

PAS VU PAS PRIS

Règles du jeu



Phil Vizcarro
Amine Rahmani



Sylvain Aublin

Les règles expliquées en vidéo !

On a fait une vidéo explicative pour vous ! Pour la regarder, scannez le QR code ou rendez-vous sur notre site web à l'adresse :

<https://www.letheia-games.com/pas-vu-pas-pris>



Principe du jeu

Avec des copains fantômes, vous vous êtes introduits dans un hôtel, de nuit, pour l'explorer. Une fois à l'intérieur, vous n'avez pas pu vous empêcher de faire des bêtises. Vous avez touché à tout et fait plein de bruit. Ouh là, vous avez même réveillé les clients de l'hôtel !

Filez discrètement pour ne pas vous attirer des problèmes...

Vous devez traverser le hall sans vous faire repérer par les humains qui vous observent par le trou de la serrure de la porte de leur chambre. Pour cela, vous pouvez déplacer le mobilier et vous cacher derrière. Mais attention, vos camarades pourraient bien vous faire un coup fourré et vous laisser à découvert. Débrouillez-vous pour attirer les regards des humains sur eux et filer en douce !

But du jeu

Faites traverser le hall au plus grand nombre possible de vos fantômes, en l'espace de 5 tours. Plus le fantôme que vous parvenez à faire sortir est grand, plus vous marquez de points.

Matériel et mise en place

- 1 Placer le plateau au centre de la table.
- 2 Chaque joueur choisit une couleur de fantôme, composée de 1 grand, 2 moyens et 4 petits fantômes. Il les place d'un côté du plateau (le côté face à lui) : ce sera leur côté de départ. Il ne peut y avoir qu'une couleur de fantômes par côté.
- 3 Placer les 6 meubles sur le plateau de manière à faire un joli hall d'hôtel.
- 4 Placer aléatoirement la serrure sur l'une des portes qui entourent le hall.
- 5 La dernière personne à avoir regardé par le trou d'une serrure place le dé devant elle (dans l'exemple suivant il s'agit du joueur Bleu).
- 6 Lors d'une partie à 2 joueurs retirer aléatoirement 10 cartes Déplacement, lors d'une partie à 3 joueurs en retirer 5 et toutes les garder pour une partie à 4 joueurs. Les cartes retirées sont remises dans la boîte. Mélanger les cartes Déplacement restantes et en faire une pile sur le bord du plateau.



- 7** Pour une première partie, nous conseillons de laisser dans la boîte les cartes Minuit sonne (voir section “Dès que vous maîtrisez le jeu”, p. 7).



Tour de jeu

Chacun leur tour les joueurs piochent une carte Déplacement et bougent un meuble si leur carte le permet. Puis tous en même temps, ils font progresser leurs fantômes dans le hall. L'un des joueurs est tiré au sort pour choisir le côté où placer la serrure. Il relance le dé pour déterminer son emplacement exact, puis on regarde au travers : les fantômes visibles repar- tent de leur côté !

Déroulement du tour

- 1** En commençant par le joueur qui a le dé devant lui puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pioche une carte Déplacement. Les joueurs qui ont des meubles dessinés dessus peuvent alors en déplacer un seul des deux (voir section “Placement des meubles”, p.3).
- 2** En simultané, tous les joueurs répartissent la valeur de leur carte Déplacement parmi les fantômes qu'ils souhaitent déplacer, et les font progresser dans le hall en les cachant du mieux qu'ils peuvent (voir section “Déplacement des fantômes”, p.4)
- 3.**

- 3 Les joueurs lancent alors le dé. Celui qui obtient le score le plus élevé choisit l'un des côtés du plateau pour y poser la serrure ce tour (voir section "Placement de la serrure", p.6).

Remarque :

Passé le 1^{er} tour, le ou les joueurs qui ont déjà choisi le côté où poser la serrure ne lancent pas le dé jusqu'à ce que tous les joueurs l'aient fait le même nombre de fois. Ainsi, tous les joueurs choisiront l'emplacement de la serrure à tour de rôle.

Exemple :

Au 1^{er} tour, la joueuse Orange fait le plus grand score au dé, c'est elle qui choisit le côté où poser la serrure. Au tour suivant, seules les joueuses Rouge et Vert lancent le dé. Au 4^{ème} tour, les joueuses Orange, Rouge et Vert ont choisi une fois chacune le côté de la serrure, elles relancent donc le dé toutes les trois.

