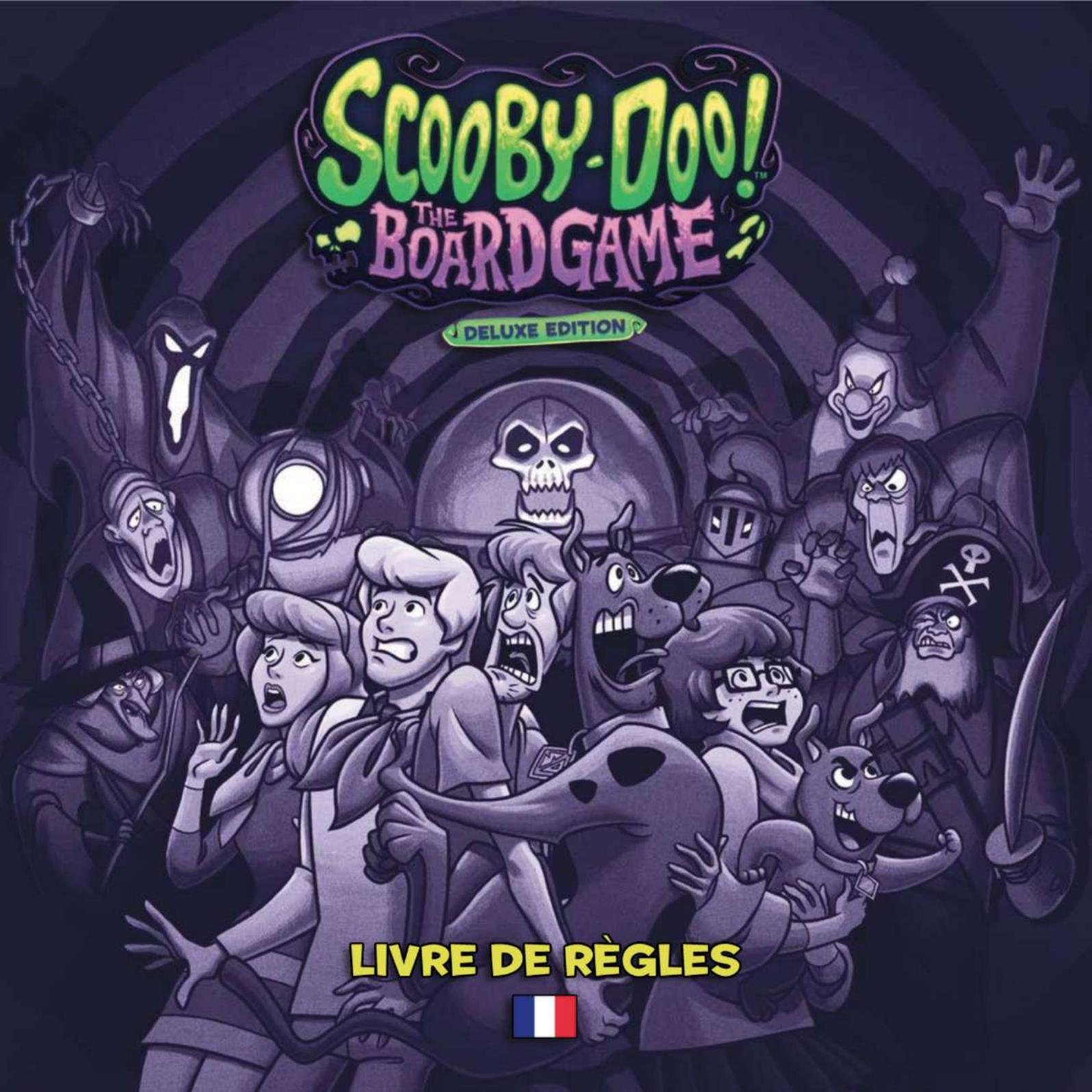


SCOOBY-DOO! THE BOARDGAME

DELUXE EDITION



LIVRE DE RÈGLES



SCOOBY-DOO!

THE BOARDGAME

DELUXE EDITION

* APERÇU DU JEU *

Mince ! Un monstre a été vu dans la ville, terrorisant la population locale ! Les gens filent aussi vite que possible faire leurs valises. C'est au Scooby Gang de sauver la situation. Peuvent-ils gagner dans cette course contre la montre et capturer le monstre avant qu'il n'effraie toute la ville ?

Dans ce jeu coopératif de 1 à 5 joueurs, les joueurs jouent le rôle de l'un des membres du Scooby Gang, chacun avec sa propre capacité. En se déplaçant à travers 8 lieux à pied ou en conduisant la fameuse Mystery Machine, le Gang doit travailler ensemble pour collecter des ressources et construire des pièges pour capturer le monstre avant que toute la ville ne devienne une ville fantôme. Le Scooby Gang ne peut réussir que lorsque actions, bonne planification, et un peu de chance sont réunis contre un monstre déchaîné... avec de nombreuses blagues loufoques en cours de chemin !

