



Règles françaises pour Maximum Apocalypse et son extension Gothic Horrors

1 à 6 joueurs – 45 à 90 minutes – 13 ans et +

Introduction

Maximum Apocalypse est un jeu coopératif où chaque joueur incarne un survivant dans un univers post-apocalyptique, et utilise des actions et des équipements sous forme de cartes.

Les joueurs vont explorer de nombreux lieux, combattre ou éviter les monstres qui rôdent, lutter contre la faim et dénicher les ressources nécessaires à l'accomplissement de leur mission, et finalement s'enfuir.

Ils devront travailler ensemble, et compléter leur objectif et s'échapper, ou périr dans les terres désolées de l'apocalypse !

Note importante

Si le texte d'une carte contredit les règles de ce livret, le texte de la carte prévaut.

Interprétation des règles

Si vous avez des doutes ou des avis différents sur une situation ou un point de règles, choisissez toujours l'option qui colle le plus au thème, ou qui donne le moins d'avantages aux joueurs.

Contenu de la boîte de base

1 plateau Fouille
7 cartes Survivant
6 marqueurs Survivant
6 socles en plastique
180 cartes Survivant
100 cartes Monstre
8 cartes Boss
13 cartes Mission



30 jetons Monstre



57 jetons Dégâts

80 cartes Fouille
6 aides de jeu
38 tuiles Lieu
12 séparateurs de cartes
2 dés principaux (16mm)
6 dés de Faim (12mm)
30 jetons Munition
12 jetons Essence



20 jetons Poison



3 jetons Objectif

Contenu de l'extension Gothic Horrors

1 carte Posture
2 cartes Survivant
4 marqueurs Survivant
4 socles en plastique
60 cartes Survivant
50 cartes Monstre
4 cartes Boss
6 cartes Mission
15 cartes Démence
20 cartes Jour/Nuit
2 tuiles Lieu
10 séparateurs de cartes



30 jetons d'apparition de monstre



5 jetons Embuscade

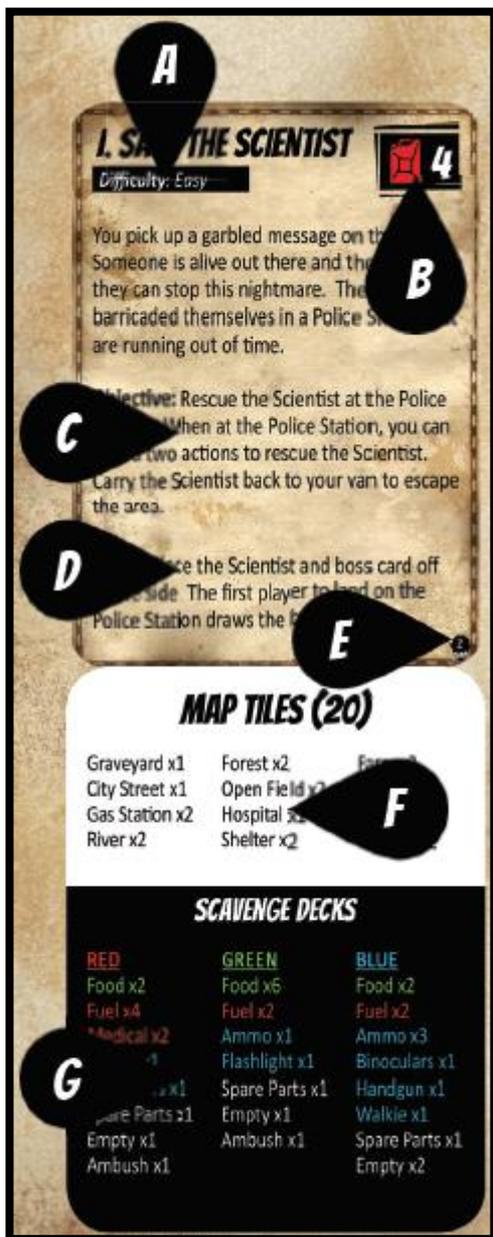


5 jetons Sanctuaire / Sécurité

Objectif

Chaque mission propose un scénario et un objectif différent pour les survivants. Pendant la plupart des missions, vous aurez un certain objectif à accomplir, et devrez ensuite retourner au Van avec suffisamment d'essence pour sauver vos vies en prenant la fuite.

Cartes Mission



A/ Titre de la mission et difficulté

B/ Symbole Essence

Si ce symbole est présent sur une mission, vous devez ramener la quantité d'essence indiquée jusqu'au Van pour réussir la mission, en plus de l'objectif principal.

C/ Objectif de la mission et instructions de mise en place supplémentaires

D/ Choix du boss

Choisissez aléatoirement un boss parmi ceux du type indiqué. Les boss sont traités comme des monstres classiques, mais sont parfois mis de côté en dehors du deck Monstre, et apparaissent uniquement selon les instructions de la mission.

