

# AUZTRALIA

MARTIN WALLACE

## La REVANCHE des GRANDS ANCIENS

*Dans cette extension, les créatures du Mythe cherchent à se venger des blessures de guerre d'AuZtralia!*

*Un joueur dirige les Grands Anciens dans leur quête de vengeance. Ils ont leur propre condition de victoire et des actions totalement nouvelles.*

*Pendant ce temps, les joueurs humains ont des ports renforcés, plus de flexibilité de recrutement de personnages et une nouvelle unité militaire, l'Avant-Poste.*



# Matériel

30 cartes  
Mythe



30 cartes  
Mythe  
Solo



5 cartes  
de résumé



4 nouveaux Ports



8 Avant-Postes



26 tuiles Apparition : normales  
ou dangereuses



Pions de PV et de Santé Mentale  
supplémentaires



# MISE EN PLACE

1. Disposez le plateau de jeu, les plateaux de joueurs, les pièces de jeu, les ressources, les cartes Personnage, les cartes Grand Ancien et les Unités Militaires normalement.
2. Déterminez quel joueur prendra le rôle des Grands Anciens.
3. Les joueurs humains commencent chacun avec...

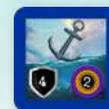
- Plus de ressources qu'à la normale :

**6 OR 3 FER 3 CHARBON**



- Deux Infanteries et un Personnage sélectionné dans le tableau dans l'ordre du tour. Après le choix de chaque joueur, remplissez le tableau.

4. Découvrez le pays et placez les ressources normalement, mais à la place des tuiles Grand Ancien, placez des tuiles Apparition normales face visible. Si plusieurs tuiles indiquent le placement d'un Grand Ancien sur le même hex, retournez la tuile Apparition sur sa face Dangereuse (+1), pour indiquer qu'un Grand Ancien de plus haut niveau peut apparaître ici.
5. Les joueurs humains placent chacun leur nouveau Port sur leur face de valeur « 4 », dans le sens inverse du tour.
6. Ne formez pas le paquet de cartes Révélation. Elles ne sont pas utilisées lors de cette partie. Les espaces illuminés sur la Piste du Temps n'ont pas d'effet.



7. Les disques des joueurs, y compris le disque Grand Ancien, commencent tous sur l'espace de la Piste du Temps correspondant au nombre de joueurs **humains**. Le disque Grand Ancien commence au-dessous de la pile.



*Cet exemple montre une partie à trois joueurs avec deux joueurs humains et un Grand Ancien.*

8. Le Joueur Grand Ancien (JGA) mélange le paquet Mythe puis pioche trois cartes pour constituer sa main de départ.



9. Le JGA pioche un total de 19 tuiles Grand Ancien : neuf Niveau 1, six Niveau 2 et quatre Niveau 3 et les garde en piles par niveau. Le JGA peut les examiner mais les conserve secrètes.



x 9



x 6



x 4

10. Comme dans une partie de base, le joueur avec le disque au sommet de la pile en dernière position de la Piste du Temps est le joueur actif. Ceci s'applique également au JGA.



# JOUER LA PARTIE

Les joueurs humains utilisent les règles du jeu de base, à l'exception de :

## 1) TUILES APPARITION

Les tuiles Apparition vides peuvent être attaquées par n'importe quel type d'Unité et sont automatiquement retirées. Conservez les tuiles Apparition que vous éliminez. Elles rapportent chacune 1 PV à la fin de la partie.



- Si une attaque sur un Grand Ancien réussit, une tuile Apparition empilée dessous est également retirée, s'il n'y a plus de Grand Ancien sur elle.
- Dans le cas d'une victoire partagée, chaque joueur concerné gagne immédiatement un pion 1 PV et la tuile Apparition est défaussée.
- Si un Kangourou est révélé, il est retiré, mais la tuile Apparition reste en place.
- Vous ne pouvez pas construire des rails dans un hex contenant une tuile Apparition.

