

SPOOKS™

un jeu de cartes à partir de 3 joueurs

PAS LA PEINE DE
COURIR PLUS VITE QUE
LES MONSTRES...

SI VOUS POUVEZ COURIR
PLUS VITE QUE VOS AMIS.

Spooks est un jeu rapide et drôle dans lequel vous jouez des cartes selon leur valeur ou leur famille. Le premier joueur à se débarrasser de toute sa main gagne la partie... et les fantômes s'occupent de tous les autres !

Le jeu compte 11 cartes (de 1 à 10, plus le Maître – "M") par famille (Araignées, Fantômes, Gobelins, Squelettes et Chauves-souris), et 1 carte Chat noir. À chaque famille s'applique une règle spéciale, et la dernière carte posée peut donc tout changer. Lequel d'entre vous réussira à s'échapper de cette maison hantée en posant toutes ces cartes avant les autres ?

ARAIGNÉES ET FANTÔMES !

*Vous saviez bien que suivre vos amis dans cette "aventure" n'était pas une bonne idée... mais vous êtes tout de même venu. Et maintenant, alors que la porte s'entrouvre, vous découvrez des araignées dans tous les coins, et ces bruits qui ne sont **peut-être** que le vent, et – quelque chose a bougé dans le hall, non ? C'est à ce moment que vos amis vous poussent à l'intérieur pour entrer...*

Choisissez un donneur, qui distribue toutes les cartes (certains joueurs en auront peut-être une de plus que les autres). Vous pouvez décider de distribuer une main supplémentaire (voir plus loin, *Nulle Part Où se Cacher*) pour accélérer la partie. Ne montrez vos cartes à personne.

Votre première rencontre dans la maison hantée est avec... des araignées ! Le joueur qui possède la carte 1 d'Araignées la pose face visible au centre de la table. Ce sera la pile de défausse (toutes les cartes sont jouées sur cette pile, à part quand un goblin apparaît).

Le joueur suivant (dans le sens horaire) doit jouer une carte de la valeur immédiatement supérieure (ici, un 2 sur un 1). Toutes les cartes bleues (Araignées et Fantômes) respectent la même règle. Si la dernière carte jouée sur la pile de défausse est bleue, le joueur suivant doit poser une carte en respectant la suite croissante (un 3 sur un 2, par exemple). Les cartes bleues impliquent donc de jouer une carte avec la valeur suivante, jusqu'au Maître, qui est joué sur un 10. La carte peut-être de n'importe quelle famille, mais elle doit comporter le chiffre immédiatement supérieur.

Si un joueur ne possède pas de cartes de la valeur requise, il passe son tour et c'est au suivant de jouer. Notez que même si vous avez la bonne carte, vous n'êtes pas obligé de la jouer ; vous pouvez choisir de passer votre tour.

Le jeu continue jusqu'à l'un des 4 événements suivants :

♁ Le tour de jeu revient à un joueur sans qu'aucun des autres n'ait pu jouer sur la carte qu'il avait posée. Il peut alors jouer n'importe laquelle de ses cartes, puis le jeu continue normalement.

♁ Un joueur pose un Maître bleu (Araignée ou Fantôme). Seul le Chat noir peut être joué sur les Maîtres bleus. Si le détenteur de la carte Chat choisit de la poser, référez-vous à la section "Chats" (voir plus loin). Sinon, comme aucune autre carte n'est plus forte qu'un Maître, celui qui l'a joué peut poser une nouvelle carte de son choix.

♁ Un joueur pose le Chat : c'est un "joker", qui peut être joué sur n'importe quelle autre carte (voir "Chats").

♁ Un Gobelin, un Squelette ou une Chauve-souris est joué sur une carte bleue de valeur immédiatement inférieure (voir plus loin).

GOBELINS FARCEURS

Les gobelins adorent jouer des tours. Le seul moyen d'échapper à leurs vicieuses farces et de participer à leur jeu.

Les cartes Gobelins sont vertes. Quand un Gobelin est joué, chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée devant lui (et non sur la pile !). Vous avez le choix entre jouer un Gobelin pour participer à la farce, ou vous cacher en vous débarrassant d'une carte d'une autre famille.

