



Livret de règles

La fête costumée bat son plein !

Tous les invités ont sorti leur plus beau déguisement.

Vampire, extra-terrestre, sorcière, monstre gluant...

Il y en a pour tous les goûts !

Mais qui se cache sous ces masques et costumes ?

Des enfants heureux de s'amuser ou des petits
monstres filous voulant se joindre à la fête ?



MATÉRIEL

18 CARTES
DÉGUISEMENT



18 CARTES
VISION



6 TUILES
MONSTRE
& VOYANTE



BUT DU JEU

Dans ce jeu asymétrique, tu incarnes soit un **MONSTRE** qui se déguise pour participer à la fête, soit la **VOYANTE** qui tente de démasquer ces petits filous.



Si tu incarnes un **MONSTRE** : Joue avec les autres joueurs contre la voyante et prête bien attention aux déguisements apparaissant dans ses visions pour éviter de te faire repérer !



Si tu incarnes la **VOYANTE** : Mémorise les déguisements apparaissant dans tes visions et utilise ton incroyable flair afin de démasquer les monstres présents à la fête.



MISE EN PLACE

- 1 Les joueurs choisissent ensemble la personne qui incarnera la voyante pendant toute la partie. Celle-ci place alors la tuile « **VOYANTE** » devant elle.



- 2 Les autres joueurs prennent chacun une tuile « **MONSTRE** » et la place devant eux.



- 3 La voyante mélange les cartes Vision puis retire et place dans la boîte, sans les regarder, autant de cartes qu'il y a de joueurs monstres autour de la table. Elle forme ensuite un paquet avec les cartes restantes et le place, face cachée, à côté de sa tuile Voyante. *Exemple : à 5 joueurs, il y a 4 monstres autour de la table, la voyante doit donc retirer 4 cartes Vision.*



- 4 Les cartes Déguisement sont étalées face visible au centre de la table de sorte que tous les joueurs puissent y accéder.

- 5 La voyante pioche la première des cartes Vision et la place, face visible, devant elle. *Au premier tour, elle en piochera une deuxième, qu'elle viendra placer sur cette première carte.*



DÉROULEMENT DU JEU

Que la fête commence ! La partie se joue en une succession de tours jusqu'à ce que la voyante désigne un monstre, ou que toutes les cartes Vision aient été révélées et qu'elle doive désigner un monstre. Chaque tour se déroule en trois phases : **1. Vision, 2. Fête, 3. Accusation & Révélation.**

1 VISION

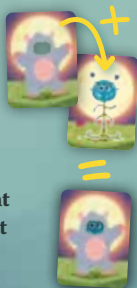


Note : Les cartes Vision doivent être placées les unes sur les autres afin qu'on ne puisse pas voir les précédentes.

Au début de chaque tour, la voyante révèle une carte Vision qu'elle vient placer sur les cartes précédentes et annonce le déguisement illustré sur la carte. **Tous les costumes ainsi dévoilés ne pourront plus être portés par les monstres** sans risquer de se faire attraper par la voyante !

2 FÊTE

La voyante ferme ensuite les yeux et chante « 1, 2, 3, faites attention à moi » (ou elle compte jusqu'à 5). Pendant ce temps, les monstres choisissent chacun une carte Déguisement et viennent la placer sur leur tuile « **MONSTRE** » avant la fin de la chanson. **Les monstres doivent impérativement changer de déguisement à chaque tour** pour ne pas se faire repérer !



À la fin de sa chanson, la voyante ouvre les yeux et inspecte les déguisements choisis par les monstres :

Attention : à la fin de la chanson, si l'un des monstres n'est pas déguisé, tous les monstres perdent instantanément la partie.



Si elle pense que ces déguisements ne sont **jamais apparus** dans ses visions, elle peut décider de n'accuser personne.

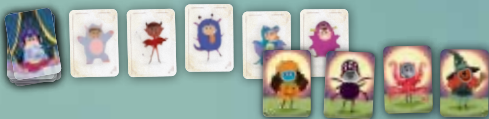
Les monstres reposent puis remélangent leur carte Déguisement avec celles étalées sur la table.

