

Le Fantôme de l'Opéra

Un jeu d'enquête de **Bruno Cathala & Ludovic Maublanc** pour **2 joueurs** dès **9 ans**
30 minutes environ

 p9

 p17

Paris – 1881 – Opéra Garnier

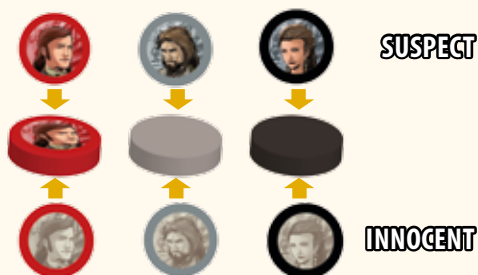
La Carlotta, célèbre cantatrice, répète son prochain récital. Une suite de faits étranges l'effraie chaque jour un peu plus : un lustre se décroche manquant de la tuer, des voix étranges surgissent de nulle part, des portes claquent... C'est clair : un fantôme hante les lieux ! Il est hors de question pour elle de rester à Paris dans ces conditions. Il faut donc élucider ce mystère au plus vite, car elle menace de quitter Paris pour aller présenter son récital à la Scala de Milan ! L'affaire est urgente et la France entière est en émoi... Les premiers éléments de l'enquête ont permis d'identifier huit suspects. Chacun d'entre eux a de bonnes raisons de faire fuir La Carlotta... Arriverez-vous à démasquer le coupable à temps ?



Matériel

- Un plateau de jeu.
- 8 pions personnages recto-verso, de 8 couleurs différentes, présentant une face Suspect et une face Innocent.

Avant la première partie, vous devez coller les autocollants sur les pions en respectant les couleurs (par exemple, fond de l'autocollant rouge sur pion rouge, etc.)



- 8 cartes personnages, représentant chacune un personnage, avec des pictogrammes symbolisant leur pouvoir spécial.



- 1 jeton La Carlotta / 1 jeton Panne d'électricité / 1 jeton Cadenas



- 11 cartes alibis, représentant chacune un personnage ou le Fantôme (3 cartes)



- 1 carte Tour de jeu : recto Enquêteur / verso Fantôme, détaillant les étapes des tours de jeu.



BUT DU JEU

Un joueur incarne un des huit suspects qui se fait passer pour le Fantôme.

Il sera appelé « **le Fantôme** » dans le reste de cette règle.

Il est le seul à savoir sous quelle identité il se dissimule. Son objectif est d'effrayer suffisamment La Carlotta pour lui faire quitter définitivement l'Opéra Garnier...

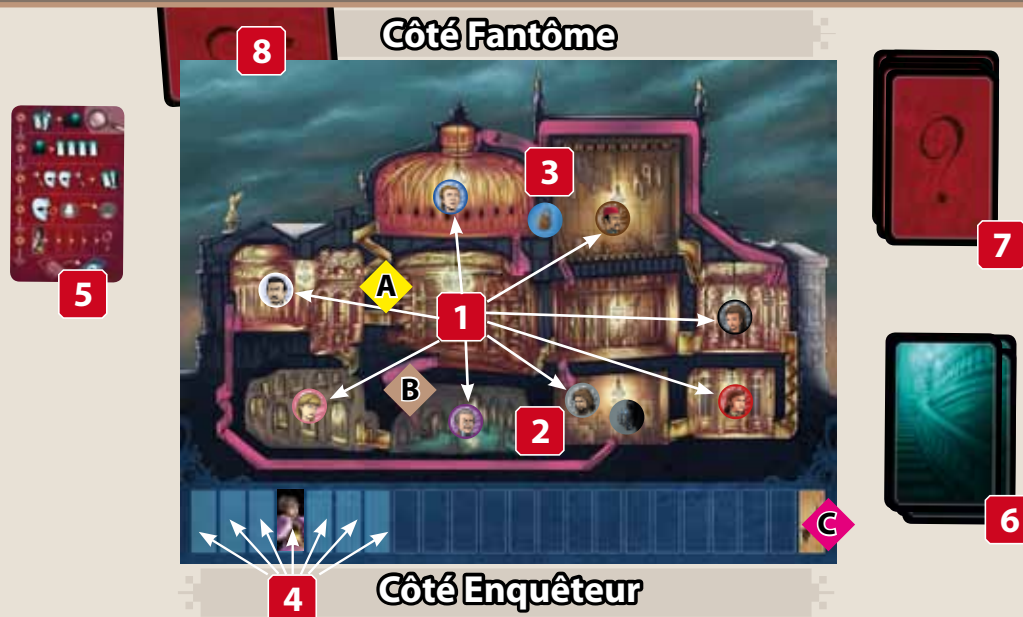
Un joueur incarne l'Enquêteur

Il sera appelé « **l'Enquêteur** » dans le reste de cette règle. Il n'est représenté par aucun pion sur le plateau.

