

# Gloom

The Game of Inauspicious Incidents  
& Grave Consequences

Le monde de *Gloom* est triste et plongé dans les ténèbres de l'ignorance. Le ciel est gris, le thé est froid, et une nouvelle tragédie peut frapper après chaque coin de rue. Dette, maladie, chagrin, et des hordes de rats mangeurs de chair - juste quand on pensait que les choses ne pouvaient plus empirer, elles le font. Mais d'aucuns prétendent que la récompense dans la vie après la mort dépend des souffrances endurées ici bas. Ainsi, il peut y avoir de l'espoir - s'il n'y en a pas dans ce monde, alors dans la paix qui nous attend dans l'au-delà.

Dans le jeu de cartes *Gloom*, vous contrôlez une famille excentrique de marginaux et de misanthropes. Le but de ce jeu est triste, mais simple: vous allez faire subir à vos personnages les plus pénibles tragédies qu'il est possible d'endurer avant de trouver du répit dans la mort. Vous jouerez des horribles mésaventures, comme 'Pursued by Poodles' (poursuivi par des caniches) ou 'Mocked by Midgets' (Ridiculisé par des nabots) sur vos propres personnages pour abaisser leur score d'amour-propre, tandis que vous encouragerez les personnages de vos adversaires à l'aide de mariage ou tout autre heureux évènement qui donneront des points positifs. Quand un de vos personnages subit une mort précoce (Untimely Death), ce personnage et toutes les circonstances qui l'ont amené à son sinistre destin sont mis de côté jusqu'à la fin de la partie.

Le jeu est terminé lorsqu'une famille est totalement éradiquée. Chaque joueur ajoute alors le nombre de points Pathos visibles sur chacun de ses personnages morts afin d'avoir leurs scores d'amour-propre, puis ils ajoutent le résultat de tous les membres pour avoir le score de la famille. Le joueur dont la famille a le score le plus bas gagne.

## MATÉRIEL

*Gloom* est un jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans. Une partie dure environ une heure. Le jeu contient un feuillet de règles, 20 cartes de personnage, 58 cartes de modification, 12 cartes évènement, et 20 cartes de mort précoce.

## MISE EN PLACE

Avant de commencer la partie, vous devez choisir des personnages et de piocher des cartes.

### Choix des personnages

Sortez toutes les cartes de personnages (celles qui ont un crâne au dos). Chaque joueur choisit une famille et prend les cinq personnages qui ont le même symbole sur la partie en bas au milieu de la carte: Castle Slogar est représenté par un cerveau, Hemlock Hall par un chapeau haut-de-forme, Dark's Den of Deformity par un chapiteau de cirque et Blackwater Watch par une faux.



Castle Hogar



Hemlock Hall



Dark's Den of Deformity



Blackwater Watch

### Piocher des cartes

Le reste des cartes sont mélangées et placées face cachée en une pile, la pioche. Chaque joueur pioche cinq cartes pour former la main de départ. La pile de défausse sera disposée à côté de cette pile, les cartes face visible. Quand la pile de pioche est vide, remélangez la pile de défausse pour en créer une nouvelle.

Vous êtes maintenant prêts à tourmenter vos personnages! Le joueur qui a eu la plus mauvaise journée commence le premier; si vous avez tous eu une journée aussi misérable, c'est le propriétaire du jeu qui commence. Ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## ORDRE DU TOUR

Durant votre tour, vous pouvez jouer ou défausser jusqu'à deux cartes, puis en repiocher autant. Ces actions se déroulent en trois rounds.

- 1) Vous pouvez jouer ou défausser une carte, ou choisir de passer.
- 2) Les morts précoces ne peuvent pas être joués lors du second round. Vous pouvez jouer une carte évènement ou de modification, défausser une carte ou passer.
- 3) Piochez des cartes jusqu'à vous ayez autant de cartes que vous en avez le droit. À moins que certaines cartes évènements n'altèrent cette limite, elle est fixée à 5. Vous n'êtes pas obligés de

défausser des cartes si vous en avez trop, simplement, vous n'en piochez pas tant que vous en avez plus que votre nombre limite. Dès que vous avez pioché, le joueur suivant peut prendre son tour.