* SOMMAIRE

MATÉRIEL	3
MISE EN PLACE	4
REMPORTER ET PERDRE LA PARTIE	5
DÉROULEMENT DU JEU	5
1. PIOCHER & CHOISIR DES CARTES	5
Carte Scooby Gang	5
Carte Monstre	5
2. RÉVÉLER	6
3. ACTION!	6
Tour du Scooby Gang	6
Tour du Monstre	8
FIN DE LA MANCHE	9
FIN DE LA PARTIE	9
MODE SOLO	10
DUO DE MONSTRE	10
CREDITS	11
RÉSUMÉ DES RÈGLES	12

GET IT HERE!

**FREE
CMON
CONTENT**



CMON.COM/Q/SBD001/R



✿ MATÉRIEL ✿



6 FIGURINES SCOOPY GANG

Scooby-Doo, Sammy, Vera, Daphné, Fred, et Scrappy-Doo



9 FIGURINES MONSTRE

Le Spectre Vert Ricanant, Le Passe-muraille, le Clown Fantôme, le Zombie, la Sorcière des Marais, le Chevalier Noir, le Fantôme de Barbe-Rouge, le Fantôme du Capitaine Cutler, et le Spectre de l'Espace.



1 CARTE ID
MYSTERY MACHINE



11 CARTES ID
MONSTRE



30 CARTES
SCOOPY GANG



30 CARTES
MONSTRE



2 JETONS
LIEU HANTÉ



18 CARTES PIÈGE



1 PLATEAU VILLE



6 CARTES ID
SCOOPY GANG



40 JETONS
RESSOURCE



3 JETONS
CARBURANT



5 JETONS CAPACITÉ
DOUBLE-FACE



1 FIGURINE MYSTERY
MACHINE



5 JETONS MOUVEMENT
DE MONSTRE

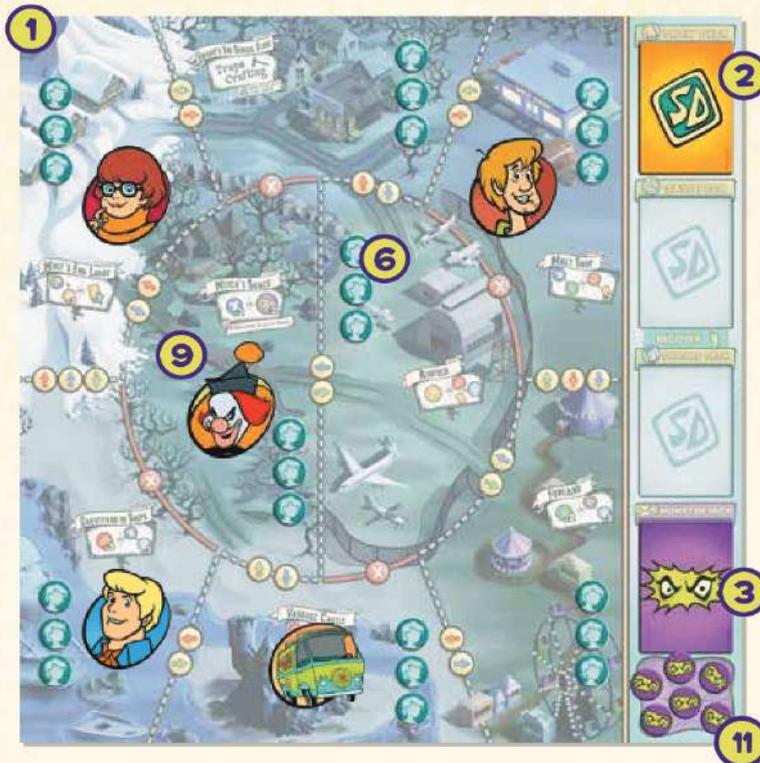


24 JETONS
VISITEUR



7 JETONS
MONSTRE

MISE EN PLACE



- 1) Placez le plateau Ville à portée de tous les joueurs.
- 2) Mélangez les cartes Scooby Gang et placez-les face cachée dans l'emplacement "Draw Deck" sur le plateau Ville. C'est la Pioche.
- 3) Mélangez les cartes Monstre et placez-les face cachée dans l'emplacement "Monster Deck" sur le plateau Ville. C'est la Pioche du Monstre.
- 4) Triez les jetons Ressource par type : **Filet** (🐟), **Vêtements** (👕), **Branches** (🌳), et **Outils** (🔧), et regroupez-les en paquet séparés à portée de tous les joueurs.
- 5) Placez tous les jetons Mouvement de Monstre (👣) et les jetons Lieu hanté (🏠) à portée de tous les joueurs.
- 6) Placez 3 jetons Visiteur (👤) dans les emplacements Visiteur indiqués dans chacun des 8 Lieux du plateau Ville.
- 7) Placez la Mystery Machine sur le Lieu Château de Vasquez. Puis, placez la carte ID Mystery Machine à côté du plateau Ville et placez tous les jetons Carburant (⛽) dans les emplacements indiqués dessus.
- 8) Chaque joueur choisit 1 membre du Scooby Gang pour jouer et

prend la figurine et la carte ID correspondantes. Ensuite, placez chaque figurine sur son Lieu de départ, tel qu'indiqué sur leur carte. Chaque joueur place 1 jeton Capacité (🍔) face visible (avec le sandwich) dans l'emplacement indiqué sur leur Carte ID Scooby Gang.

