

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





3-6



14+



40mn

# RÈGLES DU JEU

## ► Ne faites confiance à personne !

Dans votre petit groupe d'aventuriers, vous avez une tradition : après avoir pillé un donjon, vous vous partagez le butin en étalant tous les trésors amassés. Celui qui a porté le plus de coups fatals choisit en premier.

Hier, c'était amusant. Même drôle.

Aujourd'hui plus du tout.

Aujourd'hui vous avez traversé le Donjon Coupegorge et avez découvert l'Artefact de l'Ultime, l'objet magique le plus puissant de l'univers, la source de toutes les richesses, de tous les pouvoirs...

Vous voulez vous en emparer à tout prix, vos petits compagnons aussi. Il va vous falloir tuer plus de monstres qu'eux. Pas besoin d'être celui qui les tape le plus, juste celui qui les achève ! Et une fois dehors, à vous l'Artefact de l'Ultime !

Oui mais il faut déjà sortir du donjon. Et pour ça vous avez encore besoin d'eux... Enfin... pour le moment.



## ► Sommaire

Principe du Jeu, Contenu, Mise en Place.....	2
Comment Jouer.....	4
Description des Cartes....	7
Précisions & Cas particuliers.....	11



# COOPÉREZ POUR SURVIVRE ... TRAHISSEZ POUR GAGNER !

# PRINCIPES DU JEU

Sang Rancune est un jeu dans lequel les joueurs vont devoir s'entraider pour affronter les périls du donjon mais un seul sera déclaré vainqueur.

Coopérez pour battre toutes les créatures et survivre à tous les pièges. Sans travail d'équipe, aucun de vous ne survivra et il n'y aura aucun vainqueur. Mais si vous trahissez vos compagnons trop tôt ou trop souvent, vous périrez tous.

Pour gagner vous devez faire tout ce qui est possible pour achever le plus de monstres au bon moment. À chaque rencontre, seul le joueur qui inflige le coup fatal gagnera des Points de Prestige.

Lors des combats vous pourrez vous faire blesser et peut-être mourir. Un joueur mort est éliminé de la partie.

Quand il n'y a plus aucune Rencontre à affronter, la partie est terminée. Le joueur encore en vie qui a accumulé le plus de Points de Prestige s'empare de l'Artefact de l'Ultime et est déclaré vainqueur.

## Contenu

- 94 cartes Action (Attaque, Objet et Coup Bas)
- 6 cartes Héros
- 6 cartes Initiative
- 26 cartes Rencontre
- 14 jetons Points de Prestige (de valeur 1, 3 et 5)
- 1 jeton Pile ou Face
- 9 jetons Loup
- 18 jetons Gobelins
- 1 plateau Rencontre
- 8 marqueurs gemme (2 jaunes, 6 verts)



# MISE EN PLACE

## 1 PLATEAU RENCONTRE

- Placez le plateau Rencontre au centre de la table.
- Placez un marqueur jaune près de la Piste de Points de Vie des Créatures.
- Placez un autre marqueur jaune sur la case 1 de la Piste de Progression.

## 2 CARTES RENCONTRE

Mélangez les cartes Rencontre puis formez une pioche de 9 cartes face cachée. Ces cartes forment la pioche Rencontre et représentent les Créatures et les Pièges qui se trouvent entre vous et la sortie. Placez cette pioche sur le plateau Rencontre à l'emplacement "Rencontre en cours". Laissez les cartes Rencontre restantes dans la boîte.

Retournez la première carte de la pioche Rencontre.

## 3 CARTES HÉROS

Donnez à chaque joueur une carte Héros et un marqueur vert. Placez un marqueur vert sur le nombre 100 sur la piste de chacune des cartes Héros. Cette piste représente vos Points de Vie. Les Héros ne peuvent jamais dépasser 100 Points de Vie. Un Héros qui perd tous ses Points de Vie est mort et est éliminé de la partie.

## 4 CARTES ACTION

- Mélangez ensemble les 94 cartes Action. Placez-les en une pioche, face cachée, de sorte qu'elles soient accessibles à tous les joueurs. Cette pioche est appelée Pioche Action.
- Chaque joueur reçoit 7 cartes face cachée de la Pioche Action.
- 7 cartes est la taille maximale de votre main, bien que des effets puissent la modifier. Si à n'importe quel moment vous avez plus de cartes en main que votre limite maximale, défaussez immédiatement les cartes de votre choix afin de revenir à votre limite maximale de cartes en main.
- Si à n'importe quel moment la Pioche d'Action est vide, mélangez l'ensemble des cartes défaussées pour former une nouvelle Pioche.

