

TERREURS SUR LAKEVIEW

KIDS ON BIKES
LE JEU DE PLATEAU



LIVRET DE RÈGLES

TERREURS SUR LAKEVIEW

KIDS ON BIKES
LE JEU DE PLATEAU

INTRODUCTION

Quelque chose ne tourne vraiment pas rond à Lakeview... vous le savez, mais personne ne vous croit! Certainement pas les « adultes » qui n'écoutent jamais les gamins. Vous avez passé toute votre vie ici, mais ce n'est que très récemment que vous avez commencé à entendre d'étranges bruits en pleine nuit. Et maintenant, un des nouveaux élèves de l'école a disparu. Vous êtes certain qu'une monstrueuse créature a été lâchée sur la ville... et c'est désormais à vous de la vaincre!

Dans **Terreurs sur Lakeview**, vous et vos meilleurs amis êtes confrontés à un des quatre monstres diaboliques cherchant à détruire Lakeview, et peut-être même le monde entier! Enfoncez vos bécanes et cherchez des indices sur les faiblesses du monstre, trouvez le gamin disparu qu'il a enlevé et mettez un terme à la menace qui plane sur votre ville!



Pour apprendre à jouer:



12+



2-5



45-60'

BUT DU JEU

Terreurs sur Lakeview est un jeu coopératif. Mais un des participants doit jouer le Gamin Perdu qui est emprisonné dans un des bâtiments du plateau. Le **Gamin Perdu** contrôle les déplacements du Monstre en jouant des cartes, tout en utilisant ces mêmes cartes pour donner des indices aux autres Gamins sur l'endroit où il se trouve. Les autres joueurs incarnent des Gamins qui doivent fouiller la ville et remplir tous les Objectifs nécessaires afin de vaincre le Monstre: chaque Monstre a son propre ensemble démoniaque d'Objectifs et d'éléments narratifs que vous devez explorer.

Les Gamins (et le Gamin Perdu) gagnent en équipe s'ils peuvent remplir **tous** les Objectifs avant que le jeton Calamité n'atteigne la fin de la Piste Calamité. Si cela se produit, **tous** les Gamins **perdent!**

MATÉRIEL

1 plateau de jeu
(vue de Lakeview)



1 plateau Itinéraire secret
(double face)



2 figurines Fédéraux



1 plateau Missions
(double face)



18 jetons Roue



12 jetons Rencontre



12 jetons Badaud innocent



3 jetons Projecteur
Démon de Dover



38 cartes Gamin Perdu



4 cartes Aide de jeu



1 plateau Piste Calamité & Ordre du tour



4 jetons Reflet
Bloody Mary



23 cartes Objet



4 cartes Pouvoir



1 jeton Calamité



1 jeton Assommer



8 jetons Malédiction
Diable de Jersey



7 cartes Bécaune



20 jetons Symbole



1 jeton double-Tour



1 jeton
Nouvelle Main



4 jetons Personnage
doté de pouvoirs



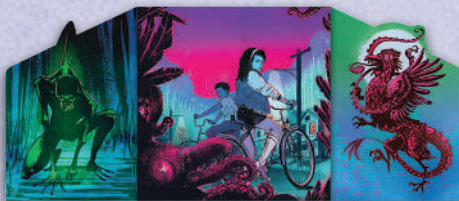
33 cartes
Rencontre



2 petites figurines 2D Monstre



1 Écran de jeu



4 jetons Ordre du tour



19 cartes
Objectif Monstre



4 figurines 2D Monstre



4 fiches Histoire de Monstre



4 jetons Étoile



4 jetons
Arbre - Snallygaster



4 figurines 2D Gamin



MISE EN PLACE

Tout d'abord, préparez la **ville de Lakeview** :

1. Dépliez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Placez le plateau **Piste Calamité & Ordre du tour** près du plateau de jeu, en fonction du nombre de joueurs. Placez le **jeton Calamité** sur le premier emplacement de la Piste Calamité.
3. Séparez les **jetons Symbole** par type. Mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée sur les emplacements correspondants du plateau Piste Calamité & Ordre du tour.
4. Mélangez les **cartes Rencontre** et placez-les à proximité.
5. Placez les **jetons Rencontre** et les **jetons Étoile** à proximité.
6. Prenez les deux figurines des Fédéraux (Berline rouge et Van bleu) et placez-les sur les cases de départ correspondantes.





Remarque: Avant de commencer, assurez-vous de retirer toutes les cartes Rencontre, Objet ou Gamin Perdu avec un symbole Monstre dans un angle. Ces cartes ne sont utilisées qu'au cours d'une partie avec le Monstre représenté.

GAMIN PERDU

Ensuite, le **Gamin Perdu** doit préparer son matériel :

7. Choisissez un joueur qui incarnera le Gamin Perdu. Il doit s'asseoir en face du plateau de jeu afin qu'il puisse facilement contrôler les déplacements du Monstre en cours de partie.
8. Donnez au Gamin perdu l'**Écran de jeu** et le **jeton Nouvelle Main**.
9. Le Gamin Perdu mélange les **cartes Pouvoir**, en pioche une et la place **face cachée** derrière son Écran. Cela détermine quel pouvoir spécial il aura une fois qu'il sera retrouvé. Les autres cartes Pouvoir sont remises dans la boîte sans être révélées.
10. Le Gamin Perdu prend les **cartes Gamin Perdu** et les mélange avant de poser le paquet à la vue de tous les joueurs.
11. Puis le Gamin Perdu ajoute 5 **jetons Rencontre** sur des **Bâtiments** du plateau en suivant les étapes suivantes :

- a. Pour chaque jeton Rencontre, piochez 1 carte Gamin Perdu et placez le jeton Rencontre sur le Bâtiment indiqué en bas de la carte.

Exemple: le Gamin Perdu révèle la carte ci-contre, il place donc un jeton Rencontre sur le Bâtiment Banque Jenkins.



b. Créez 3 défausses :



Avec les 5 cartes piochées (11.a.), le Gamin Perdu place la première face visible pour constituer la **première** défausse. La deuxième carte piochée est posée à côté pour constituer la **deuxième** défausse et la troisième est posée pour former la **troisième** défausse, pour un total de 3 défausses comme indiqué (voir « Pourquoi 3 défausses » page 7).

