

PRIX PASSERELLE(S)
CONCOURS "PLONGE-NOUS DANS
LE(S) LIVRE(S)"

CAMERA
OBSCURA :
LE JEU

Decarroux Elisa, Ugonnet Leroux
Esperanza et Gouraud Tobias

2026

Les règles du jeu

Camera obscura Le Jeu : le chant des morts

De 3 à 6 joueurs

⚠ *Lisez bien les règles jusqu'à la fin sans quoi vous serez maudits pour l'éternité !*

But du jeu

- Squad emerald (Winifred et Millicent une fois qu'elle est morte) : votre objectif est de survivre en empêchant la fermeture de la faille.
- Brigade amber (dont Winifred si elle survit) : votre mission est de refermer la faille et de trouver qui est Winifred.

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu avec cinq cases jaunes (départ), la case faille au centre-Est
- Sablier de 3 minutes
- 5 pions
- Un daguerréotype : 1 stylo UV (avec encre invisible)
- 5 pions personnages + 6 cartes personnages
- 30 disques de Putréfiés (dont 9 vivants avec écriture invisible)
- 60 à 70 jetons vert clair illustrés d'une lanterne (à ne pas placer sur le plateau)
- 30 carrés :
 - 28 carrés vert foncé avec des lanternes numérotés (n°2 à 5)
 - 3 avec des chaînes : Mince vous avez rencontré les pièges posés par les responsables de cette brume et de ce mal, vous êtes bloqués sur votre case jusqu'à ce qu'un autre personnage vienne vous libérer. Cependant, quand Millicent est au bord de la mort, dans un dernier élan de bonté, elle décide de désactiver les pièges posés par les malfrats.

Rôle en fonction du nombre de joueurs

3 joueurs → Millicent, Léandre et Austin

Le but de la Brigade amber est de récupérer 6 putréfiés en jouant sur la partie Nord du plateau qui est séparée par la rivière. 1 carte chaîne est utilisée.

4 joueurs → Millicent, Léandre, Austin, Winifred

Le but de la Brigade amber est de récupérer 6 putréfiés en jouant sur la totalité du plateau. 2 cartes chaînes sont utilisées.

5 joueurs :

→ Millicent, Léandre et Austin, père Hiram et Winifred

Le but de la Brigade amber est de récupérer 9 putréfiés en jouant sur la totalité du plateau. 3 cartes chaînes sont utilisées.

OU

→ Millicent, Léandre et Austin, Winifred et Tudor

Le but de la Brigade amber est de récupérer 6 putréfiés en jouant sur la partie Nord du plateau qui est séparée par la rivière. 2 cartes chaînes sont utilisées.

6 joueurs : → Millicent, Léandre et Austin, Tudor, père Hiram et Winifred

Le but de la Brigade amber est de récupérer 9 putréfiés en jouant sur la totalité du plateau. 3 cartes chaîne sont utilisées.

Préparation

Distribuer une carte personnage, face cachée, à chaque joueur, puis chaque joueur regarde sa carte.

Choisir un pion par joueur (sauf pour Tudor) et le placer sur une case de départ (aux extrémités jaunes du plateau)

Mélanger les disques de Putréfiés et les placer sur des cases au hasard.

Mélanger les carrés numérotés faces cachées et les placer sur les cases.

Distribuer 6 lanternes à chaque joueur.

⚠ *Il est possible de superposer un carré "lanterne" et un disque Putréfié, cependant il ne peut y avoir sur une case plusieurs jetons similaires (exemple : deux carrés "lanterne" ou deux disques putréfiés).*

⚠ *On ne dispose pas de jetons (disques et carrés) sur la case faille*

Progression des pions

Les joueurs emploient la lumière des lanternes pour progresser. Pour se déplacer d'une case, on dépense un jeton lanterne.

Si quelqu'un ne possède plus de jeton lanterne il ne peut plus se déplacer.

Un joueur peut se déplacer d'autant de cases qu'il le désire mais ne visite que la carte sur laquelle finit son déplacement.

