



2-5



12+



60-90

The Big Book of Madness

Le 5^e élément

Vous pensiez en avoir fini avec ce livre maudit... vous aviez tort. Venus des tréfonds de la reliure, suintant à travers les pages, d'autres monstres passent à l'attaque. Plus redoutables, plus terrifiants que les précédents, ils dégoulinent de Matière Noire.

La Matière Noire. Le Cinquième Élément. Il s'agissait pour vous d'une simple rumeur, et vos professeurs avaient toujours refusé d'en parler, si bien que vous pensiez qu'il s'agissait d'un mythe !

De toute évidence, vous aviez tort, et le passage aux travaux pratiques va être... brutal. Soyez prudent, en plus d'être plus puissants, ces monstres feront ressurgir vos peurs les plus secrètes. Parviendrez-vous à refermer le livre sans vous laisser tétaniser par vos phobies ?



Règles du Jeu

PRÉSENTATION DE L'EXTENSION

The Big Book of Madness : le 5^e Élément est une extension pour le jeu The Big Book of Madness. Votre objectif reste le même : refermer ce livre avant que la folie ne vous emporte, mais l'apparition de la Matière Noire et des Phobies pourraient bien vous compliquer la tâche...

La Matière Noire et les Phobies sont deux modules distincts qui peuvent être joués ensemble ou séparément.

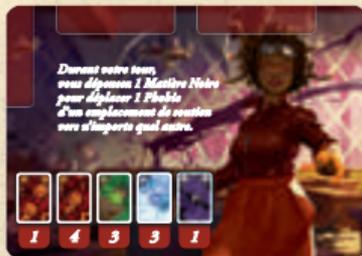
Matière Noire



Ce module ajoute le V^e Élément, la Matière Noire, et les éléments de jeu suivants : le Livre Noir, les Malédictions Noires, les Monstres Noirs et de nouveaux Magiciens. Vous aurez également besoin des jetons Matière Noire et des cartes Matière Noire. Il peut se jouer avec ou sans le module des Phobies.

Matériel

- 4 fiches Magicien (avec une aide de jeu au verso)



- 16 cartes Phobie



- 5 jetons Matière Noire
- 20 cartes Livre Noir (4 pages Couverture avec une page Sort Noir au verso, 12 pages Intérieures avec un Sort Noir au recto et au verso, et 4 pages Dos avec un Sort Noir au recto et le dos du livre au verso)



- 12 cartes Malédiction Noire



- 28 cartes Matière Noire (de valeur 1)



- 13 cartes Grimoire (3 pages Couverture **1** avec un Monstre au verso, 10 pages Intérieures avec un effet au recto et un Monstre au verso **2**)



Mise en place

La mise en place reste identique à celle du jeu de base, à l'exception des éléments suivants :

- **Lors de l'étape ③**, mélangez aussi les cartes Malédiction Noire et placez-les en pile à côté des autres Malédictions.
- **Lors de l'étape ④**, formez une 9^e pile avec les cartes Matière Noire dans la réserve d'Éléments.
- **Lors de l'étape ⑥**, ajoutez les nouveaux Magiciens à ceux du jeu de base, puis chaque joueur choisit son Magicien.

Certains Magiciens sont plus ou moins intéressants, selon les modules avec lesquels vous jouez.

• Lors de l'étape ⑦ :

- Placez sur la partie droite de l'autel la page Fin du jeu de base, face Échec/Bonus visible. Mélangez les pages Intérieures Monstre Noir et piochez-en au hasard, en fonction du niveau de difficulté souhaité (tableau ci-dessous). Complétez avec des pages Intérieures du jeu de base, afin d'avoir 5 pages au total. Mélangez-les et placez-les sans les regarder, face Échec/Bonus visible sur la page Fin.

Nombre de Monstres Noirs	Niveau de difficulté
3	Facile
4	Intermédiaire
5	Difficile

- Ajoutez les nouvelles cartes Couverture à celles du jeu de base et piochez-en une, au hasard. Placez-la sur les autres pages, face cachée.