## 2) ATTAQUE D'UN PORT

Les Ports ont désormais leur propre capacité de défense, commençant à 4 et pouvant descendre à 2.



- Pendant un combat, vous pouvez assigner des cubes de dégâts violets au Port au lieu des autres Unités. Cependant, les dégâts aux Dirigeables doivent toujours être assignés aux Dirigeables.
- Si votre Port survit à une attaque, retirez les dégâts à la fin du Combat. Si votre Port prend deux dégâts ou plus, retournez votre pion de Port sur sa face 2. Il y restera pour le reste de la partie.
- Si vous n'avez pas d'Unités quand votre Port est attaqué, le Port combat comme une Infanterie, avec sa Force indiquée (2 ou 4).
- Quand un Port est attaqué, gagnez la Santé Mentale indiquée sur le pion de Port et retirez ensuite les pions temporaires quand le combat est terminé.

## 3) AVANT-POSTES

Les joueurs humains ont maintenant une Unité Militaire supplémentaire : l'Avant-Poste. Lorsque vous achetez une Unité Militaire, vous pouvez



payer deux Or supplémentaires pour placer en plus un Avant-Poste. Vous pouvez acheter un Avant-Poste sans acheter d'autres Unités mais vous devez toujours utiliser l'action Acheter une Unité Militaire. Il doit être placé au moment où il est acheté.

- Un Avant-Poste peut être placé sur n'importe quel hex vide sur votre réseau de chemin de fer. Il compte comme une cible pour le mouvement des Grands Anciens. Il a une portée de 0.
- Vous ne pouvez pas placer un Avant-Poste si votre réseau de chemin de fer est bloqué ou déconnecté.
- Si un Grand Ancien atteint votre Avant-Poste, vous pouvez répondre immédiatement en envoyant jusqu'à trois Unités de votre Caserne du Port à l'Avant-Poste, par exemple, deux Infanteries et un Train. Cependant, vous ne pouvez pas envoyer d'unités si le chemin de fer est bloqué ou détruit sur le retour vers votre Port.
- **Il n'y a pas de coût en Points de Temps (PT) ni en Or pour cette défense.** L'Avant-Poste combat comme une Infanterie et peut prendre deux dégâts. Quand un symbole Infanterie apparaît sur une carte Grand Ancien et que le joueur a à la fois de l'Infanterie et un Avant-Poste dans la bataille, seul un dégât est infligé, et non deux.
- Pour ce qui est du mouvement, les Avant-Postes sont traités comme des Ports. Les Grands Anciens se déplaçant sur un Avant-Poste arrêtent leur mouvement et toutes les cartes pour le mouvement sont résolues avant de résoudre le Combat.
- Les Avant-Postes ne peuvent pas faire retraite (même avec Caporal Jones) et continuent à combattre même si toutes les autres Unités ont fait retraite.
- Si un Avant-Poste est endommagé quand la perte en Santé Mentale oblige à faire retraite, il est éliminé.
- À la fin du Combat, un Avant-Poste endommagé est réparé. Les Avant-Postes peuvent être reconstruits s'ils sont éliminés. Si éliminé, le JGA gagne 2 PV immédiatement.

## 4) PERSONNAGES

Quand vous Recrutez de l'Aide, vous pouvez choisir de déplacer une carte disponible sous le paquet et de recompléter le tableau avant de sélectionner une carte. Si le JGA élimine une carte du tableau, remplissez-le immédiatement.



## ACTIONS DU GRAND ANCIEN

En tant que Joueur Grand Ancien, vous faites des actions quand vous êtes le joueur actif, selon la position de votre disque violet sur la Piste du Temps.

Vous choisissez quelles actions faire parmi les quatre suivantes :  
**PLACER, RÉVÉLER, DÉPLACER, INVOQUER.**

Chacune de ces actions déplacera votre disque violet d'UN Point de Temps (PT). Vous pouvez faire n'importe quelle action dans n'importe quel ordre, autant de fois que vous le souhaitez tant que vous êtes le joueur actif (vous pouvez Déplacer, Déplacer, puis Invoquer pour 3 PT).

