

NUNS ON THE RUN

Règle de jeu

Un jeu mystérieux pour 2-8 joueurs par Frédéric Moyersoen
Durée: ca. 45 minutes à partir de 10 ans.

"...sachez que votre péché vous trouveras."

Nombres 32:23

Les novices sont étourdies! La tentation les a poussé à quitter leur cellule et elles espèrent ne pas être capturées par l'abbesse et la prieure. Néanmoins, les gardiennes sont rapides et leur ouïe est excellente. Il faudra de la ruse et un peu de chance pour retourner dans son lit sans être attrapée!

Matériel de jeu

1 dé à 6 faces
 1 livret de règles



Feuilles novices



6 Fiches novices



2 Gardiennes



Le plateau de jeu



16 Marqueurs bruit et disparu



Marqueurs « capturés » et tour de jeu

1 réglette ligne de vue

66 Cartes



6 Cartes personnage



4 Cartes de mouvement pour les gardiennes



24 Cartes de mouvement pour les novices



8 Cartes Désir Secret



8 Cartes Bénédiction



16 Cartes Trajets de gardes

Mise en place

Placez les marqueurs « Skritch/Vanished » (Bruit/Disparu) à côté du plateau de jeu. Placez le marqueur de tour (en forme U) sur le n° 1 du compte-tour (coin supérieur à droite). Mettez le marqueur « # novices captured » (nombre de novices capturées) au-dessus du compte-tour.

☞ Décidez qui jouera avec les gardiennes.

S'il y a 7 ou moins de joueurs, un joueur contrôlera les 2 gardiennes. S'il y a 8 joueurs, deux vont jouer en équipe. Chacun contrôlera un personnage. Ensuite, préparez la mise en place pour les gardiennes :

- Placez les 2 figurines de gardes dans la cellule de l'abbesse « Abbess's Cell » (location 26).
- Prenez au hasard 2 cartes Bénédiction et assignez-les chacune à un personnage spécifique.
- Prenez les cartes de mouvement pour les gardes.

☞ Tous les autres joueurs jouent les novices. Votre novice recevra :

- Une fiche novice au hasard. Placez la fiche dans la cellule correspondante (locations 1 - 6).
- Une carte Désir Secret au hasard. Gardez l'information sur cette carte cachée pour les autres joueurs.
- Les 4 cartes de mouvement de votre novice (à l'arrêt, marche furtive, marche normale et en courant).
- 1 Carte Bénédiction au hasard. Gardez cette carte secrète pour les autres joueurs.
- Votre carte personnage, une feuille novice et un instrument d'écriture (à prévoir). Placez votre carte personnage sur le côté « on the run » (en cavale) et non sur le côté « caught » (capturé).

☞ Ne regardez pas les cartes Désir Secret et Bénédiction non-attribuées. Retournez-les dans la boîte de jeu.

Bénédiction

Chaque novice et chaque gardienne reçoivent une carte Bénédiction au début de la partie. S'il n'y a qu'un joueur garde, prenez soin à assigner les cartes séparément et veillez à ce que la gardienne n'utilise que sa propre carte.

Une Bénédiction est un avantage unique que vous pouvez utiliser au cours de la partie. Après utilisation, défaussez la carte dans la boîte de jeu.



Cartes de la priere

Cartes de l'abbesse

Séquence de jeu

Chaque tour de jeu consiste en 3 parties :

☞ Les novices se déplacent

- Notez le mouvement sur la feuille
- Révélez la carte de mouvement
- Lancez le dé pour le bruit

☞ Les gardiennes se déplacent

- Déplacez les 2 gardiennes
- Révélez les cartes de mouvement
- Enlevez les marqueurs bruit/disparu.
- Lancez le dé pour écouter

☞ Déplacez le marqueur de tour

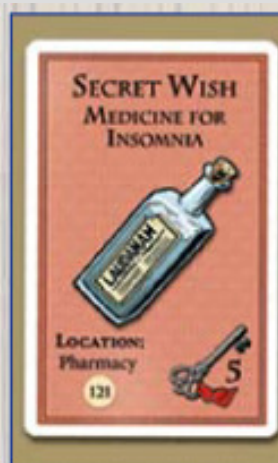
Si personne a gagné avant la fin du 15^{ème} tour, le jeu est terminé et les gardiennes gagnent.

Important: Au début du jeu, les novices reçoivent 2 phases de mouvement. Ces 2 phases font partie du premier tour de jeu. Déplacez les novices deux fois de suite en suivant les règles ci-dessous. Ensuite, les gardiennes se déplacent pour leur premier tour.

