.

Elle place donc trois marqueurs Fouiller dans sa Barre d'Actions : un pour la Fouille et deux pour la Fouille Approfondie.

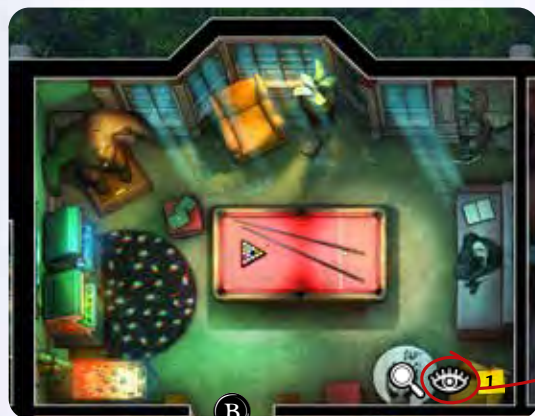


Durant la Phase de Révélation, Jennifer doit placer sa figurine dans la zone qu'elle Fouille et, si elle n'a aucune Interaction avec le Maniaque, piochera 1 carte Fouille et 1 carte Fouille Approfondie, après quoi elle placera un jeton Lieu Fouillé de manière à ce que le côté montrant la Loupe Barrée soit visible.



SE CACHER (COÛTE 1 JETON SE CACHER)

Permet de Se Cacher, mais uniquement dans les zones où il y a un symbole représentant un Œil.



Cela indique en fait que dans cette zone, il existe des Cachettes que le survivant peut utiliser pour Se cacher du Maniaque (voir « La Partie de Cache-Cache », p. 24).

CONSEIL DE SURVIE

Ce type d'Action est très important car si le Maniaque se trouve dans la même zone pendant la Phase de Révélation, vous n'aurez pas à l'affronter directement dans une Lutte, mais procéderez plutôt à une Partie de Cache-Cache, ce qui vous donnera certainement une meilleure chance de survie.



RÉPARER

Ces jetons vous permettent les Actions suivantes :

- **Utiliser les Voies d'Évasion** : les Voies d'Évasion permettent aux Survivants de s'Évader du Black Pine Lodge et de se sauver (voir « Le Grand Final », p. 25).
- **Enfoncer une Porte Barricadée** (coûte 1 jeton Réparer) : cette Action vous permet de remplacer un jeton Porte Barricadée par un jeton Porte Ouverte.

Remarque : le Maniaque peut également Enfoncer les Portes Barricadées pour 1 Action (voir « La Phase du Maniaque », p. 12).

- **Barricader une Porte** (coûte 1 jeton Réparer) : cette Action vous permet de remplacer un jeton Porte Fermée ou Ouverte par un jeton Porte Barricadée. Cette Action est très utile pour vous protéger de l'Arrivée du Maniaque.

RESTER IMMOBILE

Permet de rester dans votre zone sans rien faire. Choisir de Rester Immobile pendant la Phase d'Action peut être un excellent moyen de semer la confusion chez le Maniaque. En fait, vous pouvez placer ces jetons seuls ou avec d'autres Actions réelles lors de votre planification pour indiquer que vous avez l'intention d'effectuer une Action, comme un Déplacement, une Fouille, ou qui sait quoi d'autre.



ACTIONS GRATUITES

Voici les Actions que les Survivants peuvent effectuer sans dépenser de jetons Action :

- Emprunter un Escalier
- Ouvrir une Porte
- Fermer une Porte
- Jouer une carte
- Échanger 1 ou plusieurs cartes

EMPRUNTER UN ESCALIER

Les zones reliées par un Escalier sont considérées comme adjacentes, même si elles se trouvent à des étages différents.



Les Escaliers doivent donc être considérés comme des Portes toujours Ouvertes. Leur particularité est qu'ils génèrent du Bruit. Ainsi, chaque fois qu'un Survivant, le Shérif ou le Prédestiné prévoient de Se Déplacer entre des zones adjacentes séparées par un Escalier, ils doivent placer un jeton Bruit sur l'Escalier lors de la Phase d'Action.

Remarque : le Maniaque ne fait pas de Bruit lorsqu'il emprunte un Escalier.

CONSEIL DE SURVIE

Soyez prudent avec les Escaliers car en provoquant du Bruit ils indiqueront au Maniaque plus ou moins la partie du chalet dans laquelle vous évoluez.

OUVRIR UNE PORTE

Pendant la Phase d'Action, chaque fois qu'un Survivant prévoit d'entrer dans une zone par une Porte Fermée, il doit d'abord l'Ouvrir. Il doit donc remplacer le jeton Porte Fermée par une Porte Ouverte. Ceci concerne tous les Déplacements, même les Déplacements Furtifs où l'on évolue « dans l'ombre ».

Remarque : si la Porte est Barricadée, vous devez effectuer une Action de Réparation (voir ci-dessus, « Réparer » p. 18).

CONSEILS DÉMONIAQUES

Étant donné que les Portes Fermées doivent être remplacées par des Portes Ouvertes dans la Phase d'Action, ce sera un excellent indice pour que le Maniaque comprenne votre position.

FERMER UNE PORTE

Pendant la Phase d'Action, n'importe quel Personnage peut Fermer une Porte dans la zone où il se trouve.

Remarque : il n'est pas possible d'Ouvrir et de Fermer la même Porte au cours d'une même Phase d'Action, mais il est possible d'Ouvrir ou de Fermer une Porte différente dans la même zone (où se trouve le Personnage).

Remarque : en plus d'Ouvrir des Portes le long du chemin prévu dans la Phase d'Action, un Personnage peut Fermer ou Ouvrir une autre Porte à volonté dans la zone où il se trouve. Cela pourrait dérouter le Maniaque et vous donner un avantage.

BARRICADER UNE PORTE

Vous pouvez Barricader une Porte adjacente à la zone où vous vous trouvez pour une Action de Réparation (voir ci-dessus). Cela peut être utile si vous vous sentez menacé.

CARTES À JOUER

Les cartes elles-mêmes indiquent quand elles peuvent être jouées. Cela peut arriver à tout moment de la partie. Par exemple, certaines cartes vous permettent de vous défendre et ne seront jouées que pendant une Lutte, tandis que d'autres vous permettent d'effectuer une Action

Supplémentaire et seront jouées pendant la Phase d'Action, et d'autres encore peuvent être utiles pour Fuir !

Les joueurs peuvent également échanger 1 ou plusieurs cartes avec d'autres Personnages dans la même zone ou dans une zone adjacente.

LA PHASE DU MANIAQUE

Une fois que tous les Survivants ont terminé la Phase d'Action, c'est au tour du Maniaque de jouer.

DÉPLACEMENT



Lorsque le Maniaque enregistre son Déplacement dans l'espace du mini-plateau Maniaque prévu à cet effet et que le symbole d'une carte Maniaque est présent, il pioche le nombre de cartes indiqué (voir « Le Maniaque », p. 14).