Vous pouvez également jouer des cartes Mythe de votre main à votre tour. Une carte coûte 0, 1 ou 2 PT, comme indiqué sur la carte.

### PLACER

Tirez au hasard une tuile Grand Ancien de la pile où vous en avez le plus (vous devrez ainsi toujours placer une tuile Niveau 1 d'abord). Vous pouvez la regarder avant de la placer. Elle doit être placée face cachée au-dessus d'une tuile Apparition **inoccupée**.

Si deux piles de tuiles sont à égalité pour le plus grand nombre, vous pouvez choisir dans laquelle piocher. Vous pouvez choisir une tuile d'un niveau inférieur même s'il y en a moins (placer une tuile Niveau 2 s'il y a plus de tuiles Niveau 3 est possible).

Par exemple : à un moment de la partie, les piles de tuiles ne sont pas égales, Niveau 1 x 5 ; Niveau 2 x 4 ; Niveau 3 x 4. Alors le joueur doit prendre une tuile du paquet Niveau 1. Désormais, les paquets sont tous égaux (4 tuiles), le joueur pourra prendre de n'importe quel paquet. Il en prend une du paquet Niveau 3. Les paquets étant maintenant inégaux (Niveau 1 x 4 ; Niveau 2 x 4 ; Niveau 3 x 3), le joueur peut prendre une tuile Niveau 1 ou niveau 2 mais pas Niveau 3.

Une tuile peut être placée sur n'importe quel hex de niveau égal ou supérieur.

Vous ne pouvez pas Placer sur une tuile Apparition qui a déjà un Grand Ancien sur elle à moins qu'il n'y ait pas de tuiles Apparition vide sur un hex du niveau requis.

Si la face Dangereuse (+1) d'une tuile Apparition est visible, vous pouvez placer un Grand Ancien d'un

niveau supérieur que celui indiqué sur l'hex. Un hex Niveau 2 pourra donc faire apparaître un Grand Ancien Niveau 3.



### RÉVÉLER

Retournez face visible une tuile Grand Ancien sur le plateau.

*Remarque : vous, en tant que JGA, pouvez regarder secrètement à n'importe quel moment toute tuile que vous avez placée face cachée.*

### DÉPLACER

Piochez QUATRE cartes Grand Ancien pour le mouvement et déplacez les Grands Anciens selon les règles standard : vers le Port/Ferme/Avant-Poste le plus proche. S'il y a plus d'un hex éligible, vous choisissez alors vers où se fera le mouvement. Si un Port/Ferme/Avant-Poste est atteint, le Grand Ancien cesse son mouvement.

Finissez tous les autres mouvements avant de démarrer le Combat. Le Combat se déroule normalement.

### INVOQUER

Piochez trois cartes Mythe. Lisez-les puis gardez-en **une** et mettez les autres sous le paquet de Mythe.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main. Les cartes Mythe ne sont pas montrées aux autres joueurs.

## JOUER LES CARTES MYTHE

Vous gagnez des cartes Mythe quand vous utilisez l'action Invoquer. Les cartes gagnées vont dans votre main. Elles ne sont pas jouées automatiquement.

- Les cartes Mythe peuvent avoir un coût en Points de Temps (PT) pour les utiliser, bien que certaines soient gratuites. Le coût en PT est indiqué en haut de la carte.
- Plusieurs cartes peuvent être jouées lors de votre tour. Le coût en PT est payé en déplaçant le disque violet sur la Piste de Temps pour chaque carte jouée.
- Elles ne peuvent pas être jouées pendant le tour d'un autre joueur. Voir l'exception ci-dessous à propos des cartes Combat.
- Quand une carte vous permet de piocher dans la pile des tuiles *inutilisées*, prenez les tuiles au hasard parmi celles que vous n'avez pas utilisées pendant la mise en place.
- Une fois qu'une carte est jouée, elle est défaussée et ne sera pas réutilisée à moins qu'une autre carte ne permette de la reprendre.
- Le paquet Mythe n'est pas mélangé, à moins qu'une carte jouée ne le permette.
- Les dégâts infligés en Combat par les cartes Mythe sont des dégâts normaux, pas des dégâts aux Dirigeables, à moins que cela ne soit précisé.