9) Mélangez les cartes ID Monstre, piochez-en 1 et placez-la à portée de tous les joueurs. Placez la figurine Monstre correspondante sur le Lieu Cabane de la Sorcière. Ensuite, remettez les figurines et les cartes ID Monstre restantes dans la boîte de jeu. Alternativement, les joueurs peuvent choisir un monstre.

10) Les joueurs sélectionnent un niveau de difficulté pour jouer (**Facile** (🍀), **Moyen** (🐛) ou **Difficile** (🔴)) et prenez les cartes Piège de ce niveau. Ensuite, mélangez et piochez des Cartes Piège selon le nombre de joueurs :

- 1 à 3 Joueurs : 4 Pièges
- 4-5 Joueurs : 5 Pièges

11) Placez des jetons Monstre selon le Niveau de Difficulté choisi : 6 jetons pour Facile, 5 jetons pour Normal ou Difficile.

12) Ensuite, placez les cartes Piège face visible en formant une ligne à côté au plateau Ville et à portée de tous les joueurs. Une fois cela fait, la mise en place est terminée et la partie peut commencer !

REMPORTER ET PERDRE LA PARTIE

Les joueurs gagnent la partie lorsqu'ils complètent tous les Pièges en jeu.

Les joueurs perdent immédiatement la partie si à tout moment 1 ou plusieurs de ces conditions sont remplies :

- Un 3ème Lieu devient **Hanté** 
- Il ne reste plus de **jeton Monstre**  à retirer dans l'emplacement jeton Monstre.
- Il n'y a plus assez de cartes Scooby Gang à distribuer aux joueurs.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

-  **Facile** - 6 jetons Monstre en jeu.
3 - 4 Ressources nécessaires par Piège.
-  **Moyen** - 5 jetons Monstre en jeu.
4 - 5 Ressources nécessaires par Piège.
-  **Difficile** - 5 jetons Monstre en jeu.
4 - 5 Ressources nécessaires par Piège.
En supplément, il y a des effets permanents pour le reste de la partie (voir page 7).

Les **Pièges de Niveau Difficile** n'ont pas besoin d'être ajoutés tous au même moment. Pour augmenter la difficulté progressivement, les joueurs peuvent remplacer certains **Pièges de Niveau Moyen** par des **Pièges de Niveau Difficile**.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en une série de tours, chacun composé des étapes suivantes :

- 1) **Piocher et Choisir des Cartes**
- 2) **Révéler**
- 3) **Action!**

1. PIOCHER & CHOISIR DES CARTES

Chaque joueur pioche 2 cartes, dans l'ordre de votre choix. Puis, sans le dire aux autres joueurs, chaque joueur sélectionne 1 carte pour jouer ce tour et la place face cachée devant lui. Les cartes non sélectionnées sont placées face cachée dans l'emplacement "Save Deck" du plateau Ville. Le contenu de ces cartes ne peut pas être révélé pour le moment, mais de vagues indices peuvent être donnés tels que "Je ne peux pas atteindre la Mystery Machine!" ou "je peux me déplacer très rapidement ce tour !".

Si à tout moment les joueurs ont besoin de piocher des cartes de la Pioche et qu'il n'y en a plus, mélangez la "Save Deck" pour créer une nouvelle Pioche et placez-la face cachée dans l'emplacement "Draw Deck". S'il n'y a toujours pas assez de cartes à piocher les joueurs perdent immédiatement la partie.

CARTE SCOOBY GANG



INITIATIVE

Tous les personnages, y compris le Monstre, résolvent leurs actions dans un **ordre d'Initiative montant** (càd du plus bas au plus élevé).

DÉPLACEMENT

Affiche le nombre de Lieux qu'un membre du Scooby Gang peut traverser sur le plateau Ville.

EFFET

Effet supplémentaire qu'un membre du Scooby Gang peut bénéficier le cas échéant ce tour.

CARTE MONSTRE



INITIATIVE

Tous les personnages, y compris le Monstre, résolvent leurs actions dans un **ordre d'Initiative montant** (càd du plus bas au plus élevé).

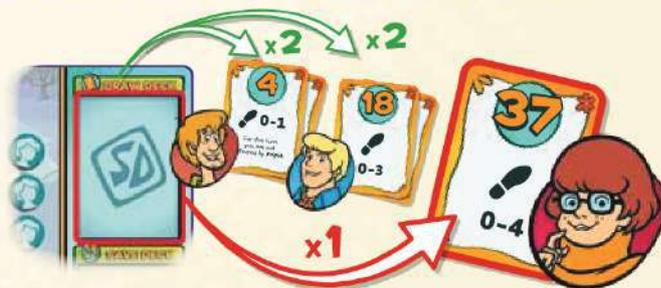
DÉPLACEMENT

Affiche le nombre de mouvement de Monstre ce tour et le chemin qu'il devra prendre (bleu, rouge ou vert).

