

Disney

# L'ÉTRANGE NOËL DE MONSIEUR JACK DE TIM BURTON

Devenez le roi des festivités !

## Règles du Jeu



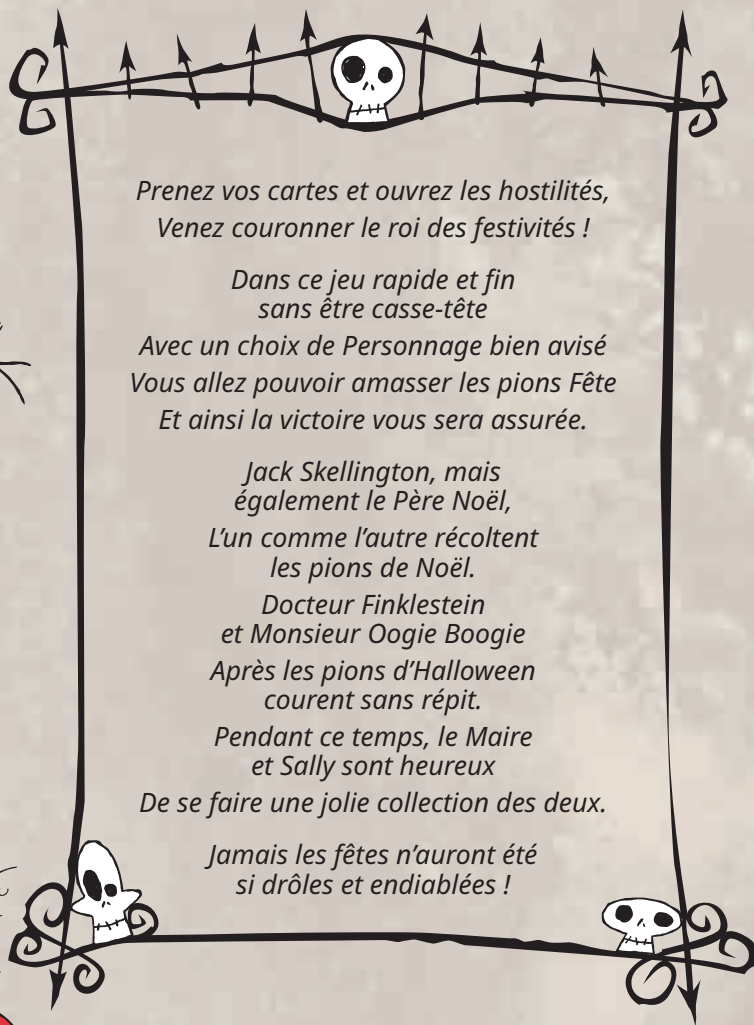
2-6 JOUEURS  
ÂGE 10+  
30-45 MIN



Disney

# L'ÉTRANGE NOËL DE MONSIEUR JACK DE TIM BURTON

Devenez le roi des festivités !



*Prenez vos cartes et ouvrez les hostilités,  
Venez couronner le roi des festivités !*

*Dans ce jeu rapide et fin  
sans être casse-tête  
Avec un choix de Personnage bien avisé  
Vous allez pouvoir amasser les pions Fête  
Et ainsi la victoire vous sera assurée.*

*Jack Skellington, mais  
également le Père Noël,  
L'un comme l'autre récoltent  
les pions de Noël.*

*Docteur Finklestein  
et Monsieur Oogie Boogie  
Après les pions d'Halloween  
courent sans répit.*

*Pendant ce temps, le Maire  
et Sally sont heureux  
De se faire une jolie collection des deux.*

*Jamais les fêtes n'auront été  
si drôles et endiablées !*



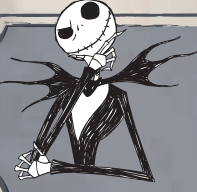


# But du Jeu



Récoltez autant de **pions Fête** que possible afin de **gagner des points**.

À la fin de la quatrième manche, **le gagnant sera le joueur totalisant le plus grand nombre de points**.

