

L'appel de Cthulhu JCE

Aide de jeu par Kratos38 : <http://sites.google.com/site/kratos38fr>

But du jeu

Résoudre (gagner) 3 cartes Histoire.

Pour gagner 1 carte Histoire = avoir 5 marqueurs Succès (loupe) pour cette Histoire (i.e. de son côté)

Marqueurs

Loupe = Succès ; Crâne = Blessure

Statues

Marqueurs de Domaines = placer 1 statue sur 1 Domaine (= 1 colonne de cartes) pour l'exploiter, i.e. utiliser ses ressources.

Ce Domaine n'est plus utilisable jusqu'à ce qu'il se régénère au début du prochain tour du joueur.

Cartes

- Appartiennent à Faction, sauf grises = Neutres
- Mise en jeu = active verticale
 - Déchargée = inclinée
 - Dément = retournée + inclinée (perd alors carte(s) Soutien associée(s))
- **Carte Histoire**
 - Horizontale dorée
 - Symboles sur côté gauche = icônes de lutte, décrivant les épreuves de l'Histoire : tentacule = Terreur, crâne = Combat, Livre = Occultisme, loupe = Investigation
 - Si une carte liée ou engagée dans une Histoire a des icônes de lutte (tentacule, etc.) dans son texte, cela déclenche des luttes supplémentaires de ce type dans l'Histoire, à exécuter à la suite d'une lutte de même type dans l'Histoire
 - Si carte Histoire gagnée, possible de déclencher son effet spécial (décrit sur carte) au moment où la carte est gagnée (pas ensuite)
- Une carte **Personnage**, **Soutien**, **Evènement** ou **Conspiration** peut être jouée :
 - pour ce qu'elle est (payer alors pour la mettre en jeu, cf ci-dessous)
 - comme Ressource du type du symbole bas gauche = Ressource fournie par carte si jouée dans Domaine. A l'envers car carte jouée à l'envers quand utilisée comme Ressource dans Domaine, et posée sous carte du Domaine.
- Mise en jeu d'une carte **Personnage**, **Soutien**, **Evènement** ou **Conspiration** :
 - Coût en haut à gauche en Ressources à avoir dans 1 Domaine et à utiliser pour mettre carte en jeu
 - **Au – 1 carte du Domaine utilisé doit être du type de la carte Personnage = symbole en haut à droite**
- **Carte Personnage**
 - Si « . » devant nom = Unique = 1 seule en jeu de ce nom à la fois pour le joueur
 - Symboles bord gauche = **capacités** (icônes de lutte) du Personnage pour Histoire
 - Chiffre sous symboles bord gauche = **compétence** du Personnage pour Histoire
- **Carte Soutien**

Peut être attachée à un Personnage. Défaussée si Personnage tué ou Dément.
- **Carte Evènement**
- **Carte Conspiration**
 - Horizontale grise
 - Peut être jouée comme Ressource d'un Domaine ou comme Histoire (à poser hors plateau) dans laquelle les 2 joueurs peuvent s'engager (MAX 1 carte Conspiration en jeu / joueur)

Mise en place

- Prendre 10 cartes Histoire : en placer 3 face visible sur plateau, pioche face cachée
- Jetons sur emplacement plateau
- Chaque joueur :
 - faire son Deck avec 2 factions (min 50 cartes) + 10 cartes Neutres

- prendre 3 cartes non-utilisées, les placer devant soi face cachée = 3 Domaines
- piocher 8 cartes, en choisir 5 = main de départ
3 restantes = Ressources de départ : les placer à l'envers (symbole Ressource visible en haut à droite) 1 sous chaque Domaine, seul le haut de la carte dépasse
- Premier joueur : au 1^{er} tour, ne tire qu'1 seule carte et ne fait pas sa phase Histoire

Précisions

- Lorsqu'un Personnage est engagé dans une Histoire, il est déchargé = pas disponible pour contrer l'adversaire, sera rechargé à la phase de Régénération du tour suivant du joueur
- Carte avec symbole à côté du titre de la carte = Intègre / Steadfast :
pour la mettre en jeu, avoir dans ses Domaines (au total) le nombre de symboles Ressources indiqué à côté du titre + pouvoir payer la carte en nb de Ressources diverses avec 1 seul Domaine (comme autre carte)
- Carte avec 2 symboles Ressources + flèche = Ephémère / Transient :
compte pour 2 Ressources quand Domaine utilisé, mais défaussée ensuite