

2-4

12+

45 min

Paul Peterson
SMASH UP
Extension



Trop Minions



SMASH UP

De la baston pour 2 à 4 joueurs

BUT DU JEU

Il est simple : **la domination totale !**
Alors faites bon usage de vos Créatures pour conquérir les Bases ennemies. Le premier joueur à marquer 15 Points de Victoire (PV) l'emporte !

CONTENU DU JEU

- 4 Factions de 20 cartes (80 cartes)
- 8 cartes Base
- 1 planche de jetons Points de Victoire (PV)
- ce livret de règles

Comme une grande !

Même si **Smash Up : Trop Minions** est une extension du jeu Smash Up, le jeu de base n'est pas indispensable : les 4 Factions proposées ici vous suffiront pour jouer des parties à 2 joueurs !

Les règles qui suivent considéreront parfois que vous avez plus de 4 factions à votre disposition, ou feront référence à des cartes non présentes dans cette extension. Ne vous en souciez pas si vous n'avez pas (encore !) le jeu de base.

Quoi de neuf ?

Si vous connaissez déjà le jeu de base Smash Up et que vous maîtrisez les règles sur le bout des doigts, vous n'avez pas besoin de tout lire. Allez simplement page 10 découvrir les nouvelles capacités dont surtout l'ajout de marqueur Force +1 et profitez des nouvelles factions.

Note : utilisez les jetons 1 PV comme marqueur Force +1.

SOMMAIRE

Mise en place	3
Comment jouer	5
Une carte : ça ressemble à quoi ?	6
La Conquête	7
Termes & Restrictions	10
Règlement des conflits	12
Les Factions	13
Crédits	15
Pense-bête	16

Utilisez les super séparateurs de Faction de cette extension avec la Grosse Boîte pour Geek, la solution ultime hyper-optimisée de stockage pour Smash Up. Jetez un coup d'œil en boutique !



D'autres extensions de Smash Up sont déjà en boutique !



MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit 2 Factions de 20 cartes et les mélange pour former un paquet de 40 cartes.



Si vous possédez deux boîtes de cette extension, plusieurs joueurs peuvent utiliser une même Faction. Mais un joueur ne peut pas composer son armée en mélangeant deux exemplaires de la même Faction. Soyons raisonnables.

Engagez-les qu'ils disaient...

Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord et que vous avez besoin de formalités pour choisir vos Factions, voici comment procéder :

Placez 8 Factions au centre de la table. Déterminez aléatoirement un premier joueur qui va choisir une première Faction. Les autres joueurs font ensuite de même dans le sens horaire. Une fois que tous les joueurs ont choisi une Faction, le dernier joueur en prend une deuxième. Le joueur à sa droite fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient en main deux Factions différentes.



Mélangez toutes les cartes Base et formez une pioche face cachée. Piochez 1 Base de plus que le nombre de joueurs (par exemple, piochez 3 Bases pour une partie à 2 joueurs). Placez ces Bases face visible au centre de la table.

Chaque joueur pioche ensuite 5 cartes de son paquet : elles forment sa main de départ. Si un joueur n'a aucune Créature parmi ces 5 cartes, il les dévoile aux autres joueurs, les défausse et pioche 5 nouvelles cartes. Il doit conserver cette deuxième main de départ, peu importe son contenu.

Le joueur qui s'est levé le plus tôt ce matin commence la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre

Que le combat commence !

T'as joué l'effet deux fois ? Tricheur !

Les effets des cartes se déclenchent uniquement quand vous jouez une carte de votre main ou "Jouez". Donc, quand une Créature se déplace, son effet n'est pas déclenché.

COMMENT JOUER

1. Début de Tour

Certains effets se déclenchent au début de votre tour. Le plus souvent, c'est quand ça va mal. Cool !

2. Jouer des Cartes

Durant votre tour, vous pouvez jouer 1 Créature et/ou 1 Action. Vous ne pouvez pas jouer plusieurs Créatures ou plusieurs Actions. Vous pouvez jouer vos cartes dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez également ne jouer aucune carte.