Plusieurs joueurs peuvent se trouver sur une même case, dans ce cas, ils peuvent s'échanger des lanternes et/ou des disques de putréfiés.

Les personnages ne pouvant garder que 3 disques Putréfiés dans leur jeu, ils peuvent déposer 1 Putréfié par tour sur une case vide où il s'arrête.

⚠ *Les joueurs peuvent passer par la case faille sans s'arrêter dessus.*

Personnages

Lord Léandre Hereford (Brigade amber) : il possède le daguerréotype qui permet de révéler quels Putréfiés sont vivants au joueur qui est sur la même case que lui.

Miss Winifred (Squad emerald) : elle ne veut pas être sacrifiée dans la faille. Lors de la 1 ère partie de la nuit, elle défaisse deux lanternes du jeu d'un joueur.

Austin Fetchmann (Brigade amber) : C'est le neveu de M. Fetchmann, il a donc accès au stock de lanternes. Il peut en donner une aux joueurs de son choix lors de la 2eme partie de la nuit.

Millicent Herford (Brigade amber /squad emerald) : Est malade, elle meurt au bout de 10 tours et 3 minutes (le temps d'un sablier) durant ce temps imparti, son but sera d'essayer de fermer la faille pour se débarrasser de sa maladie .

Si elle échoue, elle devient alors un fantôme corrompu par le mal qui pendant la 3 ème partie de la nuit défaisse une lanterne pour essayer d'empêcher la Brigade amber de gagner. Elle ne joue plus le jour, son pion marque l'emplacement de son cadavre jusqu'à la fin du jeu. Ses jetons (lanternes et putréfiés) y sont déposés, les autres joueurs peuvent récupérer l'ensemble de ses biens, lorsqu'ils arrivent sur cette case.

Père Hirom (Brigade amber) : Ne possède pas de capacité spéciale, son éloquence sera sa seule arme de persuasion

Tudor (The scarlet master) : Il sert de maître du jeu, sa sagesse vous empêche de tricher, il annonce le jour, la nuit, il déplace les lanternes (défausse ou ajoute) selon les souhaits de Winifred, Austin (et Millicent quand elle meurt).

Également maître du temps et de la mort, il surveille la durée de vie de Millicent

⚠ *Tudor ne possède pas de jetons ni de pions.*

⚠ *Interdiction de révéler son rôle*

Déroulement

- Léandre commence la partie.
- Les joueurs se déplacent le jour, ils jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre en déposant des cartes lanternes dans le stock.
 - S'il y a un carré avec des lanternes sur la case, le joueur gagne le nombre de jetons lanternes indiqués.
 - Lorsqu'un joueur pioche une carte avec les mains enchaînées, il ne peut plus bouger jusqu'à ce qu'un autre joueur lui vienne en aide.
 - Si il y a un jeton de Putréfié sur la case, ramassé le si possible (vous pouvez en avoir 3 au maximum dans votre jeu)
 - Pour voir si les Putréfiés récoltés sont encore vivants, les joueurs doivent être sur la même case que Léandre qui les passe au daguerréotype
- Quand la nuit arrive, tous les joueurs comptent jusqu'à 15 à haute voix
 - Pendant ce temps Winifred défaisse deux lanternes du même joueur
- Les joueurs comptent de nouveau jusqu'à 10
 - Pendant ce temps Austin offre une lanterne au joueur de son choix.
- Les joueurs comptent de nouveau jusqu'à 10
 - Pendant ce temps, Millicent défaisse une lanterne au joueur de son choix. (A partir du moment où elle devient un fantôme)
- Fin de la nuit, c'est le jour même si on le voit pas avec cette maudite brume, Léandre joue, puis c'est au joueur suivant, et ainsi de suite.
- Mort de Millicent au bout de 10 tours et 3 min (le temps d'un sablier), malgré que sa mort porte un voile funeste sur cette partie, elle a en revanche permis d'arrêter les malfrats et de ce fait désactiver les pièges.

