

## Décompte (à la fin de chaque manche)

- 1 Si le **Monstre** a été joué avec succès : le Monstre et ses Amis gagnent chacun 2 PV.
- 2 Si le **Monstre** a été défaussé : le joueur qui a forcé la carte **Monstre** à être défaussée gagne 2 PV. Tous les autres, à part le Monstre et ses Amis, gagnent 1 PV.

Si le **Monstre** a été défaussé de force par un Ami : tous les 3 joueurs, à part le Monstre et ses Amis, gagnent 1 PV.

Chaque joueur note son score à l'aide des jetons PV.

## Nouvelle manche

Les cartes utilisées lors de cette manche sont remises dans le paquet général, sauf la carte Monstre qui est mise de côté. Commencez la nouvelle manche avec une nouvelle carte **Monstre**.

## Fin de partie

La partie se termine après le décompte de la 5<sup>e</sup> manche. Le gagnant est le joueur avec le plus de PV. En cas d'égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire. Si vous voulez départager les gagnants, mélangez les cartes Monstre et commencez une nouvelle manche jusqu'à ce qu'il y ait un seul et unique gagnant.

## FAQ

- 1 **Que se passe-t-il si j'ai 4 Chasseurs, ou 3 Chasseurs et la carte Monstre au début de la manche ?**  
Vous devrez défausser une carte **Chasseur** face cachée dans votre pile de cartes jouées sans effet et passer votre tour. Cette carte ne compte pas pour la capacité spéciale du **Loup-garou** ou de la **Sirène**.
- 2 **Que se passe-t-il si j'utilise une carte Brouillard, Rumeur, Ragot ou Accord alors que je n'ai plus d'autre carte en main ?**  
Puisque ces cartes ont besoin d'autres cartes pour faire effet, ces cartes sont jouées sans en appliquer l'effet.
- 3 **Si la première carte Chasseur est défaussée, par exemple par un Ami ou le Chien, est-ce que la Sirène perd sa capacité ?**  
Non, la **Sirène** peut toujours ignorer la première carte **Chasseur** jouée, car une carte **Chasseur** défaussée ne compte pas comme étant jouée.
- 4 **Est-ce que le Loup-garou compte les cartes Chasseur défaussées pour utiliser sa capacité ?**  
Non, le **Loup-garou** ne compte que les cartes **Chasseur** jouées et non les défaussées.
- 5 **Lorsqu'on joue Accord, qui choisit si 1 ou 2 cartes sont échangées ?**  
Le joueur qui a joué **Accord** choisit le nombre de cartes échangées.
- 6 **Lorsqu'on joue Arnaque, puis-je rendre la carte que je viens de prendre ?**  
Oui!
- 7 **Que se passe-t-il si le joueur choisi par une carte Ami n'a pas de carte Chasseur ?**  
Rien ne se passe, mais le joueur qui a joué la carte Ami devient quand même l'ami du monstre.



Un joueur incarne le monstre, les autres peuvent être des chasseurs. Comment savoir qui est qui? Alors que les cartes ne cessent de changer de main, l'identité du monstre reste incertaine. Vous pouvez être un chasseur un tour, cherchant à capturer le monstre, et le suivant, devenir le monstre fuyant les chasseurs.

## Mise en place du jeu

- 1 Mélangez les 5 cartes Monstre et mettez-les de côté face cachée pour former le paquet Monstre.
- 2 Placez les jetons Point de victoire (PV) à côté du paquet Monstre.
- 3 Faites un paquet général avec les cartes restantes.

## Mise en place de la manche

- 1 Prenez les cartes suivantes du paquet général pour former le paquet de départ :  
**1 Chasseur, 1 Cachette et 1 Avis de recherche.**
- 2 Mélangez le paquet général et prenez un nombre de cartes dépendant du nombre de joueurs comme indiqué dans le tableau ci-contre puis ajoutez-les au paquet de départ.



Version française :  
Tous droits réservés.  
© 2015 F2Z Entertainment Inc.  
31 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0  
Canada  
[www.filosofiagames.com](http://www.filosofiagames.com)

Auteur : Pesu Nabeno | Illustrateur : Sunju  
Nous remercions Olivier Prévot pour  
la version française.  
Copyright © 2015 Korea Boardgames Co.,Ltd.  
Tous droits réservés.

