



20mn

LA NUIT DU GRAND POULPE

Règles du jeu

Il y a bien longtemps, Le Grand Poulpe, un être cosmique aux pouvoirs divins, régnait sans partage sur le monde ... Jusqu'à ce qu'un fâcheux concours de circonstances ne l'emprisonne au fond des océans. Désœuvré, il finit par s'endormir en rêvant du jour où son heure reviendrait.

Des milliers d'années plus tard, il put enfin communiquer avec quelques créatures plus réceptives que les autres : nous, pauvres humains, en instillant dans leurs songes des instructions pour préparer son retour.

Vous êtes l'un de ces élus et vous avez recruté des illuminés pour former un culte à sa gloire. Maintenant, l'heure est venue, vos rêves l'ont clairement indiqué : cette nuit les astres seront correctement alignés. Il suffira alors d'effectuer le rituel d'appel pour qu'il puisse revenir à la surface et régner à nouveau.

Vous allez donc pénétrer nuitamment dans une célèbre université anglaise pour jeunes sorciers et sorcières afin de trouver les dernières composantes magiques nécessaires à la réalisation du rituel. Car cette nuit, c'est la Nuit du Grand Poulpe !

Malheureusement, vous n'êtes pas le seul sur le coup...

Matériel

En plus de ces règles, vous trouverez dans ce jeu :

- **Un plateau de jeu** représentant les six lieux principaux de l'université : la bibliothèque, le musée, la crypte, le laboratoire, l'observatoire et le jardin botanique. Chacun de ces lieux est numéroté, de 1 à 6.
- **Une Dague de Puissance** indiquant la puissance de chaque culte sur une échelle de 7 à 1.
- **Deux plateaux recto-verso** représentant sur chaque face un septième lieu, situé en dehors de l'université (un Lieu Extérieur) : la Dimension du Rêve, le Marais d'Agoba, la Colonie Sélénite et la Cité Perdue.
- **Pour chacun des cinq cultes** : un pion 'cultistes' (représentant le chef du culte ainsi que les autres membres de celui-ci), un pion 'rejeton'

(représentant une créature monstrueuse enfantée par Le Grand Poulpe et invoquée par les cultistes), un marqueur 'puissance du culte' et une horloge de commandement.

- **Quatre jetons** de chaque catégorie de composantes (objets nécessaires à la réalisation du rituel) : grimoires, idoles de pierre, crânes, potions, cartes des étoiles, plantes et clefs d'argent.

Principe du jeu

Chaque joueur incarne le chef d'un culte voué au Grand Poulpe. Chaque groupe de cultistes devra ainsi parcourir l'université en quête des quatre composantes nécessaires à la réalisation du rituel. Lui permettant de revenir sur Terre. Le premier à réussir pourra invoquer le Grand Poulpe et ainsi bénéficier de ses faveurs.

Mise en place du jeu

- Posez le plateau de jeu au centre de la table.
- Choisissez l'un des quatre Lieux Extérieurs et placez-le à côté du plateau de jeu.

Préparation

Détachez et collez les stickers des pions cultistes et rejets en mettant bien une face et un dos pour chacun.

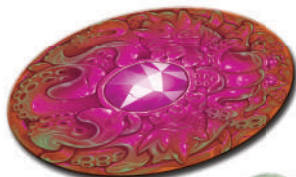
Horloge de commandement



Pion "rejeton"



Dague de puissance



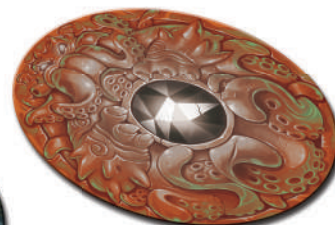
Jetons "composante"



Pion "cultistes"



Lieu Extérieur



Horloge de commandement face cachée

- Placez la Dague de Puissance près du plateau de jeu.
- Posez tous les pions 'cultistes' sur la bibliothèque, le lieu central du plateau de jeu.
- Chaque joueur récupère le matériel du culte de la couleur de son choix (2 pions, 1 marqueur, 1 horloge)
- Posez tous les marqueurs «puissance du culte» sur la Dague de Puissance. Placez-les sur la case correspondant au nombre de joueurs plus un.
- Posez sur chaque lieu un nombre de jetons 'composantes' égal au nombre de joueur moins un. Les grimoires vont dans la bibliothèque, les idoles de pierre dans le musée, les crânes dans la crypte, les potions dans le laboratoire, les cartes des étoiles dans l'observatoire, les plantes dans le jardin botanique et les clefs d'argent dans le Lieu Extérieur.

