

Cachette

Lorsque le joueur dévoile une carte Cachette, il doit éliminer deux jetons Peur. S'il a seulement un jeton, il se défait d'un seul jeton Peur. S'il n'a pas de jetons, rien ne se passe. Ensuite, son tour est terminé.

Cartes Arme

Lorsqu'un joueur dévoile une carte Arme, il attaque immédiatement une carte cachée en la retournant. Si la carte est une carte Arme, Effroi, Vide ou Cachette, les effets de cette carte sont ignorés mais les cartes restent face visible. Si la carte est Chucky, il faut l'attaquer ! (Voir Attaquer Chucky.) Si aucune carte ne peut être attaquée, rien ne se passe.

Chaque arme a une option pour une attaque plus forte et si le joueur choisit cette option, il doit provoquer Chucky avant d'attaquer. Le joueur peut alors recevoir un jeton Blessure avant de passer à l'attaque. S'il n'a pas de jetons Peur, il n'a pas besoin de provoquer Chucky pour lancer une attaque plus forte.

- **Couteau** - Attaque une carte adjacente ou Provoque pour voir une carte dans la rangée ou la colonne du Couteau. Tu peux attaquer cette carte.
- **Marteau** - Attaque une carte adjacente ou Provoque pour attaquer jusqu'à deux cartes distinctes dans la colonne ou la rangée du Marteau.
- **Ciseaux** - Attaque une carte adjacente ou Provoque pour attaquer n'importe quelle carte.

Important ! Lorsque toutes les armes ont été dévoilées et résolues (Couteau, Marteau et Ciseaux), les joueurs doivent immédiatement choisir n'importe quelle carte Arme et réorganiser la colonne et la rangée de cette arme.

Cartes Chucky

Il y a deux cartes Chucky distinctes : la carte ordinaire et la carte Enragé.

- **Chucky** - Si un joueur dévoile la carte Chucky, il prend deux jetons Peur puis provoque.
- **Chucky enragé** - Si un joueur dévoile la carte Chucky enragé, il prend deux jetons Peur ; puis dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les joueurs doivent provoquer.

Attaquer Chucky - Si vous attaquez Chucky pour la première fois, remplacez la carte Chucky par la carte Chucky enragé. Puis remettez la carte Chucky dans la boîte car elle n'est plus nécessaire pour le jeu.

Important ! Lorsque la carte Chucky est retournée, soit en attaquant soit en dévoilant la figurine et que la partie n'est pas terminée, il faut réorganiser immédiatement la rangée et la colonne de Chucky.

FIN DE LA PARTIE

Soit vous gagnez tous ensemble, soit vous perdez tous ensemble.

Si un joueur est blessé deux fois par Chucky, son âme est transférée dans le joueur, Chucky s'échappe et tous les joueurs perdent.

Si un joueur réussit à attaquer la carte Chucky enragé, tous les joueurs gagnent !



1 à 5 JOUEURS
À PARTIR DE 14 ANS

CHUCKY

Le jeu Règles du jeu

CONTENU

- 1 figurine Chucky
- 21 cartes Magasin de jouets
- 5 cartes Aide de jeu
- 25 jetons Peur
- 5 jetons Blessure

BUT DU JEU

- Dans ce jeu coopératif, jouez ensemble et dévoilez les cartes Magasin de jouets à la recherche d'armes pour attaquer Chucky. Vous devez tuer Chucky avant qu'il ne vous transmette son âme et qu'il ne s'échappe !

Les couleurs et les détails peuvent varier.
Fabriqué en Chine.

Chucky Franchise © Universal City Studios LLC. Tous droits réservés.

Conseil au parents : consultez le site www.cnc.fr pour connaître les informations relatives au mentions sur les recommandations d'âge sur les films.

© 2025, Importé par Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Pays-Bas.

www.goliathgames.com

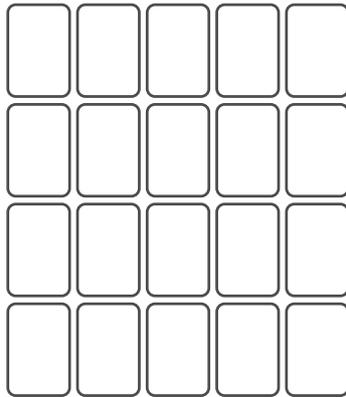
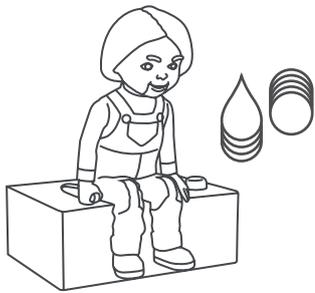
934305.0



934305.0-10-02-2505

MISE EN PLACE

1. Trouvez les deux cartes Chucky dans la pile Magasin de jouets et placez la carte Chucky enragé sur le côté.
2. Mélangez la carte Chucky avec les autres cartes restantes et placez-les face cachée en formant des rangées de 5 cartes avec 4 cartes dans chaque colonne, comme montré ci-dessous.
3. Placez la figurine Chucky, les jetons Peur et Blessure à la portée de tous les joueurs.
4. Le joueur qui a visité un magasin de jouets le plus récemment est le premier à jouer.