Créatures

Pour jouer une Créature, choisissez une Base et placez la carte Créature sur le côté de la Base, face à vous. Appliquez ensuite l'effet de la carte (Les cartes "Spécial" sont un cas particulier : voir pages 10-11).

Actions

Pour jouer une Action, dévoilez votre carte puis lisez et appliquez son effet. Défaussez ensuite la carte (sauf si elle a un effet Permanent).

3. Conquête

Une fois toutes vos cartes jouées, vérifiez si une ou plusieurs Bases peuvent être conquises (voir page 7). Si une Base est conquise, vous devez procéder à son décompte.

4. Piocher 2 Cartes

Ça ne peut pas être plus clair : vous piochez 2 cartes. À tout moment, si vous devez piocher, révéler, rechercher, consulter une carte de votre pioche et que celle-ci est vide, mélangez votre défausse, placez-la face cachée sur la table : c'est votre nouvelle pioche ! Vous pouvez désormais piocher.

Le nombre maximal de cartes en main est de 10 : si vous vous retrouvez avec plus de 10 cartes après avoir pioché, défaussez les cartes de votre choix pour n'en conserver que 10 en main.

5. Fin de Tour

Tous les effets qui ont lieu à la fin du tour sont résolus maintenant. Vérifiez ensuite si un joueur a 15 Points de Victoire ou plus. Si c'est le cas, la partie est finie, rendez-vous en page 8. Sinon passez la main au joueur à votre gauche : c'est à lui de jouer.

UNE CARTE: ÇA RESSEMBLE À QUOI ?

CRÉATURES



ACTIONS



BASES



Jetons
Points de
Victoire (PV)

LA CONQUÊTE

Si la somme des Forces de toutes les Créatures présentes sur une Base est égale ou supérieure à la Résistance de cette Base, elle est conquise. Si plusieurs Bases sont conquises durant un même tour, le joueur dont c'est le tour décide de l'ordre dans lequel les Conquêtes sont résolues.

Pour conquérir une Base, procédez comme suit :

1. Désignez la Base conquise.
2. Chaque joueur peut déclencher des effets "Avant la Conquête".
3. Attribuez les PV

Même si le total des Forces devient inférieur à la Résistance de la Base après qu'elle ait été désignée, le décompte se poursuit.

Par exemple, la joueuse avec les Princesses se rend compte qu'elle a bien assez de Force pour être Vainqueur sur cette Base et décide de jouer sa carte "Baiser d'un amour véritable" pour déplacer Blanche Neige vers une autre Base. Même si la Force totale devient inférieure à la Résistance de la Base, la Conquête étant commencée, le décompte a tout de même lieu et elle l'emporte sans problème.

Moi d'abord !

Si plusieurs joueurs veulent utiliser des effets « Spécial » en même temps, le joueur actif joue en premier, puis les autres joueurs dans le sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Si un joueur joue un effet, un joueur qui a passé peut toujours revenir en jeu. Si un effet permet de jouer des cartes supplémentaires, elles doivent être jouées immédiatement (sinon, elles sont perdues).

Attribuez les Points de Victoire

Calculez le total des Forces des Créatures de chaque joueur. Le joueur ayant le groupe le plus fort est le Vainqueur, le deuxième joueur le plus puissant est le Deuxième et le troisième joueur est logiquement le Troisième ! Ils reçoivent les Points de Victoire indiqués par le premier, le deuxième et le troisième chiffres au centre de la carte. Tout joueur ayant un total de Force inférieur au Troisième ne gagne rien. S'il y a moins de 3 joueurs sur une Base, aucun joueur ne remporte les PV des places non attribuées. Chaque joueur reçoit un total de jetons PV correspondant à son score. Les effets Spécial se déclenchant

« lors de la Conquête » d'une Base peuvent affecter l'attribution des PV. Vous devez avoir au minimum une Créature sur une Base pour pouvoir gagner des Points de Victoire.

