

Règles de Hantise

Comment jouer à Hantise

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Exorciser un lieu hanté en accomplissant des missions et en libérant les médiums possédés, le tout dans le noir complet.
- **Mécanique principale** : Jeu coopératif d'ambiance où des sauveurs tentent de libérer des possédés dans l'obscurité, sous la supervision d'un Maître de Cérémonie.
- **Condition de victoire** : Retirer tous les jetons Chandelle du plateau Rituel en retournant les 3 cartes Divination avant la fin du 7^e tour.

Imaginez : vous êtes dans le noir, votre seule lumière est l'écran de votre téléphone, et quelque part dans la maison, un de vos amis attend dans l'obscurité totale, possédé par un Esprit maléfique. Votre mission ? Le retrouver et le libérer. Bienvenue dans **Hantise**, un jeu coopératif complètement atypique qui se joue dans l'obscurité et qui mise à fond sur l'ambiance et les frissons. Si vous aimez les jeux d'ambiance originaux comme [L'escalier hanté](#), vous allez adorer celui-ci !

Pas de panique, on va tout décortiquer ensemble pour que vous puissiez lancer votre première partie ce soir.

Le principe du jeu

Les rôles

Dans **Hantise**, les joueurs incarnent des **médiums** venus exorciser un lieu hanté. À chaque tour, certains médiums seront désignés comme **possédés** (ils partent dans le noir faire un gage imposé par l'Esprit) et d'autres comme **sauveurs** (ils doivent retrouver et libérer les possédés,

tout en accomplissant des missions).

Un joueur particulier supervise tout : le **Maître de Cérémonie** (qu'on appellera **MdC**). Il organise la partie, veille au respect des règles et subit lui aussi des gages via ses **cartes Tourment**.

Attention, le MdC n'est pas un médium : il ne peut jamais être possédé.

L'ambiance avant tout

Ce jeu se joue **dans le noir**. Utilisez l'écran de votre téléphone (pas la lampe flash !) avec la luminosité réglée au minimum, juste assez pour lire vos cartes et vous déplacer. L'idée, c'est d'avoir l'équivalent d'une petite bougie tremblotante. Si vous n'avez pas de téléphone, une lampe torche atténuée avec un tissu fera l'affaire.

N'oubliez pas : **Hantise** est avant tout un jeu pour s'amuser. Surjouez vos rôles, ajoutez des éléments aux gages si ça vous amuse, adaptez ce qui doit l'être. En cas de doute sur une action, choisissez toujours l'option la plus fun !

[IMAGE_MATERIEL]

Le matériel

Voici ce que vous trouverez dans la boîte :

- 1 **plateau Rituel**
- 2 **cartes Aide de jeu**
- 11 **cartes Divination**
- 42 **cartes Mission Sauveur**
- 75 **cartes Mission Possédé**
- 11 **cartes Tourment MdC**
- 6 **cartes Histoire MdC**
- 17 **jetons Chandelle**
- La partie inférieure de la boîte, appelée « **la boîte aux Esprits** »

Oui, vous avez bien lu : le bas de la boîte du jeu a un vrai rôle dans la partie ! Elle représente une ancienne boîte de Relique et doit être placée dans l'endroit le plus effrayant et le plus éloigné de votre salle principale.

Préparer la zone de jeu

Délimiter les zones

Avant toute chose, définissez clairement votre **surface de jeu**. Tout le monde doit savoir où on a le droit d'aller.

- **En intérieur** : indiquez les pièces accessibles et celles qui sont interdites.
- **En extérieur** : délimitez la zone et identifiez 4 à 6 sous-zones importantes.
- Conseil : prévoyez un nombre de zones environ égal à **la moitié du nombre de médiums**.

Choisir les espaces clés

Désignez une zone comme **Salle de Cérémonie**. En intérieur, choisissez une pièce avec une table. En extérieur, posez une couverture au sol qui servira de « **Table de Cérémonie** ».