⚠ *Si Tudor est dans la partie, il s'occupe de mener le jeu pendant la nuit, il n'est donc pas nécessaire de faire le décompte.*

Fin de la partie pour 3 joueurs

- La victoire est obtenue si :
 - 1) Tous les putréfiés se trouvent dans les mains de la Brigade amber et qu'un des joueurs est présent dans la faille pour terminer la partie. **Victoire de la Brigade amber !**
 - 2) Tous les joueurs sont bloqués (ils n'ont plus de lanternes) et/ou qu'ils n'ont pas récupéré tous les Putréfiés. **Victoire de la Squad emerald !**

Pour les parties de 4 à 6 joueurs :

- Une fois tous les putréfiés vivants découverts :

Vote des joueurs contre celui qu'il suspecte d'être Winifred mais aucun rôle n'est révélé durant cette phase :

- Si elle ne possède pas de jeton putréfié vivant, il suffira qu'un joueur de Brigade amber arrive jusqu'à la faille pour terminer la partie.
- Si elle possède des jetons putréfiés vivants, s'engage alors une course poursuite. Les joueurs peuvent alors voler les jetons du joueur désigné s'ils sont sur la même case (⚠ *il n'est possible d'en avoir que 3 dans son jeu, on peut donc en voler que ce que peut détenir votre jeu*)
- il est possible de réitérer le vote mais une fois sur la faille le choix est définitif
- **La victoire est obtenue :**

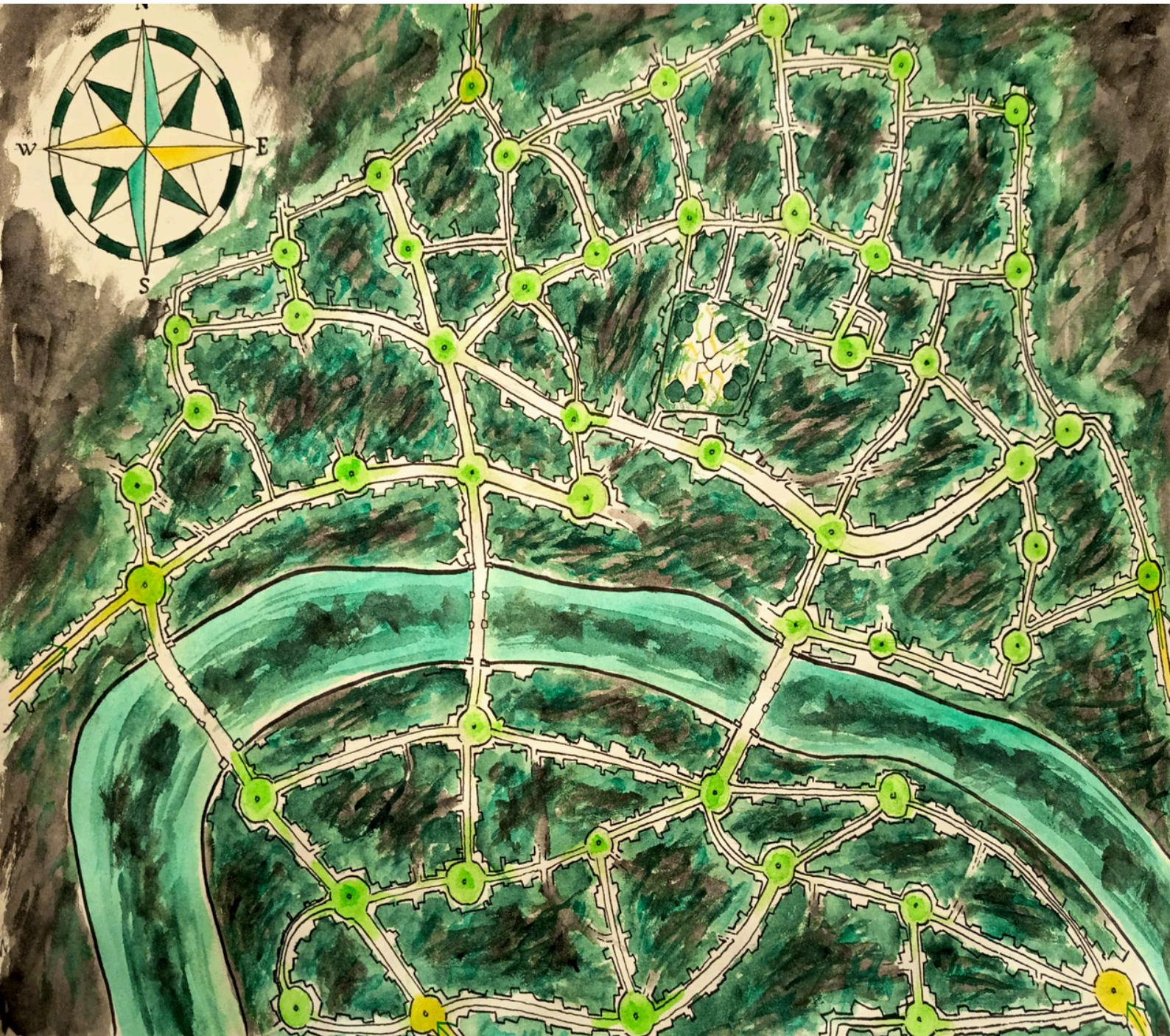
1. Si tous les putréfiés se trouvent dans les mains de la Brigade amber, et l'identité de Winifred a été découverte et qu'un des joueurs est présent dans la faille pour terminer la partie. **Victoire de la Brigade amber !**
2. Si tous les joueurs hormis Winifred sont bloqués (ils n'ont plus de lanternes) et/ou qu'ils n'ont pas récupéré tous les Putréfiés et/ou qu'ils n'ont pas trouvé qui était Winifred. **Victoire de la Squad emerald !**