Carte Attaque



Carte Coup Bas



Carte Objet



## 5 CARTES INITIATIVE

Utilisez seulement les cartes Initiative correspondant au nombre de joueurs (si vous êtes 4 joueurs, n'utilisez que les cartes 1, 2, 3 et 4, les cartes Initiative 5 et 6 sont remises dans la boîte).

Mélangez les cartes Initiative et étalez-les, face cachée, sur la table.

## 6 JETONS

Placez les jetons Points de Prestige, Pile ou Face, Loup et Gobelins à portée de main. Ils interviendront dans des cas particuliers.



Pile



Face



3

# COMMENT JOUER

Sang Rancune se joue en plusieurs Rencontres. Une Rencontre peut être soit une Créature, soit un Piège. Pour pouvoir passer à la Rencontre suivante, il faudra le vaincre ou atteindre certaines conditions spéciales indiquées sur les cartes. Chaque Rencontre est divisée en plusieurs phases, chacune divisée en plusieurs étapes :



## 1 - NOUVELLE RENCONTRE

- Piocher et révéler une carte Rencontre
- Utiliser un Objet
- Déterminer l'Initiative

## 2 - TOUR DE COMBAT

- Tous les joueurs posent une carte Attaque face cachée.
- Chaque joueur joue dans l'ordre de l'Initiative et suit les étapes suivantes :
  - Le joueur révèle et résout sa carte Attaque
  - Les Attaques réussies sont ajoutées à la Pile Dégâts.
  - Vérifier si la Rencontre est vaincue. Si c'est le cas, passer à 'Fin d'une Rencontre'
  - Fin du tour du joueur
- Répéter jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur Attaque
- Fin du Tour de Combat
- Ajuster les Points de Vie de la Créature sur le plateau Rencontre
- Nouvelle Initiative
- Attaque Aléatoire de la Créature
- Attaque Précise de la Créature
- Défausser les cartes Attaque de la Pile Dégâts
- Tous les joueurs piochent une carte (sans dépasser la limite maximale de cartes en main)
- Débuter un nouveau Tour de Combat - jusqu'à ce que la Rencontre soit vaincue

## 3 - FIN D'UNE RENCONTRE

- Attribution du Prestige
- Défausser (optionnel) et piocher jusqu'à la limite de main
- Avancer le marqueur de Manche
- Débuter une nouvelle Rencontre

## 1 - NOUVELLE RENCONTRE

Piochez et révélez une carte Rencontre de la pioche.

- Un joueur lit la carte Rencontre à tous les joueurs. Placez un marqueur jaune sur la piste de Points de Vie des Créatures pour indiquer ses Points de Vie de départ. Les caractéristiques de la Créature sont déterminées par le nombre de joueurs qui ont débuté la partie. Les cartes Rencontre sont détaillées et expliquées en page 8.



*Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, l'Éventreur est révélé. Il apparaît avec 190 Points de Vie. Le marqueur est placé sur 190 sur la piste de Points de Vie du plateau Rencontre.*

- Chaque joueur peut utiliser un Objet en sa possession s'il le souhaite. Dès que les cartes Initiative sont distribuées, c'est trop tard.
- Déterminer l'Initiative. Chaque joueur tire une carte Initiative au hasard et la place face visible près de sa carte Héros.

## 2 - TOUR DE COMBAT

Un Tour de Combat se joue en plusieurs étapes :

### ► JOUER UNE CARTE ATTAQUE

Chaque joueur sélectionne une carte Attaque de sa main et la place, face cachée, devant lui. Cette carte reste cachée (et secrète) jusqu'à votre tour. Une carte Attaque ainsi placée ne peut plus être changée. Les cartes Action (Attaque, Coup Bas, Objet) sont détaillées et expliquées en page 8.

- *Cas particulier : si (et seulement si) vous n'avez pas de cartes Attaque en main, vous devez poser une carte Coup Bas. Notez qu'une carte Coup Bas n'a pas d'effet quand elle est jouée de cette façon et est immédiatement défaussée quand elle est révélée.*

## ATTAQUES RÉUSSIES contre ATTAQUES RATÉES.

Une Attaque réussie survient quand un joueur révèle sa carte Attaque et la joue normalement.  
Une Attaque ratée est une Attaque qui a été empêchée ou annulée par l'effet d'une carte Coup Bas.  
Les cartes Attaque affectées par ces cartes Coup Bas sont immédiatement défaussées, elles ne vont pas dans la Pile Dégâts. On considère que le joueur n'a pas fait d'Attaque du tout ce tour-ci.