E/ Type de monstre à utiliser (Z : Zombie)

F/ Liste des tuiles Lieu à utiliser

Ne prenez en compte que le nom du lieu, la valeur d'apparition de monstre n'est pas importante.

G/ Composition des decks Fouille

Pour les cartes Nourriture et Munitions, choisissez aléatoirement parmi toutes les cartes de ce type.

Mise en place

1/ Survivant

Chaque joueur choisit un survivant, et place la carte, le marqueur et le deck associé devant lui. Si le Vétéran est choisi, le joueur doit également prendre le Chien.

2/ Mission

Choisissez une mission, ou prenez en une au hasard. Lisez bien la carte qui contient quelques instructions de mise en place spécifiques.

3/ Deck Monstre

Prenez les cartes Monstre indiquées par votre mission, et mélangez les pour former le deck Monstre.

4/ Decks Fouille

Formez les 3 decks Fouille (bleu, vert et rouge) en suivant les compositions indiquées au dos de la carte Mission. Mélangez ces trois decks individuellement et placez-les sur le plateau Fouille.

5/ Jetons d'apparition des monstres (optionnel, nécessite l'extension Gothic Horrors)

Si vous souhaitez jouer avec les jetons d'apparition de monstre à la place des dés, mettez tous les jetons numérotés dans le sac, et rajoutez des jetons Sanctuaire et Embuscade selon le niveau de difficulté désiré :

<u>Difficulté</u>	<u>Sanctuaire</u>	<u>Embuscade</u>
Facile	5	0
Normal	5	1
Difficile	3	3
Dément	0	5

6/ Lieux

Mettez de côté la tuile de départ (le Van), puis récupérez toutes les tuiles Lieu indiquées au dos de la carte Mission. Une fois mélangées, les joueurs vont placer les tuiles une par une, face cachée, afin de créer une grille qui servira de plateau de jeu. Vous pouvez faire un carré simple, ou bien varier selon votre envie. Il est possible de laisser des espaces vides.

Une fois la dernière tuile placée, posez la tuile de départ n'importe où sur le bord du plateau. Tous les joueurs débutent la partie sur cette tuile, et y placent donc leur marqueur Survivant (sauf précision contraire de la mission).

7/ Main de départ

Chaque joueur pioche 4 cartes de son deck Survivant, et peut choisir d'effectuer un mulligan. Pour cela, il met de côté de 1 à 4 cartes de sa main, et pioche un nombre identique de cartes de son deck. Les cartes mises de côté sont ensuite mélangées avec le reste du deck Survivant.

Vous ne pouvez avoir en main qu'un maximum de 10 cartes. Les cartes Fouille que vous piochez comptent dans cette limite. Si vous avez déjà 10 cartes en main, toute nouvelle carte qui devrait être piochée est immédiatement défaussée à la place.

8/ Niveau de Faim

Chaque joueur prend un dé de Faim, et le place sur sa carte Survivant, sur la face 1.

9/ Pioche du premier monstre

Chaque joueur pioche un monstre, et le place au-dessus de son survivant. On dit que le monstre est engagé avec le survivant. Les monstres engagés le restent, même si le survivant se déplace, jusqu'à ce qu'ils soient tués, ou attirés par l'effet d'une carte comme la Fusée éclairante du Pompier.

Un survivant peut attaquer un monstre engagé avec un autre survivant du moment qu'il a la portée nécessaire.

10/ Premier joueur et début de la partie

Après avoir évalué la situation, choisissez le premier joueur, puis enchaînez les tours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tuiles Lieu



A/ Symbole de fouille

Ce symbole indique dans quel deck Fouille piocher quand vous fouillez sur ce lieu. **Vous ne pouvez fouiller un même lieu qu'une seule fois par tour.** S'il n'y a aucun symbole, vous ne pouvez pas fouiller ce lieu.