Comme nous allons décrire le tour de jeu par type de personnage, vous trouverez dans les cadres bleus les infos pour le « joueur opposé ».

Les novices

En tant que novice, vous avez une carte Désir Secret. Cette carte indique la clef et l'endroit fermé où se trouve l'objet convoité. Pour gagner, vous devez d'abord prendre la clef, ensuite ramasser l'objet, et finalement retourner à votre cellule. Si vous êtes le premier et si vous y parvenez avant la fin du 15^{ème} tour, vous avez gagné!



D'abord vous devez vous rendre au point 130 dans la chapelle pour la clef # 5.

Ensuite, vous devez aller au point 121 à la pharmacie afin de récupérer la « médecine ».

Finalement, il faut retourner à sa cellule sans se faire attraper.

Comme novice, votre tour de jeu consiste en 3 phases.

☞ Notez votre mouvement sur votre feuille novice (vous ne déplacez votre fiche novice sur le plateau de jeu que lorsque vous êtes vu).

☞ Révélez la carte de mouvement en fonction de la distance de déplacement effectuée.

☞ Vérifiez si vous avez fait du bruit.

1. Notez le mouvement

Au lieu de déplacer votre fiche personnage sur le plateau de jeu, vous allez noter tous vos mouvements sur la feuille novice.

Chaque tour, vous pouvez vous déplacer de 0 à 5 points. Notez sur la feuille le point d'arrivée et le nombre de points parcourus. Notez également la carte de mouvement que vous utilisez (a = arrêt, f = marche furtive, m = marche normale et c = courir).

Pendant le premier tour, vous avez un double déplacement (en utilisant la même carte de mouvement). Tous les joueurs novices effectuent cette étape en simultanée.

Votre première destination est la clef dont vous seul connaissez la localisation. Vous ne pouvez que récupérer la clef qui est indiquée sur votre carte Désir Secret.

Afin de prendre la clef, vous devez vous arrêter sur le point correspondant. Votre déplacement doit donc se terminer sur ce point. Il en suit que si vous ne faites que passer, vous n'avez pas récupéré la clef.

Notez « clef » sur la feuille à l'endroit où vous vous arrêtez pour prendre la clef.

Dès que vous avez la clef, vous pouvez franchir toutes les portes fermées (inclus les serrures d'une couleur différente). Si vous êtes capturé ultérieurement, vous gardez toujours votre clef.

A chaque point que vous franchissez, vérifiez que vous n'entrez pas dans la ligne de vue d'une gardienne (voir page 5). Si vous êtes vu, il faut vous dévoiler en plaçant votre fiche novice à l'endroit exact où vous vous trouvez. Tant que vous restez dans la ligne de vue d'une gardienne, il faut déplacer la fiche novice sur le plateau de jeu (et également remplir la feuille novice). Dès que vous quittez la ligne de vue, vous placez un marqueur « Disparu » (Vanished) ENTRE le point où vous avez été vu en dernier lieu et le point où vous avez quitté la ligne de vue.

Gardiennes: Vous ne devez pas vous déplacer dans la direction d'un bruit ou d'un marqueur disparu. Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction tant que les marqueurs (ou une novice visible) sont sur le plateau. Ceci vous permet de rattraper une novice par un raccourci ou de surprendre une autre novice dans les parages!

Quand vous avez atteint l'endroit de votre Désir Secret, vous devez vous y arrêter également. Notez « DS » sur votre feuille à l'endroit où vous vous arrêtez pour prendre l'objet.

Si vous êtes capturé par la gardienne, vous êtes ordonné de marcher (pas courir) dans la direction de votre cellule par le chemin le plus court. Comme il

s'agit d'un ordre, libre à vous d'obéir ou pas.

Néanmoins, si vous suivez l'ordre à la lettre et tant que vous suivez cet ordre, vous ne pouvez pas être pris en chasse à nouveau. Tournez votre carte personnage vers le côté « caught » (capturé) comme aide-mémoire. Continuez à déplacer votre fiche novice visiblement sur le plateau de jeu (en marchant vers votre cellule par le chemin le plus court). Vous ne devez pas placer de marqueurs Disparu et ne devez pas lancer le dé pour le bruit.

Par contre, dès que vous disparaissiez hors vue des gardiennes, remplacez votre fiche dans votre cellule et retournez votre carte sur le côté « on the run » (en cavale). Au tour ou vous disparaissiez, ne placez pas encore de marqueur « disparu » et ne lancez pas le dé pour le bruit. A partir du tour prochain, votre immunité disparaît et la chasse reprend comme avant.

