RÈGLES EXPERTES POUR 2 JOUEURS

Grâce à ces règles, vous pouvez personnaliser votre paquet pour défier un ami.

MISE EN PLACE

Chaque joueur doit construire un nouveau paquet de 30 cartes en utilisant les paquets de son choix (il y a pour l'instant quatre paquets différents, deux inclus dans le Volume 1, Cauchemars Victoriens et deux inclus dans cette boite). Le nouveau paquet ne doit pas avoir plus de cartes du même type que dans son paquet d'origine (par exemple, le nouveau paquet ne peut avoir plus de 3 Diablotins ou 4 Pingouins Albinos).

De plus, le paquet de chaque joueur doit inclure au moins 6 cartes de héros, 6 cartes de monstre et PAS PLUS de 6 cartes neutres.

Avant de débuter la partie, chaque joueur doit défausser 2 cartes de son propre paquet, pour créer la défausse. Puis chaque joueur pioche 3 cartes de faction parmi les paquets choisis. Après les avoir regardées, placez-les devant vous sans les montrer à votre adversaire.

COMMENT JOUER

La partie suit les règles de base du jeu. Cependant, chaque joueur pioche ses cartes de son propre paquet au lieu de partager un paquet pour tous les joueurs.

FIN DU JEU

La partie ne prend pas fin lorsque la dernière carte d'un joueur est piochée. Lorsque la dernière carte de l'un des deux joueurs est piochée, son adversaire a le droit de jouer un dernier tour. À la fin de la partie, chaque joueur choisit 1 des 3 cartes de faction qu'il a placées devant lui (en général, la plus avantageuse) à prendre en compte pour le calcul du score. Les scores sont calculés de la même façon que dans les règles de base.

Auteur : **Enrique Dueñas**

Illustrations : **James A. Castillo et Rico Torres**

Maquette : **Juancho Capic, José Pascual, Katia Testini et SpazioKreativo**

Production : **Silvio Negri-Clementi**

Participation : **Servando Carballar, Massimo Lizzori, Raquel Puerto, Kelly Stocco et Andrea Vigiak**

© 2018 GenX Games.
Tous droits réservés.

Édition française

DON'T PANIC GAMES
38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France

Président : **Cédric Littardi**

Directeur éditorial et artistique : **Sébastien Rost**

Traduction : **Nicolas Lion**

Corrections : **Sarah Touzeau**

Adaptation graphique : **Delphine Ribeyre**

Responsable de fabrication : **Nicolas Aubry**

Distribution : **MAD Distribution**

Communication : **Thomas Thus**

www.dontpanicgames.com

UN JEU DE ENRIQUE DUEÑAS

ZE HORROR ATTACK ENCORE

LE RÉVEIL DE LA RIPOSTE DES GRANDS ANCIENS !

VOL. 2

MYTHE DE CTHULHU

Ze Horror Attack… encore est un jeu de cartes fun et rapide pour 2 à 8 joueurs, âgés de 8 ans ou plus.

Cette boîte contient deux paquets de cartes thématiques : Le Cauchemar d'Innsmouth et Les Montagnes hallucinées.

Le Cauchemar d'Innsmouth inclut tous les personnages principaux du livre du même titre de Lovecraft, tels que Robert Olmstead, Eliza Orne et Zadok Allen, ainsi que les effroyables Profonds. Les cartes de ce paquet ont la silhouette d'un Profond comme symbole en bas à droite.

Les Montagnes hallucinées inclut tous les personnages principaux de la célèbre nouvelle de Lovecraft, tels que William Dyer, Danforth et les créatures terrifiantes qui peuplent l'Antarctique. Les cartes de ce paquet ont un symbole de montagne dans le coin en bas à droite.

Chacun de ces paquets permet de jouer de 2 à 4 joueurs. Vous pouvez combiner les deux paquets de cette boîte pour jouer jusqu'à 8. D'autres paquets, que vous pourrez combiner de la même manière avec ceux de cette boîte, sont déjà disponibles !

Chaque partie dure environ 20 minutes. Comptez 10-20 minutes de plus pour chaque paquet additionnel, permettant à 4 joueurs supplémentaires de participer.

COMPOSANTS

Chaque paquet contient :

- 30 cartes de personnage (chacune avec une compétence spéciale)
- 6 cartes de faction (3 pour les héros et 3 pour les monstres)

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit une carte de faction tirée au hasard, qu'il garde face cachée devant lui durant toute la partie. N'oubliez pas de retirer les cartes de faction inutilisées de la partie, sans les regarder.

