

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ZONE DE PÉNALITÉ DE TEMPS

ZONE DE MALLETTTE

MAIN

PIOCHE

CARTES AFFAIRE

CARTES DANGER

A⁴

A¹

B¹

C

D

E

F


CARTE MACHINE DE TILLINGHAST

Lorsque la Machine de Tillinghast est en jeu, c'est-à-dire dans votre main, votre zone de Mallette ou sur une affaire en cours, vous pouvez utiliser les icônes violettes qui apparaissent sur certaines cartes. Mais si elle est retirée du jeu ou déplacée dans votre zone d'Affaires Classées, les icônes violettes ne sont plus disponibles.

RÈGLE DE PRESSION MENTALE

Les longues enquêtes sont particulièrement éprouvantes. Chaque carte Indice que vous jouez sur une affaire en cours **après** la 7^e (alignée au-dessous de la carte Référence 1) vous oblige à effectuer un test de Stabilité avant de résoudre le (ou les) effet(s) imprimé(s) sur cette carte.

TEST DE STABILITÉ


Pour effectuer un test de Stabilité, prenez la première carte de la pioche. Si elle est dotée de l'icône , placez-la dans votre zone de pénalité de Stabilité. Sinon, défaussez-la (voir « Défausser des Cartes Indice » en page 6).

ZONE DE MALLETTTE



Les cartes Machine de Tillinghast et Signe des Anciens (fournies dans cette boîte) comportent l'attribut Équipement et peuvent être ajoutées **n'importe quand** à votre zone de Mallette depuis votre main. À l'inverse, si elles se trouvent dans cette zone, vous pouvez les reprendre en main à **n'importe quel moment**. Ces cartes ne comptent pas dans votre limite de main tant qu'elles sont dans la zone de Mallette, et cette dernière n'est soumise à aucune limite concernant le nombre de cartes Équipement qu'elle peut contenir.

Les cartes Contact Professionnel et Équipement (Necromicon ou Troisième Rituel Aklo) choisies pendant la mise en place commencent la partie dans votre zone de Mallette, et rien ne peut jamais les envoyer dans votre main ou vous les faire jouer sur une affaire en cours.

- Pour jouer une carte Indice dotée de l'attribut  sur une affaire en cours, le fil d'enquête de cette affaire doit déjà contenir au moins une carte Indice dotée de l'attribut . Chaque carte  dans le fil vous permet de jouer 1 carte . Il n'est pas obligatoire de jouer ces cartes en une seule fois ou l'une à côté de l'autre.
- Pour jouer une carte Indice dotée de l'attribut  sur une affaire en cours, le fil d'enquête de cette affaire doit déjà contenir au moins autant de cartes Indice que la valeur affichée dans cette icône Minimum de Cartes.
- Pour jouer une carte Indice dotée de l'attribut  sur une affaire en cours, le fil d'enquête de cette affaire doit déjà contenir une carte Indice dotée de l'attribut . Vous pouvez aussi utiliser la  comme une clef standard afin de jouer une carte dotée de l'attribut .
- Pour jouer les cartes Indice dotées de techniques d'enquête dont l'icône est violette, la carte Machine de Tillinghast doit être en jeu.


Vous pouvez utiliser à **n'importe quel moment** les cartes de votre zone de Mallette pour résoudre leur(s) effet(s) d'Allié ou d'Équipement, indiqué(s) sous l'icône d'attribut de la carte. (Pour ce qui est de votre Contact Professionnel, choisissez la face de la carte dont vous souhaitez appliquer les effets.) Une fois son ou ses effet(s) résolu(s), la carte est retirée de la partie et remise dans la boîte. Pour plus de détails, voir « Effets de Cartes » en page 17.

c. Défausser la carte Première Piste et jouer une carte de votre main sur une affaire en cours

Défaussez la carte Première Piste (voir « Défausser des Cartes Indice » en page 6) et jouez une carte Indice de votre main, en appliquant toujours les règles décrites précédemment.

d. Défausser la carte Première Piste et classer une affaire en cours

Défaussez la carte Première Piste (voir « Défausser des Cartes Indice » en page 6) et classez l'une de vos affaires en cours. Une affaire en cours peut être classée si son fil d'enquête rassemble au moins 5 cartes Indice de type différent.



Lorsque vous classez une affaire, vous pouvez valider n'importe quelles cartes Indice dotées de l'attribut  que vous en retirez si, ce faisant, l'affaire rassemble toujours au moins 5 cartes Indice de type différent.

