



# Let's Dig for Treasure\*

RÈGLE DU JEU

2-5 JOUEURS

10-20 MINUTES

14 ANS+

\*Déterrons des trésors !

## APERÇU

Il existe des artefacts secrets, des mystères et, euh... des vers qui ne demandent qu'à être déterrés. Alors prenez votre pelle, n'oubliez pas votre petit frère et c'est parti pour la chasse au trésor !

À chaque tour, vous révélez la carte du dessus de l'une des 3 pioches de fouille. Vous pouvez continuer à piocher autant de cartes que vous le souhaitez : certaines ont un effet spécial, tandis que d'autres vous rapportent des tonnes de points !

Mais attention ! Si vous piochez la mauvaise carte, votre tour se termine et vous ne marquez RIEN ! Il faudra savoir quand vous arrêter, mais aussi quand continuer à exploiter un bon filon ! Dès que l'une des pioches est vide, la partie se termine et celui qui a marqué le plus de points l'emporte !

## RÈGLES

### MISE EN PLACE

Mélangez toutes les cartes, puis divisez-les en 3 pioches à peu près égales. Le joueur le plus sale sera le premier à creuser ! Jouez ensuite chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

### À VOTRE TOUR

- 1) Pillez la carte du dessus de n'importe quelle pioche fouille. Révélez-la pour que tout le monde puisse la voir, puis mettez-la avec les autres cartes que vous avez déterrées pendant ce tour.
- 2) Vous pouvez maintenant arrêter de creuser et collecter les cartes déterrées jusqu'ici ou continuer à piller (répétez l'étape 1) !

### MAIS ATTENTION !

Si vous déterrez un SQUELETTE MAUDIT ou une seconde carte VERS dans le même tour, celui-ci se termine instantanément et vous ne marquez pas de points. De plus, vous devez défausser toutes les cartes déterrées pendant ce tour ! À vous de déterminer quand jouer la sécurité et quand croire en votre chance en continuant à creuser !

### COLLECTE

Lorsque vous choisissez d'arrêter de creuser et de mettre fin à votre tour, vous collectez les cartes déterrées pendant ce tour. Placez-les simplement devant vous dans votre pile de score. Vous pouvez consulter et organiser votre pile de score à tout moment.

JOUEUR 4  
HELENE



JOUEUR 1  
JEAN-PAUL



JOUEUR 3  
ALEX



JOUEUR 2  
LUCIE

Est-ce que Lucie devrait arrêter de creuser et collecter ses 4 cartes ? Ou doit-elle continuer au risque de tout perdre ?

## FIN DE PARTIE

Lorsqu'une pioche est entièrement vide, la partie se termine à la fin du tour du joueur actif. Chaque joueur additionne les points des cartes de sa pile de score. Le joueur avec le plus de points gagne ! En cas d'égalité, la victoire est partagée. Certains effets s'appliquent en fin de partie, comme indiqué sur ces cartes.

## TYPES DE CARTES

De nombreuses cartes, telles que GADOUE ou OR DU PASSEUR, valent simplement le nombre de points indiqué en fin de la partie. Cependant, il existe également dans *Let's Dig For Treasure* 3 types d'effets spéciaux qu'il est important de distinguer :

### « PILLAGE »

Ces cartes ont un effet spécial immédiat lorsque vous les piochez. Ce sont toutes les cartes que vous ne voulez pas voir, telles que les VERS, les SQUELETTES MAUDITS et les DÉCHETS RADIOACTIFS !

### « COLLECTE »

Ces cartes ont un effet spécial au moment où vous les placez dans votre pile de score. L'effet n'est pas applicable au moment où vous piochez, ni si les cartes sont défaussées au lieu d'être collectées.

### « FIN DE PARTIE »

Ces cartes ne font effet qu'en fin de partie et peuvent faire gagner des points bonus.

## CLARIFICATIONS ET CONSEILS

### INTERPRÉTATION LITTÉRALE

Les cartes ont été rédigées afin que leur interprétation soit la plus littérale possible. S'il est écrit « un autre joueur », vous ne pouvez pas vous choisir vous-même. Si une carte stipule que vous « pouvez » faire une action, vous êtes libre de choisir de ne pas la faire.

### PILE DE SCORE

Pour conserver le rythme du jeu, la règle par défaut est de ne pas permettre aux autres joueurs de voir votre pile de score (ou de connaître les scores) sauf en jouant un CHAPEAU PIRATE.

**ASTUCE :** Si vous pensez que vous êtes en retard, vous pouvez retarder le jeu en creusant dans les piles plus hautes !

**ASTUCE :** Chaque fois que vous déterrez une carte, vous avez : 25% de chances de piocher des VERS. ~10 % de chances de piocher un SQUELETTE MAUDIT ou des DÉCHETS RADIOACTIFS.

# FAQ DES CARTES

## COOKIES AU GINGEMBRE DE MAMIE GRUPPO / LAIT DU VIEUX MURRAY

Si vous avez au moins une carte LAIT et une carte COOKIES, elles valent chacune 5 points, soit 10 points pour la paire. Une carte déjà associée ne peut pas servir à former une autre paire.



## COURONNE DU SEIGNEUR LICHE / PLANQUE DE DROGUE

Il est possible de jouer plus de 2 tours consécutifs, soit en gagnant 2 de ces cartes dans le même tour, soit en gagnant une de ces cartes durant votre tour supplémentaire. Pour résumer, les tours supplémentaires qui vous sont dus s'accumulent !



## HÉRITAGE MAUDIT

Déterrer cette carte signifie que vous devez choisir un autre joueur pour l'aider en lui offrant 10 points supplémentaires !



## CHIEN FIDÈLE

Que vous ayez utilisé ou non sa capacité pour annuler un SQUELETTE MAUDIT, votre CHIEN FIDÈLE vous rapporte 5 points en fin de partie. Le CHIEN FIDÈLE protège uniquement contre les cartes SQUELETTE MAUDIT.



## CARTE AU TRÉSOR

Si vous choisissez une carte « COLLECTE » grâce à l'effet d'une CARTE AU TRÉSOR, vous devez en appliquer l'effet immédiatement comme si vous l'aviez collectée.



## CHAPEAU DE PIRATE

« Voler » une carte est différent de la piocher ou de la collecter. Les effets des cartes qui mentionnent « PILLAGE » et « COLLECTE » ne s'appliquent pas lorsqu'une carte est « volée ». Cherchez plutôt des cartes qui rapportent beaucoup de points !



