



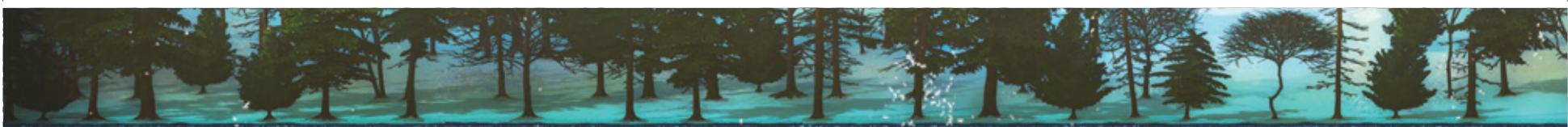
# STRANGER THINGS



NETFLIX

- LE MONDE À L'ENVERS -  
Livre de règles





## SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>2</b>
<b>PRÉSENTATION .....</b>	<b>2</b>
<b>CRÉDITS .....</b>	<b>2</b>
<b>MATÉRIEL .....</b>	<b>3</b>
<b>PRINCIPES DU JEU .....</b>	<b>4</b>
• PLATEAU .....	4
• PERSONNAGES ET FICHES PERSONNAGE .....	5
• CARTES ACTION .....	5
• CARTES SCÈNE .....	5
• PIONS NIVEAU .....	6
• PILES .....	6
• ENNEMIS .....	7
• CARTES ALLIÉ .....	7
• CARTES OBJET .....	7
• POUVOIRS DE ONZE .....	7
<b>MISE EN PLACE DE LA SAISON 1 .....</b>	<b>8</b>
<b>MISE EN PLACE DE LA SAISON 2 .....</b>	<b>9</b>
<b>DÉROULEMENT DE LA PARTIE .....</b>	<b>10</b>
1. SE DÉPLACER .....	10
2. EFFECTUER UNE ACTION .....	10
3. RECONSTITUER SA MAIN .....	10
4. RÉVÉLER DES SCÈNES .....	11
Générer des Démo-chiens .....	11
<b>VICTOIRE OU DÉFAITE .....</b>	<b>11</b>
<b>ACTIONS .....</b>	<b>11</b>
• ACTIONS INCONTESTÉES .....	11
Se calmer et Se calmer +2 .....	11
Obtenir un Objet et Obtenir un Objet +2 .....	12
Collecter des informations .....	12
• ACTIONS CONTESTÉES .....	13
Recruter un Allié .....	13
Aider Onze .....	13
Fouiller le Laboratoire .....	13
Sauver Will .....	13
Combattre .....	14
Détruire les Racines .....	15
Fermer le Portail .....	15
<b>RÉSUMÉ .....</b>	<b>16</b>

### CONTENU NUMÉRIQUE GRATUIT : ONZE

Rendez-vous sur  
Asmodee-experts.fr

## INTRODUCTION

6 novembre 1983 – Hawkins, Indiana

Après une session de jeu de rôle de 10 heures, le jeune Will Byers enfourche son vélo et décide de couper à travers champs pour rentrer chez lui. Mais au croisement des routes Cornwallis et Kerley, un coin que son groupe d'amis appelle Mirkwood, il disparaît subitement. Ce terrible événement n'est que le premier d'une série de mystérieux incidents dans la petite ville : Benny Hammond se suicide inexplicablement ; Joyce Byers reçoit des appels téléphoniques bizarres et les lampes de sa maison se mettent à clignoter étrangement ; Barbara Holland disparaît elle aussi, ce que l'on suppose être une fugue... et surtout débarque Onze, une fillette au crâne rasé dotée de pouvoirs paranormaux. Elle semble avoir un lien avec le Laboratoire national d'Hawkins, dont les activités secrètes paraissent de plus en plus suspectes...

Petit à petit, de nouvelles pièces de ce mystère surnaturel se mettent en place et plongent la vie de quelques habitants d'Hawkins au cœur de l'étrange...

## PRÉSENTATION

*Stranger Things : Le Monde à l'envers* est un jeu coopératif dans lequel 2 à 4 joueurs incarnent les héros de la série. Au début de la partie, les joueurs choisissent leurs Personnages et une Saison (1 ou 2). Chaque Saison comporte son plateau, ses actions et ses paquets de cartes spécifiques. Les Personnages utilisent des cartes Action pour se déplacer parmi les Lieux emblématiques d'Hawkins, obtenir des Objets, contrôler leur Peur et battre la valeur des piles de pions, le tout afin de rassembler des Alliés, d'échapper à une agence gouvernementale top secrète, d'aider Onze qui leur prêtera à son tour main-forte grâce à ses Pouvoirs et de combattre les horreurs surgies du Monde à l'envers. Les Personnages effectuent leurs actions tour à tour jusqu'à atteindre leur but ultime : arrêter les forces du Monde à l'envers et sauver Will... à moins qu'ils ne succombent à la terreur avant d'y parvenir.

## CRÉDITS

**CONCEPTEUR DU JEU :** Rob Daviau

**RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT :** Leo Almeida

**DÉVELOPPEMENT :** Jordy Adan, Noah Cohen et Brian Neff

**RESPONSABLE DE LA PRODUCTION :** Isadora Leite

**PRODUCTION :** Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan et Gregory Varghese

**RELECTEURS :** Robert Fulkerston et Jason Koepp

**DIRECTEUR ARTISTIQUE :** Mathieu Harlaut

**RESPONSABLE ARTISTIQUE :** Giovanna Guimarães

**ILLUSTRATIONS DES PLATEAUX :** Henning Ludvigsen

**COLORISATION DE LA COUVERTURE ET DES VERSOS DES CARTES :** Giorgia Lanza

**SCULPTURE :** Irek Zieliński

**CONCEPTION DES SCULPTURES :** Vincent Fontaine et Aragon Marks

**RENDU :** Edgar Ramos

**RESPONSABLE DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE :** Louise Combal

**CONCEPTION GRAPHIQUE :** Marc Brouillon et Júlia Ferrari

**LICENCES :**

CMON: Geoff Skinner

NETFLIX: Aristides "Arrow" Membreno

**ÉDITEUR :** David Preti

**TESTEURS :** Rafael Assaf, Davi Augusto, Euclides Cantidiano et Felipe Galeno



# NETFLIX

**ADAPTATION FRANÇAISE :** Edge Studio

**TRADUCTION :** Magali Plouzane Delobbe

**RELECTURE :** Manon Le Gallo

**SUPERVISION :** Pauline Marcel

**MISE EN PAGE :** Luis E. Sánchez

© 2023 CMON Global Limited, tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. STRANGER THINGS est TM/© de Netflix. Utilisé avec autorisation. CMON et le logo CMON sont des marques déposées de CMON Global Limited. Édité par CMON, 1275 Ridgeland Parkway Alpharetta, Géorgie, États-Unis. Importé et distribué par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Adaptation française par Edge Studio. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans – Petites pièces – Danger d'étouffement. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.