Ensuite, trouvez la pièce ou zone **la plus éloignée et/ou la plus flippante**. C'est là que vous poserez **la boîte aux Esprits**, bien visible, avec dedans 3 **cartes Sauveur** prises au hasard dans le paquet.

Enfin, désignez la personne qui sera le **MdC**.

Installer la Table de Cérémonie

Posez le **plateau Rituel** au centre de la table. Autour, disposez les paquets de cartes sur les emplacements prévus :

- **Paquet de cartes Sauveur** et sa défausse
- **Paquet de cartes Possédé** et sa défausse
- **Paquet de cartes Tourment MdC** et sa défausse
- Emplacements **A, B** et **C** pour les **cartes Divination**

Placer les cartes Divination

Prenez 2 **cartes Divination** au hasard et posez-en une face cachée sur l'**emplacement A**,

l'autre sur le **B**. Prenez ensuite la carte Divination spéciale (celle avec la porte au dos) et posez-la face cachée sur l'**emplacement C**.

Placer les jetons Chandelle

C'est le compteur de progression du jeu. Placez les **jetons Chandelle** comme suit :

- Sur l'**emplacement A** : autant de jetons que le **nombre de médiums + 1**. Par exemple, 6 médiums + le MdC = 7 jetons.
- Sur l'**emplacement B** : 2 jetons.
- Sur l'**emplacement C** : 3 jetons.

Finaliser la mise en place

- Mélangez séparément les **cartes Possédé** et **Sauveur**, posez-les sur leurs emplacements.
- Mélangez les **cartes Tourment MdC**, prenez-en 7 au hasard, faites-en un tas face cachée.
- Choisissez une **carte Histoire MdC** correspondant à votre thème et environnement, posez-la face cachée sur le paquet Tourment.
- Rangez tout le reste dans le couvercle de la boîte : ces cartes ne servent pas pour cette partie.

Petite astuce : pour votre toute première partie, le MdC peut ignorer ses cartes Tourment (il les pioche quand même pour compter les tours, mais sans les lire ni les appliquer). Ça lui permet de se concentrer sur l'organisation !

Maintenant, éteignez les lumières, gardez seulement la lueur de vos écrans, et installez-vous autour de la table. La Cérémonie peut commencer.

Les cartes Possédé et les modules

Le paquet de **cartes Possédé** est modulaire ! À chaque partie, vous jouez avec toutes les cartes de base (celles sans icône). Vous pouvez ensuite ajouter des **modules** selon votre envie et votre lieu de jeu :

- **Module Intérieur** : si vous jouez dans une maison ou un appartement.
- **Module Extérieur** : si vous jouez dehors.
- **Module Contact** : si vous acceptez des gages impliquant un contact physique entre médiums.
- **Module Difficile** : si vous voulez corser le tout avec des gages plus complexes.

Vous pouvez combiner plusieurs modules selon vos envies. Si vous aimez les jeux qui proposent de la variété et des modules, jetez un oeil à [Contre-temps](#) qui offre aussi de belles options de personnalisation.

Déroulement d'un tour

La partie dure exactement **7 tours**. Chaque tour se compose de **3 phases** : Préparation, Expédition et Validation.

Phase 1 : la préparation

Au tout premier tour uniquement : le MdC retourne la **carte Histoire** posée sur son paquet et la lit à voix haute. Ça plante le décor et l'ambiance !

Ensuite, à chaque tour :

- **A.** Le MdC distribue les cartes en alternant : une **carte Sauveur** au médium à sa gauche, une **carte Possédé** au suivant dans le sens horaire, et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait sa carte.
- **B.** Chaque médium lit sa carte **secrètement et en silence**. Le MdC pioche une **carte Tourment** et lit le texte au dos, également en secret.
- **C.** Une fois toutes les cartes lues, le MdC annonce d'une voix forte : « **Sauveurs, restez avec moi !** » Les sauveurs restent près de la table pendant que les possédés partent se répartir dans les zones de jeu.
- **D.** Les sauveurs et le MdC peuvent discuter rapidement de leur stratégie. Puis le MdC annonce : « **Sauveurs, je compte sur vous !** » Les sauveurs quittent alors la Salle de Cérémonie et se séparent pour aller accomplir leurs missions.