## TICKET DE LOTO

Pour marquer 50 points, cette carte doit être collectée lors du tout dernier tour de la partie. C'est donc au joueur qui a pioché le TICKET DE LOTO de terminer la partie en vidant l'une des pioches, tout en collectant cette carte !



## MINE ANTIPERSONNEL

Cette carte peut faire durer la partie si elle est utilisée pour détruire la plus petite pioche. Si vous voulez faire une partie plus rapide, vous pouvez retirer cette carte avant de commencer.



## VARIANTE EN ÉQUIPE

Les règles du jeu en équipe sont exactement les mêmes sauf pour les points indiqués ci-dessous :

- (1) Souvenez-vous de toujours interpréter les cartes littéralement, comme mentionné plus tôt, certaines cartes peuvent être utilisées de différentes manières !
- (2) Vous devez toujours vous asseoir en diagonale de votre coéquipier, afin que les équipes alternent leurs tours.
- (3) Vous partagez une seule pile de score avec votre partenaire ! Cela a des conséquences sur le score. Par exemple, les cartes LAIT et COOKIES collectées par les 2 joueurs d'une même équipe peuvent être associées en fin de partie.
- (4) CARTE AU TRÉSOR, FOSSOYEUR ASSOUPI, etc. : vous pouvez toujours communiquer avec votre coéquipier, mais faites attention à ne pas divulguer trop d'informations à l'autre équipe !

# LISTE DES 120 CARTES

25 x Gadoue	1 x Déchets radioactifs
30 x Vers	1 x Coffre au trésor
10 x Squelette maudit	1 x Or du leprechaun
7 x Or du passeur	1 x Arche d'alliance
7 x Cookies de mamie Gruppo	1 x Chapeau de pirate
7 x Lait du vieux Murray	1 x Sabre pirate
3 x Égout	1 x Petit nouveau
3 x Alliance	1 x Jeux de société
3 x Fossoyeur assoupi	1 x Ticket de loto
3 x Chien fidèle	1 x Skwirmz, dieu des Vers
3 x Carte au trésor	1 x Robe de mariée
3 x Couronne du seigneur liche	1 x Mine antipersonnel
3 x Héritage maudit	1 x Planque de drogue

## CRÉDITS

Auteur : Ben Stoll

Graphisme: Larry Renac

Edition : Shahriar Fouladi

Testeurs : Brenda Gutierrez, Kimberly Meza, Cory Jones, Holiday Jones.

### CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Président et fondateur : John Sepenuk

Fondateur : John Nee

Fondateur : Cory Jones

Directeur, développement produit : Eric Moss

Directeur des opérations : Ming Wan

Remerciements : Rumi Asai, Amanda Barker, Javier Casillas, Matt Hoffman, Jason Lim, Joshua Moran, Hudson Mullar, Sophia Shimamura, Shane Smith, John Vineyard, MaryCarmen Wilber.


### DON'T PANIC GAMES

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial : Sébastien Rost

Chef de projet : Paul Malairan

Correction : Mélissa Veludo

Fabrication : Nicolas Aubry 

[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)



FR

**DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)



© 2023 Steven Rhodes. © 2023 Cryptozoic Entertainment.  
Version française © 2023 Don't Panic Games





ACTIVITIES FOR CHILDREN \*

# Let's Summon Demons\*



## RÈGLE DU JEU

2-5 JOUEURS

20-35 MINUTES

14 ANS+


\*Une activité pour les enfants.

\*Invoquons les démons !

## PRÉAMBULE

Bienvenue dans *Let's Summon Demons*, invoquons les démons ! Les joueurs vont devoir collecter des âmes grâce à leurs cierges de départ. Ces âmes seront ensuite dépensées pour recruter des garçons, des filles et des animaux du voisinage... Mais ne vous attachez pas trop à vos nouveaux amis car une fois qu'ils vous auront aidé à récolter quelques âmes supplémentaires, vous devrez commencer à les sacrifier pour **INVOQUER DES DÉMONS** !

À leur tour, les joueurs lancent les dés. Si la somme des faces correspond à un numéro d'activation sur n'importe quelle carte en jeu, les joueurs concernés peuvent activer le pouvoir de ladite carte. Les pouvoirs des cartes consistent en général à récolter une ou deux Âmes, mais peuvent être parfois plus étranges !

En dépensant 3 Âmes  pour acheter une carte du Voisinage, vous multipliez les chances d'activer vos cartes à chaque tour et de récolter encore plus d'Âmes ! Vous pourrez ensuite sacrifier (c'est-à-dire défausser) 3 de vos cartes pour invoquer un démon qui possède lui aussi un puissant pouvoir d'activation... Invoquer 3 démons tout en possédant 10 Âmes dans votre réserve vous permet de gagner la partie.

Devenez le meilleur invocateur de démon du quartier !

## MATÉRIEL

- 5 cartes Cierge
- 100 cartes Voisinage
- 20 cartes Démon
- 42 jetons Âme
- 2 dés à 6 faces

## MISE EN PLACE

**Distribuez à chaque joueur 5 jetons Âme.** Placez les Âmes restantes à portée de main de tous les joueurs. Il n'y a pas de limite au nombre d'Âmes que vous pouvez posséder.

Distribuez à chaque joueur une carte Cierge au hasard (ou laissez-le choisir sa préférée). Remettez le reste des cartes Cierge dans la boîte.

*NOTE : Les cartes Cierge ne peuvent jamais être défaussées ou volées pour quelque raison que ce soit, un point c'est tout ! Vous ne pouvez pas les sacrifier (les défausser) pour invoquer un démon. D'autre part, veuillez noter que les cartes Cierge sont les seules qui peuvent s'activer par plusieurs jets de dés car elles possèdent plusieurs numéros d'activation.*

Mélangez la pioche de Voisinage, puis retournez les 5 premières cartes face visible à portée de tous les joueurs.


Ces 5 cartes sont appelées « **LE VOISINAGE** ». À la fin de chaque tour, s'il y a moins de 5 cartes dans le Voisinage, remplacez-les afin qu'il y en ait toujours 5 de disponibles.

Tout au long du jeu, vous achèterez des cartes du Voisinage et les placerez devant vous pour montrer qu'elles vous appartiennent.


Mélangez les cartes Démon. Distribuez-en 3 à chaque joueur et placez le reste des cartes de côté.

*NOTE : Les cartes Démon sont la seule information cachée du jeu, vous pouvez les consulter mais gardez-les secrètes !*


**Défausse face visible**




**Réserve commune de jetons Âme**




**Voisinage**




**Pioche du Voisinage**




**Joueur 1**




**Joueur 2**




**Dés**




**Démons non invoqués (2)**




**Démons non invoqués (3)**



**Âmes**



**Âmes**



Déterminez au hasard qui commence, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## COMMENT GAGNER

Le premier joueur à posséder à la fois 3 démons invoqués (ou plus) ET 10 âmes (ou plus) gagne immédiatement la partie !

