

NACHTWACHT - AD INFEROS

❖ SPELREGELS ❖

2 Dit moet je eerst doen

Elke speler kiest een pion, de overblijvende pionnen gaan weer de doos in.

Het onderwereldvak wordt open op tafel gelegd. Het bibliotheekvak wordt ergens op de tafel gelegd.

Je hebt dit pas nodig bij het einde van het spel.
De spelers zetten hun pionnen op het onderwereldvak.

Schud de speelstroken door elkaar en leg ze met de afbeelding naar beneden op de tafel.

Neem de speelkaarten en sorteer ze door de krachtkaarten (rode achterkant) en de stapkaarten (blauwe achterkant) op twee aparte stapeltjes te leggen.

Neem de krachtkaarten, schud ze grondig en leg ze op een stapeltje met de afbeelding naar onder op de tafel. Elke speler neemt 1 krachtkaart van het stapeltje.

Neem de stapkaarten. Sorteer deze kaarten in vier stapeltjes. In elk stapeltje moeten de volgende kaarten liggen: 1, 2, 3, 4, 5, 6, doodshoofd en Vega. Geef een stapeltje aan elke speler. Wanneer je met minder dan 4 spelers bent, gaan de overblijvende kaarten terug in de doos.

Neem de monsterkaartjes, schud ze door elkaar en leg ze op een stapeltje met de rug naar boven op de tafel.

De monsterkaarten doen steeds allemaal mee in het spel.

Je bent nu helemaal klaar om te beginnen voor jouw vlucht uit de onderwereld!

2 Het Spelbord

Onderwereldvak

Monstervakje



2 De Speelstroken

Op de speelstroken staan drie soorten vakjes:

Gewone vakjes: wanneer je hierop terecht komt, gebeurt er niets.

Monstervakjes: wanneer je hierop terecht komt, neem je een monsterkaartje van de tafel en legt dat op het monstervakje. Daarna plaats je jouw pion op het monsterkaartje. In je volgende beurt zal je met het monster moeten vechten om verder te kunnen gaan. Je leest daar meer over verder in deze handleiding.



Dit spel heeft geen vast speelbord. Het spel bestaat uit een aantal speelstroken. Er zijn speelstroken van 3, 4 en 5 vakjes. Het speelbord wordt gemaakt terwijl je speelt.

Je vertrekt altijd met alle spelers vanop het onderwereldvak. Wanneer de eerste speler zijn pion mag verplaatsen (je leest daar verder meer over), neemt hij een van de speelstroken van de tafel. Hij mag kiezen of hij een speelstrook van 3, 4 of 5 vakjes neemt. Hij draait de speelstrook om en legt deze speelstrook aan het onderwereldvak.

De speler mag daarbij zelf kiezen welke kant hij aan het onderwereldvak legt. De speelstrook ligt nu definitief op de tafel en mag tijdens het verdere verloop van het spel niet meer van plaats veranderen. Vanaf dan worden telkens nieuwe speelstroken genomen wanneer dat nodig is.

Wanneer een speler tijdens het spelen aan het einde van een speelstrook komt, neemt hij weer een nieuwe speelstrook en legt die aan bij de laatste speelstrook op tafel. Op deze manier ontstaat er dus al spelende een lange weg die alle spelers moeten volgen.

Wanneer een speler in één beurt niet aan het einde van een speelstrook komt, moet hij geen nieuwe speelstrook nemen. Hij moet dit dus pas doen als hij echt geen vakjes meer heeft om over verder te lopen.

Het kan dus dat een speler in één spelbeurt verschillende speelstroken mag aanleggen, het zou ook kunnen dat de speler in één beurt helemaal geen speelstroken mag nemen en aanleggen.

Je hoeft de stukken niet allemaal netjes achter elkaar te leggen. Je mag er best een bochtig weggetje van maken. Zorg er gewoon voor dat de stukken wel altijd netjes aansluiten. Je mag dus geen speelstrook in het midden van een andere speelstrook leggen.

Krachtvakjes: wanneer je hierop terecht komt, mag je een extra krachtkaart van het stapeltje nemen. Je mag maximum 3 krachtkaarten in je bezit hebben. Wanneer je een vierde kaart mag trekken, moet je dus 1 van je krachtkaarten weggooien. Leg die kaart op een aflegstapeltje naast het stapeltje krachtkaarten.

2. De Speelkaarten

BELANGRIJK !!!