- Si une carte est utilisée pour retirer des rails, alors les Fermes/Avant-Postes restent en jeu. Cependant, ils ne rapporteront pas de PV sauf s'ils sont reconnectés au Port d'ici la fin de partie. Le chemin de fer peut être reconstruit afin de reconnecter les Fermes/Avant-Postes même si ces hexs peuvent ne plus être vides. Vous ne pouvez pas reconstruire des rails dans un hex contenant un Grand Ancien.
- Les cartes avec un symbole Combat peuvent être jouées en Combat (en dehors du tour, donc), mais le disque du JGA sera tout de même déplacé sur la Piste du Temps s'il y a un coût en PT.
- Les seules cartes qui peuvent être jouées une fois que le JGA a atteint le Point de Temps 53 sont les cartes Combat avec un coût de 0 PT.



Le coût en Points de Temps pour le JGA quand la carte est jouée.



Le symbole Combat indique que la carte peut être jouée pendant un combat, même si ce n'est pas le tour du JGA.

## FIN DE PARTIE

La partie s'arrête de la même façon que dans le jeu de base, quand un Port est détruit ou quand tous les joueurs ont atteint ou dépassé le Point de Temps 53.

### DÉCOMPTE pour le JGA

Quand des Unités Militaires sont éliminées\*, gagnez des pions de PV immédiatement :

- 1 PV Infanterie/Véhicule Blindé
- 2 PV Dirigeable/Artillerie/Train/Avant-Poste
- 10 PV Port détruit

*\* y compris celles détruites par des cartes Mythe ou en combat. Les Unités éliminées replacées en utilisant Franz Neumann rapportent toujours des PV pour le JGA, mais pas celles éliminées en utilisant le Général Takanashi.*

Plus, en fin de partie :

- 3 PV par Ferme ravagée
- PV égal à la valeur totale des Grands Anciens encore sur le plateau (sans doubler leur valeur)

### DÉCOMPTE pour les HUMAINS

Comptez les points de la même façon que dans le jeu de base et ajoutez 1 PV par tuile Apparition collectée.

Le JGA gagne en cas d'égalité.



## FAQ

**Le JGA peut-il faire retraite en combat ?** *Non, ce n'est pas dans leur nature de fuir.*

**Quelles sont les tuiles "inutilisées" mentionnées sur les cartes Mythe ?** *Il s'agit des tuiles Grand Ancien qui ne sont pas piochées par le JGA pendant l'étape de mise en place.*

**Puis-je utiliser Cap. Jones pour annuler l'effet d'une carte Mythe ?** *Non, il ne s'applique qu'aux cartes Grand Ancien.*

**Qui choisit où sont placés les dégâts causés par les cartes Mythe ?** *L'humain, à moins que la carte ne précise le contraire.*

**Où dois-je mettre les cubes violets si mon Port est attaqué ?** *Un dégât aux Dirigeables va aux Dirigeables, sinon il n'a pas d'effet. Ne l'assignez pas à votre Port. Les autres dégâts peuvent être assignés comme vous l'entendez entre vos Unités Militaires et votre Port.*

**Si Desta Danger retire un Temple, qu'arrive-t-il à la tuile Apparition sous lui ?** *Le joueur actif la prend.*

**Est-ce que ce mode est jouable en coopératif complet ?** *Oui, ignorez juste l'étape 1 des ajustements de la page 19 du livret de règles d'AuZtralia.*

**Qu'arrive-t-il à un Avant-Poste s'il est déconnecté du Port ?** *L'Avant-Poste devra combattre seul, vous ne pouvez pas envoyer d'Unités pour l'aider à se défendre.*