Lorsque tout le monde a fait son choix, les cartes sont retournées face visible. Si le Chat apparaît, il remporte le tour (il effraie les Gobelins). Sinon, le joueur qui a joué la carte Gobelin la plus forte réussit la meilleure farce. Toutes les cartes de la farce sont alors défaussées, et le vainqueur peut jouer la carte de son choix. La partie continue ensuite normalement.

Si PERSONNE n'a joué de Gobelin (tout le monde s'est caché), toutes les cartes de la farce sont défaussées et c'est au tour du joueur suivant. Il peut jouer n'importe quelle carte.

Si un joueur pose sa dernière carte lors d'une farce, il remporte la partie. Les victoires à égalité sont donc possibles !

SQUELETTES ET CHAUVES-SOURIS

Hmm... Au plus sombre de la nuit, l'heure à laquelle les choses vraiment effrayantes débarquent !



Lorsqu'un joueur pose une carte rouge (Squelette ou Chauve-souris), la règle du jeu change. Il faut désormais jouer une carte IDENTIQUE à celle qui vient d'être posée... elle doit *soit* être de la même famille, *soit* avoir une valeur identique (ou un "M").

Le jeu continue jusqu'à ce que l'une des 2 situations suivantes se produisent :

♁ Un joueur joue une carte bleue ou verte (ou le Chat) de valeur identique à la carte précédente. Dans ce cas, la partie continue en appliquant les règles correspondantes à la famille de cette carte.

♁ Un jeu ne peut pas jouer sur la carte rouge de la pile. C'est à ce moment, que les choses se compliquent. Cela peut être soit très désagréable, soit bien *pire* encore.

SONNÉ PAR LES SQUELETTES

Les spectres squelettiques tenteront de vous épouvanter jusqu'à vous rendre fou ! Ne vous laissez pas attraper...

Lorsque quelqu'un est incapable de jouer sur une carte Squelette,

le joueur qui a posé cette carte choisit une suite numérique (par exemple 1-2-3-4-5, ou encore 9-10-M) de sa main. Il peut s'agir d'un mélange de plusieurs familles, et la suite peut être de n'importe quelle taille, même d'une seule carte. Ces cartes sont placées sur la pile, la plus forte au-dessus. Si le joueur pose ainsi toutes ses cartes, il remporte la partie ! Sinon, c'est au tour de celui qui n'a pas pu poser de carte sur le Squelette ; il joue, s'il le peut, sur la nouvelle pile.



On n'applique les effets uniquement pour la carte du dessus. Les familles et valeurs de toutes les autres cartes de la suite sont ignorées. Donc, si la carte la plus forte de la suite est un Gobelin, jouez une farce, et si c'est un Maître, appliquez ses pouvoirs spéciaux (si vous jouez avec).

MORDU PAR LES CHAUVES-SOURIS

Les chauves-souris sont les créatures les plus effrayantes de la maison hantée : elles vous mordront dès qu'elles le peuvent.

Quand un joueur ne peut pas jouer sur une chauve-souris, les vrais problèmes commencent. Chaque joueur, en commençant par celui qui a posé la dernière carte et en tournant dans le sens anti-horaire, donne une carte de son choix à la victime mordue.

Si l'un d'eux se débarrasse ainsi de sa dernière carte, il gagne instantanément. Sinon, c'est au tour du joueur mordu de jouer une carte de son choix, et la partie continue.

LE CHAT

Les monstres arrivent de partout ; vous devez vous cacher. Peut-être serez-vous en sécurité dans cette pièce. Les poils se hérissent dans votre nuque, votre cœur s'accélère, vous tendez une main tremblante vers la poignée de la porte, lorsqu'un cri strident vous fait sursauter, juste au moment où vous distinguez... un chat noir.

La bonne blague.

Le Chat est un joker. Il peut être joué sur n'importe quelle carte. Le joueur suivant peut ensuite poser la carte de son choix. Si vous jouez le Chat durant une farce de Gobelin, vous remportez automatiquement le tour.

Le Chat est évidemment utile pour se sortir d'une mauvaise passe, mais il donne l'avantage au joueur suivant. Vous n'avez donc pas intérêt à le gaspiller si vous pouvez poser une autre carte.



S'ÉCHAPPER DE LA MAISON HANTÉE

Juste au moment où les monstres se jettent sur vous...

Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes remporte la partie. Il a échappé aux monstres (dommage pour ses amis !).