Son objectif est de découvrir sous quelle identité se dissimule le Fantôme avant que La Carlotta ne décide de quitter l'Opéra Garnier pour la Scala de Milan.



MISE EN PLACE



Les joueurs choisissent qui joue le **Fantôme** et qui joue l'**Enquêteur**.

L'Enquêteur prend place face au plateau, de manière à voir le plateau à l'endroit.

Le Fantôme s'installe de l'autre côté. Il voit le plateau à l'envers.

L'action se déroule dans dix salles allumées de l'Opéra Garnier, dont certaines sont reliées par des couloirs **A** et des passages secrets (**B** passages roses).

Une piste représentant le degré d'inquiétude de La Carlotta est illustrée. La case la plus à droite symbolise l'annulation définitive du récital de la Diva **C**.

- 1** Mélangez les 8 pions personnages et placez-les au hasard (ainsi chaque début de partie sera différent) dans les huit salles de l'Opéra de la périphérie, face suspect visible. Les deux salles centrales ne contiennent jamais de personnages en début de partie.
- 2** Placez le jeton Panne d'électricité dans la même salle que le pion personnage gris Joseph Buquet.
- 3** Placez le jeton Cadenas de façon à bloquer le couloir situé, entre la salle occupée par le pion personnage bleu Madame Giry et la salle adjacente dans le sens horaire.
- 4** Placez le jeton La Carlotta sur l'une des sept cases de départ possibles :
 - Si les deux adversaires sont de force égale, La Carlotta est placée sur la case centrale.
 - Si l'Enquêteur est notoirement plus fort : par exemple plus expérimenté (un adulte contre un enfant) ou qu'il a gagné plusieurs parties consécutives, décalez La Carlotta d'une, deux ou trois cases vers la droite.
 - Si le Fantôme est plus fort, décalez La Carlotta d'une, deux ou trois cases vers la gauche.

Il est ainsi toujours possible de choisir une configuration équilibrée, quelle que soit l'expérience relative des deux joueurs.
- 5** Placez la carte Tour de jeu à côté du plateau face Enquêteur.
- 6** Mélangez les huit cartes personnages et placez-les en pile, faces cachées, à côté du plateau.
- 7** Mélangez les onze cartes alibis et placez-les en pile, faces cachées, à côté du plateau.
- 8** Le joueur incarnant le Fantôme pioche la première carte alibi, en prend secrètement connaissance et la glisse face cachée sous le plateau devant lui. C'est sous ce personnage que se dissimule le Fantôme pendant toute la partie. (Le personnage ainsi désigné est le seul à ne pas avoir d'alibi). S'il pioche une carte Fantôme, il la mélange à nouveau dans la pioche et prend une autre carte.



PRINCIPE DU JEU

Lors de chaque tour de jeu, quatre personnages sont activés (deux par l'Enquêteur et deux par le Fantôme).

À la fin de chaque tour, le Fantôme indique s'il :

- **PEUT** manifester sa présence en déclenchant un nouvel événement effrayant (chute de lustre etc.)
- **NE PEUT PAS** manifester sa présence.

En fonction de l'indication donnée par le Fantôme, l'Enquêteur peut innocenter définitivement certains personnages et cerner peu à peu sous quelle identité se dissimule le Fantôme.

En fonction du nombre de suspects restant dans l'Opéra, le jeton La Carlotta est déplacé en direction de la sortie de l'Opéra. Si le Fantôme a manifesté sa présence, la peur l'envahit encore plus et elle se déplace d'une case supplémentaire...