EFFET

Effet supplémentaire que le monstre peut bénéficier le cas échéant ce tour.

Exemple: Au début du tour, Sammy et Fred piochent 2 cartes chacun. Véra devrait également piocher 2 cartes, mais il n'y a pas assez de cartes dans la Pioche. Elle ne peut piocher que la dernière.



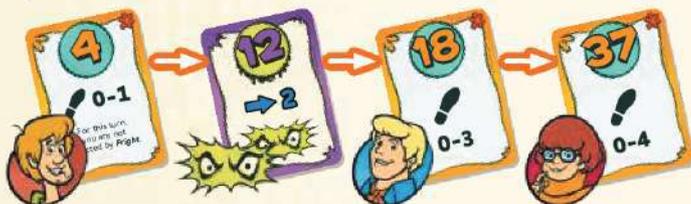
... Ainsi, Véra mélange à nouveau la "Save Deck" pour créer une nouvelle Pioche, les plaçant **face cachée** dans l'emplacement de "Draw Deck". Elle peut maintenant piocher une autre carte. S'il n'y a toujours pas assez de cartes dans la Pioche, les joueurs ont perdu la partie.



2. RÉVÉLER

Tous les joueurs révèlent simultanément la carte qu'ils ont choisie. Les joueurs prennent la carte du dessus de la Pioche Monstre, révèlez-la et placez-la à côté du plateau Ville. Comparez l'Initiative de toutes les cartes Scooby Gang et la carte Monstre pour déterminer l'ordre dans lequel tous les personnages jouent. L'ordre du tour change d'une manche à l'autre en fonction de l'Initiative.

Exemple: Sammy a 4 en Initiative, Fred 18, Véra 37 et le Monstre 12. Donc, pour ce tour, Sammy joue en premier, suivi du monstre, puis Fred, et enfin Véra.



3. ACTION!

Pendant la phase d'action, les joueurs effectuent leur tour en suivant l'Ordre d'Initiative. Notez que les tours des membres du Scooby Gang fonctionnent différemment de celui du Monstre.

TOUR DU SCOOPY GANG

Lorsque le tour d'un membre du Scooby Gang arrive, il exécute les étapes suivantes dans l'ordre :

- 1) Se Déplacer
- 2) Effectuer une Action de Lieu

1. Se Déplacer

Les joueurs peuvent déplacer leur figurine Scooby Gang jusqu'au nombre de Lieu indiqué sur la carte Scooby Gang qu'ils ont jouée. Ils ne peuvent que traverser les Lieux signalés par un **panneau routier** (🚦). Ils peuvent également choisir de ne pas bouger, en restant sur leur Lieu actuel. Les **lignes Rouges** (🚫) sur le plateau Ville sont des chemins bloqués et empêche les personnages de passer. Lorsqu'une figurine Scooby Gang se déplace, elle peut passer librement à travers d'autres figurines Scooby Gang, mais ils doivent mettre fin à leur déplacement dans un lieu sans aucune autre figurine de Scooby Gang.

Important: Bien qu'il soit généralement impossible d'être plus d'1 membre du Scooby Gang par emplacement, le **Magasin Général de Swamp's End** est le seul Lieu qui permet un Membre du Scooby Gang supplémentaire.



PEUR!

Les membres de Scooby Gang souffrent de **Peur** lorsqu'ils entrent dans un Lieu où se trouve le Monstre ou lorsque le Monstre entre dans le Lieu où il sont. Cependant, commencer son tour dans le même Lieu que le Monstre ne provoque pas de Peur! Chaque fois qu'un membre du Scooby Gang souffre de Peur, déplacez 2 cartes du dessus de la Pioche vers la Défausse, face visible.

La Mystery Machine

La Mystery Machine commence la partie au château de Vasquez. N'importe quel Lieu où se trouve la Mystery Machine peut avoir un Membre du Scooby Gang supplémentaire. Un membre du Scooby Gang qui termine son Déplacement sur un Lieu où se trouve la Mystery Machine peut défausser 1 **jeton Carburant** (⛽). Se déplacer avec la Mystery Machine fait partie du déplacement du membre du Scooby Gang. Par conséquent, il s'effectue avant l'Action du Lieu (voir page 7). Il est important de noter que s'il n'y a pas de jetons Carburant restants sur la carte ID de la Mystery Machine, elle ne peut pas quitter son emplacement actuel, alors utilisez-les judicieusement!

De plus, lors du déplacement avec la Mystery Machine, le membre du Scooby Gang peut embarquer 1 autre membre du Scooby-Gang avec qui il partage le Lieu de départ de la Mystery Machine, et à condition que le Lieu de destination puisse contenir tout les membres du Scooby-Gang.