Petite astuce : changez de place autour de la table à chaque tour pour ne pas toujours hériter

du même rôle (possédé ou sauveur). Ça renouvelle l'expérience à chaque tour !

Quand le MdC pioche sa **dernière carte Tourment**, il annonce que c'est la dernière Expédition avant la fin du jeu.

Phase 2 : l'expédition

C'est la phase la plus intense et la plus flippante ! Voici ce que fait chaque rôle :

Les possédés :

- Ils se répartissent dans les zones de jeu, puis **éteignent leur lumière**.
- Ils réalisent leur **gage** (obligatoire) dans le noir.
- Quand un sauveur les libère, ils rallument leur lumière, disent « **Merci** » et retournent **immédiatement** à la Salle de Cérémonie sans interagir avec personne.

Les sauveurs :

- Ils se déplacent **toujours seuls**, jamais en groupe (mais ils peuvent se parler brièvement quand ils se croisent).
- Leur priorité absolue : **trouver et libérer les possédés**.
- Ils peuvent aussi accomplir la **mission** inscrite sur leur carte.
- Ils gardent leur **lumière allumée** en permanence (sauf si leur carte dit le contraire).

Le MdC :

- Il suit les directives de sa **carte Tourment**.
- Il peut se déplacer dans les zones de jeu **sans interagir** avec les médiums, pour observer et récolter des infos qu'il partagera au tour suivant.

Durée : une phase d'Expédition n'a pas de durée fixe, mais comptez environ **4 minutes** pour une partie de 30 minutes. Le MdC peut jeter un oeil à l'horloge de son téléphone. Quand il estime que c'est le moment (ou quand il entend trop de discussions et de regroupements), il annonce d'une voix forte : « **La Cérémonie recommence.** » Tous les médiums non possédés/bloqués reviennent alors à la table.

Phase 3 : la validation

De retour à la table, les médiums défaussent leurs cartes. Puis tout le monde dirige son poing vers le centre de la table. Le MdC énonce les résultats :

- Chaque **possédé libéré** : pouce levé.
- Chaque **sauveur** ayant accompli sa mission **sans avoir été bloqué** : pouce levé.
- Le **MdC**, si sa carte Tourment le lui permet : pouce levé.
- Dans tous les autres cas : pouce baissé.

Pour chaque **pouce levé**, le MdC retire 1 **jeton Chandelle** de la carte Divination en cours.

L'ordre est strict : on vide d'abord l'**emplacement A**, puis le **B**, puis le **C**.

Quand une carte Divination n'a plus aucun jeton dessus, le MdC la **retourne**. Son effet s'applique alors pour tout le reste de la partie (on en reparle juste après).

Puis on passe au tour suivant, sauf si c'était le 7e tour.

Libérer un possédé et le risque d'être bloqué

C'est le coeur du jeu et la mécanique la plus palpitante. Quand un sauveur trouve un possédé et tente de le libérer, deux choses peuvent se passer :

Libération réussie

Si le sauveur réalise l'action de libération décrite sur la carte du possédé, celui-ci est **libéré**. Il rallume sa lumière, dit « Merci » et file à la Table de Cérémonie. Tous les médiums bloqués par ce même gage sont **libérés en même temps**.

Le sauveur se fait bloquer

Attention, piège ! Si le sauveur fait une action qui déclenche le blocage (décrit sur la carte Possédé), le possédé lui dit : « **Éteins ta lumière. Fais comme moi, maintenant.** » Le sauveur doit alors éteindre sa lumière, rester dans la même zone et faire le même gage que le possédé. Il ne pourra être libéré qu'en même temps que le possédé qui l'a bloqué.

Un sauveur qui a été bloqué puis libéré devra **obligatoirement baisser le pouce** lors de la validation, même s'il avait réussi sa mission avant d'être bloqué. C'est un vrai risque stratégique ! Si vous aimez les mécaniques de bluff et de prise de risque, vous apprécierez aussi [Here to Slay](#).