## RACONTER L'HISTOIRE

Une grande partie de l'intérêt de *Gloom* réside dans les histoires qui se révèlent au fur et à mesure que le jeu progresse. À votre tour, c'est à vous d'expliquer les effets des cartes que vous employez et comment ces événements tragiques se déroulent. Par exemple, durant le tour précédent, Lord Slogar s'est marié, quelle heureuse chose!!! Aussi quelle peine de se voir contraint de boire pour oublier son triste mariage puis de se voir châtier par l'Église. Et quel effet cela aura-t-il sur sa pauvre fille, Melissa? Ce n'est pas obligatoire pour le jeu, mais essayez, ça sera bien plus amusant.

## LES TYPES DE CARTE

Il y a quatre types de cartes dans *Gloom* : Personnages, Modifications, Évènements et Morts Précoces. Les cartes sont résolues dans l'ordre où elles apparaissent.

### Cartes de Personnages

Une carte de personnage peut être identifiée par le crâne situé au dos de la carte, le portrait riant du personnage, et le symbole de la famille en dessous du portrait. Ces cartes n'ont pas de points Pathos attribués (les personnages partent à 0). Les modificateurs peuvent être placés sur le dessus des personnages afin de changer leur amour-propre. Les morts précoces peuvent être jouées sur des personnages à score négatifs afin de préserver ces points. Les familles:

**Castle Slogar:** Ce château sinistre est parfait pour réveiller une famille depuis le royaume des morts. La professeur Helena Slogar a utilisé des procédés scientifiques peu orthodoxes pour préserver la vie de sa fille Melissa et de son mari, Lord Slogar, pourtant il aurait été plus convenable de les laisser partir pour l'au-delà. Elle crée un valet pour Melissa, avec l'assistance de Elias E. Gorr, un fossoyeur amateur.

**Hemlock Hall :** la femme de Lord Wellington-Smythe est morte en donnant naissance à deux adorables jumeaux... possédés par *le diable!* Il les adore plus que tout, réalisant peu à peu que leur nourrice leur réserve un sombre destin. Pendant ce temps, Lola, la fille aînée ne pense qu'à s'amuser, et Butterfield, le maître d'hôtel, prépare un mauvais coup.

**Blackwater Watch:** Il y a bien plus de Blackwater que représentés ici. La Vieille et son homme de

main, Willem Stark, qui n'hésite pas à assassiner quiconque ne suit pas la loi de la Matriarche. Angel est sa nièce favorite, tandis que le cousin Mordecai s'est cloîtré à double tour et n'en a sans doute plus pour longtemps. Tout comme Balthazar, ce crétin mêle-tout qui a le chic pour déterrer des vieilles magouilles oubliées.

**Dark's Den of Diformity :** Darius Drak a monté un cirque raté plein de phénomènes de foire bidon. Il prend le rôle de monsieur Loyal, mais il a trop peu de talent. Son pitoyable homme à barbe, sa chanteuse d'opéra ou encore son clown qui donne la chair de poule sont des attractions bien médiocres.



### Cartes de modification

Chaque carte de modification a un centre transparent, du texte écrit sur fond noir, et des coins décoratifs imitant un parchemin. Les modifications sont jouées depuis la main d'un joueur pendant son tour sur la carte d'un personnage, cela permet modifier le nombre de points Pathos (le long du côté gauche de la carte) par rapport à son propre score, d'ajouter une icône d'histoire, ou encore de lui donner un effet spécial. On peut jouer plusieurs modificateurs sur la même carte de personnage; si une nouvelle carte de modification recouvre l'icône d'histoire, les points Pathos, ou l'effet spécial précédent, l'élément recouvert n'est plus pris en compte. Vous pouvez jouer des modificateurs sur vos propres cartes ou celles de vos adversaires. En général, on joue des effets positifs sur les adversaires et les effets négatifs sur ses propres cartes, bien qu'il puisse y avoir des raisons pour ne pas utiliser cette règle.

