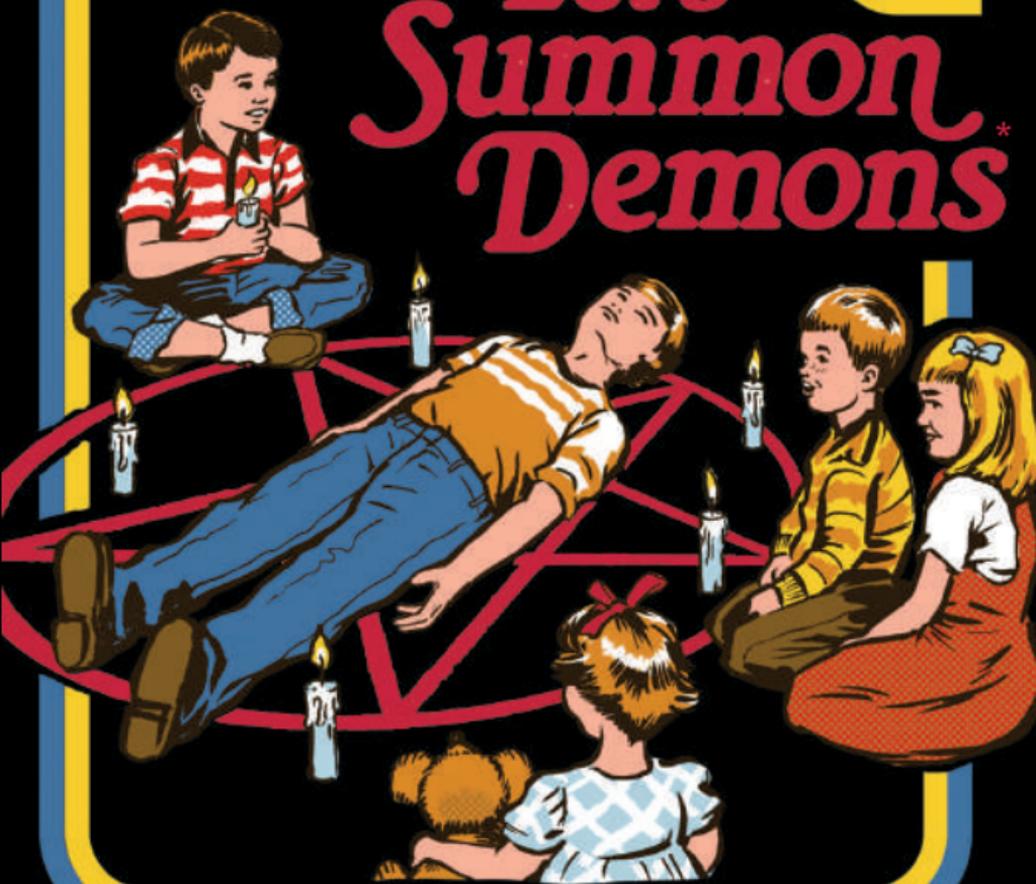




ACTIVITIES FOR CHILDREN *

Let's Summon Demons*



RÈGLE DU JEU

2-5 JOUEURS

20-35 MINUTES

14 ANS+

*Une activité pour les enfants.

*Invoquons les démons !

PRÉAMBULE

Bienvenue dans *Let's Summon Demons*, invoquons les démons ! Les joueurs vont devoir collecter des âmes grâce à leurs cierges de départ. Ces âmes seront ensuite dépensées pour recruter des garçons, des filles et des animaux du voisinage... Mais ne vous attachez pas trop à vos nouveaux amis car une fois qu'ils vous auront aidé à récolter quelques âmes supplémentaires, vous devrez commencer à les sacrifier pour **INVOQUER DES DÉMONS** !

À leur tour, les joueurs lancent les dés. Si la somme des faces correspond à un numéro d'activation sur n'importe quelle carte en jeu, les joueurs concernés peuvent activer le pouvoir de ladite carte. Les pouvoirs des cartes consistent en général à récolter une ou deux Âmes, mais peuvent être parfois plus étranges !

