

2-4
12+
45 min

Paul Peterson
SMASH UPTM
Extension



CTHULHU FHTAGN!



SMASH UP

De la baston pour 2 à 4 joueurs

BUT DU JEU

Il est simple : **la domination totale** ! Alors faites bon usage de vos Créatures pour conquérir les Bases ennemies. Le premier joueur à marquer 15 Points de Victoire (PV) l'emporte !

CONTENU DU JEU

- 4 Factions de 20 cartes (80 cartes)
- 8 cartes Base
- 1 planche de jetons Points de Victoire (PV)
- ce livret de règles
- 30 cartes Démence

Comme une grande !

Même si **Smash Up CTHULHU FHTAGN** est une extension du jeu **Smash Up**, le jeu de base n'est pas indispensable : les 4 Factions proposées ici vous suffiront pour jouer des parties à 2 joueurs !

Les règles qui suivent considéreront parfois que vous avez plus de 4 factions à votre disposition, ou feront référence à des cartes non présentes dans cette extension. Ne vous en souciez pas si vous n'avez pas (encore !) le jeu de base.

Quoi de neuf ?

Si vous connaissez déjà le jeu de base **Smash Up** et que vous maîtrisez les règles sur le bout des tentacules, vous n'avez pas besoin de tout lire. Allez simplement page 8 pour tout savoir sur la Démence et page 11 pour découvrir la capacité "Talent" puis profitez des nouvelles Factions !

SOMMAIRE

But du jeu	2
Contenu	2
Mise en place	3
Comment jouer	5
Une carte : ça ressemble à quoi ?	6
La Conquête	7
Fin de la partie	9
Termes & Restrictions	10
Règlement des conflits	12
Les Factions	13
Crédits	15
Pense-bête	16

DÉMENCE

Cette extension amène un tout nouveau type de cartes appelées Démence. Il est très important de comprendre leur fonctionnement car, bien utilisées, elles peuvent vous souffler sous le nez une victoire qui semblait acquise. Rendez-vous en page 8 pour en savoir plus.



MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit 2 Factions de 20 cartes et les mélange pour former un paquet de 40 cartes.



Si vous possédez deux boîtes de cette extension, plusieurs joueurs peuvent utiliser une même Faction. Mais un joueur ne peut pas composer son armée en mélangeant deux exemplaires de la même Faction. Soyons raisonnables.

Engagez-les qu'ils disaient...

Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord et que vous avez besoin de formalités pour choisir vos Factions, voici comment procéder :

Placez 8 Factions au centre de la table. Déterminez aléatoirement un premier joueur qui va choisir une première Faction. Les autres joueurs font ensuite de même dans le sens horaire. Une fois que tous les joueurs ont choisi une Faction, le dernier joueur en prend une deuxième. Le joueur à sa droite fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient en main deux Factions différentes.



Mélangez toutes les cartes Base et formez une pioche face cachée. Piochez 1 Base de plus que le nombre de joueurs (par exemple, piochez 3 Bases pour une partie à 2 joueurs). Placez ces Bases face visible au centre de la table.

Chaque joueur pioche ensuite 5 cartes de son paquet : elles forment sa main de départ. Si un joueur n'a aucune Créature parmi ces 5 cartes, il les dévoile aux autres joueurs, les défausse et pioche 5 nouvelles cartes. Il doit conserver cette deuxième main de départ, peu importe son contenu.

Le joueur qui s'est levé le plus tôt ce matin commence la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Que le combat commence !

T'as joué l'effet deux fois ? Tricheur !

Les effets des cartes se déclenchent uniquement quand vous jouez une carte de votre main ou quand une carte spécifique "Jouez". Donc, quand une Créature se déplace, son effet n'est pas déclenché.

COMMENT JOUER

1. Début de Tour

Certains effets se déclenchent au début de votre tour. Le plus souvent, c'est quand ça va mal. Cool !

2. Jouer des Cartes

Durant votre tour, vous pouvez jouer 1 Créature et/ou 1 Action. Vous ne pouvez pas jouer plusieurs Créatures ou plusieurs Actions. Vous pouvez jouer vos cartes dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez également ne jouer aucune carte.

