

**BOOST POWER TOKENS** Utilisez vos jetons BOOst pour surprendre les autres joueurs et créer des gains stratégiques dans le jeu. Assurez-vous de les garder secrets et de les utiliser à tout moment du jeu. (deux pour chaque joueur)

 Utilisez 1 portail fantôme. Vous pouvez utiliser ce pouvoir autant de fois que vous le souhaitez.

 Bâton Lumineux extra. Gardez et utilisez ce BOOst comme un Glow Stick. Fonctionne une fois.

 Double Bonbons - vous obtenez doubles bonbons, une fois, quand vous Halloween lorsque vous faites la chasse aux bonbons dans n'importe quelle maison.

 Retour à la Maison - Vous revenez immédiatement à la position de départ de n'importe où sur le plateau, déclenchant la fin du jeu, annoncez BEDTIME (Heure du Coucher).

 Bannir - Vous pouvez utiliser ce BOOst pour enlever un fantôme du plateau. Peut seulement être utilisé s'il y a deux ou plusieurs fantômes sur le plateau. Il n'a aucun effet sur la Banshee.

 Web – Jouez sur l'adversaire pour passer son tour - il est coincé dans une toile d'araignée.

 Changez de sorcière - jouez ce jeton pour échanger votre place avec N'IMPORTE QUEL joueur à votre tour. (Remarque : si vous êtes sur le pas de la porte d'une maison lorsque vous changez, ils pourront faire des friandises dans cette maison lors de leur prochain tour)

 Ignorez No One's Home ou Out of Candy (Personne n'est à la maison/ Pas de bonbons) sur une spinner ou une maison. (Continuez à tourner)

 Raid the Coffin (Piller le cercueil) – sautez instantanément vers le cercueil de bonbons et emportez-y la réserve de bonbons.

 1 fantôme vous apporte les bonbons d'un adversaire au lieu du cercueil de bonbons

 Boo-Be-Gone - vous protège de la Banshee une fois.

 Revisit 1 House – retournez dans n'importe quelle maison et faites à nouveau la chasse aux bonbons ! (ne placez pas un autre jeton joueur)

## FIN DU JEU

dès qu'un joueur a visité 6 maisons du quartier hantées, il est autorisé à rentrer chez lui en retournant dans le quartier de départ. Dès qu'il arrive sur sa case START (Début) d'origine, le joueur annonce « BEDTIME ! » (Heure du Coucher) déclenchant un seul dernier tour pour tous les joueurs. Voici quelques fins de jeu alternatives :

1. La première personne à traverser le mur effondré pour rejoindre le quartier de départ crie BEDTIME (Heure du Coucher). Tout le monde joue un dernier tour. Ils souhaiteront peut-être collecter des bonbons dans l'une ou l'autre des maisons de la zone de départ s'ils ne l'ont pas fait au début de la partie. Faites-le d'abord et PUIS criez BEDTIME (Heure du Coucher)

2. Une fois que la Banshee s'est levée, si vos faites TOURNER À NOUVEAU sur la roulette, c'est l'heure du coucher et plus d'Halloween. Le jeu se termine et vous comptez vos points.

## NOTATION

Tous les joueurs compte ses bonbons et les jetons de joueur qu'il a placés sur les maisons, y compris la maison hantée. Si vous possédez un GLOW STICK (bâton lumineux) inutilisé, vous gagnez 1 point supplémentaire. (Ne comptez pas les jetons joueurs inutilisés, mettez-les de côté avant de compter ceux sur les maisons) En cas d'égalité : la première personne gagne à domicile si elle est à égalité avec une autre. Ou le plus grand nombre de points de bonbons par rapport aux points de bonbons de l'adversaire.

