

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# SNARAS

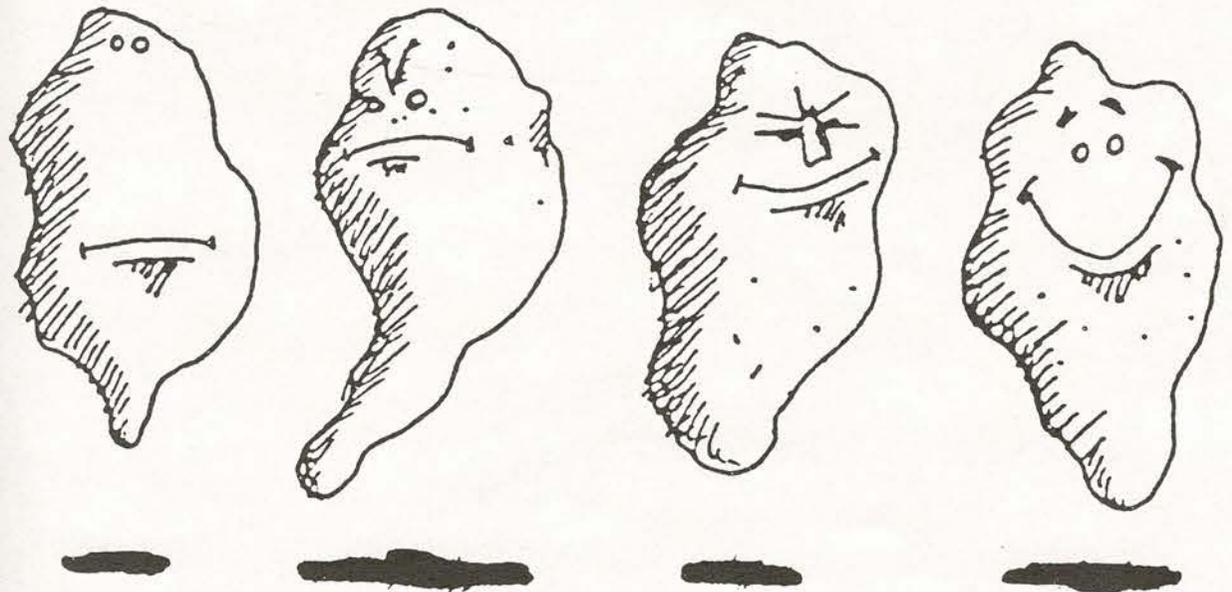


PANIQUE AU LABO!!!

Ils ne songent qu'à s'amuser en effrayant les gens, traversent les murs, se transforment en monstres de plus en plus terrifiants, détestent les courants d'air et le bruit: ce sont les SNARPS. Dans ce jeu vous êtes un SNARP et votre seul objectif est de terroriser le professeur Lapaille, sa fille Camille, Henri son assistant et Napoléon le chien, en les pourchassant de pièce en pièce pour leur apparaître le plus hideux possible. Mais attention: d'autres SNARPS poursuivent le même but que vous. Heureusement, les nombreux objets que le professeur et ses compagnons ont laissé traîner dans le laboratoire vous viendront souvent en aide!

## COMPOSITION DU JEU

- 1 Plateau de jeu
- 4 Carnets-caches
- 4 pions PERSONNAGES
- 4 pions SNARPS
- 9 Cartes objets (point d'interrogation au dos)
- 5 Cartes-objectif (dos jaune)
- 84 Cartes-transformation ou bruit (dos vert)
- 1 Dé
- 4 marqueurs frayeur et
- 4 marqueurs pour le carnet



## QUI GAGNE?

C'est le joueur qui possède la carte objectif dont les deux personnages sont arrivés au dernier degré de la peur: la panique.

