

A GAME BY DAMIR DEBANIĆ

Fear of the Mark

“FACE
YOUR
PRIMAL
FEAR”



H
INTERHUMAN

Fear of the Dark

Un jeu de survie horrifique où vous affrontez votre peur primale !

Introduction

Vous êtes seul-e dans l'obscurité, avec seulement quelques allumettes dans votre poche.

Utilisez-les avec discernement pour trouver la sortie du labyrinthe.

Composants

1. 1 tuile de départ



2. 15 tuiles Salle



3. 1 pion « Le Perdu »



4. 13 cartes Danger



5. 9 cartes Objet



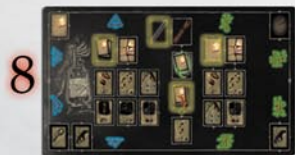
6. 9 cartes Esprit



7. 9 cartes Secret



8. 1 plateau de jeu



9. 6 jetons Allumette



10. 10 Obstructions



12. 2 Portes secrètes

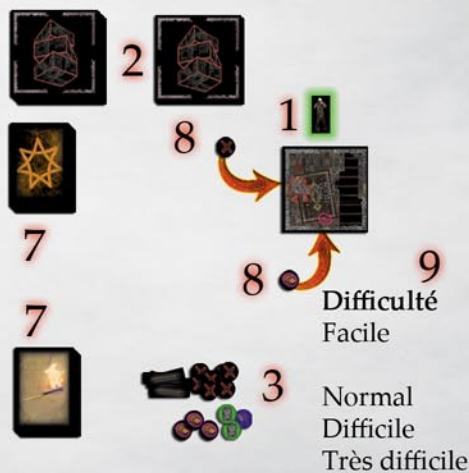


13. 1 Fuite



Mise en place

1. Placez la pièce de départ au centre de la table. Placez le pion Le Perdu sur la case centrale de la tuile.
2. Mélangez les tuiles Salle. Retirez 3 tuiles face cachée et mettez-les de côté.
3. Gardez tous les jetons à portée de main.
4. Placez le plateau de jeu sur la table.
5. Mélangez la pioche Objet. Retirez 1 carte et remettez-la dans la boîte. Distribuez le reste (2 par emplacement) à droite du plateau.
6. Mélangez la pioche Secret. Retirez 1 carte et remettez-la dans la boîte. Distribuez le reste (2 par emplacement) à gauche du plateau.
7. Mélangez les pioches Danger et Esprit.
8. Placez l'Obstruction sur la case de départ surlignée en rouge et le Verrou sur la case surlignée en magenta.
9. Choisissez une difficulté.



- 6 allumettes de départ et pas de mort instantanée
- 6 allumettes de départ
- 5 allumettes de départ
- 4 allumettes de départ

Objectif

Révélez toutes les salles de la pioche du labyrinthe et évadez-vous par une porte sans salle connectée pour gagner !

Vous perdez si :

- toutes les cartes Esprit sont défaussées ;
- vous déclenchez 2 cartes Terreur* ;
- vous disparaissiez dans un Écho sombre.*

* Sauf en Facile.

Les fondamentaux

Lumière et Obscurité

Vous commencez dans l'Obscurité, sans main d'esprit.

Dépensez 1 allumette pour passer en Lumière et constituer votre main d'esprit.

Tant que vous avez une main d'esprit, vous êtes en Lumière ; sinon, vous êtes dans l'Obscurité.

Main d'esprit

Représente vos actions planifiées.

Vous ne piochez jamais « en plus » : vous construisez la main jusqu'à un nombre fixé.

Les allumettes sont utilisées pour construire votre main d'esprit

Dépensez 1 allumette pour une main de 3 cartes.

Jouez Allumer une allumette pour une main de 5 cartes.

Déplacements & restrictions

Pas de diagonales.

Vous ne pouvez pas entrer sur une case avec un Verrou ou une Obstruction.

Déroulement du jeu

Il n'y a pas de tours, seulement des périodes d'Obscurité et de Lumière.

