



# TIDES OF MADNESS

*Endossez le rôle d'investigateurs en quête d'anciennes connaissances - des secrets bien au-delà du temps... et de l'appréhension de l'esprit humain. Entrez en contact avec des cultes mystérieux, explorez des lieux énigmatiques, affrontez de terrifiantes créatures et apprenez d'indicibles langages. L'horreur engendrée par ce savoir s'avèrera peut-être trop considérable pour vos faibles esprits, et certains d'entre vous pourraient bien se perdre à jamais dans la folie !*

## But du Jeu

Le but du jeu est d'accumuler le plus de Points de Victoire (PV), gagnés en développant votre connaissance des Grands Anciens durant la partie. Toutefois, prenez garde à ne pas devenir fous ! Si vous avez accumulé au moins 9 pions Folie (🌀) à la fin d'un tour, vous perdez la partie.

Une partie se déroule sur trois tours durant lesquels vous jouerez des cartes de votre main pour augmenter vos connaissances et gagner des PV (★). À la fin du dernier tour, si les deux joueurs ont survécu, celui qui a collecté le plus de PV (★) remporte la partie !

## Contenu

18 cartes, 1 crayon, 1 bloc-notes, 20 pions Folie et ce feuillet de règles.

## Anatomie d'une Carte



Chaque carte possède un nom (1) et une capacité (2). Dans la plupart des cas, cette capacité représente un objectif scoré qui octroie un certain nombre de PV (3) si ses conditions sont remplies à la fin de chaque tour.

Il existe 3 cartes pour chacune des 5 couleurs (4) : Races 🌀, Lieux 🌊, Dieux Extérieurs 🏰, Grands Anciens 🏰 et Manuscrits 📖. En outre, 3 cartes ne sont associées à aucune couleur.

Attention : 8 des cartes du jeu sont ornées des tentacules de la Folie 🌀 (5).

## Mise en Place

Mélangez les cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur. Ces cartes constituent votre main de départ. Mettez les cartes restantes de côté, face cachée, pour former une pioche. Placez le crayon, le bloc-notes et les pions à portée des joueurs.

## Déroulement de la Partie

Chaque partie se déroule sur trois tours durant lesquels les deux adversaires jouent des cartes et à la fin desquels ils scorent des PV. Chaque tour est composé des phases suivantes : Draft, Score et Renouvellement.

### -Draft-

Cette phase consiste en trois étapes qui se répètent cinq fois dans l'ordre suivant :

- Choisissez 1 carte de votre main à conserver, et placez-la face cachée devant vous.
- Révélez la carte choisie en même temps que votre adversaire.
- Donnez à votre adversaire les cartes qu'il reste dans votre main.
- Répétez ces étapes jusqu'à ce que les deux joueurs disposent de 5 cartes face visible devant eux et n'aient plus aucune carte en main.

### -Score-

Une fois que les 5 cartes ont été jouées et révélées, résolvez les étapes de score dans l'ordre suivant :

- Prenez 1 pion Folie (🌀) pour chaque carte ornée de l'icône Folie (🌀) devant vous.
- Si vous recevez le plus grand nombre de pions Folie lors de ce tour, vous pouvez choisir de gagner 4 ★ ou de soigner 1 Folie en défaussant un pion. En cas d'égalité, aucun joueur ne dispose de ce choix.
- Vérifiez à présent les objectifs scorés de chacune de vos cartes et inscrivez vos points sur le bloc-notes.
- Si vous avez accumulé au moins 9 pions Folie, la partie s'achève immédiatement et vous avez perdu.
- Si les deux joueurs ont accumulé au moins 9 pions Folie, la partie s'achève immédiatement sans aucun vainqueur.

**Exemple de score :** À la fin du premier tour, vous avez posé les cartes suivantes devant vous : *Nyarlahotep*, *Azathoth*, *Dagon*, *Manuscrits Pnakotiques* et *Choses Très Anciennes*.



Votre adversaire dispose de : *Yog-Sothoth*, *Cthulhu*, *Hastur*, *Montagnes Hallucinées* et *Shub-Niggurath*.