### ► TOUR DES JOUEURS

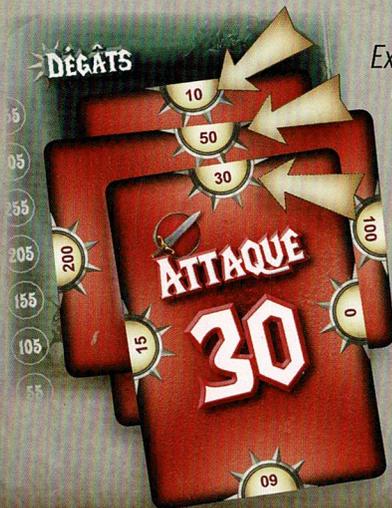
Chaque joueur joue son tour dans l'ordre des cartes Initiative, en commençant par le Joueur 1 et en finissant par le 6.

À son tour, un joueur révèle sa carte Attaque et applique son effet (en général, infliger des Dégâts à la Créature).

Placez les cartes Attaque réussies sur le plateau Rencontre à l'emplacement "Dégâts", de manière à ce que le nombre de Dégâts des cartes précédemment jouées soit visible. Cette pile est appelée Pile Dégâts.

Après avoir résolu une carte Attaque, vérifiez si le joueur a tué la Créature (ou complété les conditions de la Rencontre). La Créature est tuée si le total des cartes Attaque dans la Pile Dégâts est égal ou supérieure au nombre de Points de Vie de la Créature (indiquée par le marqueur sur le plateau Rencontre).

- Si la Créature est tuée, passez tout de suite à la phase 3 Fin d'une Rencontre.
- Sinon, le joueur avec l'Initiative suivante débute son tour. Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur tour - ou que la Créature ait été tuée.



Exemple : 3 cartes Attaques ont été révélées et 90 Dégâts ont été infligés à la Créature.

Le marqueur de Points de Vie de la Créature n'est pas déplacé pour le moment.

### ► FIN DU TOUR DE COMBAT

Quand tous les joueurs ont joué leur carte Attaque, le Tour de Combat est terminé.

Certaines règles spéciales de cartes Rencontre prennent effet à ce moment précis (comme *Golem Mécanique* ou *Rancœur*).

### ► AJUSTER LES POINTS DE VIE DE LA CRÉATURE

Totalisez les Dégâts de toutes les cartes Attaque sur la Pile Dégâts et ajustez les Points de Vie sur la Piste de Santé des Créatures.



Exemple : C'est à ce moment seulement que le marqueur de Points de Vie de la Créature est déplacé - certaines Créatures peuvent modifier ou supprimer des cartes de la Pile Dégâts avant.

### ► NOUVELLE INITIATIVE

Mélangez les cartes Initiative. Chaque joueur en pioche une. C'est leur nouvelle Initiative pour le prochain tour.

### ► ATTAQUE DE LA CRÉATURE

Quand une Créature attaque le groupe, consultez sur la carte Rencontre les règles spéciales et le tableau d'Attaque spécifiques à la Créature. Ces informations décrivent qui va être attaqué et combien de Dégâts vont lui être infligés.

Quand un joueur subit une Attaque d'une Créature, il subit des Dégâts indiqués dans le tableau d'Attaque et doit ajuster en fonction son marqueur de Points de Vie sur sa carte Héros.

Il existe deux types d'Attaque de Créature :

**Précise et Aléatoire.**

#### ● ATTAQUE ALÉATOIRE

La Créature attaque un ou plusieurs joueurs en fonction de la carte Initiative qu'ils viennent de piocher.

Par exemple, le tableau d'Attaque dit "Attaque le joueur 1 pour 20 Dégâts". "Joueur 1" désigne le joueur qui vient de tirer la carte Initiative 1.

### ● ATTAQUE PRÉCISE

La Créature attaque un ou plusieurs joueurs en fonction de sa règle spéciale et/ou ce qui s'est passé durant le Tour de Combat.

Par exemple, le tableau d'Attaque dit "Attaque le joueur qui lui a infligé le plus de Dégâts". Le joueur spécifique qui doit être touché est clairement identifié. Les Dégâts sont assignés immédiatement. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés subissent le nombre de Dégâts indiqué.

