

# Spooky Forest

Un jeu de table dark fantasy et asymétrique

3-6 joueurs

15-30 min

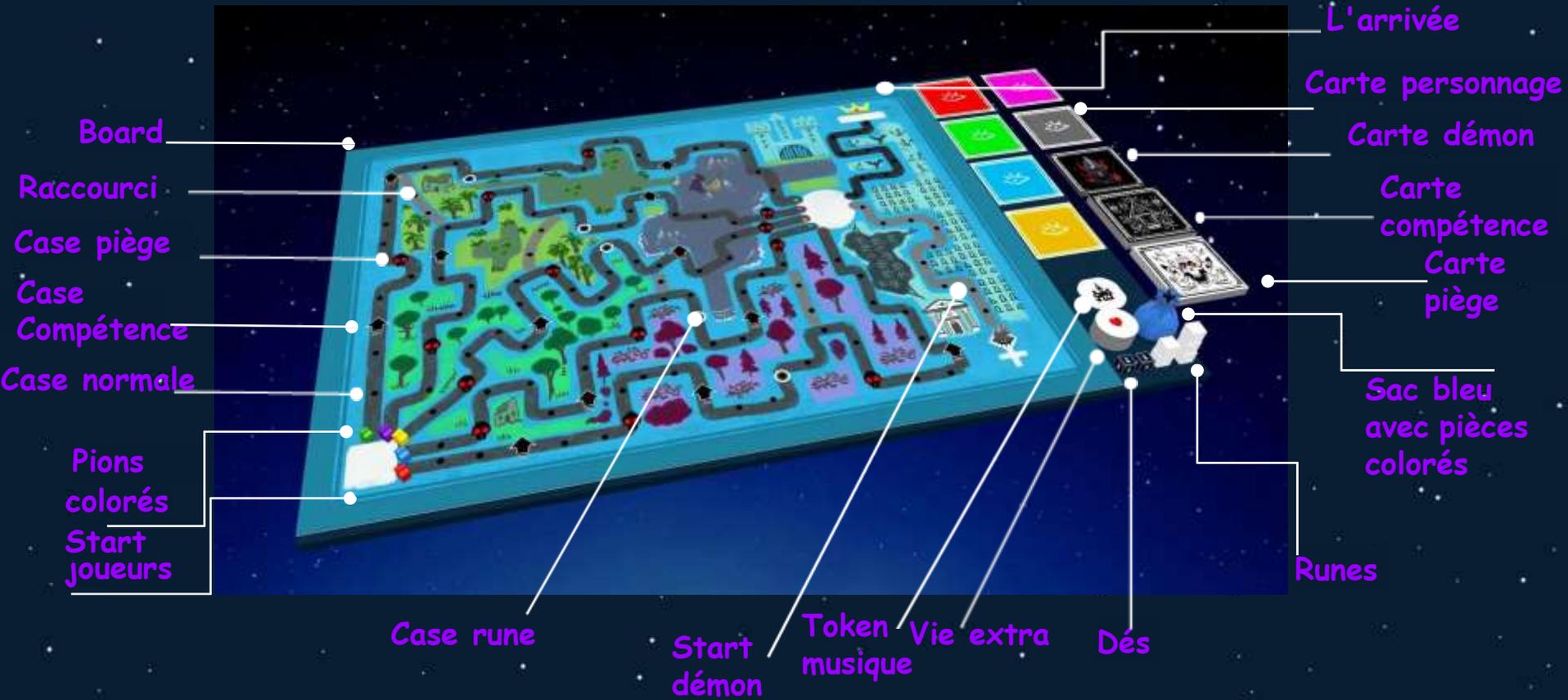
SP



ooky

FOREST

# Composants



# Règles

- Il est recommandé d'avoir une feuille de papier pour écrire
- Le joueur pioche une pièce colorée du sac bleu qui correspond à la couleur d'un personnage
- Si aucun joueur obtient le gris (couleur du démon) tous les joueurs doivent lancer le dé et celui qui obtient le chiffre le plus bas jouera le démon pour la partie
- Les 5 personnages commencent dans le coin inférieur gauche du plateau, au début de la forêt
- Le démon commence dans le coin inférieur droit, dans le cimetière
- Les joueurs suivant le sens des aiguilles d'une montre en partant du vert et ils lancent un des deux dés pour se déplacer
- Une fois que vous avez décidé de démarrer le jeu, si vous voulez que la musique de fond accompagne le jeu, retournez le jeton avec le château (seulement avec Tabletopia)