Créatures

Pour jouer une Créature, choisissez une Base et placez la carte Créature sur le côté de la Base, face à vous. Appliquez ensuite l'effet de la carte (voir page 8-9).

Actions

Pour jouer une Action, dévoilez votre carte puis lisez et appliquez son effet. Défaussez ensuite la carte (sauf si elle a un effet Permanent).

3. Conquête

Une fois toutes vos cartes jouées, vérifiez si une ou plusieurs Bases peuvent être conquises (voir page 6). Si une Base est conquise, vous devez procéder à son décompte.

Vérifiez enfin si un joueur a 15 Points de Victoire ou plus. Si c'est le cas, la partie est finie, rendez-vous en page 7.

4. Piocher 2 Cartes

Ça ne peut pas être plus clair : vous piochez 2 cartes. Le nombre maximal de cartes en main est de 10 : si vous vous retrouvez avec plus de 10 cartes après avoir pioché, défaussez les cartes de votre choix pour n'en conserver que 10 en main.

À tout moment, si vous devez piocher ou révéler une carte de votre pioche et que celle-ci est vide, mélangez votre défausse, placez-la face cachée sur la table : c'est votre nouvelle pioche !

5. Fin de Tour

Tous les effets qui ont lieu à la fin du tour sont résolus maintenant. Passez ensuite la main au joueur à votre gauche : c'est à lui de jouer.

UNE CARTE : ÇA RESSEMBLE À QUOI ?

CRÉATURES

Force → **2** ← Nom

Type : Créature → **CRÉATURE**

Effet

Symbole de Faction

Révélez les trois premières cartes de votre pioche. Placez tous les *Habitants d'Innsmouth* ainsi révélés dans votre main. Placez le reste des cartes en dessous de votre pioche.

Illus. Benjamin Sowa - © 2016

ACTIONS

Type : Action → **Action**

Nom

Effet

Symbole de Faction

Le sceau est rompu

Piochez une carte *Démence*. Gagnez 1PV.

Illus. Brian Hagan - © 2016

BASES

Résistance

Nom

PV du
Troisième

24 **Université Miskatonic**

3

3

2

Après la Conquête de cette Base, le vainqueur choisit quel nombre de cartes Démon il veut garder.

Vainqueur peut remettre n'importe quelle carte Démon de sa main et de sa défausse dans la Base.

Welcome to campus
Illustration: Andy Wright, 2018

PV du
Vainqueur

PV du Deuxième

Effet

Cet effet est actif tant que la Base est en jeu.

LA CONQUÊTE

Si la somme des Forces de toutes les Créatures présentes sur une Base est égale ou supérieure à la Résistance de cette Base, elle est conquise. Si plusieurs Bases sont conquises durant un même tour, le joueur dont c'est le tour décide de l'ordre dans lequel les Conquêtes sont résolues.

Pour conquérir une Base, procédez comme suit :

1. Désignez la Base conquise.
2. Chaque joueur peut déclencher des effets "Avant la Conquête".
3. Attribuez les PV.

Même si le total des Forces devient inférieur à la Résistance de la Base, le décompte se poursuit.

Par exemple, la joueuse de l'Université Miskatonic se rend compte qu'elle va se retrouver deuxième au Plateau de Leng qui a atteint sa limite de résistance de 18 points de Force. Elle joue sa carte "Interrompre le rituel" pour détruire un Shoggoth adverse, lui permettant ainsi d'être majoritaire à 7 contre 5. La Force totale devient inférieure à 18 mais la Conquête étant commencée, le décompte a tout de même lieu.

Jetons
Points de
Victoire (PV)



Moi d'abord!

Si plusieurs joueurs veulent utiliser des effets en même temps, le joueur actif joue en premier, puis les autres joueurs dans le sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Si un joueur joue un effet, un joueur qui a passé peut toujours revenir en jeu. Si un effet permet de jouer des cartes supplémentaires, elles doivent être jouées immédiatement (sinon, elles sont perdues).