Adresses sur [quefairedesmesdechets.fr](http://quefairedesmesdechets.fr)



## MATÉRIEL

### 6 PERSONNAGES



Lucas Sinclair



Mike Wheeler



Dustin Henderson



Jim Hopper



Nancy Wheeler



Joyce Byers



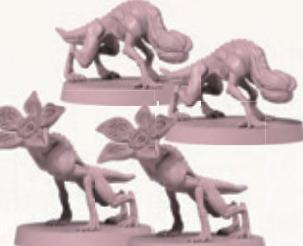
1 marqueur Onze



### 7 ENNEMIS



Démogorgon



4 Démochiens



2 silhouettes Patrouille



25 cartes Scène - Saison 1



6 fiches Personnage



27 cartes Scène - Saison 2

8 cartes Allié -  
Saison 1

8 cartes Allié -  
Saison 2



15 cartes Objet



48 cartes Action



77 pions Niveau recto verso



4 marqueurs Peur



2 socles en plastique





# PRINCIPES DU JEU

## PLATEAU

Chaque face du plateau est dédiée à une Saison : la moitié supérieure représente toujours Hawkins ; la partie inférieure représente le Monde à l'envers pour la Saison 1 et le Réseau de tunnels pour la Saison 2. Malgré leurs différences, les 2 faces comportent les mêmes éléments de base :

- **Saison** : Saison de cette face de plateau.
- **Lieu** : Lieux emblématiques de la série. Chaque Lieu est associé à au moins 1 action.
- **Action de Lieu** : la ou les actions pouvant être effectuées dans ce Lieu. Selon leur type, certaines actions sont associées à des emplacements (voir p. 11).

• **Emplacement de pions Niveau** : emplacements pour les pions Niveau associés à une action de Lieu ou à un Ennemi (voir p. 6). Si un nombre figure sur l'emplacement, il s'agit de la taille de la pile à installer pendant la mise en place (voir p. 8 et 9).

• **Groupe d'emplacements** : ensembles de différents nombres d'emplacements, délimités par un cadre et identifiés par un nom.

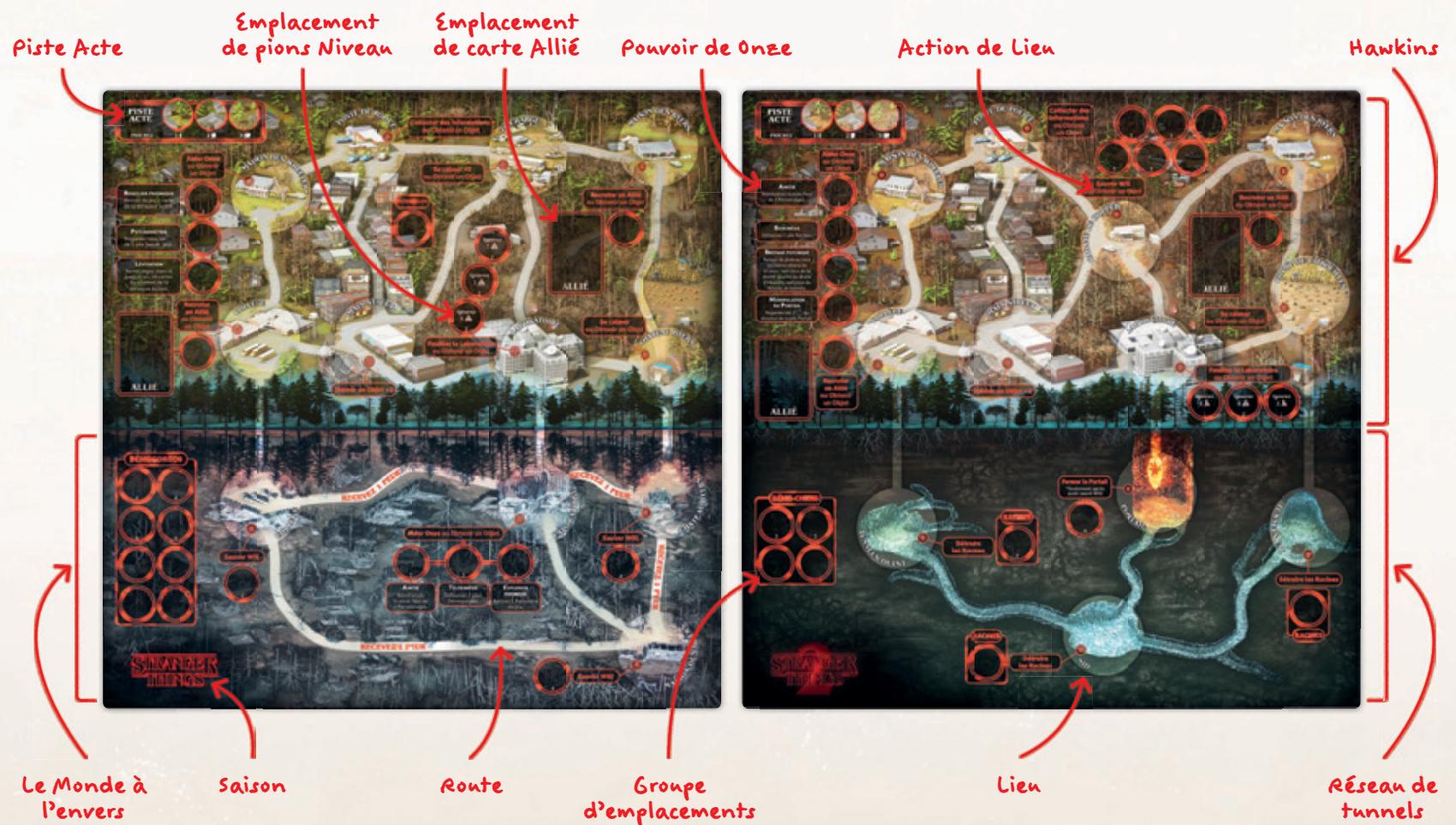
• **Emplacement de carte Allié** : emplacements pour les cartes Allié, toujours associés à l'action Recruter un Allié (voir p. 13) et à un emplacement de pions.

• **Pouvoir de Onze** : pouvoirs susceptibles d'être activés par l'action Aider Onze (voir p. 13). À chaque Pouvoir correspond une description et un emplacement de pions.

• **Route** : chemins reliant les Lieux entre eux. Les Personnages et les Ennemis les utilisent pour se déplacer. Les Lieux directement reliés par une route sont

considérés comme adjacents. Les Personnages reçoivent 1 Peur (voir p. 10) lorsqu'ils se déplacent sur certaines routes du Monde à l'envers.