Retour au bercail

Après l'attribution des Points de Victoire, les joueurs peuvent déclencher des effets "Après la Conquête". Ensuite, toutes les cartes présentes sur la Base sont défaussées (et non pas détruites) dans les défausses de leurs propriétaires : les éventuels effets liés à la défausse de cartes sont résolus.

Placez enfin la carte Base conquise dans sa défausse. Remplacez-la par la première carte de la pioche

Base. Si nécessaire, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Vérifiez si une autre Base est conquise ce tour-ci et procédez de même si nécessaire.

Égalité, Fraternité

Si plusieurs joueurs sont à égalité de Force pour la Conquête d'une Base, ils gagnent tous les points de la position qu'ils se disputent. Par exemple, 3 joueurs se disputent une Base : ils ont des Forces de 10, 10 et 5 au moment du décompte.

Les 2 joueurs ayant une Force de 10 sont Premiers et le dernier joueur se retrouve alors Troisième (et non pas Deuxième). De même, si deux joueurs se disputent la place de Deuxième, aucun joueur ne sera Troisième. Dur.

Lorsque la Conquête d'une Base déclenche des effets concernant plusieurs joueurs à égalité, ils peuvent tous l'utiliser. Voir "Moi d'abord !", à la page précédente, pour résoudre les éventuels conflits.

Fin de la partie

À la fin d'un tour où un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé 15 PV, le joueur avec le plus de Points de Victoire gagne la partie. En cas d'égalité, la partie se poursuit jusqu'à ce qu'un seul joueur prenne l'avantage au score.

On ne partage pas ! Seules les deux Factions du gagnant vont fêter leur victoire au vestiaire, elles sont les meilleures amies du monde... jusqu'au prochain combat !

TERMES & RESTRICTIONS

Explications et précisions sur les différents termes du jeu.

Affectée: Une carte est affectée quand elle est déplacée, renvoyée, détruite, placée, lorsqu'elle change de contrôleur, ou qu'une autre carte lui est attachée.



Attachez : Les phrases "Attachez : Base" et "Attachez : Créature" signifient que vous devez placer la carte que vous jouez sur une Base ou une Créature. Elle lui est alors attachée. L'effet

de la carte attachée s'ajoute aux effets de la carte principale.

À votre tour : Pendant la phase « Jouer des Cartes » de votre tour.

Contrôle : Par défaut, chaque carte que vous jouez est sous votre contrôle. Si vous prenez le contrôle d'une carte, c'est comme si vous étiez la personne qui l'a jouée : la Force des Créatures s'ajoute à votre total



de Force, les effets s'appliquent à vos cartes et vous seul pouvez les utiliser, etc. Contrôler une Créature ne veut pas dire que vous contrôlez les Actions qui lui sont attachées, mais leurs effets s'appliquent normalement. Quand la carte contrôlée quitte le jeu, elle est rendue à son propriétaire, et non au joueur qui la contrôle.

Détruire : Vous permet de supprimer une carte en jeu et de la placer dans la défausse de son propriétaire.



Défausser : Vous permet de placer une carte dans la défausse de son propriétaire.

Attention : Même si "Détruire" et "Défausser" produisent le même résultat, il ne s'agit pas du même effet.

Déplacer : Vous permet de déplacer une carte d'une Base à une autre. Déplacer une carte ne veut pas dire la jouer : les effets des Créatures ne sont pas activés



quand vous déplacez la Créature, mais les effets Permanent, Spécial et Talent restent actifs.

En jeu : Désigne les cartes qui sont posées sur la table : les Bases actives et toutes cartes posées dessus. Les cartes en main, les pioches et les défausses ne sont pas en jeu.

Force : Si un effet se réfère à la Force d'une Créature, il faut toujours considérer sa valeur modifiée (valeur inscrite dans le coin supérieur gauche de la carte + modificateurs éventuels).

Sinon, le texte indique de considérer la Force de départ de la Créature.