Avant le début du jeu, les joueurs vérifient la faction à laquelle ils appartiennent, et gardent cette information secrète jusqu'à la fin de la partie.

Mélangez les cartes pour former un paquet commun, puis retournez la carte du dessus et placez-la à côté du paquet pour créer la défausse. Chaque joueur pioche ensuite 3 cartes pour former sa main de départ.

Avant le début du jeu, chaque joueur peut décider de garder sa main ou de piocher 3 nouvelles cartes qu'il ou elle devra garder. La partie peut alors commencer.

Le dernier joueur à avoir vu un film d'horreur joue en premier (en cas d'égalité, le plus jeune). Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT JOUER

Durant son tour, chaque joueur a deux options : **jouer une carte** de sa main, ou **piocher la première carte** du paquet.

Quand il joue une carte de sa main, il la place toujours dans son aire de jeu, face visible devant lui. Les cartes de l'aire de jeu déterminent le score du joueur à la fin de la partie. Il n'est pas possible de jouer une carte dans l'aire de jeu d'un adversaire (à moins que cela ne soit indiqué sur la carte).

Il n'est pas possible d'avoir plus de 3 cartes en main. Si un joueur a déjà 3 cartes, il ne pourra pas en piocher une nouvelle avant d'en avoir joué une.

Si un joueur n'a aucune carte en main, il doit piocher une nouvelle carte du paquet.

Lorsqu'une carte est jouée, son texte de compétence doit être lu à voix haute et tous ses effets appliqués. Si le texte stipule, « vous pouvez… », cela signifie que le joueur n'est pas obligé d'utiliser la compétence. Dans tous les autres cas, tous les effets de la carte doivent être appliqués, y compris ceux ayant un effet négatif.

Note : Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans une aire de jeu.

Si un joueur joue une carte dont l'effet est obligatoire mais ne peut être résolu (par exemple si elle demande de défausser une carte qui n'est pas en jeu), alors la carte est placée dans l'aire de jeu du joueur, mais n'a pas d'effet.

Lorsqu'une carte est « défaussée », elle doit être placée dans la défausse. Les cartes dans la défausse peuvent être regardées par tous les joueurs.

Lorsqu'une compétence cible une carte « en jeu », celle-ci peut uniquement s'appliquer à une carte dans l'aire de jeu de n'importe quel joueur, pas à une carte de la défausse ou du paquet.

CARTES DE PERSONNAGE

Les symboles en blanc ou en noir en haut de la carte affectent le score final des joueurs.

Les cartes avec un nom en orange et au moins un symbole blanc ✹ de soleil sont considérées comme des cartes de **héros**.

Les cartes avec un nom en vert et au moins un symbole noir de crâne 💀 sont considérées comme des cartes de **monstre**.

Les cartes avec un nom en violet sont des cartes **neutres** et toutes n'ont pas une valeur en points.

CARTES NEUTRES

Les cartes neutres sont toujours immunisées contre les cartes ciblant un « héros » ou un « monstre » mais pas contre celles ciblant simplement une « carte ».

Il n'y a pas de cartes neutres dans Le Cauchemar d'Innsmouth. La seule carte neutre dans Les Montagnes hallucinées est « Horribles Hiéroglyphes ».

FIN DU JEU

Lorsque la dernière carte du paquet est piochée, la partie prend fin immédiatement. Les cartes que chaque joueur a en main sont défaussées et ne comptent pas pour le score final.

Tous les joueurs révèlent leur carte de faction, montrant leur alliance pour la partie : carte de faction « Ze Héros » pour les joueurs héros et carte de faction « Ze Monstres » pour les joueurs monstres.

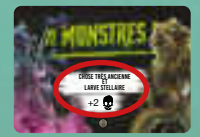
GAGNER LA PARTIE

Vérifiez toutes les cartes dans l'aire de jeu de tous les joueurs, et additionnez les symboles ✹ et 💀 figurant sur les cartes.

Un joueur qui joue pour les héros gagne un point par symbole ✹ et perd un point par symbole 💀.

Un joueur qui joue pour les monstres gagne un point par symbole 💀 et perd un point par symbole ✹.

Faites attention, certaines cartes ont plusieurs symboles, comptez-les bien tous !



Chaque carte de faction montre également deux personnages : si un joueur a un de ces personnages ou les deux dans son aire de jeu, il marque deux points supplémentaires.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le dernier joueur ayant joué son tour qui gagne la partie.