



WAR FOR CHICKEN ISLAND

Le Caquètement de CLUCKTHULHU

1-4 Joueurs
Mode Coopératif

Chicken Island est plongée dans la guerre depuis des années. Venue de lieux de pouvoir où aucun poulet n'aurait dû s'aventurer, une nouvelle menace s'élève: le Culte de Cluckthulhu. Des vagabonds silencieux sont appelés à une célébration profane. Leur but: invoquer d'inimaginables horreurs étrangères à ce monde ! Les Leaders des armées poulets doivent devenir des Pouletstigateurs pour combattre ensemble cette terreur effroyable ou périr dans les ténèbres.

Le Caquètement de Cluckthulhu est un scénario coopératif de War For Chicken Island pour 1 à 4 joueurs et basé sur le monde terrifiant de Howard Phillips Lovecraft.



MISE EN PLACE

1. Mettez normalement la partie en place en comptant un joueur supplémentaire. Passez les étapes concernant ce dernier lors de la Mise en place. À 4 joueurs, un jeu de dés et de Poulets additionnels (inclus dans la boîte exclusive du Kickstarter) sont nécessaires.



2. Retournez la tuile Lave centrale sur sa face Neutre qui devient la **Crypte** et ne peut plus jamais être retournée. Tournez les autres tuiles Neutres sur leur face Lave.

3. Placez une tuile Lave/Neutre sur sa face Neutre avec au moins deux côtés en contact avec le plateau : c'est le **Port**.



4. Piochez un Leader et placez-le face visible sur la table ; c'est l'**Invocateur**.

Prenez la figurine correspondante et placez-la sur la Crypte.



5. Placez un Bouclier sur l'Invocateur, piochez 3 Parchemins et placez-les face cachée à côté de l'Invocateur. Ces Parchemins sont le **Deck de Puissance de l'Invocateur**.

6. Placez un Poulet/Pilote face cachée sur chacune des tuiles entourant la Crypte. Ce sont les **Cultistes**.



7. Mélangez les cartes d'action de Cluckthulhu et alignez-en 3 face cachée à côté du Port ; ceci est la **Voie**. Rangez les cartes d'actions restantes dans la boîte.

8. Prenez la figurine de Cluckthulhu et placez-la à côté de la carte d'action la plus éloignée du Port.



9. Placez la carte de Cluckthulhu face visible sur la table, piochez 3 Parchemins et posez-les face cachée à côté de Cluckthulhu ; c'est le **Deck de Puissance de Cluckthulhu**.

10. Placez l'Ordre du tour du Culte à côté du deck, avec un Bouclier sur le symbole de l'Invocateur.

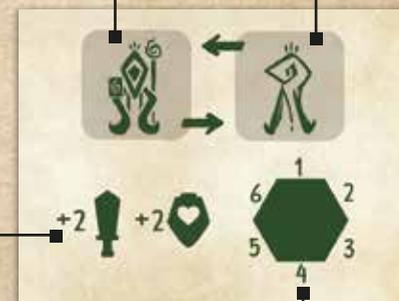
ORDRE DU TOUR DU CULTE

Indique si c'est le tour de l'Invocateur ou des Cultistes.

l'Invocateur agit.

Un Cultiste agit.

Puissance: Cluckthulhu, l'Invocateur et tous les Cultistes ont un bonus de +2 en Force et en Armure.



Hexagone prioritaire. Tranche les égalités et aide à déterminer les directions durant les actions du Culte.

COMMENT JOUER

1. OBJECTIF

Le but de la partie est de vaincre le plus de Cultistes et l'Invocateur avant que Cluckthulhu arrive au Port. Après son arrivée, les joueurs doivent l'attaquer avec succès autant de fois qu'il y a de cartes sur la Voie pour gagner la partie.

Si Cluckthulhu inflige 2 marques d'Humiliation au même Pouletstigateur, tous les joueurs perdent.

2. SÉQUENCE DU TOUR

Le joueur ayant invoqué le plus récemment une créature d'outre monde commence (sinon, c'est la dernière personne ayant lu un roman d'horreur).