Placez les cartes Indice validées dans la zone de Mur d'Investigation, et toutes les autres cartes de l'affaire classée dans votre zone d'Affaires Classées (au-dessus de la carte Référence 3).

Appliquez l'effet des icônes d'Affaire sur la carte Affaire que vous venez de classer. Sauf mention contraire, placez ensuite cette carte dans votre zone d'Affaires Classées. Pour plus de détails, voir « Icônes d'Affaire » en page 19.

CLASSER UNE AFFAIRE EN COURS AVEC UN EFFET DE CARTE

Il existe un effet de carte qui vous autorise à classer une affaire en cours lorsqu'il est joué sur la bonne affaire, et ce **même si elle contient moins de 5 cartes Indice de type différent**.

-  Si vous avez joué la carte sur l'affaire en cours 5, classez-la
-  Si vous avez joué la carte sur l'affaire en cours 6, classez-la

Si vous classez une affaire grâce à cet effet de carte, les étapes diffèrent de celles indiquées précédemment :

- Placez toutes les cartes Indice Puzzle dans votre zone de Mur d'Investigation.
- Placez toutes les autres cartes Indice dans votre zone d'Affaires Classées.
- Appliquez l'effet des icônes d'Affaire sur la carte Affaire que vous venez de classer, puis placez cette carte dans votre zone d'Affaires Classées (sauf mention contraire).

e. Défausser la carte Première Piste et passer

Défaussez la carte Première Piste (voir « Défausser des Cartes Indice » en page 6) et passez immédiatement à la Phase d'Entretien.

2. LA PHASE D'ENTRETIEN

Avant de commencer votre prochain tour, vous devez effectuer chacune des étapes suivantes dans l'ordre indiqué :




IMPOSSIBLE À VALIDER

À PLACER AU-DESSUS DE LA CARTE RÉFÉRENCE 3 (AFFAIRES CLASSÉES)

À PLACER DANS LA ZONE DE MUR D'INVESTIGATION

RÉSOLURE L'EFFET DES ICÔNES D'AFFAIRE

À PLACER AU-DESSUS DE LA CARTE RÉFÉRENCE 3 (AFFAIRES CLASSÉES)

Dans cet exemple, le joueur décide de classer l'affaire car elle rassemble désormais 5 cartes Indice de type différent. Il ne valide que la carte Indice  (dotée de l'attribut ) et la place dans la zone de Mur d'Investigation. Il ne peut pas valider d'autres cartes  car, s'il le faisait, cette affaire contiendrait moins de 5 cartes Indice de type différent. Il place alors les autres cartes Indice dans la zone d'Affaires Classées et applique l'effet des icônes d'Affaire sur la carte Affaire qu'il vient de classer.

a. Vérifier les conditions de victoire

Mode Classique : si votre zone de Mur d'Investigation contient au moins 5 cartes Indice de type différent, vous gagnez la partie (voir page 15) ! Sinon, continuez de jouer.

Mode Complexe : si toutes les cartes Indice nécessaires pour remplir les exigences d'une carte Objectif se trouvent dans votre zone de Mur d'Investigation, déplacez-y l'Objectif concerné. Si toutes les cartes Objectif sont dans la zone de Mur d'Investigation, vous gagnez la partie (voir page 15) ! Sinon, continuez de jouer.

CARTES OBJECTIF, LETTRES DE PUZZLE



Les cartes Objectif représentent les conclusions naturelles de l'affaire, et chacune est identifiée par un numéro d'Objectif dans le coin supérieur gauche. Les exigences pour valider l'Objectif sont indiquées par des lettres dans des icônes Puzzle, chacune d'elles faisant référence à la carte Indice qui porte spécifiquement cette lettre. Lorsque toutes les cartes Indice Puzzle nécessaires pour remplir un Objectif se trouvent dans votre zone de Mur d'Investigation, ajoutez-y cette carte Objectif (sans la retourner) au début de la Phase d'Entretien.

La partie inférieure des cartes Objectif indique le chemin pour trouver chaque carte Indice Puzzle spécifique. Cette « section triche » est là pour vous aider si vous avez trop de difficultés à progresser dans l'enquête.

Les icônes et indiquent que la Machine de Tillinghast doit être en jeu pour que vous ayez accès à ces cartes.