En dépensant 3 Âmes  pour acheter une carte du Voisinage, vous multipliez les chances d'activer vos cartes à chaque tour et de récolter encore plus d'Âmes ! Vous pourrez ensuite sacrifier (c'est-à-dire défausser) 3 de vos cartes pour invoquer un démon qui possède lui aussi un puissant pouvoir d'activation... Invoquer 3 démons tout en possédant 10 Âmes dans votre réserve vous permet de gagner la partie.

Devenez le meilleur invocateur de démon du quartier !

MATÉRIEL

- 5 cartes Cierge
- 42 jetons Âme
- 100 cartes Voisinage
- 2 dés à 6 faces
- 20 cartes Démon

MISE EN PLACE

Distribuez à chaque joueur 5 jetons Âme. Placez les Âmes restantes à portée de main de tous les joueurs. Il n'y a pas de limite au nombre d'Âmes que vous pouvez posséder.

Distribuez à chaque joueur une carte Cierge au hasard (ou laissez-le choisir sa préférée). Remettez le reste des cartes Cierge dans la boîte.

NOTE : Les cartes Cierge ne peuvent jamais être défaussées ou volées pour quelque raison que ce soit, un point c'est tout ! Vous ne pouvez pas les sacrifier (les défausser) pour invoquer un démon. D'autre part, veuillez noter que les cartes Cierge sont les seules qui peuvent s'activer par plusieurs jets de dés car elles possèdent plusieurs numéros d'activation.

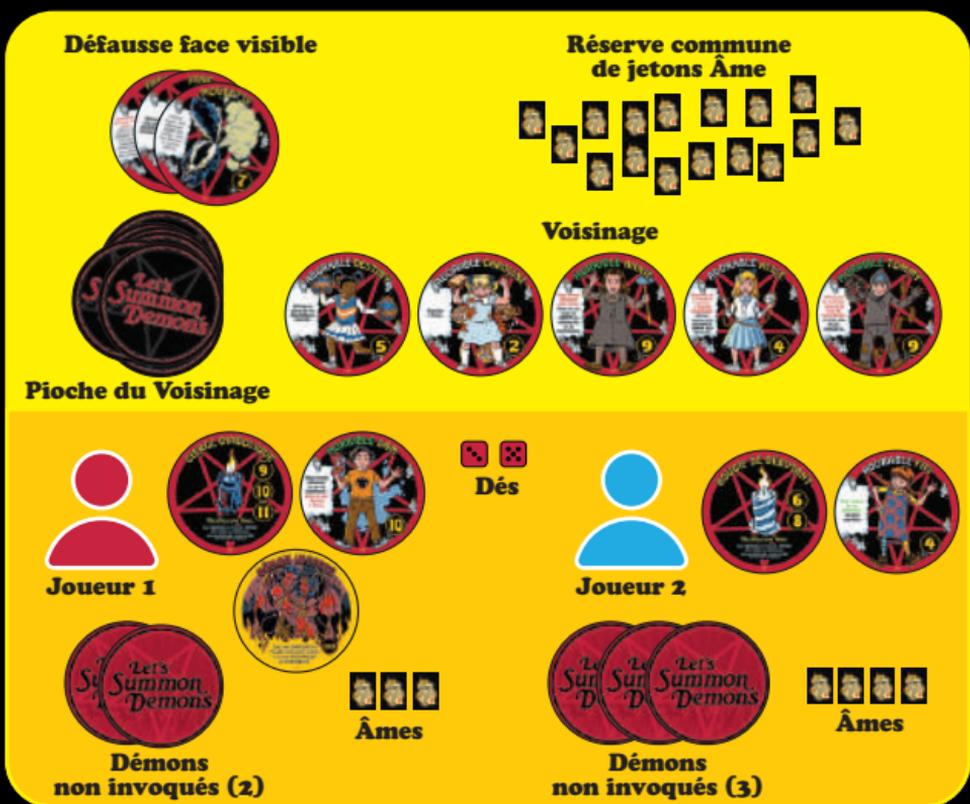
Mélangez la pioche de Voisinage, puis retournez les 5 premières cartes face visible à portée de tous les joueurs.