Chaque round, tous les joueurs jouent leur tour en alternance avec l'Invocateur ou les Cultistes (en fonction de l'Ordre du tour du Culte). Quand tous les joueurs et autant d'ennemis (Cultistes et/ou Invocateur) ont joué leur tour, Cluckthulhu joue le sien. Puis un nouveau round commence.

2.1 Tour des joueurs

Tous les joueurs effectuent leur tour normalement.

2.2 Tour des Cultistes

Déplacez le Bouclier sur l'Ordre du tour du Culte vers l'emplacement disponible et activez cette Unité (Si l'Invocateur a été éliminé, activez un Cultiste à la place).

L'activation des Cultistes se fait dans le sens horaire en suivant l'ordre de l'hexagone prioritaire (de 1 vers 6).

α. Si possible, déplacez le Cultiste/Invocateur actif d'une zone vers le Leader/Unité ennemi avec la plus faible Armure. Les Mouvements du Culte respectent toujours la direction indiquée par l'hexagone prioritaire dans le sens horaire.



b. Le Cultiste/Invocateur attaque l'Unité/Leader à portée avec l'Armure la plus faible : S'il n'a pas d'ennemis à attaquer, son tour se termine.

Si le Cultiste/Invocateur attaque et que d'autres sont actifs, révélez le suivant dans l'Ordre du tour du Culte (1-2-3-4-5-6).

Un Cultiste reste face cachée jusqu'à ce qu'il soit activé par l'Ordre de tour du Culte, qu'un Leader/Unité termine son Mouvement dans une zone adjacente et/ou l'attaque : dans ces cas, retournez le Cultiste face visible.

2.3 Tour de Cluckthulhu:

1. Cluckthulhu avance d'un cran sur la Voie en s'approchant du Port.

2. Révélez la carte où se trouve Cluckthulhu et résolvez son effet.



EFFETS DES CARTES ACTION



Chaque joueur perd 2 Ressources.



Chaque joueur perd 1 Bouclier.



Le Culte gagne +3 en Force durant ce round.



Chaque joueur perd 2 Poulets.



Chaque joueur perd 2 Parchemins.



Le Culte gagne +2 en Armure durant ce round.



Activez l'aptitude de Cluckthulhu. Lancez un dé et résolvez son effet.



Ajoutez X Parchemins aux Decks de Puissance de l'Invocateur et de Cluckthulhu.

Dès que l'effet de la dernière carte action a été résolu, Cluckthulhu arrive au Port de Chicken Island.

a. Mettez sa figurine sur le Port.

b. Cluckthulhu dévore l'Invocateur et les Cultistes restants et ajoute 3 Parchemins par Cultiste dévoré et 5 Parchemins pour l'Invocateur à son Deck de Puissance. Mélangez le Deck de Puissance de l'Invocateur à celui de Cluckthulhu.

c. Retirez les Poulets dévorés du plateau.

d. Mélangez les cartes d'action de la Voie pour former un tas.

Il n'y a plus de tour des Cultistes durant le reste de la partie. Le tour de Cluckthulhu change pour ce qui suit:

a. Révélez la première carte Action de la pile et résolvez son effet.

b. Cluckthulhu effectue une attaque à 3 de portée contre l'Unité/Leader avec la plus faible Armure. Si aucune Unité/Leader n'est à portée, Cluckthulhu attaque le Leader avec la plus faible Armure (sans limite de portée).

Quand la pile de cartes Action est vide, mélangez sa défausse et reconstituez-la.

3. COMBAT

Les joueurs attaquent et se défendent en suivant les règles de base du jeu. Tous les joueurs peuvent jouer des cartes face cachée normalement.