Vous recevez 2 pions Folie (🌀) et votre adversaire en reçoit 1.  
 Vous choisissez de gagner 4 ★ supplémentaires, puisque vous ne risquez pas encore de succomber à la Folie.  
 Vous scorez 0, 3, 7, 7 et 6 ★ grâce à vos cartes, et les 4 points supplémentaires pour avoir reçu le plus grand nombre de pions Folie lors de ce tour. Votre total est de 27 ★.  
 Votre adversaire ne score que 7 ★ grâce à *Yog-Sothoth*. Ses autres cartes ne lui rapportent aucun point.

### *-Renouvellement-* (passez cette phase lors du 3<sup>ème</sup> tour)

Résolvez dans l'ordre les étapes suivantes :

- Reprenez en main les 5 cartes que vous avez jouées durant ce tour.
- Choisissez 1 carte de votre main à conserver, et placez-la face cachée devant vous.
- Choisissez 1 autre carte de votre main et défaussez-la face visible dans la boîte de jeu, en même temps que votre adversaire.
- Révélez votre carte face cachée.
- Distribuez 2 nouvelles cartes à chaque joueur. Vous devriez à présent tous deux avoir de nouveau 5 cartes en main.

Le 2<sup>ème</sup> tour se déroule de la même manière, à l'exception du fait que vous commencerez avec 1 carte déjà en jeu et que vous en scorez donc 6 à la fin du tour.

Lors du 3<sup>ème</sup> tour, vous commencerez avec 2 cartes en jeu et scorez l'ensemble de vos 7 cartes. Aucune phase de Renouvellement n'est résolue à la fin de ce tour.

### *Fin de Partie*

À la fin du 3<sup>ème</sup> tour, si aucun joueur n'a succombé à la Folie, celui qui a accumulé le plus grand nombre de PV est déclaré vainqueur. En cas d'égalité (plutôt rare), les joueurs se partagent la victoire... et bien entendu, la défaite.

### *Cartes*

Ce jeu contient 18 cartes en tout : 3 pour chacune des 5 couleurs, plus 3 qui n'en ont aucune. Parmi elles, 8 sont ornées des tentacules de la Folie. La plupart des cartes disposent d'une condition scorée qui vous récompensera en PV si vous la remplissez.

Avoir « le plus grand nombre » dans une couleur donnée signifie que vous avez devant vous davantage de cartes de cette couleur que votre adversaire (les égalités ne comptent pas).

### *Description détaillée de certaines cartes :*

- **Université Miskatonic (aucune couleur) avec ** : Gagnez 4 ★ pour chaque couleur dont vous avez joué le plus grand nombre de cartes. Ces points s'ajoutent à ceux que vous pourriez gagner grâce à d'autres cartes qui vous récompensent pour un plus grand nombre spécifique.
- **Shub-Niggurath (aucune couleur) :** Doublez les ★ de la carte précédemment jouée (lorsque vous révélez cette carte, posez-la au-dessus de la précédente afin d'indiquer qu'elle s'y applique). S'il s'agit de la première carte que vous jouez lors du premier tour, elle n'a pas d'effet.
- **Contrées du Rêve (aucune couleur) :** Cette carte représente un joker. Vous décidez de la couleur à laquelle elle appartient avant la phase de Score, lors de chaque tour. En outre, vous prenez 1 Folie (🌀) à votre adversaire après avoir vérifié qui en a reçu le plus lors de ce tour (étape 2 de la phase de Score). Ce pion Folie compte dans votre total de Folie.

### *Crédits*

**Conception du Jeu :** Kristian Čurla

**Développement du Jeu :** Ignacy Trzewiczek, Michał Walczak

**Conception Graphique :** Rafał Szyma, Aga Jakimiec

**Illustration des Cartes :** Mirko Failoni, Pablo Dominguez, Kim Chi Zutyn, Mariusz Gandzel, Chris Ostrowski, Dmitry Vishnevsky

**Règles du Jeu :** Yiannis Strikos, Chevee Dodd, Paul Grogan (Gaming Rules!)

**Traduction VF :** Elodie Nelow

**Relecture et Responsable Éditorial VF :** Stéphane Bogard

L'éditeur souhaite remercier Leonardo, Saša, Silvestar et Magdalena. Ainsi que Doria, pour son perpétuel enthousiasme.

**EDGE**

Plus d'informations sur  
**EDGEENT.FR**