Jetons Peur

Vous allez accumuler des jetons Peur durant la partie. Chaque joueur ne peut pas avoir plus de cinq jetons Peur en sa possession, et si vous recevez l'instruction de prendre un jeton Peur alors que vous en avez déjà cinq, vous ne devez pas en prendre.

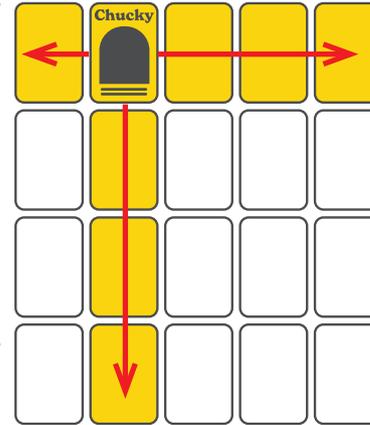
Provoquer

Lorsqu'un joueur reçoit l'instruction de provoquer, il doit appuyer sur la figurine Chucky autant de fois qu'il a de jetons Peur. Si cela déclenche une attaque de Chucky, le joueur prend un jeton Blessure et se défait de deux jetons Peur, et son tour prend fin.

Réorganiser les colonnes et les rangées

Lorsqu'un joueur a pour instruction de réorganiser la colonne et la rangée d'une carte, il doit prendre toutes les cartes dans cette colonne et cette rangée, placer toutes les cartes face cachée et mélanger les cartes. Puis, le joueur place chaque carte face cachée au hasard dans les colonnes et les rangées vides, en remplissant chaque espace.

Exemple : La carte Chucky a été révélée et le jeu continue. Le joueur qui a révélé Chucky doit mélanger toutes les cartes dans la colonne et la rangée de Chucky et les placer face cachée au hasard.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le premier joueur et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs doivent effectuer les actions suivantes dans l'ordre :

1. VOIR (facultatif)

Cette action est facultative. Au début de son tour, le joueur peut prendre deux jetons Peur pour voir n'importe quelle carte cachée en la retournant. Une fois que tous les joueurs l'ont vue, il la retourne face visible sur la table pour la cacher. La carte n'a aucun effet. Si le joueur a cinq jetons Peur, il ne peut pas effectuer l'action Voir.

2. DÉVOILER

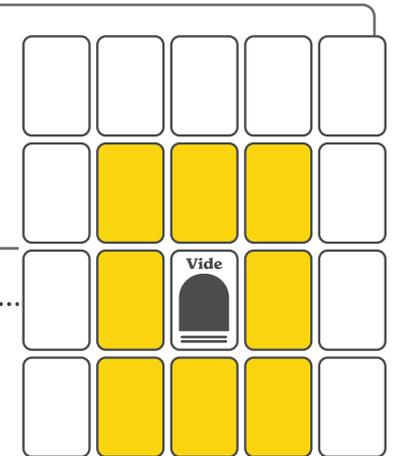
Le joueur dont c'est le tour choisit n'importe quelle carte cachée Magasin de jouets et la retourne pour la dévoiler. Certaines cartes demanderont de Dévoiler ou d'Attaquer une carte adjacente. Les cartes sont adjacentes en diagonale et de façon orthogonale.

Il y a cinq types de carte Magasin de jouets :

Vide

Lorsque le joueur dévoile une carte Vide, il doit soit dévoiler une carte adjacente supplémentaire soit prendre un jeton Peur. S'il n'y a pas de cartes adjacentes à dévoiler, il prend un jeton Peur.

Exemple : Un joueur dévoile une carte Vide. Il doit alors dévoiler une carte Magasin de jouets montrée en jaune ou prendre un jeton Peur.



Effroi !

Lorsqu'un joueur dévoile une carte Effroi, il prend un jeton Peur, puis un nombre de jetons Peur égal au nombre de cartes Vide dévoilées pendant ce tour. Il doit ensuite provoquer Chucky. Après la provocation, son tour est terminé.

Exemple : Un joueur dévoile une carte Vide et décide de dévoiler une autre carte adjacente. Il dévoile une carte Effroi et doit prendre deux jetons Peur avant de provoquer Chucky : un premier jeton pour la carte Effroi et un deuxième jeton pour la carte Vide retournée auparavant.