Selon le Niveau atteint, le Maniaque pourra Se Déplacer dans plusieurs zones. Il note la position atteinte sur sa Feuille de Déplacement, située sur la partie droite du mini-plateau Maniaque, mais ne révèle pas sa position réelle. Si, suite à ses Déplacements, il franchit une Porte Fermée, il doit néanmoins l'Ouvrir durant cette Phase, donnant ainsi aux Survivants un indice sur sa position.

PIOCHER ET UTILISER LES CARTES MANIAQUE

Le chiffre en haut à droite de la carte indique le Niveau que le Maniaque doit avoir atteint pour pouvoir l'utiliser. S'il n'a pas atteint ce Niveau, il peut conserver la carte pour l'utiliser ultérieurement.

EXEMPLE : Si le Maniaque pioche une carte de Niveau 2 mais est toujours de Niveau 1 sur son mini-plateau, il ne peut pas l'utiliser mais peut la conserver jusqu'à ce qu'il atteigne le Niveau requis.



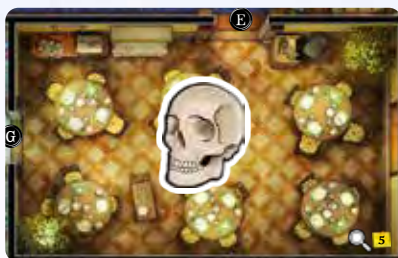
NIVEAU 1



ÉLIMINER UN PERSONNAGE

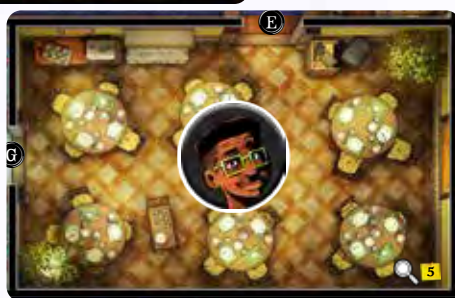
Si, après une Interaction avec le Maniaque, un Personnage est Éliminé, le Maniaque place un jeton Cadavre dans la zone où il a procédé à l'Élimination et un jeton Pierre Tombale ou Noyé dans le cimetière. Il le note également sur le mini-plateau Maniaque.

De plus, si ce Personnage avait des cartes, elles sont placées à côté du plateau de jeu et peuvent être récupérées par le premier Personnage qui s'arrête dans la zone où se trouve le Cadavre.



↑
UNE VICTIME

Si, au cours d'une Phase de Révélation ultérieure, un Survivant, le Shérif, le Prédestiné ou un Caméo traverse ou s'arrête dans une zone où se trouve un jeton Cadavre, il perd un Niveau de Terreur, après quoi le jeton Cadavre est retiré.



OBJECTIF DU MANIAQUE

Le Maniaque a 2 façons de gagner la partie :

ÉLIMINER TOUS LES SURVIVANTS

Le Maniaque gagne s'il parvient à Éliminer tous les Survivants qui étaient présents dans le chalet au début de la partie.

CONSEILS DÉMONIAQUES

En fonction de la progression du jeu, vous pouvez viser directement les Survivants pour gagner, en ignorant les Caméos et les Personnages Spéciaux tels que le Shérif et le Prédestiné.

ÉLIMINER 6 PERSONNAGES

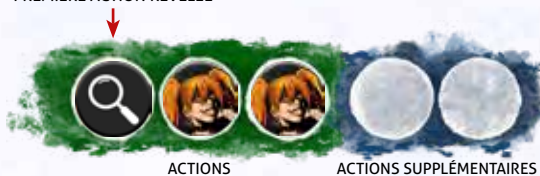
Le Maniaque gagne s'il parvient à faire 6 victimes parmi les Survivants, les Caméos, le Shérif et le Prédestiné. Ainsi, s'il y a 6 jetons Pierre Tombale ou Noyé, la partie se termine et le Maniaque gagne, ainsi que ceux qui ont réussi à s'Évader du Black Pine Lodge avant cela.

LA PHASE DE RÉVÉLATION

Cette Phase se déroulera par tours, en commençant par le Premier Joueur et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre.

C'est le moment d'effectuer les Actions programmées lors de la Phase d'Action, en commençant par le premier jeton à gauche dans votre Barre d'Actions.

PREMIÈRE ACTION RÉVÉLÉE



ACTIONS

ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Chaque jeton est révélé dans l'ordre et son effet est appliqué.

CONSEIL DE SURVIE

Le Premier Joueur sera le Survivant le plus exposé, car il sera le premier à risquer d'être découvert par le Maniaque. En effet, il devra d'abord effectuer toutes ses Actions programmées, résoudre ses Interactions (voir ci-dessous), puis passer son tour. À ce stade, les autres Survivants auront une meilleure vue de la position du Maniaque et pourront mieux exécuter leurs Déplacements.

Important ! À la fin de cette Phase, le jeton Premier Joueur est transmis au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉPLACEMENT

Les Survivants ne sont pas obligés de suivre le chemin mental qu'ils ont prévu lors de la Phase d'Action, mais ils doivent tout de même effectuer les Actions sur les jetons qu'ils ont joués et s'assurer que tous les Bruits qu'ils ont émis ou les Portes qu'ils ont ouvertes sont toujours légitimes.

Exemple : Pendant la Phase d'Action, Jenny avait joué 2 jetons Se Déplacer et 1 jeton Fouiller, prévoyant de Se Déplacer d'abord vers la zone 34 puis vers la zone 33...



...mais dans la Phase de Révélation, elle change d'avis et décide de Se Déplacer d'abord au 34 puis au 36 et de faire la Fouille dans cette pièce.



Notez que toutes les Portes sont Ouvertes dans cet exemple. Si Jenny avait Ouvert la Porte reliant les zones 34 et 36 lors de la Phase d'Action, elle aurait été contrainte d'exécuter ses Actions comme prévu, ce qui aurait permis de maintenir la légalité de l'Ouverture de cette Porte.

Ainsi, les joueurs peuvent modifier le chemin prévu lors de la Phase d'Action, mais uniquement si ce chemin est toujours compatible avec les Portes Ouvertes et les Escaliers Empruntés. En bref, s'ils ont laissé une trace de leur passage, celle-ci ne peut être ignorée.