**Remarque :**  
La valeur attribuée aux pions Fête dépend du Personnage que vous jouez. Elle sera indiquée sur chaque plateau Personnage.



# Matériel



6 plateaux Personnage



126 cartes Personnage



1 plateau Lieu Central



12 tuiles Lieu



2 dés d'Oogie Boogie



108 pions Fête recto verso à 1 point  
16 pions Fête recto verso à 5 points  
12 pions Fête recto verso à 10 points



1 marqueur Citrouille compte-tours



1 figurine Premier joueur à l'effigie de Zéro



1 marqueur Humeur du Maire (recto verso)



1 marqueur Recherches de Jack

# Mise en Place




Exemple de mise en place pour trois joueurs




1

Choisissez chacun un **Personnage**, puis prenez le **plateau Personnage** et le **paquet de cartes Personnage** correspondants. **Mélangez votre paquet**, puis placez-le face cachée près de votre plateau Personnage. Certains Personnages commencent la partie avec des **objets supplémentaires**.

Objets :

- Oogie Boogie possède deux dés. 
- Le Maire possède un pion d'Humeur du Maire (face Joie visible en début de partie). 
- Jack Skellington dispose d'un marqueur Recherches (placez-le sur l'emplacement de gauche de la piste d'Avancement des Recherches située en bas de son plateau Personnage). 

2

Disposez le **plateau Lieu Central** au milieu de la table entre les joueurs, puis placez le **marqueur Citrouille** sur la **section 1<sup>re</sup> manche** de celui-ci. Le marqueur Citrouille servira au décompte des manches au cours de la partie. 



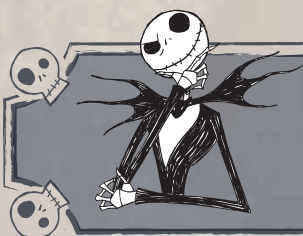
**3** **Mélangez les tuiles Lieu.** Disposez-en **1 sur le plateau Lieu Central** et **1 entre chaque plateau Personnage.** Mettez de côté les tuiles Lieu restantes : elles serviront au cours des prochaines manches.

**4** Placez le nombre requis de **pions Fête de Noël** et d'**Halloween** sur chacune des **tuiles Lieu.** Le **nombre** requis pour chaque manche est indiqué sur les tuiles Lieu. Notez que celui-ci varie en fonction de la manche en cours. Sur la tuile du plateau **Lieu Central**, **placez toujours le nombre de pions** correspondant à la **4<sup>e</sup> manche.** Le reste des pions constitue la réserve.



**Exemple :**

Si lors de la première manche la tuile Lieu « Au Fin Fond des Bois » se trouve placée sur le plateau Lieu Central, les joueurs devront y placer 3 pions Fête d'Halloween ainsi que 3 pions Fête de Noël, ce nombre correspondant au nombre de pions requis pour la 4<sup>e</sup> manche.



**Remarque :**

Placez les pions Fête à 1 point sur les tuiles Lieu. Lorsqu'ils en auront récolté suffisamment, les joueurs pourront les échanger contre des pions à 5 ou 10 points.

**5** Déterminez aléatoirement le premier joueur, qui reçoit la **figurine Zéro.** Au début de chaque prochaine manche, le joueur suivant dans le sens horaire devient Premier joueur ; il prend alors la **figurine Zéro.**



# Aperçu du Jeu

Chaque joueur incarne un Personnage différent. Chacun d'eux recourra à sa propre stratégie pour gagner et, pour cela, dispose de deux éléments :

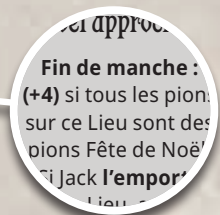
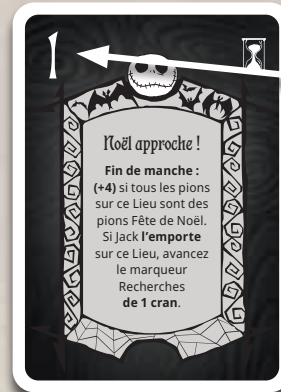
- Un **plateau Personnage** décrivant ses **capacités spécifiques** et la **valeur attribuée aux pions Fête** récoltés.