Ces 5 cartes sont appelées « **LE VOISINAGE** ». À la fin de chaque tour, s'il y a moins de 5 cartes dans le Voisinage, remplacez-les afin qu'il y en ait toujours 5 de disponibles.

Tout au long du jeu, vous achèterez des cartes du Voisinage et les placerez devant vous pour montrer qu'elles vous appartiennent.

Mélangez les cartes Démon. Distribuez-en 3 à chaque joueur et placez le reste des cartes de côté.

NOTE : Les cartes Démon sont la seule information cachée du jeu, vous pouvez les consulter mais gardez-les secrètes !



Déterminez au hasard qui commence, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT GAGNER

Le premier joueur à posséder à la fois 3 démons invoqués (ou plus) ET 10 âmes (ou plus) gagne immédiatement la partie !

NOTE : Typiquement, vous pouvez gagner la partie en invoquant les démons qui sont dans votre main de départ mais il existe d'autres moyens d'obtenir des démons de la pioche. Vous pouvez ainsi gagner la partie en ayant des démons non invoqués dans votre main de départ.

TOUR DE JEU

Il y a 3 actions possibles à votre tour et vous pouvez les effectuer dans l'ordre de votre choix :

1. Lancer les dés. (obligatoire)
2. Acheter une carte du Voisinage. (optionnel)
3. Invoquer un démon de votre main. (optionnel)

CONSEIL : Vous pourriez être tentés de commencer votre tour en lançant les dés, mais sachez que vous pouvez commencer votre tour en achetant une carte et ainsi tenter d'activer son pouvoir dès ce tour !

1. LANCER LES DÉS

C'est la seule action obligatoire de votre tour, vous ne pouvez pas finir votre tour tant que vous n'avez pas lancé les dés.

Quand les dés sont jetés, vous devez toujours additionner le résultat des 2 faces. Le résultat d'une seule des faces ne compte pas pour l'activation.

Toutes les cartes en jeu, les vôtres, celles de vos adversaires mais pas celles du Voisinage, **DONT LE NUMÉRO D'ACTIVATION CORRESPOND AU TOTAL DES 2 FACES DES DÉS** sont activables. Vous pouvez donc activer plusieurs cartes «12» avec un résultat de 12 aux dés.

Quand une carte est activée, son propriétaire peut en appliquer l'effet. Cet effet varie d'une simple récolte d'Âmes à des effets bien plus puissants.

Si un joueur possède plusieurs cartes activables, il est libre de choisir dans quel ordre activer ses cartes.

NOTE : Si l'ordre de résolution des effets a de l'importance durant un tour donné, commencez alors par le joueur actif et continuez dans le sens des aiguilles d'une montre.

À SAVOIR : Les cartes Démons ne s'activent que pendant le tour de leur propriétaire ! C'est la principale différence entre les cartes Démons et celles du Voisinage.

2. ACHETER UNE CARTE DU VOISINAGE

Vous pouvez recruter n'importe quel Animal, Fille ou Garçon du Voisinage pour le prix exceptionnel de 3 jetons Âme par carte ! Dépensez 3 jetons en les retirant de votre réserve personnelle pour les replacer dans la réserve commune. Choisissez une des 5 cartes du Voisinage et placez-la devant vous dans votre zone de jeu. Désormais, chaque fois que son numéro d'activation sera désigné par les dés, vous pourrez bénéficier des effets de cette carte !