PARAMÈTRES DE JEU

Voici la liste des paramètres que vous pouvez modifier pour ajuster le niveau de difficulté de la partie. Chacun d'eux peut être adapté indépendamment des autres. Les règles se basent sur les paramètres standard pour chacune de ces options, mais vous pouvez les ajuster elles aussi afin de refléter les nouveaux réglages pendant la partie.

OPTION 1 : Mode de Jeu

Ajustez ce paramètre en utilisant le verso de la carte Référence 3 pendant la mise en place.

- Face 3A : Mode Complexe. Validez toutes les cartes Objectif de 1 à 5 (partie Standard)
- Face 3B : Mode Classique. Validez 5 cartes Indice de type différent (partie Facile)

OPTION 2 : Limites de Stabilité et de Temps

Ajustez ce paramètre en utilisant le verso de la carte Référence 4 pendant la mise en place.

- Face 4A : limite de 5 cartes (partie Standard)
- Face 4B : limite de 6 cartes (partie Facile)

OPTION 3 : Nombre de cartes Danger

Ajustez ce paramètre pendant l'étape C de la mise en place.

- Utilisez toutes les cartes Danger (partie Standard)
- Retirez 1 carte au hasard (partie Difficile)
- Retirez la carte Aurore Boréale (partie Très Difficile)

OPTION 4 : Aide Extérieure

Ajustez ce paramètre pendant l'étape A de la mise en place.

- Utilisez un Contact Professionnel **et** un Équipement (partie Standard)
- Utilisez un Contact Professionnel **ou** un Équipement (partie Difficile)
- N'utilisez **ni** Contact Professionnel **ni** Équipement (partie Très Difficile)

b. Vérifier la zone de pénalité de Stabilité

Si le nombre de cartes dans votre zone de pénalité de Stabilité est supérieur ou égal à 5, vous avez perdu la partie (voir page 15).

c. Vérifier la zone de pénalité de Temps

Si le nombre de cartes dans votre zone de pénalité de Temps est supérieur ou égal à 5, vous devez :

- Retourner une nouvelle carte Danger et la mettre en jeu. S'il ne reste plus aucune carte Danger lorsque vous devez en retourner une, vous avez perdu la partie (voir page 15).
- Déplacer toutes les cartes situées dans la zone de pénalité de Temps vers la zone de défausse.

CARTES DANGER

Ces cartes peuvent entrer en jeu de trois manières :

- Si vous atteignez la limite de pénalité de Temps ;
- Si la pioche est épuisée ;
- Si un effet de carte vous demande d'en mettre une en jeu.

Lorsqu'elle entre en jeu, la carte est placée dans la zone de Danger Actif (à côté du paquet Danger). Ses effets peuvent être **immédiats** et/ou **continus**, ces derniers restant actifs tant que la carte est en jeu. Une carte nouvelle Danger ne remplace pas les précédentes : plusieurs Dangers peuvent être actifs en même temps. Pour plus de détails, voir « Effets de Danger » en page 20.

d. Réapprovisionner le rang des Pistes

Déplacez toutes les cartes Indice du rang des Pistes vers la gauche afin de combler tout emplacement vide. Prenez autant de cartes que nécessaire dans la pioche pour réapprovisionner tout le rang des Pistes et placez-les de gauche à droite.

EFFETS DE CARTES

Les icônes marron indiquent un effet optionnel, tandis que les noires sont obligatoires.

	Prenez 1 carte du rang des Pistes.
	Prenez 1 carte de la zone de défausse.
	Prenez 1 carte de la zone d'Affaires Classées.
	Prenez 1 carte de la zone de pénalité de Stabilité.
	Prenez 1 carte de la zone de pénalité de Temps.
	Prenez 1 carte de votre choix dans la pioche, puis mélangez la pioche.
	Mélangez la défausse avec la pioche.
	Échangez 1 carte de votre main contre 1 carte d'une zone de pénalité.

TOMBER À COURT DE PISTES

Si, à n'importe quel moment de la partie, vous êtes amené à piocher une (ou des) carte(s) mais que la pioche est vide, vous devez :

- Retourner une nouvelle carte Danger et la mettre en jeu. S'il ne reste plus aucune carte Danger lorsque vous devez en retourner une, vous avez perdu la partie (voir ci-dessous).
- Prendre toutes les cartes de la zone de défausse (s'il y en a), les mélanger et créer une nouvelle pioche.
- Piocher le nombre de carte(s) nécessaire et poursuivre votre tour.