*NOTE : Typiquement, vous pouvez gagner la partie en invoquant les démons qui sont dans votre main de départ mais il existe d'autres moyens d'obtenir des démons de la pioche. Vous pouvez ainsi gagner la partie en ayant des démons non invoqués dans votre main de départ.*

## TOUR DE JEU

Il y a 3 actions possibles à votre tour et vous pouvez les effectuer dans l'ordre de votre choix :

1. Lancer les dés. (obligatoire)
2. Acheter une carte du Voisinage. (optionnel)
3. Invoquer un démon de votre main. (optionnel)

*CONSEIL : Vous pourriez être tentés de commencer votre tour en lançant les dés, mais sachez que vous pouvez commencer votre tour en achetant une carte et ainsi tenter d'activer son pouvoir dès ce tour !*

### 1. LANCER LES DÉS

C'est la seule action obligatoire de votre tour, vous ne pouvez pas finir votre tour tant que vous n'avez pas lancé les dés.

Quand les dés sont jetés, vous devez toujours additionner le résultat des 2 faces. Le résultat d'une seule des faces ne compte pas pour l'activation.

Toutes les cartes en jeu, les vôtres, celles de vos adversaires mais pas celles du Voisinage, **DONT LE NUMÉRO D'ACTIVATION CORRESPOND AU TOTAL DES 2 FACES DES DÉS** sont activables. Vous pouvez donc activer plusieurs cartes «12» avec un résultat de 12 aux dés.

Quand une carte est activée, son propriétaire peut en appliquer l'effet. Cet effet varie d'une simple récolte d'Âmes à des effets bien plus puissants.

Si un joueur possède plusieurs cartes activables, il est libre de choisir dans quel ordre activer ses cartes.

*NOTE : Si l'ordre de résolution des effets a de l'importance durant un tour donné, commencez alors par le joueur actif et continuez dans le sens des aiguilles d'une montre.*

**À SAVOIR :** Les cartes Démons ne s'activent que pendant le tour de leur propriétaire ! C'est la principale différence entre les cartes Démons et celles du Voisinage.

## **2. ACHETER UNE CARTE DU VOISINAGE**

Vous pouvez recruter n'importe quel Animal, Fille ou Garçon du Voisinage pour le prix exceptionnel de 3 jetons Âme par carte ! Dépensez 3 jetons en les retirant de votre réserve personnelle pour les replacer dans la réserve commune. Choisissez une des 5 cartes du Voisinage et placez-la devant vous dans votre zone de jeu. Désormais, chaque fois que son numéro d'activation sera désigné par les dés, vous pourrez bénéficier des effets de cette carte !

- La plupart des cartes du Voisinage possèdent des conditions additionnelles d'activation. Ces conditions sont décrites en rouge. Par exemple, la carte Chien nécessite que vous possédiez au moins un Garçon ou une Fille en jeu. Donc si la somme des dés indique 7 mais que vous ne possédez aucune carte Fille ou Garçon, votre carte Chien ne s'activera pas.
- La plupart des effets des cartes du Voisinage dépendent aussi de votre jeu. Par exemple, la carte Adorable Lisa collecte 1 Âme pour chaque Adorable enfant de votre jeu.

## **N'OUBLIEZ PAS DE COMPLÉTER LE VOISINAGE À 5 CARTES AVANT DE PASSER AU PROCHAIN JOUEUR !**

*CONSEIL : Posséder 1 ou 2 âmes dans votre réserve peut faire de vous une cible pour les effets de vol de vos adversaires ! Vous pourrez ainsi choisir de dépenser au plus vite 3 jetons Âme pour acheter une carte du Voisinage.*

## LES DIFFÉRENTS ATTRIBUTS DES CARTES DU VOISINAGE

L'information principale d'une carte Voisinage est son numéro d'activation. Chaque fois que le total des dés correspond au numéro d'activation d'une carte, celle-ci est activée. Une carte pourra donc être activée plusieurs fois par partie !

Cependant, vous remarquerez également que de nombreuses cartes font référence à certains attributs. À moins qu'une carte ne fasse référence aux Démons, elle fera référence aux attributs des cartes du Voisinage :

- Une carte peut être soit une Fille, un Garçon ou un Animal.
- Les Filles et les Garçons peuvent être soit Adorables ou Horribles, ou aucun des deux.

*NOTE : Le terme « gamin » désigne une Fille ou un Garçon sans distinction. De même, nous regrouperons les « Adorables gamins » et les « Horribles gamins » selon les effets des cartes.*

Enfin, chaque carte est nommée et illustrée pour votre plaisir visuel, mais ces informations n'entrent pas en compte dans le déroulement du jeu.

*CONSEIL : Les cartes Démon et Cierge ainsi que les Animaux rares ne sont présents qu'en un seul exemplaire dans la pioche Voisinage. La plupart des cartes sont présentes en 2 exemplaires tandis que les cartes les plus communes existent en 4 ou 6 exemplaires.*

## ANATOMIE D'UNE CARTE

« Adorable »  
ou « Horrible »

Texte



Nom

Numéro  
d'activation

Garçon, Fille  
ou Animal

### 3. INVOQUER UN DÉMON !

C'est ce que vous êtes venu faire, non ? Pour invoquer un démon, sacrifiez (défaussez) n'importe quelle combinaison de 3 cartes obtenues du Voisinage (Garçon, Fille ou Animal). Puis choisissez un des démons non invoqués de votre main et placez-le devant vous avec le reste de vos cartes !

Il existe deux types de démons :

**7** **LES DÉMONS POSSÉDANT UN NUMÉRO D'ACTIVATION** : Ces démons fonctionnent comme les cartes du Voisinage à l'exception qu'elles ne s'appliquent que pendant votre tour !

**∞** **LES DÉMONS À POUVOIR PERMANENT** : Ces démons fonctionnent différemment car ils fournissent un effet bonus persistant à leur propriétaire. Cet effet persiste tant que vous possédez le démon et s'active à CHAQUE tour de chaque joueur !

## FAQ

### QUESTIONS GÉNÉRALES

**ÂMES** : Il n'y a pas de limitation au nombre d'Âmes disponibles dans les réserves communes ou individuelles. Cependant, si la réserve commune se retrouve vide, les joueurs se retrouvent libres d'improviser une solution commune pour tenir le compte des Âmes.

