

AUSTRALIA

MARTIN WALLACE



INTRODUCTION

Depuis 1180, pendant sept longs siècles, les Grands Anciens maintinrent leur emprise sur les richesses de la planète et les affaires de l'Humanité. Tout ceci changea en 1888. En cette année mémorable, Sherlock Holmes et une fraternité clandestine d'intrépides héros victoriens réussirent à vaincre ces monstrueux tyrans et à les repousser de leurs terres. L'Humanité avait triomphé, mais les pays d'Europe et d'Amérique étaient dans un état catastrophique. Leurs terres étant empoisonnées, les pénuries de nourriture étaient un fléau permanent.

D'autres parties du globe n'avaient pas encore été découvertes, les Grands Anciens ayant appliqué une interdiction draconienne sur les voyages. L'Humanité, savourant sa liberté fraîchement retrouvée, envoya des navires pour explorer le monde. Un vaste nouveau continent fut découvert aux limites les plus éloignées de la planète. D'abord appelé Terra Australis, il devint rapidement connu comme Australie.

Des prospecteurs et des aventuriers sans peur vinrent pour explorer ce nouveau continent. Ils furent suivis par des pionniers et des colons qui construisirent des ports et des chemins de fer dans cet immense territoire, développant des fermes et envoyant le produit de leur travail aux masses affamées qu'ils avaient laissé derrière eux. D'innombrables richesses en charbon, en fer et en or furent découvertes dans ces terres.

Mais ce n'est pas tout ce qui les attendait ...



Il y avait une raison à l'interdiction d'explorer cette partie du monde. À l'insu de tous, cachés à l'intérieur des terres, les Grands Anciens avaient établi des bases secrètes. Après leur défaite, les Grands Anciens survivants et quelques uns de leurs loyaux alliés humains firent route vers leurs places fortes des plaines arides, au-delà de la Cordillère Australienne.

Alors que les colons se répandaient, les Grands Anciens commencèrent à s'agiter, déterminés à repousser ces envahisseurs agaçants vers la mer. Les terribles créatures engendrées par les Grands Anciens commencèrent à arpenter les terres, détruisant tous ceux qu'ils rencontraient, ravageant tout sur leur passage.

Face à cette horreur, les nouveaux 'Australiens' mirent tous leurs espoirs dans l'un des avantages qu'ils possédaient: la puissance de la technologie militaire moderne, qui était tellement plus avancée qu'en 1888, la dernière fois que l'humanité fut appelée à faire face aux Grands Anciens.

1 à 4 joueurs
Âge 14 ans et +
30 minutes/personne

© 2017 Martin Wallace and
SchilMil Games Ltd.
© 2018 Nuts! Publishing.



Plus d'infos et vidéos sur:
www.nutspublishing.com

CRÉDITS

Création du jeu - Martin Wallace

Illustrations - James Colmer

Livret de règles - Amanda Milne

Traduction française - Arnaud Moyon

Relectures - Florent Coupeau, Éric Lefebvre,
Arnaud Delaunay, Laurent Closier, Ludovic
Châtillon, Angelica Caradec

Merci à nos testeurs et spécialement à:

Kirstin Donaldson
Richard Durham
Rupert Morrish
Lisa Elizabeth Morrish
Damon Ellis
Nicola Paston
Matthew Thredgold
Toby Falconer
Jen Smith
Phil Thorogood
Mark Fielding
Thomas Knight
Kelly Scott
Tim Elphick
Tina Pan
Shane Wealleans
Kat Greenham
Lee Griffiths
Nathan Grange
Jort Bloem
Nikolaj Wendt
Jared Mortlock
Max Allen
Chris Guthrey
Teri Anderson
Lorna Tomes
Allan D. Milton
Kyle Johnson
Lauren Pinkerton
Stewart Pilling
Tim Cockitt
José Antonio Gómez Garrido

Remerciements
particuliers à:

John Kershaw (FilmScan)
Julia Wallace
Max Michael
Ella Ampongan
Rob Digby
Daniel Zayas
Johnny Fraser-Allen
Gavan Brown
Bill Bricker
John Kennedy
Matthew Lee
Zirk van den Berg
Travis Chance
James Mathe
Jamey Stegmaier
Will Townshend
Simon Goodall
Jason at BTeam2
Nuts! Publishing
Schwerkraft-Verlag
Phalanx
Ludofy Creative
Ediciones MasQueOca
Giochix
Stronghold Games
et H.P. Lovecraft

Kolby Reddish
The DiceMenCometh
James Hamilton
Stephen Croft
Arnaud Moyon
Alistair Stafford
Shane McNeil
Jasmine Rebecca Hweh
Sharyn Rogers
Ike Hamon
et beaucoup d'autres à
Board Games by the Bay
et Auckland North Shore
Board Games Group

SOMMAIRE

Introduction.....	2
Aperçu et Objectif du jeu.....	3
Matériel.....	4
Cartes Grand Ancien expliquées.....	5
Plateau et Mise en place.....	6
Jouer.....	8
Actions.....	8
Résoudre le Combat.....	11
Exemple de Combat.....	13
Activer les Grands Anciens.....	14
Exemple de Mouvement de Grand Ancien.....	15
Les cartes Personnage.....	16
Description des Grands Anciens.....	18
Mode solo et autres variantes de jeu.....	19
Finir la Partie / Décompte.....	20
Efficacité des Unités.....	20

APERÇU ET OBJECTIF DU JEU

AuZtralia est un jeu militaire/gestion/aventure pour un à quatre joueurs. Vous commencez avec un port sur la côte de l'Australie. De là vous construirez une ligne de chemin de fer vers l'intérieur des terres, pour permettre l'extraction de ressources et l'établissement de fermes. Vous avez un Plateau de Joueur qui représente les ressources et les unités militaires présentes dans votre port.

Tout ce que vous entreprenez dans le jeu coûte du temps. Vous devenez le joueur actif quand votre disque est sur l'espace le plus bas de la Piste de Temps. Vous prenez alors un des cubes de votre QG et le placez dans l'une des Cases d'Action de votre Plateau de Joueur et effectuez l'action correspondante. Cette action aura un coût en Points de Temps qui déplacera votre disque de cette valeur sur la Piste de Temps. Une fois qu'un cube est dans une Case d'Action, vous pouvez toujours effectuer cette action de nouveau mais vous devrez dépenser de l'Or supplémentaire pour le faire. Vous devrez finalement dépenser un Point de Temps pour reprendre tous vos cubes se trouvant dans vos Cases d'Action.

L'Australie est un grand pays, le chemin de fer y est donc essentiel pour beaucoup de choses, comme l'exploitation des mines, l'installation de fermes et pour permettre à vos unités militaires d'attaquer les Grands Anciens. Construire des chemins de fer nécessite du charbon et du fer, que vous gagnez grâce à vos mines ou en les important. Établir des fermes vous fera gagner de l'or et des points de victoire, mais vous devrez être attentif à empêcher que les Grands Anciens ne les ravagent. L'or est utile pour acheter des unités militaires et pour permettre de répéter des actions.

À un moment dans la partie vous aurez besoin d'unités militaires afin de savoir exactement quels êtres cauchemardesques se terrent dans l'Outback. Avoir un éventail de types d'unités différents est une bonne chose car cela rendra vos attaques plus efficaces. Les unités militaires ont une portée de mouvement hors-rail, qui limite leur distance d'opération à partir de votre réseau de chemin de fer.

Il y a également d'importants personnages avec des compétences, des capacités et des ressources qui vous aideront à atteindre votre but.

Les joueurs pourront avoir à coopérer pour vaincre les plus dangereux Grands Anciens, en lançant de multiples attaques sur une certaine durée.

Au bout d'un moment, les Grands Anciens se réveilleront et deviendront réellement un autre 'joueur', avec un disque sur la Piste de Temps. Ils commenceront alors à se révéler et à bouger. Les Grands Anciens se déplacent toujours vers l'installation humaine la plus proche, que ce soit une ferme ou un port. S'ils atteignent une ferme, ils ravageront ses terres, alors que s'ils atteignent votre port et que vous échouez à les vaincre, la partie se terminera immédiatement.

La partie se termine quand tout le monde a dépensé un certain nombre de Points de Temps (ou qu'un port a été détruit). Votre performance dans le jeu est mesurée avec des points de victoire que vous gagnez en établissant des fermes, en terrassant des Grands Anciens et grâce à certains personnages. Les Grands Anciens marquent également des points selon le nombre d'entre eux encore sur le plateau à la fin de la partie et combien de fermes ils ont ravagées. Le joueur avec le plus grand total gagne la partie, et cela pourra très bien être les Grands Anciens !