B/ Valeur d'apparition de monstre

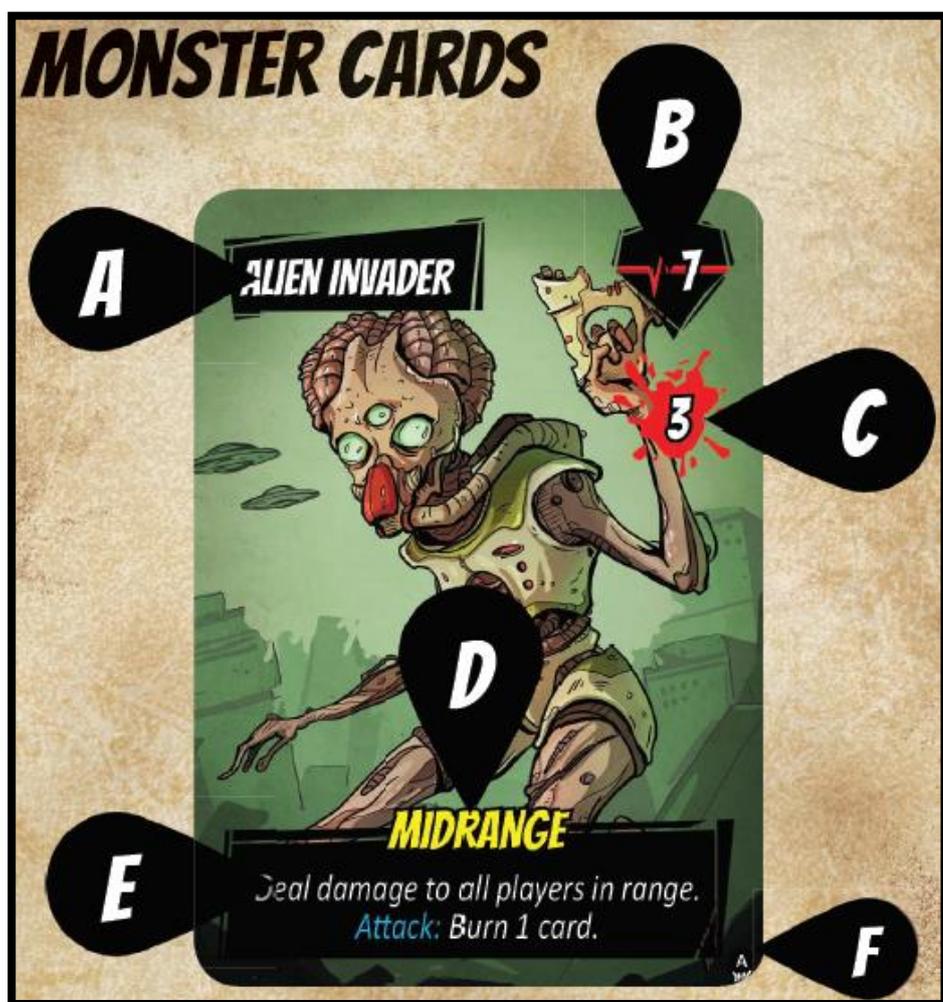
Lors de la première phase d'un tour, si le résultat du lancer de dés correspond à cette valeur, un jeton Monstre apparaît sur ce lieu.

C/ Condition

C'est la condition qui déclenche l'effet de la tuile. Dans l'exemple ci-dessus, l'effet 'Enter' s'applique à chaque fois qu'un survivant arrive sur la tuile.

D/ Effet de la tuile

Cartes Monstre



A/ Nom du monstre

B/ Points de vie

C/ Puissance d'attaque

D/ Portée de l'effet

E/ Effet

Inflige des dégâts à tous les joueurs à portée. Par exemple, la Horde de Zombies inflige des dégâts à tous les joueurs à courte distance (*Short range*).

F/ Type de monstre (A : Alien)

Comprendre le fonctionnement des effets d'un monstre en fonction de sa portée est important, voici donc quelques exemples.

Si l'Envahisseur Alien (*Alien Invader*) est actif à la fin de mon tour, il m'inflige 3 dégâts, ainsi qu'à tous les survivants adjacents d'une case orthogonalement. En plus de ça, tous les joueurs qui ont subi des dégâts doivent brûler la carte du dessus de leur deck Survivant, c'est-à-dire la placer dans la défausse.



La capacité passive du Robot Phalanx (*Phalanx Robot*) réduit de 1 les dégâts infligés à tous les robots situés à moyenne portée. Cet effet est cumulatif, mais ne s'applique qu'à la portée indiquée. A noter que le Robot Phalanx attaque aussi à moyenne portée.



Le Scientifique Alien (*Alien Scientist*) est particulièrement brutal. Quand il est pioché par un joueur, ce dernier doit immédiatement se défaire d'un équipement déjà en jeu, ou subir 6 dégâts. La capacité passive implique que tous les dégâts infligés par des monstres de type Alien sont augmentés de 1. Cet effet est cumulatif et sans restriction de portée ; chaque scientifique aggrave donc la menace globale des aliens.

Cartes Survivant



A/ Nom du survivant

B/ Points de vie

C/ Niveau de discrétion

D/ Nom et portée de la capacité spéciale

E/ Descriptif de la capacité spéciale

Exemples :

Le Pompier (*Fireman*) peut utiliser une action pour infliger 2 dégâts à un monstre à courte portée.

La capacité spéciale du Bandit (*Gunslinger*) lui permet d'avoir un Pistolet Colt (*Colt Pistol*) chargé avec 4 munitions dès le début de la partie.

Statut Affamé



A/ Niveau de discrétion

Cette valeur est souvent réduite quand vous êtes Affamé

B/ Piste de Faim

Si vous arrivez sur le symbole tête de mort, vous mourrez immédiatement.

