

CTHULHU 500

Traduit de l'anglais par CoronetDragon le 07/10/2004

CONTENU

Cthulhu 500 est un jeu de 3 à 8 joueurs, à partir de 8 ans. Une partie dure entre 30 et 60 minutes. Le jeu inclut un livret de règles, 16 cartes véhicule, 26 cartes action, 17 cartes pilote, 18 cartes Mod, 8 cartes pneu, 24 cartes réaction et une carte drapeau à carreaux noirs et blancs. Vous aurez également besoin de petits jetons pour compter le nombre de tour, ainsi que d'un dé à six faces.

MISE EN PLACE

Distribuer les cartes véhicules

Tout d'abord, retirez les cartes véhicule du paquet et classez-les en huit paires, par nom de véhicule. Distribuez alors à chaque joueur une paire (aléatoirement ou au choix du joueur).

Les véhicules ont tous des caractéristiques légèrement différentes. Ceux avec une valeur de vitesse élevée sont plus rapides, et ceux avec une valeur de complexité faible sont plus faciles à réparer. Certains ont même des capacités particulières. En les retournant on voit même que les statistiques d'endommagement sont différentes d'un véhicule à l'autre. Les véhicules rapides sont généralement plus difficiles à réparer, par exemple. Un véhicule (il s'agit du Big Honkin' Truck) est plus rapide lorsqu'il est endommagé.

Toutes les cartes de schémas de véhicule ont également 4 emplacements pour y attacher une carte pilote, deux cartes Mods, et un pneu. Vous pouvez continuer la course, même s'il n'y a pas de pilote ni de pneu. On considère qu'il y a toujours un jeu de pneus sans caractéristique et un pilote générique.

Une fois que leurs véhicules leur a été attribués, les joueurs disposent leurs pack de marqueurs cartes de véhicules (ceux sans score) dans n'importe quel ordre dans le pack au centre de la table, les non endommagés (undamaged) face visible, ainsi que les schémas de véhicules en face d'eux.

Distribuer les cartes

Ensuite, cherchez le drapeau noir et blanc et placez-le au centre de la table face visible comme la première carte de la pile de défausse. Mélangez le reste du paquet de cartes et distribuez cinq cartes à chaque joueur. Placez le reste du jeu face cachée au centre de la table, près de la défausse pour faire la pioche.

Quand la pioche est utilisée, prenez la défausse et mélangez-la pour la remplacer. Dès que le drapeau est tiré la partie est terminée.

Déterminer l'ordre du pack

Enfin, chaque joueur choisit secrètement des cartes qu'ils peuvent défausser avant que la partie ne commence. Les joueurs peuvent n'en choisir aucune.

Dès que tous les joueurs ont choisi les cartes qu'ils veulent défausser, ils révèlent tous en même temps ces cartes. Le joueur qui a défaussé le plus de cartes est le premier à choisir la position avantageuse du meneur de pack. Le second se place en second, etc.

Les joueurs qui ont défaussé le même nombre de cartes lancent un dé pour se départager.

Les cartes défaussées vont dans la pile de défausse.

Vous pouvez commencer la partie, le joueur qui s'est placé en dernier dans le pack commence la partie puis le tour continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'ORDRE DU TOUR

Chaque joueur a le droit de *faire deux actions, défausser une carte et piocher jusqu'à deux cartes*, dans cet ordre. Les cartes réactions peuvent être jouées n'importe quand, dès que l'évènement les déclenchant se réalise.

Puisque la piste est circulaire (interdimensionnellement parlant), le meneur du pack et le dernier sont adjacents. Les cartes affectant le véhicule derrière ou devant vous sont concernées par cette règle.

ACTIONS

Il y a quatre types d'action : Jouer une carte action, ajouter un pilote, tenter de dépasser, s'arrêter aux stands. Les joueurs réalisent deux actions au choix par tour.

Jouer une carte action

Les cartes actions sont jouées durant le tour d'un joueur pour améliorer le véhicule de ce joueur, pour gêner les véhicules d'autres joueurs, ou pour avoir un effet quelconque sur le jeu. Les effets des cartes actions sont décrits sur chaque carte. Certaines cartes actions sont des sorts (La mention 'spell' est annotée dans le titre de la carte).

Une carte action utilisée est défaussée.

Il est important de respecter le timing des cartes actions. Quand un évènement arrive immédiatement après un autre évènement, le premier évènement est résolu, suivi directement de l'évènement qu'il a déclenché. Par exemple, si un sort de Chaos est joué (Spell of Chaos), le joueur qui a le High Priest of Mojocross peut piocher une carte. Les effets du sort de chaos sont d'abord résolus (les joueurs échangent leur main) puis le joueur pioche une carte.

