



SOULAWEEN

兔靈祭

Manuel

"Soulaween" est le festival le plus animé de l'école de la mort !

Son nom vient du dicton de l'école, " Gagner une âme ", qui signifie récolter les âmes pour conquérir la victoire.

La légende raconte qu'il y a longtemps, à l'école de la mort, il y a eu un accident qui a provoqué la fuite des âmes et leur dispersion dans un véritable chaos. Les enseignants et les élèves l'ont vu comme une course, rivalisant de vitesse pour récupérer les âmes et résoudre la crise du royaume de la mort.

Cette année, Papa Death, Osiris, Hei & Bai Wuchang et leurs apprentis se rassemblent pour "Soulaween", avec le professeur Vulture comme juge. Ils sont prêts à s'engager dans le festival des " faucheurs d'âmes "..... !

Contenu

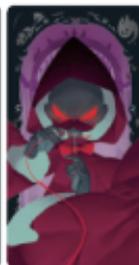
▶ 7 cartes Personnage



Little Death



x 2



Papa Death



x 2



x 2



Anubis



x 6



Osiris



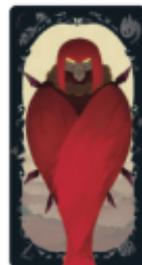
Hei
Wuchang



Bai
Wuchang



x 6



Professeur Vulture



x 6

▶ 2 cartes Aide de jeu



▶ 24 Jetons

correspondant
à chaque personnage

▶ 16 jetons Âme



Âme
apprivoisée
(Vert)



Âme
paniquée
(Rouge)

▶ 1 plateau des Âmes



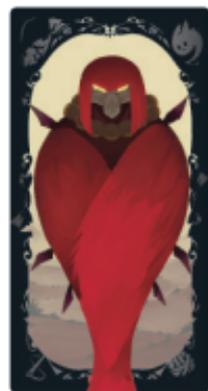
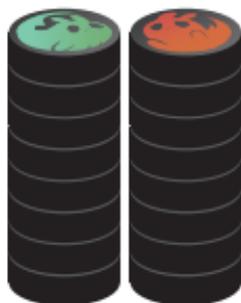
Résumé

Dans "Soulaween", chaque joueur agit comme un Faucheur d'âmes ou un apprenti, dont le but est de récolter des âmes qui s'alignent dans une chaîne. Pour y parvenir, il faut "placer" et "retourner" intelligemment les jetons Âme. Celui qui récolte 3 séries d'âmes avant l'adversaire remporte "Soulaween" !

Vous avez le choix entre le mode simple et le mode standard. Nous suggérons aux débutants d'essayer d'abord le mode simple pour se familiariser avec le jeu, avant de jouer au mode standard.

Mode simple

Faites une réserve de jetons Âme à côté du plateau des Âmes.



Placez la carte du professeur Vulture et les jetons correspondants à côté du plateau des Âmes.



Placez le plateau
des Âmes au
centre de la
zone de jeu.



Remarque : laissez les cartes Personnages inactives et leurs jetons dans la boîte car ils ne seront pas utilisés pendant la partie.

Déroulement du jeu

La partie commence à partir de celui qui a porté le plus récemment un **sweat-shirt** et elle se déroule dans l'ordre suivant :



Transformation
de l'âme



Récolter
des âmes





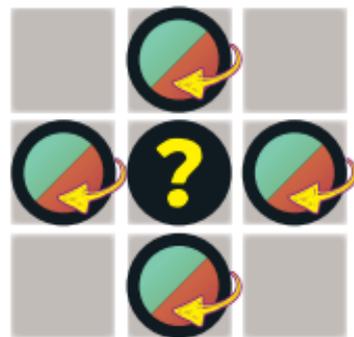
Prenez un jeton Âme de la réserve et placez-le sur une case vide du plateau. Vous pouvez choisir le côté visible du jeton que vous placez.



Transformation de l'âme



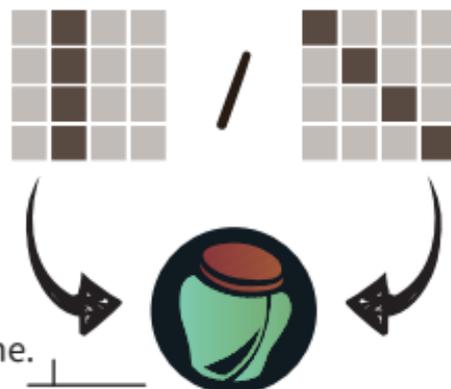
Retournez les jetons qui sont **adjacents** (verticalement et horizontalement, mais pas en diagonale) au jeton que vous venez de placer sur le plateau.



Récolter
des âmes



Après avoir "retourner", s'il y a une chaîne de 4 jetons avec le même côté visible (verticalement, horizontalement ou en diagonale), retirez la chaîne du plateau, remettez les 4 jetons dans la réserve et prenez 1 jeton du Professeur Vulture comme point pour avoir récolté 1 série de jetons Âme.



Remarque 1 : Vous ne pouvez récolter qu'une seule chaîne par tour. S'il y a plusieurs chaînes, comme 2 chaînes parallèles ou une croix par exemple, vous devez en choisir une que vous récoltez et laissez les autres jetons sur le plateau.



