SCOOBY-DOO!

RÈGLES

SCOOBY-DOO
LA FÊTE FORAINE HANTÉE

Scoody-Doo est un jeu d'enquête délirant et coopératif. Les joueurs incarnent les célèbres détectives et tenteront d'arrêter le monstre qui hante le parc d'attractions. Il faudra être rapide, malin et coordonné pour éviter les pièges, les mauvaises pistes et les monstres qui rôdent. Arriverez-vous à trouver les 7 indices cachés un peu partout avant de vous faire attraper ?

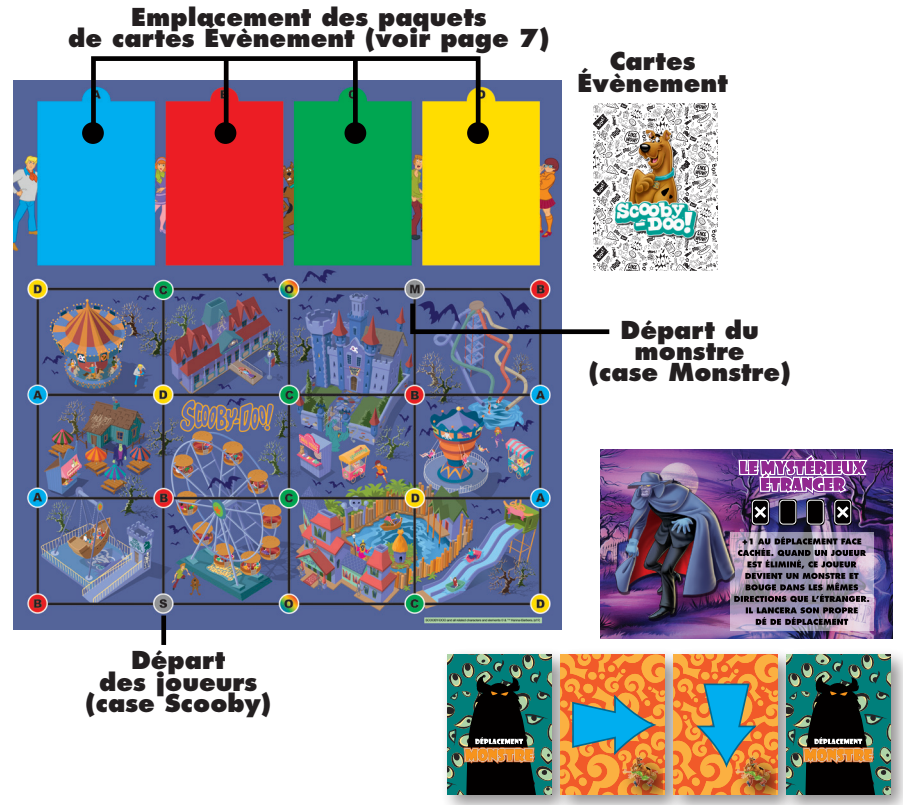
Le jeu se joue de 2 à 5 joueurs

CONTENU DU JEU

12 cartes Objet
12 cartes Traquenard
7 cartes Indice
1 carte Mauvaise Piste
5 cartes Personnages
7 cartes Monstres
14 cartes Pièges
1 plateau de jeu
1 dé
6 socles pour personnage
1 livret de règles
8 cartes Déplacement du Monstre
21 jetons Point de Vie
14 Scooby Points

PRÉSENTATION DES ÉLÉMENTS DU JEU

LE PLATEAU DE JEU



CARTES PERSONNAGE

Points de Vie

Scooby Point

Capacité spéciale du personnage

CARTES MONSTRE

Détail de déplacement du Monstre : les cartes barrées seront jouées face cachée, les autres face visible

Capacité spéciale du monstre

CARTES DE JEU

Carte Piège

Carte Scooby

Carte Déplacement Du Monstre

Carte Mauvaise Piste

Carte Traquenard

Carte Indice

Carte Objet

BUT DU JEU :

Trouver ensemble les 7 cartes indices, réparties dans les 4 piles de cartes Évènements Scooby Doo, avant que le monstre n'élimine tous les joueurs.

PRÉPARATION DU JEU

CHOIX DES PERSONNAGES ET DU MONSTRE

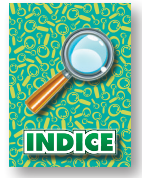
Chaque joueur choisit une carte Personnage, prend son pion ainsi que le nombre de jetons et indiqué sur sa carte. Les joueurs placent leurs cartes et leurs jetons devant eux de manière à être visibles par les autres joueurs. Les joueurs choisissent ensemble une carte Monstre et la placent bien en évidence à côté du plateau de jeu. Notez que les PIRATES sont à réserver à des joueurs plus expérimentés. Placez votre pion sur la case départ S (case Scooby Doo) du plateau et le pion du Monstre sur le M (case Monstre).