- **Lors de l'étape ⑪**, placez les jetons Matière Noire avec les autres jetons Élément.

• Composez le Livre Noir.

- Triez les pages de gauche (côté Signet) du Livre Noir par valeur.
- Piochez une page de valeur 1 et posez-la sur la table, face Signet visible. Piochez une page de valeur 2 et posez-la sur la précédente, face Signet visible. Procédez ainsi pour les pages de valeurs 3 et 4, puis ajoutez une carte Dos, face cachée, tirée au hasard. Essayez de ne pas regarder les effets des différentes cartes.
- Une fois le Livre Noir complété, retournez-le et posez-le dans la Bibliothèque, à côté des Sortilèges. Ouvrez la première page. Vous devriez avoir une page Signet de valeur 1 à gauche et une page Flèche de valeur 2 à droite.

Lecture du Livre Noir



- 1 Page de gauche (Signet)
- 2 Page de droite (Flèche)
- 3 Coût en Matière Noire
- 4 Effet du Sort Noir

Les pages du Livre Noir sont des Sorts, et non des Sortilèges. Un Sortilège possède une variable **X**, un Sort n'en possède pas.

Déroulement de la partie

Les règles du jeu de base s'appliquent normalement et sont complétées par les règles concernant la Matière Noire, présentées ci-dessous.

La Matière Noire n'est pas un Élément et ne se comporte donc pas comme tel.

Acquérir une carte Matière Noire

Il n'existe que des cartes de valeur 1, il n'est donc pas possible d'acquérir des cartes Matière Noire de valeur 2 ou 3.

Pour Acquérir une carte Matière Noire, vous devez dépenser 2 cartes Élément de couleur différente. La carte ainsi acquise est placée directement dans votre main. Vous ne pouvez pas défausser de cartes Matière Noire pour en Acquérir d'autres.

Utilisation de la Matière Noire

La Matière Noire ne peut être utilisée que pour réaliser les Actions suivantes :

- Détruire les Malédiction Noires ;
- Utiliser le Livre Noir.



DÉTRUIRE LES MALÉDICTIONS NOIRES

Lorsque vous révélez un Monstre avec un symbole Matière Noire, placez une carte Malédiction Noire en suivant les règles de placement habituelles.

Une Malédiction Noire se présente exactement comme une Malédiction classique. Elle ne peut être détruite qu'avec 4 cartes Matière Noire.

Vous ne pouvez pas prendre de carte Matière Noire en récompense après avoir détruit une Malédiction, quelle que soit sa couleur.

UTILISER LE LIVRE NOIR

Une fois dans votre tour de jeu, durant la phase d'Action, vous pouvez utiliser le Livre Noir et activer l'un des deux Sorts visibles. **Pour activer un Sort Noir**, vous devez payer son coût d'Activation en défaussant suffisamment de cartes Matière Noire.

Les Sorts Noirs n'ont pas de variable, leur effet ne peut donc jamais être multiplié.

Lorsque vous lancez le Sort Noir de la page de gauche (Signet), appliquez simplement son effet.

Lorsque vous lancez le Sort Noir de la page de droite (Flèche), appliquez son effet puis tournez cette page pour continuer votre lecture du Livre Noir. Vous ne pouvez pas tourner la page sans lancer le Sort au préalable. Les Sorts de la page de droite ne peuvent donc être utilisés qu'une seule fois par partie.

Lorsque vous lancez le Sort Noir de valeur 5, le Livre Noir se referme et vous ne pouvez plus l'utiliser.

Créer un Élément Spontané

À tout moment, durant l'une de vos Actions, vous pouvez défausser 2 cartes Matière Noire pour créer virtuellement un Élément de valeur 1. Cet Élément n'est pas ajouté à votre main, il est seulement comptabilisé lors de votre Action. Vous ne pouvez pas conserver cet Élément virtuel pour une Action ultérieure.