## PREPARATION DU JEU

### JEU A QUATRE JOUEURS

1. Retirez la carte objectif „professeur Lapaille-chien“.

2. Placez sur le plateau de jeu les éléments suivants:

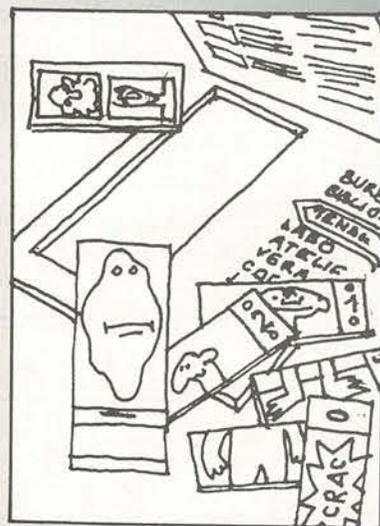
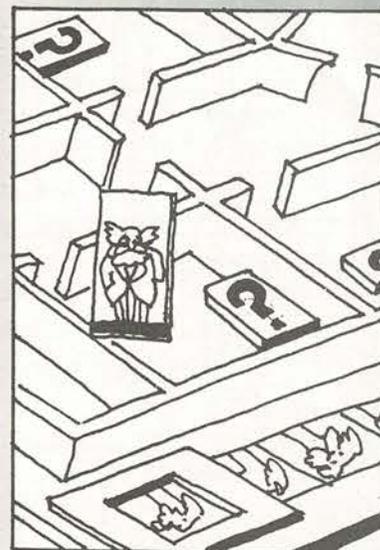
- neuf objets (face cachée) sur les cases points d'interrogation de chaque pièce;
- quatre pions personnages: dans le bureau, le laboratoire, la ménagerie, la réserve;
- un marqueur sur la première case de chaque parcours frayeur. Ce parcours est divisé en 6 cases: frayeur, peur, angoisse, épouvante, terreur, panique.

3. Mélangez et disposez les cartes transformation à côté du plateau.

4. Un meneur de jeu est choisi; à chaque nouveau tour de jeu il sera remplacé par son voisin de gauche. Il distribue les cartes, annonce les différentes phases du jeu, pose les objets sur le plateau. Toutes les opérations du jeu seront effectuées en commençant par son voisin de gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre (le meneur de jeu joue donc toujours en dernier).

5. Chaque joueur reçoit:

- un pion SNARP qui le représentera désormais;
- un carnet qui lui servira à noter ce qu'il va faire durant les tours de jeu, et aussi de cache;
- cinq cartes transformation et une carte objectif (ces cartes lui sont remises face cachée).



### JEU A TROIS JOUEURS

On procède de même mais on supprime le pion chien et les deux cartes objectif où il figure. On ne place pas de pion, au départ, dans la ménagerie.

### JEU A DEUX JOUEURS

On procède comme à quatre joueurs mais en ne gardant comme cartes objectifs que „professeur Lapaille-chien“ et „Henri-Camille“.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque tour de jeu est divisé en cinq phases dont l'ordre est impératif. Vous pouvez commencer à jouer dès à présent, sans lire la règle en entier, en effectuant ce qui est indiqué phase par phase; dès le deuxième tour, tout vous semblera parfaitement limpide.

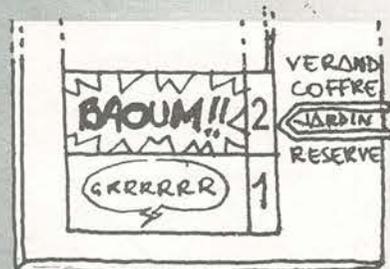
### PHASE 1: LES SNARPS

Chaque joueur décide en secret de ce qu'il va faire pendant ce tour de jeu en posant les cartes correspondantes dans son carnet: transformation ou bruit, puis déplacement de son SNARP.