## OPTIONAL:

**MISSION SECRÈTE DE BONBONS.** Avant de commencer le jeu, sélectionnez secrètement (sans regarder) un bonbon parmi les jetons CARRÉS CANDY (bonbons) et cachez-le sous le cercueil de bonbons ou placez-le dans la boîte de jeu. C'est désormais le SECRET CANDY (Bonbon secret) qui rapporte des points supplémentaires à la fin de la partie. À la fin du jeu, accordez-vous 1 point supplémentaire pour chaque 2 bonbons SECRET collectés. (C'est-à-dire que si vous avez 6 bonbons secrets, vous gagnez 2 points supplémentaires) ALTERNATIVES - visitez notre site Web pour découvrir de nouvelles façons de jouer! Ou partagez vos règles!

## PIERRE TOMBALE MONSTER MASH! Événement monstre option:

Placez tous les jetons Monstre face cachée sur le plateau à côté des pierres tombales. Mélangez les jetons, puis placez chacun d'eux sur une pierre tombale différente. Chaque fois que quelqu'un fait TOURNER NOUVEAU sur le Candy Spinner, il doit choisir un jeton de monstre à RETOURNER et voir quel monstre sort de la tombe ! Prenez ce monstre sur le côté du plateau et placez-le dans le cimetière où se trouvait la pierre tombale. Le nouveau monstre est maintenant activé. C'est-à-dire que vous soulevez le

jeton monstre et en dessous se trouve le fantôme violet. Prenez le jeton de monstre du plateau et placez le fantôme violet à sa place. Désormais, lorsqu'un joueur lance le dé fantôme vert, il peut déplacer le fantôme violet. Le jeton de monstre avec le symbole MOVE 1 GHOST to PORTAL signifie prendre n'importe quel fantôme et le placer sur n'importe quel portail.

## Pouvoirs du personnage du costume

**Une fois par jeu, vous pouvez activer le pouvoir pour votre personnage.**

Sorcière - Voler 5 espaces le long du trottoir. Ne peut pas sauter des murs. Mais elle peut voler au-dessus des fantômes.  
Vampire - Poof! Disparaissent et apparaissent dans une maison adjacente lorsqu'ils ont fini « Halloween » dans une maison.  
Frankenstein - Repoussez le rouleau et déplacez le fantôme d'abord, puis déplacez votre personnage.  
Momie - Envelopper - geler un fantôme pour un tour, en commençant à votre tour. Début de votre prochain tour, il peut se déplacer.

Loup-garou - Hurler - effrayer un fantôme de retour à l'espace de départ fantôme, à votre tour.

OU repousse le fantôme jusqu'à 4 espaces - s'il atterrit sur un portail fantôme, vous pouvez le détourner.

Visitez notre site Web pour plus de pouvoirs de personnage de costume et de nouvelles !

**ALTERNATIVES - visitez notre site Web pour découvrir de nouvelles façons de jouer ! Ou partagez vos règles!**

## Un merci spécial à nos contributeurs fondateurs!

Aaron Lamay

Delcov Adam Dixon

Brianna Pellham

Christopher Garcia

Ryan Sanchez

Christina Segletes

## Un Merci Spécial à:

Meg & Steve Reckelhoff Verity Shush  
Joshua S./Shad2joshi  
Cody and Nicholas Quintero  
Paul Browning  
Jonathan Nachman  
Craft Family  
Rachel and Trevor MacLean  
The Haunted House of Arsena  
Michael Babineau  
Violet & Lyla Kalbeitzer  
Randy and Selena Barker  
Board Game Grandma  
The Krulish Family  
Zade Hart  
Mose

Howard Scott, Lord Arkayn  
Sam Dunker, Dr. Insamillo  
Rubén Canul  
Jim "the Wraith" Tanner  
Barbara Desmond  
Brad & Tara Hollcraft  
Michael B. Lowe  
Katrina Panozzo  
Riccardo Pozzi  
Jason Oliver  
Daniel Gellock III  
The Ashkevrons  
Chris Bogar  
Brian K Holcomb  
Melissa Brunt  
Lewis Family