PRÉPARATION DES DIFFÉRENTES PILES

Mise en place des 32 cartes Scooby en 4 piles égales de cartes à placer ensuite sur les rangements du plateau bleu, vert, jaune et rouge. (voir page 3).
Il est préférable de bien suivre l'ordre décrit ci-dessous, car certaines piles de cartes vont se mélanger les unes aux autres.

1. PRÉPARATION DE LA PILE INDICE

Prenez les 32 cartes Scooby.
Prenez seulement les 7 cartes Indices avec la carte Mauvaise Piste. Mettez cette pile de cartes de côté pour l'instant.



X7

X1

2. PRÉPARATION DES 4 PILES DE CARTES SCOOBY

a. Séparez les 12 cartes Objets en quatre tas égaux faces cachées.

b. Dans chacun des paquets, ajoutez des cartes Traquenard faces cachées. en fonction du nombre de joueurs, soit :
- 2 joueurs : 1 carte par paquet
- 3 à 4 joueurs : 2 cartes par paquet
- 5 joueurs: 3 cartes par paquet

Vous pouvez réduire la difficulté du jeu en réduisant le nombre de Traquenards par paquet, comme par exemple jouer à 5 joueurs avec une seule carte Traquenard par paquet.

c. Ajoutez également dans chacun de ces paquets deux cartes du paquet Indices précédemment créé faces cachées, sans les regarder (un des 4 tas n'aura qu'une carte Indice + la seule carte mauvaise piste).
Vos 4 piles de cartes comprennent donc chacun 2 cartes indices, 3 cartes objet, 1 à 3 cartes Traquenard selon le nombre de joueurs.

d. Mélangez chaque tas et disposez-les, face cachée, sur les emplacements prévus sur le plateau (zones de couleur bleu, vert, jaune et rouge).

3. PRÉPARATION DE LA PILE DÉPLACEMENT DU MONSTRE

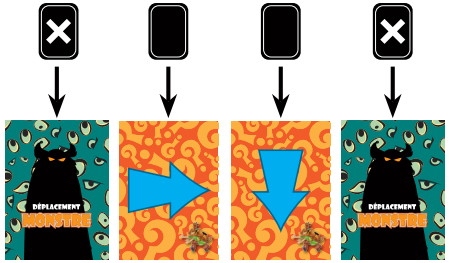
Mélangez toutes les cartes Déplacement du Monstre et disposez le paquet, face cachée, sur le côté du plateau.

4. PRÉPARATION DE LA PILE DE CARTES PIÈGES

Mélangez toutes les cartes Piège et disposez la pile, face cachée, sur le côté du plateau.

5. PRÉPARATION DES MOUVEMENTS DU MONSTRE

Tirez les 4 premières cartes de la pile Déplacement du Monstre et placez-les, face cachée, à côté du plateau de jeu. Une fois le tour de chaque joueur terminé, c'est au tour du monstre de se déplacer, retournez alors face visible les cartes Déplacement du Monstre comme indiqué sur la carte Monstre



TOUR DE JEU

On désigne un chef de groupe à chaque nouveau tour et ce joueur commencera le tour. Ensuite, ça sera au joueur à sa gauche de jouer et ainsi de suite.

JOUER

1 - Le joueur lance le dé et se déplace d'autant d'intersections que le résultat indiqué sur son dé. Attention, il n'a pas le droit de retourner sur une case sur laquelle il est passé lors de ce tour.
Vous pouvez être sur la même case qu'un autre joueur.
À la fin de son déplacement, s'il tombe sur la case M, rien ne se passe et s'il arrive sur la case S il gagne un Scooby Point. Attention ! il ne peut pas dépasser son maximum de Points Scooby écrit sur son personnage.

2 - À la fin de son déplacement,

- s'il tombe sur la case M, rien ne se passe.

- s'il arrive sur la case S, il gagne un Scooby Point. Attention ! Il ne peut pas dépasser son maximum de Point Scooby écrit sur sa fiche Personnage.

- S'il tombe sur une case de couleur, il pioche la première carte du paquet Évènement de la couleur de la case.

- s'il tombe sur une case multicolore, il choisit le tas dans lequel il veut piocher.

3 - Appliquez les effets de la carte piochée :

- Si c'est une carte Indice, il la place devant lui. Quand les joueurs ont 7 cartes Indice, ils ont résolu l'enquête et remportent donc la partie.

- Si c'est une carte Traquenard, le joueur pioche et applique l'effet de la première carte du paquet Piège.