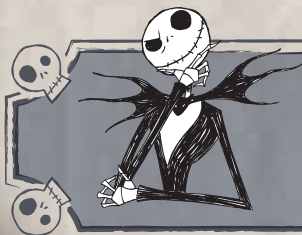
- Un total de **20 cartes** (à l'exception du Dr Finklestein, qui dispose de 26 cartes). Sur chacune de ces cartes figure un nombre allant de 1 à 10 représentant sa Force, et certaines cartes possèdent des effets. Les cartes disposant d'un (+X) ou (-X) verront leur Force modifiée si les conditions stipulées sur la carte sont remplies.



La Force des cartes va de 1 à 10.




La Force de cette carte passe à 5 si les conditions sont remplies en fin de manche.

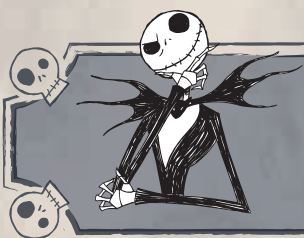
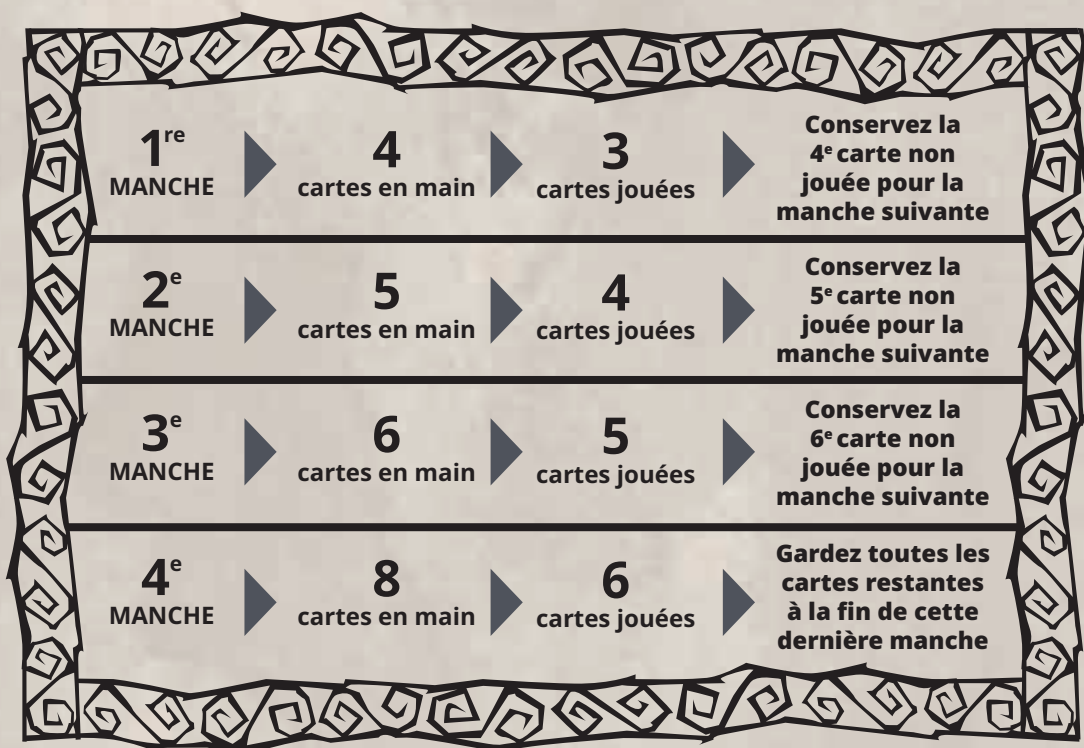


## Remarque :

Lors d'une partie à deux joueurs, il est déconseillé d'utiliser les Personnages neutres.