MATÉRIEL

Pièces de jeu

Il y a quatre ensembles de pièces, en quatre couleurs. Chaque ensemble comprend:

1 disque de Port 20 cubes 3 disques 20 Rails



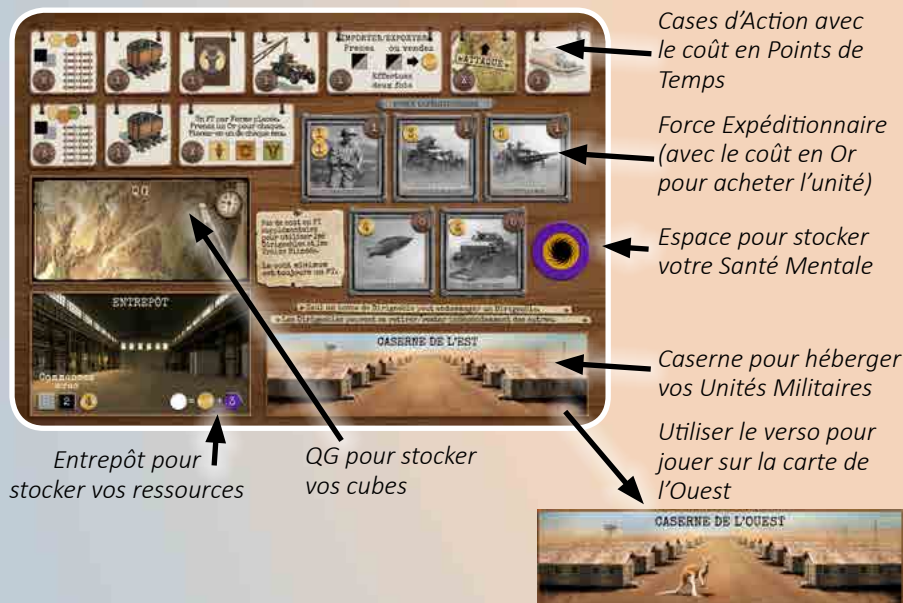
7 Fermes de Bétail 7 Fermes de Maïs 7 Fermes de Moutons



Côté productif

Côté ravagé

Plateau de Joueur (Port)



Plateau de jeu

Décrit en page 6

Carte principale - Côte Est
Carte variante - Côte Ouest
(voir page 19)



Unités Militaires

Infanterie x 10 Véhicules Blindés x 5 Dirigeables x 3 Artillerie x 3 Trains Blindés x 4



Portée hors-rail

Capacité de dégâts

Pièces Grand Ancien



Ressources

50 Charbon 50 Fer 50 Or 7 Phosphate



Cartes



Pour les variantes de jeu - voir page 19

Autres pièces

20 tuiles Découverte



Aide de jeu



17 pions de Points de Victoire

13 pions de Santé Mentale

2 pions pour les combats (au choix)



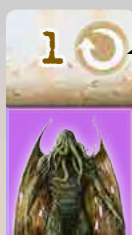
CARTES GRAND ANCIEN EXPLIQUÉES



Les cartes Grand Ancien sont utilisées de deux façons différentes:

1. Pour déterminer le mouvement des Grands Anciens
2. Pour résoudre les combats.

Cthulhu



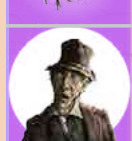
Shoggoth



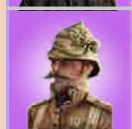
Mi-go



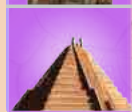
Zombie



Loyaliste



Temple



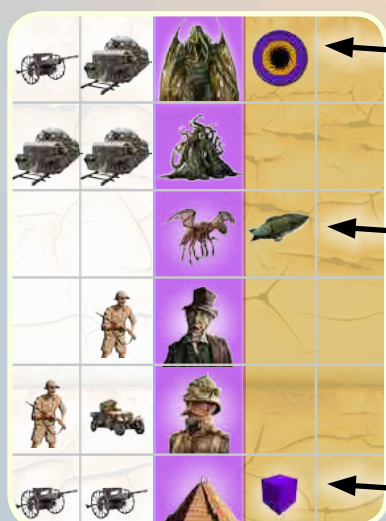
Direction vers laquelle un Grand Ancien se déplace, s'il y a le choix entre des cibles équidistantes. Ceci est utilisé en conjonction avec le compas imprimé sur le plateau.



Un Grand Ancien cerclé indique qu'il bouge d'UN hex.

Les dégâts que vous infligez sur chaque Grand Ancien sont indiqués sur la gauche, si vous avez l'unité présente dans le combat.

Les dégâts que vous recevez sont indiqués sur la droite:



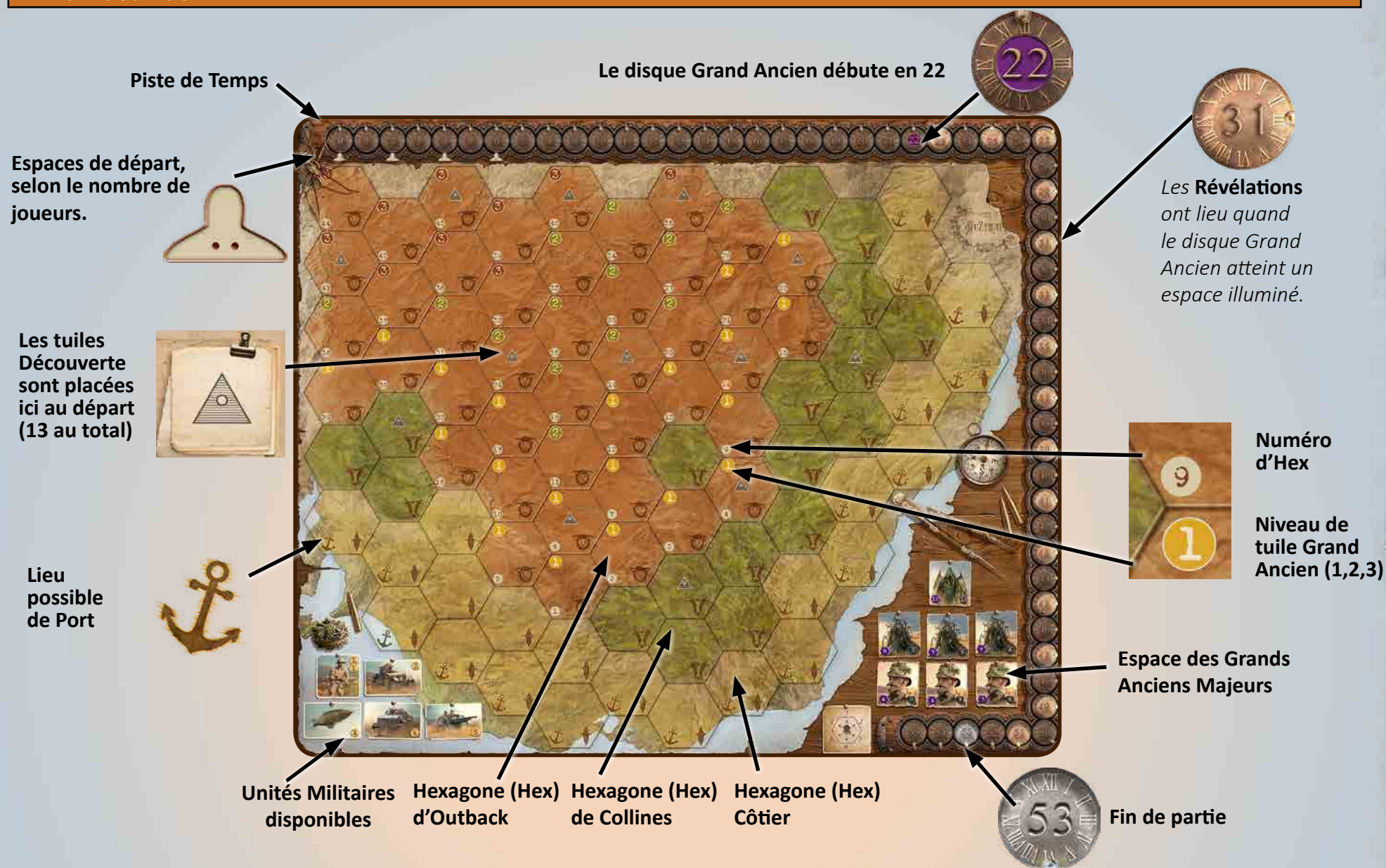
perte de Santé Mentale

dégât aux Dirigeables

dégât aux non-Dirigeables



LE PLATEAU



MISE EN PLACE DU JEU

1. Installez le plateau sur le côté carte de l'Est (comme ci-dessus). Choisissez une couleur et prenez le ensemble de pièces correspondant. Vous aurez sept Fermes de chaque type (Moutons, Bétail, Maïs), vingt tuiles de Rails, vingt cubes, trois disques, un Port et un Plateau de Joueur en face de vous avec la "Caserne de l'Est" visible. Placez vos cubes sur la case de QG. Le reste des pièces est positionné à côté de votre Plateau de Joueur.
3. Vous commencez la partie avec **deux** Charbon, **deux** Fer et **quatre** Or. Ils sont placés dans votre Entrepôt. Placez trois pions de Santé Mentale sur votre Plateau de Joueur.
4. Mettez de côté les huit tuiles de Grand Ancien avec X ou XX sur leur recto. Puis séparez le reste en piles de même niveau (un, deux et trois). Mélangez chaque pile et placez-les face cachée à côté du plateau.

5. Mélangez les vingt tuiles Découverte face cachée. Piochez et placez une tuile dans chaque hex marquée avec un triangle de Découverte (il y en a treize en tout).

Retournez chaque tuile face visible et orientez-les pour que la flèche pointe vers le haut du plateau.