- c. Les deux dernières cartes peuvent être placées sur n'importe quelle défausse sans conséquence.
- d. Tous les autres effets des cartes piochées au cours de cette étape sont ignorés.

Remarque: Le Gamin Perdu a été kidnappé par le Monstre, il ne communique donc pas directement avec les autres Gamins. Au cours de la partie, il peut utiliser les icônes des cartes défaussées pour donner des indices sur l'endroit où il se trouve; il est donc important de savoir quelles cartes recouvrir et lesquelles laisser visibles. La localisation du Gamin Perdu n'est déterminée que plus tard dans la mise en place, donc les icônes de ces 5 cartes n'ont aucune importance pour le moment.

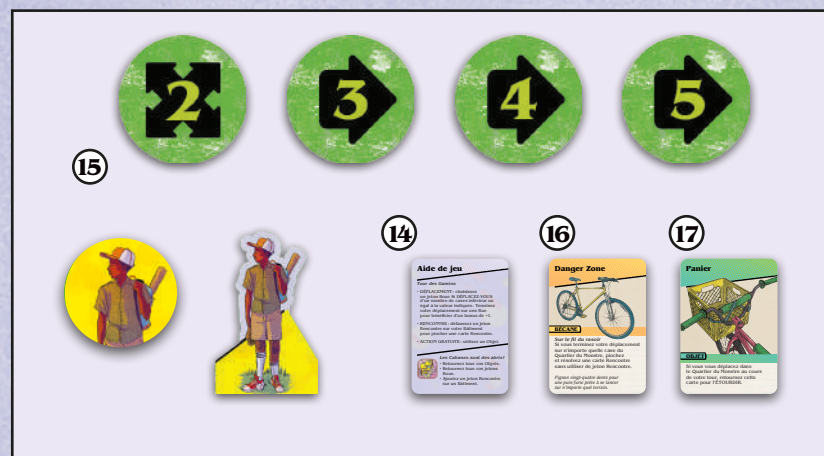


- 12.** Déterminez le lieu où est caché le Gamin Perdu : pour ce faire, le Gamin Perdu pioche secrètement la première carte du paquet Gamin Perdu et regarde en bas de cette carte. C'est là qu'il se trouve. Placez cette carte face cachée derrière l'Écran de jeu (le Gamin Perdu peut la regarder n'importe quand, mais il ne peut pas la révéler aux autres Gamins).
- 13.** Enfin, le Gamin Perdu pioche 4 cartes Gamin Perdu pour constituer sa main de départ.

GAMINS & CHOIX DU MONSTRE

Pendant ce temps, les autres Gamins (hormis le Gamin Perdu) peuvent se préparer :

- 14.** Chaque joueur prend une carte **Aide de jeu**, puis choisit une couleur et prend les quatre **jetons Roue**, le jeton **Ordre du tour** et la **figurine 2D Gamin** correspondants.
- 15.** Chaque joueur place ses jetons Roue devant lui, avec les chiffres face visible.
- 16.** Mélangez les cartes Bécane. Distribuez-en une au hasard à chaque joueur. Elle est placée face visible près de leurs jetons Roue. Remettez dans la boîte les cartes Bécane inutilisées. Votre carte Bécane vous confère une capacité spéciale dont vous êtes le seul à bénéficier.
- 17.** Mélangez les cartes Objet. Distribuez-en une au hasard à chaque joueur. Placez le reste de la pioche Objet face cachée à proximité.
- 18.** Il y a certaines étapes spéciales que vous devez effectuer en fonction du nombre de joueurs :
- Chaque Gamin place son jeton Ordre du tour sur un des emplacements de départ du plateau Ordre du Tour. Si vous jouez à quatre, placez aussi le jeton Double-Tour (2x) sur une de ces cases circulaires du plateau Ordre du tour (voir page 12).
 - Si vous jouez à deux, un joueur incarne le Gamin Perdu et l'autre joueur assume le rôle de 2 Gamins. Vous devez toujours bien séparer tous les éléments et toutes les actions de chaque Gamin.



À présent, il est temps de révéler le Monstre qui terrorise Lakeview !



Vous pouvez choisir parmi 4 Monstres, et chacun d'eux a ses propres règles de mise en place et ses propres éléments de jeu. Décidez ensemble quel Monstre vous voulez affronter. Pour chacun d'eux est indiqué un niveau de difficulté qui peut vous aider à choisir quel type de partie vous souhaitez.

Une fois que vous avez choisi, prenez la fiche **Histoire** correspondant au Monstre, lisez-la à voix haute et suivez les étapes de mise en place sur le verso de la carte. Cette carte vous plongera directement dans le jeu une fois que vous vous serez familiarisé avec les règles de base abordées dans ce livret.

COMMENT JOUER

Pour commencer la partie, le **Gamin Perdu effectue son premier tour**. Puis **2 des Gamins jouent leur tour**. Cette séquence se répète jusqu'à la fin de la partie.

Ordre du tour :

Gamin perdu > 2 Gamins > Gamin Perdu > 2 Gamins...

Au cours de votre **tour en tant que Gamin Perdu**, jouez 1 carte de votre main et posez-la sur la défausse de votre choix ; résolvez l'**Action Effrayante** indiquée en haut de la carte, puis ajoutez un jeton Rencontre au bâtiment indiqué en bas de celle-ci.

Au cours du tour des autres joueurs, en tant que Gamins, dépensez un de vos jetons Roue pour vous déplacer sur le plateau, et effectuez une Rencontre dans les lieux où vous terminez votre déplacement. Idéalement, cela signifie effectuer une Rencontre dans un Bâtiment avec un jeton Rencontre dessus, faire progresser un **Objectif**, ou se réfugier dans une **Cabane**. Cependant, il vous faut éviter le Monstre **et** les **Fédéraux** afin d'empêcher la Calamité de se déclencher.

Pourquoi 3 défausses ?