En Lumière :

Jouez une carte Esprit pour résoudre son action puis remettez-la dans la pioche Esprit, ou déplacez-vous de 2 cases puis remettez-la dans la pioche.

Défaussez une carte de votre main d'esprit comme joker pour effectuer n'importe quelle action.

Dans l'Obscurité :

Défaussez une carte Esprit depuis votre pioche comme joker pour effectuer toute action disponible dans l'Obscurité.

Les cartes

Cartes Esprit : votre réserve d'actions et de « santé mentale ». Toute carte Esprit perdue est irrécupérable.

Cartes Objet : objets utiles que vous pouvez trouver dans le labyrinthe (bouts de papier, allumettes, et même des clés ou leviers secrets qui peuvent ouvrir les portes fermées...).

Cartes Secret : révélables uniquement en Lumière ; donnent des infos essentielles (carte, emplacements d'allumettes..).

Cartes Danger : menaces cachées. Une carte Danger est révélée chaque fois que vous entrez dans une salle dangereuse et se déclenche si ses conditions sont remplies.

Plateau de jeu

Le plateau sert d'aide de jeu et aussi de carte des emplacements pour les Secrets et Objets.

Les Objets (à droite) peuvent être fouillés en Lumière comme dans l'Obscurité.

Les Secrets (à gauche) ne peuvent être fouillés qu'en Lumière.

Le plateau est divisé en trois zones :

1. Lumière — actions réalisables en Lumière ;
2. Actions spéciales — par exemple
 - 3 dépenser 1 allumette pour une main de 3 cartes ;
 - 4 jouer 1 carte Esprit pour se déplacer de 2 cases ;
5. Obscurité — actions réalisables dans l'Obscurité.



Structure d'une carte

1. **Prérequis** — s'il n'est pas rempli, la carte ne peut pas être jouée (Esprit/Objet) ou ne se déclenche pas (Danger).
2. **Effet / conséquences** — ce que fait la carte.
3. **Activation immédiate** (Objets & Secrets uniquement)
— résolvez et défaussez immédiatement.
(Les cartes Danger et Secret s'activent toujours immédiatement.)



Cartes Esprit

Allumer une allumette

Constituez une main d'esprit de 5 cartes.



Se déplacer

En Lumière ou dans l'Obscurité, jusqu'à 4 cases.

Pas feutrés

Avancez au-dessus des trous et sur les cases normales, uniquement en Lumière.



Cartes Esprit

Repérage

Uniquement en Lumière : révéléz la salle suivante. Le repérage (depuis une porte) n'active pas les dangers.



Exploration

En Lumière ou dans l'Obscurité (mais les Secrets ne peuvent être révélés qu'en Lumière). Vous devez être adjacent à un emplacement Secret/Objet. Révélez une carte correspondante depuis le plateau. Chaque emplacement peut être fouillé deux fois.

Déblayer

Retirez une Obstruction d'une case adjacente.



Dangers

Les dangers suivants affectent le joueur :



Terreur

Défaussez 1 carte Esprit. Conservez les Terreurs déclenchées : à 2 Terreurs, vous perdez, mort instantanée ! (sauf en Facile).

K.-O.

Ajoutez 1 tuile à la pioche du labyrinthe parmi les 3 retirées lors de la mise en place.



Propuh

Remettez toute votre main d'esprit dans la pioche Esprit (un courant d'air a éteint votre lumière).

Dangers

Ces dangers affectent les salles :

Éboulement

Placez une Obstruction sur la case que vous venez de quitter.



Verrouillage

Placez un Verrou sur la case que vous venez de quitter.

Fuite

Placez un jeton Fuite sur la tuile révélée. Lorsque vous êtes dans cette salle, remettez votre main d'esprit dans la pioche et vous ne pouvez pas utiliser d'allumettes.



Secrets



Porte secrète

Placez un jeton Porte sur un mur vide de n'importe quelle salle.

Compte comme une porte jusqu'à la fin de la partie.

Carte secrète

Choisissez une porte inutilisée, puis révélez la salle suivante et connectez-la à cette porte. Les dangers de cette salle sont ignorés.