**Que se passe-t-il si un joueur a ses deux Avant-Postes (ou un Avant-Poste et son Port) attaqués au même tour ?** *Le JGA décide l'ordre des combats. Les Unités humaines qui survivent au premier combat peuvent prendre part au deuxième combat. La Santé Mentale est regagnée, mais aucun dégât n'est réparé entre les attaques. Les humains qui font retraite d'un combat peuvent toujours participer à un deuxième combat.*

**Si les Grands Anciens atteignent le(s) Avant-Poste(s) et le(s) Port(s) appartenant à des joueurs différents en même temps, qui choisit l'ordre des combats ?** *Le JGA.*

**Si le mouvement des Grands Anciens fait qu'ils atteignent simultanément deux Ports, le premier Port vaincu met-il fin à la partie ou le combat se poursuit-il avec le deuxième Port ?** *Résolvez tous les combats.*

**Puis-je attaquer une tuile Apparition vide, pour la détruire ?** *Oui, n'importe quel niveau d'attaque retire la tuile. Chaque tuile Apparition vous donne un 1 PV en fin de partie.*

**Qu'arrive-t-il s'il n'y a plus de tuile Apparition sur le plateau ?** *Cela met fin aux apparitions.*

**Si les humains ont retiré toutes les tuiles Apparition d'un certain niveau (par ex, niveau 3), est-ce que le JGA peut toujours placer des Grands Anciens Niveau 3 ?** *Oui, s'il n'y a plus de tuiles Apparition du bon niveau et si TOUS les Grands Anciens de niveau inférieur ont été placés, alors le JGA peut placer des Grands Anciens sur des tuiles de niveau inférieur (par ex, un Niveau 3 sur une tuile Apparition Niveau 2).*

**Qui dois-je contacter si j'ai une question sur les règles ?** *Envoyez un message à [support@nutspublishing.com](mailto:support@nutspublishing.com)*



## CARTES MYTHE - Explications supplémentaires pour le JGA

<b>Cartes Combat</b> 	Si le joueur humain a clairement indiqué que ses forces font retraite, aucune autre carte Combat ne peut être jouée.
<b>Chthonien/Dholes</b>	Les rails liés n'ont pas besoin d'être adjacents à un Grand Ancien. Ils retournent dans la réserve du joueur.
<b>Sombre Rejeton/Serviteur des Dieux Extérieurs</b>	Piochez une tuile au hasard parmi les Grands Anciens Niveau 3 inutilisés. Placez-la face visible.
<b>Vagabond Dimensionnel/ Chiens de Tindalos/ Horreur Chasseresse</b>	Vous choisissez quels Personnages sont éliminés du tableau.
<b>Polype Volant</b>	Si Juliette Verne est en jeu, elle inflige toujours un dégât. Le JGA gagne des PV pour le Dirigeable éliminé. Franz Neumann ne sauvera pas le Dirigeable.
<b>Goule</b>	Le joueur humain perd une de ses Infanteries actives : l'Infanterie au sommet de la pile est retirée, même si elle est déjà blessée. Le Zombie est ajouté aux Grands Anciens dans l'hex de combat. Le JGA gagne les PV pour l'Infanterie éliminée. Le combat continue normalement.
<b>Peuple Serpent</b>	Les cartes peuvent appartenir au même joueur ou à des joueurs différents.
<b>Yog-Sothoth</b>	Le joueur perdant le Grand Ancien gagne des pions de PV de la même valeur. Si le joueur a Mad Johnson, il prend un pion 1 PV supplémentaire.



## NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Si les humains deviennent trop habitués à faire face aux tactiques des Grands Anciens, le défi peut être augmenté :

### DUR

Commencez avec les pions Ports sur leur face affaiblie « 2 ».

### TRÈS DUR

Utilisez les pions Port du jeu de base. Vous ne pouvez pas rafraîchir le tableau des Personnages.

### HÉROÏQUE

Comme ci-dessus mais en plus les tuiles Apparition répliquent ! Si elles sont vides, elles combattent en tant que Zombies. Les humains doivent infliger 2 dégâts pour les retirer ou 3 dégâts si leur face Dangereuse (+1) est visible. Placez une tuile Apparition au sommet du paquet Grand Ancien pour vous en souvenir.