FIN DE LA PARTIE

Mode Classique. La partie s'achève immédiatement si l'une des choses suivantes se produit :

- Pendant la Phase d'Entretien, votre zone de Mur d'Investigation contient au moins 5 cartes Indice de type différent. Vous gagnez la partie !
- Pendant la Phase d'Entretien, le nombre de cartes Indice dans votre zone de pénalité de Stabilité est supérieur ou égal à la limite. Vous avez perdu la partie.
- Pendant n'importe quelle phase, vous devez piocher une (ou des) carte(s) Danger mais la pioche est vide. Vous avez perdu la partie.

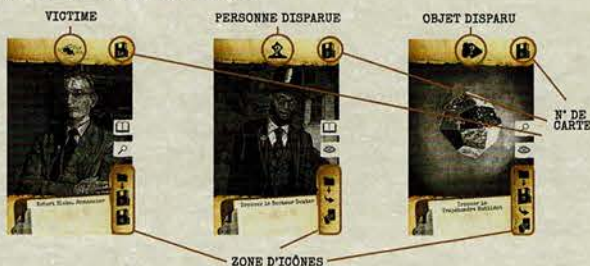
Mode Complexe. La partie s'achève immédiatement si l'une des choses suivantes se produit :

- Pendant la Phase d'Entretien, votre zone de Mur d'Investigation contient toutes les cartes Objectif. Vous gagnez la partie !
- Pendant la Phase d'Entretien, le nombre de cartes Indice dans votre zone de pénalité de Stabilité est supérieur ou égal à la limite. Vous avez perdu la partie.
- Pendant n'importe quelle phase, vous devez piocher une (ou des) carte(s) Danger mais la pioche est vide. Vous avez perdu la partie.

Que vous ayez gagné ou perdu, vous pouvez à présent retourner les cartes Objectif dans votre zone de Mur d'Investigation et lire leur texte. Une victoire absolue nécessite que toutes les cartes Objectif soient validées. Tout autre résultat se solde par une défaite.

	Prenez 1 carte de votre choix dans le paquet Danger et mettez-la en jeu.
	Défaussez 1 carte de votre main.
	Défaussez 1 carte du rang des Pistes.
	Effectuez un test de Stabilité.
	Si vous avez joué la carte sur l'affaire en cours 5, classez-la.
	Si vous avez joué la carte sur l'affaire en cours 6, classez-la.
	Annulez l'effet de la prochaine carte Indice jouée sur cette affaire en cours.
	Piochez la première carte du paquet Danger et mettez-la en jeu.
	La limite de Temps augmente de 1. Cet effet continu apparaît sur la carte Affaire 1b, et il cesse de s'appliquer dès que l'affaire 1b est classée.
	Jouez une carte Indice dotée de l'attribut ou même si cette affaire en cours ne contient aucune carte ou qui vous y autorise.

ICÔNES D'AFFAIRE



Les icônes marron indiquent un effet optionnel, tandis que les noires sont obligatoires.

	Lorsque vous classez cette affaire, appliquez les icônes au-dessous dans l'ordre, de haut en bas.
	Retournez cette carte.
	Ajoutez cette carte à votre main.
	Récupérez la carte Affaire portant le chiffre indiqué et mettez-la en jeu dans votre zone d'Affaires en Cours (toujours du côté qui affiche l'icône dans le coin supérieur droit).
	Cette carte ne peut pas être défaussée et elle compte dans votre limite de main. Si cette dernière vient à être dépassée, défaussez autant que possible des cartes dépourvues de cette icône. Si vous n'avez pas le choix, placez la carte dotée de l'icône dans la zone de défausse.
	Prenez 1 carte de la zone de pénalité de Stabilité.

REMERCIEMENTS

Un grand merci à Rich Dodgin, Sean Ross, Al Leduc, Anne-Elise Keen et tous les autres pour leur aide et leur soutien.

CRÉDITS

- Conception originale : Yves Tourigny
- Illustrations : Yves Tourigny
- Conception graphique et maquette : David Prieto
- Règles : Juan Luque et Rafael Sáiz
- Développement : Juan Luque et Rafael Sáiz
- Adaptation française par Edge Studio
- Traduction : Elodie Nelow
- Relecture : Pauline Marcel
- Responsable éditorial Edge : Stéphane Bogard

Plus d'informations sur ASMODEE.FR

© 2020 Ludonova. Tous droits réservés. Adaptation française par Edge Studio. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Déconseillé aux personnes de moins de 14 ans.