Attribuez les Points de Victoire

Calculez le total des Forces des Créatures de chaque joueur. Le joueur ayant le groupe le plus fort est le **Vainqueur** : il reçoit les Points de Victoire indiqués sur la gauche de la carte Base. Le deuxième joueur le plus puissant est le **Deuxième** : il reçoit les PV indiqués au centre de la carte. Le troisième joueur est logiquement le **Troisième** et ne gagne que quelques PV de consolation, indiqués sur la droite de la carte. Chaque joueur reçoit un total de jetons PV correspondant à son score. Vous devez avoir au minimum 1 Créature sur une Base pour pouvoir gagner des Points de Victoire.

Retour au bercail

Après l'attribution des Points de Victoire, les joueurs peuvent déclencher des effets "Après la Conquête". Ensuite, toutes les cartes présentes sur la Base sont défaussées (et non pas détruites) dans les défausses de leurs propriétaires : les éventuels effets liés à la défausse de cartes sont résolus.

Placez enfin la carte Base conquise dans sa défausse. Remplacez-la par la première carte de la pioche Base, s'il en reste.

Vérifiez si une autre Base est conquise ce tour-ci et procédez de même si nécessaire.

Égalité, Fraternité

Si plusieurs joueurs sont à égalité de Force pour la Conquête d'une Base, ils gagnent tous les points de la position qu'ils se disputent. Par exemple, 3 joueurs se disputent une Base : ils ont des Forces de 10, 10 et 5 au moment du décompte. Les 2 joueurs ayant une Force de 10 sont Premiers et le dernier joueur se retrouve alors Troisième (et non pas Deuxième). De même, si deux joueurs se disputent la place de Deuxième, aucun joueur ne sera Troisième. Dur.

Lorsque la Conquête d'une Base déclenche des effets concernant plusieurs joueurs à égalité (par exemple, *L'Université Miskatonic*), ils peuvent tous l'utiliser. Voir "Moi d'abord !", à la page précédente, pour résoudre les éventuels conflits.

joueur, elle fonctionne exactement comme toute carte Action jusqu'à la fin de la partie. Elle peut être jouée pour activer son effet et peut être affectée par toutes les cartes ciblant les Actions.

À la fin de la partie cependant, chaque joueur doit décompter le nombre total de cartes Démence qu'il possède dans sa main, sa pioche et sa défausse. Il perd 1 PV pour chaque paire de 2 cartes Démence qu'il possède à la fin de la partie. Par exemple, un joueur qui a 15 PV et 5 cartes Démence subira une pénalité de -2 PV et son score final sera de 13 PV. Il perdra alors la partie au profit d'un joueur ayant 14 PV mais aucune carte Démence. Regroupez ensuite les cartes Démence en une pile pour une prochaine partie.

CARTES DÉMENCE

Les cartes Démence sont des cartes Action d'un nouveau type apporté par cette extension. Lors de la mise en place, toutes les cartes Démence sont regroupées pour former la pioche Démence. Elle est placée non loin de l'aire de jeu, accessible à tous. Les joueurs ne peuvent piocher de cartes Démence que si une carte leur demande de le faire. Une fois qu'une carte Démence est dans la main, la défausse ou la pioche d'un

FIN DE LA PARTIE

À la fin d'un tour où un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé 15 PV, le joueur avec le plus de Points de Victoire gagne la partie. En cas d'égalité, la partie se poursuit jusqu'à ce qu'un seul joueur prenne l'avantage au score. On ne partage pas ! Seules les deux Factions du gagnant vont fêter leur victoire au vestiaire, elles sont les meilleurs amis du monde... jusqu'au prochain combat !

TERMES & RESTRICTIONS

Explications et précisions sur les différents termes du jeu.

Affectée : Une carte est affectée quand elle est déplacée, renvoyée, détruite ou qu'une autre carte lui est attachée.



Attachez :

Les phrases "Attachez : Base" et "Attachez : Créature" signifient que vous devez placer la carte que vous jouez sur une Base ou une Créature. Elle lui est alors attachée. L'effet de la carte attachée s'ajoute aux effets de la carte principale.



Détruire :

Quand un effet vous demande de détruire une autre carte, placez la carte détruite dans la défausse de son propriétaire, peu importe le

Attention : Même si "Détruire" et "Défausser" produisent le même résultat, il ne s'agit pas du même effet.

Défausser : Lorsqu'une carte est défaussée, elle est placée dans la défausse de son propriétaire,

peu importe le joueur la jouant ou la contrôlant.