Jouer : Les effets des cartes ne sont activés que lorsque les cartes sont jouées : soit comme l'une des cartes jouées gratuitement lors de la phase 2 de votre tour de jeu, soit lorsqu'un effet indique spécifiquement que vous "jouez" une carte. Les cartes placées, déplacées ou renvoyées ne sont pas "jouées" : leurs effets ne sont pas activés.

Placer : Vous permet des déplacements de cartes non autorisés par les autres termes, comme prendre une carte d'une Base pour la placer en dessous de votre pioche, ou de votre défausse vers votre main.

Permanent : La majorité des effets s'appliquent immédiatement ou ne durent que jusqu'à la fin du tour. Les effets Permanent restent actifs tant que la carte est en jeu.

Pour : Certaines cartes indiquent « faites ceci pour déclencher cela » (ex : « Défaussez autant de cartes que la Force d'une Créature pour détruire cette Créature »). Lorsque vous jouez ces cartes, vous devez réussir à résoudre le premier effet avant d'être autorisé à résoudre le second. Si le premier effet est contrecarré, et ce quelle qu'en soit la raison (par exemple, vous n'avez pas assez de cartes en main), le deuxième effet ne peut être résolu. C'est ainsi.



Renvoyer : Cela signifie que la carte retournée d'où elle vient (généralement dans la main de son propriétaire). Si une carte présente sur une Base est renvoyée, les cartes qui lui sont attachées sont défaussées. Une carte renvoyée n'est pas considérée comme "détruite" ou "défaussée".



Supplémentaire :

Normalement, vous ne pouvez jouer qu'une seule Créature et une seule Action par tour. Un effet permettant de jouer une Créature ou une Action supplémentaire vous autorise à jouer une carte de plus de ce type pendant le tour où il est déclenché. L'effet Supplémentaire est optionnel et vous n'êtes pas obligé de jouer la carte supplémentaire immédiatement, sauf si elle a été obtenue grâce à un effet Spécial ou en dehors de la phase « *Jouer des Cartes* ».



Spécial : La plupart des effets sont activés quand vous jouez une carte mais certains effets Spécial sont déclenchés à d'autres moments du jeu. Le texte de la carte précise quand ces effets peuvent être utilisés, que la carte soit déjà

en jeu, dans la main ou dans la défausse de son propriétaire (certaines cartes peuvent donc être jouées pendant le tour des autres joueurs). Lors de la Conquête d'une Base, toute carte dans votre main ou en jeu (sur la Base conquise ou sur une autre Base) ayant un effet Spécial applicable peut être activée ou jouée. Si vous utilisez un effet Spécial pour jouer une carte lors de votre tour, cette carte ne compte pas comme l'une des cartes gratuites de votre tour.

"*Avant la Conquête*" signifie que l'effet s'applique au moment où la Conquête est déclenchée, avant l'attribution des Points de Victoire.



Talent : L'effet indiqué sur la carte de la Créature peut être activé une fois, lors de la phase « *Jouer des Cartes* », à chacun de vos tours de jeu. C'est une sorte d'Action supplémentaire, que vous pouvez décider de ne pas utiliser.

Transférer : Vous permet de déplacer des cartes Action ou des marqueurs d'une Créature vers une autre. Lorsque vous ajoutez des marqueurs (pris dans la réserve) à une Créature, ou lorsque vous défaussez des marqueurs d'une de vos Créatures (pour les remettre dans la réserve), ce n'est pas un transfert.



RÈGLEMENT DES CONFLITS

Il peut arriver que le texte des cartes entre en conflit avec celui des règles. Quand ils se cherchent ainsi des noises, ce sont toujours les cartes qui gagnent. C'est comme ça, elles sont ceinture noire de kung-fu.

Si le conflit oppose deux cartes, celle spécifiant que vous ne pouvez pas faire quelque chose bat systématiquement celle disant que vous pouvez le faire.

Si plusieurs effets doivent être résolus en même temps, c'est le joueur actif qui choisit l'ordre de résolution.

