

# SLASHER

## Règles du jeu

Joueurs: 2 à 5 - Age: 12+ - Temps de jeu moyen : 20 minutes

Slasher est un jeu de cartes dans lequel chaque joueur va poser les personnages d'un film d'horreur de manière à créer la situation parfaite pour son Monstre et SLASHER !

### Contenu

- 51 Cartes
  - 11 Monstres
  - 30 Acteurs
  - 10 Actions
- Cette notice

### Objectif

Le but du jeu est de marquer un maximum de points avec ses cartes Monstre. Le premier joueur à atteindre 20 points gagne la partie. Si plusieurs joueurs atteignent ce score pendant la même manche, le gagnant est celui avec le plus grand nombre de points. Si plusieurs joueurs finissent la partie avec le meilleur score, ils gagnent tous (youpi !).

Il est possible d'ajuster la longueur d'une partie en changeant la valeur de l'objectif. Mettre l'objectif à 30 points permettra de jouer plus longtemps, alors que le mettre à 10 points sera idéal pour un temps de jeu plus court.

### Description d'une manche

Le jeu est divisé en manches. A la fin d'une manche, si personne n'a gagné la partie, les joueurs commencent une nouvelle manche.

Au début de chaque nouvelle manche, mélangez toutes les cartes Monstres disponibles et distribuez-en une à chaque joueur. Puis mélanger les cartes Acteur et Action ensemble et distribuez 6 de ces cartes à chaque joueur.

Une manche est divisée en deux phases : la Mise en Place et le SLASH!

### Mise en Place

Pendant cette phase, les joueurs jouent leurs cartes Acteur et Action, les uns après les autres.

Au début de la première manche, le premier joueur est choisi aléatoirement parmi tous les joueurs. Aux manches suivantes, le premier joueur est celui avec le plus haut score. Si deux joueurs partagent le meilleur score, le premier joueur est celui qui a marqué le plus de points à la manche précédente. Si là encore il y a égalité, le premier joueur est choisi de manière aléatoire entre les joueurs qui partagent cette égalité.

En partant du premier joueur puis dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue **une et une seule carte** (Acteur ou Action), et ainsi de suite jusqu'à que chaque joueur n'ai plus qu'**une carte en main**. Chaque joueur doit finir la phase de Mise en Place avec une carte Acteur ou Action en main.

### **Cartes Acteur**

Une carte Acteur est jouée simplement en la posant face ouverte sur la table. Les Acteurs sont partagés par tous les joueurs, ils doivent être posés au centre de la table, accessible par tous. Un Acteur peut être posé de manière à se retrouver seul et isolé, ou alors de manière à rejoindre ou constituer un groupe de cartes. Vous ne pouvez pas déplacer des Acteurs déjà posés quand vous jouez une carte Acteur, mais vous pouvez choisir si cette carte sera jouée seule ou sur un groupe ou une carte déjà posée.

Un Acteur posé seul et isolé sur la table est appelée un **Acteur Isolé**. Plusieurs Acteurs disposés ensemble forment un **Groupe**.

Cette distinction sera importante lorsqu'il s'agira de jouer un Monstre (voir plus loin).

### **Cartes Action**

Les cartes Action sont jouées afin de modifier la disposition des Groupes et des Acteurs Isolés existants. Quand vous jouez une carte Action, vous ne posez pas d'Acteur sur la table, mais vous changez la disposition des Acteurs déjà joués.

Quand vous jouez une carte Action, faites ce qui est indiqué sur la carte, si possible, puis défaussez la carte Action. Il peut arriver qu'il ne soit pas possible de faire ce qui est écrit (si il n'y a pas assez d'Acteurs en jeu, par exemple), ne faites rien et défaussez simplement la carte Action. **Vous devez faire ce qui est écrit sur la carte si possible** : vous ne pouvez pas refuser d'utiliser l'effet d'une carte Action si vous la jouez.

### **SLASH !**

Quand tous les joueurs ont joué jusqu'à n'avoir plus qu'une carte Action ou Acteur en main, la phase SLASH ! commence.

When all players have played until they have only one Actor or Action card in hand, the SLASH! Phase begins.