Tour de jeu

La partie se décompose en une suite de tours tous identiques au cours desquels tous les joueurs jouent simultanément. Chaque tour est composé d'une série de phases à résoudre dans l'ordre suivant :

- 1 Phase de choix :** chaque joueur utilise son horloge de commandement en secret pour choisir le lieu où il va



envoyer son rejeon (en pointant le numéro correspondant avec la grande aiguille en forme de tentacule) et le lieu où il va envoyer ses cultistes (en pointant le numéro correspondant avec la petite aiguille en forme de dague).

Il est impossible d'envoyer son rejeon et ses cultistes dans un même lieu.

Le rejeon peut être placé sur n'importe quel lieu du plateau central. Les cultistes, eux, peuvent rester sur place ou bien se rendre dans un lieu adjacent à celui dans lequel ils se trouvent **en suivant les escaliers qui relient les différents lieux**. Il leur est par exemple impossible de passer directement de la bibliothèque au jardin.

2 Phase de révélation : chaque joueur révèle ses choix quand tout le monde est prêt. Les joueurs déplacent alors leurs pions 'cultistes' et placent leurs pions 'rejeon' conformément à leurs choix.

3 Phase de résolution des conflits : lors de cette phase, on résout les conflits en suivant l'ordre dans lequel les lieux sont numérotés (on commencera donc par résoudre ce qui se passe dans la bibliothèque pour finir par le Lieu Extérieur). Plusieurs cas sont possibles :

- **Un culte (représenté par son pion "cultistes") se retrouve seul dans un lieu :** il peut alors récupérer une des composantes qui se trouvent sur ce lieu.

Attention, chaque culte ne peut posséder qu'une seule composante de chaque catégorie.

On dit alors que ce culte **domine** ce lieu. Le jeton 'composante' récupéré doit être posé devant le joueur, face visible et bien en évidence.

- **Un ou plusieurs rejeons se retrouvent dans un même lieu sans aucun pion "cultistes" sur ce lieu :** rien ne se passe. Enfin, peut-être ... mais cela ne nous regarde pas.

- **Un ou plusieurs cultes (représentés par leurs pions "cultistes") se retrouvent sur un lieu occupé par un ou plusieurs rejeons :** ils ne peuvent pas récupérer de composante et la puissance de leur culte est diminuée d'un point à cause du combat inévitable les opposant au terrible rejeon ! (déplacez les marqueurs 'puissance du culte' appropriés). Si la puissance du culte tombe à zéro, le culte est éliminé et le pion 'cultistes' est retiré du plateau de jeu (son joueur ne participe plus à la partie). Notez que le pion 'rejeon' de ce culte reste sur le plateau jusqu'à la fin du tour.

- **Plusieurs cultes (représentés par leurs pions "cultistes") se retrouvent**

Partie à trois joueurs ou partie rapide :

si vous jouez à trois ou que vous désirez jouer plus rapidement (de 10 à 20 minutes), vous pouvez choisir de jouer sans Lieu Extérieur. Dans ce cas, les deux règles suivantes s'appliquent :

- Indiquer la même direction avec la petite aiguille et la grande est considéré comme une erreur de manipulation de l'horloge de commandement (aussi bien pour les cultistes que pour les rejeons).
- Il ne faut plus que trois composantes différentes pour remporter la victoire.

Variante pour les joueurs les plus expérimentés : quand un joueur récupère une composante, il place le jeton correspondant devant lui mais face cachée. Ainsi, les autres joueurs devront se souvenir de ses agissements pour espérer lui barrer la route.

dans un même lieu (mais sans aucun rejeon sur ce lieu) : les joueurs concernés doivent alors discuter afin d'aboutir à l'une des solutions suivantes.

- **Rien ne se passe :** les cultistes se toisent sans agir.
- **L'un des cultes prend une composante :** l'un des cultes peut prendre une composante



comme si les autres cultes n'étaient pas présents (il **domine** donc ce lieu). Les autres cultistes font profils bas.

- Affrontement : si aucun accord ne peut être trouvé ou si l'un des joueurs désire aller jusqu'à l'affrontement, tous les cultes présents voient leur puissance diminuer d'un point (déplacez les marqueurs 'puissance du culte' de tous les cultes présents sur le lieu de l'affrontement).

4 Phase de vérification des conditions de victoire :

Quand un culte a récupéré sa quatrième composante (et que la puissance de son culte est au moins égale à 1 à la fin du tour), la partie prend fin immédiatement et ce culte est déclaré victorieux.

Si plusieurs cultes ont récupéré quatre composantes, le culte victorieux est celui qui a récupéré un grimoire. Si l'égalité persiste, le culte victorieux est celui qui a récupéré une idole de pierre, puis un crâne, une potion, une carte des étoiles, une plante et enfin une clef d'argent (il s'agit de l'ordre de priorité correspondant au numéro des lieux dans lesquels ces composantes sont trouvées). Si deux cultes (ou plus) sont toujours à égalité, c'est celui

dont la puissance est la plus importante qui l'emporte.