Cette règle ne s'applique pas aux cartes réactions ; le timing de ces cartes est décrits plus loin. Mais ces règles interagissent, si le spell of chaos est annulé par 'lä ! lä !', le joueur ne piochera pas de carte à cause du high priest of mojocross.

Ajouter un pilote

Chaque carte de pilote (crew) représente un personnage. Les cartes pilotes en jeu doivent être installées soit en tant que membre d'un véhicule des stands, soit en tant que pilote du véhicule. Un véhicule des stands use son score de 'Fix it' pour lancer le dé pour réparer un véhicule endommagé., tandis qu'un pilote utilise son score 'driver' pour dépasser les autres véhicules.

La plupart des cartes pilotes ont un effet spécial (décrit sur la carte). Une carte fungi (champignon) est une carte pilote comportant fungi dans le nom (une carte zombi, un pilote comportant zombi dans le nom)

Pour ajouter une carte pilote dans les stands : le joueur utilise une action pour prendre une carte pilote de sa main et la mettre sur la table devant lui, à côté d'éventuelles cartes pilotes déjà n jeu (il n'y a pas de case allouée pour l'équipage dans les stands sur le véhicule car il n'y a aucune limite). Il est également possible de placer un pilote dans les stands d'un adversaire.

Pour installer un pilote dans le schéma d'un véhicule, en tant que pilote de course, un joueur doit créer des stands.

Tenter de dépasser un véhicule.

Cela permet de dépasser des véhicules, afin d'arriver en tête de la course.

Pour tenter de dépasser, un joueur utilise une action afin de faire un test de dépassement contre le véhicule directement devant lui (dans l'ordre du pack).

Le meneur du pack réalise son test contre le véhicule de queue afin d'ajouter un jeton tour sur le schéma de son véhicule, il passe alors devant le véhicule de queue, perdant sa place de meneur 'apparente'.

Faire un test : les joueurs contrôlant les deux véhicules concernés par le dépassement lance un dé à six faces. Chacun ajoute la vitesse de son véhicule, son score de pilote (driver's score), ainsi que les bonus dus aux éventuels Mods, pneus et actions, ainsi que les bonus accordés par les cartes réactions éventuelles. Les joueurs comparent leurs totaux.

Si le joueur tentant le dépassement a un résultat plus élevé, son véhicule dépasse celui de son opposant, sinon rien ne change. En cas d'égalité rien ne change dans la position, mais les véhicules sont endommagés, les joueurs retournent leurs véhicules sur la face 'endommagé' et utilisent les nouveaux scores jusqu'à ce que leurs véhicules soient réparés. Les véhicules endommagés peuvent toujours doubler, mais risquent de prendre des dégâts supplémentaires.

Dégâts supplémentaires : si un véhicule subit des dégâts alors qu'il était déjà endommagé, il est automatiquement dépassé par le véhicule qui le précédait directement. Puisqu'il est possible que plusieurs véhicules soient endommagés en même temps, cela peut entraîner des complications :

- deux véhicules déjà endommagés : si les véhicules sont adjacents, ils échangent leur place.
- Si c'est le véhicule en cours de dépassement qui était endommagé et le dépassé est en bon état et que les deux sont endommagés alors les deux véhicules se font dépasser par le véhicule qui les précédait, l'ordre entre les deux véhicules ne change pas.
- Si c'est le véhicule sur le point d'être dépassé qui était endommagé et le véhicule dépassant en bon état, s'ils sont endommagés tous les deux, alors le dépassement réussit tout de même. Mais le véhicule qui précédait les deux véhicules parvient à s'insérer entre les deux (le dépassé a donc perdu deux places).

Dépassement automatique : quand un dépassement automatique a lieu, en général parce qu'une carte le spécifie, il n'y a pas de lance de dé.

Dépassement libre : un test de dépassement libre ne coûte pas d'action au propriétaire du véhicule, mais le lancé de dé du test de dépassement doit toujours être fait. Un dépassement libre est réalisé contre un joueur qui est arrêté aux stands.

L'arrêt aux stands

On s'arrête aux stands pour effectuer l'une des actions suivantes : ajouter un Mod, ajouter des pneus, ajouter un pilote, ou réparer un véhicule endommagé. On ne peut effectuer qu'une seule de ces actions par arrêt aux stands ; en réaliser deux équivaut à s'arrêter deux fois. Un joueur peut s'arrêter aux stands même s'il n'a pas de pilote dans ses stands.