• **Piste Acte** : piste déterminant le nombre minimum de cartes Scène que les joueurs révèlent à la fin de leur tour (voir p. 11). Les joueurs avancent sur la piste chaque fois qu'ils remélangent le paquet de cartes Action. Lorsque le marqueur dépasse le 3<sup>e</sup> Acte, la partie s'achève immédiatement sur une défaite (voir p. 11).





## PERSONNAGES ET FICHES PERSONNAGE

Sur chaque fiche Personnage figurent un Lieu de départ, une piste Peur, un déplacement de base et une capacité unique. **Onze n'est pas un Personnage, vous ne pouvez pas l'incarner.** Sa figurine permet de suivre les Actes sur la piste Acte du plateau et elle peut aider les Personnages grâce à ses Pouvoirs (voir p. 7).

• **Lieu de départ :** Lieu sur lequel chaque Personnage débute la partie.

• **Déplacement :** nombre de Lieux sur lesquels le Personnage peut se déplacer pendant son tour. Le joueur peut augmenter ce nombre en utilisant des cartes Action (voir p. 10).



## CARTES ACTION

Les cartes Action représentent la détermination des Personnages. Les Personnages les utilisent pour augmenter leur déplacement et effectuer des actions. Les joueurs peuvent se montrer leurs cartes Action et en discuter à tout moment. Chaque carte Action peut avoir jusqu'à 3 effets différents :

• **Icône Amis :** présente sur certaines cartes. Chaque ajoute +1 à la valeur d'action totale du Personnage s'il se trouve sur le même Lieu qu'au moins 1 autre Personnage.

• **Valeur d'action :** présente sur toutes les cartes. La valeur d'action de chaque carte peut varier de 1 à 3. La valeur d'action totale des cartes jouées par un Personnage à chaque étape de son tour permet de déterminer son déplacement total et le résultat de son action (voir p. 11).



## CARTES SCÈNE

Les cartes Scène représentent les événements dangereux auxquels sont confrontés les Personnages. Chaque joueur pioche des cartes Scène à la fin de son tour et résout les effets indiqués. Ces cartes peuvent notamment déplacer des Ennemis, infliger de la Peur aux Personnages, retirer des Alliés du jeu, éliminer des Pouvoirs de Onze et créer ou augmenter des piles de pions.

Sauf indication contraire, si une carte vous permet de choisir la façon de résoudre ses effets, ce choix revient au joueur actif (dont c'est actuellement le tour).

Chaque fois qu'un effet de carte Scène déplace des Ennemis, les joueurs doivent toujours leur faire emprunter le chemin le plus court. Si plusieurs options sont disponibles, le joueur actif en choisit une.





## PIONS NIVEAU



Verso

Recto  
numérotéRecto  
Démogorgon

Les pions Niveau (●) se trouvent sur des emplacements du plateau ; ils représentent les défis que les Personnages doivent surmonter. Le verso de tous les ● est identique (un point d'exclamation entouré de bleu). Quant aux rectos, il en existe 2 types :

- Numéroté** : présente une valeur de 0 à 5, en noir sur fond rouge.
- Démogorgon** : présente une gueule de Démogorgon rouge. La valeur de ces pions est déterminée par le nombre de piles présentes dans le groupe d'emplacements Démogorgon (0 à 8). Les pions Démogorgon ne sont utilisés que pour la Saison 1.

Sauf indication contraire, les pions doivent toujours être placés face cachée (face bleue vers le haut). Cependant, certains effets de jeu peuvent demander aux joueurs de révéler des pions. Dans ce cas, retournez le ● du sommet de la ou des piles indiquées. Si ce pion est déjà révélé, rien ne se passe. Si un effet de jeu demande aux joueurs de regarder un ou plusieurs ●, consultez la valeur du ou des pions indiqués et replacez-les dans leur pile à la même place, sans les révéler.

## PILES



Les piles sont constituées de ● empilés sur des emplacements. Elles peuvent contenir de 1 à 4 ● (les emplacements vides ne sont pas considérés comme des piles). Au cours de la partie, les Personnages utilisent leurs cartes Action pour battre la valeur totale de certaines piles spécifiques et les retirer du plateau. Ils effectuent ainsi des actions qui leur permettront de gagner la partie (voir p. 11).

Certaines piles sont constituées lors de la mise en place (voir p. 8 et 9), tandis que d'autres le sont par les effets des cartes Scène (voir p. 11).

En outre, tout au long de la partie, de nouveaux pions peuvent être ajoutés aux piles existantes. Sauf indication contraire, les ● doivent toujours être ajoutés face cachée au sommet de la pile. Si le pion du sommet d'une pile est révélé lorsqu'il faut en ajouter un nouveau, placez plutôt le nouveau face cachée en dessous de la pile.

Lorsqu'un effet de jeu indique aux joueurs d'ajouter à une pile un nombre de ● qui la ferait dépasser le maximum de 4 pions, vous devez alors ajouter des pions jusqu'à ce que la limite soit atteinte, puis replacer les autres face cachée dans la réserve. Chaque Personnage reçoit 1 Peur pour chaque pion qui ne peut pas être ajouté à la pile. Les pions ne peuvent être ajoutés qu'à des piles existantes. Si un effet de jeu indique aux joueurs d'ajouter des pions, mais que l'emplacement concerné est vide (sans aucune pile), ne faites rien.

**Exemple :** à la fin de son tour, Nancy révèle la carte Scène *Les racines se propagent*, qui lui indique d'ajouter 1 ● à chaque pile Racines. La pile Tunnels ouest comporte 4 pions, la pile Tunnels est comporte 1 pion, actuellement révélé, et l'emplacement Nid est vide. Nancy résout alors l'effet de la carte. Comme la pile Tunnels ouest a déjà atteint sa limite de 4 ●, elle replace le pion dans la réserve et chaque Personnage en jeu (ici, Joyce et elle) reçoit 1 Peur. Ensuite, elle place 1 ● face cachée en dessous de la pile Tunnels est, puisque le pion du sommet est déjà révélé. Enfin, Nancy ne peut pas placer de pion sur le Nid, car il n'y a pas de pile sur cet emplacement.





## ENNEMIS

Les Ennemis sont les adversaires qui se déplacent sur le plateau. Sauf indication contraire, les Personnages ne peuvent jamais traverser un Lieu où un Ennemi est présent. Cependant, si un Personnage commence son tour dans un Lieu où un Ennemi est présent, il peut quitter ce Lieu. En plus de bloquer les déplacements et d'empêcher les joueurs d'effectuer des actions (voir p. 10), les Ennemis bénéficient des effets des cartes Scène (voir p. 5), qui leur permettent d'infliger de la Peur aux Personnages et de les forcer à défausser des cartes Action.

Chaque Saison comporte des Ennemis spécifiques : le Démogorgon et les Patrouilles pour la Saison 1, les Démo-chiens pour la Saison 2.