Vous pouvez jouer une carte même si son effet ne peut pas être résolu. Par exemple, vous pouvez jouer une Action permettant de détruire une Créature même s'il n'y a pas de Créature en jeu. Cela vous permet de vous débarrasser de vos cartes inutiles.

Vous devez résoudre entièrement l'effet d'une carte, même si cela est mauvais pour vous. Cependant, si une carte dit que "vous pouvez" faire quelque chose, vous avez le choix de le faire ou non.

Si un effet s'applique à "n'importe quel nombre de cartes", vous pouvez choisir un, voire même zéro. De même, vous pouvez jouer une carte indiquant "tous / toutes" même s'il n'y a aucune cible valide.

Si un effet vous permet de jouer des Créatures ou des Actions supplémentaires pendant la phase de Conquête d'une Base, vous devez les jouer immédiatement ou pas du tout. Vous ne pouvez pas les garder pour plus tard.

Lorsqu'une carte est placée dans une main, une pioche ou une défausse, il s'agit toujours

de celles de son propriétaire (c'est-à-dire le joueur possédant la pioche de laquelle elle provient), quel que soit le joueur qui l'a jouée ou la contrôle, à moins qu'elle ne provienne d'une pioche spéciale, comme la pioche Démence (extension Cthulhu Fhtang). Les cartes Démence que vous défaussez sont placées dans votre défausse personnelle, vous ne pouvez les remettre dans la pioche Démence que si une carte vous indique de le faire (comme la carte Démence elle-même).

Les cartes avec un effet Spécial peuvent être jouées à tout moment, même pendant le tour des autres joueurs, du moment que l'effet est applicable.

À tout moment, tous les joueurs peuvent consulter leur défausse ainsi que celles des autres joueurs.

« Une Créature » ou « Des Créatures » désigne n'importe quelle Créature en jeu, à moins que cela ne soit clairement spécifié.

La Force d'une Créature qui n'est pas en jeu est égale au chiffre indiqué sur sa carte, mais une fois qu'elle est en jeu, sa Force inclut toutes les modifications l'affectant. La Force d'une Créature ne peut jamais être inférieure à zéro.

A moins que cela ne soit clairement spécifié, les effets d'une carte prennent fin à la fin du tour ou lorsque cette carte quitte le jeu (dès la première des deux conditions respectée).

« Vous / Votre / Vos » sur une carte Créature ou Action désigne le joueur qui contrôle la carte. Sur une Base, cela désigne tout joueur décrit, généralement le joueur actif. « Les autres joueurs » désignent tous les joueurs sauf vous.

Lorsque vous « consultez » une carte, vous ne devez pas la montrer aux autres joueurs. Lorsque vous « révéléz » une carte, vous devez la montrer à tous les joueurs.

LES FACTIONS

Cette extension contient 4 Factions qui peuvent se combiner pour former 6 armées différentes. Dans les futures extensions, de nouvelles Factions débarqueront pour essayer de conquérir le monde, et feront exploser le nombre de combinaisons possibles. Mélangez et combinez les Factions afin de trouver le style de jeu qui vous convient.

Fées

Au plus profond des clairières magiques, tapis sous les feuilles, vivent ces petits lutins, parsemant de vœux magiques et de poussière de fée vos plans de domination du monde. Ne vous fiez pas à leur petite taille, la magie des Fées est puissante et pleine de ruses, et vous offre une myriade d'options pour vous défaire des ennemis les plus coriaces.



Poneys Magiques

Le pouvoir de l'amitié transparait chez les Poneys, dont les puissants

troupeaux galopent à travers les plaines, piétinant tous ceux qui se mettent en travers de leur chemin. Ceci est vrai chez les poneys normaux, mais aussi chez les pégages, les hippocampes, et tous ceux qui se joignent à leur folle chevauchée vers la Base la plus proche ! N'oubliez jamais que l'amitié est belle et indomptable.