Renseignements

Regardez les deux Objets de l'emplacement correspondant sur le plateau sans les prendre.

Objets

Allumette

Défaussez-la pour ajouter 1 jeton Allumette.



Bout de papier

Défaussez-le en Lumière pour constituer une main d'esprit de 3 cartes.

Clé

Défaussez-la pour retirer 1 Verrou d'une case adjacente.



Levier

Retirez immédiatement 1 Verrou n'importe où dans le labyrinthe, puis défaussez. (S'il n'y a aucun Verrou, défaussez simplement le levier.)

Le labyrinthe et le déplacement

Le labyrinthe se crée au fur et à mesure que vous révéléz de nouvelles salles en marchant, en repérant ou en trouvant des cartes. Connectez les salles porte contre porte. Chaque salle comporte 9 cases (3×3).



Types de cases :

1. **Vide** - mouvement normal ;
2. **Trou** - on ne peut y entrer qu'à "Pas feutrés" ;
3. **Obstruction** - placez un jeton Obstruction ; pas de mouvement tant qu'il est présent ;
4. **Verrou** - placez un jeton Verrou à la révélation ; pas de mouvement tant qu'il est présent ;
5. **Secret / Objet**.

Salles spéciales :

6. **Danger** - à la révélation, résolvez la carte du dessus de la pioche Danger.
7. **Écho sombre** - à la révélation, résolvez d'abord les dangers, défaussez la tuile, puis piochez et révéléz la tuile suivante.

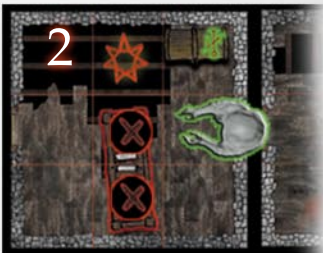
Si vous déclenchez un Verrouillage ou un Éboulement, vous perdez immédiatement (sauf en Facile).



Actions

Scénario 1 - Vos options :

- Marcher d'une case vers la gauche (sur 4) ;
- Utiliser tout le mouvement vers la gauche et révéler la salle suivante sans faire de repérage;
- Déblayer l'obstruction (en bas) ;
- Utiliser une clé pour retirer le Verrou (à droite) ;
- Pas feutrés d'une case vers le haut (sur 2) ;
- Pas feutrés de 2 cases vers le haut et révéler la salle suivante sans faire de repérage.



Scénario 2 - Vos options :

- Utiliser tout le mouvement vers la droite jusqu'à la tuile révélée ;
- Déblayer l'obstruction à gauche ;
- Fouiller l'Objet en haut - prenez une , carte Objet depuis l'emplacement 3 du plateau de jeu.



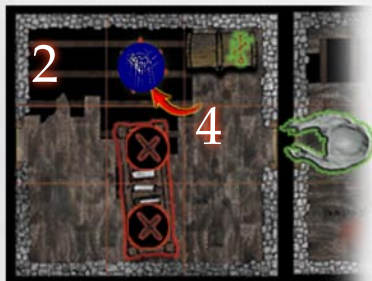
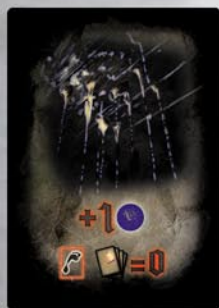
Résolution des dangers

Scénario 1 - Entrée à pied. Vous avez révélé la salle dangereuse en y entrant. Piochez la prochaine carte Danger et révélez-la.



Le danger révélé est Verrouillage. Placez un jeton Verrouille sur la case quittée.

Scénario 2 - Repérage. Vous avez révélé la salle dangereuse en faisant un repérage. Piochez la prochaine carte Danger et révélez-la.



Le danger révélé est Fuite. Placez un jeton Fuite sur la salle révélée. Le second effet ne se déclenche pas puisque vous n'êtes pas entré-e dans la salle.

Exemple de partie

Premier mouvement - jouer la sécurité !
Vous êtes sur la case centrale de la tuile de départ. Défaussez 1 allumette pour choisir 3 cartes Esprit pour votre main.