## CARTES ALLIÉ

Les Alliés sont des amis, membres de la famille et connaissances auxquels les Personnages peuvent faire appel grâce à l'action Recruter un Allié (voir p. 13). Lors de la mise en place, des cartes Allié doivent être placées au hasard sur les emplacements Allié du plateau. À côté de chacune se trouve un emplacement de pions : les joueurs y placent le nombre de 1 figurant dans le coin supérieur droit de la carte. Le jeu comporte un paquet de 8 cartes Allié pour chaque Saison.

Lorsqu'il recrute un Allié, un joueur le place sous sa fiche Personnage et ne le défausse pas lorsqu'il l'utilise. Chaque Personnage peut avoir autant d'Alliés qu'il le souhaite, dans la limite du nombre de cartes Allié de chaque Saison. Les Personnages ne peuvent pas s'échanger d'Alliés. Ces derniers sont actifs à tout moment de la partie, à moins qu'ils ne soient associés à des actions ou des étapes de tours spécifiques.



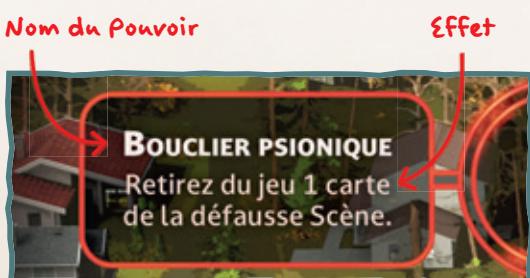
## CARTES OBJET

Les Objets sont divers éléments utiles qui aident les Personnages en ajoutant des valeurs bonus lorsqu'ils effectuent certaines actions (voir p. 10). Les joueurs les piochent dans le paquet de cartes Objet grâce à l'action Obtenir un Objet (voir p. 12). Lorsqu'il obtient un Objet, un joueur le place sous sa fiche Personnage et ne le défausse pas lorsqu'il l'utilise. Chaque Personnage peut posséder jusqu'à 2 Objets, qu'il peut utiliser simultanément si les 2 fournissent des bonus à l'action qu'il est en train d'effectuer. Sauf indication contraire, un Personnage ne peut utiliser que ses propres Objets, même s'il se trouve dans le même Lieu qu'un autre Personnage. Les Personnages ne peuvent pas s'échanger d'Objets.



## POUVOIRS DE ONZE

Les Pouvoirs de Onze sont indiqués sur le plateau, chacun accompagné d'un emplacement de pions ; ils peuvent être activés grâce à l'action Aider Onze (voir p. 13). Ils activent de puissants effets qui bénéficient aux Personnages en échange de leur aide. Chaque Pouvoir peut être activé une fois par partie. Ensuite, tous les 1 associés à ce Pouvoir sont replacés dans la réserve de pions. **Les Pouvoirs qui ne sont pas associés à une pile de pions ne peuvent pas être activés.**





## MISE EN PLACE DE LA SAISON 1

1. Placez le plateau sur la face Saison 1.
2. Mélangez séparément les cartes Scène et les cartes Allié de la Saison 1 ; formez 2 paquets distincts, puis placez-les face cachée à côté du plateau, à portée de main de tous les joueurs.
3. Mélangez séparément les cartes Objet et les cartes Action ; formez 2 paquets distincts, puis placez-les face cachée à côté du plateau, à portée de main de tous les joueurs.
4. Mélangez tous les 11 numérotés (ne prenez donc pas les 5 pions Démogorgon) et placez-les face cachée pour former une réserve à côté du plateau, à portée de main de tous les joueurs.
5. Prenez 7 11 au hasard dans la réserve. Sans les révéler, mélangez-les aux 5 11 Démogorgon face cachée. Ensuite, placez ces pions au hasard, en 3 piles de 4 pions, sur les emplacements Sauver Will.
6. Empilez sur chaque emplacement numéroté du plateau le nombre correspondant de pions de la réserve, face cachée (emplacements Pouvoirs de Onze, Laboratoire d'Hawkins, Patrouilles et Démogorgon). Ensuite, révezlez le 11 du sommet de chaque pile d'Hawkins.
7. Piochez et placez 1 carte Allié face visible sur les emplacements Allié Collège et Maison des Byers d'Hawkins. Ensuite, empilez le nombre de 11 indiqué par chaque carte Allié, face cachée, sur l'emplacement correspondant. Enfin, révezlez le 11 du sommet de chaque pile.

8. Placez la figurine Démogorgon sur le Lieu Collège du Monde à l'envers.
9. Placez 1 silhouette Patrouille sur le Lieu Château Byers d'Hawkins et 1 sur le Laboratoire du Monde à l'envers. Assurez-vous que les silhouettes sont bien fixées sur les socles en plastique.
10. Chaque joueur :
  - choisit 1 Personnage et prend la figurine et la fiche Personnage correspondantes, ainsi que 1 marqueur Peur ; rangez les éventuels Personnages, fiches et marqueurs Peur non utilisés dans la boîte de jeu ;
  - place son Personnage sur le Lieu de départ indiqué sur sa fiche ;
  - place son marqueur Peur sur la case « Départ » de sa piste Peur, sur sa fiche Personnage ;
  - pioche 5 cartes Action.

**REMARQUE :** si Lucas est en jeu, le joueur correspondant pioche également 1 carte Objet au sommet du paquet Objet.

11. Placez le marqueur Onze sur la première case de la piste Acte du plateau.





## MISE EN PLACE DE LA SAISON 2

1. Placez le plateau sur la face Saison 2.
2. Mélangez séparément les cartes Scène et les cartes Allié de la Saison 2 ; formez 2 paquets distincts, puis placez-les face cachée à côté du plateau, à portée de main de tous les joueurs.
3. Mélangez séparément les cartes Objet et les cartes Action ; formez 2 paquets distincts, puis placez-les face cachée à côté du plateau, à portée de main de tous les joueurs.
4. Mélangez tous les 11 numérotés et placez-les face cachée pour former une réserve à côté du plateau, à portée de main de tous les joueurs.

**IMPORTANT !** Les 11 Démogorgon ne sont pas utilisés dans la Saison 2.

5. Empilez sur chaque emplacement numéroté du plateau le nombre correspondant de pions de la réserve, face cachée (emplacements Pouvoirs de Onze, Laboratoire, Sauver Will, Racines des Tunnels ouest, Démo-chiens et Portail). Ensuite, révélez le 11 du sommet de chaque pile d'Hawkins.
6. Piochez et placez 1 carte Allié face visible sur les emplacements Allié Collège et Maison des Byers. Ensuite, empilez le nombre de 11 indiqué par chaque carte Allié, face cachée, sur l'emplacement correspondant. Enfin, révélez le 11 du sommet de chaque pile.
7. Placez 1 figurine Démo-chien sur le Lieu Tunnels est, et 1 sur le Lieu Nid. Placez les 2 Démo-chiens restants à côté du plateau, à portée de main de tous les joueurs.
8. Chaque joueur :
  - choisit 1 Personnage et prend la figurine et la fiche Personnage correspondantes, ainsi que 1 marqueur Peur ; rangez les éventuels Personnages, fiches et marqueurs Peur non utilisés dans la boîte de jeu ;
  - place son Personnage sur le Lieu de départ indiqué sur sa fiche ;
  - place son marqueur Peur sur la case « Départ » de sa piste Peur, sur sa fiche Personnage ;
  - pioche 5 cartes Action.
9. REMARQUE : si Lucas est en jeu, le joueur correspondant pioche également 1 carte Objet au sommet du paquet Objet.
10. Placez le marqueur Onze sur la première case de la piste Acte du plateau.





## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une fois la Saison choisie, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. Le joueur qui a fait du vélo le plus récemment commence. Lorsqu'un joueur est en train d'effectuer son tour, il est appelé « joueur actif ».

Le tour de chaque joueur est composé de 4 étapes, à effectuer dans l'ordre suivant :

1. Se déplacer
2. Effectuer une action
3. Reconstituer sa main
4. Révéler des Scènes

### 1. SE DÉPLACER

Le joueur actif peut déplacer son Personnage. La valeur de déplacement d'un Personnage (le nombre de Lieux qu'il peut parcourir) est déterminée par sa fiche ; il peut l'augmenter s'il joue 1 ou plusieurs cartes Action avant de se déplacer. Dans ce cas, le joueur ajoute les valeurs des cartes jouées au déplacement de base du Personnage, puis le déplace d'un nombre de Lieux inférieur ou égal au total obtenu, en suivant les routes. Il conserve les cartes jouées à côté de sa fiche Personnage pour se souvenir du nombre de **⚠** joués pendant le tour.

Le joueur peut décider de ne pas utiliser tous ses déplacements, mais tout déplacement non utilisé est perdu (il n'est pas reporté sur les étapes suivantes). Si, au cours de son déplacement, le Personnage entre dans un Lieu où un Ennemi est présent, son étape Se déplacer se termine immédiatement et tout déplacement restant est perdu. Sauf indication contraire, les Personnages ne peuvent quitter un Lieu où un Ennemi est présent que s'ils commencent leur tour dans ce Lieu.

Une fois que le Personnage a atteint le Lieu souhaité, a utilisé tous ses déplacements ou est entré dans un Lieu où un Ennemi est présent, passez à l'étape suivante.

**RAPPEL :** lorsqu'ils empruntent certaines routes (indiquées sur le plateau) reliant les Lieux du Monde à l'envers, les Personnages reçoivent 1 Peur.

**Exemple :** Lucas commence son tour sur le Lieu Poste de police, où se trouvent également le Démogorgon, Hopper et Mike. Il veut atteindre le Laboratoire du Monde à l'envers. Le trajet le plus direct vers ce Lieu requiert 3 déplacements et permet de ne pas recevoir de Peur. Cependant, il y a une Patrouille au Laboratoire d'Hawkins, qui obligerait Lucas à terminer immédiatement son étape Se déplacer et l'empêcherait donc d'atteindre son Lieu de destination. Il joue alors 2 cartes Action : 1 carte de valeur 1 affichant **1** et 1 carte de valeur 2 affichant **⚠**. La valeur totale de son déplacement est désormais de 5 : 1 grâce à sa fiche Personnage, plus 4 (3 grâce aux valeurs des cartes et 1 grâce à **1**, puisqu'il se trouve sur le même Lieu que d'autres Personnages). Lucas décide donc d'emprunter un chemin plus long, en utilisant 4 de ses 5 déplacements. Il s'arrête au Laboratoire du Monde à l'envers, reçoit 1 Peur car il a emprunté une route du Monde à l'envers l'indiquant, et il perd son dernier déplacement.



### 2. EFFECTUER UNE ACTION

Si le Personnage termine son étape Se déplacer sur un Lieu **sans** Ennemi, le joueur actif peut effectuer 1 action indiquée sur le Lieu où se trouve son Personnage (ou utiliser sa capacité, dans le cas de Mike). Les actions permettent aux joueurs, entre autres, d'obtenir des Objets, de recruter des Alliés, de perdre de la Peur et d'activer les Pouvoirs de Onze. Effectuer une action de Lieu est facultatif.

Au contraire, si le Personnage termine son étape Se déplacer sur un Lieu où **au moins 1 Ennemi** est présent, il ne peut pas effectuer d'action de Lieu ; à la place, il **doit** effectuer 1 action Combatte (voir p. 14).

Pour effectuer une action, jouez au moins 1 carte Action et ajoutez les éventuels bonus des Objets, des Alliés et/ou de la capacité de votre Personnage pour déterminer la **valeur d'action** totale. Gardez les cartes jouées à côté de votre fiche Personnage, avec celles jouées lors de l'étape Se déplacer le cas échéant. Ensuite, effectuez l'action (voir p. 11).

Une fois l'étape Effectuer une action terminée, passez à l'étape suivante.



### 3. RECONSTITUER SA MAIN

Le joueur actif pioche des cartes Action au sommet du paquet jusqu'à en avoir 5 en main. S'il n'y a pas assez de cartes dans le paquet, reformez ce dernier en mélangeant les cartes défaussées ainsi que celles placées à côté de la fiche Personnage du joueur actif (sans oublier de noter le nombre total de **⚠** joués), et déplacez Onze de 1 case vers la droite sur la piste Acte. Ensuite, le joueur continue de reconstituer sa main.



## 4. RÉVÉLER DES SCÈNES

Le joueur actif pioche et résout des cartes Scène. Déterminez le nombre de cartes Scène à révéler en ajoutant le numéro de l'Acte actuel (1, 2 ou 3) au nombre total d'icônes **⚠️** présentes sur les cartes jouées pendant le tour (0 à 5). Les cartes Action défaussées par un effet de jeu ne comptent pas dans le calcul. Dédouizez du total tout bonus **⚠️** que le joueur actif peut avoir (comme les emplacements vides du Laboratoire ou les effets d'Allié).

Ensuite, révélez les cartes du sommet du paquet Scène et résolvez-les l'une après l'autre. Défaussez chaque carte résolue. Si, au cours de cette étape, vous révezez une carte Scène Fin de journée, résolvez ses effets et remélangez la défausse avec le paquet Scène sans révéler de nouvelles cartes.

Une fois que le joueur a fini de révéler des cartes Scène, soit parce qu'il en a révélé le nombre total requis, soit parce qu'il a révélé une carte Fin de journée, son tour se termine. Si le paquet Action n'a pas été mélangé et reformé pendant l'étape Reconstituer sa main, défaussez à côté du paquet Action les cartes Action jouées pendant le tour, afin de former une défausse. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

**IMPORTANT !** Chaque fois qu'un effet de jeu demande aux joueurs de retirer une carte du jeu, replacez-la dans la boîte. Cette carte ne sera plus disponible jusqu'à la fin de la partie.