Charbon Fer Or Phosphate



6. Placez maintenant les ressources et les tuiles Grand Ancien comme indiqué. Si une tuile Grand Ancien doit être placée dans un hex, le niveau de la tuile doit correspondre au niveau indiqué sur la carte.

Les tuiles Grand Ancien sont placées face cachée.



Ce symbole indique le placement d'une tuile Grand Ancien face cachée. Le niveau de l'hex détermine si c'est une tuile 1, 2 ou 3.

L'hex où la tuile Découverte est situé ne reçoit pas de Grand Ancien car il s'agit de Collines.

Les Ressources ne sont jamais placées dans des hexes CÔTIERS. Les Grands Anciens ne sont jamais placés dans des hexes CÔTIERS ou de COLLINES.

Dans certains cas, il y aura un chevauchement: plusieurs types de ressources peuvent être placés dans un même hex. De la même façon, des ressources peuvent être placées dans un hex avec une tuile Grand Ancien.

Si une tuile Grand Ancien doit être placée dans un hex qui en possède déjà une, retirez la tuile existante et remplacez-la par une tuile du niveau supérieur. Par exemple: si une autre tuile doit être placée dans un hex, remplacez la tuile existante de niveau UN par une tuile de niveau DEUX.

Les tuiles de niveau trois ne sont pas améliorées; une des tuiles n'est simplement pas placée. Si vous n'avez plus de tuiles d'un certain niveau, placez-en une du niveau supérieur.

Retirez chaque tuile Découverte après avoir placé toutes les ressources et les Grands Anciens correspondants. Continuez jusqu'à ce que toutes les tuiles Découverte soient retirées.

7. Séparez les cartes Révélation en trois paquets, marqués '1', '2' et '3'. Mélangez le paquet '3', piochez CINQ cartes et placez-les face cachée en une pile. Puis mélangez le paquet '2' et piochez CINQ cartes à placer au-dessus des cartes '3'.

Répétez ceci avec les cartes '1' pour finir avec un paquet de quinze cartes, avec les '1' au-dessus et les '3' au-dessous. Remettez les cartes inutilisées dans la boîte sans les regarder.



8. Mélangez les cartes Personnage et piochez les cinq premières cartes pour former le tableau. L'ordre dans lequel les cartes sont piochées est important. Elles doivent former une ligne de gauche à droite, la dernière carte étant à droite. Placez les cartes restantes en une pile de pioche à gauche du tableau.



9. Mélangez les cartes Grand Ancien et placez-les à côté du plateau.
10. Placez le disque Grand Ancien violet sur l'espace 22 de la Piste de Temps.
11. Placez les Unités Militaires en piles dans les cases correspondantes sur le plateau.
12. Placez tous les autres composants de jeu non loin.
13. Déterminez au hasard qui sera le premier joueur. Chaque joueur place un de ses disques sur l'espace de la Piste de Temps déterminé par le nombre de joueurs. L'ordre dans lequel ils sont empilés est important, le joueur commençant étant au dessus et le dernier joueur en dessous. L'ordre du début de partie ira dans le sens horaire à partir du premier joueur.



Exemple: position de départ sur la Piste de Temps pour une partie à 2 joueurs, Jaune commence.

Exemple pour l'Étape 6: Faire une Découverte

A) Après avoir retourné les tuiles Découverte.



Ce symbole indique le placement d'une tuile Grand Ancien face cachée. Le niveau de l'hex indique s'il s'agit d'une tuile 1, 2 ou 3.

B) Une fois le plateau complété et les tuiles Découverte retirées.

Notez qu'un Grand Ancien niveau 3 a été placé dans l'hex 28 de niveau 2, puisque deux tuiles devaient y être placées et qu'une amélioration a eu lieu.

Notez également qu'AUCUNE tuile Grand Ancien n'a été placée dans les hexes Côtiers ou de Collines, même si les tuiles Découverte le demandaient. De la même façon, aucune ressource n'est placée dans les hexes Côtiers.



14. En allant dans le sens inverse de l'ordre (du dernier joueur, dans l'ordre horaire inverse jusqu'au premier joueur), chaque joueur place son disque de Port dans un hex Côtier contenant un symbole de Port.



Aucun Port ne peut être à moins de trois hexes d'un autre Port, par la route la plus directe (plutôt qu'en suivant la côte).



JOUER

Le joueur dont le disque est en dernière position sur la Piste de Temps est le joueur actif. S'il y a plusieurs disques dans un espace, le joueur dont le disque est au-dessus de la pile est le joueur actif.

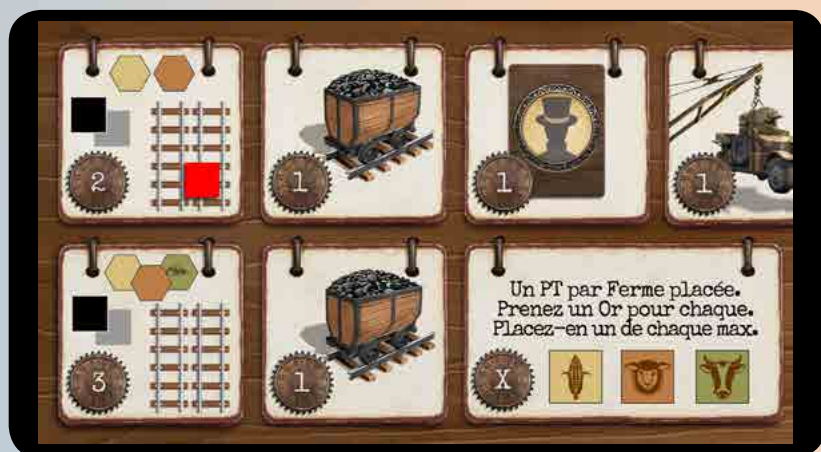


Exemple : Rouge est le joueur actif. Une fois que Rouge et Bleu auront dépassé Vert, Vert deviendra le joueur actif.

- Quand vous êtes le joueur actif, vous prenez l'un de vos cubes dans votre QG et le placez dans la Case d'Action de votre choix sur votre Plateau de Joueur. Vous effectuez alors l'action correspondante.
- Chaque action a un coût en Points de Temps. Vous déplacez votre disque de ce nombre d'espaces sur la Piste de Temps. Si votre disque termine sur un espace avec d'autres disques, vous placez votre disque au-dessus.

Si votre disque atteint ou dépasse l'espace 53, vous ne pouvez plus effectuer d'actions.

- Vous pouvez sélectionner une action que vous avez déjà effectuée, mais vous devez payer un Or pour CHAQUE cube déjà présent sur cette case.



Exemple : vous déplacez votre cube rouge sur l'action 'Poser des Rails', qui a un coût en Points de Temps de deux. Si vous voulez effectuer cette action de nouveau, vous devez dépenser un Or ou dépenser un Point de Temps pour reprendre vos cubes.

ACTIONS DISPONIBLES

1. POSER DES RAILS
2. MINE
3. RECRUTER DE L'AIDE
4. ACHETER UNE UNITÉ MILITAIRE
5. IMPORTER/EXPORTER
6. FERME
7. ATTAQUER
8. REPENDRE SES CUBES

ACTION: POSER DES RAILS

Il y a deux cases pour cette action. La première case a un coût de deux Points de Temps et vous permet de construire une voie dans des hexes Côtier et d'Outback. La deuxième case vous permet de construire dans les trois types de terrains. Donc, si votre voie doit être construite dans des Collines, l'action vous coûtera trois Points de Temps.

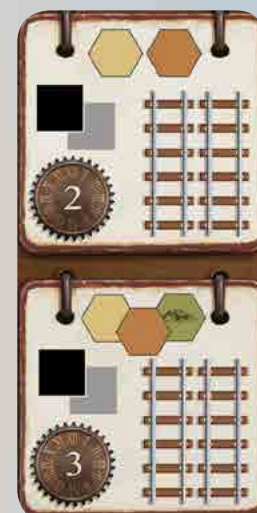
- Vous devez dépenser un cube de Charbon et un cube de Fer, en les remettant dans la réserve. Vous pouvez maintenant placer DEUX Rails.
- Le premier tronçon doit être connecté à votre Port. Après cela, les rails doivent être connectés aux autres rails de votre couleur, ou votre Port (votre réseau doit donc être continu).

Quand vous poser un Rail, placez-le de façon à ce qu'il traverse le bord de deux hexes. Ces deux hexes sont maintenant mutuellement connectés par rails.



Exemple : vous placez deux Rails connectant votre Port au gisement de Fer.

- Il ne peut y avoir qu'un seul Rail à travers un seul côté d'hex.
- Un hex peut avoir des Rails de différents joueurs s'y connectant.
- Vous ne pouvez pas poser un Rail dans un hex contenant une tuile Grand Ancien, qu'elle soit face visible ou cachée.
- Afin de pouvoir étendre votre réseau de chemin de fer, vous devez être capable de tracer un chemin d'hexes vers votre port via votre réseau existant, libre de Grands Anciens.
- Le nombre de Rails que vous avez est le maximum que vous pouvez placer. Vous ne pouvez pas retirer des Rails une fois placés.