[IMAGE_FIN]

Les cartes Divination

Les **cartes Divination** sont les gardiennes de la difficulté. Quand on retourne une carte Divination (parce qu'il n'y a plus de jetons dessus), son **effet** s'applique immédiatement et pour **tout le reste de la partie**.

Règles des cartes Divination

- Les effets concernent uniquement les **médiums autour de la Table de Cérémonie**, pas le MdC.
- Si 2 cartes sont révélées (emplacements A et B), leurs effets **se cumulent**.
- Le MdC est le garant du respect de ces effets. Si un médium ne respecte pas une Divination, le MdC le rappelle à l'ordre et **recule 1 jeton Chandelle**.

Reculer un jeton Chandelle

Prenez un jeton de l'emplacement qui en contient le plus et reculez-le d'un emplacement (vers la carte suivante). Si tous les jetons sont hors du plateau, vous pouvez en remettre un sur l'emplacement C. Par contre, on ne peut jamais faire sortir un jeton de l'emplacement A par l'arrière.

Un gage ou une mission inscrit sur une carte a **toujours priorité** sur les règles de base et sur les effets Divination.

Fin de partie

La partie peut se terminer de 3 façons :

- **Défaite par possession** : si aucun médium ne revient quand le MdC annonce « La Cérémonie recommence », l'Esprit a pris le contrôle de tout le monde. C'est perdu.
- **Défaite aux chandelles** : à la fin du 7e tour, il reste encore des jetons Chandelle sur le plateau. L'Esprit reste maître des lieux. C'est perdu.
- **Victoire** : tous les **jetons Chandelle** ont été retirés du plateau et les 3 **cartes Divination** ont été retournées avant la fin du 7e tour. Bravo, vous avez exorcisé le lieu !

Les rôles en détail

Le Maître de Cérémonie

- Il gère le déroulement de la partie et veille au respect des **cartes Divination**.
- Il peut se déplacer dans les zones de jeu pendant l'Expédition, **sans interagir** avec les médiums, pour observer la situation.
- Il ne peut **jamais être possédé**.
- Il subit les gages de ses **cartes Tourment**. La réponse attendue dépend du nombre de cartes Divination déjà révélées (0 ou 1 / 2 cartes visibles).
- Il ne révèle **jamais** la solution de ses gages : il dit juste si c'est réussi ou raté à la validation.

Le possédé

- Il réalise son **gage** dans une zone de jeu, lumière éteinte.
- Il ne revient à la table que s'il est **libéré par un sauveur**.
- Quand un sauveur fait l'action qui le bloque, il lui dit d'éteindre sa lumière et de faire le même gage.
- Quand il est libéré, il lève le pouce à la validation.

Le sauveur

- Il se déplace **toujours seul**, lumière allumée.
- Sa priorité : **libérer les possédés**.
- Il peut aussi accomplir sa **mission** (certaines demandent de déposer la carte dans la boîte aux Esprits).
- S'il est bloqué, il reste dans la zone du possédé, lumière éteinte, et fait le même gage.
- S'il réussit sa mission sans avoir été bloqué, il lève le pouce à la validation.
- Il revient immédiatement à la table quand le MdC dit « La Cérémonie recommence ».

Le glossaire des actions

Quelques termes que vous rencontrerez sur les cartes :

- « **Chanter une comptine** » : chantez une chanson pour enfants (« Fais dodo », « Promenons-nous dans les bois », etc.).
- « **Illuminer volontairement** » : approchez votre lumière du visage d'une personne.
- « **Faire peur** » : provoquez un sursaut, un cri ou un rire nerveux chez un autre joueur.

En cas de question sur un gage, une mission ou une règle, c'est **toujours le MdC qui tranche**.

Si vous cherchez d'autres jeux coopératifs qui demandent de la coordination, pensez à découvrir [Stay Cool](#) pour un tout autre style de défi collectif !