Si une Créature doit attaquer un ou plusieurs joueurs sous certaines conditions, mais qu'aucun joueur ne remplit ces conditions, TOUS LES JOUEURS subissent 5 Dégâts.

*Remarque : en déterminant quel joueur la Créature attaque, toutes les comparaisons de Dégâts (qui a fait le plus de Dégâts, le moins, le premier, le dernier, etc) se réfèrent aux Dégâts faits DURANT CE TOUR et pas durant les Tours précédents.*

### ▶ DÉFAUSSER LES CARTES ATTAQUE DE LA PILE DÉGÂTS

Toutes les cartes Attaques de la Pile Dégâts sont défaussées.

### ▶ PIOCHER UNE CARTE

Tous les joueurs piochent une carte Action.

### ▶ DÉBUT D'UN NOUVEAU TOUR DE COMBAT

Reprenez à l'étape 'Jouer une carte Attaque' et recommencez jusqu'à ce que la Rencontre soit vaincue ou que les conditions indiquées dessus soient remplies. À ce moment passez immédiatement à la phase 3 – Fin d'une Rencontre.

## 3 - FIN D'UNE RENCONTRE

La Rencontre prend fin soit à la mort de la Créature soit selon certaines conditions précisées sur la carte.

### GAIN DE POINTS DE PRESTIGE

Le joueur qui a tué la Créature est récompensé en Points de Prestige tel qu'indiqué sur la carte.

Le joueur place la carte Rencontre ou le jeton Créature dans une pile près de sa carte Héros (plus les jetons Prestige supplémentaires placés sur la Créature en cas de règles spéciales).

### PRESTIGE BONUS

Les dernières Rencontres font gagner un Bonus de Points de Prestige : le joueur qui porte le coup fatal à une Créature gagne un Bonus de 3 Points lors des Rencontres 7 et 8 et un Bonus de 5 Points lors des Rencontres 9 et suivantes. Ce Bonus est rappelé sur le plateau.

### DÉFAUSSER ET PIOCHER

Pour préparer la Rencontre suivante, les joueurs peuvent défausser n'importe quel nombre de cartes de leur main, en conservant uniquement les cartes qui les intéressent. Ensuite, ils peuvent piocher des cartes pour compléter leur main jusqu'à la limite maximale (7, sauf cas particulier).

Défaussez également toutes les cartes Attaques qui n'ont pas été révélées lors du dernier Tour de Combat.

### AVANCER LE MARQUEUR DE PROGRESSION

Avancez le marqueur sur la Piste de Progression du plateau et débutez une nouvelle Rencontre.



6

# FIN DE LA PARTIE

Quand la **dernière Rencontre** de la pile Rencontre est vaincue, la partie est terminée.

*Remarque : il est possible que la partie dure plus de Rencontres que prévu au départ à cause de certaines Créatures comme Nécromancienne et Invocatrice de Sang.*

Le joueur encore en vie avec le **plus de Points de Prestige** remporte la partie.

*Le vainqueur peut alors contempler le trésor accumulé par le groupe, s'emparer de l'Artefact de l'Ultime et laisser les babioles restantes aux autres héros. Il s'éloigne avec un pouvoir inimaginable dans la paume de sa main, la gloire à l'horizon et une bande de minables derrière lui...*

## ► EN CAS D'ÉGALITÉ

Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la victoire, une créature apparaît soudainement à la sortie du donjon et tend une embuscade au groupe.

Tirez une carte Rencontre au hasard parmi les cartes inutilisées et débutez une nouvelle Rencontre.

Continuez jusqu'à ce que, à la fin d'une Manche, un joueur ait plus de Points de Prestige que les autres.

## ► JOUEURS MORTS ☠

Si un Joueur meurt, il est éliminé de la partie. Tout son Prestige est perdu, après tout il ne peut plus se vanter de grand-chose. Retirez la plus grande carte Initiative de la partie pour correspondre au nouveau nombre de Joueurs (dans une partie à 5 joueurs, retirez le Joueur 5 de la pile Initiative).

Si le joueur mort détient un Objet, son corps peut être pillé. Après avoir tiré l'Initiative pour la Rencontre suivante, les joueurs peuvent, dans l'ordre d'Initiative, choisir un Objet parmi la collection du Joueur décédé.

Rappelez-vous, les règles spéciales et le tableau d'attaque des Rencontres sont toujours basés sur le nombre de Joueurs au début de la partie. Elles ne deviennent pas plus faciles à vaincre si des joueurs meurent.