**PLUS DE CARTES DANS LES PIOCHES ?** Dans le cas où les pioches Démon ou Voisinage viendraient à être épuisées, remélangez simplement les défausses pour former de nouvelles pioches.

*Veillez noter qu'il n'est pas nécessaire de comprendre toutes les subtilités de résolution des effets pour prendre du plaisir à jouer à Let's Summon Demons. Cependant, la série de règles qui suit vous permettra de dénouer toutes les situations confuses.*

### RÉSUMÉ DE L'ORDRE DE RÉOLUTION DES EFFETS :

*\* Si plusieurs joueurs possèdent des cartes avec le même numéro d'activation, le joueur qui vient de jeter les dés active ses cartes en premier, puis le tour se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Cette règle est utile si la partie est très serrée car la victoire est immédiate pour le joueur qui réunit les conditions de victoire !*

\* Si vous possédez plusieurs cartes avec le même numéro d'activation, vous pouvez déterminer dans quel ordre les activer.

\* Note : Bien qu'une carte doive être en jeu au moment où les dés sont jetés pour être éligible à l'activation, toute condition additionnelle d'activation n'a besoin d'être exacte qu'au moment de l'activation. Par exemple :

Imaginons que vous possédiez 2 cartes, un Lapin et un Chat. Le Lapin nécessite 3 Animaux dans votre jeu pour s'activer et donc vous n'en avez pas assez pour le moment.

Lorsqu'un 7 sort aux dés, vous choisissez l'ordre dans lequel vous activez vos cartes (une activation par carte). Si vous activez d'abord votre Chat et obtenez un 3<sup>e</sup> Animal grâce à lui, vous pouvez désormais activer votre Lapin. Cependant, vous ne pouvez pas activer ce 3<sup>e</sup> Animal car il n'était pas en jeu au moment où les dés ont été jetés.

**INTERPRÉTATION LITTÉRALE DES CARTES :** Les cartes ont été rédigées afin que leur interprétation soit la plus littérale possible. Par exemple, si une carte stipule que vous « pouvez » faire une action, vous êtes libre de choisir de ne pas la faire. Par contre, si ce mot est absent, vous devez en déduire que l'action est obligatoire.

## TERMINOLOGIE :

**ACHETER :** Quand vous dépensez 3 jetons Âme pour obtenir une carte du Voisinage, vous l'achetez.

**CARTES :** Chaque fois qu'un effet se réfère à « vos cartes » (comme sur la carte « Nous sommes légion »), il tient compte de toutes vos cartes : cette carte Démon elle-même, votre cierge, vos autres Démons et toutes les autres cartes acquises du Voisinage.

**RÉCOLTER :** C'est un terme qui s'applique uniquement aux jetons Âme. Prenez simplement le nombre de jetons indiqué depuis la réserve commune. Ces Âmes font maintenant partie des ressources que vous pourrez dépenser.

**OBTENIR :** Quand vous dépensez 3 jetons Âme pour « acheter » une carte du Voisinage, vous l'obtenez. Si un effet vous demande d'obtenir une carte quelque part, cela veut dire que vous l'obtenez gratuitement sans avoir à dépenser 3 Âmes.



**LA PIOCHE VOISINAGE :** Il s'agit de la pioche principale de 100 cartes de laquelle on tire les nouvelles cartes du Voisinage.

**LE VOISINAGE :** Il s'agit de la zone de cartes disponibles à l'achat. N'oubliez pas de compléter le Voisinage à 5 cartes avant le début du prochain tour.

**REEMPLACER :** Si un effet vous demande de « remplacer » une carte du Voisinage, cela veut dire que vous devez la défausser et la remplacer immédiatement (et non à la fin du tour comme normalement) par la première carte de la pioche Voisinage.

**VOLER :** Quand vous volez une Âme, vous pouvez vous servir soit chez un adversaire, soit dans la réserve commune. Quand vous volez une carte, vous devez vous servir chez un adversaire et mettre la carte dans votre zone de jeu. Vous ne pouvez pas voler une carte du Voisinage.

**DÉFAUSSER :** Les cartes peuvent être défaussées depuis plusieurs zones de jeu. Il peut s'agir d'une carte sacrifiée pour invoquer un Démon, ou encore défaussée depuis le Voisinage ou depuis la pioche Voisinage. Ces cartes n'ont plus d'effet sur le jeu, placez-les simplement en tas face visible pour ne pas les confondre avec la pioche. Les joueurs peuvent parcourir la défausse s'ils le désirent.

**SACRIFIER :** Quand vous défaussez 3 cartes pour invoquer un Démon de votre main, ces cartes sont considérées comme sacrifiées.

## FAQ DES CARTES

### NOMBRES DE CARTES DE LA PIOCHE VOISINAGE

32 Animaux

34 Filles (12 Adorables, 12 Horribles, 10 neutres)

34 Garçons (12 Adorables, 12 Horribles, 10 neutres)

### CIERGES

**CIERGE - GÉNÉRAL :** Il n'existe pas d'effet dans le jeu qui vous ferait vous séparer de votre Cierge ! Un Cierge ne peut être ni volé ni défaussé même par vous-même. Vous ne pouvez pas sacrifier un Cierge pour invoquer un Démon !

**BOUGIE DE DÉBUTANT :** Alors que les 4 autres Cierges ont 25 % de chances de s'activer à chaque lancer de dés, celle-ci en a 28 %. Bien que cette différence soit minime, les joueurs peuvent choisir d'exclure ce Cierge ou au contraire de le proposer comme un petit bonus à un joueur dont ce serait la première partie.

## DÉMONS

**SATANGE MÉCANIQUE** : Tant que vous continuez d'activer Satange Mécanique, vous pouvez continuer à rejouer.

**DÉMON INCESTE** : L'effet ne s'applique que pour les cartes que vous avez obtenues. Par exemple, Alice ne peut pas obtenir un Horrible gamin qu'elle viendrait de défausser.

**DÉMOGORGUIGNOL** : L'effet ne s'applique que pour les cartes que vous avez obtenues. Par exemple, Tommy ne peut pas obtenir un Garçon qu'il viendrait de défausser.

**MACABRE ONI** : L'effet ne s'applique que pour l'action de collecter, pas celle de voler.

**DÉDÉ-ZUZU** : Si par exemple vous faites un double 5 aux dés, collectez 5 Âmes et non 10.

**RELANCIFER** : (1) Bien sûr qu'il ne peut pas relancer une relance de dés, sinon ça serait sans fin. (2) Quand vous choisissez de relancer, le précédent lancer est considéré comme n'ayant JAMAIS existé. Aucun effet ne peut faire référence au lancé de dés original, y compris les effets spéciaux des Démons comme celui de Dédé-Zuzu.

