

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

REGLE DU JEU «FAIS-MOI PEUR»

MONTAGE DU MATERIEL

Débarassez les parois du parcours des petits rectangles en carton pour qu'apparaissent les cases ; montez le Parcours en volume en insérant ses parois entre le sabot plastique et les parois de la boîte de jeu, puis installez le plafond. Inspirez vous de la photo à l'arrière de la boîte de jeu.

Détachez les cartes en les pliant dans un mouvement de va et vient et rangez les dans les cases du sabot plastique. La carte de marque avec les petits coeurs symbolisant les crédits de vie, est à insérer dans la pochette en plastique transparent. Faites de même pour les jetons.

Mettre en forme le dé à images en pliant les 6 faces du cube et en rabattant les languettes dans les fentes.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de terminer le tour des six zones de jeu en étant sain et sauf.

«Les membres de la Société de Minuit»

Au début de la partie, chaque joueur choisit une fiche d'identité d'un des membres de la Société de Minuit qu'il représentera tout au long du jeu. Vous pouvez choisir de représenter le personnage dont la description reprend certains de vos traits de personnalité, vous serez encore plus impliqué dans la terrifiante aventure qui va suivre !

Les différentes zones

Il y a en tout six zones qui sont représentées sur l'ensemble des 4 faces du parcours en volume

La salle du Château - Le Parc d'attractions - La Ville - La Forêt - Le Cimetière - Le Marais.

Sur chacune des zones, il y a une case «Départ» marquée par le D du logo Druon en jaune. Chaque joueur choisira la zone sur laquelle il débutera la partie. Pour terminer la partie, il faut avoir franchi les six zones quel que soit l'ordre.

Le Crédit de Vie

Au début de la partie, chaque joueur reçoit un crédit de vie de 12 coeurs. Au fur et à mesure que le joueur avance sur le parcours, il affrontera des monstres et des personnages maléfiques. Il se peut qu'il ressorte blessé de ces combats, cela se matérialise alors par la perte d'un ou deux coeurs selon les cas. Dans d'autres situations, il pourra en gagner de nouveaux.

«Les crédits de vie» figurent sur une carte de marque qu'un des joueurs est chargé de tenir ; il doit pour cela l'insérer dans la pochette plastique qui permet d'écrire au feutre effaçable à sec sans toucher à la carte qui reste ainsi permanente. Après avoir inscrit le nom de chacun des joueurs à l'emplacement prévu à cet effet, il gèrera les pertes et les gains de coeurs de chacun des joueurs ainsi que les siens.

Lorsqu'un joueur perd un coeur, il suffit de lui en rayer un sur son crédit de vie, puis lorsqu'il en gagne un, on efface le dernier rayé. Si un joueur gagne un coeur et qu'aucun n'a encore été rayé sur son crédit, le gérant de la feuille le marquera d'un bâton à côté des autres coeurs, puis il l'effacera dès la perte ultérieure d'un crédit de vie de ce même joueur. Quand un joueur a épuisé tous ses crédits de vie, c'est-à-dire quand il ne dispose plus d'aucun coeur, on considère que son personnage a quitté la «Société de Minuit» et le joueur est évincé de la partie.

Déplacements sur le parcours

Chaque joueur choisit une figurine en carton du même sexe que le personnage qu'il va incarner puis l'accroche à la fenêtre de la case «départ» de la zone de son choix. Chacun lance ensuite le dé, celui qui obtient le plus grand nombre commence. Pour se déplacer sur le parcours, le joueur lance le dé et suit le parcours en pointillé sur autant de cases que le dé l'indique, puis il accroche sa figurine. Pour les tours suivants, selon ses besoins, il avancera ou reculera du nombre indiqué, le joueur aura donc à chaque fois le choix entre deux cases, augmentant ainsi ses chances de gagner les «Objets de survie» pour se défendre tout au long du parcours. Pour faciliter son repérage, il ne déplacera sa figurine, en avant ou en arrière, que lorsqu'il aura choisi la case.

Lorsqu'un joueur tombe sur une case où il s'agit de tirer une carte, c'est le joueur à sa gauche qui prend la carte sur le dessus du paquet concerné et qui lit le texte. Il est conseillé au joueur qui lit le texte de prendre une voix un peu effrayante et de mettre le ton dans sa lecture, afin de pimenter la partie. Une fois le texte lu, le lecteur remet la carte sous son paquet d'origine et le joueur effectue ce qui est indiqué.

Lorsque vous faites un chiffre au dé supérieur au nombre de cases restantes sur cette zone, vous exécutez les instructions de la dernière case de la zone et vous vous rendez à la case départ d'une autre zone de votre choix en attendant le tour suivant.

«La Boutique du Dr. Vink» et «Les Objets de survie»

«La Boutique du Dr. Vink» est l'endroit où un joueur peut acquérir des «Objets de survie» pour se défendre des personnages maléfiques : il y a 12 objets de nature différente, chacun étant spécifique à un personnage. Dès le début de la partie, on distribue 4 «Objets de survie» à chacun des joueurs ; c'est une cagnotte de départ que les joueurs enrichiront et modifieront au long du parcours.

La fin de la partie

Au cours de la partie, il se peut qu'aucun des joueurs n'ait survécu aux multiples obstacles du parcours ; dans ce cas, c'est le joueur qui a tenu le plus longtemps qui a gagné la partie.

Si par ailleurs, il reste plusieurs joueurs sains et saufs à la fin du parcours, il faut les départager ; c'est celui à qui il reste le plus de crédit de vie qui gagne ; si il y a encore égalité, c'est celui qui aura le plus d'objets de survie et si cela ne suffit pas, les joueurs seront déclarés ex aequo.