Remarque 2 : Vous devez récolter les jetons s'il y a une chaîne pendant votre tour, qu'elle ait été faite par vous ou pas.

N

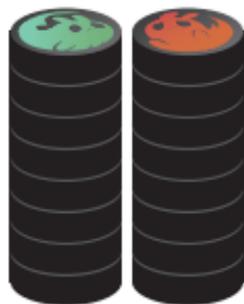
ettoyer

À la fin de votre tour, s'il n'y a pas de case vide, retirez tous les jetons qui ont le même côté visible que le jeton que vous avez placé pendant ce tour et remettez-les dans la réserve.

Après que le premier jeton a été posé, les joueurs jouent chacun leur tour, en répétant le processus ci-dessus et en plaçant 1 jeton par tour. À la fin de "Récolter", si vous avez 3 jetons du Professeur Vulture, vous gagnez et la partie est immédiatement terminée.

Mode standard

Mélangez les cartes Personnage, sauf le Professeur Vulture.
Chaque joueur prend 1 carte et la place devant lui.



Placez les 3 jetons correspondants à chaque personnage actif à côté du plateau.





Remarque : Laissez les cartes Personnage inactives et leurs jetons dans la boîte, car ils ne seront pas utilisés pendant la partie.

Personnage

Le déroulement du jeu dans le mode standard est le même que dans le mode simple, mais il peut varier en fonction des capacités du personnage, ce qui peut changer sa règle pour "Retourner" ou "Récouter", ou même sa condition de victoire. Ce qui suit est une explication détaillée de la capacité de chaque personnage :

Little Death / Papa Death

Lorsque 4 jetons sont tournés face visible,

... en formant un carré de 2x2,
prenez le jeton Tissu.



... en formant un "L" incliné,
prenez le jeton Faucille.



... en formant une chaîne,
prenez le jeton Aiguille.



Vous devez récupérer
1 jeton de chaque type
pour gagner la partie.

Remarque 1 : Vous ne pouvez avoir qu'un seul jeton par type. Si le modèle que vous avez récolté réapparaît, il ne se passe rien.

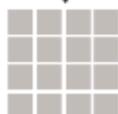
Remarque 2 : Vous ne pouvez prendre qu'un seul jeton par tour.

Lorsque plusieurs modèles apparaissent sur le plateau, choisissez-en seulement 1 que vous récoltez.

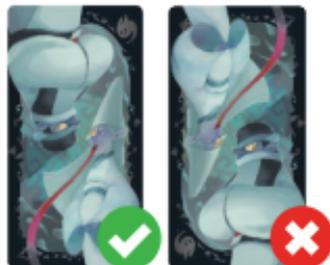
Hei & Bai Wuchang

Avant le début de la partie, vous devez décider quel Wuchang vous voulez jouer en premier et tournez la carte pour faire apparaître le Wuchang actif debout (de votre point de vue).

Adversaire



Vous



Ex. Quand Bai Wuchang est actif

Pendant la partie, **chaque fois que votre tour se termine**, vous devez décider si vous voulez faire pivoter votre carte Personnage pour changer la règle de votre prochaine action "**Retourner**".

Hei Wuchang : Retournez les pièces adjacentes verticalement et horizontalement.
(comme pour le mode simple)



Bai Wuchang : Retournez les pièces adjacentes en diagonale.
(comme sur l'illustration)



Remarque : Hei Wuchang porte un chapeau noir et plat sans bord, tandis que Bai Wuchang porte un chapeau conique blanc.

Anubis / Osiris

Lorsque vous "Récoltez" une chaîne de jetons, prenez 1 jeton Anubis et faites que son côté soit le même que le côté des jetons que vous venez de récolter. **Quand votre adversaire essaie de gagner le prochain jeton, en plus de respecter les capacités de son personnage, il ne peut récolter que les pions qui sont de la même couleur que votre jeton Anubis.**



Ex. Vous récoltez les âmes apprivoisées → Vous prenez le jeton vert Anubis → Votre adversaire **NE PEUT PAS** récolter les âmes paniquées

...et vice versa

Remarque 1 : Il ne peut y avoir qu'une seule restriction pour cette capacité. Si vous récupérez 2 jetons avant que votre adversaire n'en récupère un, il ne sera limité que par le deuxième jeton que vous obtenez.

Remarque 2 : La restriction ne s'applique qu'au prochain jeton que votre adversaire tente de collecter. Une fois qu'il aura collecté un jeton, la restriction sera annulée.

⚠ Avertissement (Veuillez lire attentivement)

- ▼ **RISQUE D'ÉTOUFFEMENT:** Ce produit contient des petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
- ▼ Ne pas utiliser ou stocker le produit dans un environnement chaud ou humide pour éviter tout dommage.
- ▼ Tenir à l'écart des bougies ou des flammes pour réduire le risque de propagation du feu.

Crédits

Auteur : Shi Chen
Illustration : Tzu-Hsuan Fei, Ke-Ching Chang
Éditeur : Dray Yang, Kechen Hsu
Montage artistique : Yawen Jheng
Traduction française : Stéphane Athimon
Impression : INKHandsome
Édition : Play With Us Design, Co., Ltd.

Contactez-nous

Site web : <https://pwud.ga/>
E-mail : contact@mail.pwud.ga

Informations sur l'édition

1re éd. le 12 février 2019