Si vous avez déjà atteint votre Désir Secret avant d'être capturé, vous perdez l'objet et vous devez retourner à l'endroit avant de rejoindre votre cellule afin de gagner.

Exemple: Celeste part de sa cellule (4). Elle note son nom et son point de départ sur sa feuille (voir ci-dessous).

- Au premier tour, elle effectue un double déplacement et décide de courir (10 points vers 88). Sur sa feuille elle note: "88 - 10 c."
- Au second tour, elle marche 3 points vers 130 et s'arrête là pour récupérer ses clefs. Elle note..... "130 - 3 m. Clef"
- Au tour 3, elle marche furtivement 2 points vers 115, en notant: "115 - 2 f."
- Etc.

NUNS ON THE RUN NOVICE LOG SHEET
 Novice: Celeste (4)
 Use this sheet to verify your moves at the end of the game.

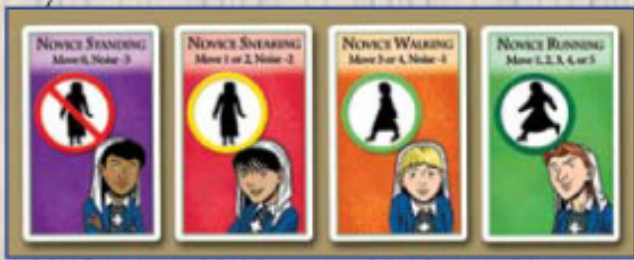
Turn #	End Space	Movement ss-sn-w-r	Turn #	End Space	Movement ss-sn-w-r
1	88	10 r (2x move)	1		
2	130	3 w K	2		
3	115	2 sn	3		
4	126	5 r	4		
5	121	5 r SW	5		
6	70	5 r	6		
7	21	5 r	7		
8	4	4 w win	8		
9			9		
10			10		
11			11		
12			12		

2. Révélez la carte de mouvement

A ce moment, vous révéléz votre carte de mouvement qui correspond au déplacement que vous avez effectué pendant le tour. Chaque joueur novice révèle sa carte en simultanément.

Vos options sont:

- ☞ **A l'arrêt** — vous n'avez pas bougé (Modificateur de bruit = -3)
- ☞ **Marche furtive** – marche de 1 à 2 points (Modificateur de bruit = -2)
- ☞ **Marcher** – marche de 3 à 4 points (Modificateur de bruit = -1)
- ☞ **Courir** – déplacement de 1 à 5 points (Modificateur de bruit = 0)



En général, au plus vite que vous avancez, au plus de bruit que vous faites en vous déplaçant et au plus de chance qu'il y a qu'une gardienne vous entende.

3. Lancez le dé pour le bruit

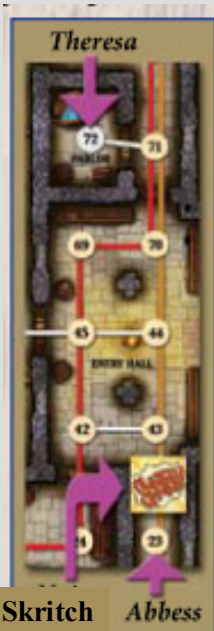
A moins que les 2 gardiennes ont couru au tour précédent, tous les novices doivent lancer le dé (dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du joueur garde). Vous appliquez le modificateur de bruit (comme indiqué sur votre carte révélée) au jet de dé. Le résultat modifié indique la distance maximale que les gardiennes peuvent vous entendre. Comptez la distance de point en point le long de n'importe quelle trajet et à travers les portes.

Si une gardienne est dans la zone d'ouïe, vous devez placer un marqueur « skritch » à côté de cette gardienne dans la direction du bruit (= distance la plus courte entre vous et la gardienne).

S'il y a 2 directions possibles (trajets différents à distance égale), placez le marqueur sur l'une ou l'autre trajet au choix.

Même s'il y a déjà un marqueur « skritch » à côté de la gardienne, placez-en un de plus.

Exemple: L'abbesse est au point 23. Theresa marche et s'arrête en 72. Elle lance 6 au dé, ce qui fait 5 (en appliquant le -1 de la marche). Comme elle se trouve à 5 pas de l'abbesse, elle place un marqueur sur la porte à côté de l'abbesse au point 23. Il est temps pour une petite prière (mentale).