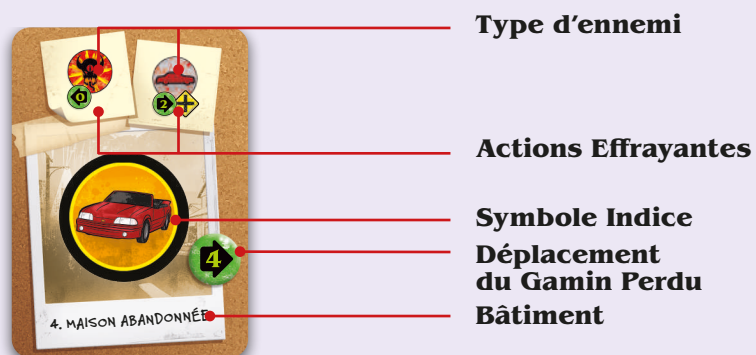
Lors de la mise en place, en tant que Gamin Perdu, vous avez constitué 3 défausses. En cours de partie, vous pouvez les utiliser pour donner aux autres joueurs des indices sur l'endroit où vous vous trouvez. Quand vous jouez une carte à votre tour en tant que Gamin Perdu, vous pouvez recouvrir la carte d'une des 3 défausses. Grâce au symbole au centre de la carte, vous pouvez donner des indices à vos amis. Jusqu'à ce que vous soyez retrouvé, vous devez constamment trouver l'équilibre entre donner des indices et gérer le Monstre.

TOUR DU GAMIN PERDU

En tant que Gamin Perdu, choisissez 1 carte de votre main et jouez-la face visible sur une des 3 piles de défausse, sans commentaires. Puis, suivez les étapes suivantes dans cet ordre :

1. Résoudre les Actions Effrayantes en haut de la carte (de gauche à droite).
2. Ajouter un jeton Rencontre sur le Bâtiment indiqué en bas de la carte.
3. Déplacer les deux Fédéraux d'une Intersection chacun.
4. Piocher 1 carte Gamin Perdu.

Exemple de carte Gamin Perdu



ÉTAPE 1 : RÉSOUDRE DES ACTIONS EFFRAYANTES

La partie supérieure de la carte indique les mésaventures qui peuvent survenir au cours de ce tour. S'il y a plus d'une Action Effrayante, résolvez entièrement celle de gauche avant de résoudre celle de droite (voir la dernière page de ce livret de règles pour la liste des icônes des Actions Effrayantes).

ÉTAPE 2 : AJOUTER UN JETON RENCONTRE

Un Bâtiment est indiqué en bas de chaque carte Gamin Perdu. Trouvez ce Bâtiment sur le plateau de jeu et posez dessus un jeton Rencontre à cheval entre les deux espaces de ce Bâtiment. Il est possible qu'un Bâtiment ait plus d'un jeton Rencontre.

***Exemple :** En bas de la carte jouée par le Gamin Perdu au cours de ce tour est indiqué Maison abandonnée. Le Gamin Perdu place un jeton Rencontre sur la Maison abandonnée.*

ÉTAPE 3 : DÉPLACER LES FÉDÉRAUX D'UNE INTERSECTION

Déplacez les deux figurines des Fédéraux jusqu'à la prochaine Intersection comme indiqué sur le plateau de jeu (qu'ils se soient déjà déplacés ou non via des Actions Effrayantes). N'oubliez pas de vérifier si des Gamins sont surpris par les Fédéraux (voir « Surpris par les Fédéraux », page 10).

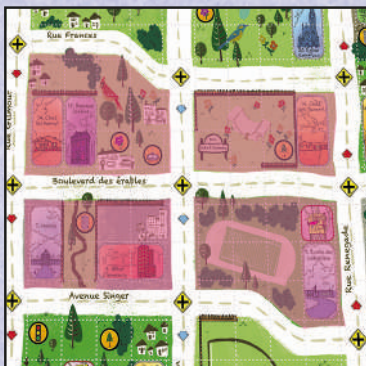
ÉTAPE 4 : PIOCHER 1 CARTE GAMIN PERDU

Le Gamin Perdu termine son tour en piochant 1 carte Gamin perdu et en l'ajoutant à sa main.

Remarque :
Plusieurs cartes Gamin Perdu possèdent un symbole Action au lieu d'un symbole Indice au centre de la carte. Cette action peut être accomplie durant l'étape 2 du tour du Gamin Perdu.



DÉPLACER LE MONSTRE



Contrairement aux autres éléments de jeu, le Monstre ne se déplace pas entre deux cases, mais d'un Quartier à un autre: le plateau de Lakeview est divisé en un certain nombre de Quartiers délimités par des rues. Quand le Monstre se déplace, il « saute » par-dessus la rue vers un Quartier adjacent. La case où se trouve la figurine 2D du Monstre dans ce Quartier n'a aucune importance.



L'action de déplacement du Monstre indique la direction qu'il doit emprunter. À chaque fois que le Monstre se déplace, il **attaque** le Quartier où il atterrit. Dans l'exemple ci-dessus, le Monstre se déplace dans une direction et qu'il y a deux Quartiers vers lesquels il peut se rendre, le Gamin Perdu choisit où le Monstre termine son déplacement.

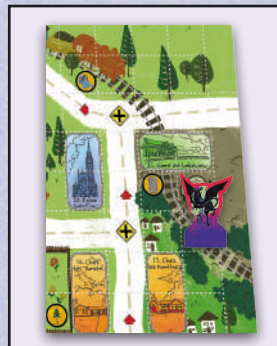


Si une Action Effrayante indique que le Monstre **se déplace vers le Gamin le plus proche**, déplacez-le d'1 Quartier vers le Gamin situé dans le **Quartier le plus proche**. Si le Monstre est déjà dans un Quartier où se trouve un Gamin, il y reste et attaque.



Important: Un Gamin dans une Cabane est en sécurité et il n'est jamais pris en compte quand on détermine le Gamin le plus proche.

Si, pour n'importe quelle raison, vous ne pouvez pas effectuer le déplacement du Monstre (par exemple parce que cela lui ferait quitter le plateau), faites progresser le jeton Calamité d'une case sur la Piste Calamité. Le Monstre ne fait rien et reste dans le même Quartier.



