

(7) AZATHOTH

Le joueur défausse, au hasard, 1 carte de la main de chacun de ses adversaires. Ces cartes sont défaussées face visible devant chaque joueur.



(6) CTHULHU

Le joueur donne 1 ou 2 cartes de sa main qu'il répartit entre un ou deux joueurs différents (au choix).

Cela signifie que vous pouvez donner 1 carte à un joueur, 1 carte à deux joueurs ou 2 cartes à un joueur.



CRÉDITS

Un jeu de

BRUNO CATHALA et **LUDOVIC MAUBLANC**

Illustré par

MATHIEU LEYSSENNE

Design graphique : **Funforge studio**

Corrections : **Gersende Cheylan** & **Doria Roustan**

©Funforge 2016 - Tous droits réservés.

EMFR01

BRUNO CATHALA - LUDOVIC MAUBLANC
MATHIEU LEYSSENNE

CTHULHU

POCKET MADNESS



RÈGLES DU JEU



CADEPTES DES MYTHES ANCIENS GUIDÉS
PAR DE SOMBRES ET PROMETTEUSES
RUMEURS, VOUS ARPENTÉZ DES LIEUX
PLUS INQUIÉTANTS LES UNS QUE LES
AUTRES À LA RECHERCHE D'INDICES.

EN RÉUNIR SUFFISAMMENT VOUS
PERMETTRA D'OUVRIR LES PORTAILS
MENANT VERS DES MONDES OBSCURS...

À MOINS QUE VOUS NE PRÉFÉRIEZ
PUBLIER VOS RECHERCHES POUR
RENDRE FOUS VOS ADVERSAIRES.

MAIS ATTENTION CAR VOUS MANIPULEZ
DES POUVOIRS QUI VOUS DÉPASSENT,
ET VOUS POURRIEZ BIEN ÊTRE LE
PREMIER À SOMBRE DÉFINITIVEMENT
DANS LA FOLIE !

CONSERVEZ VOTRE SANTÉ
MENTALE PLUS LONGTEMPS QUE VOS
ADVERSAIRES, RESTEZ LE CULTISTE LE
MOINS FOU DE TOUS POUR REMPORTER
LA PARTIE.

BUT DU JEU

Les joueurs doivent se débarrasser au plus vite de toutes leurs cartes Lieu, en posant des séries de cartes identiques ou des suites de cartes différentes, afin de ne pas sombrer dans la folie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en plusieurs manches durant lesquelles les joueurs vont devoir éviter de sombrer dans la folie.

Si un joueur cumule 10 jetons Folie à l'issue d'une manche, la partie prend fin et le joueur le moins fou gagne la partie.

MATÉRIEL

- 63 cartes Lieu

Le numéro inscrit sur une carte Lieu correspond au nombre d'exemplaires de cette carte dans le jeu.

- 6 cartes R'lyeh
- 7 cartes Asile d'Arkham
- 8 cartes Lomar
- 9 cartes Innsmouth
- 10 cartes Vallée des Rois
- 11 cartes Dunwich
- 12 cartes Underworld
- 7 cartes Portail
- 40 jetons Folie

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

MISE EN PLACE

1. Placez les 7 cartes Portail face visible accessibles pour tous les joueurs, en ordre croissant. ①
2. Placez les 40 jetons Folie sur le côté de façon à pouvoir les distribuer facilement. ②
3. Mélangez les cartes Lieu et distribuez 2 cartes à chaque joueur. ③
4. Retirez 17 cartes de ce paquet et mettez-les de côté, face cachée.
5. Retournez le paquet de manière à ce qu'il soit face visible, puis intégrez les 17 cartes toujours face cachée.

6. Mélangez ce nouveau paquet composé d'une majorité de cartes face visible et de 17 cartes face cachée.

- Étalez toutes les cartes sur la table, sans en changer l'ordre, de manière à ce que tous les joueurs puissent voir les cartes. ④
- Les joueurs piocheront toujours dans le sens de la pioche en prenant toujours **les cartes du dessus en premier.** ⑤

Pour la première manche, désignez un premier joueur au hasard. Il commence le jeu et les joueurs jouent ensuite chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.



TOUR D'UN JOUEUR

À son tour, un joueur :

- **doit** effectuer **une** action au choix parmi trois : **Poursuivre ses investigations**, **Ouvrir un portail** ou **Publier ses recherches** ;
- **peut** effectuer une action facultative : **Sceller un portail**.

Action obligatoire, au choix :

a/ Poursuivre ses investigations (piocher une/des cartes Lieu)

Le cultiste poursuit ses recherches sur les différents lieux du mythe afin de percer à jour les mystères qui s'y cachent, ce qui lui permettra de réunir suffisamment d'éléments pour ouvrir un portail ou publier ses recherches.

Le joueur pioche les 1, 2 ou 3 premières cartes Lieu de la pioche et les ajoute à sa main. Avant de piocher, il doit impérativement annoncer le nombre de cartes qu'il souhaite prendre.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.

Attention : un joueur doit prendre les cartes dans le sens de la pioche (voir Mise en place).

b/ Ouvrir un portail (poser une/des série(s) de cartes identiques)

Le cultiste ouvre un portail vers un lieu mythique lui permettant d'entrer en contact direct avec les sombres habitants d'autres plans...

Le joueur pose 1, 2 ou 3 série(s) de cartes Lieu **identiques**.

Pour poser **une série**, le joueur prend de sa main **3 cartes Lieu identiques ou plus** et les place devant lui, face visible.