- La plupart des cartes du Voisinage possèdent des conditions additionnelles d'activation. Ces conditions sont décrites en rouge. Par exemple, la carte Chien nécessite que vous possédiez au moins un Garçon ou une Fille en jeu. Donc si la somme des dés indique 7 mais que vous ne possédez aucune carte Fille ou Garçon, votre carte Chien ne s'activera pas.
- La plupart des effets des cartes du Voisinage dépendent aussi de votre jeu. Par exemple, la carte Adorable Lisa collecte 1 Âme pour chaque Adorable enfant de votre jeu.

N'OUBLIEZ PAS DE COMPLÉTER LE VOISINAGE À 5 CARTES AVANT DE PASSER AU PROCHAIN JOUEUR !

CONSEIL : Posséder 1 ou 2 âmes dans votre réserve peut faire de vous une cible pour les effets de vol de vos adversaires ! Vous pourrez ainsi choisir de dépenser au plus vite 3 jetons Âme pour acheter une carte du Voisinage.

LES DIFFÉRENTS ATTRIBUTS DES CARTES DU VOISINAGE

L'information principale d'une carte Voisinage est son numéro d'activation. Chaque fois que le total des dés correspond au numéro d'activation d'une carte, celle-ci est activée. Une carte pourra donc être activée plusieurs fois par partie !

Cependant, vous remarquerez également que de nombreuses cartes font référence à certains attributs. À moins qu'une carte ne fasse référence aux Démons, elle fera référence aux attributs des cartes du Voisinage :

- Une carte peut être soit une Fille, un Garçon ou un Animal.
- Les Filles et les Garçons peuvent être soit Adorables ou Horribles, ou aucun des deux.

NOTE : Le terme « gamin » désigne une Fille ou un Garçon sans distinction. De même, nous regrouperons les « Adorables gamins » et les « Horribles gamins » selon les effets des cartes.

Enfin, chaque carte est nommée et illustrée pour votre plaisir visuel, mais ces informations n'entrent pas en compte dans le déroulement du jeu.

CONSEIL : Les cartes Démon et Cierge ainsi que les Animaux rares ne sont présents qu'en un seul exemplaire dans la pioche Voisinage. La plupart des cartes sont présentes en 2 exemplaires tandis que les cartes les plus communes existent en 4 ou 6 exemplaires.

ANATOMIE D'UNE CARTE

« Adorable »
ou « Horrible »

Texte



Nom

Numéro
d'activation

Garçon, Fille
ou Animal

3. INVOQUER UN DÉMON !

C'est ce que vous êtes venu faire, non ? Pour invoquer un démon, sacrifiez (défaussez) n'importe quelle combinaison de 3 cartes obtenues du Voisinage (Garçon, Fille ou Animal). Puis choisissez un des démons non invoqués de votre main et placez-le devant vous avec le reste de vos cartes !

Il existe deux types de démons :

 **LES DÉMONS POSSÉDANT UN NUMÉRO D'ACTIVATION** : Ces démons fonctionnent comme les cartes du Voisinage à l'exception qu'elles ne s'appliquent que pendant votre tour !

 **LES DÉMONS À POUVOIR PERMANENT** : Ces démons fonctionnent différemment car ils fournissent un effet bonus persistant à leur propriétaire. Cet effet persiste tant que vous possédez le démon et s'active à CHAQUE tour de chaque joueur !

FAQ

QUESTIONS GÉNÉRALES

ÂMES : Il n'y a pas de limitation au nombre d'Âmes disponibles dans les réserves communes ou individuelles. Cependant, si la réserve commune se retrouve vide, les joueurs se retrouvent libres d'improviser une solution commune pour tenir le compte des Âmes.

PLUS DE CARTES DANS LES PIOCHES ? Dans le cas où les pioches Démon ou Voisinage viendraient à être épuisées, remélangez simplement les défausses pour former de nouvelles pioches.

Veillez noter qu'il n'est pas nécessaire de comprendre toutes les subtilités de résolution des effets pour prendre du plaisir à jouer à Let's Summon Demons. Cependant, la série de règles qui suit vous permettra de dénouer toutes les situations confuses.