5 Phase de révocation :

si aucun culte n'est victorieux, chaque joueur récupère son pion 'rejeton' et un nouveau tour peut commencer. Les pions 'cultistes' restent sur le plateau, sur les lieux qu'ils occupent.

Lieux Extérieurs

Les Lieux Extérieurs sont, comme leur nom l'indique, des lieux qui ne se trouvent pas à l'intérieur de l'université mais bien au-delà, sur d'autres planètes, dans des dimensions parallèles ou même en d'autres époques. Tous obéissent à quelques règles générales communes et proposent quelques règles spécifiques qui leur sont propres. Les règles communes sont les suivantes :

• **Se rendre dans un Lieu Extérieur :** les horloges de commandement ne permettent pas de désigner directement un Lieu Extérieur. Pour y accéder, il faut donc orienter la petite et la grande aiguille dans la même direction (quelle qu'elle soit). En faisant cela, les cultistes réalisent le rituel leur permettant de se rendre

sur ce Lieu Extérieur mais ne peuvent pas accomplir celui permettant d'invoquer des rejetons ce tour.

Un joueur désirant envoyer son pion "cultistes" vers le Lieu Extérieur n'utilisera donc pas son pion 'rejeton' ce tour-ci.

• **Résolution des conflits :** les conflits se résolvent normalement dans les Lieux Extérieurs, il est donc possible de récupérer une clef d'argent comme n'importe quelle composante.

• **Quitter un Lieu Extérieur :** pour quitter un Lieu Extérieur désignez simplement deux lieux à l'aide de votre horloge de commandement (les cultistes peuvent réapparaître dans n'importe quel lieu de l'université et invoquer des rejetons en même temps). Il est aussi possible de rester sur place en désignant un même lieu avec les deux aiguilles.



Parole, messes basses et trahisons

Il est parfaitement possible de parler pendant la partie afin de communiquer, par exemple, ses intentions et, éventuellement, de mettre un plan au point pour mettre un culte ayant pris un peu trop d'avance.

IL EST CEPENDANT INTERDIT DE :

- Faire des messes basses avec un ou plusieurs autres joueurs. Les discussions doivent être audibles par tous et il est interdit d'utiliser de codes secrets ou de signes pour communiquer.
- Montrer directement la position de ses aiguilles sur son horloge de commandement et de ne plus y toucher par la suite. Aucun joueur ne doit avoir de certitude sur le choix de ses adversaires.

Il est par contre tout à fait autorisé de mentir, de trahir, de ne pas tenir ses promesses...

Erreurs de manipulation

Si un joueur se trompe en manipulant l'horloge de commandement en indiquant un lieu que ses cultistes ne peuvent pas atteindre ou en positionnant la petite aiguille entre deux lieux de manière trop imprécise, son pion 'cultistes' ne sera pas déplacé pendant la **phase de révélation**. Cependant, la confusion provoquée par cette grave erreur de commandement a deux conséquences (couchez le pion 'cultistes' pour vous en souvenir) :

- La puissance du culte diminue d'un point (peut-être le cultiste s'est-il perdu à moins qu'il n'ait déserté ?)
- On considérera que le culte n'est pas présent dans ce lieu lors de la **phase de résolution des conflits** (les cultistes sont occupés à chercher la sortie). Cela a pour conséquence que le culte ne peut prendre de composante ce tour-ci, qu'il ne peut pas empêcher un autre culte de le faire et qu'il ne peut pas participer aux négociations. En contrepartie, le culte ne peut pas subir plus de dommage (ni de la part des rejets, ni de la part d'autres cultes).

Notez que c'est le seul cas où le pion 'cultistes' et le pion 'rejeton' d'un même joueur peuvent se retrouver dans un même lieu.

Si c'est la grande aiguille qui est mal positionnée (entre deux lieux), le culte n'invoquera pas de rejeton ce tour-ci (il ne place pas son pion 'rejeton' sur le plateau). Si le joueur place ses deux aiguilles sur le même lieu, alors il se conformera aux règles de déplacement vers le Lieu Extérieur.

Les différents Lieux Extérieurs



La Dimension du Rêve

La Dimension du Rêve est une dimension parallèle dans laquelle il est possible d'entrer en rêvant ou en passant par l'un des rares

passages physiques qui se trouvent souvent dans des lieux inattendus. Si ces terres peuvent être dangereuses pour le voyageur inexpérimenté, elles offrent de nombreuses opportunités pour ceux qui savent en tirer le meilleur parti. Ainsi, tout chef de culte pourra profiter de son séjour sur place pour recruter quelques membres de plus et assurer une bonne vitalité à son groupe.