Le jeu consiste en une lutte farouche entre le Fantôme et l'Enquêteur chacun plaçant astucieusement les personnages :

- L'Enquêteur essayant d'identifier le Fantôme le plus rapidement possible, en diminuant le nombre de suspects pour ralentir la progression de La Carlotta en direction de la sortie et surtout, pour éviter qu'elle ne quitte définitivement l'Opéra Garnier.
- Le Fantôme essayant de retarder au maximum l'Enquêteur dans son investigation afin d'effrayer suffisamment La Carlotta pour qu'elle décide de quitter Paris.



DEROULEMENT DU JEU

Chaque tour de jeu est composé des étapes suivantes :

1. Choix et activation des personnages
2. Manifestation du Fantôme
3. Fin de tour / Fin de partie

1. Choix et activation des personnages

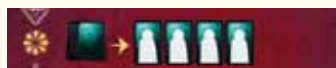
A chaque tour de jeu, quatre personnages vont être joués. Chaque joueur en jouant deux.

Lorsque la carte Tour de jeu est sur la face Enquêteur

(ce qui est toujours le cas lors du premier tour de jeu)



Les huit cartes personnages sont mélangées et placées en pile à côté du plateau.



Piochez les quatre premières cartes personnage de la pile et disposez-les faces visibles sur la table.



L'Enquêteur choisit d'abord un personnage parmi les quatre cartes et le joue (il déplace le pion personnage et/ou utilise son pouvoir spécial). La carte personnage est ensuite défaussée.

Puis le Fantôme choisit deux personnages parmi les trois restants. Il les joue l'un après l'autre (déplacement et/ou pouvoir spécial), et défausse les cartes jouées.

Enfin, l'Enquêteur joue le dernier personnage, puis le défausse.

Lorsque la carte Tour de jeu est sur la face Fantôme



Piochez les quatre dernières cartes personnages de la pile et disposez-les faces visibles sur la table.



Cette fois, le Fantôme joue en premier un personnage, puis l'Enquêteur en joue deux, et enfin le Fantôme joue le dernier.

Après avoir été jouées, les cartes personnages rejoignent la défausse.

2. Manifestation du Fantôme



Les quatre personnages d'un tour ont été joués. Le Fantôme doit maintenant annoncer s'il **PEUT** se manifester ou s'il **NE PEUT PAS** se manifester.

■ Le Fantôme **PEUT** se manifester

Pour cela, le personnage sous lequel il se dissimule doit impérativement :

- être **seul** dans une des salles allumées de l'Opéra, ou
- être dans la salle où se trouve le jeton Panne d'électricité.

(Cette salle est **éteinte** car il y a une panne d'électricité. Quel que soit le nombre de personnages présents dans cette salle, le Fantôme peut se manifester en toute discrétion).

L'Enquêteur peut innocenter tous les personnages qui se trouvent dans **des salles allumées en compagnie d'au moins un autre personnage**. Il les retourne sur la face « innocent » sans les changer de place.

Dans l'**exemple 1** ci-contre, le Fantôme annonce qu'il peut se manifester.

De Chagny (Rouge), Christine Daaé (Noir), Joseph Buquet (Gris) et Le Persan (Marron) sont immédiatement innocentés car ils sont présents dans une salle allumée en compagnie d'au moins un autre personnage.

Madame Giry (Bleu) et M. Richard (Violet) ne peuvent pas être innocentés car ils sont dans la salle privée de lumière.

Meg Giry (Rose) et M. Moncharmin (Blanc) ne peuvent pas être innocentés car ils sont chacun seuls dans une salle.



■ Le Fantôme **NE PEUT PAS** se manifester

Car le personnage sous lequel il se dissimule est présent dans une **salle allumée en compagnie d'au moins un autre personnage**.

L'Enquêteur peut innocenter :

- tous les personnages qui **sont seuls dans une salle de l'Opéra** ;
- tous les personnages qui se trouvent dans la salle **éteinte** à cause de la Panne d'électricité, quel que soit le nombre de personnages présents dans cette salle.

Il les retourne sur la face « innocent » sans les changer de place.

Dans l'**exemple 2** ci-contre, le Fantôme annonce qu'il ne peut pas se manifester. Meg Giry (Rose) et M. Moncharmin (Blanc) sont immédiatement innocentés car ils sont seuls dans une salle.