LEXIQUE DU JEU «FAIS-MOI PEUR»

La Société de Minuit : La Société de Minuit réunit un groupe de jeunes qui aime se donner une peur bleue en se racontant des histoires effrayantes autour d'un feu de camp.

Les Membres de la Société de Minuit : Ils sont six à faire partie de la Société de Minuit, il y a trois filles Sam, Vivianne et Kiki puis trois garçons Thierry, Frank et Henri.

Les Personnages Maléfiques : Il y a douze personnages maléfiques qui jalonnent le parcours ; ils sont deux par zone. Leur fiche d'identité vous renseignera sur leur histoire, leurs caractéristiques et leurs points faibles. En bas de chaque fiche, vous saurez comment les battre et avec quels «Objets de survie» vous défendre et les combattre.

Les Objets de Survie : Il existe 12 objets de Survie différents pour combattre les personnages maléfiques. Chaque objet est particulier et doit être utilisé pour un Personnage Maléfique Spécifique.

La Boutique du Dr. Vink : Le Dr. Vink possède plusieurs boutiques, une dans chaque zone. Elles sont toujours situées à des endroits stratégiques, camouflées dans le chariot de glaces au Parc d'attractions, dans la vieille malle de la salle du Château, dans le cercueil du Cimetière, dans la barque du Marais, dans une souche de la Forêt ou dans une poubelle de la Ville.

LES CASES : «Que faire lorsque vous tombez sur...»

Cases «Les Petits Monstres» : Il y a «Halloween», «Le Squelette», «Le Fantôme» et «La Chauve-Souris». Ils n'ont rien d'extraordinaire en apparence, mais méfiez-vous ils sont partout et ne vous laissent pas de répit. Pour les éliminer, lancez le dé à images. Pour annuler les pouvoirs de ces petits monstres, il faut que vous tombiez sur la face à l'effigie du monstre que vous voulez éliminer : par exemple, si vous êtes sur la case «Halloween», vous lancez le dé à images et si vous tombez sur la face «Halloween», vous avez vaincu le petit monstre ; sinon, vous perdez un coeur sur votre crédit de vie. Sur les six faces du dé, il y a quatre faces à l'effigie des «petits monstres» et deux autres faces, une où vous devez relancer le dé et l'autre où vous devenez surpuissant. Si vous tombez sur la face «surpuissance», vous devenez invincible dans ce tour et le monstre est battu sur le coup. Au tour suivant vous retrouvez la force normale.

Cases «Les Personnages Maléfiques» : Lorsque vous tombez sur une case où il y a la photo d'un personnage, vous êtes face à un «Personnage Maléfique» et vous devez l'affronter ; pour cela, le joueur à votre gauche doit tirer la carte avec la fiche d'identité du personnage et vous la lire afin de vous informer de ses caractéristiques et des moyens de le battre. Pour battre ces effroyables monstres, vous devez posséder «l'Objet de Survie» spécifiquement attribué à chacun d'entre eux. Par exemple, pour éliminer le «Clown Zeebo», vous devez avoir une fiole de poison ; si vous ne l'avez pas au moment où vous tombez sur sa case, vous êtes vulnérable et vous sortez blessé de cet affrontement, ce qui se traduit par la perte de 2 coeurs sur votre crédit de vie. Sachez que, si à l'approche d'une case «Personnage Maléfique», vous vous apercevez que vous n'avez pas «l'Objet de Survie» nécessaire pour éliminer le personnage en question, vous pouvez tenter d'aller à une case «La Boutique du Dr. Vink» et acquérir le bon objet, si toutefois le lancer de dé vous y conduit.

Cases «La Boutique du Dr. Vink» : C'est donc là que vous pouvez acquérir les fameux «Objets de Survie». Outre le fait que vous avez déjà un apport de départ de 4 objets, vous pouvez, lorsque vous arrivez sur cette case, soit :

- prendre deux nouveaux objets s'il en reste,
- échanger deux objets que vous possédez déjà, mais qui ne vous intéressent plus,
- échanger un ancien objet et en prendre un nouveau.

Cases «Ouf'sauvé» : Lorsque vous tombez sur cette case, le joueur à votre gauche doit prendre la carte du dessus du paquet correspondant et doit vous lire le petit texte qui vous indique quoi faire. Généralement, ces cartes sont comme des bonus, elles vous permettent de souffler un peu dans cette rude aventure !

Vous pouvez alors gagner des «Objets de Survie» ou des crédits de vie, mais elles peuvent également vous faire avancer sur le parcours, ce qui peut être intéressant, mais aussi vous donner de mauvaises surprises !

Cases «Chair de poule» : De la même façon, lorsque vous tombez sur cette case, le joueur à votre gauche prend une carte «Chair de Poule» et vous lit le texte dont vous suivez les indications. Ces cartes vous annonceront toujours une mauvaise nouvelle !

Cases «Gouffre» : Le gouffre est comme un piège dans lequel vous êtes tombé et duquel vous devez sortir. Pour cela, faites ce qui est indiqué dans le texte que vous lit le joueur à votre gauche et surtout respectez les consignes qui sont très strictes, sinon vous y resterez plus longtemps que prévu !

Cases «Trappe» : Cette case vous permet de prendre un chemin un peu différent ! Seulement, où vous mènera-t-il ? Au paradis ou en enfer ? Pour le savoir, lancez le dé ; Si vous faites un chiffre impair, reculez d'une case et vous exécutez les instructions de la case, si vous faites un chiffre pair, avancez de deux cases et exécutez les instructions.



TM. Jean-Loup Druon

FAIS MOI PEUR série télévisée sur FRANCE 3 (C) 1999 CINAR FILMS INC
JEU DE SOCIÉTÉ

Editions DRUON SA, BP 88 92200 Neuilly sur Seine
Brevet & Modèle déposés © AGI 1999