De spelers hebben elk de volgende 8 stapkaarten in hun hand:

Getallen van 1 – 6: met deze kaarten kan je jouw pion 1 tot 6 vakjes vooruit verplaatsen.

Doodshoofd: wanneer je deze kaart speelt, mag je een monsterkaartje leggen op een willekeurig vakje waarop geen pion op staat en waarop nog geen monsterkaartje ligt.

Vega: wanneer je deze kaart speelt, mag je een krachtkaart wegnemen bij een van je tegenspelers. Je kiest zelf bij wie je een kaart wil trekken.

2. Spelen maar...

Uniek aan dit spel is dat de spelers tegelijk spelen. Het gaat als volgt:

De spelers kiezen elk een kaart uit hun hand. Ze kunnen dus een kaart kiezen waarmee ze hun pion mogen verplaatsen maar ze mogen ook kiezen voor het doodshoofd of voor Vega.

De spelers leggen de gekozen kaart voor zich op de tafel met de afbeelding naar onder. Wanneer elke speler zijn kaart op de tafel gelegd heeft, telt 1 van de spelers hardop af. Hij zegt: 3, 2, 1, ad inferos! De spelers draaien nu



hun gekozen kaarten tegelijk om.

Kijk nu goed naar de kaarten. Er zijn twee mogelijkheden:

Alle omgedraaide kaarten zijn verschillend: wanneer alle kaarten verschillend zijn, mag de speler die het doodshoofd speelde eerst een monsterkaartje leggen. Daarna is het de beurt aan de speler die Vega speelde. Hij mag nu een kaart trekken bij een van de andere spelers.

Als laatste komen de spelers die een gewone stapkaart speelden. Wie de hoogste kaart speelde mag eerst zijn pion verzetten, daarna is het de beurt aan de speler met de tweede hoogste kaart. Wanneer niemand Vega of het doodshoofd speelde, wordt er uiteraard alleen gekeken naar de waarde van de kaarten. De volgorde is dus altijd doodshoofd - Vega - getallen van groot naar klein.

X Een voorbeeld: Jan legt de Vegakaart, Piet legt de 4, Cato speelt de 6 en Sofie gaat voor het doodshoofd. Sofie mag dus eerst een monsterkaartje leggen op een vakje waar nog geen pion staat of waar nog geen monsterkaartje ligt. Nu mag Jan een krachtkaart bij een van de andere spelers trekken. Vervolgens mag Cato haar pion zes vakjes verplaatsen en Piet mag als laatste 4 vakjes vooruit.

Niet alle kaarten zijn verschillend: wanneer spelers dezelfde kaarten speelden, hebben zij pech. Deze kaarten vervallen en kunnen in deze beurt dus niet gebruikt worden. Alleen spelers die een unieke kaart hebben, mogen deze gebruiken in die beurt. Wanneer alle spelers dezelfde kaart leggen, mag er niemand iets doen in die beurt.

X Een voorbeeld: Jan legt de Vegakaart, Piet legt de 5, Cato speelt de 2 en Sofie gaat ook voor Vega. De kaarten van Jan en Sofie zijn dezelfde en vallen dus weg. Zij zijn hun Vega jammer genoeg kwijt. Piet mag als eerste zijn pion 5 vakjes vooruit plaatsen, dan mag Cato 2 vakjes naar voor.

Nog een voorbeeld: Jan, Piet en Sofie leggen de 6, Cato legt als enige de 1. In deze beurt kan dus alleen Cato 1 vakje vooruitgaan.

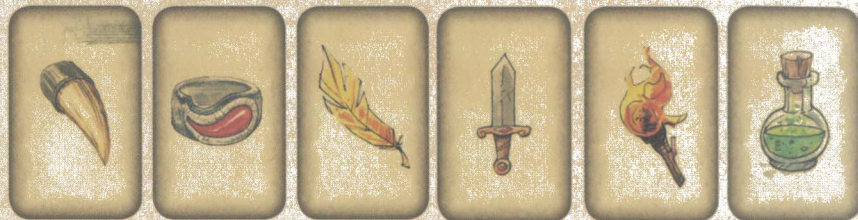
Na elke beurt leggen de spelers hun gespeelde kaart aan de kant. Je hebt voor de volgende beurt dus 1 kaart minder in je hand. Na 7 beurten heeft elke speler maar 1 kaart meer.