# DESCRIPTION DES CARTES

## ► CARTES HÉROS

Chaque joueur incarne un aventurier représenté par sa carte Héros.



### 1 Nom

Juste pour que vous sachiez qui vous jouez, au cas où l'illustration ne suffit pas.

### 2 Piste de Points de Vie

La piste représente le nombre de Points de Vie du Héros. Au début du jeu, chaque Héros a 100 Points de Vie. À chaque fois que le Héros est blessé, déplacez le marqueur vert d'autant que le nombre de Points de Vie perdu. Quand il atteint ☠, le Héros est mort.

## ► CARTES RENCONTRE

La plupart des cartes Rencontre (mais pas toutes) sont des créatures à affronter lors de combats.



### 1 Nom

Pour que vous sachiez ce que vous affrontez au cas où l'illustration ne suffit pas.

### 2 Type

Cela peut être une Bête, un Piège, un Mage... Certaines cartes (comme l'effet de *Eau Bénite*) n'affectent qu'un Type de Rencontre précis.

### 3 Points de Prestige

Les Points reçus par le joueur qui inflige le coup fatal à cette créature. Certaines cartes ont plusieurs nombre car elle représente plusieurs petites Créatures assez faibles (une Meute de Loups par exemple).

Une fois la Créature tuée, la carte Rencontre ou le jeton Créature doit être conservé par le joueur qui l'a tuée pour tenir le compte des Points de Prestige reçus.

### 4 Tableau d'Attaque

La manière dont la Rencontre attaque en fonction du nombre de joueurs. Cela précise en général qui elle attaque et combien de Dégâts elle inflige.

- La première ligne correspond au nombre de joueurs qui ont commencé la partie.
- La seconde indique le nombre de Points de Vie dont elle dispose au début de la Rencontre.
- La troisième précise qui elle attaque et combien de Dégâts elle inflige.

Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, L'Éventreur possède 190 Points de Vie et attaque le Joueur 2 en lui infligeant 15 Dégâts.

### 5 Règle spéciale

Chaque carte Rencontre dispose de règles qui lui sont propres et qui gouvernent la Rencontre. Quand ces règles contredisent les règles de base, suivez celles sur la carte.

### Jetons

Certaines cartes Rencontre nécessitent des Jetons.

- Ils représentent plusieurs Créatures. C'est le cas par exemple de Meute de Loups et de Gobelins. Quand vous affrontez une Rencontre comprenant des jetons (Loups ou Gobelins), disposez-les sur la table. Un joueur peut choisir quel jeton il attaque quand il joue ses cartes Attaque. Sauf indication contraire, seul le dernier jeton apporte un Bonus de Prestige.
- D'autres Rencontres, comme Peur et Changeforme, ajoutent des jetons Prestige pour indiquer une augmentation de la menace et de la récompense pour la Rencontre.

## ► CARTES ACTION

Il y a trois types de cartes Action : Attaque, Objet et Coup Bas. Chacun est facilement identifiable par une icône unique et a un rôle différent dans la partie.

### 🔴 CARTES ATTAQUE

Les cartes Attaque (rouges) représentent des attaques et des manœuvres tactiques durant une Rencontre.

Il y a deux types de cartes Attaque : **Standard** et **Tactique**.



### ● CARTES ATTAQUE STANDARD

C'est le type de cartes Attaque le plus commun. Elles indiquent une Valeur d'Attaque : ce sont les Dégâts que votre Attaque inflige lors de ce tour. La Valeur d'Attaque varie de 0 à 100 Dégâts. La Valeur d'Attaque est indiquée en gros au centre.

- Quand vous jouez une Attaque Standard, retournez-la face visible, sa Valeur d'Attaque orientée vers le haut.

- À chaque fois que vous jouez une nouvelle carte Attaque lors d'une même Rencontre, empilez-la sur la Pile Dégâts.
- Si votre attaque est modifiée par une autre carte ou effet, vous devez la pivoter sur un autre côté pour indiquer la Valeur d'Attaque ajustée.
- Certains effets indiquent qu'il faut pivoter la carte vers sa Valeur inférieure ou supérieure suivante. Dans ce cas, c'est la Valeur d'Attaque suivante qui apparaît dans la Pile Dégâts. S'il n'y a pas de Valeur supérieure ou inférieure, elle n'est pas modifiée.