## MYTHE SOLO

Le mode solo permet à un joueur humain de combattre les Grands Anciens renforcés. Vous pouvez jouer sur la carte Orientale ou Occidentale originale ou la carte de TaZmania.

## Mise en Place

1. Utilisez ce matériel de *Revanche* : 1 Port, 2 Avant-Postes et les cartes Mythe Solo.
2. Référez-vous au « Mode Solo » à la page 19 du livret de règles principal, y compris à la sélection du niveau de difficulté et les ressources de départ associées. Mettez la partie en place de cette manière. Il est recommandé de commencer en « Facile ».
3. Découvrez le pays normalement. N'utilisez pas les tuiles Apparition de *Revanche*. Placez le disque violet en 22 de la Piste du Temps.
4. Prenez DEUX Infanteries et choisissez une carte Personnage du tableau.
5. Placez votre nouveau Port sur sa Force 4. Mettez les Avant-Postes à côté des Unités Militaires.
6. Préparez le paquet Mythe Solo. Séparez les cartes par niveau (1, 2 et 3). Mélangez chaque niveau et piochez cinq cartes de chaque sans les regarder. Empilez-les face cachée afin de créer un paquet de quinze cartes, les « 1 » au sommet et les « 3 » en dessous. Remettez les cartes inutilisées dans la boîte sans les regarder.
7. Vous pouvez choisir d'ajouter un objectif solo. Cependant, si vous échouez, déduisez les PV de l'objectif de votre décompte final.



## Jouer en solo

- Quand le disque violet arrive sur un espace **illuminé**, piochez une carte Révélation normalement et résolvez-la, ainsi que les vérifications de mouvement si nécessaire (s'il y a des Grands Anciens face visible).
- Quand le disque violet arrive sur un espace **non-illuminé**, vérifiez et résolvez les mouvements normalement, puis retournez la première carte du paquet Mythe et résolvez-la.
- Le disque violet se déplace toujours seulement d'UN espace sur la Piste du Temps. Le dernier tour des Grands Anciens intervient lorsque le disque violet passe de 52 à 53.
- Si la carte Mythe ne s'applique pas, rien ne se produit.
- Les cartes Combat comportent ce symbole. Elles sont gardées en face de vous jusqu'à la prochaine fois que la situation de combat s'applique. Quand l'effet a été appliqué vous pouvez défausser la carte.
- Quand vous Recrutez de l'Aide, vous pouvez choisir de déplacer une carte disponible sous le paquet et de recompléter le tableau avant de sélectionner une carte.



## Décompte solo

Comme pour AuZtralia, les Grands Anciens face cachée comptent double et le JGA gagne en cas d'égalité.

## FAQ solo

**Que se passe-t-il si un Grand Ancien arrive sur mon Port ou Avant-Poste pendant un tour d'espace non-illuminé sur la Piste du Temps ?** *Résolvez tous les combats avant de piocher la carte Mythe.*

**Goule - Comment fonctionne-t-elle ?** *Au prochain combat avec de l'Infanterie, vous perdez 1 Infanterie et la nouvelle tuile de Zombie est ajoutée à l'hex du Combat. Les Grands Anciens ne gagnent pas de PV pour l'Infanterie perdue.*

**Grande Race de Yith - Vais-je manquer de cartes Révélation ?** *Après avoir déplacé le disque, ajoutez au hasard une carte Révélation inutilisée du niveau en cours au paquet.*

**Hémophore – Qu'est-ce qui prévaut, le niveau ou la proximité ?** *Le niveau.*

**Qu'appelle-t-on un « hex vide » ?** *Les hexes qui ne contiennent ni rail, ferme, Avant-Poste, ressources ou Grands Anciens.*