C/ Absence de capacité spéciale

Quand votre niveau de Faim atteint 6, vous commencez à subir des dégâts de Faim. Retournez alors votre carte Survivant sur sa face en noir et blanc, et placez le dé de faim en haut de la piste de Faim. Tant que vous êtes Affamé, vous n'avez plus accès à la capacité spéciale du survivant.

A chaque fois que vous devriez augmenter votre niveau de Faim, faites

progresser le dé vers le bas de la piste, et subissez les dégâts correspondants. Dès que vous mangez quelque chose, ou que vous réduisez votre niveau de Faim en dessous de 6, retournez à nouveau votre carte Survivant.

Déroulement d'un tour de jeu

Le joueur actif effectue les phases suivantes dans l'ordre :

1/ Apparition des monstres

Lancez les deux dés principaux. Placez un jeton Monstre sur chaque lieu déjà révélé où la Valeur d'apparition des monstres correspond au résultat du lancer de dés. Si un survivant se trouve sur un tel lieu, ne placez pas de jeton Monstre, piochez directement un nouveau monstre qui sera placé engagé avec le survivant. Cela s'applique à tous les joueurs, pas seulement le joueur actif. **Il ne peut y avoir que 3 jetons Monstres maximum sur un même lieu.**

Spécifique à l'extension Gothic Horrors :

Si vous jouez avec les jetons d'Apparition au lieu des dés, piochez un jeton du sac et résolvez les mêmes effets avec la valeur du jeton. Si aucun monstre n'apparaît, ne remettez pas le jeton dans le sac. Si un monstre apparaît, remettez tous les jetons dans le sac.

2/ Piocher une carte depuis votre deck Survivant

Si le deck Survivant d'un joueur est vide, celui-ci est éliminé. **Vous ne pouvez avoir en main qu'un maximum de 10 cartes.** Les cartes Fouille que vous piochez comptent dans cette limite. Si vous avez déjà 10 cartes en main, toute nouvelle carte qui devrait être piochée est immédiatement défaussée à la place.

3/ Effectuer des actions

Vous **devez effectuer 4 actions** parmi les suivantes, dans n'importe quel ordre. Il est possible d'effectuer plusieurs fois la même action.

- Déplacer votre survivant d'une tuile orthogonalement
- Piocher une carte du deck Survivant
- Jouer une carte depuis votre main
- Appliquer l'effet d'une carte déjà en jeu
- Fouiller (si possible) en piochant une carte Fouille dans le tas indiqué par le lieu

Actions gratuites :

- Une fois par tour, vous pouvez défausser deux cartes Survivant de votre main pour piocher une nouvelle carte Survivant.
- Une fois par tour, vous pouvez échanger n'importe quel nombre de cartes Fouille avec un autre joueur situé sur le même lieu.
- Vous pouvez faire avancer l'objectif, notamment en défaussant des cartes Essence si vous êtes sur le van. Placez des jetons Essence sur le lieu pour indiquer combien de ressources ont déjà été livrées.

4/ Activation des lieux avec un effet Fin de tour (End)

Par exemple, si votre survivant est dans un Espace ouvert (*Open Field*), vous devrez piocher un monstre qui sera immédiatement engagé avec votre survivant.

5/ Augmentation de la faim

Augmentez votre niveau de Faim de 1 en tournant le dé de Faim sur la face correspondante.

Quand votre niveau de Faim atteint 6, vous devenez **Affamé** : retournez votre carte Survivant, placez le dé en haut de la piste de Faim (située en bas à gauche), et subissez les dégâts indiqués. **Les dégâts subis à cause du statut Affamé sont irréductibles et inévitables.**

Si vous êtes déjà Affamé, déplacez le dé vers le bas sur la valeur suivante, et subissez les dégâts indiqués.

6/ Activation des monstres

Tous les monstres non-assommés engagés avec le survivant du joueur actif, attaquent et infligent des dégâts à tous les survivants situés à portée.

7/ Vérification des conditions de victoire

Si vous remplissez toutes les conditions de victoire indiquées par la mission, vous avez gagné et la partie se termine. Sinon, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacement

Un joueur peut déplacer son Survivant sur n'importe quel lieu adjacent à son lieu actuel, **mais ne peut pas se déplacer en diagonale**. Un déplacement coûte une action. Quand vous vous déplacez, révéléz le nouveau lieu et appliquez l'effet indiqué (si applicable).

Par exemple, vous vous déplacez sur une tuile adjacente et révéléz un Camp de bandits (*Bandit Camp*). En entrant dans le lieu, vous devez immédiatement décider de subir des dégâts ou de perdre un équipement déjà en jeu.