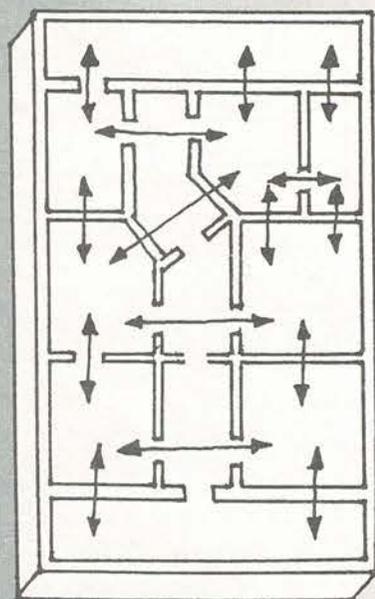
● Transformation: il faut assembler les cartes entre elles de façon qu'il y ait toujours deux ronds de la même couleur l'un à côté de l'autre. La hauteur d'une transformation peut ainsi varier de deux à cinq cartes. Plus le nombre obtenu en additionnant les différents chiffres situés à droite des cartes est important, plus le monstre créé sera effrayant.



Ce très beau SNARP vaut huit points et va se rendre dans le bureau.



Trois points de bruit pour ce SNARP se rendant dans le jardin.



● Bruit: il suffit de poser une ou plusieurs cartes bruit dans le carnet. L'addition des points à droite des cartes indique la force du bruit.

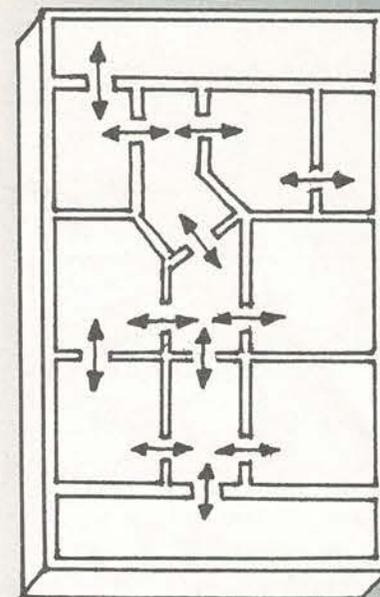
● Si un joueur décide de ne faire aucune de ces deux actions, il ne pose aucune carte dans son carnet.

● Déplacements: chaque joueur indique en déplaçant le marqueur de son carnet dans quelle pièce son SNARP va aller (il peut très bien rester dans la même pièce). Les SNARPS peuvent passer à travers les murs et se rendre dans n'importe quelle pièce adjacente à celle où ils se trouvent. Craignant les courants d'air, ils ne s'arrêtent jamais dans les couloirs mais se rendent directement dans la pièce immédiatement en face de celle où ils sont. (Au premier tour de jeu, chacun indique une pièce de son choix).

Une fois les cartes posées et le curseur déplacé, les joueurs referment le carnet.

## PHASE 2: LES PERSONNAGES

Chaque joueur, en commençant par celui qui est à gauche du meneur de jeu, déplace un des personnages dans une pièce adjacente. Les personnages ne se déplacent qu'en empruntant les portes, mais ils peuvent se rendre dans les couloirs. Chaque joueur déplace le personnage de son choix, même si celui-ci a déjà été déplacé par un autre joueur. Un même personnage peut donc être déplacé dans une pièce une, deux, trois, quatre fois ou pas du tout.



## PHASE: 3 ACTION!

Les joueurs découvrent tous ensemble leur carnet et effectuent ce qu'ils avaient prévu, en commençant par les déplacements des SNARPS, puis les bruits, et finalement essayent d'effrayer les personnages.