RÉSUMÉ DE L'ORDRE DE RÉOLUTION DES EFFETS :

** Si plusieurs joueurs possèdent des cartes avec le même numéro d'activation, le joueur qui vient de jeter les dés active ses cartes en premier, puis le tour se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Cette règle est utile si la partie est très serrée car la victoire est immédiate pour le joueur qui réunit les conditions de victoire !*

* Si vous possédez plusieurs cartes avec le même numéro d'activation, vous pouvez déterminer dans quel ordre les activer.

* Note : Bien qu'une carte doive être en jeu au moment où les dés sont jetés pour être éligible à l'activation, toute condition additionnelle d'activation n'a besoin d'être exacte qu'au moment de l'activation. Par exemple :

Imaginons que vous possédiez 2 cartes, un Lapin et un Chat. Le Lapin nécessite 3 Animaux dans votre jeu pour s'activer et donc vous n'en avez pas assez pour le moment.

Lorsqu'un 7 sort aux dés, vous choisissez l'ordre dans lequel vous activez vos cartes (une activation par carte). Si vous activez d'abord votre Chat et obtenez un 3^e Animal grâce à lui, vous pouvez désormais activer votre Lapin. Cependant, vous ne pouvez pas activer ce 3^e Animal car il n'était pas en jeu au moment où les dés ont été jetés.

INTERPRÉTATION LITTÉRALE DES CARTES : Les cartes ont été rédigées afin que leur interprétation soit la plus littérale possible. Par exemple, si une carte stipule que vous « pouvez » faire une action, vous êtes libre de choisir de ne pas la faire. Par contre, si ce mot est absent, vous devez en déduire que l'action est obligatoire.

TERMINOLOGIE :

ACHETER : Quand vous dépensez 3 jetons Âme pour obtenir une carte du Voisinage, vous l'achetez.

CARTES : Chaque fois qu'un effet se réfère à « vos cartes » (comme sur la carte « Nous sommes légion »), il tient compte de toutes vos cartes : cette carte Démon elle-même, votre cierge, vos autres Démons et toutes les autres cartes acquises du Voisinage.

RÉCOLTER : C'est un terme qui s'applique uniquement aux jetons Âme. Prenez simplement le nombre de jetons indiqué depuis la réserve commune. Ces Âmes font maintenant partie des ressources que vous pourrez dépenser.

OBTENIR : Quand vous dépensez 3 jetons Âme pour « acheter » une carte du Voisinage, vous l'obtenez. Si un effet vous demande d'obtenir une carte quelque part, cela veut dire que vous l'obtenez gratuitement sans avoir à dépenser 3 Âmes.

LA PIOCHE VOISINAGE : Il s'agit de la pioche principale de 100 cartes de laquelle on tire les nouvelles cartes du Voisinage.

LE VOISINAGE : Il s'agit de la zone de cartes disponibles à l'achat. N'oubliez pas de compléter le Voisinage à 5 cartes avant le début du prochain tour.

REEMPLACER : Si un effet vous demande de « remplacer » une carte du Voisinage, cela veut dire que vous devez la défausser et la remplacer immédiatement (et non à la fin du tour comme normalement) par la première carte de la pioche Voisinage.

VOLER : Quand vous volez une Âme, vous pouvez vous servir soit chez un adversaire, soit dans la réserve commune. Quand vous volez une carte, vous devez vous servir chez un adversaire et mettre la carte dans votre zone de jeu. Vous ne pouvez pas voler une carte du Voisinage.

DÉFAUSSER : Les cartes peuvent être défaussées depuis plusieurs zones de jeu. Il peut s'agir d'une carte sacrifiée pour invoquer un Démon, ou encore défaussée depuis le Voisinage ou depuis la pioche Voisinage. Ces cartes n'ont plus d'effet sur le jeu, placez-les simplement en tas face visible pour ne pas les confondre avec la pioche. Les joueurs peuvent parcourir la défausse s'ils le désirent.