Si vous arrivez sur un lieu sur lequel se trouvent un ou plusieurs jetons Monstre, et que vous n'avez aucune carte Monstre au-dessus de votre carte Survivant, vous pouvez passer un **test de discrétion** et tenter de ne pas les attirer. Vous pouvez aussi délibérément ne pas effectuer le test. Si vous avez déjà un monstre engagé avec votre survivant, si vous échouez le test de discrétion, ou si vous choisissez délibérément de ne pas passer le test, enlevez le(s) jeton(s) Monstre présent(s) sur le lieu, piochez un monstre pour chaque jeton enlevé, et placez-les engagés avec votre survivant.

Test de discrétion

Lancez les deux des principaux. Si la valeur du lancer est inférieure ou égale à votre niveau de discrétion, le test est réussi. **Chaque jeton Monstre présent sur le lieu réduit votre niveau de discrétion de 1.**

Si la valeur du lancer est supérieure à votre niveau de discrétion, enlevez le(s) jeton(s) Monstre présent(s) sur le lieu, piochez un monstre pour chaque jeton enlevé, et placez-les engagés avec votre survivant.

Si le deck Monstre est vide, mélangez la défausse pour former un nouveau deck.

Jouer une carte

Deux types de cartes peuvent être joués à votre tour : **les cartes Action rapide** et **les cartes Equipement**. Vous pouvez trouver ces deux types de cartes à la fois dans les decks Fouille et dans votre deck Survivant.

Jouer une carte depuis votre main coûte une action.

Pour jouer une carte Action rapide, appliquez le texte de la carte et défaussez là.

Une carte Fouille doit être défaussée dans la défausse des cartes Fouille. De la même façon, une carte Survivant doit être défaussée dans la défausse des cartes Survivant.

Carte Action



A/ Symbole Action rapide et nom de la carte

B/ Portée de l'effet

C/ Effet de la carte

Carte Fouille



A/ Symbole Action rapide et nom de la carte

Toutes les cartes Fouille sont des Actions rapides, à l'exception de l'essence qui doit être équipée gratuitement ou défaussée au moment où elle est piochée.

B/ Rappel

Le rappel de couleur, et dans certains cas la valeur, permettent de trier plus facilement les cartes en début et fin de partie.

C/ Effet de la carte

Seul le joueur qui joue la carte peut bénéficier de son effet. Par exemple, vous ne pouvez pas nourrir quelqu'un, en revanche vous pouvez donner

gratuitement une carte Fouille à un autre survivant si vous êtes dans le même lieu.

Carte Equipement



A/ Symbole Equipement et valeur d'encombrement

B/ Nom de la carte

C/ Quantité et type de munitions

Un symbole  indique que l'équipement peut être rechargé en utilisant une carte Essence déjà équipée. L'équipement est entièrement rechargé, et la carte Essence est retirée du jeu.

D/ Portée de l'effet

E/ Effet de la carte

Les équipements se placent à côté de votre survivant, et restent en jeu jusqu'à ce qu'ils soient détruits et

défaussés. En général, les équipements donnent accès à de nouvelles actions ou à un effet passif.

On ne peut avoir en jeu qu'un seul exemplaire d'un équipement en même temps. Les seules exceptions à cette règle sont les cartes Essence.

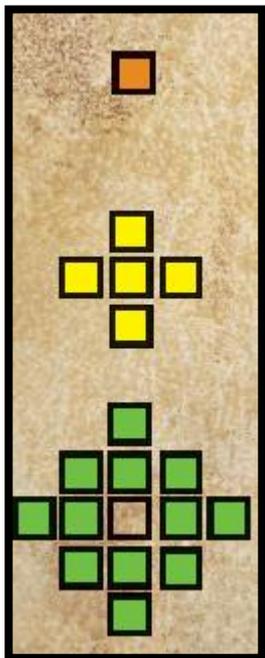
Si l'équipement joué utilise des munitions, placez autant de jetons Essence ou Munitions sur la carte qu'indiqué. A chaque utilisation, enlevez un jeton Muniton. S'il n'y a plus de munitions, l'équipement est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit rechargé grâce à une carte Fouille.

Encombrement

Chaque pièce d'équipement a une valeur d'encombrement, et chaque survivant peut supporter un encombrement maximum de 4.

Si vous jouez un équipement qui amène le total d'encombrement au-dessus de la limite, il vous faut immédiatement défausser un ou plusieurs équipements jusqu'à ce que votre encombrement total soit inférieur ou égal à la limite.

Portée



Courte portée (*Short range*) : Ces cartes peuvent attaquer ou avoir un effet sur toutes les cibles présentes sur le lieu qu'occupe son détenteur.

Moyenne portée (*Midrange*) : Ces cartes peuvent attaquer ou avoir un effet sur toutes les cibles présentes sur le lieu qu'occupe son détenteur ainsi que sur les lieux adjacents orthogonalement.