- Les joueurs possèdent trois vies mais ils peuvent obtenir des vies extra avec une carte spécifique
- Une fois qu'une carte a été piochée, le joueur la garde avec la rune une fois qu'elle est récupérée. Le joueur peut récupérer la rune en passant sur la case entourée de blanc. Chaque joueur peut avoir maximum une rune
- Le démon est immunisé contre les cases pièges et les cases compétences

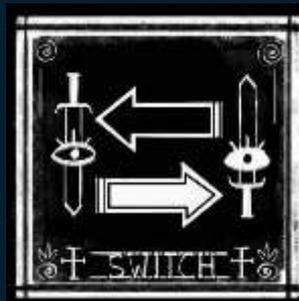
# Cases compétence



- Cases et cartes de compétence marquées d'une flèche noire:
  - +2: le joueur avance de deux cases
  - Fight: le joueur choisit quelqu'un avec qui le démon à un défi direct
  - Roll dice: le joueur lance le dé et choisit un autre joueur qui recule du nombre de cases sorties sur le dé
  - Demon persécution: le joueur peut choisir un autre joueur et s'assurer que ce dernier sera persécuté par le démon jusqu'à la couronne
  - Remove extra life: le joueur peut choisir de supprimer une extra vie d'un autre joueur, s'il n'en as pas, le joueur lui enlève une vie
  - Switch: le joueur choisit un joueur et sur le chemin de ce dernier les cases pièges deviennent cases compétences et inversement
  - Take rune: le joueur vole la rune à quelqu'un, la remet en place et le joueur recommence (s'il est le personnage vert ou rouge il recommence à partir de la case 5) et a la possibilité de reprendre la rune

- Change road: le joueur peut décider de changer de route en utilisant des raccourcis, il peut aller et venir pour échapper au démon et il peut (s'il n'est pas en possession d'une rune) prendre la rune qui se trouve sur le chemin de l'adversaire forçant ainsi l'adversaire à faire de même
- Extra life: le joueur reçoit un bonus de vie et prend un jeton avec un cœur rouge situé dans le coin inférieur droit à côté du sac bleu
- Animal card: le joueur exploite le pouvoir de l'animal en sa possession
  - Chien (woodcutter)-> le joueur choisit le défi et tire consécutivement 3 jetons du sac bleu
  - Chat (witch)-> sauter une case piège
  - Hérisson (alchemist)-> le joueur continue jusqu'à la rune s'il n'en a pas
  - Aigle (sorcerer)-> sauter un défi avec le démon
  - Petit Oiseau (adventurer)-> le joueur choisit le défi et il a +2 sur le nombre de dés qui sort

# Cartes compétence



# Cases piège

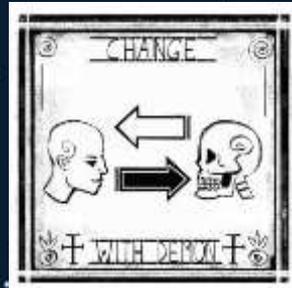
■ Boîtes et cartes pièges marquées d'une tête de mort noire aux yeux rouges:



- -2: le joueur recule de 2 cases
- Fight: défi direct avec le démon
- Roll dice: cette carte pénalise tous les joueurs sauf le démon. Chaque joueur lance le dé et recule du nombre qui est sorti
- Demon persecution: le joueur sera persécuté par démon jusqu'à la couronne
- Remove extra life: si le joueur a une extra vie il doit la soustraire de 1 à ceux qu'il a déjà, s'il en a pas il s'enlève une vie