Exemple: En tant que Gamin Perdu, vous jouez une carte qui indique que le Monstre doit se déplacer vers l'est. Mais il ne peut pas le faire, car cela lui ferait quitter le plateau de jeu. Comme pénalité, faites progresser le jeton Calamité d'1 case.

Attaques du monstre

Quand le Monstre attaque, il attaque **tout** le Quartier dans lequel il se trouve. Cela inclut les rues et les Intersections qui le bordent.



Tous les Gamins dans ce Quartier qui ne sont pas dans une Cabane sont attaqués. Pour chaque Gamin, faites progresser le jeton Calamité d'1 case sur la Piste Calamité, puis déplacez ce Gamin vers la Cabane la plus proche (si plusieurs Cabanes sont à la même distance, le Gamin Perdu choisit où sera envoyé le Gamin attaqué).



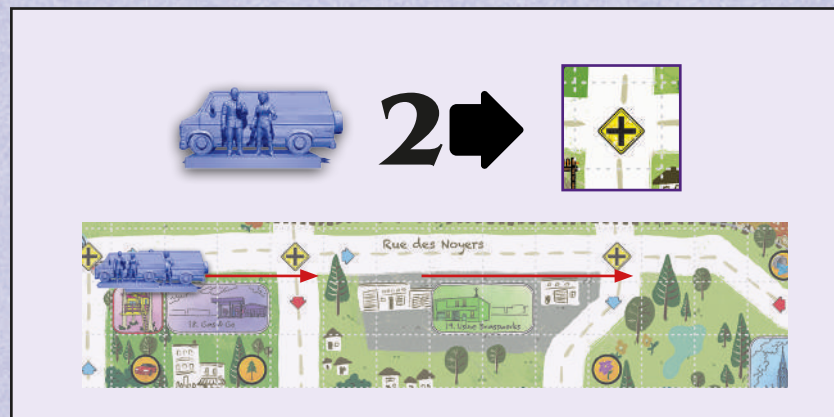
Exemple: La figurine de Nancy est sur une case de rue bordant le Quartier que le Monstre attaque. Elle subit cette attaque! Le jeton Calamité progresse d'1 case sur la Piste Calamité. Puis Nancy déplace sa figurine sur la Cabane la plus proche.

Chaque figurine Fédéraux est aussi attaquée, mais ces derniers se contentent de fuir: faites avancer la ou les figurines concernées de 3 intersections en suivant les règles de déplacement habituelles décrites à droite.

Exemple: La figurine bleue des Fédéraux patrouille sur une Intersection d'un Quartier attaqué par le Monstre. Elle progresse immédiatement vers l'avant de 3 Intersections pour échapper au Monstre.

Remarque: Certains Monstres ont des règles spéciales à appliquer quand ils attaquent; vérifiez bien ce qui est indiqué sur leur fiche!

DÉPLACER LES FÉDÉRAUX



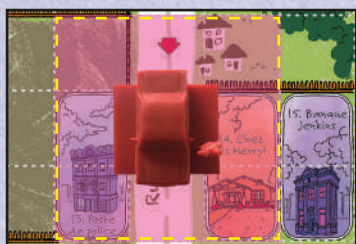
Chacune des deux figurines Fédéraux suit un itinéraire prédéfini à travers la ville. Cet itinéraire est représenté sur le plateau de jeu par des flèches colorées. Les Fédéraux commencent la partie à leur point de départ indiqué sur le plateau, et patrouillent d'une Intersection vers une autre en suivant leur itinéraire prédéfini.

Quand une Action Effrayante s'accompagne d'une icône des Fédéraux, déplacez la figurine illustrée (rouge ou bleue) du nombre d'Intersections indiqué. Dans l'exemple ci-dessus, la figurine bleue des Fédéraux est déplacée de 2 Intersections.



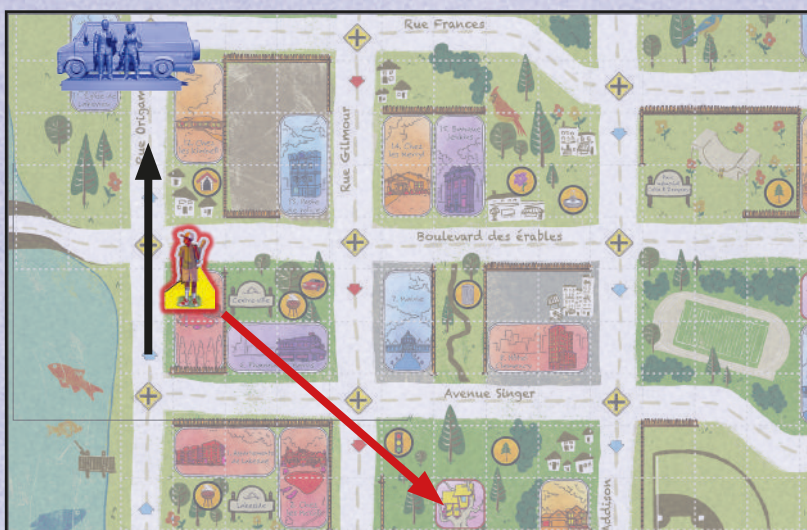
Si une figurine Fédéraux termine un tour complet et revient à son emplacement de départ, faites progresser d'1 case le jeton Calamité sur la Piste Calamité.

SURPRIS PAR LES FÉDÉRAUX



Les figurines Fédéraux touchent 8 cases autour de leur véhicule. En se déplaçant, elles observent toutes les cases qu'elles traversent et les Intersections qu'elles atteignent.

Si la case d'un Gamin est en contact avec une figurine Fédéraux, faites immédiatement progresser le jeton Calamité d'1 case sur la Piste Calamité. Puis le Gamin doit fuir et se réfugier dans la Cabane la plus proche. Un Gamin dans une Cabane est considéré à l'abri et ne peut pas être surpris par les Fédéraux.



Exemple: Dustin est Chez les Jones quand les Fédéraux avancent de 2 Intersections. Malheureusement, la case sur laquelle il se trouve est dans le rayon d'action des Fédéraux quand ils passent à côté de cette maison (le socle de la figurine déborde sur la case). Dustin fait progresser le jeton Calamité d'1 case et place sa figurine sur la Cabane la plus proche.