• Tout joueur dont le pion 'cultistes' se trouve dans la Dimension du Rêve peut augmenter d'un point la puissance de son culte (jusqu'à un maximum de sept) à la fin de la phase de résolution des conflits. Cela est cependant impossible si le culte perd un membre (suite à un conflit avec d'autres cultistes) ou s'il récupère une clef d'argent lors de ce tour (un culte obtenant la domination dans les Contrées du Rêve doit donc choisir entre récupérer un cultiste ou cette composante).

La Dimension du Rêve permet d'obtenir des parties un peu plus longues et un peu plus tactiques. En récupérant des cultistes, les différents joueurs pourront temporiser le jeu et éviteront plus facilement les éliminations directes. Attention toutefois

à ne pas vous laisser distancer par les autres joueurs pendant que vous révassez...



Le Marais d'Agoba

Le Marais d'Agoba est un endroit dont la localisation exacte reste mystérieuse. Plusieurs voyageurs affirment l'avoir parcouru en différents points du globe, sur d'autres planètes ou même dans d'autres dimensions. L'une des explications possibles pourrait être que le Marais d'Agoba se trouve au point de jonction des mondes, partout et nulle part à la fois. Toujours est-il qu'un chef de culte expérimenté saura utiliser les propriétés de ce lieu étrange pour jouer de mauvais tours à ses adversaires.

• Si un culte obtient la domination du Marais d'Agoba, il peut, après avoir éventuellement pris une clef d'argent, échanger l'une de ses composantes contre

L'une des composantes d'un autre culte de son choix. L'échange doit aboutir à une situation conforme aux règles du jeu : aucun culte ne peut se retrouver avec deux exemplaires de la même composante à l'issue de l'échange.

Les effets du Marais d'Agoba sont subtils et ne modifieront pas significativement la durée de jeu mais permettront davantage d'interaction entre les joueurs qui se trouvent en tête et favoriseront ainsi les retournements de situation.



La Colonie Sélénite

Si la surface de la Lune n'a plus de secret pour l'Homme depuis longtemps, il n'en va pas de même pour ce qui se passe en dessous. En effet, une race d'extraterrestres y a établi une colonie afin de surveiller l'espèce humaine et de pouvoir s'approvisionner en individus frais pour leurs terrifiantes

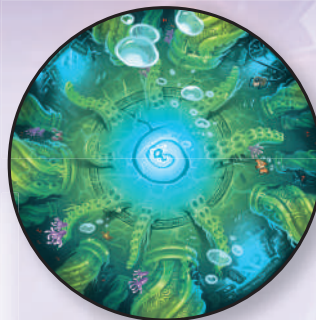
expériences. Un chef de culte n'hésitera pas à sacrifier l'un de ses hommes en échange de quelques faveurs...

• Si un culte obtient la domination de la colonie Sélénite, il peut, au lieu de prendre une clef d'argent, sacrifier l'un de ses membres (la puissance du culte est alors diminuée d'un point) afin de désigner un autre culte qui sera ciblé par les extraterrestres. Le joueur contrôlant ce culte doit immédiatement défausser l'une des composantes (de son choix) qu'il a en sa possession. Cette composante retourne alors dans le lieu où elle a été trouvée.

Contrôler la Colonie Sélénite vous offre un avantage très important sur l'ensemble des autres cultes et permet de rééquilibrer une partie où l'un d'entre eux aurait pris une avance décisive. Attention ! Si les parties deviennent très tactiques avec ce lieu, elles promettent également d'être plus longues et pleines de rebondissements !

La Cité Perdue

Elle mystérieuse engloutie sous les flots, la Cité Perdue n'est rien d'autre que la demeure du Grand Poulpe Lui-même. En temps normal,



la simple vue de son architecture non-euclidienne suffit souvent à rendre un homme totalement fou. Cette nuit, les conséquences pourraient être bien plus désastreuses encore...

• Lors de la phase de résolution des conflits, juste avant de déterminer ce qui se passe dans la Cité Perdue, diminuez d'un point la puissance de tous les cultes présents dans ce lieu maudit. Terminez ensuite normalement la résolution de cette phase.

Contrairement aux autres Lieux Extérieurs, la Cité Perdue est dangereuse mais n'apporte aucun bénéfice aux cultes qui osent s'y aventurer (autre que celui de proposer une clef d'argent). Il est donc probable que la plupart des cultes resteront de préférence dans l'université ce qui rendra les affrontements sur place encore plus intenses.

Crédits

Auteur : Frédéric Morard
Illustrateur : Jean-Baptiste "Djib" Reynaud
Conception graphique : Origames



Editeur : Superludé - 26, Ermitage de Sénart - 91330 Yerres - FRANCE - Fabriqué en Chine/Made in China.



©2014 Superludé Editions. Tous droits réservés.

Site web :

www.superludé.fr

Distribué par IELLO, 309 boulevard des technologies, 54710 Ludres, France

