

SPOOKY TOWER



Découvrez
la règle en vidéo

Pendant des siècles, une puissante amulette retenait prisonniers des fantômes dans la vieille tour de l'horloge. Mais aujourd'hui, l'amulette s'est brisée et les fantômes se sont échappés ! Invisibles à l'œil nu, le seul moyen de les piéger est de les prendre en photo.

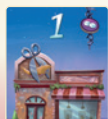
*À la tombée de la nuit, explorez la ville avec votre appareil.
Capturez les fantômes qui s'y cachent ou restaurez l'amulette pour raviver
le sort de protection et sauver la ville de la terreur.*

APERÇU ET BUT DU JEU

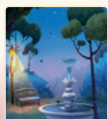
À votre tour, lancez les dés et, en fonction du résultat, réalisez l'une de ces deux actions : **prendre une carte** ou **retourner vos cartes**. Appliquez les éventuels effets révélés et découvrez si vous avez capturé un fantôme.

La première personne à capturer **5 Fantômes** ou à collecter **3 fragments d'Amulette** remporte la victoire !

CONTENU



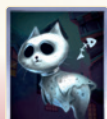
58 cartes
Bâtiment



5 cartes
Parc



10 cartes
Grimoire



3 cartes Fantôme
de compagnie



9 fragments
d'Amulette



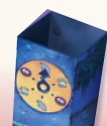
4 jetons
Relance



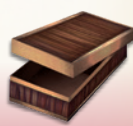
4 plateaux
Maison



2 dés



1 tour
de l'horloge









1 malle
de rangement

MISE EN PLACE



LES CARTES :

Séparez les cartes par type : Bâtiment, Parc, Grimoire et Fantôme de compagnie.


- 1 Triez ensuite les **cartes Bâtiment** par valeur (de 1 à 12) et mélangez chaque paquet séparément. Placez-les au centre de la table, dans l'ordre croissant et face Bâtiment visible, en formant une grille de 3 lignes de 4 Bâtiments : cette grille représente la **Ville**.
- 2 Formez une pile de **cartes Parc**, face cachée, en plaçant la carte avec 3 Indices    en dessous, puis les trois cartes avec 2 Indices   et enfin, au-dessus, la carte avec 1 Indice .
- 3 Mélangez les **cartes Grimoire** et formez une pile, face cachée.
- 4 Placez les **3 cartes Fantôme de compagnie** à proximité de la Ville.



LA TOUR DE L'HORLOGE :

- 5 Retournez le couvercle de la **malle** et emboîtez la **tour de l'horloge** sur un des petits côtés.
- 6 Placez la tour au-dessus de la Ville et positionnez l'**aiguille** de l'horloge vers le haut (minuit).
- 7 Posez les deux **dés** au pied de la tour.

LE MATÉRIEL RESTANT :

- 8 Formez une réserve avec les **fragments d'Amulette** à proximité de la tour.
- 9 Distribuez à chaque personne un **plateau Maison** et un **jeton Relance**, face disponible visible . Rangez les plateaux et jetons non utilisés dans la boîte.
- 10 Gardez la **malle** à proximité ; vous y rangerez les cartes utilisées au cours de la partie.



Exemple pour 3 personnes :



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en une succession de tours jusqu'à ce qu'une personne capture son 5^e Fantôme **OU** collecte son 3^e fragment d'Amulette grâce aux effets de l'horloge.

En commençant par la personne qui a vu un fantôme en dernier puis dans le sens horaire, enchaînez les tours en réalisant les étapes suivantes :

1. LANCER LES DÉS

Lancez les deux dés dans la tour de l'horloge.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat et que votre jeton Relance est disponible, vous pouvez le retourner sur sa face indisponible et relancer les 2 dés.



Disponible



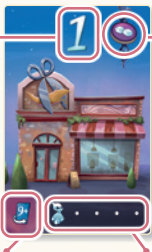
Indisponible

2. PRENDRE UNE CARTE OU RETOURNER VOS CARTES

DESCRIPTION D'UNE CARTE BÂTIMENT

Face Bâtiment

Valeur du Bâtiment



Effet bonus

Cette zone indique les effets qui se trouvent sur les Photos du Bâtiment

Effet commun, présent sur **toutes** les Photos de ce Bâtiment

Effets différents, **répartis** sur chaque Photo de ce Bâtiment

Face Photo

Avec Fantôme

Sans Fantôme



Effet



Rappel de la provenance du Fantôme

Exemple : L'effet  est présent sur toutes les Photos du Bâtiment de valeur 1. En plus de celui-ci, une des Photos cache un Fantôme  tandis que les 4 autres n'ont pas d'effet supplémentaire ○.

En fonction du résultat de vos dés, réalisez **une seule** de ces deux actions :

SOIT PRENDRE UNE CARTE

Parmi les cartes de la Ville, choisissez un Bâtiment correspondant à la **valeur d'un seul dé OU à la somme des deux dés**.

Sans la retourner, prenez la première carte de ce Bâtiment et placez-la, face Bâtiment visible, à gauche de votre plateau Maison.