ACTION: MINE

Prenez toutes les ressources d'un type se trouvant dans un hex auquel vous êtes connecté par votre chemin de fer. Placez-les dans votre Entrepôt. La ligne de chemin de fer de votre Port à l'hex que vous voulez exploiter doit être libre de tout Grand Ancien.



- S'il y a deux types de ressources dans l'hex, vous choisissez quel type vous voulez prendre.
- Si vous prenez du Phosphate, vous prenez aussi un Or de la réserve. Gardez le Phosphate pour le décompte des points de fin de partie, il vaut 3 PV.

Exemple : Rouge a le choix d'extraire trois Fer ou trois Or.



ACTION: RECRUTER DE L'AIDE

Vous prenez une carte Personnage du tableau.



Après avoir pris une carte, déplacez les cartes du tableau vers la droite pour remplir l'espace vide et piochez une nouvelle carte et placez-la à la gauche du tableau.

Vous pouvez également payer 1 Or pour prendre deux cartes de la pioche. Regardez-les, prenez-en une et reposez l'autre sur le dessus de la pioche. Vous pouvez échanger celle que vous prenez avec une des cartes du tableau.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Personnage que vous pouvez avoir, ni au nombre que vous pouvez jouer à votre tour.

Une explication détaillée des Personnages se trouve page 16.

ACTION: ACHETER UNE UNITÉ MILITAIRE

Le coût de chaque Unité Militaire est indiqué dans la case correspondante de votre Force Expéditionnaire et sur le plateau de jeu. Vous payez ce coût en Or.



- Prenez l'Unité Militaire et placez-la dans votre Caserne.
- Vous ne pouvez acheter qu'une seule Unité par action. Cependant, si vous choisissez d'acheter de l'Infanterie, vous pouvez acheter soit une soit deux unités au coût d'un Or par unité.

Notez qu'il y a un nombre limité d'Unités Militaires disponibles.



Exemple - Une Unité d'Artillerie coûte cinq Or.

Elle a une portée hors-rail de 1 et une capacité de dégâts de 2.

ACTION: IMPORTER/EXPORTER



Vous pouvez effectuer deux de ces sous-actions, dans n'importe quelle combinaison que vous voulez:

IMPORTER – Prenez un Charbon ou un Fer de la réserve et placez-le dans votre Entrepôt.

EXPORTER – Prenez un Charbon ou un Fer de votre Entrepôt et remplacez-le dans la réserve. Prenez un Or de la réserve et placez-le dans votre Entrepôt.

ACTION: FERME



Il y a trois types de tuiles de Ferme: Maïs, Moutons et Bétail. Vous pouvez placer au maximum une de chaque type en une seule action. Vous pouvez donc placer au maximum trois fermes en une action, chacune devant être différente.

- Les Fermes doivent être placées dans un hex correspondant au type de ferme, par ex. une ferme de Moutons ne peut être placée que dans des hexes d'Outback.
- Vous devez placer vos fermes dans des hexes qui se connectent à votre réseau de chemin de fer.
- L'hex doit être vide, il ne peut contenir aucune autre pièce sauf des rails. Vous ne pouvez donc pas placer de Ferme dans un hex contenant des ressources, un Port, une autre Ferme ou des Grands Anciens.
- Vous devez être capable de tracer un chemin le long de vos rails, libre de Grands Anciens entre la Ferme et votre Port.

Le coût en Point de Temps est égal au nombre de Fermes que vous placez.

Pour chaque Ferme que vous placez, prenez un Or de la réserve. Ce sont les revenus que vous gagnez pour la vente de vos biens.

Le nombre de tuiles de Fermes que vous avez est le maximum que vous pouvez placer. **Vous ne pouvez pas retirer une Ferme une fois qu'elle est placée.**



Exemple - vous avez trois hexes où vous pouvez placer des Fermes. Deux sont des hexes de Collines et un est de l'Outback. Vous ne pouvez pas placer une Ferme dans l'hex de votre Port, ni celui contenant les cubes de Fer. Vous placez une Ferme de Bétail et une de Moutons et prenez deux Or de la réserve.

ACTION: ATTAQUER

Cette action est constituée de plusieurs étapes:

D'abord, vous devez décider quelles Unités Militaires envoyer dans votre Force Expéditionnaire. Vous sélectionnez quelques ou toutes les unités de votre Caserne et les déplacez sur les types d'unités correspondantes de la zone Force Expéditionnaire de votre Plateau de Joueur. Plusieurs unités du même type doivent être empilées.



Vous sélectionnez maintenant un hex contenant une tuile Grand Ancien (face visible ou cachée) pour l'attaquer. Vous ne pouvez attaquer que des hexes à portée de votre Force Expéditionnaire, qui est déterminée par la plus petite portée hors-rail des unités de votre force:

- L'Infanterie et l'Artillerie ont une portée hors-rail de un hex.
- Les Véhicules Blindés ont une portée hors-rail de deux hexes.
- Les Dirigeables ont une portée hors-rail de quatre hexes.
- Les Trains Blindés n'ont pas de portée hors-rail, pour des raisons évidentes. Ceci veut dire qu'ils ne peuvent être utilisés que pour attaquer des hexes sur votre réseau ferré.

Vous pouvez attaquer n'importe quel hex qui est à cette distance de vos rails ou de votre Port.

En effet, votre force commence par bouger le long des rails et frappe alors en traversant la campagne.

Vous ne pouvez pas tracer de mouvement à travers un hex de Grand Ancien pour attaquer plus loin, à moins de n'attaquer qu'avec des dirigeables, dans ce cas vous pouvez bouger à travers des hexes occupés par des Grands Anciens.

Déclarez quel hex vous attaquez. Si l'hex contient une tuile Grand Ancien face cachée, retournez-la.

Vous pouvez attaquer un hex sur votre réseau ferré qui contient un Grand Ancien. Cependant, vous ne pouvez utiliser aucune partie de votre réseau qui est bloqué par un Grand Ancien (en clair, vous devez être capable de tracer un chemin d'hexes sur votre réseau ferré libre de Grands Anciens de votre Port jusqu'à l'hex à partir duquel vous voulez attaquer).

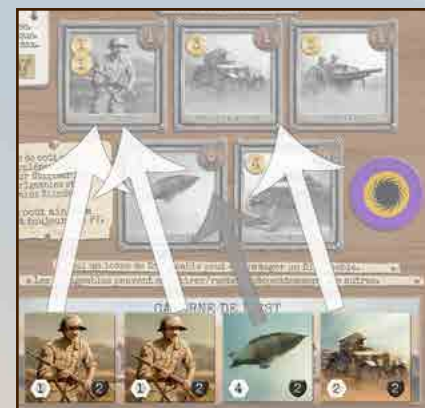
Le coût en Points de Temps pour cette action dépend des types d'unités dans votre Force Expéditionnaire.

UNIQUEMENT l'Infanterie, les Véhicules Blindés et l'Artillerie comptent dans ce coût, ce sont les trois unités sur la ligne supérieure de votre Force Expéditionnaire.

- Le coût en Points de Temps est égal au nombre de types d'unités différents dans votre force: donc, si vous déplacez une force contenant de l'Infanterie et des Véhicules Blindés, le coût en Points de Temps sera deux. Le coût maximum est donc de trois Points de Temps.
- Les Trains Blindés et les Dirigeables n'ajoutent rien au coût en Points de Temps pour attaquer. Cependant, vous devez toujours payer un minimum de un Point de Temps.
- Notez que le nombre de chaque type d'unité que vous bougez n'impacte pas le coût du mouvement, vous pouvez donc déplacer autant d'Infanterie que vous voulez et le coût pour cela sera toujours un Point de Temps.

Résoudre une attaque est expliquée sous 'Résoudre un Combat'.

Notez que vos Unités Militaires ne sont jamais réellement placées sur le plateau, elles vont de votre Caserne à votre zone de Force Expéditionnaire, puis y retournent quand le combat a été résolu.



Exemple - vous décidez de déplacer vos quatre unités. Ceci coutera deux Points de Temps (Infanterie et Véhicules Blindés). Le Dirigeable n'ajoute pas de Points de Temps.



Exemple - Vous attaquez l'hex contenant la tuile Grand Ancien de niveau un. Vous la retournez et découvrez qu'il s'agit d'un Zombie. Vous devez maintenant décider soit de rester combattre soit de faire retraite.

ACTION: REPRENDRE SES CUBES



Remplacez TOUS les cubes de vos Cases d'Action sur votre Plateau de Joueur dans votre QG, y compris celui utilisé pour faire cette action.

Si vous n'avez plus de cubes dans votre QG, vous pouvez tous les reprendre en payant deux Points de Temps.

RÉSOUTRE LE COMBAT

Un Combat a lieu quand vous attaquez un hex ou quand un ou plusieurs Grands Anciens se déplacent sur votre Port. Le combat est mené légèrement différemment entre ces deux situations, comme cela deviendra évident ci-dessous.

Un Combat se compose des étapes suivantes:

1. Vérifiez votre Santé Mentale
2. Révélez les cartes Grand Ancien
3. Décidez quand/si retraiter

Au début de chaque combat, soyez sûr d'avoir trois pions de Santé Mentale sur votre Force Expéditionnaire.