Exemple : Pour détruire cette Malédiction Terre, vous pouvez dépenser 3 cartes de valeur 1 [Élément Terre] + 2 cartes [Matière Noire].

Il est possible de soigner des Folies avec des Éléments Spontanés. Vous pouvez, par exemple, soigner 1 carte Folie avec 1 carte Élément + 2 cartes Matière Noire ou avec 4 cartes Matière Noire.

2 cartes Matière Noire seules ne permettent pas de soigner les Folies.

Description des Malédiction Noires



Tous les joueurs perdent leur Pouvoir jusqu'au prochain Monstre.

Si vous jouez avec la Magicienne bleue du jeu de base, elle doit défausser les cartes en soutien pour n'en avoir plus que trois. **S'il y avait des Phobies** sur 4 ou 5 de ses emplacements, elle est éliminée.

Si vous jouez avec le Magicien vert du jeu de base, il perd son sixième Sortilège (au choix).



Tous les joueurs détruisent 1 carte Élément de valeur 2 ou 3 de leur main et placent 2 ou 3 cartes de valeur 1 de même type sur leur défausse.

Vous pouvez choisir quelle carte de votre main vous détruisez. Placez les cartes obtenues sur votre défausse.

S'il n'y a pas assez de cartes de valeur 1, distribuez-les une à une entre les joueurs concernés dans l'ordre du tour, en commençant par le Joueur actif. **Si vous n'avez pas de carte de valeur 2 ou 3** en main, ne faites rien.



Ajoutez 1 Malédiction Matière Noire sur la prochaine case Malédiction.

Piochez la prochaine Malédiction Noire et ajoutez-la sur la case Malédiction suivante (si possible). **S'il y a déjà une Malédiction sur cette case**, posez la nouvelle au-dessus légèrement décalée pour garder le texte de celle du dessous toujours visible. **Ces Malédiction se déclenchent normalement et au même moment**, en commençant par celle du dessus. Vous pouvez les détruire dans l'ordre qui vous convient.

Phobies

Ce module ajoute des cartes Phobie. Il peut être joué avec ou sans le module **Matière Noire**. Les Phobies sont des cartes Folie, auxquelles s'ajoute une contrainte permanente. Elles sont considérées comme des Folies pour tous les effets du jeu.

Note : Elles peuvent être soignées à l'aide de 2 cartes Élément.

Mise en place

Lors de l'étape ② de la mise en place, constituez le paquet de Folies comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Mélangez ce paquet puis placez-le, face visible, sur l'emplacement du plateau prévu à cet effet.

Nombre de joueurs	Composition du paquet
2	10 Phobies + 10 Folies
3	12 Phobies + 13 Folies
4	14 Phobies + 16 Folies
5	16 Phobies + 19 Folies

Déroulement de la partie

Les cartes Phobie se comportent exactement comme les cartes Folie, à l'exception des règles ci-dessous. La pile Folie étant placée face visible, **vous savez à tout moment si la prochaine Folie est une Phobie**, et pouvez donc anticiper ses effets. Lorsque vous devez recevoir une carte Folie alors qu'une Phobie est sur le dessus de la réserve, placez-la normalement sur votre défausse.

- **Lors de la phase de Récupération**, après avoir pioché vos 6 cartes, placez immédiatement vos éventuelles Phobies en soutien. Faites de même lorsque vous recevez une Phobie directement en main.
- **Si vous n'avez plus d'emplacement libre en soutien**, posez votre Phobie sur l'une de vos cartes en soutien, qui n'est pas une Phobie. Celle-ci est alors écrasée et ne sera plus disponible, jusqu'à ce que votre Phobie soit soignée ou déplacée.