Remarque : Superposez les cartes d'un même bâtiment de façon à voir facilement combien vous en avez.

Appliquez ensuite son éventuel effet bonus (voir page 8).

SOIT RETOURNER VOS CARTES

Parmi vos cartes, choisissez un Bâtiment correspondant à la **valeur d'un seul dé OU à la somme des deux dés**.

Retournez **toutes** vos cartes de ce Bâtiment sur leur face Photo et appliquez tous les effets révélés, dans l'ordre de votre choix (voir page 8).

Si un Fantôme se trouve sur la Photo : félicitations, vous l'avez capturé ! Placez-le à droite de votre plateau Maison.



Ensuite, si vous avez obtenu un ou plusieurs Indices 🚩, vous pouvez vous **Rendre au Parc** (voir page 6).

Rangerez enfin les cartes utilisées dans la malle, à l'exception des Fantômes et des Indices glissés sous votre Maison. Ceci termine votre tour.

*Si vous ne pouvez réaliser **aucune** de ces deux actions avec le résultat des dés et que votre jeton Relance est **indisponible**, avancez l'aiguille de l'horloge d'un cran dans le sens horaire et appliquez l'effet indiqué par l'aiguille (voir page 8).*

SE RENDRE AU PARC

Toutes les cartes Parc permettent de capturer un Fantôme.

Si vous possédez **autant d'Indices** (🍷, 🍷🍷 ou 🍷🍷🍷) qu'indiqué dans le coin inférieur droit de la **première carte Parc** de la pile, prenez-la et placez-la à droite de votre plateau Maison, face Fantôme visible. Rangez ensuite les Indices utilisés dans la malle.

Vous pouvez prendre plusieurs cartes Parc lors d'un même tour, tant que vous avez les Indices nécessaires.

Si vous n'avez pas (ou plus) assez d'Indices pour prendre une carte Parc à ce tour, glissez vos Indices restants sous votre Maison ; ils pourront être utilisés lors d'un prochain tour.

Exemple :

- 1 La première carte Parc nécessite 2 Indices pour être prise. J'en ai 3 devant moi, j'en range donc 2 dans la malle et place la carte Parc à droite de ma Maison, face Fantôme visible.



- 2 Je n'ai plus assez d'Indice pour prendre une autre carte Parc, je place donc mon dernier Indice sous ma Maison pour un prochain tour.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement dès qu'une personne atteint l'une des conditions de victoire suivantes :

- Dès que vous **capturez votre 5^e Fantôme** (Fantômes de compagnie compris), vous entrez dans la légende des chasseuses et chasseurs de Fantômes et gagnez la partie.
- Dès que vous **collectez votre 3^e fragment d'Amulette** (grâce aux effets de l'horloge), vous restaurez l'Amulette et tous les Fantômes sont aussitôt renvoyés dans la tour de l'horloge. Vous gagnez la partie.



CRÉDITS

Auteurs : Jonathan Favre-Godal & Corentin Lebrat

Illustratrice : Apolline Etienne

Crédits complets : www.rprod.com/fr/spooky-tower/credits

Suivez-nous :   @ReposProduction

© REPOS PRODUCTION 2026. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruxelles – Belgique

www.rprod.com

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.

Photos non contractuelles. Les formes et les couleurs peuvent changer.



REPOS
PRODUCTION



FR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE
+ NOTICE



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



OU

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

DESCRIPTION DES EFFETS

Remarque : Si vous ne pouvez pas appliquer un effet, cet effet est perdu.

EFFETS BONUS :



Dès que vous prenez une carte Bâtiment avec cette effet, retournez votre jeton Relance sur sa face disponible.



Dès que vous prenez une carte Bâtiment avec cette effet, avancez l'aiguille de l'horloge d'un cran dans le sens horaire et appliquez l'effet indiqué par l'aiguille.

AUTRES EFFETS :



Une fois révélé, le Fantôme est capturé! Placez-le à droite de votre plateau Maison.



Prenez 1 fragment d'Amulette depuis la réserve et placez-le devant vous.



Prenez une carte Fantôme de compagnie depuis le centre de la table. S'il n'y en a plus, volez un Fantôme de compagnie à la personne de votre choix. Placez-le à droite de votre Maison : **il compte comme un Fantôme.**



Placez votre jeton Relance sur sa face disponible.



Prenez une carte Bâtiment de valeur 8 ou moins (au choix).



Prenez une carte Bâtiment au choix.



Avancez l'aiguille de l'horloge d'un cran dans le sens horaire et appliquez l'effet indiqué par l'aiguille.



Retournez **une seule** de vos cartes Bâtiment de valeur 8 ou moins (au choix).



Révélez la première carte Grimoire et appliquez son effet.



Retournez **une seule** de vos cartes Bâtiment de valeur 9 ou plus (au choix).



Si vous avez obtenu un ou plusieurs de ces Indices, vous pouvez vous *Rendre au Parc* (voir page 6).



À la fin de votre tour, rejouez immédiatement un nouveau tour.



Aucun effet.