**Exemple :** Lucas a joué 1 **⚠️** lors de son étape Se déplacer et 1 **⚠️** pendant son action. Il doit donc piocher 4 cartes Scène : 1 pour chaque **⚠️** joué, plus 2 car Onze est sur la case du 2<sup>e</sup> Acte.



Cependant, 1 des emplacements du Laboratoire d'Hawkins est vide, ce qui lui permet d'ignorer 1 **⚠️**. De plus, comme l'agent Powell est son Allié, il ignore 1 **⚠️** supplémentaire.



Le joueur révélera et résoudra donc 2 cartes Scène, l'une après l'autre.



### GÉNÉRER DES DÉMO-CHIENS

Lorsque vous jouez la Saison 2, les cartes Scène peuvent générer des Démo-chiens. À chaque fois qu'un Démo-chien est généré, créez 1 pile de 3 **⚠️** sur un emplacement Démo-chien vide, et placez 1 figurine Démo-chien se trouvant actuellement hors du plateau sur le Lieu indiqué par la carte Scène. Si les 4 Démo-chiens sont déjà sur le plateau, il ne se passe rien. Procédez à la résolution des autres effets de la carte, le cas échéant.

## VICTOIRE OU DÉFAITE

**Stranger Things : Le Monde à l'envers** est un jeu coopératif : les joueurs gagnent ou perdent la partie ensemble. Dès que les joueurs ont rempli les objectifs suivants, la partie se termine par une victoire :

- **Objectif de la Saison 1 :** sauver Will en retirant toutes les piles de pions des emplacements Sauver Will.
- **Objectif de la Saison 2 :** sauver Will et fermer le Portail, dans cet ordre. Vous devez d'abord retirer toutes les piles de pions des emplacements Sauver Will. Ensuite, vous devez retirer la pile du Portail.

Les joueurs perdent immédiatement la partie lorsqu'au moins 1 Personnage devient Terrifié et/ou lorsque le paquet Action doit être remélangé alors que Onze se trouve déjà sur la case du 3<sup>e</sup> Acte.

## ACTIONS

Les Actions sont effectuées par les Personnages durant leur tour, en fonction du Lieu où ils se trouvent, de leurs capacités (dans le cas de Mike) et de la présence d'ENNEMIS. Il existe 2 types d'actions :

**INCONTESTÉE :** les Personnages résolvent l'action sans rencontrer aucun obstacle.

**CONTESTÉE :** les Personnages doivent battre la valeur de piles de pions pour résoudre l'action. En cas d'échec, l'action ne peut pas être résolue et le Personnage reçoit de la Peur.

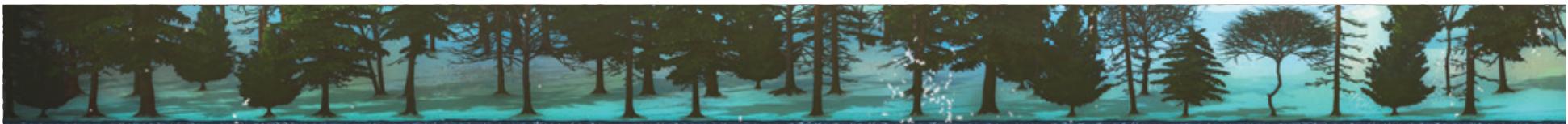
### ACTIONS INCONTESTÉES

Les Actions contestées sont au nombre de 3, chacune ayant un effet différent.

#### SE CALMER ET SE CALMER +2

Perdez une valeur de Peur égale au total de la valeur d'action.

- **Lieu :** Décharge et Château Byers d'Hawkins (Saison 1) ; Champ de citrouilles (Saison 2). Le Lieu Décharge ajoute 2 à la valeur d'action du Personnage.



## ■ OBTENIR UN OBJET ET OBTENIR UN OBJET +2

Piochez au sommet du paquet Objet un nombre de cartes égal à la valeur d'action. Choisissez 1 carte que vous conservez et remélangez les autres dans le paquet.

- **Lieux :** tous les Lieux d'Hawkins et le Laboratoire du Monde à l'envers. Le Lieu Main Street ajoute 2 à la valeur d'action du Personnage.

**RAPPEL :** les Personnages ne peuvent toujours posséder au maximum que 2 Objets à la fois. Si un joueur en obtient un troisième, il doit choisir 1 Objet à défausser.

**Exemple :** Nancy se trouve sur le Lieu Main Street. Elle joue 1 carte de valeur 3 et ajoute 2 grâce au Lieu où elle se trouve. Elle pioche donc 5 cartes Objet au sommet du paquet, choisit de garder l'Essence et remélange le reste des cartes dans le paquet.

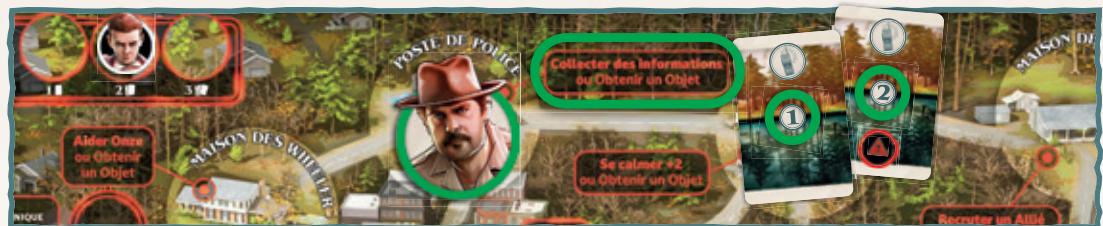


## ■ COLLECTER DES INFORMATIONS

Révélez le premier (1) d'un nombre de piles égal à la valeur d'action (si possible).

- **Lieux :** Poste de police (Saisons 1 et 2).

**Exemple :** Hopper se trouve sur le Lieu Poste de police. Il joue 2 cartes : une de valeur 1 et l'autre de valeur 2.



Il révèle donc le premier pion de 3 piles différentes : il choisit les 3 piles Sauver Will.





## ACTIONS CONTESTÉES

Pour résoudre une action contestée, un joueur doit battre la valeur d'une pile de pions : sa valeur d'action doit être supérieure ou égale à la somme des valeurs des de la pile. Dans le cas contraire, l'action échoue : elle n'est pas résolue et le Personnage reçoit de la Peur.

Lorsque vous effectuez une action contestée, procédez comme suit :

**1.** Jouez des cartes Action et déterminez la valeur d'action totale.

**2.** Regardez tous les de la pile associée à l'action (voir p. 4) en les retournant face visible (le pion du sommet peut déjà avoir été révélé), et additionnez leurs valeurs. Notez que la valeur de la pile associée à l'action Fermer le Portail se voit ajouter des bonus (voir p. 15).

**RAPPEL :** la valeur de chaque Démogorgon est égale au nombre de piles présentes dans le groupe d'emplacements Démogorgon.