- Si c'est une carte Objet, le joueur la place devant lui et pourra l'utiliser quand bon lui semble (même pendant le tour d'un autre joueur). Il n'y a pas de limite au nombre d'objets qu'un joueur peut posséder.

- Si c'est la carte Mauvaise Piste, vous devez procéder à une phase de Déplacement du Monstre immédiatement (voire point B, plus bas). Cependant, vous ne re-mélangez pas les cartes Déplacement du monstre à la fin du mouvement comme normalement. Vous ne les défausserez qu'à la fin de la phase Déplacement du Monstre.

À tout moment (pendant son tour ou celui d'un autre joueur), un joueur peut défausser un objet devant lui pour en produire l'effet.
À tout moment (pendant son tour ou celui d'un autre joueur), un joueur peut dépenser un Scooby Point pour activer la capacité spéciale de son personnage.

Lorsque le joueur a terminé ses actions (déplacement, pioche, utilisation de cartes...), le joueur suivant (celui à sa gauche) commence son tour.
Quand tous les joueurs ont fini leur tour, c'est au tour du Monstre de se déplacer. Si pendant votre déplacement vous passez par la case du monstre, vous perdez un point de vie, mais vous pouvez croiser vos coéquipiers sans problème.

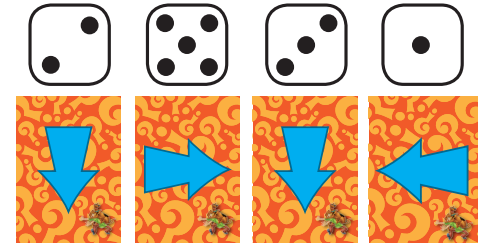
DÉPLACEMENT DU MONSTRE

Révélez toutes les cartes Déplacement du Monstre, faces cachées, sans en altérer l'ordre.

En commençant par la carte la plus à gauche, lancez le dé et faites avancer le monstre d'un nombre de cases égales au résultat du dé comme indiqué ci-dessous :
1 case si le résultat du dé et de 1 ou 2.
2 cases si le résultat du dé et de 3 ou 4.
3 cases si le résultat du dé et de 5 ou 6 .

Il se déplace dans la direction représentée par sa carte mouvement.
Le dé vous donne le nombre de cases et la carte le sens du déplacement du Monstre sur le plateau.
Quand le monstre passe sur une case d'un joueur, celui-ci perd un de ses points de vie. Il ne peut pas perdre plus d'un point de vie pendant le déplacement du monstre. Si le joueur touché par le monstre ne peut pas perdre de point de vie, car il n'en possède plus, il est alors éliminé de la partie.

DÉPLACEMENTS DU MONSTRE :



1 case vers le bas | 3 cases vers la droite | 2 cases vers le bas | 1 case vers la gauche

N.B. : Le monstre peut traverser le plateau et n'est donc pas arrêté par les bords. S'il arrive sur le bord du plateau, il continue son déplacement, dans la même direction, sur le côté diamétralement opposé. Exemple : le monstre est sur la case M et doit se déplacer de 3 cases vers la droite. Il fera donc le déplacement suivant : B,D et C (de la même ligne).

Une fois le déplacement effectué, procédez à la même opération pour la carte suivante (lancer de dé et déplacement).
Quand toutes les cartes ont été résolues, prenez les cartes de déplacements du monstre et mélangez-les au paquet « Déplacement du Monstre », le tour est maintenant terminé. Procédez de nouveau à la phase de préparation des mouvements du monstre et faites un nouveau tour.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin au moment où les joueurs trouvent le 7ème indice. Ils ont alors toutes les pièces en main pour arrêter le suspect. C'est une victoire !

Si tous les joueurs sont éliminés, le Monstre gagne et la partie est perdue.

MODE PETIT SCOOBY « ÂGES 4+ »

Les règles sont les mêmes, sauf que :
- Les personnages n'ont pas de capacité spéciale.
- On n'utilise pas les Scooby Points.
- On place une seule carte Traquenard maximum par paquet.
- On utilise les monstres sans leur capacité spéciale.
- Pour ce mode, pas besoin de lancer le dé pour les déplacements du monstre, il aura un déplacement fixe de 1 de base, comme si vous aviez lancé le dé et fait 1 ou 2 à chaque fois.

SCOOBY-DOO and all related characters and elements © & ™ Hanna-Barbera. WB SHIELD: © & ™ WBEI. (s19)

Édité et distribué par
Topi Games
9 rue Pasteur 94130
Nogent sur Marne
FRANCE
Contact@topi-games.com

Auteur : Owen Michaud
Illustration plateau : JC Menenteau