Si vous attaquez un hex contenant une tuile Grand Ancien face cachée, après l'avoir retournée face visible, vous avez l'option de faire retraite (voir Retraite sur cette page). Si vous décidez de ne pas retraiter, vous devez combattre.

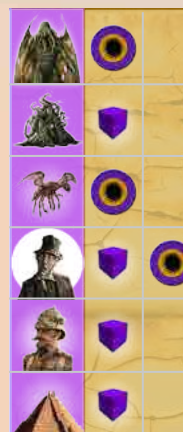
Retournez la carte Grand Ancien du dessus du paquet. Cette carte indiquera si des dégâts sont infligés à votre force et /ou la cible de l'attaque. Après avoir résolu l'effet de la carte, elle est placée dans la défausse.



Exemple - L'espace des Grands Anciens Majeurs.

Rouge a infligé deux dégâts et Bleu trois dégâts au Shoggoth. Trois dégâts de plus le tuera.

Le symbole à droite du Grand Ancien **que vous combattez** indique les dégâts infligés à votre force. Un cube violet indique que vous devez placer un cube de dégât violet sur l'une de vos piles d'unités de votre Force Expéditionnaire. **Vous ne pouvez pas placer ce cube sur un dirigeable**, mais à part cela, vous choisissez sur quelle pile le placer. Si le nombre de cubes sur la pile est égal à la Capacité de Dégâts de ce type d'unité, alors l'unité au sommet de cette pile est éliminée. Elle doit être retirée de votre Force et remplacée avec les Unités Militaires de la réserve. Les cubes sur l'unité sont remis dans la réserve.



Notez que les dégâts ne peuvent pas être partagés parmi les unités du même type. Par exemple, si vous avez deux Infanteries dans votre Force, une fois que deux dégâts leur ont été infligés, une des unités est détruite.

Un symbole Dirigeable indique qu'un dégât est infligé à vos Dirigeables, s'il y en a. Si vous n'avez pas de Dirigeable dans votre Force, ignorez ce résultat.

Un symbole Santé Mentale indique que vous devez retirer un pion de Santé Mentale de votre Plateau. Si vous n'avez plus de pions Santé Mentale et que vous devez en retirer un, vous êtes vaincu. Voir les règles de **Défaite** ci-après.

Tous les résultats sur une carte Grand Ancien sont résolus simultanément.

Après avoir résolu les effets d'une carte Grand Ancien, vous vérifiez si vous avez détruit le(s) Grand(s) Ancien(s) ou si vous êtes vaincu (voir **Détruire les Grands Anciens, Défaite**). Vous avez également la possibilité de faire retraite (voir **Retraite**). Si le combat ne se termine pas, vous piochez la prochaine carte Grand Ancien. Si le paquet de cartes Grand Ancien est épuisé, mélangez la pile de défausse pour créer un nouveau paquet.

Un combat continue jusqu'à ce que:

- Vous détruisez le(s) Grand(s) Ancien(s), OU
- Vous choisissiez de faire retraite (ne laissant aucune unité en combat), OU
- Vous soyez vaincu.

Après cela, effectuez la **résolution de fin de combat**.

Détruire les Grands Anciens

Un Grand Ancien est éliminé si le nombre de dégâts qui lui a été infligé est égal ou supérieur à sa Capacité de Dégâts, indiquée dans le bouclier gris.

Si vous êtes le seul joueur à lui avoir infligé des dégâts, vous prenez la tuile Grand Ancien et la gardez. Elle vous fera gagner des points de victoire à la fin de la partie.

Si plusieurs joueurs ont infligé des dégâts au Grand Ancien, la valeur en Points de Victoire de la tuile doit être divisée en parts égales entre les joueurs qui ont un ou plusieurs cubes sur la tuile. Chaque joueur reçoit ce nombre de Points de Victoire, en pions de Points de Victoire. Tout point restant est donné au joueur ayant infligé le plus de dégâts. En cas d'égalité, le restant doit être partagé en parts aussi égales que possible, ou si cela n'est pas possible, il n'est attribué à aucun joueur.



Tous les cubes des joueurs retournent dans les QG de leurs propriétaires.

Si vous avez détruit tous les Grands Anciens dans un hex, le combat prend fin.

Retraite

Avant de piocher une nouvelle carte Grand Ancien, vous avez la possibilité de faire retraiter les unités de votre Force Expéditionnaire. Vous pouvez choisir de faire retraiter:

- Tous vos Dirigeables, OU
- Toutes vos unités non-Dirigeables, OU
- Les deux (toutes vos unités).

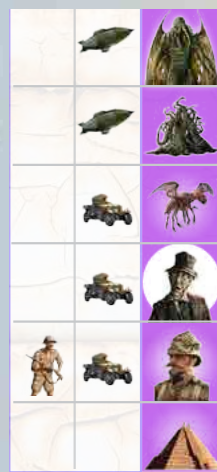
Si des unités qui retraitent ont sur elles des cubes de Dégâts, retirez ces cubes, remettez ensuite toutes vos unités dans votre Caserne. S'il n'y a plus d'unités dans votre Force Expéditionnaire, le combat prend fin.

Défaite

Vous êtes vaincu si après avoir résolu une carte Grand Ancien:

- Vous n'avez plus d'unités dans le combat, OU
- Vous devez perdre un pion de Santé Mentale et que vous n'en avez plus sur votre Plateau.

Notez que vous résolvez tous les effets de la carte Grand Ancien avant que le combat ne se termine. Ceci veut dire qu'il est possible de détruire un Grand Ancien et de subir une défaite en même temps.



D'abord, localisez le Grand Ancien que vous combattez dans la colonne centrale de la carte. Les symboles sur la gauche indiquent lesquelles de vos unités infligent des dégâts. **Pour chaque symbole** correspondant à une unité dans votre Force Expéditionnaire, vous infligez un dégât au Grand Ancien. Notez que le nombre de ces unités dans votre Force n'est pas pris en compte, seulement le fait d'avoir ce type d'unité. Avoir des unités supplémentaires de ce même type n'aide que pour absorber des dégâts.

Quand vous infligez des dégâts à un Grand Ancien, vous prenez le nombre correspondant de **VOS** cubes de votre QG et les placez sur la tuile de Grand Ancien. Si celui-ci a une Capacité de Dégâts de six ou plus, vous pouvez placer vos cubes dans l'espace lui correspondant en bas à droite du plateau.

Vous pouvez remplacer cinq cubes par un disque si nécessaire, qui représente cinq points de dégâts.



Résolution de fin de combat

Si vous êtes vaincu, détruisez toutes les unités dans votre Force Expéditionnaire qui ont sur eux un ou plusieurs cubes de Dégâts, ils retournent dans la réserve. Puis remettez le reste de vos unités dans votre Caserne.

Sinon, retirez tous les cubes de Dégâts (vous ne détruisez pas les unités endommagées) et remettez toutes vos unités dans votre Caserne.

Si au moins un Grand Ancien a survécu au combat, tout dégât infligé reste sur lui. Les Zombies sont une exception: tout dégât sur un Zombie est retiré et remis dans votre QG (voir Description des Grands Anciens, page 18).

Votre action est terminée.

Défendre votre Port

Si votre Port est attaqué par les Grands Anciens (une ou plusieurs tuiles Grand Ancien se déplacent sur votre hex de Port), le combat est résolu principalement de la même façon que ci-dessus. Toutes vos unités dans votre Caserne doivent être déplacées dans votre Force Expéditionnaire: tout le monde se bat!

- Ceci ne coûte pas de Points de Temps.
- Vous ne pouvez pas choisir de faire retraite.
- Si, après la **résolution de fin de combat**, au moins un Grand Ancien reste sur votre hex de Port, vous perdez votre Port et la partie se termine immédiatement. Le décompte a alors lieu.

Note: si vous éliminez tous les Grands Anciens au **même moment** que vous êtes vaincu, vous êtes toujours éliminé à cause des dégâts MAIS vous ne perdez pas votre Port. La partie continue.

Si deux ports sont attaqués simultanément, le combat est résolu dans l'ordre des joueurs.

Combat avec plusieurs Grands Anciens

Quand vous envoyez une expédition pour attaquer un hex avec plusieurs Grands Anciens, vous **devez** tous les combattre, vous ne pouvez pas choisir de n'en combattre qu'un.

Vous utilisez la même carte Grand Ancien pour résoudre le combat pour chaque Grand Ancien présent (même s'ils sont du même type), menant chacun comme un combat indépendant. Ces combats doivent être considérés comme étant simultanés.

S'il y a deux Grands Anciens ou plus du même type, tout dégât que vous leur infligez est infligé à chaque Grand Ancien: si vous combattez deux Zombies et que vous infligez un dégât, un cube est placé sur chaque tuile Zombie. De la même façon, tout dégât infligé par les Grands Anciens est multiplié par le nombre de ce type: si les deux Zombies infligent un dégât, cela devient deux dégâts, que vous pouvez assigner comme vous le souhaitez. Ceci veut aussi dire que toute perte de Santé Mentale est multipliée par le nombre de Grands Anciens de ce type. Voir l'exemple sur la prochaine page.



