



4 joueurs et plus

### MISE EN PLACE

Faites une pile Horreur avec les 3 cartes Cultists, 1 carte faisant partie du Shoggoth et 1 carte faisant partie de Cthulhu (sauf la tête). Mélangez la pile de cartes obtenue et placez-la face cachée à proximité des jetons de Domination.

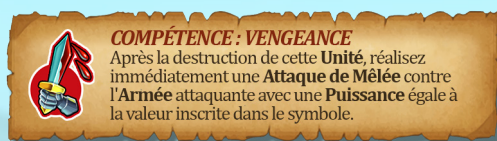
### FIN DE MANCHE

Lors de la répartition des jetons de Domination, le **4ème joueur** ayant détruit le plus de cartes pioche **1 carte de la pile Horreur**. S'il s'agit d'un **Cultist** ou de la carte **Shoggoth**, ajoutez-la dans votre armée (et récupérez les morceaux restants du Shoggoth si nécessaire). **Sinon, le maître de R'lyeh, Cthulhu himself, apparaît !**

Installez les 9 cartes de Cthulhu entre 2 joueurs.

Lors des Fins de Manche suivante, **avant la répartition des jetons de Domination**, Cthulhu attaque chaque joueur séparément de toute sa puissance avec ses 3 symboles de compétence Ecrasement. Lors de la répartition des jetons de Domination, **Cthulhu est considéré comme un joueur**.

Le joueur détruisant Cthulhu subit la Vengeance de Cthulhu et **conserve les 9 cartes détruites** pour la répartition des jetons de Domination.



Les cartes composant Cthulhu **ne rejoignent pas le cimetière** car il ne peut pas mourir, il est juste banni. Le joueur l'ayant détruit **conserve la carte Tête de Cthulhu** avec ses 3 points de Domination.

**Interaction entre Cohen et Cthulhu :** Cohen est donné au 4ème joueur tandis que le 5ème joueur pioche la première carte de la pile Horreur. Il faut donc au moins 5 joueurs pour jouer avec les 2 extensions.

### FIN DE PARTIE

Cthulhu peut gagner la partie.

## COHEN JUNIOR

4 joueurs et plus

☛ Lors de la mise en place, placez Cohen Junior à proximité des pions de Domination.

☛ Lors de la répartition des jetons de Domination, le **4ème joueur** ayant détruit le plus de cartes récupère Cohen Junior dans son armée pour le tour suivant, **même si celui-ci était encore présent dans l'armée d'un joueur**.

☛ Lorsque Cohen Junior est **détruit**, la carte de celui-ci **n'est pas conservée** par le joueur l'ayant détruite. Elle est remplacée à proximité des pions de Domination.

☛ Lorsqu'un joueur a uniquement Cohen Junior dans son armée, **le détruire ne rapporte pas de jetons Kharnage**.

## VARIANTE 2-3 JOUEURS

Dans le cadre de cette variante, il y aura 1 ou 2 joueurs fantômes, appelés Fantômes par la suite, lorsque vous jouez respectivement à 3 ou 2 joueurs pour simuler une partie à 4 joueurs.

### MISE EN PLACE POUR CHAQUE FANTÔME

Prenez les cartes Stratégies et mélangez-les. Sans les regarder, piochez-en 3 et mélangez le ou les Généraux de cette armée dedans. Piochez une autre carte Stratégie et mettez-la à la fin du paquet. Ceci sera la **pile Stratégie** qu'utilisera le Fantôme durant la partie. Le reste des cartes Stratégies peut être remis dans la boîte.

Continuez ensuite la mise en place normale.

### CHOISIR SA STRATÉGIE

Désignez comme vous voulez le ou les joueurs responsables du ou des Fantômes pour ce tour.

Une fois que les joueurs ont choisi leur carte de Stratégie, **révélez-les et piochez la première carte de la pile Stratégie de chaque Fantôme**.

**Si un Général est révélé**, mettez-le de côté et révélez la carte de Stratégie suivante, ainsi de suite jusqu'à révéler une carte de Stratégie et non un Général.

### RENFORT ET ATTAQUE

Si plus d'un Général est révélé durant l'étape « Choisir sa Stratégie » du Fantôme, **on considère que le premier Général révélé a utilisé son Renfort Noir pour appeler le deuxième Général** et ainsi de suite.

Lors du tour d'un Fantôme, un des joueurs lui construit la pioche Renfort comme si c'était pour lui-même. Il suit la règle suivante :

Lorsque des effets Surprises sont liés à un symbole d'attaque (de Mêlée, à Distance, Magique, Bombardier, Kamikaze, etc.), ils sont appliqués sur toutes les Armées à portée de cette attaque, et non contre 1 seule Armée.

Lors de chacune de ses attaques, le Fantôme **divise toujours son Attaque en 2, sauf dans les cas suivants :**

- ☛ Il ne reste qu'une Armée avec des cartes,
- ☛ Il ne peut pas détruire de cartes dans une des deux Armées attaquées.

Certaines compétences ne sont pas obligatoirement utilisées, comme « Chevalier ». **Le Fantôme les utilise obligatoirement** (même si c'est stupide, on est pas dans un jeu de gestion !).

Le Fantôme utilise toujours ses compétences de manière à **détruire le plus de cartes**.

### Règles générales par ordre de priorité :

- 1) Le Fantôme cherche toujours à **détruire le plus de cartes**,
- 2) S'il a le choix, il détruira **la plus faible**.

Le Fantôme gagne des jetons Kharnage comme n'importe quel joueur et le **joueur responsable** ce tour du Fantôme crie « KHARNAGE ! » pour lui (il est dispensé du « YEAH ! » ce tour-ci, quel manque de fair-play !).

### FIN DE MANCHE

Le Fantôme compte dans l'attribution des jetons de Domination **comme un joueur normal**.

### FIN DE PARTIE

Le Fantôme peut gagner la partie **comme un joueur normal**.

*Précisions : Il n'est pas possible de jouer avec la règle du Fantôme et l'extension Tricks&Mercenaries (sauf pour l'utilisation des renforts de chaque Armée présents dans l'extension bien sûr).*