RÈGLES IMPORTANTES POUR LE GAMIN PERDU

Le Gamin Perdu dispose d'un pouvoir spécial qui lui permet de transmettre des images à l'esprit des autres Gamins afin de les guider vers l'endroit où il se trouve.

Jouer des cartes sur les piles de défausse est le moyen par lequel le Gamin Perdu communique avec les autres joueurs. **Le Gamin Perdu ne peut pas donner d'indices ou de conseils aux autres Gamins autrement qu'en jouant des cartes. Il ne peut jamais montrer sa main ou ses cartes à un autre Gamin ni révéler ce qui se trouve derrière son Écran de jeu.**



Exemple: Le Gamin Perdu est caché en 16, Chez les Turner. Il joue une carte sur laquelle est illustrée une Niche, espérant que les Gamins en déduiront qu'il se trouve à proximité de la niche dans La Banlieue. Un peu plus tard, il pioche une carte avec un indice encore plus intéressant: le panneau du Parc mémoriel Celia P. Dempsey. Il la joue. Maintenant, il est possible que les autres Gamins comprennent qu'il est caché entre le Parc et la Niche...

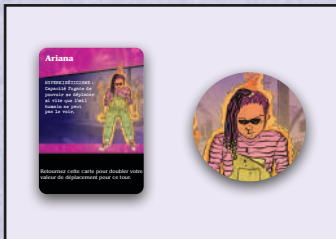
Une fois que le Gamin Perdu a été retrouvé, il peut dire ce qu'il veut, mais il ne peut toujours pas montrer aux autres Gamins ses cartes ni ce qui se trouve derrière son Écran.

Remarque:

En tant que Gamin Perdu, vous n'êtes pas obligé de demeurer totalement silencieux, mais il est important que vous ne révéliez des indices que par l'intermédiaire de vos cartes et de vos choix de jeu. Par exemple, dire quelque chose comme: « Je me sens vraiment abandonné ici », pour attirer l'attention sur la Maison abandonnée est interdit. Mais c'est à vous qu'il revient de décider, et si vous jouez avec des joueurs plus jeunes, il peut être intéressant d'assouplir un peu cette règle.

JETON NOUVELLE MAIN

En tant que Gamin Perdu, vous pouvez à tout moment et une fois par partie utiliser le jeton Nouvelle Main conservé derrière l'Écran de jeu. Si vous le faites, avancez d'1 case le jeton Calamité, mélangez votre main actuelle dans le paquet Gamin Perdu puis piochez une nouvelle main de 4 cartes. Le jeton est alors retiré du jeu.

Actions du Gamin Perdu une fois retrouvé

En tant que Gamin Perdu, lorsque vous êtes retrouvé par les autres joueurs, placez votre jeton Personnage doté de pouvoirs correspondant à votre carte Pouvoir sur le Bâtiment où vous étiez pris au piège. À partir de maintenant, vous pouvez vous déplacer et effectuer une Rencontre au cours de

vos tours comme les autres Gamins (voir page 13). Mais vous devez toujours jouer une carte Gamin Perdu à chacun de vos tours et effectuer les 4 étapes décrites précédemment avant d'effectuer votre déplacement et votre Rencontre.

Exemple: Au cours de ce tour, le Gamin Perdu a joué une carte avec un « 5 » dans l'icône de Déplacement du Gamin Perdu; il peut donc se déplacer jusqu'à 5 cases, puis effectuer une action Rencontre (comme un autre Gamin).

La Carte Pouvoir

En tant que Gamin Perdu, une fois que vous avez été retrouvé, vous devez révéler votre carte Pouvoir afin qu'elle soit visible de tous les joueurs. Cette carte vous donne une capacité spéciale que vous pouvez utiliser durant votre tour. Ce Pouvoir fonctionne comme une carte Objet. Quand il est utilisé, retournez la carte face cachée. Elle peut de nouveau être retournée face visible en vous déplaçant dans une Cabane (voir page 13).

TOURS DES GAMINS**CHOISIR QUEL GAMIN JOUE**

Une fois que le Gamin Perdu a terminé son tour, les autres Gamins vont jouer deux tours consécutifs, l'un après l'autre.

L'ordre dans lequel les Gamins jouent n'est pas figé: vous pouvez choisir de changer l'ordre du tour pendant la partie!

Mais les Gamins (autres que le Gamin Perdu) doivent toujours effectuer un même nombre de tours: aucun Gamin ne peut effectuer son second tour tant que tous les autres n'ont pas effectué leur premier tour.

Dans une partie à 3 joueurs, cela signifie que chacun des 2 Gamins effectue un tour entre chaque tour du Gamin Perdu.

Utilisez les cases sur le plateau Ordre du Tour pour indiquer quels Gamins ont déjà effectué leur tour. Une fois que tous les Gamins ont effectué leur tour, remettez les jetons sur l'emplacement Maison.



Exemple: Dans une partie à 5 joueurs, le Gamin Perdu joue en premier. Puis Nancy et Dustin effectuent chacun un tour avec leur figurine en plaçant leur jeton coloré sur 2 des cases vides du plateau Ordre du Tour. Puis le Gamin Perdu effectue un autre tour suivi de Will et de Jane. Maintenant que toutes les cases de l'ordre du Tour sont pleines, tous les jetons sont remis sur l'emplacement Maison. Puis le Gamin Perdu effectue un nouveau tour et ainsi de suite.

À quoi sert le jeton 2X?

Dans une partie à 4 joueurs, il n'y a que 3 Gamins qui peuvent effectuer des tours. Au début de la partie, le jeton Double-Tour (2x) est placé sur une case circulaire du plateau Ordre du tour et il y reste pendant toute la partie. Quand un joueur place son jeton Ordre du Tour à côté, il peut effectuer 2 tours de suite. Après ces deux tours, cependant, le Gamin Perdu effectue le sien. Assurez-vous d'utiliser ce double tour de manière stratégique!