Efficacité des Unités

Les cartes Grand Ancien sont conçues pour refléter l'efficacité des Unités Militaires contre différentes cibles. Il y a quelques règles de base qui vous aideront à décider quelles unités envoyer contre quels Grands Anciens:

- L'Infanterie et les Véhicules Blindés sont bons contre les Zombies et les Mi-go, mais moins efficaces contre les Shoggoths et Cthulhu.
- L'Infanterie et l'Artillerie sont bonnes contre les Temples.
- L'Artillerie et les Trains Blindés sont bons contre Cthulhu et les Shoggoths.
- Les Dirigeables sont vulnérables contre les Mi-go et sont faibles contre les Zombies.
- Les Loyalistes se battent de façon orthodoxe, tous les types d'unités sont donc bons contre eux. Les Loyalistes ne vous feront jamais perdre de Santé Mentale.
- Les Véhicules Blindés n'infligent jamais de dégâts aux Temples (exception: Lt. Singh.)

Il y a un résumé des Efficacités à la dernière page de ce livret et sur l'aide de jeu.



Exemple de Combat

Vous décidez de rester et de combattre le Zombie.

1. La première carte piochée vous inflige un dégât, que vous décidez de placer sur votre Infanterie. Vous perdez également un pion de Santé Mentale, mais décidez de rester et combattre.
2. La carte suivante a le même résultat, vous placez donc un cube de dégâts sur votre Véhicule Blindé et perdez un autre pion de Santé Mentale.
3. La troisième carte permet à l'Infanterie d'infliger un dégât au Zombie.
4. La quatrième carte inflige un autre dégât au Zombie, ce qui l'élimine. Cependant, un autre dégât vous est infligé et vous décidez de l'attribuer à l'Infanterie, perdant ainsi une unité d'Infanterie. Notez que vous ne pouvez pas l'attribuer à votre Dirigeable.

1

2

3

4

Fin du Combat. Vous perdez la tuile d'Infanterie du dessus à cause des deux Dégâts. Vous prenez la tuile Zombie et remplacez votre Véhicule Blindé et votre Dirigeable dans votre Caserne, en retirant au même moment le cube de Dégâts de votre Véhicule.

Dans cet exemple, si vous aviez combattu **le Zombie et un Mi-go**, alors le combat aurait donné ce qui suit:

1. La première carte aurait infligé un dégât au Mi-go, un dégât à vous et la perte d'une Santé Mentale.
2. La deuxième carte aurait infligé un dégât au Mi-go, un dégât à vous et la perte de deux Santé Mentales.
3. La troisième carte aurait infligé un dégât à votre Dirigeable et un au Zombie. Vous décidez de garder votre Dirigeable dans le combat.

4. La dernière carte aurait infligé un dégât au Mi-go, un au Zombie, un à vous et un à votre Dirigeable. Vous perdriez également une Santé Mentale alors que vous les auriez déjà tous perdus.

Vous réussissez à détruire le Zombie et le Mi-go. Cependant, vous perdez votre Dirigeable à cause du deuxième dégât et une Infanterie à cause du dégât causé par le Zombie. Votre défaite due à la perte d'une quatrième Santé Mentale met vos unités restantes en danger; comme le Véhicule Blindé a un dégât, il est également éliminé.

ACTIVER LES GRANDS ANCIENS

Quand tous les disques de joueurs ont dépassé le disque violet qui attend en 22 sur la Piste de Temps, les Grands Anciens deviennent un joueur actif.



Ceci implique:

1. De déplacer le disque violet d'un Point de Temps sur la piste.
2. Révélation. Si le disque violet atteint un espace illuminé, piochez une carte Révélation et résolvez-la.
3. Mouvement de Grand Ancien. S'il y a des Grands Anciens face visible sur le plateau capables de se déplacer (les Temples ne peuvent pas bouger) piochez alors DEUX cartes Grand Ancien et résolvez les mouvements.



Notez que les Grands Anciens peuvent bénéficier d'activations consécutives tant que le disque violet est le plus loin sur la Piste de Temps.

Révélation

- Si la carte vous demande de **révéler le Grand Ancien dans l'hex au numéro le plus bas**, trouvez de quelle tuile il s'agit et retournez-la face visible. Si la tuile est Vide, retirez-la de la partie. Sinon la tuile est laissée sur son hex. Chaque hex a un numéro dans le coin inférieur gauche.
- Si la carte vous demande de **révéler un Grand Ancien ET piocher six mouvements**, ces six cartes n'affectent que le Grand Ancien nouvellement révélié. Vous en piochez toujours deux de plus pour vérifier les mouvements de TOUTES les tuiles révélées.
- Si la carte vous demande d'**assassiner**, retirez les deux cartes Personnage les plus à droite sur le tableau. Vous déplacez alors les cartes restantes et piochez deux cartes de remplacement.
- Si la carte vous demande de **piocher et placer des tuiles Grand Ancien sur les Temples**, piochez une tuile Grand Ancien de niveau TROIS pour chaque Temple face visible sur le plateau, en allant du plus bas au plus haut numéro d'hex. Les Grands Anciens sont révélés et placés face visible. S'il n'y a pas assez de tuiles de niveau trois restantes, utilisez des tuiles de niveau deux.
- Si la carte dit '**Pas d'Événement**', vous faites toujours la vérification de mouvement.



Mouvement des Grands Anciens

Pour vérifier si les Grands Anciens bougent, piochez une carte Grand Ancien pour voir quels Grands Anciens sur cette carte apparaissent dans un cercle. Tous les Grands Anciens de ce type sont alors déplacés d'UN hex.

1. Un Grand Ancien doit se déplacer vers le Port ou la Ferme non-dévastée le plus proche.
2. S'il y a plusieurs Port/Ferme à la même distance ou plusieurs routes égales vers la plus proche cible, vérifiez alors le chiffre indiqué en haut de la carte. Référez-vous au compas en bas du plateau de jeu.
3. Si cette direction n'est pas l'une des routes égales, alors tournez dans le sens horaire ou anti-horaire (comme indiqué) à partir de la direction sur la carte jusqu'à ce que vous atteignez le premier hex où le Grand Ancien peut potentiellement aller.



Les Temples ne bougent jamais, ne faites donc pas de vérification de mouvement s'ils sont les seuls Grands Anciens sur le plateau.

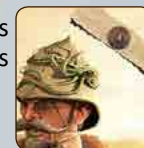
Capacité de Mouvement

Les cartes Grand Ancien sont conçues pour refléter les différentes capacités de mouvement de chaque type de Grand Ancien. Les Zombies bougent lentement, les Mi-go rapidement et tout le reste normalement.



Bénéfices

Les Bénéfices sur les cartes Révélation s'appliquent à tous les joueurs sauf aux Grands Anciens.

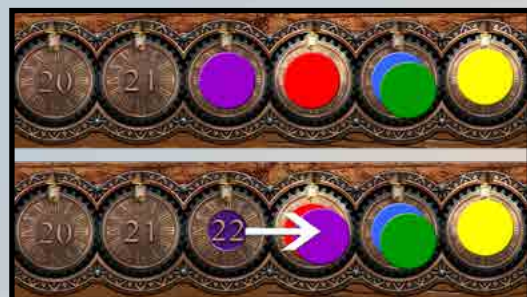


Les Assassins tuent les deux personnages les plus éloignés du paquet.



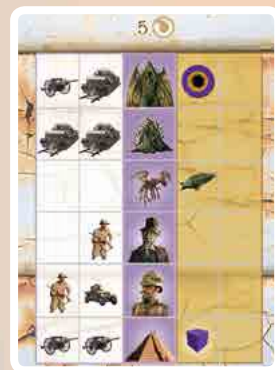


Exemple de Mouvement de Grand Ancien



Le disque violet de Grand Ancien sur la Piste de Temps a été dépassé par les disques de tous les autres joueurs, il est donc maintenant activé. Il est déplacé d'un espace, sur un espace illuminé, ce qui déclenche la pioche d'une carte Révélation. Il en résulte de retourner face visible une tuile Grand Ancien, révélant un Mi-go. (1)

Deux cartes Grand Ancien sont piochées, déplaçant le Mi-go d'un hex, puisque la première carte comporte un Mi-go dans un cercle.



Il y a deux Fermes équidistantes du Mi-go. La carte qui bouge le Mi-go a '1' à son sommet. La Ferme bleue est en direction 2 dans le sens horaire donc le Mi-go bouge vers la Ferme bleue, comme montré dans l'illustration (2).



Le disque de Grand Ancien est toujours sur le dernier espace de la Piste de Temps, il bouge donc d'un autre espace. Ce n'est pas un espace Révélation, donc aucune carte Révélation n'est piochée. Pour la vérification de mouvement, deux cartes Grand Anciens sont piochées, permettant au Mi-go de bouger d'un autre hex. Cette fois son mouvement est clair, il se déplace sur la Ferme de Moutons bleue. La Ferme est retournée sur son côté ravagée (3).

(1) Une carte Grand Ancien retourne une tuile Grand Ancien, qui est un Mi-go



(2) La vérification de mouvement permet au Mi-go de se déplacer vers la cible



(3) Le Mi-go bouge sur une Ferme, celle-ci est retournée sur son côté ravagée



RECRUTER DE L'AIDE GRÂCE AUX CARTES PERSONNAGE

Quand vous Recrutez de l'Aide, vous placez la carte face à vous. Chaque carte Personnalité vous informera comment elle doit être utilisée.