La phase SLASH est divisée en plusieurs parties. D'abord, tous les joueurs décident **au même moment** de jouer une ou plusieurs cartes Monstre. Décidez d'un joueur qui va compter jusqu'à 3, et à 3, chaque joueur qui souhaite jouer une ou plusieurs cartes Monstre

pose la ou les cartes sur la table, **face cachée**. Chaque joueur décide ainsi si il veut jouer une, plusieurs ou aucune de ses cartes Monstre.

Puis, chaque joueur révèle sa ou ses cartes Monstre. En commençant par l'initiative **la plus basse** (le chiffre en haut à droite de la carte) puis **dans l'ordre croissant**, chaque carte Monstre est jouée **l'une après l'autre**.

Quand une carte Monstre est jouée, le joueur qui l'a jouée vérifié si les conditions indiquées sur la carte Monstre sont remplies. Si c'est le cas, le joueur "Slash" les Acteurs sur la table selon la règle indiquée sur la carte et **marque un nombre de points équivalent au nombre d'Acteurs "Slashés"**.

**Les Acteurs "Slashés" sont ensuite retirés du jeu.** Cela veut dire que les Monstres suivant ne pourront pas "Slasher" ces Acteurs. Le Monstre joué est aussi défaussé.

Il peut arriver qu'un Monstre ne soit pas capable de "Slasher" des Acteurs, parce que les conditions indiquées sur sa carte ne sont pas remplies - la plupart du temps parce que les Acteurs que le Monstre voulait "Slasher" ont disparu. Dans ce cas, le Monstre rentre chez lui honteux, et la carte Monstre est défaussée.

Quand toutes les cartes Monstre face ouverte ont été résolues, chaque joueur défausse la dernière carte Acteur ou Action non joué à cette manche. **Les joueurs gardent en main les Monstres qu'ils n'ont pas joué.** Tout le monde piochera toutefois une nouvelle carte Monstre à la manche suivante. Cela veut dire que les joueurs peuvent avoir plus d'une carte Monstre en main. Si, à n'importe quel moment de la partie, un joueur se retrouve avec plus de 3 cartes Monstre en main, il doit se défausser de suffisamment de cartes Monstre pour n'en avoir plus que 3 en main (à 5 joueurs, le maximum de cartes Monstre est descendu à 2).

Vérifiez ensuite si un joueur a atteint l'objectif de score. Si aucun joueur ne l'a atteint, réunissez toutes les cartes et préparez-vous pour une nouvelle manche !

---

## Annexe 1: Monstres

- 10 Le Docteur - Slash un group contenant uniquement des valeurs qui se suivent
- 20 Alien - Slash tous les Acteurs Isolés
- 30 Le Loup-Garou - Slash des Acteurs, dans différents groupes, dont les valeurs se suivent
- 40 La Poupée - Slash un groupe contenant exactement 5 Acteurs
- 50 Le Leprechaun - Slash un groupe ne contenant qu'uniquement des valeurs impaires
- 55 Le Psycho - Slash un groupe contenant seulement deux valeurs différentes
- 60 Le Sadique - Slash un groupe ne contenant qu'une seule couleur
- 70 Le Vampire - Slash un groupe ne contenant qu'uniquement des valeurs strictement supérieurs à 4

80 Le Fantôme - Slash un groupe ne contenant qu'uniquement des valeurs strictement inférieures à 4

90 Le Clown - Slash un groupe contenant quatre couleurs différentes

100 La Chauve-Souris Géante - Slash un groupe ne contenant qu'uniquement des valeurs paires

## Annexe 2: Règles des cartes Acteurs & Actions

“Oh non ! Pas elle !” - Déplacez un Acteur

“On se rejoint dans la cave !” - Réunissez deux groupes ou Acteurs Isolés en un seul et unique groupe

“Séparons-nous !” - Divisez un groupe en deux groupes ou Acteurs Isolés

“Prend ma place !” - Echangez la position de deux Acteurs.

“Figurant” - Lors de la phase SLASH, cette carte peut avoir n'importe quelle valeur et n'importe quelle couleur - au choix du Monstre qui Slash