Description des Phobies

- Si vous devez placer une Phobie en soutien mais que celui-ci contient déjà une Phobie, vous êtes éliminé.
- Le texte de la Phobie s'applique à vous uniquement, dès l'instant où vous la mettez en soutien. Ses effets ne concernent pas les autres joueurs mais sont permanents pour vous, y compris pendant leur tour. Le texte de la Phobie est actif jusqu'à ce qu'elle soit soignée.
- Si plusieurs joueurs doivent recevoir une Folie en même temps, distribuez-les dans l'ordre du tour de jeu aux joueurs concernés, en commençant par le Joueur actif.
- Lorsqu'une Folie ou une Phobie est soignée, elle est placée sous la pile Folie du plateau, face visible.



**Recevez 2 Folies
lorsque vous mélangez
votre défausse.**

Lorsque votre pioche est vide et que vous devez mélanger votre défausse, ajoutez 2 Folies au lieu d'une à votre défausse.



**Détruire une
Malédiction vous coûte
1 Élément correspondant
supplémentaire.**

Lorsque vous détruisez une Malédiction, vous devez dépenser 1 carte Élément supplémentaire, correspondant au type de la Malédiction. S'il s'agit d'une Malédiction Multi-Éléments, vous pouvez donc dépenser 1 carte supplémentaire de n'importe quel Élément. Si vous détruisez une Malédiction avec 1 jeton, l'Élément supplémentaire peut être de la couleur du jeton.



L'Activation des Sortilèges vous coûte 1 Élément supplémentaire.



Vous ne pouvez plus faire l'Action Soigner (sauf pour cette carte).



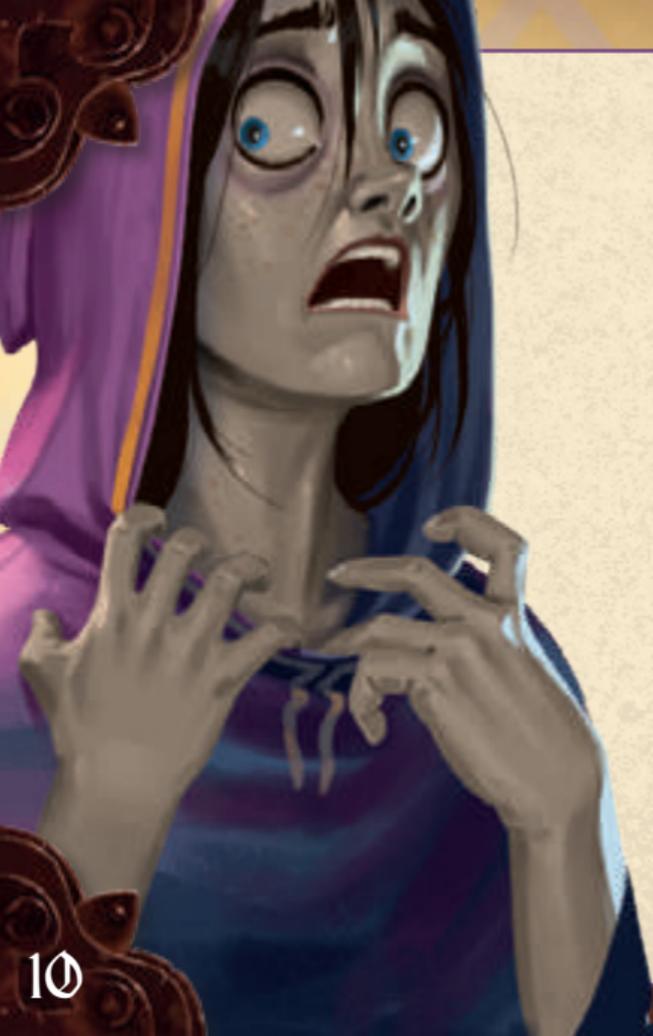
Vous ne pouvez plus utiliser de carte en soutien (même les vôtres).



Vous ne pouvez plus défausser d'Éléments pour Soigner une Folie (sauf cette carte), durant votre tour ou celui des autres joueurs. Ceux-ci peuvent vous soigner normalement. Les effets de soin des Sortilèges et des bonus de Monstres fonctionnent normalement.