Longue portée (*High range*) : Ces cartes peuvent attaquer ou avoir un effet sur toutes les cibles présentes sur les lieux adjacents orthogonalement situés à 1 ou 2 espaces de son détenteur, mais pas sur le lieu central qu'il occupe.

Fin du jeu

Si un survivant n'a plus de points de vie, ou s'il n'a plus de cartes dans son deck Survivant au moment où il doit piocher, il meurt. Tous les monstres avec qui il était engagé sont défaussés, et le même nombre de jetons Monstre sont placés sur le lieu où il se trouvait. Toutes ses cartes Fouille (équipées ou encore dans sa main) sont placés sur ce même lieu et pourront être récupérés gratuitement par un autre survivant.

Si tous les joueurs meurent, ou si vous devez poser un jeton Monstre mais que la réserve est épuisée, tous les joueurs perdent la partie. Pour rendre le jeu plus difficile, vous pouvez aussi décider que la partie est perdue dès qu'un survivant meurt.

Si vous avez accompli l'objectif de la mission, collecté suffisamment d'essence, et regroupé tous les survivants sur la tuile de départ, la partie est gagnée. **Les conditions de victoire sont vérifiées à la fin du tour d'un joueur, après les attaques des monstres engagés.**

Exemple de tour

J'incarne le Bandit (*Gunslinger*), équipé de mon arme de départ, un Pistolet Colt (*Colt Pistol*), chargé de 4 munitions. Un Marcheur Zombie (*Zombie Walker*) est engagé avec moi, et mon niveau de Faim est actuellement à 4. Mon survivant se trouve sur une Station-service (*Gas Station*), dont la valeur d'apparition des monstres est de 8, en compagnie d'un autre survivant, le Pompier (*Fireman*).

Je débute le tour en lançant les deux dés principaux pour déterminer si des monstres vont apparaître. Le résultat est 6, je place donc un jeton Monstre sur le Poste de police (*Police Station*) dont la valeur d'apparition des monstres est de 6, et un autre sur le Van.

Je pioche ensuite une carte de mon deck Survivant et j'effectue mes 4 actions comme suit :

Première action : J'utilise l'action de mon Pistolet Colt, et dépense un jeton Munition pour infliger 2 dégâts au Marcheur Zombie. Il lui reste 2 points de vie.

Deuxième action : Je fouille la Station-service, et pioche une carte du deck Fouille rouge : c'est une carte Essence. Le texte de cette carte m'indique que je dois immédiatement l'équiper en utilisant une action gratuite, ou la défausser. Je choisis de l'équiper, pose la carte à côté de ma carte Survivant. Mon équipement (pistolet et essence) ayant une valeur d'encombrement cumulée de 2, je suis toujours en dessous de la limite.

Action gratuite : Comme nous sommes sur le même lieu, j'échange gratuitement une carte Fouille nourriture avec le Pompier.

Troisième action : Je me déplace sur un lieu adjacent, et révèle une Grande rue (*City Street*). J'applique l'effet Entrée (Enter), qui m'indique de piocher un monstre. C'est un Cracheur Zombie (*Zombie Spitter*), et il est directement engagé avec mon survivant.

Quatrième action : Je dépense à nouveau un jeton Munition de mon arme pour infliger deux dégâts supplémentaires au Marcheur Zombie. Il est tué, et je le place dans la défausse des cartes Monstre.

J'augmente mon niveau de Faim à 5, je ne suis pas encore affamé et ne subis donc aucun dégât.

Le Cracheur Zombie attaque, m'infligeant 2 dégâts. Le Pompier situé sur le lieu adjacent subit aussi les 2 dégâts car l'attaque à une portée moyenne.

Variantes

Si vous trouvez que le jeu manque de challenge après avoir fini les dernières missions, vous pouvez apporter quelques modifications :

- Utiliser le sac et les jetons d'apparition de monstres à la place des dés
- Ajouter des cartes Embuscade (*Ambush*) ou Mains vides (*Empty handed*) aux decks Fouille
- Supprimer la limite de 3 jetons Monstre par lieu
- Lancer le dé de Faim en début de partie pour déterminer le niveau de Faim initial
- Ajouter des tuiles Lieu lors de la mise en place

Mode solitaire

Si vous jouez en solo, il est conseillé de choisir deux survivants à jouer ensemble. Mélangez les 2 decks Survivant, et piochez 8 cartes pour former la main de départ. La taille maximale de votre main sera de 20 cartes. Vous pouvez jouer n'importe quelle carte de votre main sur n'importe quel survivant. Le reste du jeu reste identique, en alternant les tours de chaque survivant. C'est une méthode beaucoup plus simple et rapide que de séparer les decks des deux survivants.

Variante Pandémie

Si vous devez placer un jeton Monstre sur un lieu qui en comporte déjà 3, placez un jeton Monstre sur chaque tuile adjacente orthogonalement à la place.