**DÉPLACEMENT:** Chaque joueur place son SNARP dans la pièce indiquée dans son carnet à la phase 1.

**BRUIT:** Si plusieurs SNARPS sont dans une même pièce et que l'un d'entre eux fait du bruit, il fait fuir les autres SNARPS dans une pièce adjacente de son choix (en respectant les règles de déplacement des SNARPS). Si plusieurs SNARPS font du bruit, celui qui fait le plus de bruit fait fuir les autres; si deux ou plusieurs SNARPS font autant de bruit les uns que les autres, ils fuient tous. Le joueur qui fait du bruit déplace le SNARP d'un autre joueur (en respectant l'ordre de jeu habituel). Le fait d'être déplacé ne modifie pas le carnet et on fait du bruit ou une apparition dans cette nouvelle pièce, si le carnet le prévoit.

Si un ou plusieurs personnages se trouvaient dans la pièce où le bruit a éclaté, leur marqueur frayeur est reculé d'autant de cases que de SNARPS ayant fui.

**FRAYEUR:** les SNARPS qui se sont transformés à la phase 1 essaient d'effrayer les personnages présents dans la pièce en jetant le dé. Plusieurs personnages présents dans une même pièce se réconfortent mutuellement; on rajoute donc un point au résultat du dé s'il y a deux personnages dans la pièce, deux points s'il y en a trois et trois points s'il y en a quatre. Si le total dé plus points supplémentaires est supérieur ou égal aux points de transformation du SNARP (addition des chiffres à droite des cartes transformation), il ne se passe rien. Si ce total est inférieur à celui des points de transformation, les personnages ont peur: le marqueur frayeur est avancé de la différence (points de transformation, moins total des points supplémentaires).

dé	personnages dans la pièce	points supplémentaires à ajouter au dé	points de transformation
1 à 6	1	0	3 à 8
	2	1	
	3	2	
	4	3	

Exemple 1 dé = 1

personnages dans la pièce: 1 (zéro point supplémentaire)

points de transformation: 3

FRAYEUR:  $3 - 1 = 2$ , le marqueur est déplacé de deux cases.

Exemple 2 dé = 5

personnages dans la pièce: 3 (2 points supplémentaires)

points de transformation: 6

FRAYEUR:  $6-7=-1$ , il ne se passe rien: le total dé + points supplémentaires est plus élevé que les points de transformation.

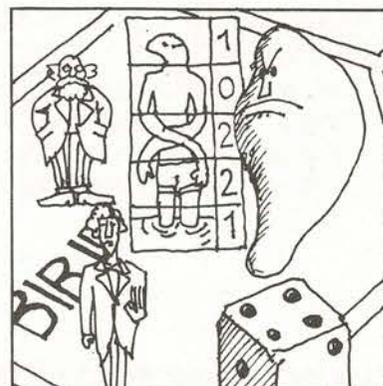
Chaque joueur faisant de même, un personnage peut être effrayé plusieurs fois de suite.



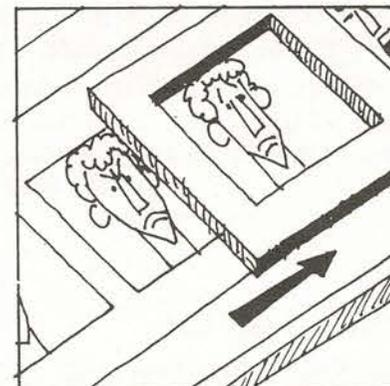
Trois SNARPS sont dans le bureau, deux d'entre eux font du bruit, le troisième une transformation.



Celui qui fait le plus de bruit chasse les deux autres dans la bibliothèque et le laboratoire.



Arrivé dans la bibliothèque, le SNARP tire un 4 au dé; il rajoute 1 point car les personnages sont deux dans la pièce.

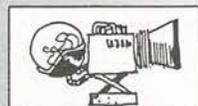


Comme il avait 6 points de transformation, les marqueurs des deux personnages sont avancés d'une case ( $6-(4+1)$ )

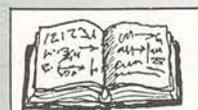
A la fin de cette phase, les joueurs se défaussent des cartes bruit et transformation qui sont dans le carnet, qu'elles aient servi ou non.