INTERACTIONS

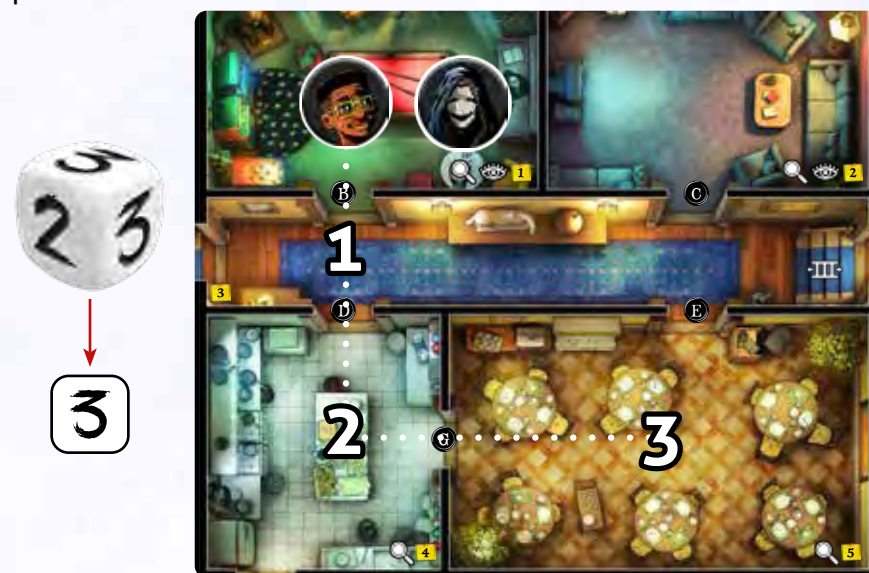
Durant cette Phase, le Maniaque doit observer les Actions des Survivants et intervenir au bon moment. Cinq types d'Interactions sont possibles :

- Fuir !
- Lutter
- Devenir un Nouveau Maniaque
- Annihiler le Maniaque
- Jouer une Partie de Cache-Cache

FUIR !

Si, pendant la Phase de Révélation, un Survivant traverse la zone où se trouve le Maniaque, ce dernier doit déclarer sa position et interrompre son Déplacement. Les figurines du Survivant et du Maniaque sont placées à l'endroit où elles se sont croisées, puis le Survivant tente de Fuir ! en suivant ces étapes :

Le Survivant lance son dé et Se Déplace d'autant de zones qu'indiqué par le résultat.



Après cela, le Maniaque lance son dé et Se Déplace vers le Survivant d'autant de zones qu'indiqué par le numéro sur la face supérieure du dé. À ce stade, si le Maniaque atteint le Survivant, il le frappe et le Survivant est Éliminé de la partie. Ceci s'applique également s'il s'agit d'un Caméo contrôlé par un joueur. Cependant, s'il s'agit du Shérif ou du Prédestiné, ils sont Blessés s'ils étaient Sains et Éliminés s'ils étaient déjà Blessés.



Si le Maniaque ne parvient pas à atteindre le Survivant, rien ne se passe et leurs figurines restent dans les positions respectives qu'ils ont atteintes.

CONSEIL DE SURVIE

Activer l'Interaction « Fuir ! » peut servir de diversion pour éloigner le Maniaque d'une zone proche des autres Survivants et tenter de les aider. Vous pouvez donc choisir de traverser la zone du Maniaque pour l'éloigner de vos amis.



ACTIONS:
FUIR !



ACTIONS

ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES



Remarque : si, pendant la poursuite, le Maniaque traverse une zone où la figurine d'un autre Personnage est visible, cela ne provoquera pas d'autre Interaction. Le Maniaque est aveuglé par une fureur meurtrière et n'a d'yeux que pour sa victime ; il ignorera donc toute autre personne.

Lors de la tentative de Fuite !, le Survivant et le Maniaque peuvent utiliser un nombre illimité de cartes pour améliorer leur résultat.

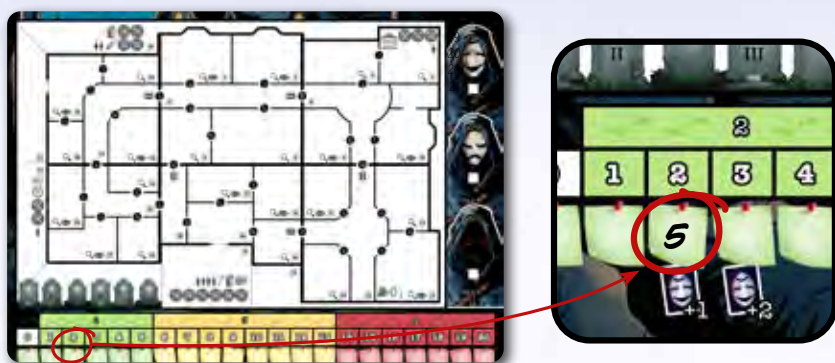
Remarque : durant cette Interaction, les autres Personnages ne peuvent pas intervenir, par exemple en jouant des cartes pour aider l'un ou l'autre.

LUTTER

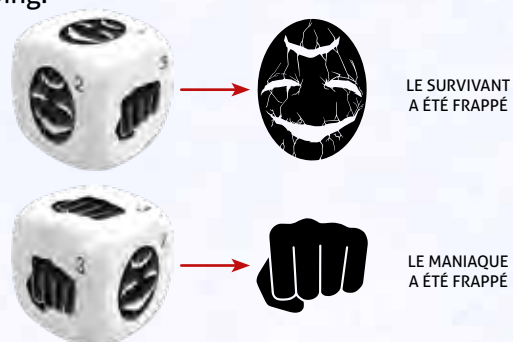
Lorsqu'une figurine de Survivant termine son déplacement dans la zone occupée par le Maniaque (ou vice versa), le Maniaque doit révéler sa position et commencer une Lutte.



5



Le Maniaque lance son dé en considérant uniquement les symboles Masque et Poing.



LE SURVIVANT
A ÉTÉ FRAPPÉ

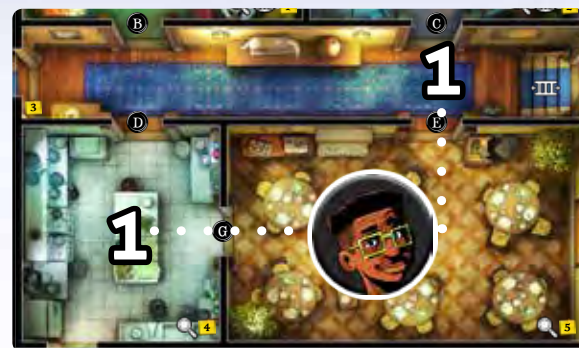
LE MANIAQUE
A ÉTÉ FRAPPÉ

Si le résultat est le Masque, cela signifie que le Survivant a été frappé et est Éliminé du jeu (mais comme déjà mentionné, il pourra réintégrer le jeu en prenant le contrôle d'un Personnage Spécial ou d'un Caméo).

Si le résultat est le Poing, cela signifie que le Maniaque a été frappé : dans ce cas, si le Masque qu'il porte montre l'Expression Serein, il doit le tourner pour montrer l'Expression En Colère, en le notant sur le mini-plateau Maniaque.

Si le Maniaque affiche déjà une Expression En Colère, il perd le Masque Maudit et doit le noter sur son mini-plateau (voir « Le Mini-Plateau Maniaque », p. 13). De plus, le jeton Masque Maudit est placé sur le plateau de jeu à l'emplacement correspondant.

À la fin de la Lutte, si le Survivant est toujours en vie, il doit se déplacer vers une zone adjacente.



Si le Survivant est Éliminé, le Maniaque doit placer un jeton Cadavre dans cette zone (voir « Éliminer un Personnage », p. 20).

S'il y a plusieurs Survivants dans la même zone que le Maniaque, ils seront chacun obligés de Lutter contre le Maniaque individuellement, selon les méthodes normales, en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre dans l'ordre des tours.