Pour faire un arrêt, le joueur doit utiliser une action, quand il l'annonce, le joueur qui le précède directement a le droit de faire un dépassement libre. Qu'il se soit fait dépasser ou non, le joueur choisit l'une de ces actions :

Ajouter un Mod : un Mod est une pièce d'équipement qui s'attache sur le véhicule afin de lui apporter des améliorations. Les véhicules peuvent porter deux Mods au maximum. Un sponsor est un Mod qui comporte le mot 'sponsor' dans son titre. Pour ajouter un Mod, le joueur prend une carte Mod de sa main et l'attache sur le schéma de son véhicule, dans l'un de ses deux emplacements Mod libre. Si les deux emplacements sont occupés il doit en défausser un. Il est possible de se contenter de supprimer un Mod sans en rajouter.

Ajouter un pneu : les pneus fonctionnent à peu près comme les Mods mais on ne peut en avoir qu'un type à la fois. Lorsque le pneu est attaché au véhicule, l'effet du pneu est appliqué.

Pour ajouter un jeu de pneu, il prend la carte pneu de sa main et la pose sur l'emplacement réservé à cet effet sur la carte schéma du véhicule, il doit supprimer le pneu déjà installé s'il veut en mettre un nouveau, il peut également le supprimer sans en rajouter.

Ajouter un pilote : un pilote est attaché au schéma du véhicule et ajoute son bonus de pilote (driver score), il peut également avoir un ou plusieurs effets spéciaux. Pour ajouter un pilote, le joueur prend la carte pilote de sa main et l'attache au schéma de son véhicule. Si il y a déjà un conducteur sur le véhicule, il doit être défaussé, il peut être défaussé même si on ne rajoute pas de nouveau conducteur. Un véhicule sans conducteur continue tout de même la course, sans bonus de conducteur.

Réparer des dégâts : si le véhicule est endommagé, le joueur peut choisir de le réparer en réalisant un test de réparation.

Il s'agit de lancer un dé à six faces, d'ajouter au résultat la complexité de tous les pilotes assignés aux stands. Si ce résultat est plus grand ou égal à la complexité du véhicule, alors il est réparé et peut être retourné sur la face 'non-endommagé', sinon il est resté endommagé.

Défausser

Une fois que les deux actions ont été effectuées (que le joueur ait décidé de les jouer ou non), le joueur peut s'il le désire, défausser autant de cartes de sa main qu'il le désire et les mettre dans la pile de défausse.

PIOCHE

Le joueur termine son tour en piochant jusqu'à deux cartes de la pile de pioche. Un joueur ne peut avoir plus de cinq cartes en main.

Les cartes réactions

Ces cartes ne nécessitent pas de points d'action pour être utilisées, elles sont jouées en réponse à certains évènements durant la course.

L'évènement permettant d'utiliser la carte est décrit en rouge.

Les cartes réactions sont souvent utilisées durant le tour des adversaires.

L'effet des cartes réactions est décrit directement sur la cartes, et dès que l'effet est résolu, elle est défaussée.

Le timing des cartes réactions : quand une carte réactions est jouée en réponse à un évènement, chacun est joué dans l'ordre dans lequel il est joué. C'est-à-dire, qu'on considère que la carte réactions est jouée dès qu'elle touche la table. C'est une question de rapidité des joueurs, bienvenue dans un monde de fous du volant.

Plusieurs cartes réactions peuvent être jouée avec le même évènement, tant que leurs effets ne sont pas contradictoires. Si deux cartes déclenchées par le même évènement s'empêchent d'agir mutuellement (par exemple, une carte précisant que le joueur jouera le prochain tour), seule la première carte jouée prendra effet. La seule exception est la carte 'lä ! lä !' qui annule les cartes jouées avant elle, avec un principe de 'dernier entré, premier sorti', c'est-à-dire que c'est la plus récente carte 'lä ! lä !' qui est jouée en premier.

Il est tout à fait possible de jouer une carte réaction en réponse à l'une de ses propres cartes.

GAME OVER

Lorsque le drapeau à carreaux est tiré, alors la partie est terminée immédiatement (au début de la partie, il est mis dans la défausse, il est remélangé à la pioche dès que celle-ci est épuisée).

On compte le nombre de compteurs de tours, celui qui en a le plus gagne, on départage les égalités en repérant celui qui est le plus avancé dans le pack.

Il est interdit de compter le nombre de cartes restantes dans la pioche.

QUELQUES VARIANTES

- Au début du jeu mettez un certains nombres de marqueurs sur le drapeau à carreaux, retirez un de ses marqueurs à chaque fois que la pioche est épuisée, et remélangez-le avec la pioche uniquement quand il n'a plus de marqueurs.
- Pour raccourcir le jeu, vous pouvez également couper la pioche en deux au début et insérer le drapeau dans la partie inférieure, mélanger la partie inférieure et reposer la partie supérieure au dessus.
- Après que le drapeau a été joué, chaque joueur peut encore jouer un dernier tour