 Au cours de la partie, qui se déroule en **4 manches**, les joueurs brigueront le contrôle des trois Lieux entourant leur plateau Personnage (à gauche, au centre et à droite du plateau) afin de gagner des pions Fête et de remporter la victoire.

- Les joueurs doivent toujours jouer au moins **1 carte sur chacun de leurs Lieux**.
- À l'issue de chaque manche, sur chacun des Lieux, le joueur disposant de la Force la plus élevée **l'emporte et récolte** les pions Fête placés sur celui-ci.
- Après avoir récolté les pions Fête, les joueurs placent toutes les **cartes jouées** dans leur **défausse** et **conservent leur unique carte non jouée pour la manche suivante**. Ce dernier point ne s'applique pas à Sally qui peut fort bien avoir joué toutes ses cartes (du fait de sa capacité Couture) ou avoir conservé plus d'une carte en main (si elle a eu recours à la capacité lui permettant de s'abstenir de jouer une carte lors de son tour, sauf lors de la première manche).
- Avant d'entamer une nouvelle manche, les joueurs piochent de nouvelles cartes Personnage jusqu'à atteindre la limite de main de la manche suivante. Ne mélangez pas vos paquets de cartes entre chaque manche. Selon la manche, les joueurs ont accès au nombre de cartes suivant :



**Remarque :**

Au début des trois premières manches, Sally dispose toujours d'une carte de plus que les autres Personnages. S'il ne reste plus suffisamment de cartes dans son paquet lors de la dernière manche, Sally pioche toutes les cartes restantes.




# Déroulement d'une Manche



Lors de chaque manche, à **tour de rôle** et dans le sens horaire, les joueurs jouent **leurs cartes Personnage** sur n'importe lequel des Lieux entourant leur plateau Personnage (c'est-à-dire sur leur Lieu de gauche, Central ou de droite).

## 1<sup>re</sup> MANCHE



- L'un après l'autre, en commençant par le Premier joueur, les joueurs jouent à tour de rôle leur **première carte Personnage, face cachée**, sur l'un des trois Lieux de leur choix. Les effets de cette carte ne seront révélés que lorsqu'elle sera **retournée, en fin de manche**.
- Puis, chacun leur tour, les joueurs jouent leur **carte Personnage suivante face visible** (sauf indication contraire). Si elle comporte un effet introduit par la mention « Mise en Jeu : », celui-ci doit être immédiatement résolu. Les effets facultatifs seront clairement indiqués comme tels sur la carte. Si la carte comporte un effet introduit par la mention « Fin de manche : », les joueurs devront attendre la fin de la manche en cours pour l'appliquer.
- Les cartes disposant d'un effet de **fin de manche** se distinguent grâce à l'icône suivante afin de rappeler à tous qu'un effet se déclenchera en fin de manche : 
- **Souvenez-vous que vous ne devez PAS jouer toutes vos cartes Personnage d'un coup.** Le Premier joueur joue sa première carte Personnage face cachée, puis le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite. Après quoi le Premier joueur joue sa seconde carte Personnage face visible en résolvant son éventuel effet de mise en jeu, puis le second joueur joue la sienne et appliquera le cas échéant son effet de mise en jeu, et ainsi de suite. Sauf indication contraire, les effets de carte doivent obligatoirement être appliqués.
- **En cas d'égalité**, le joueur ayant le premier joué une carte sur son Lieu Central l'emporte. Afin de pouvoir suivre l'ordre dans lequel les joueurs ont joué leurs cartes, veillez à bien disposer vos cartes en haut de votre plateau Personnage en fonction de votre position dans ce classement :



*Le premier à jouer une carte Personnage sur le Lieu Central la dispose de manière à en placer le coin sur le numéro 1 apparaissant dans la partie supérieure de son plateau.*




*Le second joueur positionne sa carte Personnage de manière à recouvrir le numéro 2 figurant sur la partie supérieure de son plateau, et ainsi de suite.*