**ÂNE-MODÉE** : L'effet couvre toutes les formes d'obtention des Animaux, pas juste l'achat depuis le Voisinage. Par exemple, obtenir un Animal par le pouvoir de la carte Chat fera qu'Âne-modée récoltera une Âme pour vous.

**SPECTRALUX** : (1) Bien que Spectralux vous protège d'un effet, il n'annule pas pour autant l'effet de la carte pour vos adversaires. Par exemple, si un adversaire active une Moufette, Spectralux protège vos cartes mais vos adversaires défausseront toutes leurs cartes. (2) En revanche, Spectralux ne vous protégera pas de votre propre Moufette, car il ne vous protège que des cartes adverses.

**BAPHOMÉTAL** : L'effet ne s'applique que pour la méthode traditionnelle d'invocation des démons. Il n'a pas d'impact sur les effets des cartes Chèvre, L'Œuf de Rosemary ou Horrible Damien.

## PIOCHE VOISINAGE

**IRWIN** : Il n'y a rien de spécial dans la manière d'activer les cartes par cet effet, c'est comme si vous aviez obtenu le numéro d'activation aux dés. Les cartes de ce type ne s'affranchissent pas des conditions additionnelles d'activation, comme « si vous avez au moins 3 Animaux » ou « vous pouvez défausser cette carte ».

**DESTINY** : Vous ne pouvez pas indéfiniment utiliser une carte Destiny pour activer une autre carte Destiny et vice versa. Vous devez choisir un autre gamin pour que le jeu puisse progresser.

**ALICE** : Les cartes doivent être en jeu au moment du lancer de dés pour pouvoir être activées. De ce fait, les cartes obtenues par Alice (ou par des cartes similaires comme le Chat ou Horrible Tommy) ne pourront pas s'activer au tour de jeu en cours.

**CHIEN** : Vous devez avoir au moins un gamin en jeu, il n'y a pas de pénalité au fait d'en avoir plus.

**MOUFETTE** : L'effet de la Moufette est obligatoire, donc recrutez-la à vos risques et périls ! Gardez en tête que si vous ne l'achetez pas, quelqu'un d'autre le fera...

**CHAT** : Obtenir un Animal par cet effet est obligatoire ! C'est plutôt bénéfique la plupart du temps, mais votre Chat pourrait bien ramener une Moufette à la maison...

**CHOUETTE** : Choisissez d'abord toutes les cartes du Voisinage que vous souhaitez remplacer. Défaussez-les ensuite. Finalement, remplacez les cartes manquantes du Voisinage par des cartes du dessus de la pioche.

**ARA MACAO** : Cette carte ne s'active jamais deux fois, vous ne pouvez donc pas récolter 4 Âmes. Il existe d'autres moyens d'activer les cartes une seconde fois. Vous n'obtenez pas de bonus même si vous multipliez les conditions d'activation.

**FAUCON** : Si vous n'obtenez pas d'Animal lors de l'activation de la carte, le Faucon est tout de même défaussé.

**CHÈVRE** : Les Démons ainsi invoqués comptent pour les conditions de victoire. Vous pourriez théoriquement gagner grâce au pouvoir de la Chèvre sans jamais avoir à invoquer un Démon de votre main de départ.

**ALLIGATOR** : Vous pouvez choisir de défausser 2 cartes du même adversaire, ou 1 carte chez 2 adversaires différents.

## VARIANTES

Les joueurs les plus enthousiastes pourront essayer de combiner les variantes qui suivent, voire inventer leurs propres variantes !

**AJUSTER LA DURÉE DE JEU** : Vous pouvez augmenter ou diminuer la durée de jeu en distribuant plus ou moins d'Âmes en début de partie, ou en ajustant le nombre de Démons dans la main de départ (ou leur nombre nécessaire à la condition de victoire). À 2 joueurs, vous pouvez jouer avec 2 cartes Cierge.

**DÉMONS DE DÉPART** : Pour un twist diabolique, vous pouvez autoriser chaque joueur à invoquer un Démon de sa main gratuitement dès le 1<sup>er</sup> tour. Dans ce cas-là, augmentez la condition de victoire à 4 Démons invoqués (distribuez 4 cartes Démons lors de la mise en place) et 10 Âmes dans la réserve personnelle.

**JEU EN ÉQUIPES** : placez vous en diagonale de votre équipier. La première équipe à invoquer 6 Démons et à posséder 20 Âmes gagne. De plus, à chaque tour vous aurez le droit à une 4<sup>e</sup> action optionnelle : passer une carte à votre équipier. Cette action n'est pas considérée comme voler ou obtenir.

## CRÉDITS

Auteur : Ben Stoll

Graphisme : Larry Renac

Testeurs : Brenda Gutierrez, Kimberly Meza, Michelle Hamilton, Cory Jones, Holiday Jones.

### CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Président et fondateur : John Sepenuk

Fondateur : John Nee

Fondateur : Cory Jones

Directeur, développement produit : Eric Moss

Directeur des opérations : Ming Wan

Remerciements : Rumi Asai, Amanda

Barker, Javier Casillas, Matt Hoffman, Jason

Lim, Joshua Moran, Hudson Mullar, Sophia

Shimamura, Shane Smith, John Vineyard,

MaryCarmen Wilber.

### DON'T PANIC GAMES

Président : Cedric Littardi


Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Chef de projet et traduction : Paul Malairan

Correction : Mélissa Veludo

Maquette : Sébastien Lhotel

Distribution : Mad Distribution

Fabrication : Nicolas Aubry 

Communication : Clara Morin

[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)



# Don't Talk to Strangers



## RÈGLE DU JEU

1-4 JOUEURS    15-20 MINUTES    14 ANS+

*\*Ne parle jamais aux inconnus !*

## APERÇU

Papa et Maman répètent sans cesse de ne pas parler aux inconnus, mais depuis peu, il en surgit partout en ville. Et ils semblent venir de loin ! La cloche a sonné et vous devez maintenant rejoindre des endroits sûrs sans vous faire enlever par ces inconnus venus d'ailleurs.

À chaque tour, jouez une carte de votre main pour aider vos **Gamins** à se déplacer de l'École à n'importe quel **Lieu sûr**. Marchez, courez, prenez le bus scolaire ou municipal pour atteindre les lieux les plus favorables... Plus vous êtes rapide, mieux ce sera !

Certains **Lieu sûrs** rapportent des points en fin de partie et parfois même un bonus supplémentaire. Une fois que le **Gamin** que vous déplaçiez a rejoint un **Lieu sûr**, vous pouvez en placer un autre sur le plateau de jeu.