CONSEIL DE SURVIE

Même si nous sommes au cœur d'une expérience d'horreur, il est déconseillé de rester trop longtemps ensemble au même endroit. Il est préférable de se séparer et d'empêcher le Maniaque de frapper plusieurs Survivants simultanément.

DEVENIR UN NOUVEAU MANIAQUE

Une fois que les 3 Objets Clés nécessaires pour Annihiler le Maniaque (Masque Maudit, Objet Fétiche et Arme Sacrée) ont été trouvés et placés sur le plateau, si l'un des Survivants bat le Maniaque dans une Lutte alors que le Maniaque ne porte plus le Masque Maudit, ce Survivant volera l'identité du Maniaque.



MASQUE MAUDIT

OBJET FÉTICHE

ARME SACRÉE

Dans ce cas, il s'équipe des Attributs du Maniaque, prenant possession de son mini-plateau tout en conservant les mêmes Statuts : Niveau atteint, nombre de Pierres Tombales collectées et nombre d'Actions. Il retourne également ses cartes Capacité Spéciale restantes du côté du Maniaque et porte le Masque Maudit, face Serein visible.

« L'ancien » Maniaque redevient le Survivant qu'il était initialement, retournant ses cartes Capacité Spéciale et s'équipant du mini-plateau Survivant et des jetons Action correspondants. Il déplace ensuite sa figurine jusqu'à 3 zones plus loin.

MODE SOLITAIRE

En mode Solitaire, il n'est pas possible de devenir un Nouveau Maniaque, car le Maniaque est géré par le jeu lui-même.

ANNIHILER LE MANIAQUE

Seuls le Shérif et le Prédestiné peuvent Anniher le Maniaque et sauver tous les Survivants encore en vie. Ce ne sera pas facile, mais vous pouvez essayer.

Pour Anniher le Maniaque et briser la malédiction du Black Pine Lodge, les jetons Masque Maudit, Objet fétiche et Arme sacrée doivent être sur le plateau.

Si le Shérif ou le Prédestiné parvient ensuite à vaincre le Maniaque dans une Lutte alors que le Maniaque ne porte plus le Masque Maudit, le Maniaque est Anniher et tous les Survivants encore en vie et ceux qui ont réussi à s'Évader plus tôt gagnent tous la partie !

LA PARTIE DE CACHE-CACHE



LIT

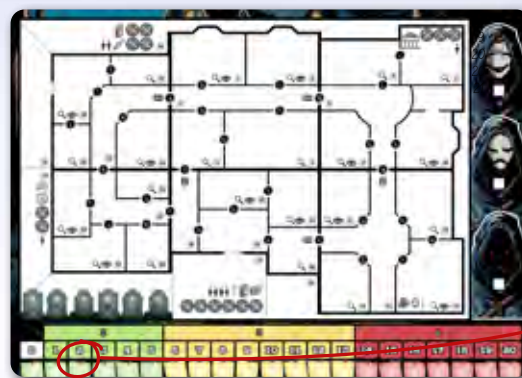


ARMOIRE



COFFRE

Lorsqu'un Survivant S'est Caché dans une zone (c'est-à-dire qu'il a joué un jeton Se Cacher) et que le Maniaque se trouve dans la même zone pendant la Phase de Révélation, aucune Lutte n'a lieu. À la place, la Partie de Cache-Cache commence.



INTERACTION :
SE CACHER



Le Survivant lance son dé et prend le nombre de Cachettes indiqué par le résultat (2 pour 2 Cachettes ou 3 pour 3 Cachettes).



À ce stade, il cache secrètement sa figurine à l'intérieur de l'une d'elles.

Le Maniaque n'aura qu'une seule chance de trouver le Survivant, en choisissant l'une des Cachettes possibles.



S'il trouve le Survivant, ce dernier est frappé et Éliminé du jeu. Mais si le Maniaque ne trouve pas le Survivant, ce Survivant peut immédiatement se déplacer jusqu'à 3 zones plus loin.

Remarque : il peut arriver que le Maniaque ne soit pas sûr de la zone où Se Cache un Survivant. Cela peut arriver si un Survivant S'est Déplacé Furtivement puis a joué un jeton « Se Cacher ». Dans ce cas, le Maniaque peut déclarer sa position en plaçant sa figurine dans la zone qu'il occupe actuellement, et le Survivant sera obligé d'indiquer s'il est caché ou non dans cette zone.

LE GRAND FINAL

Les Survivants peuvent gagner s'ils parviennent à s'Évader par une Voie d'Évasion ou en Annihilant le Maniaque.

VOIES D'ÉVASION

Il existe 7 Voies d'Évasion potentielles hors du Black Pine Lodge, mais selon la façon dont vous placez les tuiles 1, 4 et 5, certaines Voies d'Évasion ne seront pas disponibles :

- La Voiture
- La Moto
- Le Deltaplane
- À pied à travers les Bois
- Le Puits
- Le Canoë
- Le Bateau

Pour les utiliser, vous devrez récupérer des Objets Clés cachés parmi les cartes Recherche Approfondie. Lorsque ces cartes sont piochées, le jeton Objet Clé correspondant est immédiatement placé à l'emplacement indiqué sur le plateau de jeu, même si le Survivant qui l'a trouvé ne se trouve pas dans cette zone. Les Survivants peuvent collaborer en parcourant le chalet et en récupérant tous les jetons Objet Clé, puis atteindre la Voie d'Évasion une fois celle-ci débloquée. En attendant, le Maniaque peut continuer à les traquer ; il leur faut donc agir vite.

Une fois arrivés à la Voie d'Évasion, ils doivent effectuer autant d'Actions de Réparation que nécessaire. Cependant, il arrive souvent que le nombre de Réparations nécessaires soit supérieur à celui qu'un seul Survivant peut effectuer. Il faut donc soit que les Survivants coopèrent pour cumuler leurs jetons Réparer, soit qu'un Survivant seul utilise plusieurs tours pour en placer autant que nécessaire.

Une fois tous les jetons Réparer placés, la Voie d'Évasion est débloquée et peut être utilisée pendant la Phase de Révélation du tour suivant pour s'Évader.

Remarque : chaque Voie d'Évasion ne peut être utilisée qu'une seule fois.



ÉVASION À PIED À TRAVERS LES BOIS (1 SURVIVANT SEULEMENT)



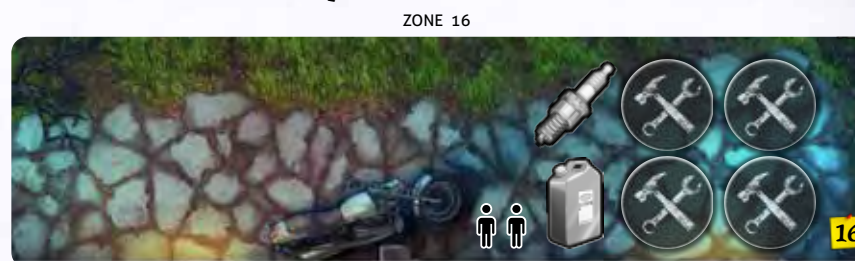
Lorsque la Boussole et la Carte Topographique sont sur le plateau de jeu, un Survivant peut se rendre à la sortie du Black Pine Lodge (zone 23) et s'Évader par les Bois. Pour s'orienter, il devra dépenser 2 jetons Réparer pendant la Phase d'Action.