Tour d'un Gamin (autre que le Gamin Perdu)

En tant que Gamin actif, choisissez 1 de vos jetons Roue face chiffre visible et retournez-le face cachée. Cela détermine de combien de cases vous pouvez vous déplacer durant ce tour. Puis, vous devez suivre ces étapes dans l'ordre :

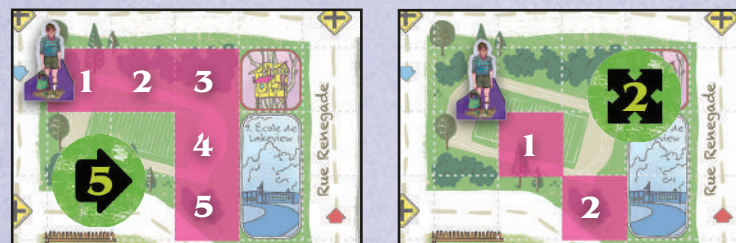
1. Déplacement
2. Rencontre (si possible)

Une fois qu'un jeton Roue a été retourné face cachée, il ne peut plus servir jusqu'à ce que vous ayez utilisé tous vos jetons Roue (ou que vous effectuiez une Rencontre dans une Cabane, voir page 13). Quand cela se produit, à la fin de votre tour, retournez tous vos jetons Roue face chiffre visible.


Premier tour d'un Gamin

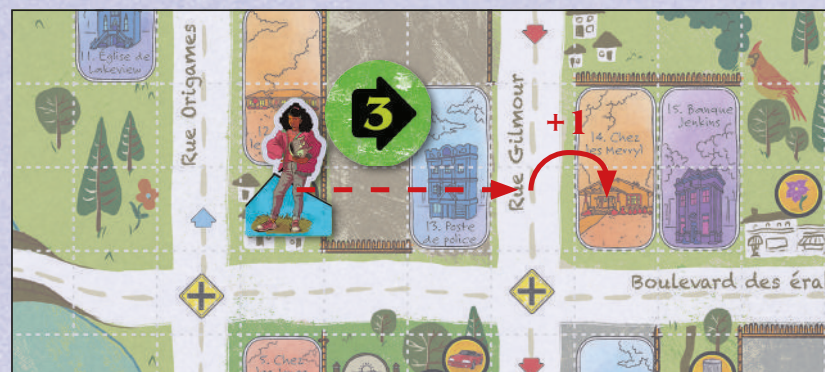
Au début de votre premier tour, placez votre figurine Gamin sur l'emplacement du Bâtiment de départ indiqué dans les instructions de mise en place de la fiche Histoire du Monstre que vous avez choisi. Vous ne pouvez pas être surpris par les Fédéraux ni attaqué par le Monstre tant que vous n'avez pas effectué votre premier tour.

1. DÉPLACEMENT



À moins qu'un effet ne précise le contraire, vous ne pouvez vous déplacer qu'orthogonalement (haut, bas, gauche, droite). Déplacez-vous de case en case, d'un nombre de cases inférieur ou égal au chiffre indiqué sur votre jeton Roue choisi pour ce tour. Vous pouvez vous déplacer sur une case occupée par un autre joueur et vous pouvez traverser les cases occupées par le Monstre ou les Fédéraux sans pénalité (voir « Restrictions de déplacement » ci-après).

Si un jeton Roue comporte le symbole , cela signifie que vous pouvez vous déplacer en diagonale au cours de ce tour.



Bonus de Rue


Si vous terminez votre déplacement sur une case Rue, vous pouvez immédiatement vous déplacer d'une case supplémentaire.



Restrictions de déplacement

- Vous ne pouvez pas traverser de clôtures.
- Vous ne pouvez pas TERMINER votre déplacement dans une case chevauchée par une figurine Fédéraux (cependant, à votre tour, vous pouvez traverser des cases occupées par les Fédéraux, sans pénalité).

Déplacement du Gamin Perdu

Une fois que vous avez été retrouvé en tant que Gamin Perdu, vous pouvez vous déplacer durant votre tour. Au lieu d'utiliser des jetons Roue, utilisez la valeur de déplacement indiquée sur la carte Gamin Perdu jouée à ce tour. Comme les autres Gamins, vous ne pouvez vous déplacer qu'orthogonalement, à moins que le symbole  n'apparaisse sur la carte.

2. RENCONTRE

Une fois que votre déplacement est terminé, vous pouvez effectuer une Rencontre, si vous vous trouvez dans un Bâtiment avec un jeton Rencontre, sur un lieu spécifiquement mentionné sur une carte Objectif ou dans une Cabane.

Rencontre dans des bâtiments

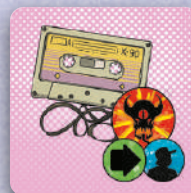
Si vous êtes dans un Bâtiment avec un jeton Rencontre, défaussez ce jeton et remettez-le dans la réserve, puis piochez la première carte du paquet Rencontre pour savoir ce qui se passe dans ce secteur. Lisez la carte à voix haute, et suivez ses instructions. Les cartes Rencontre sont importantes, car c'est le principal moyen de collecter des Symboles et d'atteindre des Objectifs majeurs.

Choix: souvent, une carte Rencontre vous proposera un choix. Après avoir lu la carte, vous devez choisir une des options proposées et en respecter chaque étape.



Exemple: Dustin se trouve à l'Hôtel Clemency. Il retire le jeton Rencontre du plateau et pioche la carte Rencontre illustrée ci-contre. Il doit décider de se déplacer de 5 cases maximum, ou de déplacer la figurine rouge des Fédéraux de 2 Intersections et de prendre un jeton Symbole qui correspond à l'icône sur la carte.

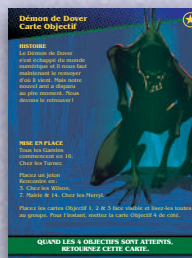
Symboles: si vous recevez un jeton Symbole grâce à une carte Rencontre, piochez le premier jeton Symbole correspondant et retournez-le pour l'activer. Vous devez immédiatement effectuer l'action indiquée au verso du jeton (s'il y en a une — voir au dos des règles pour une liste des effets). Puis conservez le jeton, vous pourrez l'utiliser si besoin (voir « Utiliser les jetons Symboles », page 14).