Piochez une carte à la fin de votre tour. Mais attention, dès qu'une carte **Alien repéré !** ou **Soucoupe volante !** est piochée, il faut la révéler immédiatement. Si un **Alien** est placé dans un lieu occupé par un de vos **Gamins**, ce dernier est enlevé. La partie est terminée lorsque tous les **Aliens** sont placés ! Le joueur qui marque le plus de points grâce à ses **Gamins** en **Lieu sûr** l'emporte !

## MATÉRIEL

- 100 cartes
- 10 jetons Alien
- 1 plateau de jeu à 2 faces
- 1 jeton Soucoupe
- 40 jetons Gamin (4 couleurs pour les 4 joueurs)

## MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes. Vous pouvez faire 2 pioches pour que tout le monde puisse les atteindre plus facilement.
2. Chaque joueur choisit une couleur et prend les jetons Gamins de cette couleur dans sa réserve.
3. Décidez si vous voulez jouer sur le quartier A ou B du plateau. Pour vos premières parties, nous recommandons le quartier A. Placez-le au centre de la zone de jeu.
4. Placez les 10 jetons Alien près du plateau. Si vous utilisez le quartier A, remettez-en 2 dans la boîte, car ils ne seront pas utilisés.
5. Chaque joueur pioche 3 cartes qui forment sa main. Toutes les cartes **Alien repéré !** ou **Soucoupe volante !** piochées en début de partie sont immédiatement défaussées sans effet et remplacées. Les cartes sont défaussées face visible et consultables par tous.
6. Le joueur à s'être trouvé dans une école le plus récemment commence. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

*Exemple de mise en place pour 3 joueurs :*



## FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque le dernier Alien est placé sur le plateau (le 8<sup>e</sup> sur le quartier A, le 10<sup>e</sup> sur le quartier B). La partie se termine également si un joueur rapatrie tous ses Gamins en Lieu sûr. Chaque joueur doit alors additionner les points rapportés par ses Gamins en Lieu sûr. Les Gamins sur les emplacements de routes ne comptent pas. Le joueur avec le plus de points gagne ! En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Remarque : Il est également possible de remporter une victoire alternative en établissant un contact avec les Aliens à l'aide de la carte **Club de sciences**.

## TOUR DE JEU

Effectuez une action par tour parmi les 2 suivantes :

**1. LAISSER SORTIR UN GAMIN :** Placez un Gamin de votre réserve sur la case École du plateau. Vous ne pouvez pas effectuer cette action si vous avez déjà un enfant en chemin ! Une fois que ce Gamin rejoint un Lieu sûr, vous pourrez alors laisser sortir un autre Gamin.

**2. JOUER UNE CARTE :** Sélectionnez une carte de votre main et jouez-la face visible. Jouez l'effet de la carte, puis placez-la dans la pile de défausse. La limite de main standard est de 3 cartes.

## EFFETS DES CARTES

Les textes des cartes sont explicites, mais voici quelques explications supplémentaires :

### SE DÉPLACER

La plupart des cartes vous demandent de déplacer un de vos Gamins d'un certain nombre de cases. Vous devez alors choisir un de vos Gamins qui n'est pas déjà en Lieu sûr et le déplacer orthogonalement (jamais en diagonale) d'autant de cases. Vous devez toujours vous déplacer du nombre exact de cases et vous ne pouvez pas revenir en arrière, c'est-à-dire entrer dans une case dans laquelle vous avez commencé ou que vous avez déjà



traversée ce tour. La seule exception est lorsqu'un Gamin rejoint un Lieu sûr. Dans ce cas, vous n'avez pas besoin d'un mouvement exact pour rejoindre la case du Lieu sûr et le mouvement en cours s'arrête immédiatement. Les lignes rouges du plateau sont des murs et ne peuvent pas être franchies avec les effets de mouvement, sauf avec la carte **Saut de barrière**. Les rectangles jaunes entre les cases indiquent les entrées des Lieux sûrs.

### DÉPLACEZ N'IMPORTE QUEL NOMBRE DE VOS GAMINS

Vous pouvez jouer cette carte même si vous n'avez qu'un seul Gamin en jeu. Mais si vous avez réussi à obtenir le bonus d'un Parc, il se peut que vous ayez plusieurs Gamins en jeu sur le plateau. Dans ce cas, vous pouvez déplacer et faire entrer en Lieu sûr plusieurs de vos Gamins dans le même tour.

### ALIENS ET SOUCOUPES

Les cartes **Alien repéré !** et **Soucoupe volante !** ne fonctionnent pas comme les autres. Elles ne rejoignent jamais votre main et vous ne les jouerez jamais comme action principale de votre tour. Vous devez les révéler immédiatement quand vous les piochez. Une fois leurs effets appliqués, vous devez piocher une autre carte. Cela signifie qu'il est possible de piocher et de résoudre plusieurs cartes **Alien repéré !** et **Soucoupe volante !** à la suite.

### PLACER UN ALIEN

Lorsqu'une des cartes **Alien repéré !** mentionnées ci-dessus vous le demande, vous devez placer un **jeton Alien** de la réserve sur le plateau sur l'une des cases indiquées du plateau. La case choisie ne doit pas déjà être occupée par un autre **jeton Alien**. Les conséquences sont les suivantes :

1. Tous les Gamins présents sur cette case sont retirés du plateau et rejoignent la réserve du ou des joueurs concernés.
2. La case est désormais infranchissable, sauf par certaines cartes spéciales.
3. La partie se termine immédiatement lorsque tous les **jetons Alien** ont été placés sur le plateau.

### CARTES « SOUCOUBE VOLANTE ! »

Lorsque l'une de ces cartes est piochée, désignez un des Gamins du plateau de jeu (y compris ceux présents dans les

Lieux sûrs). Lancez alors le **jeton Soucoupe** comme vous le feriez avec une pièce de monnaie pour jouer à pile ou face. Si l'image de la soucoupe volante est révélée, ce Gamin est retiré du plateau ! Cette action peut entraîner pour un joueur la perte des bonus de la Bibliothèque ou des Parcs. Dans ce cas, le joueur peut temporairement dépasser sa limite de Gamins en jeu ou de cartes en main et ne prend aucune mesure immédiate pour revenir dans les limites fixées par les règles. Par exemple : Jean-Daniel a 2 Gamins qui se déplacent sur le plateau, ainsi qu'un Gamin en Lieu sûr au Parc nord. Michel pioche une carte Soucoupe volante ! et réussit à enlever le Gamin de la case Parc nord, réduisant ainsi le nombre maximum d'enfants à déplacer de 2 à 1. Jean-Daniel est autorisé à dépasser temporairement ce maximum jusqu'à ce qu'un de ses 2 Gamins en jeu rejoigne un Lieu sûr ou se fasse enlever.