1. Le Culte attaque et se défend comme suit:

2. Piochez un Parchemin et ajoutez-le au Deck de Puissance de l'Attaquant/Défenseur (Invocateur ou Cluckthulhu).

3. Jouez, face cachée, la moitié des cartes du Deck de Puissance (arrondie à l'inférieur, 8 cartes max.). Si le Culte se défend et que la valeur de l'attaque des joueurs ne dépasse pas son Armure, il ne joue pas de cartes. Révélez les cartes utilisées par le Culte; ajoutez leurs modificateurs à la Force/Armure du Culte et comparez les valeurs à celle des joueurs. Les Parchemins octroyant un bonus sont toujours appliqués à la caractéristique appropriée pour le Combat, indépendamment du fait que la carte précise Armure ou Force (un bonus d'Armure est considéré comme un bonus de Force si le Culte attaque et vice-versa). Les cartes n'ayant aucun effet fournissent un bonus de +1 à la caractéristique appropriée pour le Combat.

4. Ajoutez au Deck de Puissance autant de Parchemins qu'indiqué par les effets des cartes (en cas d'attaque). Les autres effets sont ignorés.

5. Défaussez toutes les cartes utilisées par le Culte.

L'Invocateur et les Cultistes partagent le même Deck de Puissance.

Pouletstigateurs contre le Culte de Cluckthulhu

Si un joueur attaque avec succès un membre du Culte, celui-ci perd un Bouclier (s'il en a un). Sinon, l'effet suivant se produit:

A. Contre un Cultiste

Retirez le Cultiste vaincu du plateau. Cluckthulhu et l'Invocateur piochent un Parchemin de leur Deck de Puissance.

B. Contre l'Invocateur

Retirez l'Invocateur vaincu du plateau. Toutes les cartes restantes de son Deck de Puissance sont ajoutées au Deck de Puissance de Cluckthulhu. Il n'est plus nécessaire d'ajouter des cartes au Deck de Puissance de l'Invocateur durant la partie.

C. Contre Cluckthulhu

Chaque fois qu'un joueur attaque Cluckthulhu avec succès, choisissez une carte d'Action dans la pile et retirez-la de la partie. Quand la pile est épuisée, les joueurs gagnent !

Le Culte contre les Pouletstigateurs

Si un membre du Culte attaque avec succès un Leader Pouletstigator, infligez-lui une marque d'Humiliation.

Les joueurs perdent si un Leader est humilié deux fois.

VARIANTES



Facile - L'arrivée:

1. Pas de Bouclier initial pour l'Invocateur
2. Cluckthulhu et l'Invocateur commencent la partie avec 2 cartes en moins dans leurs Decks de Puissance.

Normal - Les Pouletstigateurs:

Règles normales

Extrême - Chaos dans le Monde des Poulets:

1. Ajoutez 2 cartes d'action de plus sur la Voie.
2. Ajoutez 3 cartes de plus dans les Decks de Puissance de Cluckthulhu et de l'Invocateur.
3. Bouclier initial pour Cluckthulhu et les Cultistes.
4. Les joueurs ne peuvent communiquer entre eux qu'en caquetant.

L'Horreur de Dun-beak (extension Yolk-Sothoth requise)

1. La figurine et la carte de Yolk Sothoth sont utilisées pour l'Invocateur.
2. Quand l'aptitude de Cluckthulhu s'active, activez aussi celle de Yolk-Sothoth (s'il est encore en jeu).

DÉFIS



- Détruire tous les Cultistes et l'Invocateur et vaincre Cluckthulhu.
- Vaincre Cluckthulhu sans détruire aucun Cultiste, ni l'Invocateur.
- Vaincre Cluckthulhu dans toutes les Variantes.
- Vaincre Cluckthulhu en solo, à 2, 3 et 4 joueurs.

GLOSSAIRE

Cluckthulhu: Une horreur cosmique et terrifiante venue d'au-delà des étoiles.

Le Culte: Tous les Cultistes, l'Invocateur et Cluckthulhu.

Cultiste: Poulet appartenant au Culte de Cluckthulhu qui reste caché dans les ombres.

Crypte: Tuile essentielle des Cultistes. L'Invocateur y commence la partie. Accorde +2 en Armure aux Cultistes et à l'Invocateur s'il s'y trouvent (optionnel).

Port: Tuile Neutre par laquelle Cluckthulhu arrive sur Chicken Island.

Invocateur: Le Leader du Culte de Cluckthulhu.