Déplacer : Vous permet de déplacer une carte d'une Base à une autre. Déplacer une carte ne veut pas dire la jouer : les effets des Créatures ne sont pas activés quand vous déplacez la Créature.

Force : Si un effet se réfère à la Force d'une Créature, il faut toujours considérer sa valeur modifiée (valeur inscrite dans le coin supérieur gauche de la carte + modificateurs éventuels). Sinon, le texte indique de considérer la Force de départ de la Créature.

Jouer : Les effets des cartes ne sont activés que lorsque les cartes sont jouées : soit comme l'une des cartes jouées gratuitement lors de la phase 2 de votre tour de jeu, soit lorsqu'un effet indique spécifiquement que vous "jouez" une carte. Les cartes placées, déplacées ou renvoyées ne sont pas "jouées" : leurs effets ne sont pas activés.

Permanent :

La majorité des effets s'appliquent immédiatement ou durent jusqu'à la fin du tour. Les effets "Permanent" restent actifs tant que la carte est en jeu.





Renvoyer : Cela signifie que la carte retourne d'où elle vient (généralement dans la main de son propriétaire). Si une carte présente sur une

Base est renvoyée, les cartes qui lui sont attachées sont défaussées. Une carte renvoyée n'est pas considérée comme "détruite" ou "défaussée".

Spécial : La plupart des effets sont activés quand vous jouez une carte mais certains effets "Spécial" sont déclenchés à d'autres moments du jeu. Le texte de la carte précise quand ces effets peuvent être utilisés, que la carte soit déjà en jeu ou dans la main de son propriétaire (certaines cartes peuvent donc être jouées pendant le tour des autres joueurs). Lors de la Conquête d'une Base, toute carte dans votre main ou en jeu (sur la Base conquise ou sur une autre Base) ayant un effet "Spécial" applicable peut être activée ou jouée.

Si vous utilisez un effet "Spécial" pour jouer une carte lors de votre tour, cette carte ne compte pas comme l'une des cartes gratuites de votre tour.



"Avant la Conquête" signifie que l'effet s'applique au moment où la Conquête est déclenchée, avant l'attribution des Points de Victoire.

Supplémentaire : Normalement, vous ne pouvez jouer qu'une seule Créature et une seule Action par tour. Un effet permettant de jouer une Créature ou une Action supplémentaire vous autorise à jouer une carte de plus de ce type pendant le tour où elle est jouée. Vous n'êtes pas obligé de jouer la carte supplémentaire immédiatement, sauf si elle a été obtenue grâce à un effet Spécial.



Talent : l'effet indiqué sur la carte de la Créature peut être activé une fois à chacun de vos tours de jeu. C'est une sorte d'Action supplémentaire, que vous pouvez décider de ne pas utiliser.



RÈGLEMENT DES CONFLITS

Il peut arriver que le texte des cartes entre en conflit avec celui des règles. Quand ils se cherchent ainsi des noises, ce sont toujours les cartes qui gagnent. C'est comme ça, elles sont ceinture noire de kung-fu.

Si le conflit oppose deux cartes, celle spécifiant que vous ne pouvez pas faire quelque chose bat systématiquement celle disant que vous pouvez le faire.

Si plusieurs effets doivent être résolus en même temps, c'est le joueur actif qui choisit l'ordre de résolution.

Vous pouvez jouer une carte même si son effet ne peut pas être résolu. Par exemple, vous pouvez jouer une Action permettant de détruire une Créature même s'il n'y a pas de Créature en jeu. Cela vous permet de vous débarrasser de vos cartes inutiles.

Vous devez résoudre entièrement l'effet d'une carte, même si cela est mauvais pour vous. Cependant, si une carte dit que "vous pouvez" faire quelque chose, vous avez le choix de le faire ou non.

Si un effet s'applique à "n'importe quel nombre de cartes", vous pouvez choisir zéro. De même, vous pouvez jouer une carte indiquant "tous / toutes" même s'il n'y a aucune cible valide.

Si un effet vous permet de jouer des Créatures ou des Actions supplémentaires pendant la phase de Conquête d'une Base, vous devez les jouer immédiatement ou pas du tout. Vous ne pouvez pas les garder pour plus tard.