*Remarque : Le modificateur x2 de la carte Attaque par Derrière ne pivote pas la carte qu'il modifie.*



### ■ Attaques Héroïques

Certaines cartes Attaque Standard sont des Attaques Héroïques uniquement pour un Héros spécifique.

- Si une carte Attaque a une image qui correspond à votre Héros, vous pouvez utiliser cette carte comme une Attaque Héroïque, doublant la Valeur d'Attaque normalement assignée à cette carte. L'utilisation de cette Attaque Héroïque n'est jamais obligatoire.

- Si le portrait ne correspond pas à celui de votre Héros, jouez cette carte comme une Attaque Standard.
- Les Attaques Héroïques sont Protégées. Une fois révélée, une Attaque Protégée ne peut pas être la cible d'une carte Coup Bas d'un autre joueur.



### ■ Attaques Bonus

Les cartes Attaques Bonus fonctionnent comme des Attaques Standard mais ont des effets supplémentaires qui améliorent votre Valeur d'Attaque, modifient ou annulent les cartes Attaque d'autres joueurs ou vous permettent de voler un Objet à un autre joueur. Ces règles sont décrites sur la carte.



### ● CARTES ATTAQUE TACTIQUE

Ces cartes Attaque ne représentent pas des combats mais des déplacements stratégiques. Elles n'infligent pas de Dégâts.

*Exemple : La carte Feinte est la plus simple de ces cartes. C'est une fausse attaque, elle ne touche pas et n'inflige pas de Dégâts et ne peut pas subir les effets d'autres cartes.*

### ■ Remplacer (Coup Double et Opportunisme)

Quand elles sont révélées, elles sont remplacées immédiatement par de nouvelles cartes Attaque en suivant les instructions sur cette carte spécifique.

- Seule la dernière carte Attaque placée après avoir appliqué l'effet de la carte Attaque Tactique peut être contrée, altérée ou affectée par des cartes ou d'autres effets du jeu.

*Exemple : Échec Critique ne peut pas cibler une carte Coup Double, mais peut cibler les cartes Attaque placées en jeu via le Coup Double, modifiant les deux.*

### ■ Préparer son Coup (Concentré de Force et Attaque par Derrière)

Ces cartes Tactique font que les cartes Attaque suivantes seront modifiées. Quand elles sont jouées, elles restent devant la carte Héros de ce joueur au lieu d'être ajoutées sur la Pile Dégâts.

- Quand une carte *Préparer son Coup* modifie une carte Attaque, les deux cartes sont placées dans la Pile Dégâts pour indiquer la Valeur d'Attaque totale. Même si deux cartes ont été placées dans la Pile Dégâts, on considère qu'il n'y a eu qu'une seule Attaque.

- On peut jouer plusieurs *Préparer son Coup* sur plusieurs tours de suite, tous les bonus allant pour une seule carte Attaque.

- On ne peut jouer au maximum qu'un seul 'Préparer son Coup' multiplicateur avec une carte Attaque.
- Si un multiplicateur et un bonus d'Attaque modifient la même Attaque, les effets s'appliquent dans l'ordre dans lequel ils ont été joués.

Attaque 50, x2, +30 = 130

Attaque 50, +30, x2 = 160



### CARTES COUPS BAS

Ces cartes (bleues) représentent les actions spéciales et autres petites fourberies qui vous aideront à prendre l'avantage.

Les cartes Coup Bas sont jouées directement depuis votre main.

- Ce ne sont pas des cartes Attaque, elles ne sont pas jouées face cachée pendant un Tour de Combat.

- Beaucoup se jouent en dehors du tour ou à un moment précis décrit sur la carte.
- *Pas si Balèze / Plus Balèze qu'il en a l'air* est spéciale, car elle peut être jouée pour l'un de ses deux effets au choix. Le joueur indique simplement lequel il joue.

### PRIORITÉ

Occasionnellement, plusieurs joueurs voudront agir au même moment, que ce soit avec une carte Coup Bas ou une carte Attaque comme 'Contre Attaque'. Si cela se produit, le joueur avec l'Initiative la plus proche de 1 joue en premier.

### NOTE SUR L'INTERACTION

Vous avez le droit de donner des Objets (contre d'autres Objets ou contre des promesses ou même gratuitement) mais seulement entre deux Rencontres. Vous ne pouvez pas donner de cartes Coup Bas ou Attaque. Vous n'avez pas le droit de révéler votre main de cartes ou d'annoncer son contenu. Vous pouvez par contre en parler dans des termes évasifs.