Variante Maximum

Encore plus ? N'hésitez pas à combiner les différents decks Monstre. Cela rend le jeu plus imprévisible et difficile. Pouvez-vous survivre à une apocalypse de zombies après un cataclysme nucléaire et une invasion d'aliens ?

Particularités du Vétéran et de son Chien

Si vous jouez le Vétéran, vous pouvez choisir si un monstre attaque le Vétéran ou le Chien, mais vous devez répartir équitablement les monstres entre les deux survivants. Par exemple, si deux monstres sont engagés, l'un infligera des dégâts au Vétéran, l'autre au Chien, mais vous pouvez choisir l'ordre d'attaque et les cibles. Si un monstre attaque tous les survivants à sa portée, le Vétéran et le Chien subiront des dégâts. De la même façon, si vous terminez votre tour sur un Hôpital (*Hospital*), la santé des deux survivants sera restaurée. Le Vétéran et son chien partagent le même niveau de Faim. Quand le Vétéran se nourrit, il en laisse un morceau pour son Chien, de sorte qu'il n'y a qu'un seul niveau de Faim à gérer. Le Vétéran a une capacité de stockage de 4, le Chien de 0 (en effet, un chien n'a pas de mains !)

Pour les tests de discrétion, si les deux survivants sont en vie, utilisez la valeur de discrétion la plus basse. Si un des deux survivants meurt, vous pouvez continuer à jouer jusqu'à la victoire ou jusqu'à ce que l'autre soit également tué.

Cycle Jour / Nuit

Pour rajouter de la difficulté à vos parties, vous pouvez utiliser les cartes du deck Jour/Nuit.

Mélangez toutes les cartes en faisant attention à ce qu'elles soient toutes dans le même sens. Placez ensuite ces cartes à côté du plateau de jeu. L'orientation des cartes de ce paquet est très importante, et ne devra pas être changée en cours de partie.



Une partie commence de jour. A la fin de chaque manche (c'est-à-dire quand tous les joueurs ont réalisé un tour), vous devez faire avancer ce deck. Retournez la première carte sur sa face Nuit, en faisant attention à bien recouvrir la prochaine carte Jour, et appliquez les effets indiqués **(B)**.

Ensuite, retirez cette carte du jeu, et déplacez tous les jetons Monstre dans la direction indiquée par la carte Jour (y compris sur des lieux encore non-révéles) **(A)**. Certains jetons Monstre situés en bord de plateau peuvent rester immobiles.

Si un jeton Monstre est déplacé sur un lieu où se trouve un survivant, remettez le jeton Monstre dans la réserve. Le joueur qui contrôle ce survivant doit piocher un monstre et le poser engagé avec son survivant.

Deck Démence

Plusieurs monstres du deck Cthulhu auront pour effet de vous faire piocher une carte Démence. Ces cartes sont placées face visible à côté du survivant, et fonctionnent comme un équipement classique (elles ont une valeur d'Encombrement), à la différence qu'elles ne peuvent pas être défaussées librement.

Ces cartes sont considérées comme un statut négatif, donc une carte Antidote ou d'autres cartes qui soignent ou rendent immunisé aux statuts permettent de s'en débarrasser.

Si un joueur dépasse sa limite d'encombrement avec une carte Démence (par exemple, si vous n'avez plus d'équipement à défausser pour rester en dessous de la limite), vous devenez dément et êtes éliminé de la partie.



A/ Valeur d'Encombrement et nom de la carte

B/ Effet
Chaque carte Démence affecte votre survivant de manière différente, et leurs effets s'appliquent tant que les cartes restent en jeu.

Glossaire et mots-clés

Action : Dépensez une action pour appliquer l'effet indiqué.

Absorption (Drain) : Un monstre avec ce trait se soigne d'autant de dégâts qu'il en inflige lors d'une attaque.

Assommer (Stun) : Une cible assommée n'inflige pas de dégâts jusqu'au début de votre prochain tour.

Attaque (Attack) : Appliquez l'effet indiqué à chaque fois que le monstre attaque.

Brûler (Burn) : Défaussez la carte située au-dessus de votre deck Survivant.

Contre (Counter) : Quand un monstre avec ce trait est blessé mais pas tué depuis la portée indiquée, il inflige des dégâts au survivant à l'origine de l'attaque.

Cumulatif (Stacking) : Si plusieurs effets identiques s'appliquent, ils se cumulent. Par exemple, chaque Scientifique Alien augmente de 1 les dégâts infligés par tous les aliens, donc deux Scientifiques Alien présents augmentent de 2 ces dégâts.

Détruire (Destroy) : Quand un monstre est tué, appliquez l'effet indiqué uniquement au survivant avec lequel il est engagé. S'il est indiqué de détruire un équipement, il faut défausser un équipement au choix.