- Switch: les boîtes pièges deviennent des boîtes de compétences et vice versa
- Skip 1 turn: tous les joueurs sauf le démon sautent un tour
- Take another card: le joueur pioche une autre carte et la donne à un joueur de son choix
- Change character: le joueur change de personnage pour celui qui se trouve le plus en arrière sur la carte
- Changer with the demon: le joueur doit changer de personnage avec le démon

# Cartes piège



# Carte démon



Le démon peut décider d'exploiter la puissance de son épée qui lui permet de se téléporter où il veut mais en se trouvant à une case d'un joueur



Le démon a deux cartes de téléportation si le nombre de joueurs est de trois à quatre inclus

Le démon a trois cartes de téléportation si le nombre de joueurs est de cinq à six inclus

# Défis contre le démon

1

## Défi avec dés

Le joueur lance un dé et le démon lance l'autre dé, celui qui obtient le plus grand nombre gagne

2

## Défi avec tokens

Le joueur et le démon sortent un par un les pions colorés du sac bleu, le première couleur correspondant à l'un des deux personnages qui sort gagne

3

## Défi avec dés

Le joueur ou le démon lance un dé, si un nombre pair est obtenu, le joueur gagne, à la place si un nombre impair est obtenu, le démon gagne

4

## Défi avec cartes

Le joueur et le démon s'affrontent en utilisant les cartes pièges et compétences. Le démon pioche des cartes pièges ou compétences en fonction du nombre de cartes que le joueur a dans sa banque

- Les cartes de compétence ont une valeur positive
  - Les cartes pièges ont une valeur négative
- Celui qui obtient le montant le plus élevé gagne (Voir la diapositive suivante pour connaître les valeurs des cartes)

5

## Défi avec cartes

Le joueur et le démon prennent leurs cartes personnages respectives (gris + couleur du personnage), 5 cartes compétences du paquet de cartes compétences, 5 cartes pièges du paquet de cartes pièges et les mélangent. Ils tirent ensuite à tour de rôle une carte, le premier à piocher la carte de sa couleur gagne

# Valeurs des cartes pour le défi 4

## ■ Cartes compétences:

- +2
- Fight : 3
- Roll dice : 4
- Demon Persecution : 5
- Remove extra life : 6
- Switch : 7
- Extra life : 8
- Take rune : 9
- Change road : 10
- Animal card : 0

## ■ Cartes pièges:

- -2
- Fight : -3
- Roll dice : -4
- Demon persecution : -5
- Remove extra life : -6
- Switch : -7
- Change character : -8
- Change with the demon : -9
- Skip 1 turn : -10
- Take another card : 0

# Comment avoir un défi contre le démon

- Le joueur peut relever un défi avec le démon jusqu'au point coloré à côté du grand cercle blanc après quoi il est en sécurité à moins qu'il n'ait obtenu une carte indiquant la persécution du démon ou le démon utilise une demon card
- Il y a un défi avec le démon quand le joueur et le démon se retrouvent sur la même case ou si le joueur pioche une carte fight
  - Si le joueur perd, il doit recommencer le parcours (si c'est le personnage vert ou le personnage rouge il recommence à partir de la case numéro 5), il perd 1 des 2 vies qu'il possède (sauf s'il a obtenu des vies extra) et s'il est en possession de la rune, la perd mais il a la possibilité de la récupérer en refaisant tout le chemin et le démon reste là où il est sauf s'il s'agit d'un défi dérivé d'une carte fight, dans ce cas là, le démon retourne dans l'espace dans lequel il se trouvait avant que la carte fight ne soit prise.
  - Si au contraire le joueur gagne, il peut continuer à avancer si il lui reste des nombres à faire sur son dés par contre le démon retourne tout au début

# Comment gagner

Démon



Le démon doit empêcher les joueurs d'arriver au château avec une rune.

Personnage



Les joueurs doivent apporter une rune au château (à côté de la couronne)