Permanent - L'effet décrit sur la carte est continu par nature. (P)

Une fois par combat - Vous ne pouvez utiliser cet effet qu'en combat. Quand vous appliquez l'effet de la carte, inclinez-la ou retournez-la pour montrer qu'il a été utilisé. Remettez-la dans son état d'origine une fois le combat terminé. (C)

Une seule utilisation - Vous pouvez utiliser la carte à n'importe quel moment quand vous êtes le joueur actif. Après avoir utilisé la carte, retirez-la de la partie. (1)

Décompte de fin de partie - La carte vous apportera des Points de Victoire supplémentaires. (PV)

NOTE: Les cartes à usage unique doivent être déployées avant que vous soyez à cours de temps, mais les cartes permanentes peuvent être déclenchées au-delà par les actions des autres joueurs.

DESCRIPTION DES PERSONNAGES



Agent Davies (1)

Vous retournez face visible deux tuiles Grand Ancien de votre choix. Appliquez les mêmes règles que si elles avaient été révélées normalement. Vous gagnez également deux Points de Victoire.



Alanza Castro (P)

Quand un Grand Ancien attaque une de vos Fermes, il subit deux dégâts. S'il est tué, il ne ravage pas la Ferme.



Alexandre Proust (P)

Vos Véhicules Blindés peuvent subir trois dégâts avant d'être détruits.



Billy Kneebone (P)

Augmentez la portée hors-rail de toutes vos Unités Militaires de un.



Artilleur Milligan (C)

Si vous avez une Artillerie présente en combat, vous infligez automatiquement un dégât. S'il y a plusieurs Grands Anciens, vous choisissez lequel vous blessez.



Boris Krupp (P)

Vos Trains Blindés peuvent subir quatre dégâts avant d'être détruits.



Capitaine Flounder (1)

Prenez une Unité Militaire de votre choix.



Colonel Khouri (C)

Vous infligez un dégât à un Grand Ancien que vous combattez.



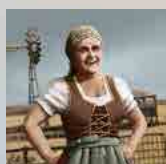
Corporal Jones (C)

Vous pouvez utiliser cette carte après qu'une carte Grand Ancien a été retournée, mais avant que ses effets soient résolus. Vous pouvez choisir de retraiter plutôt que de résoudre les effets de la carte. Vous pouvez utiliser cette carte pour retraiter seulement vos Dirigeables ou tout sauf vos Dirigeables. Dans ce cas, les effets de la carte seront résolus, mais seulement sur les unités restantes dans le combat.



Comte Jago (C)

Vous commencez chaque combat avec quatre pions de Santé Mentale au lieu de trois.



Dagmar Krauss (P)

Vous pouvez placer deux Fermes du même type en une seule action, par exemple, deux Fermes de Moutons. Vous êtes toujours limité à trois Fermes au total.



Desta Danger (1)

Choisissez un Temple révélé sur le plateau à retirer de la partie. Les Grands Anciens sur la tuile de Temple sont également retirés. Vous ne gagnez pas de Points de Victoire pour ces tuiles retirées, même si des dégâts leur avaient déjà été infligés.



Donald McDonald (1)

Prenez deux Fer, deux Charbon et deux Or de la réserve et placez-les dans votre Entrepôt.



Ferdinand Cassan (1)

Placez deux Fermes de votre choix, selon les règles classiques. Elles ne coûtent pas de Points de Temps. Vous gagnez toujours un Or par Ferme.



Franz Neumann (C)

Si l'une de vos Unités Militaires est éliminée en combat, vous pouvez la remettre dans votre Caserne plutôt que de la perdre définitivement.



Général Takanashi (C)

Éliminez une des unités de votre force pour infliger deux dégâts aux Grands Anciens. Si vous combattez plusieurs Grands Anciens, vous décidez lequel reçoit les dégâts.



Harry Bones (P)

Quand vous exploitez une mine, prenez une ressource supplémentaire du même type. Elle vient de la réserve. Ne s'applique pas au Phosphate.



Ivan Karpov (P)

Si un ou plusieurs Grands Anciens attaquent votre Port, ils subissent chacun deux dégâts. Si les Grands Anciens attaquant votre Port sont automatiquement détruits, vous êtes toujours considéré comme ayant avoir combattu, vous ne pouvez donc pas utiliser Kapena Alike pour défendre une Ferme qui serait attaquée au même moment.

**Jenny Appleseed (1)**

Retournez une ou deux de vos Fermes ravagées sur leur côté productif. Jenny doit être utilisée avant que vous atteigniez l'espace 53 sur la Piste de Temps. Dans les parties coopératives, vous pouvez retourner les fermes des autres joueurs.

**Juliette Verne (C)**

Si vous avez un Dirigeable présent en combat, vous infligez automatiquement un dégât. S'il y a plusieurs Grands Anciens, vous choisissez lequel blesser.

**Kapena Alika (P)**

Si les Grands Anciens se déplacent sur une de vos Fermes, ils arrêtent de bouger. Après que tout autre mouvement soit résolu, vous pouvez effectuer une action Attaque pour envoyer des unités dans l'hex avant que la Ferme ne soit ravagée. L'action est effectuée normalement: vous dépensez des Points de Temps, vous placez un cube dans la case Attaque (ce qui peut inclure de dépenser de l'Or). Vous ne pouvez pas le faire si vous avez atteint l'espace 53 sur la Piste de Temps. Toutes les autres règles s'appliquent.

**Kitchener (1)**

Prenez UNE carte Personnage du tableau.

**Lady Carter (1)**

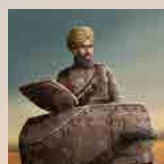
Prenez quatre Charbon de la réserve et ajoutez-les à votre Entrepôt.

**Groupe Longue Portée de l'Outback (1)**

Infligez deux dégâts à n'importe quel Grand Ancien révélé (y compris les Temples).

**Lord Blackstock (1)**

Prenez quatre Or de la réserve et ajoutez-les à votre Entrepôt.

**Lieutenant Singh (C)**

Si vous avez des Véhicules Blindés présents en combat, vous infligez automatiquement un dégât. S'il y a plusieurs Grands Anciens, vous choisissez lequel vous blessez. Notez que vous pouvez endommager un Temple de cette façon!

**Luigi Caprotti (C)**

Retirez un cube de Dégât de l'une de vos unités. Vous devez utiliser cette carte après avoir résolu l'effet de la carte Grand Ancien, vous ne pouvez donc pas empêcher les dégâts d'être infligés.

**Mad Johnson (PV)**

Marquez un Point de Victoire supplémentaire pour chaque tuile Grand Ancien collectée. Notez que vous ne marquez pas de points supplémentaires pour les succès partagés.

**Monsieur Merino (PV)**

Marquez un Point de Victoire supplémentaire pour chaque Ferme de Moutons non dévastée que vous avez sur le plateau.

**Madame Bradshaw (PV)**

Marquez un Point de Victoire supplémentaire pour chaque lots de trois Rails que vous avez sur le plateau.

**Merinda Sweet (PV)**

Marquez un Point de Victoire supplémentaire pour chaque Ferme de Maïs non dévastée que vous avez sur le plateau.

**Professeur Guyonne (P)**

Quand vous effectuez une action Attaque, réduisez le coût en Point de Temps de un. Le coût minimum reste un.

**Tex McGuire (PV)**

Marquez un Point de Victoire supplémentaire pour chaque Ferme de Bétail non dévastée que vous avez sur le plateau.

**Timothy Brassey (1)**

Placez deux Rails sur votre réseau de voie ferrée. Vous devez toujours dépenser un Charbon et un Fer. Toutes les autres règles s'appliquent, à part la dépense en Point de Temps.

**Yvette Quilla (1)**

Prenez quatre Fer de la réserve et placez-les dans votre Entrepôt.

**Zhu Xiang (P)**

Vos Dirigeables peuvent subir trois dégâts avant d'être détruits.



DESCRIPTION DES GRANDS ANCIENS



Cthulhu – Le Grand Cthulhu était le seul Grand Ancien à ne pas être impliqué dans la Guerre Restorationniste. Beaucoup ont suspecté Cthulhu de s’être retiré dans les terres gelées de l’Antartique (une autre région que l’Humanité venait récemment de découvrir). Cependant, les évènements en Australie allait prouver le contraire. Avec sa tête de pieuvre géante et sa stature humanoïde, Cthulhu est le Grand Ancien le plus craint par les colons d’Australie.



NIVEAU TUILE	VALEURS PV
Niveau 1	-
Niveau 2	-
Niveau 3	12

Shoggoth – Ceux-ci étaient, et continuent d’être, les bâtisseurs des Grands Anciens. Ils sont aussi des créatures craintes, des êtres cauchemardesques de forme amibienne. On pouvait dire qu’ils étaient fait de l’essence même de la folie.



Niveau 1	4
Niveau 2	5, 6
Niveau 3	7, 8

Mi-go – Bien que n’étant pas aussi imposants que Cthulhu ou les Shoggoths, les Mi-go sont malgré tout de terribles ennemis à combattre. Environ de la taille d’un homme, ils ressemblent à des crustacés avec des ailes. Ils peuvent voler dans l’espace, voyageant entre les mondes du cosmos. Bien que voler dans notre atmosphère soit plus difficile pour eux, cela leur permet toujours de se déplacer rapidement, prenant les colons par surprise.