- 1 - Marcher
- 2 - Repérage
- 3 - Allumer une allumette

Vous vous déplacez d'une case vers la gauche (mouvement max. 4) et repérez la salle suivante.



La prochaine tuile est une salle Danger : révéléz la première carte de la pioche Danger. Le danger révélé est un K.-O., qui ne se déclenche que s'il est révélé en entrant dans la tuile (icône en haut à gauche).

Votre dernière action est d'allumer une allumette.

Exemple de partie

La tuile suivante contient à la fois des Obstructions et des Objets : vous vous préparez en conséquence.



- 1 - Marcher
- 2 - Fouiller
- 3 - Déblayer
- 4 - Marcher
- 5 - Allumer une allumette



Vous avancez à nouveau d'une case, vous déblayez l'obstruction et vous fouillez l'Objet - prenez la carte Objet à l'emplacement correspondant du plateau et révélez-la.



Ensuite, vous utilisez la dernière carte de marche pour entrer dans la tuile suivante - sans vérifier à l'avance. Vous avez de la chance : la prochaine salle n'a pas de danger.



Il est temps d'allumer une nouvelle allumette.

Dans l'Obscurité

Vous êtes dans le noir !

Plus d'allumettes et seulement ce qu'il reste de votre esprit pour avancer. Vous pouvez défausser n'importe quelle carte de votre pioche Esprit pour effectuer une action disponible dans l'Obscurité.



Vous défaussez une première carte pour retirer l'obstruction, puis une seconde pour marcher. C'est un Écho sombre qui est aussi une tuile Danger. Résolez d'abord la carte Danger, puis l'Écho sombre.

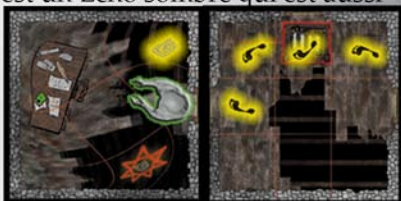
Si le danger est un Éboulement ou un Verrouillage, cela entraîne la mort instantanée (sauf en Facile).

Une fois le danger résolu, défaussez la tuile Écho sombre et placez-vous devant la porte. Puis révélez la tuile suivante et placez-la à côté de cette porte, comme si vous l'aviez repérée.

Vous pouvez continuer à jouer en défaussant des cartes jusqu'à gagner, trouver une allumette ou perdre l'esprit.

Si c'était la dernière tuile de la pioche du labyrinthe, vous pourriez simplement défausser une carte s

upplémentaire pour vous déplacer de 4 cases et sortir du labyrinthe.



Guide rapide du labyrinthe

- Utilisez des allumettes ou du papier pour rester en Lumière ;
- Planifiez vos actions ;
- Défaussez les cartes Esprit avec parcimonie (comme jokers) ;
- Pas de mouvement ni d'interaction en diagonale ;

Quand une salle est révélée :

- Entrez dans la salle si vous vous déplacez ;
- Terminez votre mouvement s'il n'y a pas de danger ;
- Résolvez les dangers s'il y en a ;
- Résolvez les échos sombres s'il y en a ;
- Placez les jetons comme indiqué par les surlignages de la salle.

Pour gagner :

- révélez toutes les salles de la pioche du labyrinthe et sortez par une porte sans salle au-delà.

Pour perdre :

- toutes les cartes Esprit défaussées avant de gagner ;
- disparaître dans un écho sombre (mort instantanée) ;
- déclencher 2 Terreurs (mort instantanée).



Action uniquement
Lumière ;



Danger déclenché si la
salle est révélée par le
mouvement ;



Se résout
immédiatement ;



Conservez cette carte
Terreur si elle est déclenchée ;



Salle dangereuse ;



Salle Écho sombre.

Crédits

Éditeur : InterHuman Games Auteur : Damir Debanic

Illustrations : Endi Oblak et Zdravko Lovic

Modélisation de la figurine : Davor Kajtar

Traducteur: Pierre Delattre