Un nouveau tour peut commencer.



Si elle pense qu'un ou plusieurs de ces déguisements sont **déjà apparus** dans ses visions, **elle peut accuser les monstres de s'être invités à la fête !** Elle vérifie alors toutes les cartes Vision précédemment révélées :

- © Si aucun des déguisements sur ce tour ne correspond à ces cartes, c'est que les monstres ont réussi à se cacher ! **Ils gagnent collectivement la partie !**



- © Si au moins l'un des déguisements de ce tour correspond à ces cartes Vision, la voyante a réussi à débusquer les monstres ! **Elle gagne la partie !**





FIN DU JEU



La partie se termine :

- ★ Soit lorsque la voyante fait une accusation (si elle est fondée la voyante gagne, sinon les monstres gagnent) ;
- ★ Soit lorsque la voyante ouvre les yeux et qu'un ou plusieurs monstres n'ont pas eu le temps de se déguiser, ou qu'ils ont remis le même déguisement qu'au tour précédent (ils perdent alors instantanément la partie) ;
- ★ Soit lorsque toutes les cartes Vision ont été révélées et que les monstres se sont déguisés avec succès pour la dernière fois. Ils ont alors évité toutes les suspicions de la voyante et remportent collectivement la partie !

DÉCOMPTE DES POINTS (FACULTATIF)

Ce jeu ne nécessite pas de compter les points pour déterminer qui a gagné. Si toutefois tu as envie de te défier et d'améliorer ton score : voici un décompte optionnel.

Le calcul se base sur le nombre de cartes Vision encore dans la pioche. Ainsi, plus la voyante accuse tôt, moins les monstres gagnent de points !



La **VOYANTE** a fait une accusation incorrecte :



Les **MONSTRES**
l'emportent !
BRAVO !



La **VOYANTE**
a perdu...
mais bien tenté.

La **VOYANTE** a fait une accusation correcte :



La **VOYANTE** l'emporte ! **BRAVO !**

Score des **MONSTRES** :



10+ cartes restantes
dans la pioche :
Dommage, il faut
recommencer !



5-9 cartes restantes
dans la pioche :
Pas mal !



1-4 cartes restantes
dans la pioche :
Vous êtes vraiment
forts.



0 carte restante
dans la pioche :
Ahhh vous y étiez
presque...

CRÉDITS



REMERCIEMENTS

Auteurs :

Florian Sirieix & Benoit Turpin

Illustratrice : Benedetta Capriotti

Cheffe de projet : Laura Bergé

Responsable de gamme :

Marion Stromboni

Graphistes :

Cécile Deppenweiler & Cindy Roth

Relectrice : Maëva Debieu Rosas

Benoit : pour Garance, ma choupette
qui aime tant se déguiser.

Florian : pour ma Manon, qui adore
se déguiser en dragon !

LOKI remercie les écoles de Ludres
et d'Heillecourt pour leurs
précieux retours et impressions
sur ce jeu.



LE SAVAIS-TU ?



Princesse, vampire ou encore pirate : le déguisement a toujours été une façon de célébrer, de s'amuser et de se transformer. Mais savais-tu que les costumes ont une longue histoire ?



Dès l'Antiquité, les Romains portaient des déguisements afin de célébrer le printemps et s'assurer de bonnes récoltes pour l'année.

Ces fêtes ont inspiré le carnaval, cette grande fête où l'on défile, danse, chante et se déguise ! C'est aussi l'occasion de déguster des beignets et autres gourmandises ! Certains carnivals sont célèbres dans le monde entier, comme celui de Venise ou de Rio.

Halloween aussi tire son origine d'une célébration très ancienne : *Samhain*. Cette fête celtique était célébrée à l'automne pour marquer la fin de l'été et le début de la « saison sombre ». Les Celtes revêtaient alors des costumes afin d'effrayer les esprits qui passaient d'un monde à l'autre pendant cette nuit particulière. Halloween est restée populaire aux États-Unis et dans les pays celtiques. Aujourd'hui, les enfants déguisés vont de porte en porte pour demander des bonbons ou jeter un sort !