**3.** Comparez la valeur d'action totale du joueur à la valeur totale de la pile :

• **Si elle est supérieure ou égale :** l'action est réussie. Défaussez la pile de l'emplacement et remettez tous ses face cachée dans la réserve. Ensuite, procédez à la résolution de l'action.

• **Si elle est inférieure :** l'action a échoué ; elle ne peut pas être résolue. À la place, effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre indiqué :

1. Recevez une valeur de Peur égale à la différence entre la valeur d'action et celle de la pile.

2. Mélangez tous les face cachée. Retirez 1 au hasard et remettez-le dans la réserve, sans révéler sa valeur.

3. Remettez la pile sur son emplacement avec les pions restants face cachée.

**IMPORTANT !** Si la pile ne comporte que 1 , le Personnage réussit même si sa valeur d'action totale était inférieure à celle du pion. Il défausse le et résout l'action. En revanche, attention : il reçoit quand même de la Peur.

Les Actions contestées sont au nombre de 7, chacune ayant un effet différent et une valeur de pile à battre spécifique.

### RECRUTER UN ALLIÉ

Chaque Allié n'est associé qu'à 1 seule pile. Vous devez battre la valeur de la pile du Lieu correspondant.

• **Réussite :** défaussez la pile. Prenez la carte Allié associée au Lieu et placez-la face visible sous votre fiche Personnage. Elle prend effet immédiatement (pendant le tour actuel). Ensuite, piochez la carte du sommet du paquet Allié et placez-la face visible sur l'emplacement Allié vide. Placez, face cachée, le nombre de indiqué dans le coin supérieur droit de la carte, pour créer une nouvelle pile sur l'emplacement associé. Si le paquet Allié est épuisé, aucun nouvel Allié ne peut être placé ni recruté dans ce Lieu.

• **Lieux :** Collège, Maison des Byers et Château Byers du Monde à l'envers (Saison 1) ; Cabane de Hopper (Saison 2).

### AIDER ONZE

Choisissez 1 Pouvoir de Onze inutilisé (Pouvoirs qui ont encore leur pile de pions) disponible dans le Lieu voulu, et battez la valeur de la pile associée.

• **Réussite :** défaussez la pile correspondante. Le Pouvoir de Onze choisi s'active immédiatement ; il ne pourra plus être activé jusqu'à la fin de la partie.

• **Lieux :** Laboratoire du Monde à l'envers (Saison 1) et Maison des Wheeler (Saisons 1 et 2).



### FOUILLER LE LABORATOIRE

Choisissez n'importe quelle pile du Laboratoire et battez sa valeur.

• **Réussite :** défaussez la pile choisie. Chaque emplacement vide du Laboratoire d'Hawkins permet aux Personnages d'ignorer 1 lorsqu'ils révèlent des cartes Scène (voir p. 11), quel que soit le Lieu où ils se trouvent. L'effet s'applique immédiatement, dès le tour actuel.

• **Lieu :** Laboratoire d'Hawkins (Saisons 1 et 2).

**IMPORTANT !** Si une carte vous fait créer une pile sur un emplacement vide du Laboratoire d'Hawkins, cela n'affecte pas le nombre de cartes Scène piochées pendant ce même tour (le joueur actif bénéficie toujours du bonus de l'emplacement vide) ; cela n'aura d'effet qu'à partir du tour suivant.

### SAUVER WILL

• **Saison 1 :** chaque action Sauver Will n'est associée qu'à 1 seule pile. Battez la valeur de la pile associée au Lieu correspondant.

• **Saison 2 :** choisissez 1 des piles de la Cabane de Hopper et battez sa valeur. Toutes les piles de ce Lieu doivent être défaussées pour que les joueurs puissent effectuer une action Fermer le Portail.

• **Réussite :** défaussez la pile correspondante. Tous les emplacements Sauver Will doivent être vides pour gagner la partie (voir p. 11).

• **Lieux :** Collège, Maison des Byers et Château Byers du Monde à l'envers (Saison 1) ; Cabane de Hopper (Saison 2).

**IMPORTANT !** Dans la Saison 1, les Démogorgon dont la valeur a été battue sont défaussés dans la réserve comme les autres pions. Cela signifie que ces pions, présents uniquement dans les piles Sauver Will au début de la partie, risquent ensuite d'être ajoutés à n'importe quelle autre pile par les effets des cartes Scène (lors de l'ajout de pions ou de la création de piles).





## ■ COMBATTRE

Un joueur peut effectuer une action Combattre dans n'importe quel Lieu où un Ennemi est présent. Les Ennemis sont toujours combattus l'un après l'autre, 1 à la fois. Lorsqu'un Lieu comporte plusieurs Ennemis, choisissez-en 1 et combattez-le. La résolution de l'action diffère pour chaque type d'Ennemi :

### DÉMOGORGON – SAISON 1

Choisissez n'importe quelle pile du groupe d'emplacements Démogorgon et battez la valeur de cette pile. Si tous les emplacements de ce groupe sont vides, le joueur doit quand même combattre le Démogorgon. Dans ce cas, jouez au moins 1 carte Action ; la réussite est automatique.

- **Réussite :** défaussez la pile correspondante et déplacez le Démogorgon vers un Lieu adjacent. Si tous les emplacements du groupe Démogorgon étaient déjà vides, déplacez le Démogorgon d'un nombre de Lieux égal à votre valeur d'action. Le Démogorgon ne peut jamais être éliminé ni retiré du plateau.

### PATROUILLES – SAISON 1

Les Patrouilles ne sont associées qu'à 1 seule pile. Battez la valeur de la pile de l'emplacement Patrouilles.

- **Réussite :** défaussez la pile, déplacez la Patrouille vers n'importe quel Lieu du plateau, et empilez immédiatement 4 1 face cachée de la réserve sur l'emplacement Patrouilles. Les Patrouilles ne peuvent jamais être éliminées par une action Combattre, mais elles peuvent être retirées du plateau grâce à l'effet du Pouvoir Explosion psionique (voir « Aider Onze », p. 13).

### DÉMO-CHIENS – SAISON 2

Choisissez n'importe quelle pile du groupe d'emplacements Démo-chien et battez la valeur de cette pile.

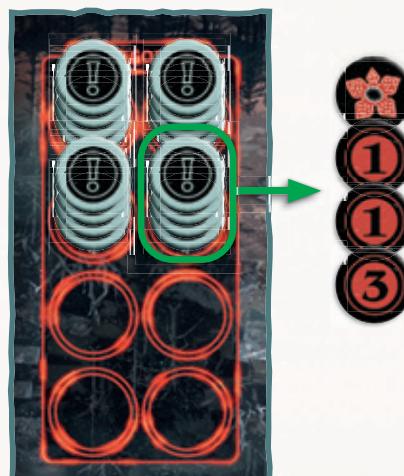
- **Réussite :** défaussez la pile correspondante et retirez la figurine Démo-chien éliminée du plateau. Bien que les Démo-chiens puissent être éliminés par une action Combattre ou supprimés par des effets de jeu, de nouveaux Démo-chiens peuvent également être générés sur le plateau au cours de la partie (voir p. 11).