### CARTES OBJET

Ces cartes (vertes) représentent les potions et autres bibelots magiques que vous trouvez dans les profondeurs du donjon.

- Lorsque vous en piochez une, placez-la immédiatement face visible à côté de votre Héros. Elle ne compte pas comme une carte dans votre main et peut rester là indéfiniment, jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser ou qu'un autre joueur vous la vole ou la détruise...

- Les cartes Objet ne peuvent être utilisées qu'entre les Rencontres, pas durant. Plus précisément vous pouvez utiliser une carte Objet entre la Fin d'une Rencontre et avant de recevoir les cartes Initiative de la Nouvelle Rencontre. Vous pouvez donc attendre de voir quelle est la Rencontre suivante avant de décider d'utiliser une carte Objet.

Il y a deux exceptions : *Potion de Boule de Feu*, qui peut être utilisée lors de votre tour durant un Tour de Combat, et *Amulette de Mentalisme*, qui a un effet continu.

- Pour utiliser un Objet, il suffit de l'annoncer et d'appliquer l'effet de la carte.
- Quand vous recevez une Potion, placez-la côté 'Fermée' vers le haut. Quand vous l'utilisez, pivotez la carte de 90° dans le sens horaire.
- Une fois qu'une Potion est basculée, elle ne peut plus être volée ou affectée par d'autres effets du jeu.
- Quand un Objet est pivoté du côté 'Utilisé', il est retiré définitivement du jeu.

Il y a deux variétés de Potions, **Instantanée** et **Continue**.

- Les Potions Instantanées sont utilisées immédiatement après avoir été basculées, comme *Potion de Soins*.
- Les Potions Continues, comme *Potion de Force*, font effet sur une durée indiquée sur les côtés de la carte. Indiquez la durée en pivotez la carte Potion de 90° supplémentaires au début de chaque tour jusqu'à ce la durée expire et qu'elle soit retirée du jeu.

Les effets d'une Potion ne durent que pour une seule Rencontre, même si elle a été vaincue avant que l'effet ne disparaisse.

Instantanée



Continue



# PRÉCISIONS ET CAS PARTICULIERS

## ► Le moins de Dégâts

Certaines créatures et effets affectent le Joueur qui a infligé le moins de Dégâts à la Créature durant le Tour de Combat. Pour être éligible, un joueur doit avoir joué avec succès une carte Attaque qui inflige des Dégâts, même 0. Par conséquent, une *Feinte* n'est pas éligible, mais un *Pichenette* (faisant 0 blessure) l'est.

## ► Le plus de Dégâts

Les autres Créatures et effets cherchent le joueur qui a infligé le plus de Dégâts à la Créature durant le Tour de Combat. Les joueurs à égalité pour le plus de Dégâts infligés, sauf si c'est indiqué autre chose, subissent tous l'Attaque. Si personne n'a blessé la Créature durant ce Tour de Combat, tous les joueurs perdent 5 Points de Vie - à la place de l'attaque/effet normal de la Créature.

Remarque: il est possible pour un joueur qui a attaqué d'être le 'plus' et le 'moins' s'il est le seul à avoir infligé des Dégâts. Avec certaines Créatures, cela peut impliquer qu'un joueur soit touché plus d'une fois.

## ► Attaques multiples

À chaque fois que vous jouez plusieurs Attaques en même temps, elles sont traitées individuellement. Cela signifie que dans le cas d'une Rencontre avec des jetons, vous pouvez choisir différentes cibles.



## ► Attaque d'une Créature

L'Attaque d'une Créature se réfère à tous les effets de cette Attaque, Dégâts et autres. *Éventreur*, par exemple, retire, au hasard, une carte de la main du joueur blessé. Ce ne sont pas deux événements séparés mais deux aspects d'un même événement. Cela signifie que si vous évitez les Dégâts et les envoyez à quelqu'un d'autre, il subit les Dégâts et l'effet. Cela signifie aussi qu'il n'y a pas de 'timing' ou 'empilement' des effets. Donc si vous êtes touché par *Éventreur* et détenez une *Contre Attaque*, vous prenez les Dégâts et perdez une carte, ensuite vous pouvez répondre avec *Contre Attaque* (si vous l'avez encore).

## ► Attaque d'une Créature sur un joueur mort.

Si pour certaines raisons une créature avec une Attaque Aléatoire inflige des Dégâts à un joueur (par exemple au joueur 3 dans une partie à 3 Joueurs) et que ce joueur est mort, l'Attaque a lieu : assignez les Dégâts au joueur suivant dans l'ordre d'Initiative (Joueur 2 serait le suivant dans notre exemple). Cela signifie aussi que si vous êtes le dernier joueur en vie et que la Créature frappe le Joueur 1 et 2, vous êtes touché deux fois !