ÉVASION AVEC LE DELTAPLANE (1 SURVIVANT SEULEMENT)



Lorsque l'Échelle et la Toile sont sur le plateau de jeu, un Survivant peut atteindre le sommet de la tour (zone 7) et s'Évader avec le Deltaplane. Pour réparer les morceaux de tissu déchirés de la Toile, il faudra dépenser 3 jetons Réparer pendant la Phase d'Action.

ÉVASION EN MOTO (JUSQU'À 2 SURVIVANTS)



Lorsque la Bougie d'Allumage et le Bidon d'essence sont sur le plateau de jeu, jusqu'à deux Survivants peuvent se rendre dans la zone 16 pour s'Évader avec la Moto et sauver leur peau. Pour la démarrer, ils devront dépenser 4 jetons Réparer pendant la Phase d'Action.

ÉVASION EN VOITURE (JUSQU'À 4 SURVIVANTS)

ZONE 31



OBJETS CLÉS



CLÉ DE DÉMARRAGE



BIDON D'ESSENCE

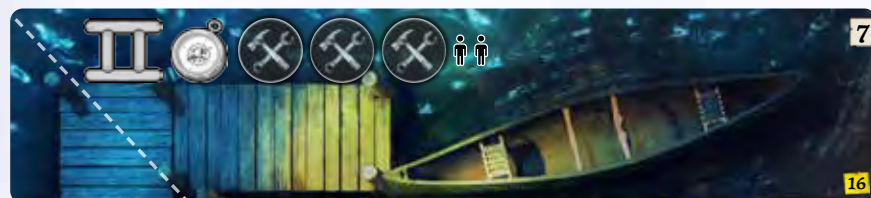


BATTERIE

Lorsque la Batterie, le Bidon d'Essence et la Clé de Démarrage sont sur le plateau de jeu, jusqu'à 4 Survivants peuvent démarrer la Voiture garée à l'entrée du pavillon (zone 31), apparemment trafiquée. La Voiture possède 4 places et peut donc transporter jusqu'à 4 Survivants. Pour démarrer la Voiture, ils devront dépenser 6 jetons Réparer pendant la Phase d'Action.

ÉVASION EN CANOË (JUSQU'À 2 SURVIVANTS)

ZONE 16



OBJETS CLÉS



ÉCHELLE



BOUSSOLE

Lorsque la Boussole et l'Échelle sont sur le plateau de jeu, jusqu'à 2 Survivants peuvent se rendre dans la zone 16 pour s'Évader en Canoë et sauver leur vie. Pour créer une rame à partir de l'Échelle, ils doivent dépenser 4 jetons Réparer pendant la Phase d'Action.

ÉVASION PAR LE PUITS (1 SURVIVANT SEULEMENT)

ZONE 20



OBJETS CLÉS



CARTE TOPOGRAPHIQUE



ÉCHELLE

Lorsque la Carte Topographique et l'Échelle sont sur le plateau de jeu, un Survivant peut se rendre dans la zone 20 et s'Évader par le passage souterrain du Puits. Il doit dépenser 2 jetons Réparer pour obtenir une lumière et retirer le couvercle du Puits.

ÉVASION EN BATEAU (JUSQU'À 3 SURVIVANTS)

ZONE 30



OBJETS CLÉS



BOUGIE D'ALLUMAGE



BIDON D'ESSENCE

Lorsque la Bougie d'Allumage et le Bidon d'Essence sont sur le plateau de jeu, jusqu'à 3 Survivants peuvent démarrer le Bateau amarré à l'entrée du pavillon (Zone 30). Pour réparer le Bateau, ils doivent dépenser 4 jetons Réparer pendant la Phase d'Action.

Remarque : dans le Black Pine Lodge, un seul exemplaire de chaque Objet Clé est disponible. Vous pourriez donc être contraint de choisir où placer un jeton Objet Clé et de privilégier une Voie d'Évasion. Par exemple, un seul Bidon d'Essence ne peut être placé qu'une seule fois. Il peut servir à s'Évader en Moto ou en Voiture, par exemple. S'il est placé sur l'une d'elles, il ne peut être déplacé sans l'aide de certaines cartes, ce qui empêche l'utilisation de l'autre Voie d'Évasion pour le reste de la partie.

BAGARRES

Malheureusement, les Voies d'Évasion ne peuvent pas accueillir tout le monde. En effet, leur nombre est limité. Au début du tour suivant celui où les derniers jetons Réparer ont été placés, s'il y a plus de Survivants dans la zone de la Voie d'Évasion que de places disponibles, une Bagarre éclatera. Dans ce cas, les Survivants impliqués, lors de la Phase de Révélation où ils étaient censés s'Évader, doivent chacun lancer le dé Survivant une fois : celui qui obtient le plus petit résultat est exclu de la fuite.

Ce processus se poursuit jusqu'à ce que le nombre maximum de survivants pour cette Voie d'Évasion soit atteint. Les Survivants qui gagnent des places pour la Voie d'Évasion s'enfuient immédiatement, tandis que les autres récupèrent leurs jetons Réparer dans la zone et les remettent dans leur réserve, puis continuent de jouer et cherchent une autre Voie d'Évasion.

CONSEILS DÉMONIAQUES

Soyez prudent, car le Maniaque pourrait vous rattraper et tenter de vous Éliminer juste avant que vous ne parveniez à vous Évader !

L'ARRIVÉE DU MANIAQUE SUR UNE VOIE D'ÉVASION

CONSEILS DÉMONIAQUES

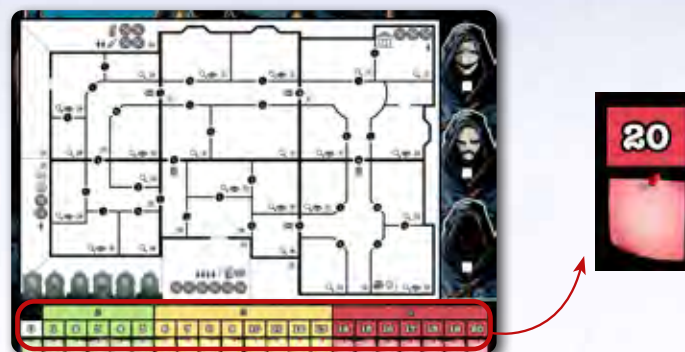
Soyez très prudent, car lorsque le Maniaque verra que vous avez collecté tous les Objets Clés pour utiliser une Voie d'Évasion, vous pouvez être sûr qu'il viendra vous empêcher de vous Évader !

Si, lors de la Phase de Révélation suivant le placement de tous les jetons Réparer requis, vous ne rencontrez pas le Maniaque, vous pouvez vous Évader sans problème. En revanche, si le Maniaque atteint les Survivants lors de cette Phase, ces derniers devront d'abord l'affronter en résolvant les Interactions qui s'ensuivent (voir « La Phase du Maniaque », p. 21)

En fait, il ne sera pas possible d'utiliser cette Voie d'Évasion tant que le Maniaque sera présent dans cette zone !