Pierre-Olivier Morin  
Nicole German  
Jess Volina  
Heath, Daniele, JB, and Jess  
The Dukes Family  
Russ Barnes  
Chris Weston  
Rosa Maple Church  
Carlos Astacio  
Sheena Kenzie Morris  
Thad Schenk  
The Sergi-Curfman Family  
Bonnie J. Christensen  
Scott Holman  
Tim Canning  
Jamie Matter

Anthony Picone  
Simone Fantoni  
Dan Conescu  
Camilla Brown  
Justin Jones  
Jeffrey A. Achenzie  
Matti, Emma & Olivia Miller  
Paul Nizolak  
Steven McCarter, AKA Crazy Celt  
David, Emily, Elizabeth &  
Jonathan Israel  
Christopher Bevard & Connie  
Ericson

Merci à nos premiers testeurs de jeux – Ellie Shinn, Tess Paraskevas, Jeffrey & Wilfred Giroux, Cruz Clark, Michelle Moosdorff, David Giroux, Justin & Ophelia Giroux, Mike Giroux, Stephanie St. Louis, Lana Delaney, Lauren Oswowitz, Chance Rawls, Taylor & Alyssa Braga, Lori & Raven Fish, Chloe & Grandmere Lynn, and to Christopher Ward pour la composition musicale FANGtastic! Et à tous nos contributeurs Spooktacular sur Kickstarter qui ont cru en notre jeu et lui ont donné vie ! Et un grand merci à nos formidables testeurs de jeux Gen Con de 2023 !

À la mémoire de mon père, Richard Giroux, qui a béni notre famille avec l'amour des jeux de société, à mon beau-frère Garrett L. Clark, à la sœur de notre artiste, Anjel, à la douce Annik et Madita, et à notre partisan, Paul Browning, décédé Oct 31st, 2023.

[www.CastleClark.net](http://www.CastleClark.net)

Visite ou site Web ou plus de plaisir effrayant!

Illustrations d'Amber Scharff



Traduction française par Stephanie St. Louis



Nicole and MacKayla Clark

# HAUNTED HALLOWEEN

## The Trick-or-Treat Game

CASTLE CLARK



## L’OBJET

Faites des friandises dans autant de maisons que possible pour collecter des bonbons. Mais méfiez-vous!

Les fantômes hantent le cimetière et se réveillent à Halloween ! Ils veulent des bonbons… vos bonbons !

Pouvez-vous vous faufiler à travers le gant fantôme pendant que vous faites des bonbons ou un sort ? Le gagnant est le joueur avec le plus de points grâce aux friandises et aux visites de maisons.

## CONFIGURATION DU JEU

- Chaque joueur choisit un personnage de costume d’Halloween et le place sur l’une des deux positions de départ.
- Chaque joueur prend une pile de jetons circulaires d’une couleur. Ceux-ci seront placés sur toutes les maisons que vous aurez réussi à tromper ou à traiter. Ils comptent pour 1 point chacun, à la fin de la partie, lorsqu’ils sont utilisés sur les maisons où vous avez reçu des bonbons.
- Placez le fantôme VERT dans le cimetière en position GHOST START près du cercueil de bonbons.
- Placez le TRACKER DE PLEINE LUNE à une extrémité de la table. Placez la Banshee sur le premier espace cou-vert de nuages sur le tracker. (Pour un jeu à 2 joueurs ou avancé, démarrez Banshee sur le deuxième espace du tracker)
- Placez un nombre de BÂTONS LUMINEUX égal au nombre de joueurs devant la porte de la Maison hantée. Placez la Maison Hantée D6 à proximité de la maison.
- Placez la roulette près du plateau de jeu. Placez également les bonbons près du plateau
- Mélangez les jetons BOOst et placez-les sur les maisons du quartier hanté. Placez deux jetons BOOst parjoueur dans la partie. Ne les placez pas sur les maisons de la zone de départ.