**Pathos :** une carte de modification peut avoir jusqu'à trois espaces pour les points Pathos; ajoutez tous les points visibles d'une carte de personnage pour déterminer son score d'amour propre actuel.

**Icônes d'histoire :** les icônes d'histoire, dans le coin en bas à droite de certaines cartes de modification n'ont pas d'effet en elle-même, mais elles peuvent interagir avec d'autres cartes.

**Monstre** : indique la présence d'un animal dangereux.

**Vide** : annule l'icône du dessous

**Mort** : les personnages avec cette icône sont concernés par la maladie ou les horreurs surnaturelles - fantômes, malédictions, la tuberculose...

**Canard** : parfois des blagues peuvent être mortelles.

**Gobelet** : cela concerne les poisons et nourritures avariées.

**Argent** : cela concerne l'argent en général.

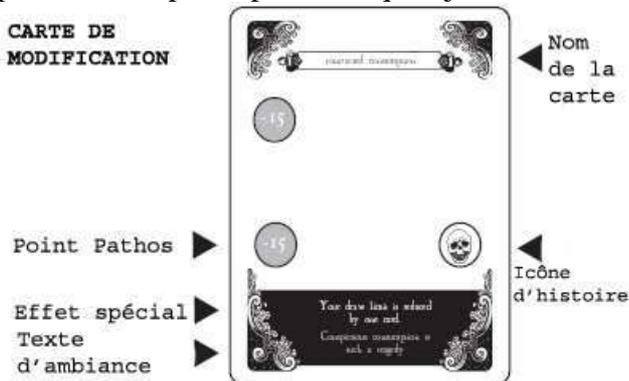
**Mariage** : concerne les relations, bonnes ou non.

**Rien** : un espace vide qui laisse voir l'icône



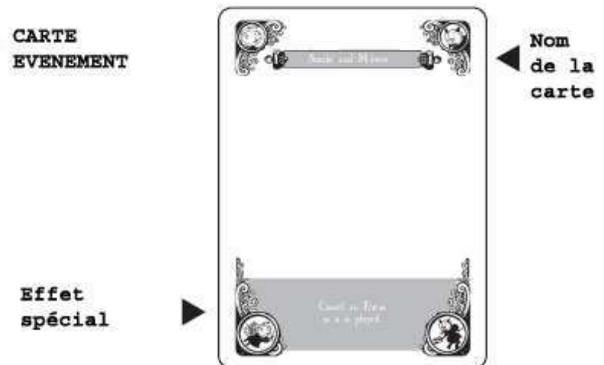
précédente.

**Effets spéciaux** : de nombreuses cartes de modification ont également des effets immédiats, qui se déclenchent dès que la carte est jouée (par exemple, forcer un joueur à piocher ou défausser une carte) ou des effets continus, qui fonctionnent tant que la le texte de la carte est visible. Ces effets affectent toujours le propriétaire de la carte personnage sur laquelle le modificateur a été placé, et non pas la personne qui a joué la carte.



**Cartes évènement** : les cartes évènement ont un centre transparent, un texte sur fond rouge et des icônes d'ange et de démons dans les coins. Ces cartes à usage unique sont jouées depuis la main d'un joueur puis défaussée. Elles ont un effet spécial qui est résolu immédiatement qui se déclenche dès que la carte est jouée (comme la résurrection d'un personnage), et elles sont généralement par le joueur durant son propre tour. Cependant si une carte évènement précise "Cancel \*\*\*\*\* as it is played" (annule une carte quand elle est jouée) elle peut être utilisée pendant le tour d'un autre joueur, en tant que réponse à une action.