SUCCOMBER À LA LONGUE NUIT DE LA TERREUR

Les Survivants, les Caméos et les Personnages Spéciaux qui ne parviennent pas à s'Évader du Black Pine Lodge avant la fin du tour 20, épuisés et terrifiés, sont Éliminés par le Maniaque.



Le Maniaque doit toujours garder un œil sur l'historique de sa Feuille de Déplacement qui, en plus de montrer son chemin, l'aidera à visualiser le passage des tours.

ANNIHILER LE MANIAQUE

Le Shérif et le Prédestiné peuvent tenter d'Annihiler le Maniaque. Ce ne sera pas facile, mais c'est une solution héroïque qui pourrait vous permettre de remporter la partie. Pour comprendre comment procéder, consultez la section « Annihiler le Maniaque » à la page 24.

ÉVASION PRÉMATURÉE

Si un ou plusieurs Survivants parviennent à s'Évader du Black Pine Lodge avant le tour 13, ils doivent prendre le contrôle du Shérif ou du Prédestiné (s'ils ont été activés) ou piocher une carte Caméo et continuer à jouer. Par conséquent, le joueur qui s'Évade prématurément n'a pas encore gagné, mais doit s'Évader à nouveau avec un Caméo ou un Personnage Spécial pour gagner ! Cependant, son évasion n'aura pas été vaine, car pour chaque Survivant qui s'Évade prématurément, le Maniaque doit retirer une Pierre Tombale du cimetière, ce qui l'éloigne d'autant de la victoire.

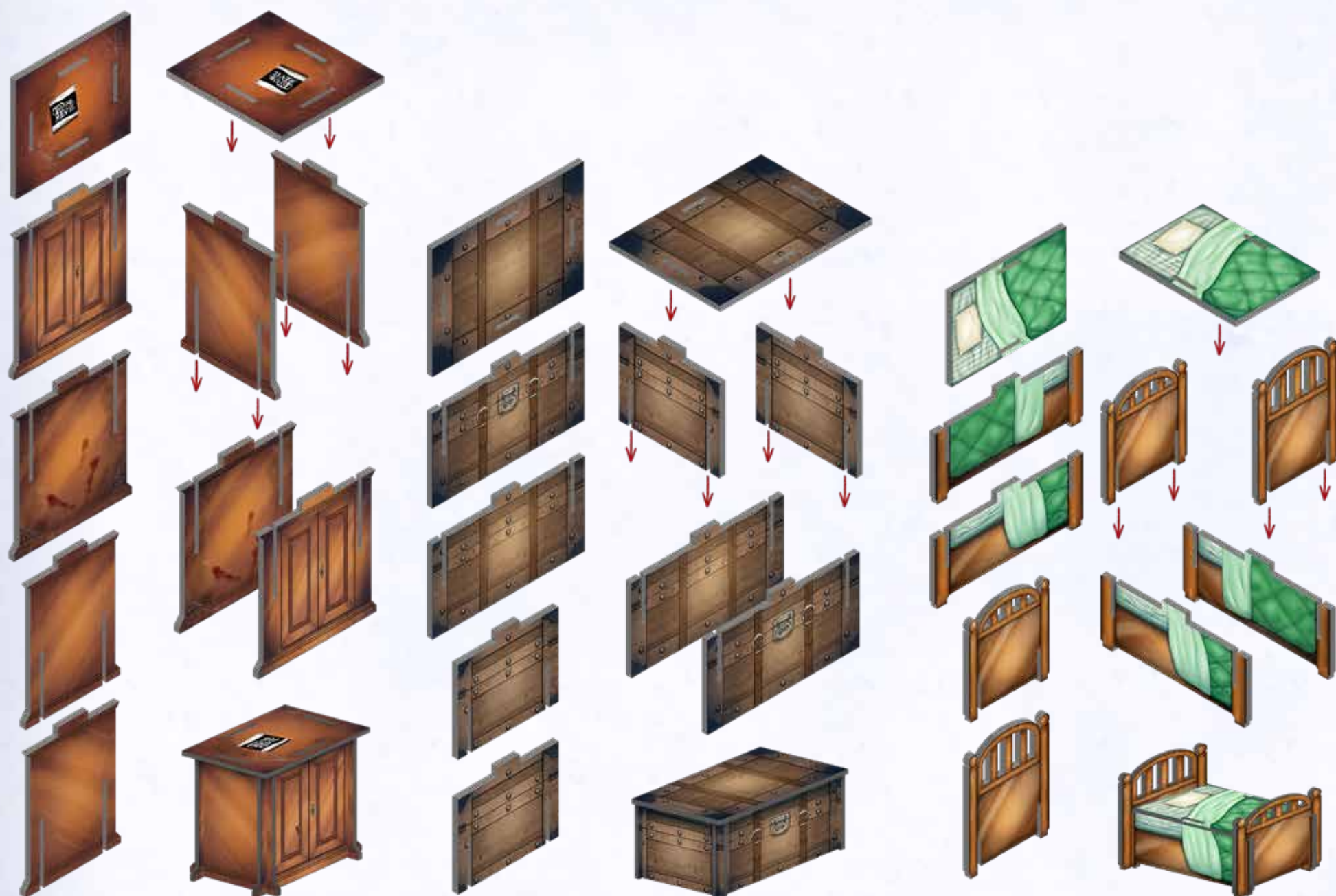
Toutefois, si un Survivant, un Caméo ou un Personnage Spécial s'Évade du Black Pine Lodge au tour 13 ou après, ce joueur fait partie des gagnants de la partie et continuera à regarder les tours restants sans réintégrer la partie.

Par conséquent, les joueurs doivent garder une trace des tours restants du jeu et essayer de s'Évader avant qu'il ne soit trop tard !

MODE VARIANTE

En fonction de votre groupe d'amis, ou si vous remarquez d'une manière ou d'une autre que le joueur qui joue habituellement le Maniaque est vraiment bon, vous pouvez décider au début du jeu qu'à la fin du tour 20, tous les Personnages encore en jeu survivent d'une manière ou d'une autre à la longue nuit de terreur et gagnent donc la partie !

INSTRUCTIONS SUR LES CACHETTES



CARTES



CARTES CAPACITÉ SPÉCIALE

Il y en a 3 pour chaque Survivant : le recto indique ses Capacités Spéciales, tandis que le verso indique les Capacités Spéciales de sa version Maniaque (voir « Le Maniaque », p. 14).



CARTES BIENVENUE

Ce sont les cartes jouées lors de la première partie du jeu, l'Arrivée au Black Pine Lodge (p. 15). Presque toutes possèdent des Capacités Spéciales ; une seule montre le Masque Maudit qui transformera le Survivant qui le trouve en Maniaque.



CARTES MANIAQUE

Si, pendant la Phase Maniaque, le Maniaque note sa position sur la Feuille de Déplacement où le symbole d'une ou plusieurs cartes est présent, il pioche autant de cartes qu'indiqué (voir « Maniaque », p.14).