**REMARQUE :** lorsqu'un Personnage se trouve sur le même Lieu qu'un Ennemi, il doit effectuer une action Combattre. Dans les rares cas où le joueur n'a pas de cartes Action en main, considérez que sa valeur d'action est égale à 0.

**Exemple :** Hopper est au Poste de police avec le Démogorgon. Il décide de ne pas se déplacer et doit donc effectuer une action Combattre. Il joue 5 cartes Action pour une valeur d'action totale de 9.



Ensuite, il choisit 1 pile du groupe Démogorgon et révèle ses 4 pions : 2 pions d'une valeur de 1, 1 pion d'une valeur de 3 et 1 pion Démogorgon, qui vaut 4, puisque le groupe d'emplacements comporte 4 piles. La valeur totale de la pile est donc également de 9. L'action est réussie !



Hopper défausse la pile correspondante et déplace le Démogorgon vers la Décharge.





## DÉTRUIRE LES RACINES

L'action Détruire les Racines existe uniquement dans la Saison 2. Chaque action Détruire les Racines n'est associée qu'à 1 seule pile. Battez la valeur de la pile associée au Lieu souhaité.

**Réussite :** défaussez la pile. Certaines cartes Scène ont des effets sur les piles Racines. En supprimant ces piles, les Personnages réduisent le risque de recevoir de la Peur. En outre, le nombre de pions de chaque pile Racines est ajouté à la valeur du Portail, qu'il faut battre pour gagner la partie.

**Lieux :** Tunnels ouest, Nid et Tunnels est (Saison 2).



## FERMER LE PORTAIL

L'action Fermer le Portail existe uniquement dans la Saison 2. Elle ne peut être effectuée qu'**après** avoir sauvé Will (voir p. 13).

La valeur à battre est égale à la valeur totale de la pile Portail, plus le **nombre** de 1 de chaque pile Racines (0 à 12) et de Démo-chiens présents sur le plateau (0 à 4).

**Réussite :** défaussez la pile. L'emplacement Portail doit être vide pour gagner la partie (voir p. 11).

**Lieux :** Portail (Saison 2).

**Exemple :** Joyce se trouve sur le Lieu Portail et effectue une action Fermer le Portail. Elle sait que le premier pion de la pile a une valeur de 2, puisqu'il a déjà été révélé par un effet de jeu. Elle joue alors 4 cartes Action, d'une valeur totale de 8. Jonathan étant son Allié et comptant comme un Personnage sur son Lieu, elle gagne 2 bonus 1, pour une valeur d'action totale de 10. La pile Portail comporte, en début de partie, 4 1. Joyce révèle les pions de la pile : leur valeur totale est de 8.



Les piles Racines contiennent au total 4 1 – 3 dans les Tunnels ouest et 1 dans le Nid (l'emplacement Tunnels est, en revanche, est vide). De plus, 1 Démo-chien est présent sur le plateau. La valeur totale du Portail est donc de 13 : Joyce a échoué.



Joyce reçoit 3 Peur, mélange les pions de la pile, en retire 1 et remet la pile sur son emplacement.





# - RÉSUMÉ -

Avant de commencer la partie, choisissez une Saison et effectuez sa mise en place.

## TOUR DES JOUEURS

Le tour de chaque joueur est composé de 4 étapes, à effectuer dans l'ordre suivant :

1. Se déplacer
2. Effectuer une action
3. Reconstituer sa main
4. Révéler des Scènes

### ■ 1. SE DÉPLACER

Déplacez-vous d'un nombre de Lieux inférieur ou égal à la valeur de déplacement totale de votre Personnage, en suivant les routes.

- Ajoutez la valeur des cartes Action jouées (le cas échéant) au déplacement de base du Personnage.
- Sauf indication contraire, si le Personnage entre dans un Lieu où un Ennemi est présent, son étape Se déplacer se termine immédiatement.
- Un Personnage ne peut quitter un Lieu où un Ennemi est présent que s'il commence son tour sur ce Lieu.

### ■ 2. EFFECTUER UNE ACTION

Effectuez une action en fonction du Lieu où vous vous trouvez et des Ennemis présents.

- Si le Personnage a terminé son étape Se déplacer sur un Lieu **sans** Ennemi, il peut effectuer 1 action de Lieu.
- Si le Personnage a terminé son étape Se déplacer sur un Lieu où **au moins 1 Ennemi** est présent, il **doit** effectuer une action Combattre.

### ■ 3. RECONSTITUER SA MAIN

Piochez des cartes Action au sommet du paquet jusqu'à en avoir 5 en main.

### ■ 4. RÉVÉLER DES SCÈNES

Piochez et résolvez successivement un nombre de cartes Scène égal au numéro de l'Acte plus le nombre de joués pendant le tour.

Si une carte Fin de journée est révélée, résolvez ses effets et arrêtez de révéler des cartes. Remélangez la défausse avec le reste du paquet Scène.

**RAPPEL :** si un effet de jeu qui requiert d'ajouter des à une pile est censé lui faire dépasser la limite maximale de 4 pions, alors chaque Personnage reçoit 1 Peur pour chaque pion qui ne peut être ajouté à la pile.

## TYPES D'ACTIONS

**INCONTESTÉES :** ces actions ne sont pas associées à des piles de pions et sont résolues automatiquement.

**CONTESTÉES :** pour résoudre l'une de ces actions, le joueur doit battre la valeur de la pile associée.

1. Jouez des cartes Action et calculez la valeur d'action totale.

2. Calculez la valeur de la pile.

3. Comparez la valeur d'action totale à celle de la pile :

- Si elle est supérieure ou égale, l'action est réussie. Défaussez la pile et résolvez l'action.
- Si elle est inférieure, l'action a échoué ; elle ne peut pas être résolue.

À la place :

1. Recevez une valeur de Peur égale à la différence entre la valeur d'action et la valeur de la pile.
2. Mélangez la pile et retirez 1 au hasard.
3. Reconstituez la pile face cachée sur son emplacement.

## VICTOIRE OU DÉFAITE

La partie se termine immédiatement par une victoire quand :

**SAISON 1 :** Will est sauvé car vous avez retiré toutes les piles des emplacements Sauver Will.

**SAISON 2 :** Will est sauvé et le Portail est fermé, dans cet ordre. Vous devez d'abord retirer toutes les piles des emplacements Sauver Will, puis vous devez retirer la pile du Portail.

La partie se termine immédiatement sur une défaite dans l'un des cas suivants :

- 1 ou plusieurs Personnages deviennent Terrifiés.
- Le paquet Action est censé être remélangeé alors que Onze se trouve déjà sur la case du 3<sup>e</sup> Acte.