Niveau 1	1, 1, 2
Niveau 2	2
Niveau 3	3, 3

Zombies – Les Grands Anciens ont besoin d’ouvriers supplémentaires pour construire leur grands temples et leurs bases dans l’outback australien. Au fil des ans, ils envoyèrent des humains réanimés (d’où ‘zombies’) vers ces terres désertiques pour être leurs serviteurs. Maintenant que l’Humanité a atteint les côtes de ce grand continent, ces créatures ont été relâchées pour créer chaos et destruction. Vous devez vous assurer qu’un Zombie soit méticuleusement détruit, puisqu’ils possèdent le pouvoir de se régénérer.



Niveau 1	0, 1, 1, 1
Niveau 2	1, 2
Niveau 3	2, 3

Loyalistes – De nombreux humains se battent pour les Grands Anciens, pour des raisons que les psychiatres essaient toujours de comprendre. On peut simplement dire que certaines personnes préféreraient leurs anciens patrons aux usurpateurs humains. Après la guerre, de nombreux Loyalistes survivants gagnèrent l’Australie pour continuer le combat.



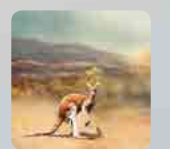
Niveau 1	-
Niveau 2	3, 3
Niveau 3	4, 4

Temples – Les Grands Anciens sont une race venue de l’espace, avec la capacité de se déplacer entre les dimensions. Leurs temples sont des portails entre ces différents mondes. Tant que possible, un Temple doit être détruit avant que quelque chose de terrible puisse passer à travers le mystérieux passage.



Niveau 1	3, 3, 3
Niveau 2	3, 4
Niveau 3	-

Tuiles vides – Ce sont des lieux en Australie qui semblaient mauvais mais qui, une fois explorés, se révèlent dénués de tout Grand Ancien.



Niveau 1	4 tuiles
Niveau 2	1 tuile
Niveau 3	1 tuile

VARIANTES DE JEU

MODE SOLO

1. Procédez comme ci-dessus, en commençant avec votre pion de Point de Temps sur l'espace 1 de la Piste de Temps.
2. Quand vous faites l'action Recruter de l'Aide, vous pouvez aussi payer un Or pour défausser autant de cartes que vous voulez pour renouveler le tableau. Faites ceci avant de choisir le personnage à recruter.
3. Choisissez un niveau de difficulté et commencez avec ces ressources.

Note: En mode solo, l'hex numéro 14 n'est PAS toujours découvert: aucune tuile Découverte n'est placée pendant la mise en place, sauf si indiqué.

Niveau	Or	Fer	Char- bon	Valeur en pions de PV	Décou- verte Hex 14?
Facile	6	4	4	8	Non
Difficile	4	3	3	4	Non
Dément	4	2	2	0	Oui

OBJECTIFS SOLO

Choisissez, ou sélectionnez au hasard, une des cartes Objectif Solo.

Si vous remplissez l'objectif, vous gagnez les Points de Victoire indiqués à la fin de la partie.



VARIANTE DEUX JOUEURS

Vous pouvez soit piocher une carte au hasard et choisir une des deux variantes ou piocher deux cartes au hasard et choisir deux des quatre variantes.



AUSTRALIE DE L'OUEST

Utilisez le plateau de l'Ouest et les Plateaux Joueurs sur leur côté 'Caserne de l'Ouest'.



Étape de Découverte:

- NE placez PAS le charbon et le phosphate.
- Les Ressources PEUVENT être placées dans les hexes verts de Fermes.
- En plus de la découverte, pendant la mise en place, placez des pions 3PV et 5PV dans les hexes indiqués.

Changements de règles:

- Les Ports des joueurs peuvent être adjacents les uns aux autres.
- N'importe quelle Ferme peut être placée dans un hex vert de Fermes. Vous ne pouvez pas construire de ferme dans les hexes jaunes de désert.
- Les pions 3PV et 5PV sont récupérés de la même façon que les autres ressources.

COOPÉRATIF COMPLET

Appliquez ces changements de règles pour faire du jeu une expérience complètement coopérative:

1. Démarrez avec tous les disques joueurs QUATRE espaces de temps plus proches du disque Grand Ancien.
2. Vous pouvez utiliser les Rails des autres joueurs, si vous y êtes connecté. Payez un Point de Temps supplémentaire pour chaque Rail d'un autre joueur que vous utilisez. Cependant, vous ne pouvez pas construire un réseau qui ne se connecterait pas à votre Port uniquement avec des Rails de votre couleur.
3. Importer/Exporter vous permet d'offrir les ressources ou l'Or reçu à un autre joueur, qui pourra librement en disposer à son tour.
4. Quand vous prenez une carte Personnage, vous choisissez qui la reçoit.

DÉCOMPTE: l'ensemble des joueurs humains gagnent si chacun d'entre eux atteint un score supérieur à celui des Grands Anciens.

DÉFIS 3-4 JOUEURS

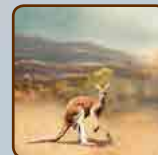
Si, après quelques parties vous trouvez trop facile de vaincre les Grands Anciens, vous pouvez augmenter le niveau de difficulté.

MOYEN: Temples d'Apparition

1. Trouvez les huit tuiles Grand Ancien qui ont X ou XX marqués sur leur recto. Pendant la mise en place, mélangez les deux tuiles de Temple XX dans la pile de tuiles Grand Ancien niveau 2.
2. Gardez les six autres tuiles X de côté, face visible. Ne les placez pas pendant la mise en place.
3. Quand un Temple d'apparition XX est révélé, placez les trois tuiles de son type (Mi-Go ou Zombie) sur le Temple. Puis bougez chaque Grand Ancien à deux hexes de distance du Temple en une direction déterminée en piochant une carte Grand Ancien. Référez-vous au numéro en haut de la carte et au compas en bas du plateau de jeu. Par exemple, si la carte a un '4' en haut, déplacez le Grand Ancien de deux hexes vers le sud. Une carte est piochée pour chaque tuile Grand Ancien, ils peuvent donc aller dans des directions différentes.
4. Les Temples d'Apparition sont activés de cette façon une seule fois, quand ils sont révélés.
5. Ensuite ces Temples agissent comme les autres Temples et peuvent faire apparaître des Grands Anciens de niveau 3 si une carte Révélation de Temple est révélée.

DIFFICILE: Comme ci-dessus en corsant les Grands Anciens

- Avant la mise en place, retirez les tuiles 'Vides' de la partie.
- Si un certain niveau de tuile est épuisé, placez une tuile du niveau supérieur.



DÉMENT: Comme ci-dessus en corsant la Découverte

- Avant la mise en place, retirez les sept tuiles Découverte avec une pince rouge. Vous aurez alors plus de Grands Anciens sur votre chemin.



FINIR LA PARTIE



La partie se termine **immédiatement** quand l’une des situations suivantes survient:

- Tous les disques (y compris le disque Grand Ancien) ont atteint ou dépassé 53 sur la Piste de Temps. Une fois qu’un joueur a atteint ou dépassé 53, ce joueur ne peut plus faire d’autres actions.
- Un joueur a perdu son Port au profit des Grands Anciens. Le décompte commence tout de suite.



DÉCOMPTÉ

Les joueurs calculent leurs Points de Victoire, comme suit:

- Chaque Ferme non-ravagée vaut DEUX PV.
- Chaque disque de Phosphate sur le plateau de Joueur vaut TROIS PV.
- Les bonus des cartes Personnage.
- Les Points de Victoire des tuiles Grand Ancien que vous avez acquises.
- Les pions de Points de Victoire acquis.

Les Grands Anciens marquent aussi des Points de Victoire. Ceux-ci sont calculés comme suit:

- Chaque tuile Grand Ancien révélée encore sur le plateau vaut le nombre de points indiqué sur elle.
- Chaque tuile non-révélée vaut le double du nombre de points indiquée sur elle.
- Chaque Ferme ravagée vaut UN PV.

Enregistrez les Points de Victoire en utilisant les disques de joueur de la Piste de Temps. Si un score va au-delà de 55, déplacez le marqueur sur 0 et continuez de là. Aucun point n’est marqué pour les ressources et/ou l’Or inutilisés.

Le joueur avec le score le plus élevé est le vainqueur. Notez que celui-ci peut être le ‘joueur’ Grand Ancien.

S’il y a une égalité avec les Grands Anciens, ces derniers prennent l’avantage. Si à égalité, les joueurs partagent la victoire.

EFFICACITÉ DES UNITÉS

	Infanterie	Véh. Bldé	Train	Artillerie	Dirigeable
Cthulhu	Mauvaise	Mauvaise	Bonne	Bonne	Moyenne
Shoggoth	Mauvaise	Mauvaise	Bonne	Bonne	Moyenne
Mi-go	Bonne	Bonne	Moyenne	Moyenne	Moyenne
Zombie	Bonne	Bonne	Mauvaise	Mauvaise	Mauvaise
Loyaliste	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne	Moyenne
Temple	Bonne	N/A	N/A	Bonne	Moyenne