Vous n'avez plus accès aux cartes placées en soutien pour effectuer des Actions, mais vous pouvez toujours placer des cartes en soutien. Vos cartes en soutien subissent normalement les effets des Sortilèges, des Monstres, etc.





Le marqueur Invocation avance de 2 au début de votre tour.

Lors de la phase de **Monstre**, le **marqueur Invocation** avance de 2 cases. Appliquez les effets des éventuelles **Malédiction**s que vous rencontrez. Si le marqueur est sur la case 5, résolvez normalement l'arrivée d'un nouveau **Monstre**, puis avancez directement sur la case 2.



À la fin de votre tour, complétez votre main à 5 cartes au lieu de 6.

Lors de la phase de **Récupération**, piochez ou défaussez des cartes jusqu'à en avoir **exactement 5 en main**. Si vous avez 5 **Folies**, vous êtes éliminé de la partie.



L'effet des Malédiction ciblant tous les joueurs est doublé pour vous.

Appliquez deux fois l'effet de toute **Malédiction** ciblant tous les joueurs, même lors du tour d'un autre joueur. Si cette **Malédiction** s'applique à tous les joueurs, tous l'appliquent normalement, sauf vous, que vous soyez le **Joueur actif** ou non.



Vous ne pouvez redresser qu'un seul Sortilège pendant la phase de Concentration.

Au début de votre tour, si plusieurs Sortilèges sont épuisés devant vous, vous ne pouvez en redresser qu'un seul. Les autres restent épuisés. Une fois cette Phobie soignée, vos Sortilèges restent épuisés jusqu'à votre prochaine phase de Concentration.



Acquérir 1 carte Élément vous coûte 1 Élément identique de plus.

Lorsque vous voulez Acquérir une carte Élément, vous devez dépenser 1 carte Élément de plus, du type correspondant.

Si vous voulez Acquérir une carte Feu de valeur 2, vous devez dépenser 3 cartes Feu de valeur 1.



Vous ne pouvez plus faire d'Action utilisant le Feu.

Cette Phobie vous interdit de faire toute Action nécessitant une carte de l'Élément désigné. Vous ne pouvez ni détruire de Malédiction Multi-Éléments, ni vous soigner à l'aide d'une carte de cet Élément. Vous ne pouvez pas non plus créer d'Élément Spontané de cet Élément.

Si ce Magicien place en soutien la Phobie « Vous ne pouvez plus faire d'Action avec l'Élément Air », son pouvoir n'est plus valide, jusqu'à ce que la Phobie soit soignée ou déplacée.



**Vous ne pouvez plus
utiliser votre Pouvoir.**

Tant que cette Phobie est dans votre soutien, le pouvoir de votre Magicien ne s'applique plus.

Si vous jouez la Magicienne bleue du jeu de base et que vous avez plus de 3 cartes en soutien, défaussez-en qui ne soient pas des Phobies. Si vous avez au moins 4 Phobies, vous êtes éliminé. Si vous jouez le Magicien vert du jeu de base, détruisez votre sixième Sortilège (au choix).

Sin de la partie

La fin de la partie se déroule exactement comme dans le jeu d'origine.

Lexique complémentaire

JOUEUR ACTIF

- Certaines Malédiction s'appliquent uniquement au joueur qui possède le jeton Joueur actif lorsque la Malédiction est déclenchée.
- Si l'effet d'apparition d'un Monstre cible le Joueur actif, cet effet ne s'applique qu'au tour en cours, et non sur toute la durée d'apparition du Monstre.

Crédits

Auteur : Maxime Rambourg
Illustrateur : Naiade
Gestion de projet : Ludovic Papaïs
Rédaction : Delphine Brennan
Relecture : Alain Wernert, Mathilde Audinet & Xavier Taverne
Graphistes : Estelle Patout & Vincent Mougnot

©2019 IELLO. Tous droits réservés.
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 HEILLECOURT

www.iello.com