## ► Tour d'un joueur

C'est votre tour quand arrive votre numéro d'Initiative durant un Tour de Combat. Durant votre tour, vous révéléz vos cartes Attaque faces cachées, appliquez leurs effets et vous pouvez réaliser des actions qui sont spécialement indiquées pour être jouées durant votre tour.

## ► Jetons Créature

Quand vous tuez un jeton, les Dégâts excédentaires ne font rien. Cependant, si vous avez deux Attaques, vous pouvez tuer une cible avec la première et passer à une autre avec la seconde.

*Potion de Boule de Feu* touche tous les jetons Créature (mais pas le *Chef Gobelin*, tant que vous ne vous êtes pas débarrassés de vos jetons).

Lorsqu'une Rencontre qui génère des jetons se termine, tous les jetons invaincus restants sont simplement défaussés.

### ► **Coup Double**

Quand vous jouez vos deux cartes Attaque, si l'une d'elles est une autre carte Coup Double, vous obtenez un total de trois Attaques. Notez que si l'une des cartes est *Concentré de Force* ou *Attaque par Derrière*, le bonus se résout lors du Tour de Combat suivant, pas sur l'une des cartes Attaque restantes.

### ► **Contre Attaque et Attaque par Derrière ou Concentré de Force**

Si à votre tour vous jouez une carte *Attaque par Derrière* ou *Concentré de Force* et que, à la fin du Tour de Combat, vous jouez une carte Contre Attaque, les cartes Attaque résultantes ne sont pas modifiées. L'effet du modificateur ne fonctionne que pour la prochaine carte Attaque jouée lors du Tour de Combat suivant.

### ► **Plan B**

Vous ne pouvez pas éviter une Attaque Aléatoire d'une Créature basée sur l'Initiative avec cette carte. Vous pouvez seulement échanger les cartes Initiative APRÈS que les Attaques Aléatoires sont assignées ou au début de la Rencontre, avant de jouer face cachée les premières cartes Attaque. C'est une carte qui vous aide à positionner votre attaque, pas une carte 'défensive' pour vous éviter d'être touché.

### ► **Après Toi !**

Si une Créature devait attaquer les Joueurs 1 et 2, il attaque à la place le joueur 'désigné' et le Joueur 2. Il peut arriver que le même joueur soit touché deux fois s'il est ciblé par cet effet et est le Joueur 2.

Si les joueurs sont à égalité (pour le plus de Dégâts infligés, par exemple), l'un d'eux est choisi par le joueur qui a joué *Après Toi !*

### ► **Bouge de Là !**

Toute carte Attaque posée face cachée peut être ciblée par une carte *Bouge de Là !* Les cartes Attaque qui remplacent *Coup Double* ou *Opportunisme* ne sont pas placées face cachée et ne peuvent donc pas être ciblées par *Bouge de Là !* La seule exception est la seconde carte Attaque de *Opportunisme* qui est placée, elle, face cachée.

### ► **Combinaison de Bouge de Là ! et Ordre pas Clair**

Le joueur A joue une carte *Bouge de Là !* sur le Joueur B. Le Joueur B joue immédiatement une carte *Ordre pas Clair*. Le Joueur B doit immédiatement défausser sa carte Attaque et ensuite jouer sa carte *Ordre pas Clair*. Le Joueur A donne maintenant sa carte Attaque au Joueur B. Aucun des deux n'attaque à ce Tour de Combat : le Joueur A n'a pas de carte et le Joueur B ne peut pas attaquer comme indiqué sur la carte *Bouge de Là !*



## **SANG RANCUNE**

Édition française de *Cutthroat Caverns*

**Conception du jeu** : Curt Covert

**Développement** : Justin Brunetto & Curt Covert

**Illustrations** : Loïc Muzy

**Gaphismes** : Olivier Trocklé & Igor Polouchine

**Traduction** : Ludigaume

**Adaptation** : Gabriel Durnerin

*Cutthroat Caverns* © 2007 Smirk & Dagger Games.  
Tous droits réservés.

*Sang Rancune* © 2012 IELLO. Tous droits réservés.

IELLO 309 BD des Technologies  
54710 LUDRES – France

[www.iello.info](http://www.iello.info)