CARTES FOUILLE

Elles peuvent indiquer des objets ou des améliorations, mais aussi des effets négatifs (voir « Fouille », p. 17).



CARTES FOUILLE APPROFONDIE

En plus des objets, des améliorations et des effets négatifs, elles contiennent les Objets Clés nécessaires à l'activation des Voies d'Évasion (voir « Voies d'Évasion », p. 17).



CARTES CAMÉO CHALET

Celles-ci représentent des Personnages supplémentaires qui peuvent arriver au Black Pine Lodge avec l'aide d'autres cartes ou lorsqu'un Survivant est éliminé du jeu (voir « Les Caméos », p. 10).



CARTES CAMÉO LAC

Ces cartes représentent également des Personnages supplémentaires, mais elles ne sont piochées que lors de l'utilisation de la Configuration de jeu Lac (voir « Les Caméos », p. 10).



CARTES SHÉRIF

Comme pour les Survivants, ce sont les Capacités Spéciales du Shérif. La différence est qu'elles n'ont pas de côté Maniaque.



CARTES PRÉDESTINÉ

Comme pour les Survivants, ce sont les Capacités Spéciales du Prédestiné. La différence est qu'elles n'ont pas de côté Maniaque.

JETONS

JETONS ACTION

Ils sont divisés en 5 types : le verso représente le visage du Survivant, tandis que le recto indique une Action à planifier. Au début de la partie, chaque Survivant doit s'équiper des jetons de son Personnage (voir « Actions du Survivant », p. 16).



SE DÉPLACER

Permet de se déplacer entre des zones adjacentes.



FOUILLER

Permet d'effectuer une Fouille ou une Fouille Approfondie.



SE CACHER

Permet de Se Cacher dans une zone.



RÉPARER

Permet d'effectuer des Réparations afin d'utiliser les Voies d'Évasion (voir « Le Grand Final », p. 25) ou d'Enfoncer les Portes Barricadées (voir « Portes Barricadées », p. 18).



RESTER IMMOBILE

Permet de rester dans sa zone sans effectuer aucune Action. Choisir de Rester Immobile peut être un excellent moyen de déstabiliser le Maniaque pendant votre Phase d'Action.

JETONS CAMÉO

Indiquent la position du Jeton Caméo.



PREMIER JOUEUR

Indique qui jouera en premier lors de la Phase de Révélation. À la fin du tour, il est passé au joueur suivant à votre gauche.



JETONS TERREUR

Indiquent le Niveau de Terreur d'un Survivant.



JETONS CADAVRE

Indiquent qu'un meurtre a eu lieu dans la zone.

JETONS BRUIT



Indiquent que quelqu'un est passé par la zone où se trouve le jeton. Ce sera un indice utile pour le Maniaque pour comprendre où se trouvent les différents Personnages. Ils sont placés pendant la Phase d'Action, lorsque vous Courez ou Empruntez un Escalier.



JETONS PORTE FERMÉE

Placés lors de la mise en place du jeu (voir « Mise en Place », p. 3).



JETONS PORTE OUVERTE

Remplacent une Porte Fermée lorsqu'un Personnage la franchit (voir « Déplacement », p. 19).



JETONS PORTE BARRICADEE

Certaines cartes vous permettent de Barricader des Portes. Dans ce cas, les jetons Portes seront remplacés par un jeton Porte Barricadée.



RECTO



VERSO

JETONS LIEU FOUILLÉ

Ces jetons doivent être placés avec la Loupe Visible après une Fouille. Ils doivent être tournés du côté de la Loupe Barrée après une Fouille Approfondie. Dans ce cas, cela indique que le nombre maximal de Fouilles a été effectué dans la pièce et qu'il est donc impossible d'y effectuer d'autres Fouilles.



JETONS PIERRE TOMBALE

Chaque fois que le Maniaque fait une victime (qu'il s'agisse d'un Survivant, du Prédestiné, du Shérif ou d'un Caméo), vous placerez une Pierre Tombale dans le cimetière du Black Pine Lodge (voir « Éliminer un Personnage », p. 20).



JETONS NOYÉ

Ceux-ci remplacent les jetons Pierre Tombale lors de l'utilisation de la Configuration de jeu Lac (voir « Pierres Tombales », p. 13).

JETONS D'OBJET CLÉ

Ce sont les objets que les survivants doivent collecter pour utiliser les Voies d'Évasion ou vaincre le Maniaque.



BIDON D'ESSENCE

Peut être utilisé pour s'Évader en Voiture, en Moto ou en Bateau. Une fois placé, il ne peut être déplacé sans l'aide de certaines cartes.



BOUGIE D'ALLUMAGE

Nécessaire pour s'Évader avec la Moto ou le Bateau.



BATTERIE

Nécessaire pour s'Évader avec la Voiture.



CLÉ DE DÉMARRAGE

Nécessaire pour s'Évader en Voiture.



CARTE TOPOGRAPHIQUE

Nécessaire pour s'Évader à travers les Bois ou par le Puits.



BOUSSOLE

Nécessaire pour s'Évader à travers les Bois ou en Canoë.



ÉCHELLE

Nécessaire pour s'Évader de la tour avec le Deltaplane, avec le Canoë ou par le Puits.



TOILE

Nécessaire pour s'Évader de la tour avec le Deltaplane.



ARME SACRÉE

Nécessaire pour Annihiler le Maniaque.



OBJET FÉTICHE

Nécessaire pour Annihiler le Maniaque.



MASQUE MAUDIT

Vous devez le retirer du Maniaque pour Devenir le Nouveau Maniaque ou l'Annihiler.





CRÉDITS

The Maniac est un jeu créé par Antonio Ferrara.

ILLUSTRATIONS

Elisa di Virgilio, Jacopo Tagliasacchi, Sara Staffelli, Virginia Chiabotti.

PLATEAU DE JEU

Henning Ludvigsen.

BANDE DESSINÉE

Elisa di Virgilio.

GRAPHISME ET MISE EN PAGE

Sara Staffelli.

FIGURINES

Fabio Rizzo.

MULTIMÉDIA

Sebastiano Fiorillo.

PRODUCTION

Roberta Mendone.

RELECTURE

Roberta Mendone, Fabio Faletti.

TRADUCTION FRANÇAISE

Rémy Stieglitz.

TEST DE JEU

Remerciements spéciaux à Fabio Faletti pour les prototypes et sa patience avec l'auteur.

Merci également à tous ceux sans qui rien de tout cela n'aurait été possible, et en particulier : Luigi Ferrara (toujours dans mon cœur), Roberta Mendone (l'inimitable), Domenico Ferrara, Manuela Ferrara, Giulia Mendone, Ciro Cangiano, Sarah Caputo, Cira Improta, Leonardo Luci, Al4oPiù, La Tana dei Goblin, Bower's Game Corner, GrAlutka, Beastie Geeks, BGG, À qui de jouer, Yo Tenía Un Juego, Game Legends, La Civetta sul Comò, No Rolls Barred, Boardgame Stories, Horror Dipendenza, Silvia Riccò, Gamefound, Luke Prior, Mark Pond, Radio 102.4, William Niebling, Laurent Dutheil, Diego García.