Skritch Abbess

Les gardiennes

En tant que joueur garde, vous contrôlez l'abbesse et la Prieure (nommé les gardiennes). Vous vous déplacez dans le couvent à la recherche de novices qui sont en cavale dans le but de les attraper.

Vous gagnez si vous obtenez autant de points de capture qu'il y a de joueurs en jeu. Vous gagnez également si aucune novice a gagné à la fin du 15^{ème} tour de jeu.

A 8 joueurs, les deux joueurs gardes gagnent ou perdent toujours en équipe!

Le tour de jeu des gardiennes consiste en 4 phases:

- ☞ Déplacez chaque gardienne le long de son trajet (à la recherche de novices).
- ☞ Révélez la carte de mouvement applicable pour chaque gardienne.
- ☞ Retirez tous les marqueurs bruit et disparu du plateau de jeu.
- ☞ Lancez le dés pour entendre des bruits.

1. Déplacez les gardiennes

Vous devez déplacer l'Abbesse et la Prieure de point en point selon des trajets préprogrammés.

Normalement, tant que les novices restent silencieuses et non-détectées, vous suivez les trajets colorés sur le plateau de jeu.

Néanmoins, au moindre bruit suspect ou détection visuelle, vous pouvez quitter votre trajet et prendre les novices en chasse!!

Novices: A moins qu'une gardienne ne vous voit, votre fiche novice reste toujours dans sa cellule pendant que vous errez dans le couvent! Vous notez vos déplacements sur votre feuille novice.

Vous commencez le jeu avec une série de cartes de trajets. Chaque gardienne doit toujours avoir une carte trajet face visible assigné à elle. A chaque fois que vous complétez un trajet avec une gardienne, défaussez la carte.

Ensuite, choisissez parmi les cartes qui vous restent, une nouvelle carte qui correspond à votre position actuelle. Au début du jeu, vous pouvez choisir entre 8 cartes à partir de la cellule de l'abbesse (point 26).

Chaque gardienne suit son propre trajet et chacune peut choisir un nouveau trajet indépendamment de l'autre.

Notez que 2 cartes (About Turn) permettent de faire



demi-tour et de suivre le même trajet dans le sens opposé.

Vos figurines de gardiennes doivent toujours se trouver à leur position actuelle sur le plateau de jeu. Quand vous vous déplacez, vous déplacez votre figurine en suivant le trajet (afin que les novices peuvent vérifier à tout moment si elles entrent en vue). Prenez soin de toujours déplacer votre figurine de front, dans la direction de marche.

A chaque tour, chacune de vos gardiennes peut soit marcher (avancer de 3 ou 4 points) ou courir (avancer de 5 ou 6 points). Marcher permet à une gardienne d'entendre les bruits que les novices font à proximité. Courir est intéressant pour surprendre les novices ou pour capturer une novice qui est détectée. Malheureusement, en courant on n'entend plus rien!

Certaines portes sont marquées d'un symbole serrure. Ces portes sont fermées à clef. Chaque gardienne est équipée d'un passe-partout qui permet d'ouvrir toutes les portes fermées. Une porte ne bloque donc jamais le déplacement d'une gardienne.

Novices: Votre première destination est de prendre votre clef. Dès que vous l'avez, vous pouvez également passer toutes les portes, sans limite.

Tant qu'il n'y a aucune détection (ni visuelle, ni auditive), chacune de vos gardiennes doit continuer à suivre le trajet indiqué sur la carte jusqu'à destination (l'hexagone noir à la fin d'un trajet). Une gardienne ne changera de trajet qu'après avoir complété le précédent. Si un trajet est terminé au milieu d'un tour de jeu, vous pouvez immédiatement sélectionner un nouveau trajet qui débute à l'endroit où vous êtes et continuer votre déplacement.

Novices: Il y a deux cas où une gardienne peut s'écarter de son trajet: soit en vous voyant (vous êtes dans la ligne de vue), soit en vous entendant (si vous êtes trop rapide, elle peut entendre vos pas). Certaines cartes Bénédiction peuvent créer des faux bruits, ce qui intéressant pour attirer une gardienne dans une mauvaise direction ou vers les autres novices.

Ligne de vue

A chaque pas qu'une gardienne avance, les novices doivent vérifier si elle ne devient pas visibles. Une gardienne qui voit une novice peut immédiatement se déplacer librement (donc dans toute direction) dans l'espoir de capturer des novices. Une gardienne voit tout ce qui se trouve devant et à côté d'elle dans un arc de 180°. Pour cela il est important que la figurine fait toujours face dans la direction de mouvement.