DE MONSTERGEVECHTEN

Wanneer je terechtkomt op een monster, moet je vechten voordat je verder kunt gaan. Je zal het monster dus eerst moeten verslaan.



Kijk eens goed naar de monsterkaartjes. Elk monster heeft een kracht waarin hij het sterkste is: de krachten zijn tand, bloed, veer, zwaard, fakkel of toverdrank. Je kan een monster verslaan door bij het begin van je beurt de juiste krachtkaart af te leggen. Stel dat de kracht van het monster 'tand' is, moet je dus een tandkaart afleggen.



Wanneer je de juiste kaart niet in je bezit hebt of je hebt helemaal geen krachtkaarten, zal je op zoek moeten gaan naar die kaart. Je kan dat doen op twee manieren:

Sofie mag dus eerst de monsterkaartje leggen op een vakje waar nog geen monsterkaartje ligt. Nu mag Jan een krachtkaart bij een van de andere spelers trekken. Vervolgens mag Cato haar pion zes vakjes verplaatsen en Piet mag als laatste 4 vakjes vooruit.

Niet alle kaarten zijn verschillend: wanneer spelers dezelfde kaarten speelden, hebben zij pech. Deze kaarten vervallen en kunnen in deze beurt dus niet gebruikt worden. Alleen spelers die een unieke kaart hebben, mogen deze gebruiken in die beurt. Wanneer alle spelers dezelfde kaart leggen, mag er niemand iets doen in die beurt

- ✕ Een voorbeeld: Jan legt de Vegakaart, Piet legt de 5, Cato speelt de 2 en Sofie gaat ook voor Vega. De kaarten van Jan en Sofie zijn dezelfde en vallen dus weg. Zij zijn hun Vega jammer genoeg kwijt. Piet mag als eerste zijn pion 5 vakjes vooruit plaatsen, dan mag Cato 2 vakjes naar voor.

Nog een voorbeeld: Jan, Piet en Sofie leggen de 6, Cato legt als enige de 1. In deze beurt kan dus alleen Cato 1 vakje vooruitgaan.

Na elke beurt leggen de spelers hun gespeelde kaart aan de kant. Je hebt voor de volgende beurt dus 1 kaart minder in je hand. Na 7 beurten heeft elke speler maar 1 kaart meer.

Wanneer de spelers hun achtste kaart gespeeld hebben, mogen ze in de volgende beurt alle kaarten die al weggespeeld zijn terug in hun hand nemen.

Vanaf elke negende beurt hebben ze dus weer 8 kaarten in hun hand en begint alles opnieuw.



EXTRA REGELTJE

Je mag nooit met twee of meer spelers op hetzelfde vakje staan. Wanneer je terechtkomt op een vakje waar al een speler staat, moet je jouw pion achteruit op het eerste vakje dat leeg is, plaatsen.

HOE EN WAAR VERSCHIJNEN MONSTERS?

Wanneer je terechtkomt op een monstervakje, neem je een monsterkaartje van de tafel en legt dat op het lege monstervakje. Je plaatst daarna je pion op het monster. Je beurt is dan voorbij.

Wanneer een speler als enige een doodshoofd kaart speelt, mag hij een monster doen verschijnen. Hij neemt

Kijk eens goed naar de monsterkaartjes. Elk monster heeft een kracht waarin hij het sterkste is: de krachten zijn tand, bloed, veer, zwaard, fakkel of toverdrank. Je kan een monster verslaan door bij het begin van je beurt de juiste krachtkaart af te leggen. Stel dat de kracht van het monster 'tand' is, moet je dus een tandkaart afleggen.



Wanneer je de juiste kaart niet in je bezit hebt of je hebt helemaal geen krachtkaarten, zal je op zoek moeten gaan naar die kaart. Je kan dat doen op twee manieren

Je trekt een nieuwe krachtkaart van de stapel: wanneer je geblokkeerd wordt door een monster, mag je in elke beurt een nieuwe krachtkaart trekken. Let op: elke speler mag maar 3 krachtkaarten hebben, het kan dus zijn dat je ook weer een kaart moet weggooiën. Een geblokkeerde speler die Vega speelt, mag in die beurt geen krachtkaart meer trekken van de afpakstapel.