- 4 Une fois que le joueur a choisi le côté, il relance le dé et il place la serrure sur la porte correspondant à la valeur obtenue. Puis il passe le dé à son voisin de gauche (c'est donc ce dernier qui commencera à piocher au prochain tour).
- 5 Les joueurs regardent le hall d'hôtel à travers la serrure. Tous les fantômes visibles prennent peur et retournent de leur côté, hors du plateau. La serrure est ensuite laissée en position.
- 6 Défausser les cartes Déplacement utilisées et commencer un nouveau tour.

Placement des meubles

Certaines cartes Déplacement ont des meubles représentés, en plus du chiffre, comme dans l'exemple ci-dessous. Les joueurs qui les piochent peuvent alors déplacer l'un des deux meubles à ce tour.

Les meubles peuvent être posés librement sur le plateau, sans tenir compte des cases. Ils peuvent être couchés, debout, en biais, se superposer, s'appuyer sur un fantôme... Leur placement est totalement libre, mais ils ne peuvent pas dépasser du hall de l'hôtel.

- Il n'est pas possible de déplacer un meuble qui l'a déjà été ce tour-ci. Si les deux meubles d'une carte Déplacement ont été bougés, déplacez alors n'importe quel autre meuble qui ne l'a pas encore été.

- Lorsqu'un joueur se saisit d'un meuble pour le bouger, il ne peut plus changer d'avis pour se saisir d'un autre meuble.

- Si, pour déplacer un meuble ou un fantôme, un autre meuble ou un autre fantôme vous gêne, il est alors possible de soulever délicatement les éléments gênants à condition de les remettre le plus fidèlement possible à la position occupée avant votre déplacement.

- Si un fantôme est placé sur ou dans un meuble qui est déplacé, le fantôme en est enlevé et posé sur la case où il se trouve.



Déplacement des fantômes

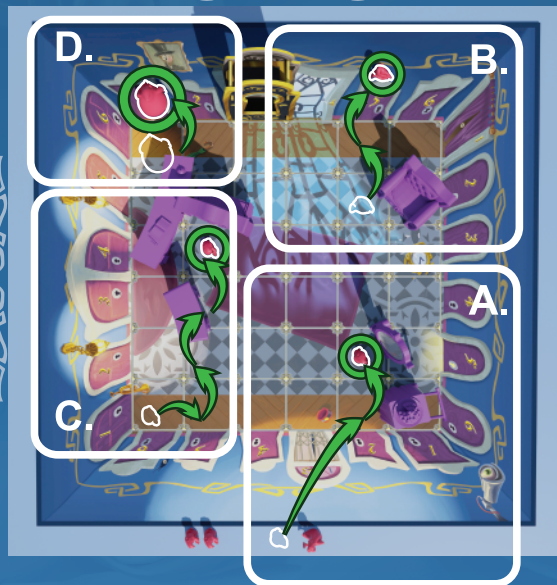
Les fantômes...

- Partent toujours du même côté, depuis la porte de leur choix et marquent des points dès qu'ils atteignent une porte située du côté opposé à leur côté de départ. Ils y restent alors pour comptabiliser les points.
- Se partagent le chiffre de la carte Déplacement pour se déplacer de case en case mais **ils ne peuvent pas traverser et sortir du hall d'hôtel au même tour où ils y entrent**. Ils peuvent changer de direction durant leur déplacement mais ne se déplacent pas en diagonale. Une fois déplacés, ils ne doivent pas dépasser de la case qu'ils occupent et doivent rester debout. Les grands fantômes ne doivent pas s'emboîter sur d'autres fantômes.
- Traversent les meubles sans pénalité de mouvement et peuvent aussi se poser sur eux ou à l'intérieur.
- Lors d'un déplacement, si vous faites bouger des fantômes adverses ou des meubles servant de cachette, c'est au joueur pénalisé de repositionner l'élément du jeu comme précédemment.

Exemple :

La joueuse Rouge obtient un 9 sur sa carte Déplacement.

- Elle fait partir un petit fantôme de son côté pour 2 déplacements
- Pour 2 autres déplacements elle avance son fantôme moyen de 2 cases et le fait sortir (il reste donc de ce côté)
- Elle va cacher, à 4 cases de distance, un petit fantôme qui était déjà sur le plateau pour 4 déplacements
- Elle sort et avance d'1 case son grand fantôme, pour son dernier déplacement



Placement de la serrure

Le joueur qui a obtenu le plus grand score ce tour-ci choisit l'un des côtés du plateau pour y poser la serrure. Il n'est pas possible de la déplacer au préalable pour tester le meilleur côté.

Attention : la serrure doit changer de côté, on ne peut pas choisir de la laisser sur celui où elle est posée.