## SPÉCIFICITÉS DES LIEUX SÛRS

### PAVILLONS/MANOIRS

Ces cases ne peuvent recevoir qu'un seul Gamin à la fois. Aucun autre Gamin ne peut y entrer si la case n'est pas vide. La carte **Voiture de Maman** fonctionne uniquement avec les Pavillons et non les Manoirs !

### PISCINE

Ce Lieu sûr comporte plusieurs espaces de score de valeurs variables. Les premiers arrivés seront les premiers servis pour marquer le plus de points !

### BIBLIOTHÈQUE

En plus de la valeur de points indiquée, la taille maximale de votre main est augmentée d'une carte par Gamin au-delà des 3 cartes autorisées. Par exemple, si vous avez 2 Gamins placés dans une Bibliothèque, la taille maximale de votre main augmente à 5 cartes. Chaque joueur pioche jusqu'au maximum de sa main à la fin de son tour. Vous piocherez généralement 2 cartes si un de vos Gamins rejoint un espace de la Bibliothèque.

### PARC

En plus de la valeur de points indiquée, le nombre de Gamins en mouvement autorisé est augmenté d'un Gamin par espace

de Parc occupé par un de vos Gamins. Vous devrez toujours effectuer une action « laisser sortir un Gamin » pour chaque Gamin que vous souhaitez ajouter au tableau !

### GYMNASE/CLUB SECRET/BAL DE PROMO

Plusieurs joueurs peuvent occuper ces espaces. Vos Gamins présents dans ces lieux ne marquent des points que pour vous, mais le score final est plus intéressant si le lieu est complet.

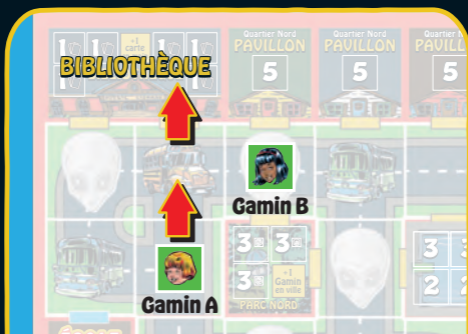
## LES AUTRES CASES DU PLATEAU

Le plateau comporte de nombreuses cases de routes vides, des cases avec une tête d'Alien ou d'arrêts de bus scolaires ou municipaux. Ces cases ne rapportent pas de points en fin de partie ! Les cases avec une tête d'Alien non occupées par un jeton Alien sont franchissables. Les arrêts de bus permettent d'utiliser les cartes correspondantes.

## EXEMPLE DE TOUR

Jean-Daniel possède 2 Gamins en mouvement sur le plateau grâce au bonus d'un Parc. Il joue une carte **Course !** et doit maintenant choisir un de ses deux Gamins pour le déplacer de 2 cases. Jean-Daniel choisit de déplacer son Gamin A de 2 cases jusqu'à la Bibliothèque. Ce Gamin y restera jusqu'à la phase de comptage des points. D'ici là, Jean-Daniel pioche une carte de plus que sa taille de main précédente grâce au bonus de la Bibliothèque.

## RÈGLES ADDITIONNELLES



Il n'y a aucune limite au nombre de Gamins pouvant se trouver sur une case avec un fond de route. Les cases de score des Lieux sûrs ne peuvent en revanche jamais être partagées.

**LA PIOCHE EST ÉPUISEE ?** Mélanger la défausse ! Il est cependant assez difficile d'épuiser la pioche. Avec 18 cartes **Alien repéré !** dans le jeu, vous en piocherez 8 ou 10 plus tôt que vous ne le pensez. Notez que plus de cartes **Alien repéré !** seront défaussées en début de partie lorsque les joueurs piochent leurs mains initiales, plus la partie durera longtemps !

**RÈGLE FACULTATIVE :** Si les joueurs souhaitent éviter de mélanger la défausse lorsque la pioche est épuisée ou souhaitent des parties plus courtes, il est souhaitable de replacer dans la pioche les cartes **Alien repéré !** initialement écartées au-delà de la 5<sup>e</sup> piochée.

**COURAGE FUYONS :** Il y a en fait une 3<sup>e</sup> action que vous pouvez faire à chaque tour, mais elle est très inefficace et ne doit être utilisée qu'en dernier recours. Vous pouvez faire fuir un de vos Gamins en le retirant du plateau. Dans ce cas, vous ne piochez aucune carte à la fin du tour. Dans de rares circonstances, vous pourriez avoir un Gamin coincé entre des Aliens et cela pourrait être votre meilleure option !

Conseils :

- Pour chaque Gamin que vous placez dans un Parc, vous êtes autorisé à avoir un Gamin supplémentaire en jeu sur le plateau !
- N'oubliez pas que la case de l'École où tous les Gamins commencent leurs aventures est aussi un arrêt de bus scolaire.
- Ne vous inquiétez pas de manquer de jetons Gamins. Il est très peu probable que vous les utilisiez tous avant la fin du jeu.

## VARIANTES

Pour les joueurs qui apprécient particulièrement le jeu et souhaitent pimenter l'expérience, nous avons concocté les variantes suivantes :

**JEU EN ÉQUIPE :** Il est possible de jouer à 2 contre 2 en équipe ! Asseyez-vous à côté de votre coéquipier de manière à pouvoir facilement communiquer votre stratégie et le contenu de vos

mains, ou au contraire, asseyez-vous en diagonale opposée à votre coéquipier sans aucune communication d'aucune sorte. Vous jouez vos tours avec la règle habituelle, mais additionnez vos scores en fin de partie.

**PREMIER DE LA CLASSE** : Les joueurs peuvent augmenter la limite de main par défaut de 3 à 4 cartes. Cela peut entraîner la suppression d'un plus grand nombre de cartes **Alien repéré !** en début de partie.

**GROSSE TÊTE** : Une action gratuite supplémentaire est disponible dans cette variante pour les joueurs recherchant une expérience plus stratégique. Les joueurs peuvent défausser 1 carte à chaque tour, ce qui signifie qu'ils piochent une carte supplémentaire en fin de tour pour refaire leur main.

**INVASION TOTALE** : Chaque fois qu'une carte **Alien repéré !** ou une carte **Soucoupe volante !** est révélée, résolvez les effets des deux types de cartes dans n'importe quel ordre. Cela a pour conséquence une utilisation plus fréquente du **jeton Soucoupe**. Il est ainsi plus difficile de conserver ses Gamins en Lieux sûrs. Un chaos total !