Exemple: Véra est à Funland et ne peut se déplacer que jusqu'à 1 Lieu. Cependant, elle veut se rendre sur le Lieu Wolf's End Lodge pour utiliser l'Action du Lieu. Aussi elle décide de se déplacer vers le Château de Vasquez où se trouve la Mystery Machine. Fred se trouve également au château de Vasquez mais, la Mystery Machine étant là, il peut y avoir un membre Scooby Gang supplémentaire. Ainsi, Véra s'y rend et utilise 1 **jeton Carburant** de la



carte ID de la Mystery Machine et se rend au Wolf's End Lodge avec la Mystery Machine. Si Fred l'avait souhaité, il aurait pu accompagner Véra. La Mystery Machine reste au Wolf's End Lodge jusqu'à ce qu'elle soit réutilisée.

2. Effectuer une Action de Lieu

Retirez le nombre indiqué de jetons Monstre de n'importe quel Lieu et remettez-les dans l'emplacement jetons Monstre.

Une fois qu'un membre du Scooby Gang termine son mouvement (ou décide de ne pas se déplacer), il peut effectuer 1 des Actions disponibles sur ce Lieu :

Récupérer des cartes Scooby Gang

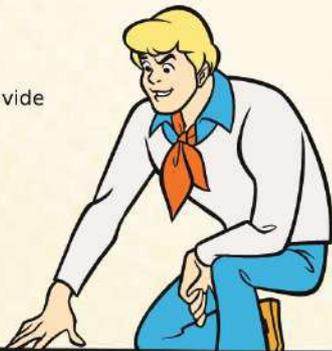
Remplacez le nombre indiqué de cartes Scooby Gang du haut de la Défausse vers le haut de la "Save Deck", face cachée.

-  Récupérez 1 carte Scooby Gang.
-  Récupérez 2 cartes Scooby Gang.
-  Récupérez des cartes Scooby Gang **égal au nombre de membres du Scooby Gang.**

Restaurer des jetons Visiteur

Prenez le nombre indiqué de Visiteur et placez-les dans un emplacement Visiteur vide dans n'importe quel Lieu.

-  Restaurez 1 jeton Visiteur.
-  Restaurez 2 jetons Visiteur.



Retirer des jetons Monstre

-  Retirez 1 jeton Monstre.
-  Retirez 2 jetons Monstre.

Ramasser des Ressources

Lorsqu'un membre du Scooby Gang gagne une Ressource, ramasser les jetons de Ressource du type indiqués de la réserve et placez-les dans les emplacements de jetons sur sa Carte ID Scooby Gang. Chaque carte ID peut contenir un maximum de 6 jetons Ressource, 1 par emplacement. Si un membre du Scooby Gang gagne plus de ressources que le nombre d'emplacement disponibles, ils doivent sélectionner ceux qu'ils souhaitent conserver et renvoyer les jetons de ressources excédentaires à la réserve.



Construire un Piège

Cette action est exclusive au Lieu **Magasin Général de Swamp's End**. Chaque carte Piège indique un nombre et type de jetons Ressources requis pour le compléter. Le membre du Scooby Gang prend n'importe quel nombre de ses jetons Ressource correspondant au Piège choisi et les place dans les emplacements correspondantes. Une fois que les joueurs commencent à construire un piège, ils doivent le terminer avant d'en commencer un nouveau.

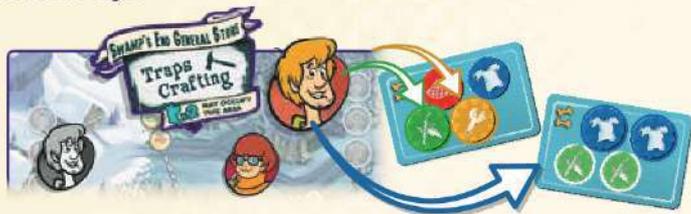


Un Piège est terminé lorsqu'il contient toutes les Ressources indiquées. La carte Piège est retournée et tous les jetons Ressource utilisés pour le construire sont remis dans la réserve. Si le membre du Scooby Gang a encore des Ressources, il peut commencer à fabriquer un nouveau Piège au cours de la même action. Lorsque tous les Pièges sont terminés, le Monstre est immédiatement piégé et les joueurs gagnent la partie !

Remarque: en **Niveau de Difficulté Facile**, les joueurs sont autorisés à construire plus d'un piège à la fois.

En **Niveau de Difficulté Difficile**, chaque carte Piège a un effet indiqué sur son dos qui gêne les joueurs pour le reste du jeu. Cet effet est activé une fois le Piège terminé et sa carte retournée. Les joueurs ne sont pas autorisés à jeter un coup d'œil à l'effet et choisir quelle carte Piège terminer en premier.

Exemple 1: Sammy est actuellement à Wolf's End Lodge. Fred est au Malt Shop, et Véra est au Magasin Général de Swamp's End. Sammy a l'initiative et il a suffisamment de Ressources pour compléter une carte Piège. Il se rend au **Magasin Général de Swamp's End**. Véra est là, mais il peut y avoir 2 membres du Scooby Gang sur ce Lieu. Une fois là-bas, Sammy effectue l'Action du Lieu, complétant une carte Piège avec 1 et 1 . Le Piège terminé est retourné et les jetons Ressource qu'il contient sont remis dans la réserve. Comme il lui reste 2 , il commence un nouveau Piège.