Chatons

Ne sont-ils trop mimis ? Les Chatons ont le pouvoir de contraindre les êtres de faible volonté à faire ce qu'ils veulent... et celui de faire des millions de vues sur Internet. C'est peut-être ça le secret ? Peu importe, les Chatons abuseront de leur pouvoir de séduction pour mener la danse sur chaque Base, avant de sortir profiter d'une nuit jazzy au fond d'une ruelle obscure.



Princesses

Dominer vos ennemis n'est plus un rêve ! Les Princesses transformeront vos souhaits en réalité grâce à la puissance de l'amour véritable et du bonheur éternel.



Curieusement, tout cela peut aussi être utilisé pour mettre tout le monde au pas et ravager vos ennemis. Ne soyez pas dupe : ces innocentes beautés ne sont pas nombreuses, mais elles sont nobles, fortes et vraiment déterminées !

Toujours plus !

Plus d'un joueur veut jouer avec les Chatons ? Pas de problème ! Combinez deux boîtes de cette extension pour que deux joueurs puissent jouer une même Faction. Mais n'oubliez pas : vous ne pouvez pas associer deux Factions identiques ! Et quand vous combinez ainsi deux boîtes, n'utilisez qu'un set de cartes Base.

**Vous ne connaissez pas encore
le jeu de base ? Sérieusement ?**



**Des Pirates, des Ninjas, des
Dinosaures... et plein d'autres choses
encore ! Une pure folie !**

**Et comme dit le Fossoyeur... La boîte de base du
jeu Smash Up est prévue pour contenir toutes
les cartes de cette extension.**

**Alors, quand vous n'aurez plus besoin de cette
boîte-ci, n'oubliez pas de la recycler !**

CRÉDITS

Auteur : Paul Peterson

Développement : Mark Wootton

Direction artistique : Todd Rowland

Illustrations de la couverture : 2Minds Studio

Design : Kalissa Fitzgerald

Rédaction : Todd Rowland

Édition : Edward Bolme

Relecture : Edward Bolme, Nicolas Bongiu, John Goodenough, Paul Peterson, Bryan Stout, Mark Wootton

Mise en page : Kalissa Fitzgerald

Production : Dave Lepore

Image de marque : Todd Rowland

Illustrations : 2Minds Studio

Traduction française : MeepleRules.fr

Édition française, adaptation, relecture : IELLO

Remerciements : L'éditeur souhaite remercier tous les fans qui continuent de soutenir ce jeu. Vous êtes super. Nous avons pris beaucoup de plaisir à faire ce jeu et nous espérons qu'il vous en procurera tout autant au fil de vos parties.

Merci à Bryan Winter d'avoir planté l'idée dans nos esprits.

Dédicace : Nous souhaitons dédier cette extension à toutes les petites princesses de Smash Up : Rachel Bolme, Kira Fitzgerald, Zoe Fitzgerald, Josephine Goodenough, Eva Fae Peterson, and Abby Kate Rowland.

Testeurs : Ross Abelido, Seth Abraham, Joel Acuin, Chris Adams, T.D.K. Alailima, Todd Archer, Patrick Astner, Ryan Barnhill, Adam Bellas, Jakob Booker, Roy Bosch, Kirk Brownridge, Kyle Brownridge, Zak Camacho, Alberto Campos, Marshal Cannon, Debbie Cartwright, Emma Cartwright, Freya Cartwright, James Cartwright, Jessica Cartwright, Alfonso Castro, Phillip Castro, Felix Chow, Jim Christopoulos, McGregor Crowley, Armando Dias, Charlie Downs, Amber Downs, Jason Dulay, Brad Dunsford, Daniel Eppacher, Jordan Fei, Ethan Ford, Kevin Fuhr, George Fytrakis, Kris Galbraith, Ken Gallo, Andy Goodman, Dustin Grissom, Rich Hilborn, Darren Humphrey, Kenny Jardine, Evina Katopodi, Johnny Kazadeis, Tom Kiger, Sydney Lendian-MacDonald, Rachel Noemi Levesque, Fatima Leyno, Benjamin Little, Carson Lomness, Vince Lupo, Simon MacDonald, João Marcelino, Michael McArtor, Jared Mccready, Fernando Menéndez, Jon Mersino, Jimmy Meyer, Jacob Moore, Stephen Morath, Patrick Moser, Kayla Murphy, Kelley Murphy, Ryan Post, Marvin Ramirez, Jimmy Roach, Matthew Saille, Danielle Sanchez, Marsh Sanchez, Matt Sanchez, Mikie Sanchez, Marian Seeber, Felipe Semião, Ken Smith, Trent Sohnle, Pat Stapp, Annie Stout, Bryan Stout, Jaydn Trost, Dennis Vasilakos, Mark Wallis, Steve Wilkins, Andrew Wilson, Jenn Wilson, Michael Wilson, Reegan Worobec, Carlos Xavier.