## JOUER AU JEU:

(le joueur dont l’anniversaire est le plus proche d’HALLOWEEN commence)

- Lancez le dé du joueur ORANGE
- Déplacez votre joueur le long des espaces du trottoir.
- Si vous atterrissez devant la porte d’une maison, dites « Trick-Or-Treat » et faites tourner le Candy Spinner. (voir ci-dessous). Vous n’avez pas besoin de lancer le numéro exact pour atterrir sur le pas de la porte.
- S’il y a un jeton BOOst sur la maison, vous pouvez le récupérer. Vous ne pouvez récupérer que deux jetons BOOst dans le jeu. Le premier joueur à atteindre une maison peut la réclamer.
- Si vous êtes entré dans le cimetière à travers le mur effondré, vous lancerez désormais le dé fantôme vert à votre tour après avoir lancé le dé citrouille.
- Déplacez le fantôme le long des chemins (si vous avez lancé le dé fantôme)
- Terminez votre tour.

### FILEUR À TRICK-OR-TREAT

Lorsque vous atterrissez devant la porte d’une maison, vous faites tourner la roulette:

- 2 CANDY - prenez 2 bonbons et ajoutez-les à votre réserve
- 1 CANDY + ROLL AGAIN - prenez 1 bonbon, lancez à nouveau le joueur OR-ANGE et bougez. [Déplacez le fantôme APRÈS avoir fini de déplacer tout votre tour.]
- Nice Costume – Joli Costume - prenez 3 bonbons
- No One’s Home – Personne n’est à la maison – placez le panneau « Personne n’est à la maison » sur la maison. Vous ne recevez aucun bonbon et ne pouvez pas placer votre jeton ici (si le panneau est déjà placé dans une autre maison, retirez-le).
- Out of Candy – Plus de bonbons – placez le panneau « Plus de bonbons » sur la maison. Vous ne recevez aucun bonbon et ne pouvez pas placer votre jeton ici (si le panneau est déjà placé dans une autre maison, retirez-le).
- SPIN Again – TOURNEZ à nouveau – déplacez la Banshee vers l’espace suivant sur le tracker de pleine lune, puis tournez à nouveau. (voir Moon Tracker pour plus de détails).

## JETONS DE JOUEUR

Si vous avez reçu des bonbons, placez un de vos jetons joueur sur cette maison. (compte pour 1 point à la fin du jeu.) Vous ne pouvez recevoir des bonbons d’une maison qu’une seule fois.



## DÉPLACER UN JOUEUR

- votre personnage, sur le trottoir, du chiffre indiqué au jet de dé.
- Vous POUVEZ partager des espaces avec un autre joueur.
- Si vous choisissez de traverser un fantôme (ou deux) à votre tour, vous devez lui donner un bonbon et le fantôme revient à sa position de départ et laisse tomber le bonbon dans le cercueil.
- Vous ne pouvez pas vous cacher des fantômes sur le seuil des maisons, à moins que vous veniez juste d’arriver pour faire des bonbons ou un sort.
- Vous ne pouvez pas retourner devant la porte d’une maison d’où vous avez déjà reçu des bonbons.

### TERRE SACRÉE

Il y a des endroits « sûrs » dans le cimetière appelé Hallowed Ground où les fantômes ne peuvent pas vous atteindre. Si vous êtes dans un endroit sûr, ils ne peuvent pas prendre vos bonbons mais ils PEUVENT partager un espace avec vous. TERRAIN SAINT – Les espaces centraux du cimetière sont des endroits sûrs, et les fantômes ne peuvent pas vous « attraper » sur ces espaces.

## FANTÔMES

**(prenez des bonbons aux joueurs lorsque des fantômes « atterrissent » sur ou traversent un joueur)**
**Fantôme Vert** - (prenez 1 bonbonsà n’importe quel joueur qu’il “obtient”) Le premier fantôme (vert) commence le jeu près du cercueil de bonbons dans la zone Ghost Start. Il est activé lorsque le premier joueur entre dans le cimetière depuis le mur effondré et lance le dé Fantôme. Le tremplin vert au centre du cimetière est l’endroit où le fantôme vert commence à compter son jet.