Je speelt de Vegakaart: spelers die geblokkeerd worden door een monster, spelen toch ook telkens een stapkaart uit. Wanneer een geblokkeerd speler een stapkaart met een getal legt, mag hij uiteraard zijn pion niet verplaatsen en is hij die kaart ook gewoon kwijt. Hij kan wel proberen om dezelfde kaart als een andere speler te spelen om er zo voor te zorgen dat de tegenspeler niet vooruit kan gaan. De geblokkeerde speler kan ook de Vegakaart spelen om zo een krachtkaart van een andere speler te bemachtigen. Hopelijk speelt op dat moment niemand anders ook de Vegakaart uit want dan vervalt die natuurlijk. De geblokkeerde speler die Vega speelt, mag een krachtkaart nemen bij een andere speler en mag dus geen krachtkaart meer trekken van het afpakstapel.



GARDE DE NUIT - AD INFEROS

❖ RÈGLES DU JEU ❖

2 Avant de débiter la partie



Chaque joueur choisit un pion. Les pions restants sont replacés dans la boîte.

La case "Ténèbres" est posée sur la table.

La case "Bibliothèque" est posée ailleurs sur la table. Tu en auras besoin à la fin du jeu.

Les joueurs placent leur pion sur la case "Ténèbres".

Mélange les segments de jeu et place-les sur la table, face vers le bas.

Prends les cartes de jeu et trie-les : fais une pile avec les cartes de pouvoir (dos rouge) et une autre avec les cartes de progression (dos bleu).

Prends les cartes de pouvoir, mélange-les et place-les en pile sur la table, face visible vers le haut.

Chaque joueur prend une carte de pouvoir de la pile.

Prends les cartes de progression. Trie-les et forme quatre piles. Chaque pile doit contenir les cartes suivantes : 1, 2, 3, 4, 5, 6, tête de mort et Vêga. Distribue une pile à chaque joueur. S'il y a moins de 4 joueurs, range les cartes restantes dans la boîte.

Prends les cartes "Monstre", mélange-les et pose-les en pile sur la table, face vers le bas. Les cartes "Monstre" seront nécessaires tout au long du jeu.

Te voilà prêt à commencer la partie et à explorer les ténèbres !



La case Ténèbre



La case monstre



La case de pouvoir

2 Le segments de jeu

Il y a trois sortes de cases sur les segments de jeu :

Les cases vides: il ne se passe rien quand tu tombes sur l'une de ces cases.

Les cases "Monstre" : quand tu tombes sur l'une de ces cases, tu dois prendre une carte "Monstre" sur la table et la poser sur la case "Monstre" sur laquelle tu te trouves. Place ensuite ton pion sur la carte. Lors de ton prochain tour de jeu, tu devras vaincre le monstre avant de pouvoir poursuivre ta route. Tu en apprendras davantage à ce sujet plus loin dans ces instructions de jeu.

2. Les plateau de jeu

Il n'y a pas de véritable plateau de jeu. Le plateau consiste en réalité en quelques segments de jeu. Il y a des segments de jeu de 3, 4 et 5 cases.

Le plateau de jeu se construit au fur et à mesure du jeu.

Au départ, tous les joueurs se positionnent sur la case "Ténèbres". Quand le premier joueur peut déplacer son pion (tu en sauras plus à ce sujet plus loin dans ces instructions), il prend l'un des segments de jeu sur la table. Il peut choisir un segment de 3, 4 ou 5 cases. Il retourne alors le segment et le pose près de la case "Ténèbres".

Le joueur peut choisir également quelle face du segment il souhaite relier à la case "Ténèbres". Le segment est dès lors définitivement placé et ne pourra pas être déplacé en cours de partie. Ensuite, de nouveaux segments seront ajoutés quand cela s'avèrera nécessaire.

Quand un joueur atteint le bout d'un segment en cours de partie, il peut prendre un nouveau segment et le relier au dernier segment ajouté. Un long chemin se constituera donc au fil de la partie, chemin que devront emprunter tous les joueurs.

Si un joueur, au cours de son tour de jeu, ne parvient pas au bout d'un segment, il ne peut prendre de nouveau segment. Il ne peut en prendre un que s'il n'y a plus la moindre case sur laquelle avancer.

Il se peut qu'un joueur puisse ajouter plusieurs segments lors d'un même tour de jeu, il se peut aussi qu'un joueur ne puisse prendre aucun nouveau segment durant son tour.

Tu ne dois pas forcément placer les segments les uns derrière les autres de façon précise. Il est même préférable de former un chemin quelque peu chaotique. Veille simplement à ce que les segments restent reliés les uns aux autres. Tu ne peux pas, par exemple, poser un segment au milieu d'un autre segment.