Exemple 2: Fred est actuellement dans le Magasin Général de Swamp's End. Comme il peut se rendre jusqu'à 2 Lieu, Fred décide d'aller à **Funland** pour Effectuez son Action de Lieu pour **Retirer 1 jeton de Monstre** et **Restaurer 2 jetons Visiteur**. Il décide de retirer 1 jeton Monstre au Château de Vasquez et placez 2 jetons Visiteur sur le Cimetière des Navires.



UTILISER UNE CAPACITÉ SPÉCIALE

Chaque membre du Scooby Gang a une Capacité unique. Cette Capacité peut être utilisé à tout moment pendant son tour, en plus de son Déplacement et Action de Lieu, mais une seule fois par partie. Lorsque la capacité est utilisé, retournez le sur la carte d'identité Scooby Gang sur le côté .



2- JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, il y a une étape supplémentaire à suivre au début d'une Manche. Avant de tirer des cartes de la Pioche, les joueurs choisissent 1 membre du Scooby Gang pour être le Chef de la Manche. Au lieu de piocher 2 cartes Scooby Gang, le Chef pioche 3 cartes et en choisit 2 à jouer en suivant l'ordre d'Initiative. Résolez chaque carte séparément.
Exception : La cartes qui accordent l'immunité à la Peur ne protège le membre du Scooby Gang que pendant son tour, pas la manche entière.

TOUR DU MONSTRE

Lorsque l'initiative du Monstre arrive, il effectue les étapes suivantes dans l'ordre :

Vérifier l'activation du Monstre

Vérifiez la carte Monstre et recherchez le symbole en bas de la carte. S'il est présent, le symbole indique que la Capacité du Monstre est actif pour ce tour.

Les Capacités des Monstres sont uniques à chaque Monstre mais elles utilisent toutes les jetons Monstre de différentes manières lorsqu'elles sont activées. Si jamais le Monstre active sa Capacité et qu'il n'y a pas jetons restants à placer, les joueurs perdent immédiatement la partie!



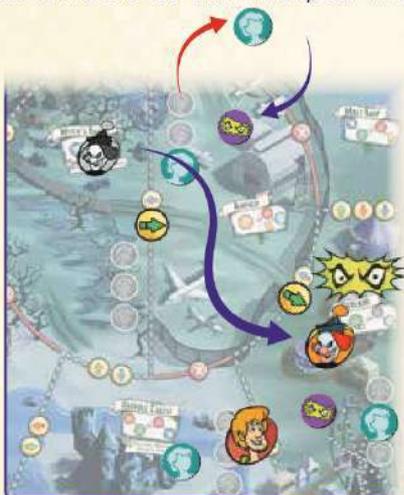
Déplacement du Monstre

Les cartes Monstre indiquent de combien de Lieu le Monstre se déplace ce tour, ainsi que le chemin emprunté (bleu, rouge ou vert). Déplacez le monstre sur le plateau Ville selon la carte Monstre à travers les Lieux indiqués par les **panneaux routiers** . N'oubliez pas, un membre du Scooby Gang souffre de **Peur** lorsqu'il entre dans le Lieu où se trouve le Monstre ou lorsque le Monstre entre dans le Lieu où il se trouve (voir page 6 - Peur !).

Remarque: les joueurs peuvent placer le **jeton Mouvement de Monstre** sur les Lieux où le monstre se rendra pour les aider à planifier leurs déplacements.

Exemple: Une carte Monstre avec une Initiative de 19 est révélée. Cela indique 2 flèches vertes (2 dessus, ainsi le Clown Fantôme suivra le ...

... flèches vertes  indiquées sur les panneaux routiers le long du plateau Ville. Cela signifie que le monstre se déplace deux fois ce tour et il passera de la Cabane de la Sorcière à l'Aérodrome puis à Funland. Au bas de la carte Monstre il y a le symbole Capacité Monstre . Cela signifie que la Capacité du Monstre est activée pour ce tour et donc le Clown Fantôme ajoute 1 jeton Monstre  sur un emplacement de jeton Visiteur vide dans chaque Lieu où il entre, en plus d'effrayer les Visiteurs. Lorsque l'initiative du Monstre arrive, il se déplace à travers les Lieux marqués. Ainsi quand le Clown Fantôme entre dans l'Aérodrome, les joueurs retirent 1 jeton Visiteur  et ajoutent 1 jeton Monstre . Puis quand le Monstre entre dans Funland, les joueurs retirent 1 jeton Visiteur  mais n'ajoutent pas de jeton Monstre  ici car il ne peut y avoir qu'un seul jeton Monstre par Lieu. Sammy, qui est à Funland, souffre de Peur, ce qui signifie que les joueurs doivent déplacer 2 cartes du haut de la Pioche à la Défausse, face visible.