Une porte ou un mur bloque toujours la ligne de vue. Par contre, les arbres, colonnes et statues ne bloquent pas la ligne de vue.

En cas de doute, il suffit de demander au joueur



En vue



En vue



Hors vue

garde de vérifier la ligne de vue en utilisant la règle. Celui-ci pose la règle entre deux points afin de déterminer si la vue est bloquée ou pas. Libre à vous de demander de vérifier plusieurs lignes de vue (afin de le mettre sur une mauvaise piste). La vision est toutefois limitée à une distance de 6 points. Au-delà, une novice reste cachée dans l'ombre.

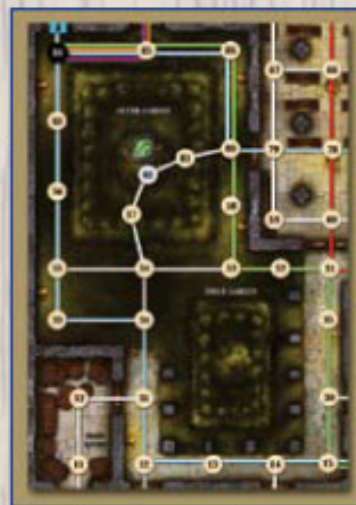
Sur le plateau de jeu, il y a quelques endroits particuliers qui sont difficile à franchir parce que le champ de vue sont important: le cloître, la chapelle et les jardins.

A la page 8, on peut vérifier toutes les lignes de vues à ces endroits.

☪ La plupart des pièces ont des portes qui bloquent la ligne de vue, mais plusieurs pièces n'en ont pas (10 à 11, 7 à 8 et 9, 118 à 119).

☪ Les jardins ont 2 coins qui permettent de se cacher derrière. Il y a également des longues lignes de vue qui ne sont que limitées par la distance de 6 points. En plus, le point 82 est en fait dans le feuillage de l'arbre! Ce point n'est que visible en passant par là!

☪ Dans le cloître, les colonnes ne bloquent pas la ligne de vue, mais les murs autour de l'alcôve 67 le font.



⌚ Dans la chapelle, les colonnes ne bloquent pas la vue (p.e. 112 est visible à partir de 105). Par contre, le mur derrière l'autel bloque la vue (p.e. 134 n'est pas visible à partir de 114 et 150 n'est que visible à partir de 134 et 135). En plus, les confessionnaux en 103 et 107 ne sont que visibles qu'en étant sur le même point (le petit rideau est fermé!).



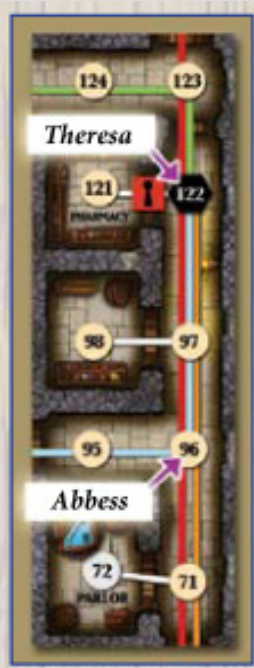
Une gardienne ne se retournera jamais pour regarder derrière elle pendant qu'elle se déplace. Quand elle doit tourner, elle pivote sur place, regarde dans son nouvel champ de vue et continue dans sa nouvelle direction.

Exemple: *Theresa s'est arrêté au point 122 juste derrière l'Abbesse en 96.*

Malheureusement, l'Abbesse ne continue pas tout droit, mais pivote pour aller vers 95.

A ce moment précis, Theresa doit dévoiler sa position et place sa fiche en 122.

L'Abbesse peut changer immédiatement de direction pour capturer l'imprudente novice.



La chasse aux novices

Il y a 3 cas qui permettent à une gardienne de quitter son trajet:

- ⌚ Elle voit une novice.
- ⌚ Elle voit un marqueur Disparu (Vanished).
- ⌚ Il y a un marqueur Bruit (Skritch) à côté d'elle.

Dans tous ces cas, la gardienne a le droit de quitter immédiatement son trajet préprogrammé dans TOUTE direction (donc pas nécessairement dans la direction du bruit ou de la novice). Vous pouvez toujours vous déplacer entre 3 à 6 points et si vous marchez (3 à 4 points), vous pouvez toujours essayer d'entendre des novices à la fin du tour.

Si une gardienne a fait une détection, uniquement cette gardienne peut réagir à cette détection. L'autre doit poursuivre son trajet.