**COMPÉTITION 1 V 1** : 2 joueurs s'affrontent en 3 manches. Déterminez au hasard qui commence, le gagnant étant premier lors de la partie suivante. Jouez la 1<sup>re</sup> partie sur le **Quartier A** et la 2<sup>e</sup> partie sur le **Quartier B**. Si chaque joueur a gagné une partie à l'issue des 2 premières manches, le joueur qui a obtenu le score le plus élevé lors des 2 premières parties peut choisir le côté du plateau.

**DÉFI SOLO** : Combien de points pouvez-vous engranger avant que les Aliens ne prennent le contrôle du monde ? Essayez de battre votre meilleur score ! Dans ce mode, la carte **Club de sciences** ne permet pas de gagner la partie, mais vous rapporte 10 points. Retirez la carte **Rencard chez le glacier** lors de la mise en place.

**DÉFI SOLO ARCHITECTE** : Ce mode de jeu est centré sur la planification. Retirez les cartes **Soucoupe volante !** et **Club de sciences** lors de la mise en place. Définissez votre main de départ et l'ordre de la pioche. Vous devez inclure une carte **Alien repéré !** toutes les 2 cartes, en commençant par la 2<sup>e</sup> carte du jeu (puis la 4<sup>e</sup>, la 6<sup>e</sup>, et ainsi de suite) ! Disposez votre

programmation de cartes face visible afin de pouvoir les organiser et expérimenter plus facilement. Combien de points pourrez-vous accumuler en programmant l'ensemble des tours du jeu ?

## FAQ GÉNÉRALE

**Puis-je volontairement déplacer un de mes Gamins vers un Alien pour qu'il soit retiré du plateau ?**

Non. Si vous êtes coincé et que vous souhaitez récupérer votre jeton Gamin, utilisez la règle **Courage fuyons** comme action de votre tour.

**Puis-je placer un jeton Alien sur une case qui en possède déjà un ?**

Non, vous devez choisir un autre emplacement.

**Y a-t-il une limite au nombre de jetons Gamin pouvant occuper une case ?**

Il n'y a aucune limite au nombre de Gamins pouvant se trouver sur une case avec un fond de route, quelle que soit leur couleur de joueur. Les cases de score des Lieux sûrs ne peuvent en revanche jamais être partagées.

**Dois-je utiliser la totalité des cases mentionnées sur une carte de déplacement ?**

Vous n'avez pas besoin d'un mouvement exact pour rejoindre la case d'un Lieu sûr et le mouvement en cours s'y arrête immédiatement. Dans tous les autres cas, vous devez toujours vous déplacer du nombre exact de cases mentionné. Vous ne pouvez pas faire demi-tour, c'est-à-dire entrer dans une case où vous avez commencé ou que vous avez traversée ce tour.

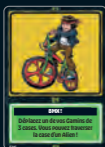
**Puis-je déplacer un Gamin d'un Lieu sûr ?**

Une fois qu'un Gamin est en Lieu sûr, il ne peut plus être déplacé par des cartes de mouvement. En revanche, les cartes **Soucoupe volante !** et **Nouveau copain de Maman** peuvent agir sur un jeton Gamin placé sur un Lieu sûr.

**Puis-je traverser les cases boisées du Quartier B ? Celles avec les têtes d'Aliens grisées ?**

Oui. Même si ces cases ne comportent pas un fond de route, vos Gamins peuvent les traverser. En supposant qu'aucun **jeton Alien** n'y soit placé, bien sûr !

## FAQ DES CARTES



### BMX !

Vous ne pouvez pas terminer votre mouvement sur une case comportant un **jeton Alien**.



### BAL DE PROMO

Vous pouvez déplacer un de vos Gamins ou un Gamin appartenant à un autre joueur. Cette carte ne permet pas de déplacer un Gamin qui a rejoint un Lieu sûr.



### CLUB DE SCIENCES

Si vous n'avez qu'un seul Gamin dans la Bibliothèque, cette carte est une garantie d'échouer.



### POOL PARTY !

Vous pouvez déplacer 1 à 2 enfants au total, qu'ils soient les vôtres ou adverses. Cette carte ne permet pas de déplacer un Gamin qui a rejoint un Lieu sûr.



### RENCARD CHEZ LE GLACIER

La carte choisie dans la main d'un autre joueur reste dans sa main après que vous en avez copié l'effet.



### VOITURE DE MAMAN

Notez que cette carte ne permet pas de déplacer un Gamin vers un Manoir.

# LISTE DES 100 CARTES

- 18 x Alien repéré !
- 5 x Soucoupe volante !
- 10 x Marche
- 10 x Course !
- 10 x Planche à roulette
- 10 x Bus scolaire
- 10 x Bus municipal
- 10 x Talkies-walkies
- 3 x Saut de barrière
- 3 x BMX !
- 3 x Bal de promo
- 1 x Club de sciences
- 1 x Pool party !
- 1 x Nouveau copain de Maman
- 1 x Men in black
- 1 x Rencard chez le glacier
- 1 x Synchronisation des montres
- 1 x Voiture de Maman
- 1 x Covoiturage !


## CRÉDITS

Auteur : Ben Stoll - Graphisme: Larry Renac  
Testeurs : Brenda Gutierrez, Kimberly Meza,  
Michelle Hamilton, Cory Jones, Holiday Jones.

### CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Président et fondateur : John Sepenuk  
Fondateur : John Nee  
Fondateur : Cory Jones  
Directeur, développement produit : Eric Moss  
Directeur des opérations : Ming Wan  
Remerciements : Rumi Asai, Amanda  
Barker, Javier Casillas, Matt Hoffman,  
Jason Lim, Joshua Moran, Hudson Mullar,  
Sophia Shimamura, Shane Smith, John  
Vineyard, MaryCarmen Wilber.

### DON'T PANIC GAMES

Président : Cedric Littardi  
Directeur éditorial : Sébastien Rost  
Chef de projet : Paul Malairan  
Correction : Mélissa Veludo  
Fabrication : Nicolas Aubry   
Communication : Julie Debonne

[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)



© 2024 Steven Rhodes. © 2024 Cryptozoic Entertainment.  
Version française © 2024 Don't Panic Games



[dontpanicgames](https://www.facebook.com/dontpanicgames)



[@DontPanicGames1](https://twitter.com/DontPanicGames1)



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



[@DontPanicGames](https://www.youtube.com/DontPanicGames)