3. Effrayer les Visiteurs

Chaque fois qu'un Monstre entre dans un Lieu, retirez 1 **jeton Visiteur**  de celui-ci. Si un Lieu perd son dernier visiteur, il devient Hanté.

Lieu Hanté

Lorsqu'un Lieu devient hanté, prenez 1 jeton Lieu hanté  et placez-le sur ce Lieu, en remplaçant les actions de cet emplacement. Si 2 lieux sont hantés et qu'un 3ème Lieu le devient, les joueurs perdent immédiatement la partie !

Tant qu'il est hanté, les règles suivantes s'appliquent à ce lieu :

- Les joueurs ne peuvent y effectuer aucune Action de Lieu.
- Le Lieu ne peut jamais gagner de jetons Visiteur.
- Si le Lieu contient 1 jeton Monstre, il doit y rester jusqu'à ce qu'il soit Nettoyé.

DRAW DECK



DISCARD DECK

Pour nettoyer un Lieu, un membre du Scooby Gang doit effectuer le **Action Lieu Hanté** en se tenant sur le Lieu. Déplacez 2 cartes du haut de la **Pioche** dans la **pile de Défausse** face visible. Une fois fait, retirez le **jeton Lieu hanté**  et placez 3 **jetons Visiteur**  sur ce Lieu.

FIN DE LA MANCHE

Une fois que tous les membres du Scooby Gang et le Monstre ont joué leur tour, la Manche est terminée. A la fin de chaque Manche, placez toutes les cartes Scooby Gang utilisées face visible dans la Défausse. Placez la carte Monstre utilisée face visible à côté du Paquet Monstre, formant la pile de Défausse du Monstre. Renvoyez les jetons Mouvement de Monstre utilisés à la réserve. Ensuite, commencez une nouvelle Manche.

FIN DE LA PARTIE

Les joueurs gagnent la partie une fois tous les Pièges complétés. Les joueurs perdent la partie lorsque l'une des conditions de Défaite est remplie (voir page 5 - Gagner et Perdre la Partie).



* MODE SOLO

Le Mode Solo se joue comme le jeu normal avec les modifications suivantes :

MISE EN PLACE

A la place de choisir un membre du Scooby Gang, incarnez Sammy et Scooby-Doo comme votre acolyte. Prenez la carte ID de Sammy et placez-la devant vous. Ensuite, prenez la carte ID de Scooby-Doo et placez-la à côté de Sammy. Piochez 3 cartes de la Pioche et placez-les face visible à côté de la carte ID de Scooby-Doo. Ces 3 cartes sont les seules cartes disponibles pour Scooby-Doo pour tout le jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

- Au début de chaque Manche, piochez 3 cartes Scooby Gang dans la Pioche et gardez-en 2. Défaussez la carte restante face cachée sur la pile de Sauvegarde. Jouez 2 tours avec Sammy. Comme pour le jeu normal, lorsque l'Initiative des cartes choisies arrive, déplacez Sammy et effectuez une Action de Lieu et tout autre effet indiqué sur la carte.
- Les cartes de Scooby-Doo peuvent être utilisées pendant n'importe quel Manche. Lorsque vous décidez d'en utiliser une, résolvez-la lorsque son Initiative arrive, jouez un tour avec Scooby-Doo comme d'habitude (en plus des 2 tours de Sammy). Une fois que le tour de Scooby-Doo se termine, placez la carte utilisée dans la Défausse face visible. Les effets sur les cartes de Scooby-Doo sont utilisés comme d'habitude, sauf pour les cartes qui protègent Scooby-Doo de la Peur. Les Cartes Scooby Gang 4 et 36 🍷 n'ont aucun effet sur Scooby-Doo en Mode Solo.
- La Capacité de Scooby-Doo peut être utilisée à tout moment, mais une seule fois pendant le jeu.
- Au Wolf's End Lodge, récupérez une seule carte.

Remarque: Vous pouvez allouer des jetons de ressources que Scooby transporte en utilisant la Capacité spéciale de Sammy.



* DUO DE MONSTRE

En plus d'être joués séparément, la Sorcière et le Zombie peuvent être joués en tant que Duo de Monstre. Lorsque vous jouez avec un Duo de Monstre, il y a quelques règles supplémentaires :

- Les Duos de Monstres offrent un défi plus élevé et ne peuvent être joués qu'en Niveau de Difficulté Moyen ou Difficile.
- Le Zombie et la Sorcière ont 2 Cartes Spéciales différentes de la celles utilisées pour jouer en tant que Monstres individuels.
- Piochez toujours 2 cartes Monstre. Vérifier les informations sur leurs cartes pour voir quel monstre utilise quelle carte.
- Les deux ont des Capacités de Monstre qui sont déclenchées selon la carte Monstre. Cependant, 1 d'entre elle n'Effraie pas les Visiteurs ou ne provoque pas la Peur des Membres du Scooby Gang lors de leur activation régulière. Ces informations sont aussi sur leurs cartes.
- Les deux Monstres sont affectés par les effets des cartes Piège Difficile.
- Les Duos de Monstres interagissent les uns avec les autres. Ils ont toujours une Capacité Spéciale qui se déclenche lorsque l'un d'entre elle entre dans le Lieu de l'autre.
- Lorsque vous jouez avec la Sorcière et le Zombie en tant que Duo de Monstres, la réserve de jetons Monstre contient 7 jetons Monstre.