THE MANIAC



L'arrivée au Black Pine Lodge

AUTEUR

Antonio Ferrara

ILLUSTRATIONS

Elisa di Virgilio

GRAPHISME ET MISE EN PAGE

Sara Staffelli

TEXTE

Matteo Parisi

TRADUCTION FRANÇAISE

Rémy Stieglitz

ESCAPE STUDIOS

Tous droits réservés



IL Y A TELLEMENT DE
RUMEURS SUR LE BLACK
PINE LODGE.

CHACQUE FOIS QUE QUELQU'UN
A TENTÉ DE ROUVRIR
L'ÉTABLISSEMENT, DU
SANG A COULÉ.

Black Pine Lodge



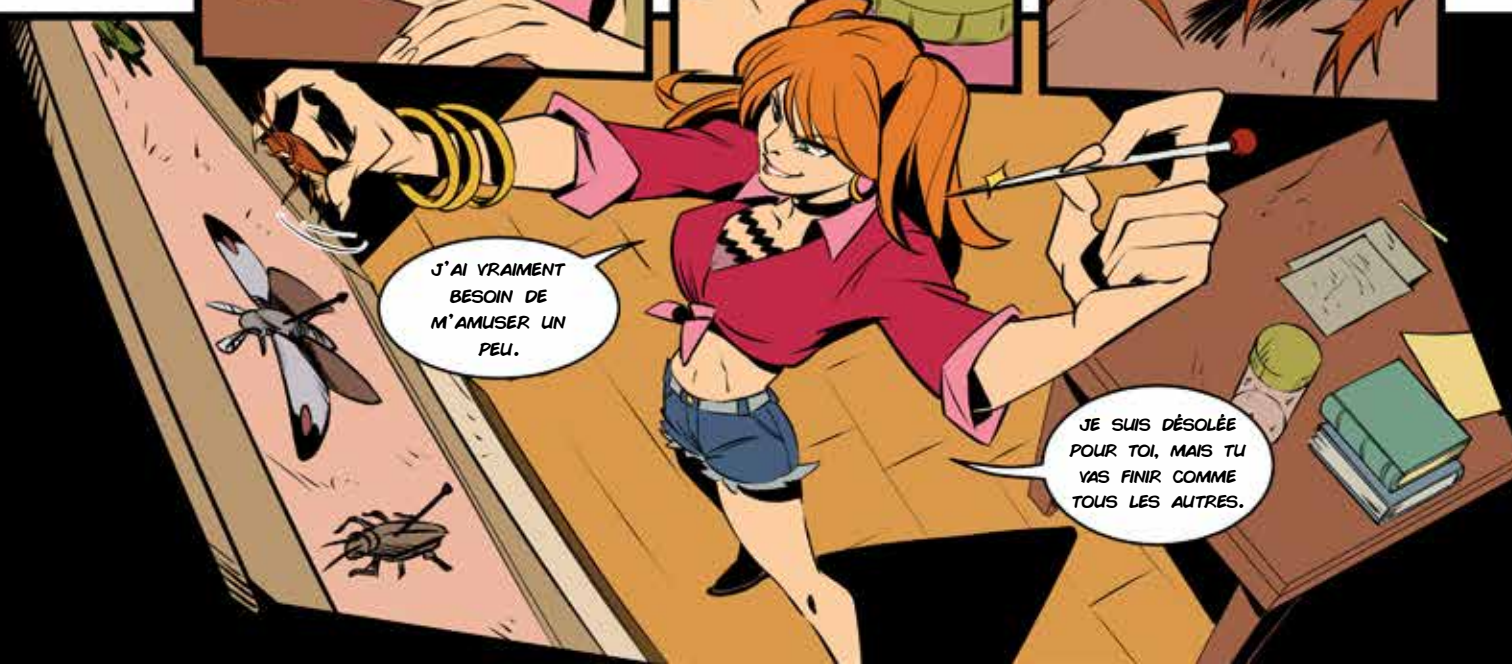
CEUX QUI ONT LE CHOIX
RESENT BIEN LOIN DE CET
ENDROIT MAUDIT.



MAIS LE MAL A BESOIN DE SE
PROPAGER ET IL SAIT QU'IL DOIT
UTILISER LES BONS OUTILS POUR
Y PARVENIR...









MEURS, TOI
LA PARFAITE
JE-SAIS-
TOUT !



DRIN
DRIN



SALUT JENNY,
COMMENT VAS-TU ?
JE VAIS ALLER DROIT
AU BUT. TU CONNAIS
LE BLACK PINE
LODGE ?

L'ENDROIT
MAUDIT ?

MON PÈRE L'A
ACHETÉ. TU VEUX
VENIR LE WEEK-
END PROCHAIN ?



AXEL EST À LA
FOIS SUPER MIGNON ET
OUTRAGEUSEMENT RICHE,
MAIS MIEUX VAUT NE PAS
SE VENDRE TOUT
DE SUITE...

MMM. JE PEUX
EMMENER UNE
AMIE ?

ÇA DÉPEND À
QUEL POINT ELLE EST
BELLE ? JE PLAISANTE.
DIS-LUI QU'ELLE PEUX
AMENER QUELQU'UN
D'AUTRE AUSSI...











MICHAEL, TU DOIS
ME SAUVER. JE NE
SAIS PAS CE QU'ILS
ONT FAIT À MA
MOTO, MAIS...



JE SUIS
INFORMATICIEN, PAS
MÉCANICIEN...

DÉS
CONNERIES ! JE
SAIS QUE TU ES
DOUÉ !

TOUT LE MONDE NE
VIENT ME VOIR QUE
LORSQU'IL A BESOIN
D'UN SERVICE...



DONNE-MOI UN
COUP DE MAIN ET JE
T'EMMÈNE AU BLACK PINE LODGE
LE WEEK-END PROCHAIN ! ON
VA S'AMUSER ET JE PENSE
QU'IL Y AURA BEAUCOUP
DE FILLES LÀ-BAS !

MAIS CET
ENDROIT EST...











LE MAL
NE MEURT
JAMAIS...



NE ME
COUPEZ PAS L'APPÉTIT
AVEC CES BÊTISES. S'IL ARRIVE
QUELQUE CHOSE, ILS NOUS
APPELERONT.

NE DEVRIONS-NOUS PAS
DÉMOLIR CET ENDROIT UNE
FOIS POUR TOUTES ?

VOUS DEVRIEZ
VOUS EN ALLER
ET ME LAISSER
MANGER EN
PAIX !







AVERTISSEMENT:

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Contient de petites pièces susceptibles de provoquer un
risque d'étouffement en cas d'ingestion.
Conservez ces informations pour référence ultérieure.

Publié par escape studios par Antonio Ferrara
Via Poli, 72, Portici (Na) 80055.

Tous droits réservés.

Toute reproduction ou traduction, même partielle,
est interdite sauf autorisation expresse.

www.escapestudios.net - info@escapestudios.net

Conçu en Italie - Fabriqué en Chine