Si au début de votre tour, il n'y a plus de marqueur bruit/disparu ou de novice visible, vous êtes obligé de retourner vers votre trajet par le chemin le plus court et de poursuivre ce trajet dans la direction suivie au préalable.



Capture d'une novice

Si une gardienne se trouve à un moment donné sur le même point qu'une novice, celle-ci est automatiquement capturée. Elle est réprimandée et sommée de retourner à sa cellule. La novice doit donc retourner vers sa cellule et perd son Désir Secret, au cas où elle l'avait déjà pris (voir page 3).



Vous gagnez un point de capture et déplacez le marqueur « # Novices captured » (pas le marqueur de tour) d'une case sur le compte-tour.

Vous pouvez continuer à vous déplacer après la capture d'une novice. Vous pouvez capturer la même novice plus d'une fois pendant la partie. A chaque fois, vous gagnez un point de capture.

Dès que vous avez autant de points qu'il y a des joueurs, vous avez gagné!

Novices: Être capturée est un mauvais moment. Vous êtes ordonné de retourner dans la direction de votre cellule et gare à celui qui n'obéit pas. En plus, vous perdez votre Désir Secret. Par contre, vous gardez la clef que vous auriez déjà ramassée.

2. Révélez la carte de mouvement

Après avoir déplacé les 2 gardiennes, révélez la carte de mouvement pour chaque gardienne.

Cette carte doit correspondre exactement au déplacement effectué : soit marcher, soit courir.

3. Enlevez les marqueurs

Enlevez tous les marqueurs Bruit et Disparu du plateau de jeu. Aucun marqueur ne reste plus qu'un tour de jeu sur le plateau. Néanmoins, la même novice peut immédiatement provoquer le placement d'un nouveau marqueur.

4. Lancez le dé pour écouter

Chaque gardienne qui n'a pas couru pendant son tour de jeu, peut lancer le dé pour entendre du bruit. Ce jet indique la distance d'écoute à partir de la gardienne concernée. Elle compte de point en point dans toutes les directions en suivant les trajets et en passant ainsi à travers les portes.

Chaque novice qui se trouve dans la portée d'écoute, applique son modificateur de bruit, comme indiqué sur sa carte de mouvement (voir page 4).

Si la distance entre la novice et la gardienne est égal ou inférieur au jet de dé modifié, la novice doit placer un marqueur bruit à côté de la gardienne dans la direction du bruit (en suivant le trajet le plus court).



S'il y a 2 directions possibles (trajets différents à distance égale), placez le marqueur sur l'une ou l'autre trajet au choix.

Même s'il y a déjà un marqueur bruit à côté de la gardienne, placez-en un de plus.

Chaque novice dans le rayon d'écoute doit placer un marqueur bruit (les gardiennes peuvent entendre plusieurs bruits en même temps!). Une novice qui se trouve dans le rayon d'écoute des 2 gardiennes, doit placer un marqueur de bruit pour chaque gardienne!!!

Novices: Vous lancez également le dé pour le bruit que vous faites à la fin de votre mouvement. Un jet de dé élevé est bon pour les gardiennes, mais une mauvaise chose pour vous!

Une Bénédiction peut être jouée au moment précis que la carte décrit.

Si vous pouvez influencer le résultat du dé, vous jouez votre carte juste après le lancer de dé que vous voulez modifier.

Le faux bruit permet aux gardiennes de se déplacer au tour suivant dans une direction quelconque.



Novices: Si vous avez la carte « Faux Bruit » (False noise), vous pouvez placez un marqueur bruit pendant cette phase. Si vous le faites, ne révéléz votre carte qu'au tour prochain dans la même phase !

Déplacez le marqueur de tour

Glissez le marqueur de tour d'une case vers le bas sur le compte-tour. Le tour actuel est terminé et c'est de nouveau aux novices à se déplacer.

Le jeu se termine au plus tard à la fin du tour 15.

Fin du jeu & gagner

Une **NOVICE** gagne si elle a pris sa clef, son Désir Secret et si elle est retournée à sa cellule avec cet objet. Le jeu s'arrête immédiatement.

Si deux ou plus de novices gagnent au même tour de jeu, c'est la novice qui s'est fait capturée le moins de fois qui gagne. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire!

Note: *Si vous êtes capturé sur votre point de Désir Secret ou en rentrant vers la cellule, vous devez impérativement retourner au même endroit pour pouvoir gagner!*

Les **GARDIENNES** gagnent si elles accumulent autant ou plus de point de capture qu'il y a de joueurs (p.e. 6 points de capture dans un jeu à 6 joueurs). Elles gagnent également si aucune novice ne gagne avant le 15^{ème} tour de jeu.