Exemple :



Les repères de la serrure doivent être alignés sur les bords de la case

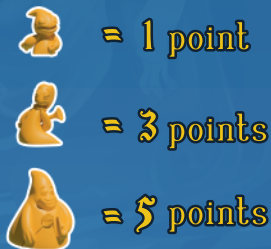


Dans cet exemple les fantômes orange et rouge sont visibles, ils retournent de leur côté respectif.

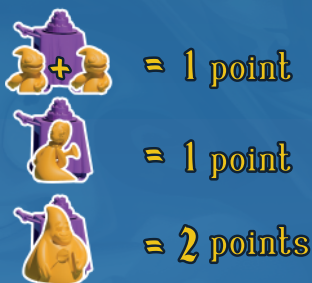
Fin de partie

La partie s'achève lorsqu'il n'y a plus de carte Déplacement à piocher en début de tour. Chaque joueur compte alors ses points :

Fantômes sortis de l'autre côté du hall :



Fantômes encore présents dans le hall :



Le joueur qui a le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité :

C'est le joueur qui a fait sortir le plus de fantômes de l'autre côté qui remporte la partie. Encore à égalité ? C'est celui qui possède le moins de fantômes de son côté du plateau qui gagne.

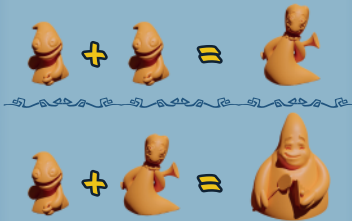
Dès que vous maîtrisez le jeu...

... ajoutez ces règles qui viennent pimenter les parties ! Insérez davantage de tactique avec la règle des fusions de fantômes et/ou encore plus de fun avec les cartes Minuit sonne.



Les fusions de fantômes

Les fantômes sont toujours de petite taille lorsqu'ils quittent leur côté de départ pour la première fois, et ne grandissent qu'en fusionnant. A l'issue de son déplacement, si un petit fantôme se trouve sur la même case qu'un fantôme de sa couleur, soit de petite taille, soit de taille moyenne, il peut fusionner. Remplacer alors sur le plateau les deux fantômes par un seul de la taille supérieure (les fantômes remplacés retournent à leur côté de départ).



2 fantômes moyens ne peuvent pas fusionner. Si un obstacle gêne et que le fantôme moyen ou grand issu de la fusion ne rentre pas dans la case sans en dépasser, la fusion n'est pas possible.

Remarques :

- **Le fantôme obtenu suite à la fusion ne peut pas être déplacé à ce tour.** 2 petits fantômes qui viennent de fusionner en fantôme moyen ne peuvent pas fusionner de nouveau pour devenir un grand fantôme lors du même tour.
- Les fantômes moyens ou grands qui ont été vus à travers la serrure reviennent à leur côté de départ, mais restent sur le bord du hall qu'ils pourront quitter avec leur taille actuelle.
- Si vous n'avez plus de petit fantôme à faire partir de votre côté de départ, vous pouvez en récupérer un qui est déjà sorti. Mais il ne comptera alors aucun point tant qu'il n'est pas sorti de nouveau.

Exemple :

La joueuse Rouge obtient 8 de Déplacement.

- A. Elle utilise 1 déplacement pour faire partir un petit fantôme de son côté qui avance d'une case.
- B. Pour 1 autre déplacement elle fait partir un autre petit fantôme, qu'elle fusionne avec le précédent. Elle remplace les 2 petits fantômes par un fantôme moyen. Les 2 petits fantômes sont placés sur leur côté de départ.
- C. Avec les 6 points restant, elle fait partir un fantôme moyen qui avait été vu au tour précédent et qui se trouvait donc au bord du hall. Il rejoint un petit fantôme et fusionne. Les deux fantômes sont remplacés par un grand fantôme et sont placés sur leur côté de départ.



Les cartes Minuit sonne

Au début de la partie mélanger les cartes Minuit sonne et en faire une pile.

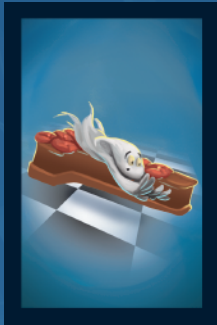
A partir du 2e tour, avant de piocher les cartes Déplacement, celui qui a le dé devant lui pioche une carte Minuit sonne et lit à voix haute le texte correspondant (voir pages suivantes). L'effet de la carte est appliqué immédiatement ; si l'action doit être effectuée par les joueurs de manière successive, ils la réalisent dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par celui qui a le dé devant lui.

Le tour continue ensuite normalement.