**Yog-Sothoth – Où dois-je placer la tuile de retour ?**

*Dans un hex vide valide le plus proche de votre Port.*

**Comment gérer « le plus proche » en cas d'égalité, comme pour Abhoth ?** *Utilisez le compas en commençant en 1 et en allant dans le sens horaire.*

**Comment faire pour augmenter le défi du mode solo ?** *Vous avez quelques options :*

- Essayez un niveau Revanche supérieur, voir p. 10.
- Passez en niveau AuZtralia Difficile ou Dément.
- Essayez d'ajouter des défis supplémentaires listés pour le jeu à 3-4 joueurs, p. 19 du livret de règles principal.
- Mettez la partie en place en utilisant les 30 cartes Mythe comme décrit en p. 12.

**Qui dois-je contacter si j'ai une question sur les règles ?** *Envoyez un message à [support@nutspublishing.com](mailto:support@nutspublishing.com)*

## VARIANTE

Jouez une partie multijoueur contre les Grands Anciens améliorés sans qu'un joueur ne prenne le rôle du JGA.

### Mise en place

1. Mettre en place sur le plateau choisi et découvrir normalement.
2. En plus, préparez le paquet Mythe en utilisant les cartes Solo. Séparez-les par niveau. Mélangez chaque niveau et piochez DIX cartes de chaque sans les regarder. Empilez-les face cachée pour finir avec un paquet de 30 cartes, les « 1 » au sommet et les « 3 » au fond.
3. Les joueurs prennent leurs Avant-Postes, leurs Ports renforcés, les ressources standard (4 Or, 2 Fer et 2 Charbon) ainsi que deux Infanteries et une carte Personnage choisie dans l'ordre des joueurs.
4. Le disque violet Grand Ancien commence sur le Point de Temps 22.



### Déroulement de la partie

Il est similaire à une partie Mythe Solo.

- Retournez une carte Révélation quand le disque violet atteint un espace illuminé sur la Piste du Temps.
- De plus, À CHAQUE FOIS que le disque violet bouge, vérifiez le mouvement des Grands Anciens normalement, puis retournez la première carte du paquet Mythe et résolvez-la.

- Si la carte Mythe a un effet sur un joueur spécifique, alors appliquez-le sur le joueur le plus en arrière sur la Piste du Temps. Si cet effet ne s'applique pas à ce joueur (par ex. « votre Dirigeable est détruit » mais il n'en possède pas), alors la carte est défaussée sans effet.
- Si vous révélez une carte Combat, placez-la sur votre Force Expéditionnaire pour vous en souvenir. Une fois que l'effet de la carte a eu lieu, la carte est défaussée.

*Exemple : les Ghosts attendent sur votre plateau de joueur jusqu'au prochain combat.*



- Si les Grands Anciens atteignent des cibles appartenant à des joueurs différents, résolvez les combats dans l'ordre du tour en cours.

### Décompte

Comptez les points comme dans le jeu de base. En plus, les Grands Anciens gagnent :

- 10 PV si la partie se termine sur la perte d'un Port
- 3 PV pour chaque Ferme ravagée

### Astuces

- Les Ports et les Avant-Postes se comportent comme décrit en page 4.
- Voir la FAQ Solo en page 11 pour les effets spécifiques aux cartes Mythe et si vous voulez augmenter la difficulté du défi.



### Création du jeu - Martin Wallace

Illustrations - Sam Turner, James Colmer

Développement & livret de règles - Amanda Milne

Éditeur - Anna Russell, Graphisme supplémentaire - Bill Bricker

Traducteur VF : Arnaud Moyon

Mise en page : Julia Brétéché

© 2021 Nuts! Publishing. Tous droits réservés.

Under license from SchilMil Games Ltd.

**Nuts! Publishing**

**2, rue Castelmeur – 29000 Quimper**

[nuts!publishing.com](http://nuts!publishing.com)

**NUTS!**  
PUBLISHING

**schilmi**  
GAMES LTD

[www.SchilMilGames.com](http://www.SchilMilGames.com)

[www.auztralia.net](http://www.auztralia.net)