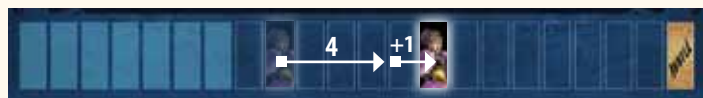
Madame Giry (Bleu) et M. Richard (Violet) sont également innocentés, car ils sont dans la salle privée de lumière.

Christine Daaé (Noir), De Chagny (Rouge), Joseph Buquet (Gris) et Le Persan (Marron), présents dans des salles allumées en compagnie d'au moins un autre personnage, restent suspects.

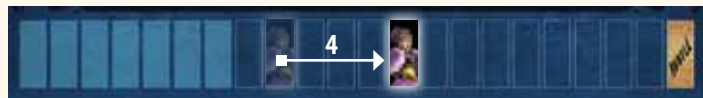
Conséquences sur le déplacement de La Carlotta dans les exemples 1 et 2 :

S'il reste deux suspects ou plus :

- Même si l'enquête progresse, elle n'est pas rassurée. Elle avance vers la sortie d'un nombre de cases égal au nombre de suspects restant encore sur le plateau,
- Et si le Fantôme s'est manifesté, son inquiétude est encore plus grande : elle avance d'une case supplémentaire. . .



Ainsi dans l'**exemple 1**, il reste quatre suspects sur le plateau : La Carlotta avance donc de quatre cases vers la sortie. Puis elle avance d'une case supplémentaire car le Fantôme s'est manifesté.



Dans l'**exemple 2**, il reste quatre suspects sur le plateau : La Carlotta avance donc de quatre cases vers la sortie. Le Fantôme ne s'est pas manifesté, son déplacement s'arrête là.

S'il ne reste plus qu'un seul suspect :

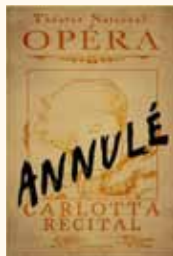
L'Enquêteur remporte immédiatement la partie. (Voir point 3).

Exemple 2



3. Fin du tour / Fin de partie :

Lorsque les étapes ci-dessus ont toutes été effectuées :



Si La Carlotta a atteint (ou dépassé) la case sortie

Terrifiée par les événements et par une enquête qui piétine, La Carlotta quitte définitivement l'Opéra Garnier. Paris ne mérite pas son talent ! Le Fantôme remporte la partie. Aujourd'hui encore, on raconte qu'on peut parfois entendre son rire caverneux dans les couloirs...

S'il ne reste plus qu'un seul suspect

Le personnage qui tentait de se faire passer pour un fantôme est immédiatement arrêté par l'Enquêteur. La Carlotta, rassurée et reconnaissante envers les autorités parisiennes, maintient son récital à l'Opéra Garnier. L'Enquêteur remporte la partie.

Dans tous les autres cas



La carte Tour de jeu est retournée sur son autre face, et un nouveau tour de jeu commence.