Exemple: Dustin révèle ce jeton, il doit donc déplacer le Monstre vers le Gamin le plus proche. Puis il conserve le jeton pour l'utiliser plus tard.

Rencontre dans un lieu comportant un Objectif

Parfois, une carte Objectif exige que vous effectuiez une Rencontre pour atteindre un Objectif. Quand vous effectuez une Rencontre à l'endroit indiqué par cet Objectif, accomplissez l'action décrite sur la carte Objectif **au lieu de** piocher une carte Rencontre.



Exemple: Les gamins poursuivent le Démon de Dover et leur premier Objectif est de parler à Lance à la Pharmacie Harris. Nancy termine son déplacement sur la Pharmacie Harris, elle peut donc y effectuer une Rencontre et retourner cette carte Objectif.



Rencontre dans une Cabane

Si vous terminez votre tour dans une Cabane, effectuez les actions suivantes :

- Retournez tous vos jetons Roue face chiffre visible.
- Retournez face visible toutes vos cartes Objet. Ils peuvent à nouveau être utilisés.
- Placez 1 jeton Rencontre sur le Bâtiment de votre choix.

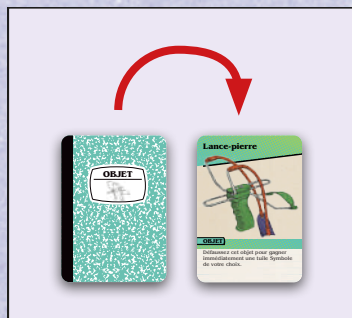
Vous avez repéré un nouvel endroit à explorer !

Un Gamin situé dans une Cabane est à **l'abri de toutes les attaques du Monstre et des Fédéraux**. Un Gamin dans une Cabane ne peut jamais être le « Gamin le plus proche ». Il peut aussi échanger n'importe quels Objets ou jetons Symboles avec n'importe quel autre Gamin qui se trouve également dans n'importe quelle Cabane (voir « Échanger des objets et des Symboles », page 14).

BÉCANES

Chaque Gamin a une carte Bécane qui lui est attribuée aléatoirement en début de partie. Chaque carte Bécane a une capacité unique qui ne peut être utilisée que par le Gamin qui la détient. N'oubliez pas d'en tirer profit quand vous vous déplacez et que vous effectuez une Rencontre!

UTILISER DES OBJETS



Chaque Gamin commence la partie avec au moins 1 Objet et il est possible d'en gagner d'autres en cours de partie. Il n'y a pas de limite au nombre d'Objets qu'un Gamin peut avoir en même temps. Les Objets peuvent être utilisés n'importe quand, à moins que le contraire ne soit indiqué sur la carte. Quand un Objet est utilisé, la carte est retournée face cachée. Il ne peut plus être utilisé tant que la carte n'est pas retournée face visible lorsqu'un Gamin effectue une Rencontre dans une Cabane.

ACTIONS GRATUITES

Parfois, une carte, ou un Objectif, indique à un joueur qu'il peut effectuer une « action gratuite. » Cela signifie que si ce joueur remplit les conditions indiquées, il peut effectuer cette action à n'importe quel moment de son tour. Elle peut être effectuée pendant son déplacement, après son déplacement ou même pendant une Rencontre.

Quand vous choisissez d'effectuer un « déplacement gratuit » en résolvant une carte Rencontre, vous ne pouvez pas effectuer une nouvelle Rencontre. Il s'agit simplement d'un déplacement vous permettant de vous éloigner du danger.

ÉCHANGER DES OBJETS ET DES SYMBOLES

Oui, vous pouvez faire des échanges! Si vous occupez la même case qu'un autre Gamin à n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez donner ou échanger des Objets et des Symboles gratuitement. Si vous êtes dans une Cabane, vous pouvez aussi effectuer des échanges avec **n'importe quels autres** Gamins se trouvant dans une Cabane, n'importe où sur le plateau de Lakeview.

Les cartes Bécane ne peuvent jamais être échangées ou données (*la « bécane » d'un gamin, qu'il s'agisse d'un vélo, d'un fauteuil roulant ou d'un skate, est un élément essentiel de sa personnalité!*).

UTILISER LES SYMBOLES

Généralement, les jetons Symbole sont collectés pendant les Rencontres et sont utilisés pour atteindre des Objectifs. Cependant, au cours de votre déplacement, vous pouvez défausser un jeton Symbole pour vous déplacer de **3 cases supplémentaires**.

TERMINER SON TOUR

Une fois que vous vous êtes déplacé et que vous avez effectué une Rencontre, votre tour est terminé. Une fois que deux Gamins ont joué, le Gamin Perdu effectue un nouveau tour.

Continuez à enchaîner les tours jusqu'à ce que vous ayez atteint tous les Objectifs et que vous ayez vaincu le Monstre, ou jusqu'à ce que le jeton Calamité parvienne à la fin de la Piste Calamité et que le Monstre ait accompli son vil dessein!

FIN DE PARTIE

La partie peut s'achever de deux manières :

Si les Gamins atteignent tous les Objectifs décrits sur les cartes du Monstre, ils l'ont vaincu et Lakeview est sauvée! Pour l'instant...

Tous les joueurs gagnent ensemble.

Félicitations!



Si le jeton Calamité atteint l'extrémité de la Piste Calamité, le Monstre est devenu trop puissant et plus rien ne peut l'arrêter!

Lakeview subit une épouvantable Calamité. Pendant des générations, les Gamins des villes alentour se murmureront les récits de terreur de la ville de Lakeview, aujourd'hui abandonnée...

MONSTRES



Diablot de Jersey

Créature hideuse avec une tête de bouc, des ailes de chauves-souris et des sabots fendus. Le démon, dressé sur ses pattes arrière dotées de griffes noires, s'attaque aux familles pour les maudire et les conduire en enfer. Son cri perçant est la dernière chose que vous entendrez avant de mourir...



Bloody Mary

Terrible reflet des plus sombres désirs de l'humanité, Bloody Mary est invoquée à partir d'une autre dimension quand on prononce trois fois son nom devant un miroir. Si cette apparition vengeresse peut attirer suffisamment d'âmes dans sa dimension, elle pourra s'incarner à jamais dans notre monde...