Nombre de joueurs	3	4	5	6	7	8
Nombre de cartes	8	12	16	20	24	28

- 3 Prenez une carte du paquet Monstre et ajoutez-la au paquet de départ pour le compléter. Personne ne doit connaître les cartes composant le paquet de départ, à l'exception des 3 cartes prises dans l'étape 1.



1 Chasseur + 1 Cachette + 1 Avis de recherche + 1 Monstre aléatoire + autres cartes

- 4 Mélangez le paquet de départ et donnez 4 cartes à chaque joueur.

- 5 Placez le paquet général restant au centre de la table.

**Attention : Ne mélanger pas le paquet Monstre avec le paquet général.**

## Présentation de la manche

- Le joueur avec la carte **Avis de recherche** commence la manche en la jouant. La carte **Avis de recherche** n'a pas d'effet autre que de déterminer le premier joueur.
- Jouez vos tours dans le sens horaire. Chaque joueur ne jouera qu'une carte lors de son tour. Les cartes jouées seront placées devant le joueur qui les joue.
- La manche se termine lorsque la carte **Monstre** est jouée ou défaussée par une carte **Chasseur** ou **Chien** (voir plus loin pour les détails).

- 4 Décompte

**Note : Puisque les joueurs ne renouvèlent pas leur main, chaque manche ne durera qu'un maximum de 4 tours par joueur.**

## Règles générales

- Une carte **Monstre** ne peut être jouée que lors du dernier tour d'une manche.
- Une carte **Chasseur** ne peut être jouée lors du premier tour d'une manche.
- Les cases numérotées permettent de ne pas oublier ces restrictions :
  - 1 ne peut être jouée durant la manche (ici la 1<sup>re</sup> manche)
  - 1 peut être jouée durant la manche (ici, la 1<sup>re</sup>), mais sans effet
  - 3 peut être jouée durant la manche (ici, la 3<sup>e</sup>) si la condition est remplie
  - 4 peut être jouée durant la manche (ici, la 4<sup>e</sup>)
- Lorsque l'effet d'une carte contredit les règles, l'effet de la carte prévaut.
- Cartes défaussées : Selon la carte qui a provoqué la défausse, les cartes ne vont pas au même endroit pour mieux visualiser les cartes jouées :
  - Défaussée par l'effet d'un **Ami** : la carte est défaussée en dessous du paquet général.
  - Défaussée par l'effet du **Chien** : la carte est défaussée face cachée dans la pile de cartes jouées du joueur qui a joué le **Chien**.



## Cartes spéciales

### Monstre

Si vous jouez le **Monstre**, vous gagnez immédiatement la manche ! Rappelez-vous que le **Monstre** ne peut être joué que lors de votre dernier tour de la manche ou si sa condition spécifique est remplie.

### Chasseur

Si vous forcez un joueur à défausser le **Monstre** avec un **Chasseur**, vous gagnez immédiatement la manche ! Mais faites attention : dans certains cas, le joueur ciblé peut ignorer votre **Chasseur** !

**Note : Vous ne pouvez pas jouer de carte Chasseur lors du premier tour d'une manche.**

### Chien

Si vous forcez un joueur à défausser le **Monstre** avec le **Chien**, vous gagnez immédiatement la manche ! Mais n'oubliez pas que le joueur ciblé par le **Chien** choisit la carte qu'il défausse. Donc il y a de fortes chances que vous ne puissiez capturer le **Monstre** avec votre **Chien** que si c'est la dernière carte du joueur.

### Ami

Quand vous jouez une carte **Ami**, vous devenez l'**Ami** du monstre pour le reste de la manche et gagnerez ou perdrez la manche avec le monstre ! Quand un joueur est forcé de défausser le **Monstre** par un **Ami**, c'est une trahison ! Dans ce cas, l'**Ami** perdra aussi la manche !

**Note : Les cartes Ami non jouées n'ont pas d'effet.**

### Cachette

La carte **Cachette** (et certains Monstres) permet à un joueur d'ignorer l'effet des cartes **Chasseur** tant qu'il l'a dans sa main. Ces cartes (**Cachette** ou **Monstre**) ne sont pas dévoilées lorsque vous utilisez leur effet.

**Note : La Cachette ne vous protège pas de l'effet de défausse du Chien !**