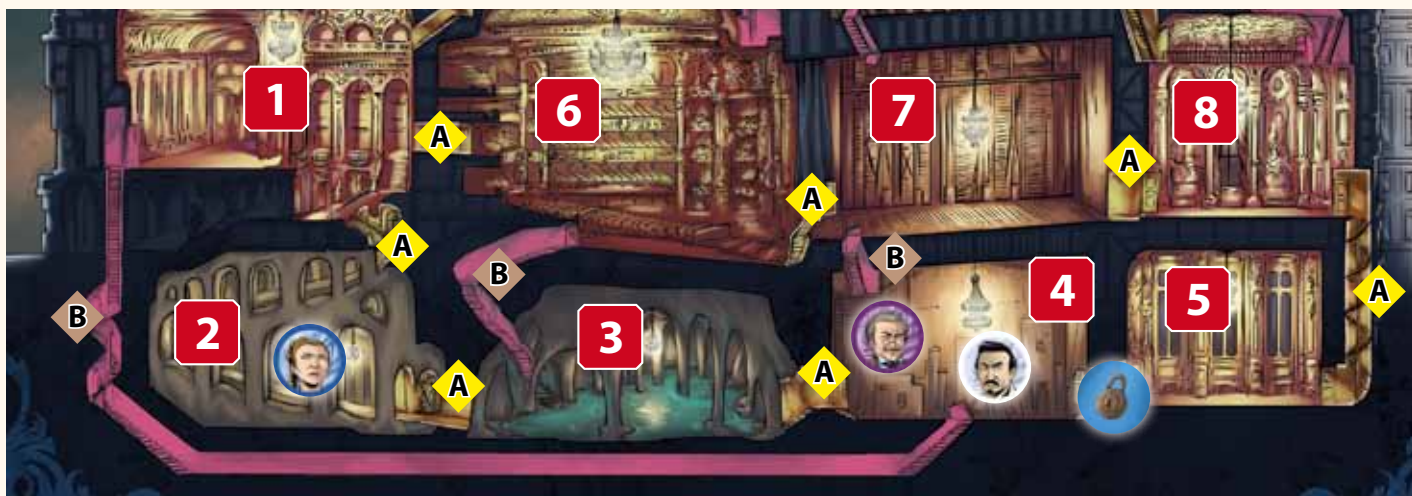
LES PERSONNAGES ET LEUR UTILISATION

Il y a huit personnages différents. Chaque personnage, lorsqu'il est activé, doit se déplacer et/ou utiliser son Pouvoir spécial. Les pictogrammes sur les cartes permettent de rappeler de façon simple, quel est le pouvoir de chaque personnage et à quel moment il doit ou peut être utilisé.

Déplacements – Règles générales

Lorsqu'il se déplace, un personnage DOIT se déplacer au moins d'une salle, mais PEUT se déplacer au maximum d'un nombre de salles égal au nombre total de personnages présents dans la salle de départ.

Il ne peut utiliser que les couloirs **A** qui ne sont pas bloqués par le cadenas. Les passages secrets (**B** - Roses) ne peuvent être utilisés QUE par le personnage rose, Meg Giry.




Dans l'exemple ci-dessus :


Madame Giry (Bleu) ne peut se déplacer que d'une seule salle (personnage seul), et doit donc choisir d'aller en **1** ou en **3**.


M. Moncharmin (Blanc) peut se déplacer d'une ou deux salles (il y a deux personnages dans sa salle de départ). Il peut aller en **2** ou en **3**, mais pas en **5** car le passage de **4** en **5** est bloqué par le cadenas. Il ne peut pas aller non plus dans d'autres salles, car il ne peut pas utiliser les passages secrets.


Important : Si M. Moncharmin (Blanc) est déplacé avant Madame Giry (Bleu) et qu'il va en **2**, il y a maintenant deux personnages dans la salle de Madame Giry. Celle-ci pourra alors être déplacée d'une ou deux salles. L'ordre dans lequel on choisit d'activer les personnages est donc essentiel.


Quelques mots sur les pictogrammes :

 Le Pouvoir DOIT être activé APRES le déplacement.

 Le Pouvoir DOIT être activé AVANT ou APRES le déplacement, au choix du joueur.

 Le Pouvoir est facultatif et PEUT être activé PENDANT le déplacement.

 Le Pouvoir est facultatif et PEUT être activé APRES le déplacement.

 Le Pouvoir est facultatif et PEUT être activé A LA PLACE du déplacement.



Les personnages :



Raoul De Chagny : se déplace PUIS doit utiliser son pouvoir spécial.

Jeune Mécène, on le soupçonne de vouloir faire fuir La Carlotta pour qu'elle soit remplacée par Christine Daaé, dont il est follement amoureux.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) : A LA FIN de son déplacement, il pioche la première carte de la pile « alibi ».

Lorsque Raoul de Chagny est activé par Le Fantôme :

- Si la carte piochée est un personnage : il la garde secrètement face cachée devant lui.
- Si la carte représente Le Fantôme, il la révèle immédiatement et avance La Carlotta d'une case vers la droite en direction de la sortie (si La Carlotta atteint la sortie de cette façon, la victoire du Fantôme est immédiate).

Lorsque Raoul de Chagny est activé par l'Enquêteur :

- Si la carte piochée est un personnage : il révèle la carte et retourne immédiatement le pion sur la face innocent. S'il ne reste alors plus qu'un seul suspect, la victoire de l'Enquêteur est immédiate.
- Si la carte représente le Fantôme : il la révèle immédiatement et déplace La Carlotta d'une case vers la gauche, à l'opposé de la sortie. (Au cas où La Carlotta serait déjà sur la case la plus à gauche, elle n'est simplement pas déplacée).