Les joueurs doivent jouer au moins une carte Personnage sur chacun des Lieux adjacents à leur plateau avant la fin de la manche. Lors des manches suivantes, les joueurs pourront jouer **plusieurs cartes** sur un même Lieu. Toutefois, **les joueurs devront avoir joué au moins une carte Personnage sur chacun de leurs Lieux avant de pouvoir y ajouter de nouvelles cartes**. À partir du moment où un joueur dispose d'une carte sur chacun de ses trois Lieux, il n'y a pas de limite au nombre de cartes pouvant être jouées sur ceux-ci. Des effets spéciaux peuvent modifier le placement des cartes jouées, mais il est interdit à un joueur de déplacer des cartes si, ce faisant, un de ses Lieux ne dispose d'aucune carte en fin de manche.



 Une fois **que toutes les cartes Personnage** de la manche **ont été jouées** :

**1** En commençant par le Premier joueur et en procédant dans le sens horaire, **retournez toutes les cartes Personnage placées face cachée** et **appliquez immédiatement leur éventuel effet de mise en jeu**.

**2** En commençant par le Premier joueur et en procédant dans le sens horaire, **appliquez immédiatement tout effet de fin de manche**.




**3** **Déterminez qui l'emporte sur chaque tuile Lieu** : en examinant chaque Lieu indépendamment, faites la somme des Forces des cartes jouées par chaque joueur.

- Examinez les Lieux en commençant par celui de gauche du Premier joueur, puis en continuant en sens horaire. Examinez ainsi tous les Lieux extérieurs, pour finir par le Lieu Central.
- Le joueur totalisant **la valeur totale de Force la plus élevée** sur un Lieu l'emporte et **récolte les pions Fête** qui se trouvent sur la tuile Lieu correspondante.
- Les joueurs placent leurs **pions Fête** en dessous de leur plateau Personnage en attendant le décompte final. Ce faisant, **prenez garde à ne pas retourner** les pions Fête, car cela pourrait modifier les scores de fin de partie.


**Remarque :**

- *Lorsqu'un joueur a joué plus d'une carte Personnage sur un Lieu, faites la somme de toutes ces cartes pour déterminer la Force totale sur ce Lieu.*
- *Lorsqu'une carte Personnage possède un effet accompagné d'un nombre entre parenthèses, ajoutez ou soustrayez ce nombre à la Force de la carte.*

*Exemple : La carte « Ça pourrait marcher ! » du Maire porte la mention « **Fin de manche : (+3)** si la face **Joie** est visible. **(-1)** si la face **Panique** est visible. » Par conséquent, si, en fin de manche, le marqueur Humeur est placé face Joie visible, ajoutez 3 à la Force de la carte, pour un total de  $4 + 3 = 7$ .*

 À la fin de chaque manche :

**1** Les joueurs **défaussent** les **cartes Personnage qu'ils ont jouées** durant la manche et conservent celle qu'ils n'ont pas jouée pour la manche suivante. Ils **piochent** des cartes jusqu'à atteindre **la limite de cartes de la nouvelle manche** (reportez-vous au plateau Lieu Central ou au tableau page 6).

**2** **Déplacez le marqueur Citrouille**  sur la case de la manche suivante sur le plateau Lieu Central.

**3** **Ramassez toutes les tuiles Lieu** en jeu et **mélangez-les** avec celles mises de côté en début de partie. **Placez-en 1** entre chaque plateau Personnage. Puis **placez-en 1 sur le plateau Lieu Central**. Il est possible que des tuiles réapparaissent de manche en manche. Mettez de côté les tuiles Lieu restantes.

**4** **Placez** sur chaque tuile Lieu le nombre de **pions Fête** de Noël et d'Halloween correspondant à la nouvelle manche. N'oubliez pas que, sur le plateau Lieu Central, il faut toujours placer le nombre de pions indiqué pour la 4<sup>e</sup> manche.