Les cases de pouvoir : quand tu tombes sur l'une de ces cases, tu peux piocher une nouvelle carte de pouvoir. Tu ne peux avoir que 3 cartes de pouvoir maximum en ta possession en même temps. Si tu dois piocher une quatrième carte, tu devras donc te débarrasser de l'une de tes cartes de pouvoir. Pose celle-ci sur une nouvelle pile, à côté de la pile des cartes de pouvoir.

2. Les cartes de jeu

Chaque joueur a entre les mains les 8 cartes de progression suivantes :

Numérotées de 1 à 6 : avec ces cartes, tu peux faire avancer ton pion de 1 à 6 cases.

Tête de mort : en jouant cette carte, tu peux poser une carte "Monstre" sur n'importe quelle autre case, à condition qu'elle ne soit pas occupée par un pion ou une autre carte "Monstre".

Véga : en jouant cette carte, tu peux prendre une carte de pouvoir à l'un de tes adversaires. Tu peux désigner toi-même l'adversaire auquel tu souhaites dérober une carte.



2. A vous de jouer !

La particularité de ce jeu est que tous les joueurs jouent en même temps. Cela se déroule comme suit :

Chaque joueur choisit une carte dans sa main. Chacun peut donc choisir une carte qui permettra à son pion d'avancer, ou une tête de mort ou une carte "Véga".

Chaque joueur pose la carte choisie devant lui sur la table, face vers le bas. Quand chaque joueur a posé sa carte sur la table, l'un des joueurs lance le décompte. Il dit : 3, 2, 1, ad inferos ! Chaque joueur tourne alors sa carte en même temps.

Observe bien les cartes. Il y a deux possibilités :

Toutes les cartes retournées sont différentes : quand toutes les cartes sont différentes, le joueur ayant choisi la tête de mort peut en premier poser une carte "Monstre". Ensuite, c'est au tour du joueur ayant choisi la carte "Véga". Il peut dérober une carte à un autre joueur. Enfin, c'est au tour des joueurs ayant choisi une simple carte de progression. C'est d'abord au tour du joueur ayant choisi la carte la plus haute, puis au tour de celui ayant choisi la deuxième carte la plus haute. Si personne n'a joué la carte "Véga" ou la tête de mort, seule la valeur de la carte compte. Le bon ordre est donc toujours tête de mort – Véga – carte de progression, de la plus haute à la plus petite.

✕ Exemple :

Jean a choisi la carte "Véga", Pierre a choisi la carte 4, Kathy la carte 6 et Sophie la tête de mort. Sophie peut donc jouer la première et poser une carte "Monstre" sur une case sur laquelle il n'y a ni pion ni carte "Monstre". Ensuite, Jean peut voler une carte de pouvoir d'un autre joueur. Puis, c'est au tour de Kathy d'avancer son pion de 6 cases. Enfin, Pierre peut avancer en dernier son pion de 4 cases.

Toutes les cartes ne sont pas différentes : si certains joueurs choisissent des cartes identiques, pas de chance ! Ces cartes s'annulent entre elles et ne peuvent donc être utilisées au cours de ce tour de jeu. Tous les joueurs dont la carte n'est pas identique à celle d'un autre joueur peuvent l'utiliser au cours de ce tour de jeu. Si tous les joueurs ont choisi la même carte, personne ne pourra rien faire au cours de ce tour de jeu.

Exemple : Jean a choisi la carte "Véga", Pierre la carte 5, Kathy la carte 2 et Sophie la carte "Véga". Les cartes de Jean et Sophie sont identiques et doivent donc être mises de côté. Ils perdent tous les deux leur carte "Véga". Pierre peut avancer le premier son pion de 5 cases, Kathy peut ensuite avancer son pion de 2 cases.

LES COMBATS CONTRE LES MONSTRES

Si tu tombes sur un monstre, tu devras l'affronter avant de pouvoir poursuivre ta progression. Il te faudra vaincre ce monstre coûte que coûte.



Observe bien les cartes "Monstre". Chaque monstre a un pouvoir de prédilection. Les différents pouvoirs sont symbolisés par la dent, le sang, la plume, l'épée, la torche et l'élixir. Tu peux vaincre un monstre en jouant la carte de pouvoir adéquate au début de ton tour de jeu. Imagine que le pouvoir du monstre est la dent, tu devras donc jouer la carte de pouvoir de la dent.