Lorsqu'une carte est défaussée, elle est placée dans la défausse de son propriétaire, peu importe qui l'a jouée ou la contrôle à ce moment, à moins qu'elle ne provienne d'une pioche spéciale, comme la pioche Démence. Les cartes Démence que vous défaussez sont placées dans votre défausse personnelle, vous ne pouvez les remettre dans la pioche Démence que si une carte vous indique de le faire (comme la carte Démence elle-même).

Les cartes avec un effet Spécial peuvent être jouées à tout moment, même pendant le tour des autres joueurs, du moment que l'effet est applicable.

À tout moment, tous les joueurs peuvent consulter leur défausse ainsi que celles des autres joueurs.

LES FACTIONS

Cette extension contient 4 Factions qui peuvent se combiner pour former 6 armées différentes. Dans les futures extensions, de nouvelles Factions débarqueront pour essayer de conquérir le monde, et feront exploser le nombre de combinaisons possibles. Mélangez et combinez les Factions afin de trouver le style de jeu qui vous convient.

Serviteurs de Cthulhu

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu
R'lyeh wgah'nagl fhtagn!
Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu
R'lyeh wgah'nagl fhtagn!
Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu
R'lyeh wgah'nagl fhtagn!



Grands Anciens

Par-delà l'espace et le temps, ces indicibles horreurs s'en viennent, courbant... courbant...

euh, en fait personne ne sait vraiment ce qu'elles font, si ? À chaque fois qu'on en apprend un peu sur elles, on devient fou. Peut-être est-ce la démence qu'elles engendrent qui leur donne tant de pouvoir finalement...

Innsmouth

Ah... Innsmouth... ce bucolique petit village de pêcheurs des côtes de la Nouvelle Angleterre. Goûtez leurs délicieux fruits de mer. Devenez leurs délicieux fruits de mer ! Et oui, vous aussi vous pouvez vous changer en poisson et vivre aux côtés de Dagon dans les profondeurs. Avec leur teint verdâtre de mutants, ils n'ont pas l'air dangereux, pourtant les habitants d'Innsmouth sont nombreux et puissants et vous accueilleront humidement dans leur profonde communauté.



Université Miskatonic

Bienvenue pour votre premier jour à l'Université Miskatonic ! Nous allons vous former aux secrets des sciences naturelles et... autres.

Alors oui, nos cours risquent de vous paraître intenses, mais le savoir demande toujours un petit sacrifice. "Ex Ignorantia Ad Sapientiam ; E Luce Ad Tenebras".



Toujours plus !

Plus d'un joueur veut jouer avec les Grands Anciens ? Pas de problème !
Combinez deux boîtes de cette extension pour que deux joueurs puissent jouer une même Faction.
Mais n'oubliez pas : vous ne pouvez pas associer deux Factions identiques ! Et quand vous combinez ainsi deux boîtes, n'utilisez qu'un set de cartes Base.

**Vous ne connaissez pas encore
le jeu de base ? Sérieusement ?**



**Des Pirates, des Ninjas, des
Dinosaures... et plein d'autres choses
encore ! Une pure folie !**



MEME PAS MORT

**Encore plus de Factions
dans la première
extension !**



CRÉDITS

Auteur : Paul Peterson

Développement : Mark Wootton

Direction artistique : Todd Rowland

Illustration de couverture : Alex Konstad

Design : Kalissa Fitzgerald

Rédaction : Jeff Quick, Todd Rowland

Edition : Nicolas Bongiu, John Goodenough

Relecture : Mark Wootton, John Zinser

Mise en page : Kalissa Fitzgerald

Production : Dave Lepore

Image de marque : Todd Rowland

Illustrations : Brian Hagan, Alex Konstad, Benjamin Sowa, Andy Wright

Traduction française : MeepleRules.fr

Édition française, adaptation, relecture :
IELLO

Testeurs : Ken Andrews, Jon Angus, Isaac Barry, Dorothea Bauer, Joachim Bauer, Janet Bozarth, Amberle Browne, Samantha Browne, Matthew Brubaker, Paul Butler, Gary Campbell, Matt Clark, William Collie, Jeff Combos, Adam Conus, Mike Cook, Jason Crognaie, Drew Dallas, Arnold Daly, Richard

Machins trucs légaux

© 2012 Alderac Entertainment Group, Inc.