**5** Donnez la figurine Zéro au joueur suivant dans le sens horaire.



**6** Entamez la nouvelle manche.

# Fin de la Partie

**Au terme de 4 manches**, les joueurs **comptent leurs pions Fête de Noël et d'Halloween** et calculent leur score final, **la valeur unitaire des pions Fête** dépendant de leur personnage. Certains Personnages disposent de bonus de fin de partie intervenant dans le calcul du score final (indiqués sur leur plateau Personnage).

Le joueur qui a obtenu **le score le plus élevé gagne la partie**. En cas d'égalité, les joueurs à départager font le total des Forces des cartes qu'ils ont encore en main. Le joueur ayant le total le plus élevé l'emporte. Si l'égalité persiste, le premier à avoir joué une carte sur le Lieu Central durant la dernière manche est déclaré vainqueur.

## Description des Personnages



### Jack Skellington NOËL – AVANCÉ

*Le redoutable Roi des Citrouilles d'Halloween Town a découvert l'existence de Noël ! Depuis, il souhaite le fêter dignement et fait tout son possible pour en comprendre le sens.*

- ▶ Jack possède la capacité de Retourner les pions. Il peut ainsi changer les pions d'Halloween en pions de Noël et inversement.
- ▶ Jack dispose également d'un marqueur Recherches indiquant les progrès de sa quête pour percer les secrets de Noël. L'emplacement du marqueur Recherches en fin de partie déterminera la valeur finale des pions Fête de Jack.



### Le Père Noël NOËL – SIMPLE



*Oh, oh, oh ! Plus connu sous le nom de Père Noël, le « Perce-oreille », Roi de Noël, ignore tout d'Halloween et sa surprise sera de taille lorsqu'il découvrira Halloween Town.*

- ▶ Avec le Père Noël, seule compte la magie de Noël ! Les pions de Noël luçi rapportent un paquet de points et il a à cœur que chacun reçoive son lot de gentillesse et de cadeaux.

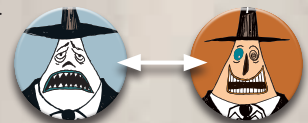


### Le Maire NEUTRE – SIMPLE

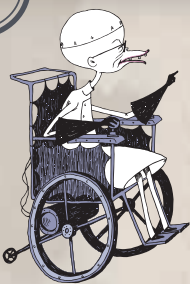


*Le Maire d'Halloween Town a coutume d'afficher ses sentiments. Il lui suffit de faire pivoter sa tête au gré de ses humeurs pour exprimer sa Joie ou sa Panique.*

- ▶ Utilisez le **marqueur Humeur du Maire** à bon escient afin de mettre les citoyens de la ville dans votre poche.
- ▶ L'Humeur du Maire et la Force de ses cartes peuvent changer en cours de jeu. Un certain nombre de ses cartes voient leur Force fluctuer en fonction de la face visible du marqueur Humeur. En début de partie, le marqueur Humeur est placé face Joie visible.







## Dr Finklestein HALLOWEEN – AVANCÉ



Le Dr Finklestein travaille d'arrache-pied sur une série d'expériences destinées à repousser les limites du potentiel d'effroi d'Halloween Town.

- ▶ Le paquet de cartes du Dr Finklestein comporte 6 Expériences à réaliser. Pour ce faire, il aura besoin de divers ingrédients figurant sur un certain nombre de cartes.
  - ▶ Les ingrédients requis pour **réaliser les Expériences** figurent sur certaines de ses cartes.
  - ▶ **Mélangez** les cartes Expérience, répartissez-les en **deux piles de 3 cartes**, puis placez-les face visible sous l'emplacement « Expériences en cours », en bas du plateau Personnage. Lorsque le Dr Finklestein réalise l'Expérience visible au sommet d'une des deux piles, placez-la sous l'emplacement « Expériences réalisées ».
- ▶ En fin de partie, **ajoutez la valeur** des **Expériences réalisées** à son score final. Si le Dr Finklestein parvient à réaliser au moins 4 Expériences, il obtient un **bonus de points** indiqué sur son plateau Personnage.
- ▶ Le Dr Finklestein peut travailler simultanément sur deux Expériences. Si une des piles vient à être épuisée et que la seconde comporte encore au moins deux cartes, répartissez ces dernières en deux piles distinctes.