#### PHASE 4: LES OBJETS

Si un SNARP est le seul SNARP dans une pièce, il récupère l'objet qui s'y trouve. Si la carte objet a un fond vert il la garde secrète et la joue à n'importe quel tour de jeu (il n'y a pas de limite au nombre d'objets qu'un joueur peut posséder). Si le fond est rouge, le joueur montre la carte immédiatement. Un joueur ne peut pas utiliser plus d'un objet par tour de jeu. Une fois utilisé, il est écarté du jeu jusqu'à l'apparition du ventilateur.



**LA MACHINE A REMONTER LE TEMPS:** Permet de changer toutes les informations de son carnet (à condition bien sûr de respecter les règles). Cette carte se joue à la fin de la phase 2.



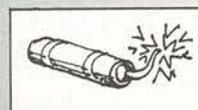
**LE LIVRE:** Grâce aux informations qu'il contient, le SNARP se transforme plus facilement. Il peut avoir huit cartes en main à la phase 5 (mais il ne pourra pas faire de transformation de plus de cinq cartes).



**LE TRANSMUTEUR:** Permet d'échanger la position de deux personnages à la fin de la phase 2.



**LA BOULE DE CRISTAL:** Permet de voir l'avenir en consultant le carnet d'un autre joueur. Cet objet peut être utilisé à n'importe quel moment.



**LE PÉTARD:** On peut faire éclater le pétard à la phase 3 dans n'importe quelle pièce (que son propre SNARPS s'y trouve ou non). Il s'agit d'un bruit supérieur à tous les autres bruits qui fait fuir tous les SNARPS présents dans la pièce. Les conséquences sont les mêmes que pour un bruit ordinaire.

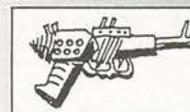
**LE TUBE DE COLLE:** Le SNARP reste immobilisé. Il ne peut pas se déplacer à la phase 3 du tour suivant. Cette carte se montre immédiatement.



**LA BANANE:** Ne sert strictement à rien mais vous pouvez toujours la manger.



**LE PISTOLET:** Arme favorite du professeur, elle oblige le joueur à n'avoir que trois cartes en main à la phase 5. Cette carte se montre immédiatement.



**LE VENTILATEUR:** Tous les objets déjà utilisés ou encore sur le plateau ainsi que ceux en main des joueurs sont retirés, mélangés face cachée et remis sur le plateau. Cette carte se joue immédiatement (si un autre joueur tire en même temps le pistolet ou la colle, il rend sa carte mais applique malgré tout la pénalité à la phase 5).



### PHASE 5: LES CARTES

Les cartes du carnet sont remises à la pile à la fin de la phase 3. Quant aux autres, les joueurs se défaussent d'autant de cartes transformation qu'ils le désirent (un joueur peut très bien garder toutes les siennes). Le meneur de jeu distribue des cartes transformation pour que chaque joueur en ait de nouveau cinq en main.

#### CHANGEMENT DE MENEUR DE JEU ET RETOUR A LA PHASE 1

### CONSEILS

- D'autres joueurs ont le même objectif que vous, profitez-en pour élaborer des tactiques communes, personne ne vous interdit de communiquer entre vous!
- Servez-vous rapidement de vos cartes objets avant que la carte ventilateur ne soit tirée.
- Essayez de profiter des transformations des autres SNARPS pour effrayer les personnages qui figurent sur votre carte objectif.
- Dès que le marqueur frayer d'un personnage est sur la case panique, un des joueurs n'est plus loin de la victoire: faites du bruit à plusieurs dans la pièce où se trouve ce personnage, vous ferez ainsi reculer son marqueur.
- Faites du bruit dans les pièces où vous voulez récupérer des objets, vous aurez plus de chance de vous retrouver seul à la phase de ramassage des objets.

### FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui possède la carte objectif dont les deux personnages atteignent le degré PANIQUE sur le plateau de jeu gagne la partie.