Certaines cartes évènement déplace des modificateurs d'un personnage à un autre. Ce n'est pas la même chose que de jouer une carte de modification, et cela ne déclenche pas d'effets spéciaux. Par contre, les effets continus bougent avec la carte.



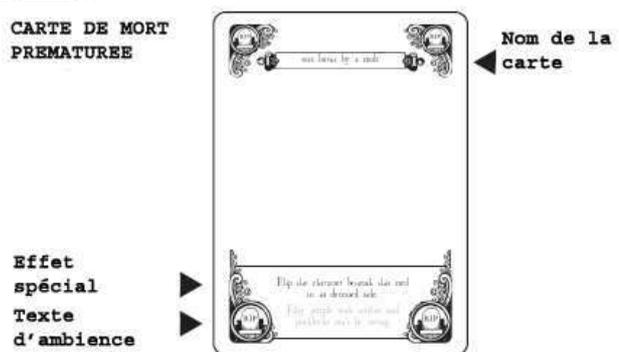
### Cartes de Mort Préaturée

Ces cartes ont un centre transparent, un texte sur fond blanc, une icône de pierre tombale dans les coins. Elles transforment des personnages vivants (inutiles) en cadavres plus intéressants.

Durant la première phase de jeu de votre tour, vous pouvez choisir de jouer une carte de mort prématurée depuis votre main sur un personnage, qu'importe le propriétaire, tant que le score d'amour propre est inférieur à zéro; une tragédie doit frapper le personnage avant qu'il ne meure. Certaines cartes peuvent faire mourir un personnage pendant le tour d'un autre joueur.

Quand une carte de mort prématurée est jouée sur un personnage, placez ce personnage dans la pile des décédés, ainsi le crâne au dos des cartes est visible, et placez la carte de mort prématurée au dessus de la pile. Puis mettez à part cette carte personnage avec toutes les cartes qui ont été jouées sur elle.

On ne peut plus jouer de nouvelles cartes de modification sur les personnages morts. Seuls les points Pathos visibles comptent pour le score d'amour-propre; ceux qui ont été recouverts sont ignorés. Vous recevez les points Pathos à la fin de la partie, et seulement pour vos propres personnages morts; vos personnages en vie, et les personnages de vos adversaires ne contribue au score total de votre famille..



## STRATÉGIE

- Les points des trois espaces Pathos varient en rareté d'apparition, depuis le haut (très courant) au bas (les plus rares). Une carte affectant le point du bas est donc plus importante qu'une carte affectant les points du haut.
- Le jeu prend fin quand une famille est complètement éliminée. Cependant vous ne gagnez ni ne perdez de points Pathos pour les personnages encore en vie. Si vous êtes en tête avec des personnages vivants, il peut être intéressant de tuer un des personnages de vos adversaires pour terminer la partie.
- Si vous tuez un personnage adverse qui a un score faible (par exemple -5), on ne pourra plus y placer de nouveaux points Pathos négatifs.
- En début de partie, il peut être intéressant de jouer des effets bénéfiques sur vos personnages afin d'en bénéficier des effets spéciaux, vous ne gagnez ni ne perdez de points pour les personnages vivants, et vous pourrez sans doute recouvrer ces effets en cours de partie.
- De nombreuses cartes peuvent être utilisées en défense ou en attaque. "To Be or Not To Be" vous permet de retirer une mort prématurée d'un personnage pour la mettre sur un autre. Cela peut vous permettre de ramener un adversaire à la vie et de tuer un de vos personnages (ou l'inverse).
- Défausser des cartes peut vous être utile si vous n'avez pas les cartes dont vous avez besoin.
- Pour une durée de jeu plus courte, réduisez le nombre de personnages de chaque famille. Par exemple, dans une partie à quatre, vous pouvez limiter à quatre membres.