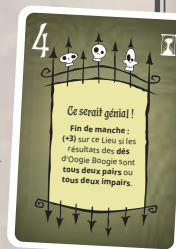
## Oogie Boogie HALLOWEEN – SIMPLE



Empli de vermine grouillante, toujours en quête d'un mauvais coup, Oogie Boogie est le Méchant de l'histoire. Méfiez-vous de ses dés, car il a une veine de pendu !

- ▶ Une fois que toutes les cartes de la manche ont été révélées et que leurs effets ont été appliqués, choisissez un Lieu. Lancez les dés d'Oogie Boogie afin d'ajouter de la Force au Lieu choisi. Une fois que les dés ont été lancés, calculez la différence entre les résultats obtenus sur les deux dés et ajoutez ce nombre à la Force du Lieu. Exemple : Oogie Boogie obtient un 5 et un 3 sur ses dés, il ajoute donc 2 points à la Force totale du Lieu.

*Remarque : L'effet de la carte « Ce serait génial ! » (Fin de manche : +3) sur ce Lieu si les résultats des dés d'Oogie Boogie sont **tous deux pairs** ou **tous deux impairs**.) s'applique même lorsque les dés sont lancés pour un autre Lieu. De plus, si Oogie Boogie obtient un double, il bénéficie du bonus « (+1) sur tous les Lieux ». Cette carte pourrait donc lui rapporter 8 points.*



## Sally NEUTRE – AVANCÉ



L'adorable Sally a été créée par le Dr Finklestein à partir de morceaux cousus ensemble. Sally éprouve des sentiments à l'égard de Jack et fera tout pour le protéger. Elle ne reculera devant aucun danger et viendra à sa rescousse à l'aide de ses membres recousus.

- ▶ Au début de chaque manche, Sally reçoit 1 carte de plus que les autres joueurs.
- ▶ Si vous jouez une carte disposant de l'effet Couture, vous pouvez choisir immédiatement une autre carte Personnage de la main de Sally (pour la Coudre) ; placez-la face visible sous la carte activée afin d'indiquer que l'effet Couture a été appliqué.
- ▶ Sally peut choisir d'ignorer l'effet Couture d'une carte afin de la jouer pour son effet habituel. Elle possède également **la capacité de ne pas jouer de carte** durant son tour (sauf lors de la première manche), bien qu'elle soit cependant soumise à l'obligation de jouer une carte sur chaque Lieu. Si, en fin de partie, **la main et la pioche de Sally sont vides**, son **score final est majoré de 5 points**.

# Mixlore™

Édité par/Published by et distribué en France par/  
distributed in France by Asmodée Group, 18 rue  
Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041  
Guyancourt, France.

Distribué en Belgique par/Distributed in Belgium  
by Asmodee Belgique, Guldendelle Park, Theodoor  
Swartsstraat 3, B0101, 3070 Kortenberg, Belgique.

Distribué au Canada par/Distributed in Canada  
by Asmodee Canada, 31 rue de la Coopérative,  
Rigaud, Québec J0P 1P0, Canada.France

Un jeu 1015 Creative. Will Foster, Alex Foster,  
Eric Foster et Michael Adams

© Disney

Illustrations : Laetitia Lagache et Mathieu Lidon

Édition et relecture : Jesse Rasmussen  
et Sonia Thomson

Remerciements : Grégory Benassar, Clotilde Borges,  
Bénédicte Jean, Béatrice de La Rochefoucauld,  
Christelle Leplard, Adrien Réaux, Sandrine Vuccino,  
Claire Winterton-Moore, ainsi qu'à tous celles  
et ceux ayant participé aux parties tests et aidé  
à la conception de ce jeu.

Adaptation française par EDGE STUDIO

Traduction : Stéphane Marsaudan

Relecture : Thomas Demongin

Mise en page : Sonia Gallardo Márquez

Responsable de localisation : Shan Deraze