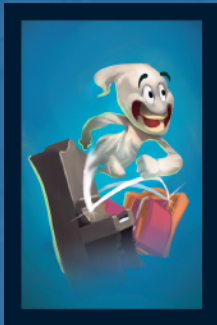
Double curieux

À la fin de ce tour, après avoir examiné à travers la serrure, celle-ci sera placée sur la porte de même numéro, du côté opposé, et la séquence d'observation sera rejouée. La serrure sera ensuite laissée sur cette position.



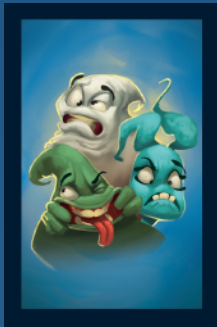
Tous aux abris

Allongez vos fantômes présents dans le hall. Tous les fantômes se déplaceront couchés ce tour-ci.



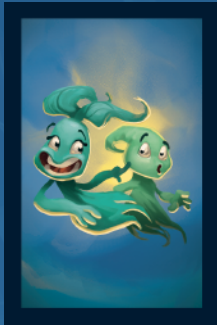
Surexcité

Basculez les meubles sur le côté. Dans leur nouvelle position ils ne doivent toujours pas dépasser du hall.



Concours de grimaces

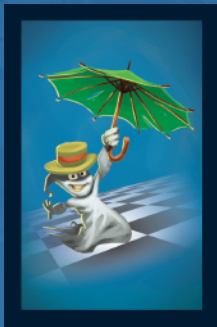
Redressez le miroir et orientez son reflet vers le centre du hall. Chacun votre tour, prenez un petit fantôme de votre réserve (si vous en avez encore) et placez-le le plus près possible du miroir, face à son reflet. Ces fantômes ne bougeront pas ce tour-ci.



Touché, c'est toi le chat

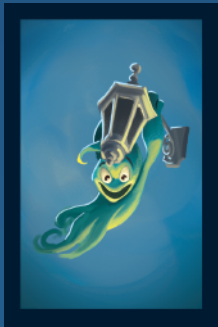
Chacun votre tour, remplacez un petit fantôme de votre voisin de droite, caché dans le hall avant cette carte, par un petit fantôme de votre réserve (si vous en avez encore).

Si votre voisin n'en avait pas, placez-en un provenant de votre réserve à 3 cases de distance de votre côté de départ.



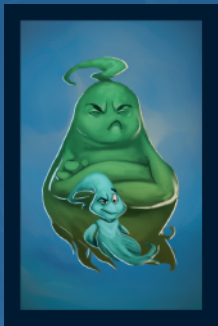
Piste de danse

Déplacez chaque meuble jusqu'à la porte la plus proche de là où il se trouve, sans dépasser du hall. Les fantômes restent sur les cases où ils se trouvent.



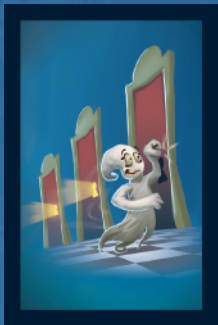
Chat perché

Les fantômes qui ne seront pas “perchés” sur un meuble à la fin du tour retourneront à leur côté de départ.



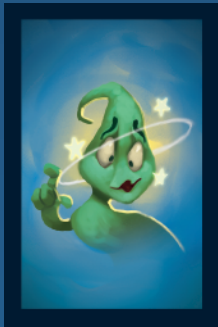
Je vais le dire à mon grand frère

Si vous en avez la possibilité, remplacez l'un de vos fantômes présents dans le hall par un fantôme de votre réserve de taille supérieure.



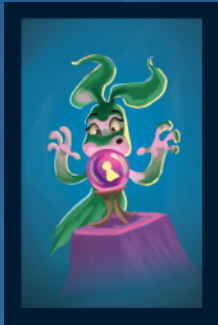
Toc, toc, toc

À la fin de ce tour, personne ne choisira le côté de la serrure : elle restera du même côté. Le dé sera tout de même lancé pour connaître son nouvel emplacement exact.



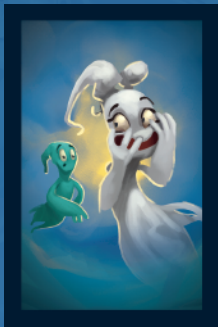
J'ai le tournis

Pivotez le plateau d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Vos fantômes font désormais face à un nouveau côté de départ et vous devez les faire sortir de l'autre côté de celui-ci.



Boule de cristal

Lancer le dé : ce tour-ci, le joueur qui choisira l'emplacement de la serrure devra la placer sur une porte correspondant au numéro obtenu.



1, 2, 3, soleil

Déplacez vos fantômes d'une case vers leurs sorties respectives (il se peut que vous en fassiez ainsi sortir certains).