VARIANTES

Avant de débiter une partie, mettez vous d'accord d'appliquer oui ou non l'une ou l'autre variante.

☾ Quand vous voulez « courir », effectuez exactement 5 points (au lieu de 1 à 5).

☾ Quand un joueur garde expérimenté est face à des novices inexpérimentées, vous pouvez handicaper le joueur garde en limitant les gardiennes à maximum 5 points de mouvement (au lieu de 6).

☾ Pour faciliter la tâche du joueur garde, vous pouvez convenir que le nombre de capture doit être égal au nombre de novices (au lieu d'égal au nombre de joueurs).

☾ Pour augmenter sensiblement la difficulté aux novices, vous pouvez annuler le double déplacement initial. Attention, le départ risque de devenir chaud!

Notes de l'auteur

☾ Les gardiennes doivent régulièrement alterner marcher pour entendre et courir pour parcourir le plus d'endroits possibles. Bien sélectionner les trajets les plus opportuns et une bonne succession de trajets sont des décisions importantes.

☾ Les novices doivent faire attention à ne pas tricher (même involontairement) afin de garder tout le suspense et plaisir dans le jeu. Elles doivent faire particulièrement attention aux lignes de vue et au rayon d'écoute/bruit lors du lancer de dé.

☾ Les novices doivent éviter de prendre trop de risques (comme courir à proximité d'une gardienne). Parfois, s'arrêter est la meilleure option, mais gare à la novice trop lente qui perd trop de temps et ne peut plus terminer sa course dans la limite des 15 tours.

☾ Les novices doivent bien tenir à l'œil les trajets que les gardiennes suivent. Tant qu'aucun bruit n'est détecté, les novices savent parfaitement comment les gardiennes peuvent se déplacer.

☾ De son côté, le joueur garde doit observer les cartes de mouvement des novices afin de pouvoir déterminer si elle sont proches ou loin.

☾ Certains endroits (jardins, chapelle et cloître) sont difficile à franchir inaperçu. Traversez ces endroits avec prudence (mais sans traîner)!

☾ Rester immobile dans une cachette peut parfois être la meilleure option, mais la cachette peut également devenir un piège si le jet de dé est mauvais.

Remerciements

Créateur de jeu: Frédéric Moyersoen

Graphismes: Jacob Chabot (boîte, cartes, marqueurs), Jared Blando (plateau de jeu)

Developpement:

Alex Yeager, Pete Fenlon, Coleman Charlton

Production: Pete Fenlon, Coleman Charlton

Testeurs de jeu: Les joueurs du Red Dragon, Repos du Guerrier, TSA, et Speltafel,

Alexander Moyersoen, Su Pellitieri, Tom Pellitieri.

And the Ann Arbor and Toledo Gaming Groups.

Remerciements à: Peter Bromley, Robert T. Carty Jr., Dan Decker, Morgan Dontanville, Bill Fogarty, Nick Johnson, Ron Magin, John McBrady, Kim McBrady, Marty McDonnell, Jim Miles, Bridget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai, Guido Teuber, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann.

Copyright © 2010 Mayfair Games, Inc. "Nuns On The Run!" is a trademark of Mayfair Games, Inc. All rights reserved.



S'il vous manquerait des pièces, veuillez prendre contact avec: custserv@mayfairgames.com.

Séquence de jeu

Chaque tour de jeu consiste en 3 parties:

Les novices se déplacent

- Notez le mouvement sur la feuille
- Révélez la carte de mouvement

Les gardiennes se déplacent

- Déplacez les 2 gardiennes
- Révélez les cartes de mouvement
- Enlevez les marqueurs bruit/disparu.

Déplacez le marqueur de tour

Si personne a gagné avant la fin du 15^{ème} tour, le jeu est terminé et les gardiennes gagnent.