SACRIFIER : Quand vous défaussez 3 cartes pour invoquer un Démon de votre main, ces cartes sont considérées comme sacrifiées.

FAQ DES CARTES

NOMBRES DE CARTES DE LA PIOCHE VOISINAGE

32 Animaux

34 Filles (12 Adorables, 12 Horribles, 10 neutres)

34 Garçons (12 Adorables, 12 Horribles, 10 neutres)

CIERGES

CIERGE - GÉNÉRAL : Il n'existe pas d'effet dans le jeu qui vous ferait vous séparer de votre Cierge ! Un Cierge ne peut être ni volé ni défaussé même par vous-même. Vous ne pouvez pas sacrifier un Cierge pour invoquer un Démon !

BOUGIE DE DÉBUTANT : Alors que les 4 autres Cierges ont 25 % de chances de s'activer à chaque lancer de dés, celle-ci en a 28 %. Bien que cette différence soit minime, les joueurs peuvent choisir d'exclure ce Cierge ou au contraire de le proposer comme un petit bonus à un joueur dont ce serait la première partie.

DÉMONS

SATANGE MÉCANIQUE : Tant que vous continuez d'activer Satange Mécanique, vous pouvez continuer à rejouer.

DÉMON INCESTE : L'effet ne s'applique que pour les cartes que vous avez obtenues. Par exemple, Alice ne peut pas obtenir un Horrible gamin qu'elle viendrait de défausser.

DÉMOGORGUIGNOL : L'effet ne s'applique que pour les cartes que vous avez obtenues. Par exemple, Tommy ne peut pas obtenir un Garçon qu'il viendrait de défausser.

MACABRE ONI : L'effet ne s'applique que pour l'action de collecter, pas celle de voler.

DÉDÉ-ZUZU : Si par exemple vous faites un double 5 aux dés, collectez 5 Âmes et non 10.

RELANCIFER : (1) Bien sûr qu'il ne peut pas relancer une relance de dés, sinon ça serait sans fin. (2) Quand vous choisissez de relancer, le précédent lancer est considéré comme n'ayant JAMAIS existé. Aucun effet ne peut faire référence au lancé de dés original, y compris les effets spéciaux des Démons comme celui de Dédé-Zuzu.

ÂNE-MODÉE : L'effet couvre toutes les formes d'obtention des Animaux, pas juste l'achat depuis le Voisinage. Par exemple, obtenir un Animal par le pouvoir de la carte Chat fera qu'Âne-modée récoltera une Âme pour vous.

SPECTRALUX : (1) Bien que Spectralux vous protège d'un effet, il n'annule pas pour autant l'effet de la carte pour vos adversaires. Par exemple, si un adversaire active une Moufette, Spectralux protège vos cartes mais vos adversaires défausseront toutes leurs cartes. (2) En revanche, Spectralux ne vous protégera pas de votre propre Moufette, car il ne vous protège que des cartes adverses.

BAPHOMÉTAL : L'effet ne s'applique que pour la méthode traditionnelle d'invocation des démons. Il n'a pas d'impact sur les effets des cartes Chèvre, L'Œuf de Rosemary ou Horrible Damien.

PIOCHE VOISINAGE

IRWIN : Il n'y a rien de spécial dans la manière d'activer les cartes par cet effet, c'est comme si vous aviez obtenu le numéro d'activation aux dés. Les cartes de ce type ne s'affranchissent pas des conditions additionnelles d'activation, comme « si vous avez au moins 3 Animaux » ou « vous pouvez défausser cette carte ».

DESTINY : Vous ne pouvez pas indéfiniment utiliser une carte Destiny pour activer une autre carte Destiny et vice versa. Vous devez choisir un autre gamin pour que le jeu puisse progresser.