SUIVEZ-NOUS SUR



Machins trucs légaux

© 2015 Alderac Entertainment Group, Inc.
© 2015-2018 IELLO pour la version française.
IELLO, 9 av. des Érables – lot 341
54180 Heillecourt, France.

WWW.IELLO.COM

*Smash Up, Alderac Entertainment Group et toutes les marques et images afférentes sont TM et © Alderac Entertainment Group, Inc.
Tous droits réservés.
Fabriqué en Chine.*



PENSE-BÊTE

Mise en place

Chaque joueur choisit 2 Factions et les mélange pour former un paquet de 40 cartes. Il pioche ensuite une main de 5 cartes. Placez au centre de la table autant de Bases que le nombre de joueurs +1 (par exemple, utilisez 5 Bases pour 4 joueurs).

À votre tour

1. Appliquez les effets de début de tour.
2. Jouez au maximum 1 Créature et 1 Action, dans l'ordre de votre choix. Appliquez les effets des cartes au moment où vous les jouez.
3. Vérifiez s'il y a des Conquêtes : si oui, procédez au décompte des Bases concernées.
4. Piochez 2 cartes. Ne conservez que 10 cartes en main.
5. Appliquez les effets de fin de tour.

Conquête

1. Après avoir joué vos cartes, si la Force cumulée de toutes les Créatures présentes sur une Base est égale ou supérieure à la Résistance de la Base, la Base est conquise.
2. Les joueurs peuvent jouer des effets "Avant la Conquête".
3. Le joueur totalisant la plus grande Force avec ses Créatures est le Vainqueur : il marque les points de la première place (à gauche). Le Deuxième gagne les points inscrits au centre. Le Troisième se contente des points de droite. En cas d'égalité, les joueurs concernés gagnent tous les points de la place convoitée.

4. Défaussez la Base et les Créatures et Actions attachées, et remplacez-la par une nouvelle.

Victoire

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 15 PV à la fin d'un tour, le joueur ayant le plus de PV gagne. En cas d'égalité, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un seul joueur soit en tête.

Règles additionnelles

- Si une carte contredit les règles, la carte l'emporte.
- Si deux cartes se contredisent, celle indiquant que vous ne pouvez pas faire quelque chose l'emporte sur celle disant que vous le pouvez.
- Si plusieurs effets doivent être résolus en même temps, le joueur actif en détermine l'ordre.
- Vous pouvez jouer une carte même si son effet ne peut pas être résolu.
- Vous devez résoudre totalement un effet même si cela est négatif pour vous.
- Si une carte indique que "vous pouvez" faire quelque chose, vous pouvez choisir de le faire ou non.
- Si un effet s'applique à "n'importe quel nombre de cartes", vous pouvez choisir zéro.
- De même, vous pouvez jouer une carte indiquant "tous / toutes" même s'il n'y a aucune cible valide. Les défausses des joueurs peuvent être consultées par tous et à tout moment.
- Si vous jouez avec l'extension Chtulhu Fhtagn, n'oubliez pas de décompter le malus de PV des cartes Démence à la fin de la partie. Si après ce décompte plusieurs joueurs sont à égalité, c'est le joueur qui possède le moins de cartes Démence qui l'emporte.