Meg Giry : se déplace AVEC éventuelle utilisation de son pouvoir.

Fille de la Concierge, elle est quasiment née avec le bâtiment et en connaît tous les recoins. Elle fait aujourd'hui partie du corps de ballet de l'Opéra et voue une haine farouche à La Carlotta qui se comporte en diva odieuse avec « le petit personnel ». De quoi éveiller les soupçons de l'enquêteur.

Pouvoir spécial (FACULTATIF) : Au cours de son déplacement, elle est la seule à pouvoir utiliser les passages secrets (roses). Important : elle ne peut pas utiliser les passages secrets lorsqu'elle est déplacée par les pouvoirs d'autres personnages.



Madame Giry : se déplace ET doit utiliser son pouvoir.

Concierge de l'Opéra Garnier, elle est chargée de l'ouverture des différentes salles. On la soupçonne d'en vouloir à La Carlotta de se montrer très désagréable avec sa fille qu'elle protège !

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) : Elle DOIT déplacer le jeton cadenas sur n'importe quel autre couloir. Ce jeton bloque le passage entre deux salles. Il ne peut pas être utilisé pour bloquer un passage secret (rose). Il peut être déplacé sur un couloir qui n'est pas relié à la salle où se trouve Madame Giry. Ce pouvoir peut être activé avant ou après le déplacement, au choix du joueur.



Joseph Buquet : se déplace ET doit utiliser son pouvoir.

Machiniste à l'Opéra Garnier, il est tout particulièrement chargé de l'éclairage très capricieux du bâtiment. On le soupçonne de vengeance : La Carlotta l'a éconduit vertement alors qu'il lui déclarait sa flamme.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) : Il DOIT changer le jeton Panne électrique de salle. Peu importe que la nouvelle salle soit adjacente ou non à la salle de départ.

Ce pouvoir peut être activé avant ou après le déplacement, au choix du joueur.

Le Fantôme de l'Opéra



Christine Daaé : se déplace PUIS utilise éventuellement son pouvoir.

Cette jeune cantatrice, particulièrement belle et charismatique, fait l'unanimité dans tout l'Opéra. La police pense que sous ce frais minois se cache une machiavélique manipulatrice prête à tout pour remplacer La Carlotta.

Pouvoir spécial (FACULTATIF) : A la fin de son déplacement, elle peut attirer dans sa salle TOUS les personnages présents dans TOUTES les salles adjacentes.

Les personnages déplacés de cette façon ne peuvent ni utiliser les passages secrets, ni franchir le cadenas.

Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'après le déplacement du personnage.



M. Moncharmin : se déplace PUIS utilise éventuellement son pouvoir.

Co-directeur de l'Opéra, il est connu pour ses colères aussi soudaines que violentes, amenant le personnel à l'éviter. Le fait qu'il dise haut et fort ne plus supporter les caprices de la Diva en fait un suspect de premier choix.

Pouvoir spécial (FACULTATIF) : A la fin de son déplacement, il peut faire fuir dans les salles voisines TOUS les personnages présents dans la même salle que lui. C'est le joueur qui active M. Moncharmin qui décide comment répartir les personnages vers les salles voisines. Les personnages déplacés de cette façon ne peuvent ni utiliser les passages secrets, ni franchir le cadenas.

Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'après le déplacement du personnage.



M. Richard : se déplace normalement OU utilise son pouvoir.

C'est le deuxième co-directeur de l'Opéra. Il est soupçonné de vouloir gérer seul l'Opéra Garnier en faisant porter le chapeau de cette affaire à M. Moncharmin!

Pouvoir spécial (FACULTATIF) : Au lieu de se déplacer, il peut échanger sa place avec celle de n'importe quel autre personnage.



Le Persan : se déplace AVEC éventuelle utilisation de son pouvoir.

Personnage énigmatique et charmeur. Nul ne sait qui il est vraiment et quelles sont ses motivations. Il est soupçonné d'être ici à la solde de la Scala de Milan, trop heureuse de recevoir La Carlotta si elle venait à quitter Paris.

Pouvoir spécial (FACULTATIF) : Lorsqu'il se déplace, il peut emmener avec lui UN autre personnage présent dans sa salle de départ. Il peut conserver ce personnage avec lui jusqu'au bout du déplacement ou le déposer sur son trajet dans une autre salle.