Démon de Dover

Terreur électrique née du monde électronique, le Démon de Dover évoque un grand humanoïde décharné doté d'une rapidité surnaturelle et qui traque ses proies avec frénésie. Il prend pour cibles des personnes isolées qu'il poursuit dans un but innommable...



Snallygaster

Le Snallygaster est décrit comme une créature mi-reptile mi-oiseau, avec un bec métallique doté de dents tranchantes comme des rasoirs et de tentacules de pieuvre jaillissant de sa gueule béante. Guettant sa proie dans le ciel nocturne, il fond silencieusement sur elle pour l'attraper dans ses serres...

CLARIFICATIONS

Jeton Assommer



Certains effets impliquent le jeton Assommer. Celui-ci permet d'annuler la prochaine action du Monstre, qui ne fait donc rien. Défaussez le jeton Assommer après utilisation. Il faut pouvoir le récupérer pour l'utiliser à nouveau. Si le Monstre effectue plusieurs actions en un seul tour, le jeton Assommer n'empêche que la première action.

Danger zone, Pétards, Panier



Si le Monstre est caché, le Gamin utilisant l'un de ces objets doit retourner la carte et indiquer comment il compte utiliser sa capacité. Le Gamin Perdu lui confirme alors si cela est possible ou non. Si ça l'est, la capacité de la carte fonctionne. Dans le cas contraire, la capacité échoue, mais l'Objet est tout de même utilisé.

Aucun Gamin à chasser

Si un Monstre ne peut pas effectuer son déplacement, mais pas en raison de l'effet du jeton Assommer, il ne fait rien et le jeton Calamité progresse d'1 case. Cela peut aussi se produire si le Monstre est censé se déplacer vers le Gamin le plus proche, mais qu'il n'y en a pas. Étant donné qu'un Gamin est à l'abri dans une Cabane, le Monstre ne peut pas se déplacer vers lui.

Terminer des Quêtes et atteindre des Objectifs

À chaque fois qu'une Quête, ou qu'un Objectif, nécessite que vous vous déplaçiez sur une case précise, il n'est pas nécessaire d'y terminer votre déplacement. Vous n'avez besoin de vous y arrêter que si la Quête, ou l'Objectif, vous indique que vous devez aussi y faire une Rencontre.

Rues

Toute case où apparaît une Rue est considérée comme une case de Rue, y compris les cases avec des segments de rue en diagonale.

ICÔNES ACTION



Déplacez un Gamin de 2 cases. Cette capacité permet au Gamin Perdu de déplacer n'importe quel autre Gamin d'1 à 2 cases dans n'importe quelle direction.



Défaussez votre main et piochez une nouvelle main de 4 cartes. Faites progresser le jeton Calamité d'une case sur la Piste Calamité.



Déplacez le Monstre d'un Quartier vers le Gamin le plus proche, effectuez une attaque du Monstre. S'il se trouve déjà dans un Quartier avec un Gamin, le Monstre ne se déplace pas et se contente d'attaquer.

Ne comptez pas les cases pour déterminer le Gamin le plus proche, mais uniquement les Quartiers. S'il y a plusieurs cibles potentielles ou différentes possibilités de déplacement pour le Monstre, le Gamin Perdu choisit quels Quartiers sont traversés par le Monstre.



Le Monstre attaque le Quartier où il se trouve.



Déplacez le Monstre d'1 Quartier dans la direction indiquée. Après son déplacement, le Monstre attaque.



Déplacez le Monstre sur toute la largeur du plateau dans la direction indiquée jusqu'à ce qu'il ne puisse plus se déplacer. Le Monstre doit se déplacer d'au moins 1 Quartier. Après ce déplacement, il attaque.



Déplacez les Fédéraux de la couleur et du nombre d'Intersections indiqués.



Le jeton Calamité progresse d'une case sur la Piste Calamité.



Ajoutez un jeton Rencontre sur n'importe quel bâtiment de la couleur indiquée.

CRÉDITS

Concepteurs du jeu: Michael Addison & Jonathan Gilmour

Développeur principal: T.C. Petty III

Illustrateurs: Heather Vaughan & Scott O'Gara

Conceptrices graphiques: Anita Osburn & Jeanne Torres

Artiste production: Adam Kelzer

Correcteur: William Niebling

RENEGADE GAME STUDIOS:

Président & éditeur: Scott Gaeta

Vice-présidente ventes & marketing: Sara Erickson

Contrôle qualité: Robyn Gaeta

Directrice des opérations: Leisha Cummins

Directrice créative: Anita Osburn

Responsable production: Dan Bojanowski

Responsable production jeux de rôles: Elisa Teague

Responsable conception des jeux: Matt Hyra

Responsable conception graphique et directrice créative: Jeanne Torres

Responsable production créative: Gordon Tucker

Responsable ventes et marketing: Matt Holland

Responsable production vidéo: Desiree Love

Gestion des événements: Chris Whitpan

Coordinateur de développement: Dan Blanchett

Service client: Jenni Janikowski

Les concepteurs aimeraient remercier les testeurs suivants: David Marron, Clarence Simpson, Matt Haberdorf, Quentin Burleson, Matt Wolfe, Jeremy Baker, Whit Vosburgh, Chris Faulkenberry, Rob Singer, E. B. Singer, Mitch Wallace, Mark McGee.

L'équipe de Renegade Game Studios aimerait remercier Jonathan Gilmour et Doug Levandowski pour nous avoir laissé jouer dans leur bac à sable.

RENEGADE FRANCE

Chef de projet: Simon Gervasi

Traduction: Philippe Tessier

Relecture: Anne Bourdoux, Sylvain Chane-Pane

Maquette: Stéphanie Lairet



www.renegade-france.fr sav@renegade-france.fr

[/PlayRGSFrance](https://www.facebook.com/PlayRGSFrance) | [@PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)

[@origamesrenegade/france](https://www.instagram.com/origamesrenegade/france)

[/PlayRenegade](https://www.twitch.tv/PlayRenegade) / [/Jeux Origames](https://www.youtube.com/JeuxOrigames)