Défausser (Discard) : Défaussez cette carte pour appliquer l'effet indiqué. **Défausser une carte ne coûte pas d'action.**

Démence (Insanity) :

Docile : Un monstre avec ce trait ne s'active pas et n'attaque pas les joueurs directement.

Engager (Attached) : Un monstre est engagé avec un survivant lorsqu'il est placé au-dessus de la carte Survivant d'un joueur.

Entrer (Enter) : Appliquez l'effet indiqué à chaque fois que vous entrez dans ce lieu.

Equiper (Equip) : Appliquez l'effet indiqué quand vous équipez cette carte.

Fin (End) : Appliquez l'effet indiqué une fois que vous avez réalisé les 4 actions de votre tour.

Fouiller (Scavenge) : Cette action ne peut être réalisée qu'une fois par tour sur un même lieu. Si un effet indique une fouille gratuite (*Free scavenge*), piochez une carte depuis le deck Fouille correspondant, sans dépenser d'action.

Panique (Stampede) : Quand un monstre avec ce trait est blessé mais pas tué, il inflige des dégâts à toutes les cibles (survivants et monstres) à sa portée, puis il change de cible et devient engagé avec le survivant le plus proche. Si plusieurs survivants sont à la même distance, vous pouvez choisir qui devient la cible.

Passif (Passive) : Un effet permanent qui reste actif tant que la carte est en jeu.

Pioche (Draw) : Appliquez l'effet indiqué au moment où la carte est piochée (y compris durant la mise en place), et uniquement au joueur l'ayant piochée.

Poison : Placez un jeton Poison sur votre carte Survivant. A la fin de chaque tour, subissez autant de dégâts que le nombre de jetons Poison sur votre carte Survivant. C'est un statut négatif, il peut donc être soigné.

Révéler (Reveal) : Appliquez l'effet indiqué quand la tuile vient d'être révélée.

Stop : Appliquez l'effet indiqué si vous choisissez de vous déplacer à nouveau une fois rentré sur ce lieu.

Test : Effectuez un test de discrétion et appliquez l'effet en fonction de votre réussite (*Success*) ou de votre échec (*Failure*)

Foire Aux Questions

1/ Lisez le glossaire

2/ Ne déduisez pas des règles qui ne sont pas écrites

3/ Suivez le texte inscrit sur la carte

Puis-je fouiller si un monstre est engagé avec moi, ou si un jeton Monstre se trouve sur le lieu ?

Oui, les monstres ne vous empêchent pas d'effectuer des actions, y compris la fouille.

Si un deck Fouille est vide, doit-je mélanger le contenu de la défausse pour en créer un nouveau ?

Non.

Est-il possible de fouiller plusieurs fois un même lieu ?

Oui, mais seulement une fois par tour.

Puis-je attaquer ou infliger des dégâts à un jeton Monstre ?

Non, seuls les monstres qui ont été révélées et qui sont engagés avec un survivant peuvent être pris pour cible. Les jetons Monstre représentent un niveau de menace : vous savez que quelque chose rôde dans les environs, mais vous ne voyez pas encore de quoi il s'agit.

Peut-on équiper plusieurs fois le même équipement ?

Non, à l'exception des cartes Essence.

Que se passe-t-il si je pioche un équipement que j'ai déjà sur moi ? Est-il défaussé ?

Non, il reste juste dans votre main, et pourra servir si le premier est détruit ou défaussé.

Est-ce qu'un monstre engagé avec un survivant se déplace aussi quand le survivant se déplace ?

Oui, peu importe le déplacement, un monstre engagé avec un survivant le reste jusqu'à ce qu'il soit tué ou qu'il tue le survivant.

Certaines cartes permettent d'effectuer un déplacement sur plusieurs lieux, dois-je révéler tous les lieux sur mon passage, ou seulement celui d'arrivée ?

Vous devez révéler tous les lieux. La seule exception est la carte *Hoof it* du Ranger, qui précise bien de ne pas révéler les lieux.

Après avoir utilisé le Camouflage, où dois-je placer le jeton Monstre ?

Sur le lieu où vous vous trouvez.

Dois-je passer un test de discrétion quand je quitte un lieu avec des jetons Monstre ? Quand je fouille un lieu avec des jetons Monstre ?

Non et non. Le test se fait quand on entre dans un lieu avec des jetons Monstre uniquement.

En utilisant la capacité spéciale Réparation (*Repair*) de la Mécanicienne (*Mechanic*), ou une Action immédiate Ingénieux (*Resourceful*), dans quelle défausse puis-je chercher un équipement ?

Dans la défausse des cartes Fouille mais aussi dans les défausses des cartes Survivant de n'importe quel joueur.

Certaines cartes permettent de piocher dans les deck Fouille, dois-je obligatoirement piocher dans le deck qui correspond à mon lieu actuel ?

Non, ces cartes permettent de choisir le tas dans lequel piocher.