**Fantôme Jaune** – (prenez 2 bonbons à n’importe quel joueur qu’il “obtient”) Le deuxième fantôme jaune sort de la tombe et commence son mouvement sur la pierre de couleur jaune correspondante. Ce fantôme est activé lorsque la Banshee se déplace le long du traqueur de fantômes jusqu’à l’espace avec une chauve-souris devant la lune.



**Fantôme Violet** – (prenez 3 bonbons à n’importe quel joueur qu’il “obtient”) Le troisième fantôme violet sort de la tombe et commence son mouvement sur la pierre de couleur violette correspondante. Il est activé lorsque la Banshee se déplace vers l’espace de pleine lune avec deux chauves-souris.

## DÉPLACER LES FANTÔMES

- Vous pouvez déplacer N’IMPORTE QUEL fantôme sorti du cimetière. Vous ne pouvez déplacer qu’un seul fantôme par lancer.
- Si le fantôme atterrit sur la case GHOST EXTRA ROLL, vous pouvez déplacer N’IMPORTE QUEL fantôme avec le jet EXTRA.
- Les fantômes peuvent partager des espaces avec d’autres fantômes. Les fantômes ne peuvent pas partager un espace avec les joueurs, sauf sur les espaces Hallowed Ground.
- Vous continuerez à déplacer les fantômes à votre tour jusqu’à la fin de la partie.
- Les fantômes peuvent se déplacer dans le quartier mais NE PEUVENT PAS se rendre dans l’allée/au seuil de la porte
- Les fantômes ne peuvent pas traverser le mur en ruine pour rejoindre le quartier de départ.

## PRENDRE TES BONBONS

Si un fantôme atterrit sur une case avec deux joueurs ou plus, le fantôme prend les bonbons de CHAQUE joueur et retourne dans la zone de départ des fantômes du cimetière. uite, vous placez les bonbons sur l’espace du cercueil de bonbons, où ils s’accumulent.

### BANSHEE (La Banshee ne peut avoir un joueur qu’UNE FOIS)

La Banshee entre sur le plateau lorsqu’elle atteint l’espace de pleine lune avec 3 chauves-souris sur le Ghost Tracker. Elle commence sur l’espace devant la Maison Hantée. Si ELLE vous réussit, elle prend la MOITIÉ de vos bonbons (arrondi à l’inférieur), mais les bonbons sont retirés du plateau (c’est hors jeu). Si vous atterrissez sur SPIN AGAIN après que la Banshee soit entrée dans le jeu = lancez le dé et déplacez la Banshee d’un coup supplémentaire.

## RAIDER LE CERCUEIL DE BONBONS

Si vous osez vous aventurer dans la partie la plus sombre du cimetière, vous pouvez essayer de récupérer les bonbons volés par les fantômes. Il y a deux espaces (tremplins) avec des empreintes de pas qui mènent au cercueil. Un joueur ne peut attaquer le cercueil qu’une seule fois par visite. Lancez d’abord les dés fantômes. 1 - 6 avec un fantôme - prendre les bonbon. 1 sans fantôme = non bonbons, les fantômes vous arrêtent. Allez au centre de l’espace de la tombe. Si un nouveau bonbon apparaît pendant que vous y êtes, vous ne pouvez pas le prendre sans revenir au moins sur la case centrale du plateau.

### ESPACES SPÉCIAUX SUR LE PLATEAU

**EXTRA ROLL – ROULEZ ENCORE.** Si vous atterrissez à nouveau sur ROLL, vous obtenez un jet supplémentaire pour VOTRE JOUEUR UNIQUEMENT. (pas les fantômes)