Dès qu'il pose sa série de cartes Lieu identiques, il récupère immédiatement la carte Portail correspondant aux cartes posées. Que la carte soit disponible où qu'elle soit en possession d'un adversaire, le joueur la prend et la met devant lui (voir Sceller un portail).

Durant son tour, un joueur peut poser **jusqu'à 3 séries** de cartes identiques et donc récupérer jusqu'à 3 cartes Portail.



c/ Publier ses recherches (poser une/des suite(s) de 7 cartes différentes)

Le cultiste a recueilli de nombreux renseignements lui permettant d'écrire un rapport aussi détaillé que dérangeant. Ébranlé par ces glaçantes révélations, le commun des mortels sombre alors dans la folie.

Le joueur pose 1, 2 ou 3 suite(s) de 7 cartes Lieu **strictement différentes**.

Pour poser **une suite**, le joueur prend **7 cartes Lieu différentes** de sa main et les place devant lui, face visible.

Dès qu'il pose sa suite de 7 cartes différentes, ses adversaires sombrent un peu plus dans la folie : chacun de ses adversaires prend immédiatement 1 jeton Folie dans la réserve.

Durant son tour, un joueur peut poser **jusqu'à 3 suites** de cartes différentes.

Si plusieurs suites de 7 cartes différentes sont posées au cours d'une même manche, par un ou plusieurs joueurs, chaque suite donnera 1 jeton de plus que la précédente. Ainsi la 1^{re} suite défaussée donne 1 jeton Folie à tous les adversaires, la 2^e donne 2 jetons Folie, la 3^e donne 3 jetons Folie, et ainsi de suite.



Note : les joueurs prendront soin de garder devant eux toutes les séries et les suites de cartes Lieu posées, de manière à ce qu'ils puissent avoir une visibilité sur les cartes déjà jouées.

Action facultative : Sceller un portail

Le cultiste a beaucoup appris auprès des entités terrifiantes d'autres plans. Il est maintenant temps de sceller le portail et de bénéficier des connaissances acquises avant qu'il ne soit trop tard !

Un joueur peut utiliser une carte Portail qu'il a devant lui, soit immédiatement après l'avoir récupérée, soit lors de l'un de ses prochains tours. Une fois le pouvoir utilisé, la carte est remise avec les autres cartes Portail disponibles.

Un joueur ne peut utiliser qu'une seule carte Portail par tour.

Note : conserver une carte Portail pour un tour ultérieur, c'est tenter d'en optimiser l'effet en la jouant au moment opportun, mais c'est prendre le risque de perdre la carte avant d'avoir pu l'utiliser.

FIN DE LA MANCHE

Une manche peut se terminer de deux manières : soit épuisement de la pioche, soit un joueur se débarrasse de toutes ses cartes.

• Épuisement de la pioche.

Dans ce cas, tous les joueurs (y compris celui qui a pris la dernière carte) font un dernier tour (en suivant les règles habituelles d'un tour de jeu, voir Tour de joueur). Une fois ce dernier tour effectué, la manche prend fin. Chaque joueur reçoit alors 1 jeton Folie pour chaque carte Lieu de valeur différente qu'il a encore en main.

• Un joueur se débarrasse de toutes ses cartes.

Dans ce cas, la manche s'arrête immédiatement. Ce joueur défausse la moitié de ses jetons Folie (arrondie au supérieur) ET chacun de ses adversaires prend 1 jeton Folie.

Note : si un joueur se débarrasse de toutes ses cartes en posant une suite de 7 cartes différentes, tous les adversaires subissent l'effet de la suite posée (prennent les jetons Folie correspondants), puis ils subissent en plus l'effet de la fin de manche.

Si à l'issue de la manche un joueur atteint ou dépasse un total de 10 jetons Folie, la partie prend fin. Sinon, une nouvelle manche commence.

Note : à la fin d'une manche, chaque joueur doit se défausser de toutes les cartes en sa possession.

DÉBUT D'UNE NOUVELLE MANCHE

Après une nouvelle mise en place, le joueur qui a le plus grand nombre de jetons Folie désigne le joueur qui jouera en premier (il peut se désigner). En cas d'égalité, c'est le plus proche du premier joueur de la manche précédente, dans le sens des aiguilles d'une montre, qui décide.

FIN DE PARTIE

Quand un joueur atteint ou dépasse un total de 10 jetons Folie à la fin d'une manche, la partie prend fin. Le joueur qui totalise le moins de jetons Folie gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs exæquo se partagent la victoire.

DESCRIPTIF DES CARTES PORTAIL

(12) GUG

Le joueur passe son tour.

Cette carte Portail ne peut pas être jouée immédiatement après avoir été piochée.

Note : en passant son tour un joueur peut temporiser, s'il ne peut pas poser de séries ou de suites et qu'il ne souhaite pas piocher de nouvelles cartes Lieu.



(11) SHOGGOTH

Jusqu'au prochain tour du joueur, aucun de ses adversaires ne peut Ouvrir un portail, Publier ses recherches ou Sceller un Portail. Chaque joueur est alors obligé de Poursuivre ses investigations, mais ne peut piocher qu'une seule carte Lieu.



(10) NYARLATHOTEP

Le joueur prend la carte de son choix n'importe où dans la pioche. Il est possible de prendre une carte face cachée.



(9) DAGON

Le joueur effectue immédiatement un autre tour.

Il peut à nouveau Poursuivre ses investigations, Ouvrir un portail ou Publier ses recherches.

Il peut également Sceller un portail.



(8) SHUB-NIGGURATH

Le joueur regarde les cartes dans la main d'un adversaire, prend 1 carte de son choix et l'ajoute à sa propre main.