CELUI QUI HANTE LES TÉNÈBRES

La zone d'icônes de cette carte Affaire dispose d'icônes violettes, mais des effets obligatoires sont également affichés en bas de la carte. Dès que vous la récupérez, vous devez d'abord vérifier si la Machine de Tillinghast est en jeu ou non :

- Si elle n'est pas en jeu, placez Celui qui Hante les Ténèbres dans la zone de Danger Actif (à côté du paquet Danger). Les effets obligatoires imprimés au bas de la carte sont résolus (voir « Effets de Danger » ci-dessous).
- Si elle entre en jeu par la suite, appliquez immédiatement l'effet des icônes violettes.
- Si elle est déjà en jeu, appliquez immédiatement l'effet des icônes violettes, ce qui empêche les effets obligatoires imprimés au bas de la carte d'être résolus.

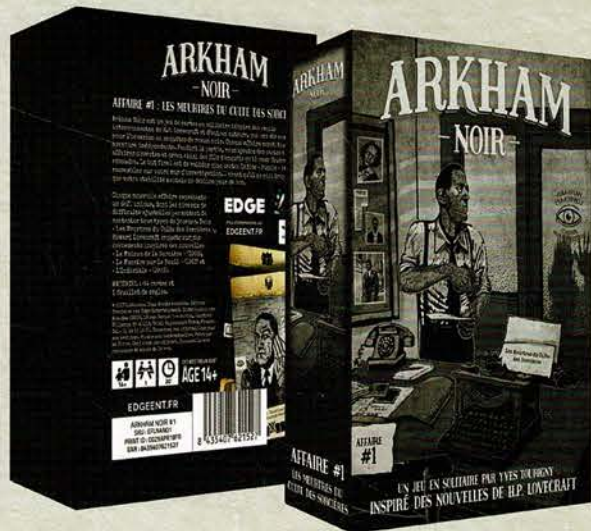
EFFETS DE DANGER

Tous obligatoires, ces effets peuvent être immédiats ou continus.

Effets Immédiats

	Récupérez la carte Affaire 3 et jouez-la dans votre zone d'Affaires en Cours.
	Retirez toutes les cartes Danger de la partie (en jeu et dans le paquet).
	Prenez toutes les cartes dans la pioche et dans les zones de défausse et de pénalité de Temps, puis mélangez-les pour former une nouvelle pioche.

SI VOUS AVEZ APPRÉCIÉ DE JOUER AVEC CETTE TROISIÈME AFFAIRE, NE MANQUEZ PAS LES DEUX PREMIERS TITRES DE LA GAMME ARKHAM NOIR :



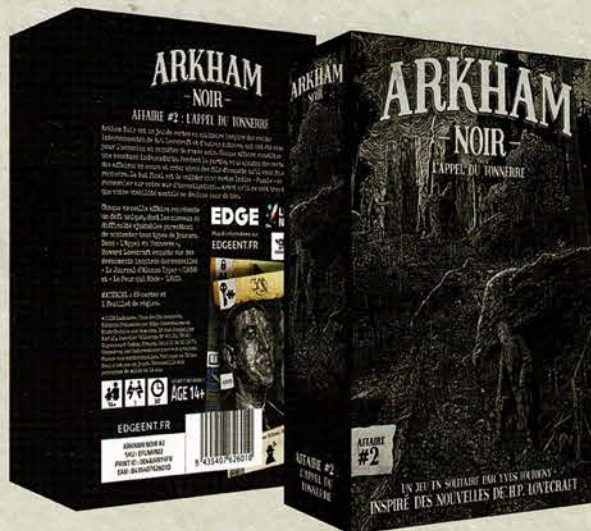
LES MEURTRES DU CULTES DES SORCIÈRES
DISPONIBLE EN MAGASIN

Effets Continus

	Les cartes Indice dotées de l'attribut Ténèbres gagnent l'icône de pénalité de Temps.
	Les cartes Indice dotées de l'attribut Ténèbres gagnent cet effet de carte (voir page 18).
	Les cartes Indice dotées de l'attribut Ténèbres gagnent cet effet de carte (voir page 18).
	Votre limite de main augmente de 1.
	La limite de Temps diminue de 1.

MYLARLHOTEP

Dès que cette carte Danger entre en jeu, appliquez les effets des icônes qui apparaissent dans la zone d'icônes (voir « Icônes d'Affaire » en page 19).



L'APPEL DU TONNERRE
DISPONIBLE EN MAGASIN