LOS FOR GARDENS — ☒ = blocked, ✓ = visible

55	56	57	58	80	81	82	83	84	85	86	
☒	☒	✓	✓	✓	✓	☒	☒	☒	☒	☒	12
☒	✓	✓	✓	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	13
✓	☒	✓	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	14
☒	☒	☒	✓	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	15
✓	☒	✓	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	30
☒	☒	✓	✓	✓	✓	☒	✓	✓	☒	✓	31
✓	✓	✓	✓	✓	✓	☒	✓	✓	✓	✓	33
✓	✓	✓	✓	✓	✓	☒	✓	✓	✓	✓	34
✓	✓	✓	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	35
✓	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	51
✓	✓	✓	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	52
✓	✓	✓	✓	✓	✓	☒	✓	✓	✓	✓	53
✓	✓	✓	✓	✓	☒	✓	✓	✓	✓	✓	54
	✓	✓	✓	✓	☒	✓	✓	✓	✓	✓	55
		✓	✓	✓	☒	✓	✓	✓	✓	✓	56
			✓	✓	☒	✓	✓	✓	✓	✓	57
				✓	☒	✓	✓	✓	✓	✓	58
					✓	☒	✓	✓	✓	✓	80
						☒	✓	✓	✓	✓	81
							☒	☒	☒	☒	82
								✓	✓	✓	83
									✓	✓	84
										✓	85

12-15, 30-31, 33-35, 51-54 all have LOS to each other; except that 33 is blocked from 12-15 and 30-31.

LINE OF SIGHT FOR CLOISTER — ☒ = blocked, ✓ = visible

65	66	67	68	73	74	75	76	90	91	92	93	94	
✓	✓	☒	☒	☒	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	☒	37
✓	✓	☒	☒	☒	✓	✓	✓	✓	✓	☒	✓	☒	38
✓	✓	☒	☒	☒	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	☒	39
✓	✓	☒	✓	☒	☒	✓	✓	✓	✓	☒	☒	☒	40
✓	✓	☒	✓	✓	☒	✓	✓	☒	✓	☒	☒	✓	41
☒	✓	☒	✓	✓	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	✓	46
✓	✓	☒	✓	☒	☒	✓	✓	✓	✓	✓	☒	☒	47
✓	✓	☒	☒	☒	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	48
✓	✓	☒	☒	☒	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	49
✓	✓	☒	☒	☒	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	62
✓	✓	☒	☒	☒	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	63
✓	✓	☒	☒	☒	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	64
	✓	☒	☒	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	65
		☒	☒	☒	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	66
			☒	☒	☒	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	67
				✓	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	68

Dots 37-41, 46-49, and 62-64 all have LOS to each other. Dots 73-76 and 90-94 all have LOS to each other.

LINE OF SIGHT FOR CHAPEL — ☒ = blocked, ✓ = visible

103	104	105	106	107	112	113	114	115	116	129	130	131	134	135	150	
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒							
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	☒							
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	☒	✓						
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒					
☒	☒	☒	✓	☒	☒	☒	✓	✓	☒	✓	✓	✓				
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	☒	✓	✓	✓				
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	☒	✓	✓	✓				
☒	☒	☒	☒	☒	✓	✓	✓	✓	☒	✓	✓	✓				
☒	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	☒	✓	✓	✓				
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	☒	✓	✓	✓				
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	

LOS FOR OUTSIDE

132	133	151	152	153	154	
✓	✓	✓	✓	☒	☒	110
	✓	✓	✓	☒	☒	132
		✓	✓	✓	☒	133
			✓	✓	✓	151
				✓	✓	152
					✓	153

Dots 59, 60, 61, 77, 78, 79, 87, 88, 89 all have LOS to each other.

BLESSING



Placez un faux marqueur bruit à côté d'une gardienne.
Défaussez cette carte après usage.
 Les novices peuvent attendre un tour avant de défausser.

BLESSING



Augmentez ou diminuez la distance du bruit:
 Gardiennes: +1
 Novices: -1.
Défaussez cette carte après usage.

BLESSING



Avancez d'un point en plus (2 à 3 en marche furtive, 4 à 5 en marchant et jusqu'à 6 points en courant).
Défaussez cette carte après usage.

BLESSING



Ignorez le résultat du dé et lancez le à nouveau.
Défaussez cette carte après usage.

BLESSING



Ignorez le résultat du dé et lancez le à nouveau.
Défaussez cette carte après usage.

Imprimez cette page sur une feuille auto-adhésive A4, découpez les cartes et collez-les sur les cartes « Bénédiction ».

Ou gardez cette page comme traduction.

Pour toute question:

info@fredericmoyersoen.net

BLESSING



Placez un faux marqueur bruit à côté d'une gardienne.
Défaussez cette carte après usage.
 Les novices peuvent attendre un tour avant de défausser.

BLESSING



Augmentez ou diminuez la distance du bruit:
 Gardiennes: +1
 Novices: -1.
Défaussez cette carte après usage.

BLESSING



Avancez d'un point en plus (2 à 3 en marche furtive, 4 à 5 en marchant et jusqu'à 6 points en courant).
Défaussez cette carte après usage.