© 2013 IELLO pour la version française.
IELLO. 309 BD des Technologies.
54710 Ludres, France.

WWW.IELLO.INFO

*Smash Up, Alderac Entertainment Group et toutes les marques et images afférents sont TM et © Alderac Entertainment Group, Inc. Tous droits réservés.
Fabriquée en Chine.*

Darmohray, Colin DeBernardo, Carin Doerre, Jochen Doerre, Ben Ebell-Solomon, Mark Fortin, Allen Garrett, Jim Getz, Eric Goodheart, Earl Grant, Ken Grazier, Nate Hedrick, Brian Hutcheson, Chris Hyun, Chris Keener, Sean Kelly, Wendy Kelly, Chris Krueger, Greg Krywusha, Hannah Lodge, Eric Meli, Braden Moulton, Sean Orms, Noel Paterson, Joshua Pavlisko, Leon Phillips, Kyle Pinion, Meredith Quick, Tiffany Rau, Aaron Richardson, Shawn Riley-Rau, Ruben Riordan, Jamie Ross, David Sansfacon, Andreas Scheytt, Lee Shelton, Michael Shimek, Thomas Staudt, Birgit Uhl, Juergen Uhl, Matthew USSary, Eli Vlaisavich, Brad Wells, Chris Wilson, Alyssa Yeager.

Remerciements : L'éditeur souhaite remercier tous les fans qui continuent de soutenir ce jeu. Vous êtes supers. Nous avons pris beaucoup de plaisir à faire ce jeu et nous espérons qu'il vous en procurera tout autant au fil de vos parties.

SUIVEZ-NOUS SUR



PENSE-BÊTE

Mise en place

Chaque joueur choisit 2 Factions et les mélange pour former un paquet de 40 cartes. Il pioche ensuite une main de 5 cartes. Placez au centre de la table autant de Bases que le nombre de joueurs +1 (5 Bases pour 4 joueurs par exemple).

À votre tour

1. Appliquez les effets de début de tour.
2. Jouez au maximum 1 Créature et 1 Action, dans l'ordre de votre choix. Appliquez les effets des cartes au moment où vous les jouez.
3. Vérifiez s'il y a des Conquêtes : si oui, procédez au décompte des Bases concernées.
4. Piochez 2 cartes. Ne conservez que 10 cartes en main.
5. Appliquez les effets de fin de tour.

Conquête

1. Après avoir joué vos cartes, si la Force cumulée de toutes les Créatures présentes sur une Base est égale ou supérieure à la Résistance de la Base, la Base est conquise.
2. Les joueurs peuvent jouer des effets "Avant la Conquête".
3. Le joueur totalisant la plus grande Force avec ses Créatures est le Vainqueur : il marque les points de la première place (à gauche). Le Deuxième gagne les points inscrits au centre.
Le Troisième se contente des points de droite. En cas d'égalité, les joueurs

concernés gagnent tous les points de la place convoitée.

4. Défaussez la Base et les Créatures et Actions attachées, et remplacez-la par une nouvelle.

Victoire

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 15 PV à la fin d'un tour, le joueur ayant le plus de PV gagne. En cas d'égalité, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un seul joueur soit en tête.

Règles additionnelles

- Si une carte contredit les règles, la carte l'emporte.
- Si deux cartes se contredisent, celle indiquant que vous ne pouvez pas faire quelque chose l'emporte sur celle disant que vous le pouvez.
- Si plusieurs effets doivent être résolus en même temps, le joueur actif en détermine l'ordre.
- Vous pouvez jouer une carte même si son effet ne peut pas être résolu.
- Vous devez résoudre totalement un effet même si cela est négatif pour vous. Si une carte indique que "vous pouvez" faire quelque chose, vous pouvez choisir de le faire ou non.
- Si un effet s'applique à "n'importe quel nombre de cartes", vous pouvez choisir zéro. De même, vous pouvez jouer une carte indiquant "tous / toutes" même s'il n'y a aucune cible valide.
- Les défausses des joueurs peuvent être consultées par tous et à tout moment.
- N'oubliez pas de décompter le malus de PV des cartes Démence à la fin de la partie.