SPOOKS : LA SÉRIE

Vous franchissez la porte, poursuivi par une horde de monstres... et vous vous retrouvez à un nouvel étage...

Mélangez les cartes et jouez normalement. À la fin de chaque manche, comptez les points dans chaque main restante. Lorsqu'un joueur atteint 200, il est attrapé par les monstres et perd la partie... tandis que celui qui a le score le plus faible atteint en premier la sortie et gagne !

Pour une partie plus longue : lorsqu'un joueur atteint 200, il est éliminé et les autres joueurs continuent jusqu'à ce qu'ils ne soient plus que 2. Celui qui a le moins de points parmi ces 2 survivants est le vainqueur.

Carte	Points
1-10	Valeur de la carte
M	20
Chat	30



SPOOKS, LE RETOUR : MÊME PAS MORTS

Pour une partie plus longue ou à plus de joueurs, vous pouvez combiner 2 jeux de cartes !

Le premier joueur à gauche du donneur à avoir un 1 d'Araignées commence la partie.

Lors d'une farce gobeline, 2 joueurs peuvent être à égalité s'ils jouent tous les deux un Chat ou la carte Gobelin la plus forte. Ces 2 joueurs (et seulement eux) choisissent une nouvelle carte et jouent un nouveau tour. S'ils sont encore à égalité, ils jouent à nouveau une autre farce... jusqu'à ce que l'un d'eux gagne, ou que ni l'un ni l'autre ne joue de Gobelin.

SPOOKS 3 : ENCORE PLUS EFFRAYANT

Pour rendre le jeu plus intéressant, ajoutez les effets suivants aux cartes Maîtres. Un pouvoir spécial ne se produit que si le Maître est joué normalement. Il n'a aucun effet durant une farce !

Araignées : Le Maître des Araignées peut être joué sur n'importe quelle carte Araignée, quelle que soit sa valeur. Il garde sa valeur de Maître, et non celle de la carte qu'il remplace.

Fantômes : Tous les joueurs choisissent une carte de leur main, puis la donnent simultanément à leur voisin de droite.

Gobelins : Le joueur qui a posé le Maître des Gobelins choisit une carte de sa main et la donne à l'adversaire qui a le moins de cartes. En cas d'égalité, le joueur choisit lequel sera victime de son cadeau.

Squelett es : Le sens du jeu est inversé. Le tour normal va désormais dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Les morsures de chauve-souris s'appliquent en sens horaire, et le Maître des Fantômes vous fait donner une carte à votre voisin de gauche.

Chauves-souris : Les cartes Fantômes et Araignées sont désormais jouées en ordre décroissant, et ce sont donc les petites cartes qui sont maintenant posées sur les plus grosses. De la même façon, lors d'une farce gobeline, le plus Gobelin le plus faible l'emporte.

Les effets des Maîtres des Squelettes et des Chauves-souris durent jusqu'à la fin de la partie... à moins que vous ne jouiez avec 2 jeux de cartes. Dans ce cas, le second Maître des Squelettes inversera l'effet du premier et remettra le sens du jeu dans sa direction initiale. Il en est de même pour le Maître des Chauves-souris.

NULLE PART OÙ SE CACHER

Pour réduire le nombre de cartes, ou pour qu'il soit plus difficile de deviner les cartes des adversaires, vous pouvez mélanger une main supplémentaire et la mettre de côté. Cette "main fantôme" ne sera pas jouée à cette manche.

Si personne n'a le 1 d'Araignées en main, le jeu commence avec le 2 d'Araignées (et ainsi de suite, si nécessaire).

Cette variante est particulièrement appropriée à peu, entre joueurs expérimentés, ou lors de parties avec 2 jeux de cartes !

VOUS EN VOULEZ ENCORE ?

Visitez notre site Internet ! La page dédiée à ce jeu, disponible à l'adresse suivante : www.sjgames.com/spooks, contient d'autres variantes ainsi que toutes les F.A.Q. ou corrections éventuelles.

Idée originale : Jason D. Wittman
Développement : Monica Stephens
Illustration : Alex Fernandez
Éditeur : Steve Jackson

Copyright © 2003 by Steve Jackson Games Inc.

Traduction v.1.0 - 18/06/2007
mattintbeweb@gmail.com