ALICE : Les cartes doivent être en jeu au moment du lancer de dés pour pouvoir être activées. De ce fait, les cartes obtenues par Alice (ou par des cartes similaires comme le Chat ou Horrible Tommy) ne pourront pas s'activer au tour de jeu en cours.

CHIEN : Vous devez avoir au moins un gamin en jeu, il n'y a pas de pénalité au fait d'en avoir plus.

MOUFETTE : L'effet de la Moufette est obligatoire, donc recrutez-la à vos risques et périls ! Gardez en tête que si vous ne l'achetez pas, quelqu'un d'autre le fera...

CHAT : Obtenir un Animal par cet effet est obligatoire ! C'est plutôt bénéfique la plupart du temps, mais votre Chat pourrait bien ramener une Moufette à la maison...

CHOUETTE : Choisissez d'abord toutes les cartes du Voisinage que vous souhaitez remplacer. Défaussez-les ensuite. Finalement, remplacez les cartes manquantes du Voisinage par des cartes du dessus de la pioche.

ARA MACAO : Cette carte ne s'active jamais deux fois, vous ne pouvez donc pas récolter 4 Âmes. Il existe d'autres moyens d'activer les cartes une seconde fois. Vous n'obtenez pas de bonus même si vous multipliez les conditions d'activation.

FAUCON : Si vous n'obtenez pas d'Animal lors de l'activation de la carte, le Faucon est tout de même défaussé.

CHÈVRE : Les Démons ainsi invoqués comptent pour les conditions de victoire. Vous pourriez théoriquement gagner grâce au pouvoir de la Chèvre sans jamais avoir à invoquer un Démon de votre main de départ.

ALLIGATOR : Vous pouvez choisir de défausser 2 cartes du même adversaire, ou 1 carte chez 2 adversaires différents.

VARIANTES

Les joueurs les plus enthousiastes pourront essayer de combiner les variantes qui suivent, voire inventer leurs propres variantes !

AJUSTER LA DURÉE DE JEU : Vous pouvez augmenter ou diminuer la durée de jeu en distribuant plus ou moins d'Âmes en début de partie, ou en ajustant le nombre de Démons dans la main de départ (ou leur nombre nécessaire à la condition de victoire). À 2 joueurs, vous pouvez jouer avec 2 cartes Cierge.

DÉMONS DE DÉPART : Pour un twist diabolique, vous pouvez autoriser chaque joueur à invoquer un Démon de sa main gratuitement dès le 1^{er} tour. Dans ce cas-là, augmentez la condition de victoire à 4 Démons invoqués (distribuez 4 cartes Démons lors de la mise en place) et 10 Âmes dans la réserve personnelle.

JEU EN ÉQUIPES : placez vous en diagonale de votre équipier. La première équipe à invoquer 6 Démons et à posséder 20 Âmes gagne. De plus, à chaque tour vous aurez le droit à une 4^e action optionnelle : passer une carte à votre équipier. Cette action n'est pas considérée comme voler ou obtenir.

CRÉDITS

Auteur : Ben Stoll

Graphisme : Larry Renac

Testeurs : Brenda Gutierrez, Kimberly Meza, Michelle Hamilton, Cory Jones, Holiday Jones.

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Président et fondateur : John Sepenuk

Fondateur : John Nee

Fondateur : Cory Jones

Directeur, développement produit : Eric Moss

Directeur des opérations : Ming Wan

Remerciements : Rumi Asai, Amanda

Barker, Javier Casillas, Matt Hoffman, Jason

Lim, Joshua Moran, Hudson Mullar, Sophia

Shimamura, Shane Smith, John Vineyard,

MaryCarmen Wilber.

DON'T PANIC GAMES

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Chef de projet et traduction : Paul Malairan

Correction : Mélissa Veludo

Maquette : Sébastien Lhotel

Distribution : Mad Distribution

Fabrication : Nicolas Aubry 

Communication : Clara Morin

www.dontpanicgames.com