Si tu ne joues pas la carte de pouvoir adéquate ou si tu n'as pas/plus de carte de pouvoir, tu devras partir en quête de cette carte. Tu peux le faire de deux manières différentes :

Pioche une nouvelle carte de pouvoir : lorsqu'un monstre te fait obstacle, tu peux piocher une nouvelle carte de pouvoir à chaque tour de jeu. Attention : chaque joueur ne peut avoir en main que 3 cartes de pouvoir en même temps et devra donc, au besoin, se débarrasser de l'une de ses cartes. Un joueur bloqué jouant la carte Véga ne peut piocher aucune autre carte de pouvoir dans la pile au cours de ce tour de jeu.

Un autre exemple : Jean, Pierre et Sophie choisissent la carte 6, Kathy est la seule à choisir la carte 1. Kathy est donc la seule à pouvoir avancer son pion de 1 case.

Après ce tour de jeu, chaque joueur met de côté la carte qu'il vient de jouer. Lors du prochain tour de jeu, chaque joueur aura donc une carte de moins entre les mains. Après 7 tours de jeu, chaque joueur n'a plus qu'une seule carte en main.

Quand chaque joueur a joué sa huitième carte, il pourra reprendre au prochain tour de jeu toutes les cartes mises de côté. Au début du neuvième tour, chaque joueur a donc de nouveau huit cartes en main et ainsi de suite.

RÈGLE SUPPLÉMENTAIRE

Il ne peut jamais y avoir plus d'un pion sur une même case. Si tu tombes sur une case occupée par un autre joueur, tu dois faire reculer ton pion jusqu'à la première case libre.

OÙ ET COMMENT APPARAISSENT LES MONSTRES ?

Quand tu tombes sur une case "Monstre", il te faut piocher une carte "Monstre" et la poser sur la case "Monstre" vide. Place ensuite ton pion sur le monstre. Ton tour est alors terminé.

Quand un joueur est le seul à jouer une carte "tête de mort", il peut faire apparaître un monstre. Pour ce faire, il prend une carte "Monstre" et la pose sur la case de son choix, aussi bien sur une simple case que sur une case "Monstre" ou "pouvoir", tant qu'aucun autre monstre ne s'y trouve. Il est interdit de poser une carte "Monstre" sur une case sur laquelle se trouve déjà un pion.

Il y a 15 cartes "Monstre". Quand toutes les cartes "Monstre" sont sur le plateau, le joueur tombant sur une case "Monstre" vide doit prendre un monstre sur le plateau de jeu et le placer sur la case "Monstre" vide.

De la même façon, si un joueur est le seul à jouer une carte "tête de mort" alors qu'il n'y a plus de cartes "Monstre", il peut prendre un monstre déjà présent sur le plateau et le déplacer vers la case de son choix.

Joue la carte "Véga" : lorsqu'un monstre te barre la route, tu perds la carte de progression que tu as jouée et tu ne peux pas avancer du nombre de cases mentionné sur cette carte. Tu peux tenter de jouer la même carte qu'un autre joueur afin de freiner sa progression. Tu peux également jouer la carte "Véga", afin d'obtenir d'un autre joueur une carte de pouvoir. Il faut évidemment espérer qu'aucun autre joueur ne joue la carte "Véga" en même temps que toi, au risque de perdre ta carte. Le joueur bloqué jouant la carte Véga peut dérober une carte de pouvoir à l'un de ses adversaires et ne peut donc pas piocher de carte de pouvoir dans la pile.

Il y a également un joker très puissant dans le jeu. La carte joker comporte les 6 pouvoirs différents. Le joueur possédant le joker peut choisir le pouvoir qu'il veut pour vaincre un monstre.



PRESQUE À LA BIBLIOTHÈQUE



Quand le dernier segment a été placé sur la table de jeu, tu es sur le point d'arriver sain et sauf à la bibliothèque. Lorsqu'un joueur parvient au bout du dernier segment, la bibliothèque est la dernière case à poser sur la table de jeu. Pour gagner la partie, tu devras tomber pile sur la bibliothèque. Si le nombre de pas à effectuer est trop élevé, tu devras reculer. Avec un peu de chance, tu auras toujours dans ton jeu les cartes qui te permettront d'avancer du nombre précis de pas nécessaires.

Le Vainqueur

Le joueur atteignant le premier la bibliothèque remporte la partie et triomphe des ténèbres !