CREDITS

GAME DESIGN: Fred Perret and Guilherme Goulart

LEAD DEVELOPMENT & SOLO MODE: Alex Olteanu

ARTWORK: Hanna-Barbera Productions and Hannah

Cardoso **COVER BOX & BOARD ART:** Hannah Cardoso

GRAPHIC DESIGN: Gabriel Burghi and Max Duarte

ART DIRECTOR: Mathieu Harlaut **SCULPTOR:**

Edgar Ramos and Aragorn Marks **ENGINEERING:**

Vincent Fontaine **PRODUCTION:** Raquel Fukuda (lead),

Marcela Fabreti (lead), Thiago Aranha, Rebecca Ho,

Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizuan, Kenneth

Tan, and Gregory Varghese **WRITING:** Eric Kelley,

PROOFREADING: Jason Koepp **LICENSING:** Geoff Skinner

PUBLISHER: David Preti **PLAYTESTERS:** Ricardo Kuma,

Fabul Henrique, Luiza Pirajá, Pedro Ivo Costa, Thaissa Lamha,

TRADUCTION: Samuel Debethune pour la communauté Française. Ne peut faire l'objet de vente ou de spéculation

Fernando Costa (in memoriam), Adriano Trotta, Édipo Bela,

Marcos Vinícius Teodoro Costa, Víctor Hugo Costa Santos,

Marcel de Lima Marigo, Angélica Pereira dos Santos Carlos,

Cristiano Silva, Rodrigo Sampaio Rodriguez, Dayane Caste,

Felipe Akio Arse, Felipe Barretto, Hendric Sueitt, Débora

Kamogawa, Hudson William da Silva, Eduardo Marcelino

Miglioranci, Renato Gois Figueiredo, Rennan Gonçalves da

Penha, Gabriel Garcia, Felipe Abreu, Vitor Garcia, Daniel

Fidalgo, Rodrigo Sonnesso, Robert Coelho, Amanda Angelo,

Pedro Henrique Bárbara Côrtes, Bianca Mancini, Viola Bafle

REMERCIEMENTS: Nous sommes honorés d'avoir

conçu un jeu qui célèbre les personnages iconiques de ce

cartoons qui ont bercés notre enfance, avec qui nous avons

adoré grandir et maintenant regarder avec nos enfants!



SCOOBY-DOO and all related characters and elements © & ™ Hanna-Barbera. WB SHIELD: © & ™ WBEI. (s21)

RÉSUMÉ DES RÈGLES

1. PIOCHER & CHOISIR DES CARTES

Chaque joueur pioche 2 cartes de la Pioche et en sélectionne 1 pour jouer ce tour. La carte restante est placée face cachée sur l'emplacement de Sauvegarde. Les joueurs ne peuvent pas révéler le contenu de leurs cartes, mais peuvent donner de vagues indices.

2. RÉVÉLER

Les joueurs révèlent leurs cartes choisies simultanément. Les joueurs prennent la première carte du Paquet Monstre et la révèlent. Comparez l'Initiative de toutes les cartes Scooby Gang et la carte Monstre pour déterminer l'ordre dans lequel tous les personnages jouent.

3. ACTION!

Les joueurs effectuent leurs tours en suivant l'Ordre d'Initiative.

TOUR DES MEMBRES DU SCOOPY GANG:

1. SE DÉPLACER

Les joueurs peuvent déplacer leur figurine Scooby Gang jusqu'au nombre de Lieux indiqué sur la carte Scooby Gang qu'ils ont joué, en suivant les panneaux routiers sur le plateau.

2. EFFECTUER UNE ACTION DE LIEU

Les joueurs peuvent effectuer 1 des actions disponibles sur le Lieu où ils se trouvent :

- Récupérer des cartes Scooby Gang
- Restaurer des jetons Visiteur
- Retirer des jetons Monstre
- Rassembler des ressources
- Construire des Pièges

TOUR DU MONSTRE:

1. VÉRIFIER LA CAPACITÉ DU MONSTRE

Vérifier si le symbole  est présent au bas de la carte, la Capacité Monstre est active pour ce tour.

2. DÉPLACEMENT DU MONSTRE

Le chiffre sur la carte Monstre indique le nombre de Lieu que le Monstre traversera ce tour, ainsi que le chemin qu'il empruntera.

3. EFFRAYER LES VISITEURS

Chaque fois qu'un Monstre entre dans un Lieu, retirez 1 jeton Visiteur  sur ce Lieu. Si jamais un emplacement perd son dernier Visiteur, Le lieu devient Hanté.