⚠ Si vous ne disposez pas de notre édition limitée, vous pouvez utiliser les pions d'autres jeux, vous pouvez aussi remplacer le sablier par un timer, les putréfiés vivants à l'encre invisible, par des jetons colorés pour les différencier des autres. Le rôle de Léandre ne possède alors plus de capacité spéciale, son rôle sera similaire à celui du Père Hiron.
Nous vous souhaitons une bonne partie !

jetons lanterne numérotés à poser sur le plateau (28 pièces)



LA CARTE



LES CARTES DES PERSONNAGES

Austin



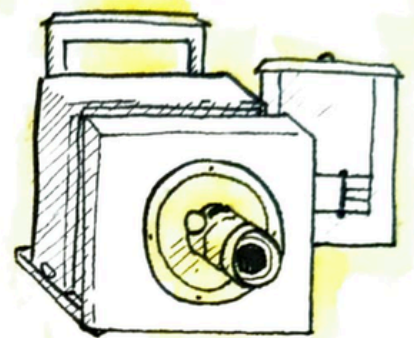
connaisseur des basfonds de Londres, vous aidez vos camarades en leur offrant 1 lanterne de la réserve à chaque fin de nuit pour leur éviter de se perdre

Père Hiron



ne possédant pas de capacités spéciales, vous défendrez votre objectif par votre élocution

Léandre



grâce à son daquerréotype il peut percevoir les morts-vivants sur la même case que lui

Winifred



votre but est de ralentir la progression du jeu sans vous faire remarquer chaque nuit (en terre) vous volez 2 lanternes à un joueur au choix et la défaussez

Millicent



Etant malade, vous vous chargez en esprit vengeur au bout de 10 tours et 3 min, en cet état, vous vous éveillez en 3ème la nuit et défaussez 1 lanterne à un joueur au choix

Tudor



être omniscient, vous restez spectateur afin de dénicher les célérités contournant les règles et veillez au temps restant de Millicent d'un œil aiguisé

IMAGES DU JEU EN COURS D'UTILISATION

