



# LES MONTAGNES HALLUCINÉES

RÈGLES DU JEU



# -1931-

Au cours d'une expédition en **Antarctique**, des scientifiques mettent au jour, derrière une chaîne de montagnes en apparence infranchissable, les vestiges d'une **ancienne cité** aux proportions gigantesques.

Travaillez ensemble et communiquez pour parvenir à gravir cette montagne, trouvez de captivantes reliques, puis échappez-vous de ce **lieu maudit**.

Surtout, prenez soin de ne pas y laisser votre santé, ou encore votre **santé mentale** !

## MATÉRIEL

1 plateau Montagne



5 plateaux Joueur



1 figurine Avion



1 sablier



1 plateau Traîneau



6 jetons Leadership



1 dé Malus



36 tuiles



66 cartes Folie (dont 6 vierges)



11 jetons Relique



48 cartes Équipement



11 cartes Relique



15 cartes Blessure



# APERÇU ET BUT DU JEU

**L**e but de votre expédition est de découvrir les reliques qui se cachent dans cette montagne. Ce que vous ne savez pas encore, c'est qu'elle renferme de terribles secrets dont il vaut mieux ne jamais s'approcher.

En tant que membres de cette étrange expédition, vous rencontrez des épreuves dont vous ne pouvez appréhender toute l'horreur. En utilisant l'équipement présent sur vos cartes, coopérez pour surmonter ces épreuves horribles. Faites de votre mieux, car le temps vous est compté ! Chaque épreuve surmontée rend le chemin vers la victoire plus aisé. Mais si, malgré tous vos efforts, vous n'en venez pas à bout, vous subissez des blessures et perdez même votre santé mentale. Plus

vous approchez du sommet, plus vous devenez fous. Et plus la folie s'empare de chacun d'entre vous, plus la communication au sein de votre groupe devient difficile. Vous courez inéluctablement à votre perte...

Si, par chance, vous parvenez à vous échapper, l'heure du bilan a sonné. **À la fin de la partie, si vous avez plus de cartes Relique que de cartes Blessure, votre expédition est un succès et vous remportez la partie.** Dans le cas contraire, cette expédition s'avère beaucoup trop coûteuse pour le peu de découvertes réalisées et vous perdez la partie. Mais ce n'est rien comparé à perdre tout espoir de survie dans cette nature hostile.

## ÉLÉMENTS DE JEU

### 🌀 PLATEAU MONTAGNE

Le plateau de jeu représente la montagne que vous tenterez de gravir depuis la côte, avant de vous en échapper par les airs.



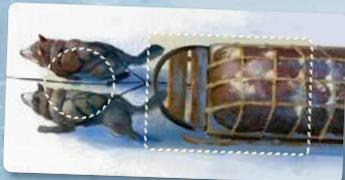
## PLATEAUX JOUEUR

Les plateaux Joueur représentent les personnages que vous incarnez pendant votre expédition dans la montagne. Une aide de jeu est également présente sur chacun des plateaux Joueur.



## PLATEAU TRAÎNEAU

Le plateau Traîneau est toujours devant le Leader du tour en cours. Deux emplacements sont dessinés sur ce plateau : l'emplacement rond sert à conserver les jetons Leadership disponibles, et l'emplacement rectangulaire permet d'accueillir des cartes Équipement pendant la phase Rencontre.



## FIGURINE AVION

La figurine Avion indique l'endroit de la montagne que vous explorez pendant le tour en cours. Il se déplace de lieu en lieu en fonction du chemin que vous voulez prendre pour votre expédition.



## JETONS LEADERSHIP

Ces jetons représentent la capacité du Leader à pouvoir mobiliser les forces du groupe. Ces jetons peuvent être utilisés de différentes manières afin de faciliter votre ascension. Lorsqu'ils sont prêts à être utilisés, ils sont sur le plateau Traîneau. Parfois, vous devrez remettre un jeton Leadership dans la boîte.



Dès qu'ils sont utilisées, ils sont placés dans la défausse des jetons. Ils doivent être utilisés avec parcimonie. Si vous devez remettre dans la boîte votre dernier jeton, vous perdez tout espoir dans cette nature hostile et perdez la partie. La folie aura eu raison de vous.

## DÉ MALUS

Le dé Malus représente, comme son nom l'indique, les différents Malus que vous êtes susceptibles de subir pendant la partie. Il présente 3 faces :



Accident



Confusion

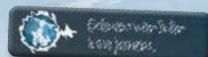


Perte de Moral

Autant vous dire que lancer le dé n'est jamais bon signe !

## JETONS RELIQUE

Ces jetons vous rappellent que la montagne est cruelle et vous retirent petit à petit vos capacités en tant que Leader lorsqu'ils recouvrent certains éléments de votre plateau Joueur.



Jeton Spécimen



Jeton Connaissance



Jetons Vestige

## TUILLES RENCONTRE

Les tuiles Rencontre représentent les lieux que vous pouvez explorer pendant la partie. Il existe 4 régions différentes, de plus en plus inhospitalières : la Côte, les Montagnes, la Cité et les Portes de la Folie.



Sur ces tuiles se trouvent différentes informations :

- Nom de la tuile
- Extrait du livre qui a inspiré ce jeu en lien avec la tuile
- Épreuve à surmonter composée :
  - des Équipements demandés
  - du nombre de ces Équipements demandés (fixe ou à intervalle)
- Récompense si l'Épreuve est réussie



Symboles d'Équipement  
(4 différents)



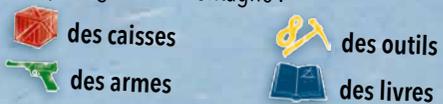
Nombre ou intervalle  
associé à l'Épreuve

Récompense

Il existe également des tuiles Fuite qui représentent les derniers lieux explorés pour tenter de vous échapper de la Montagne. Ces tuiles se composent des mêmes éléments que les autres tuiles Rencontre, excepté qu'elles ne donnent pas toujours de Récompense pour la réussite d'une Épreuve.

## CARTES ÉQUIPEMENT

Les cartes Équipement représentent les différents éléments à votre disposition pour gravir la montagne :



Ces éléments possèdent une valeur variant de 2 à 6. Il existe dix cartes de chaque type d'Équipement (soit 2 par valeur). Elles possèdent également chacune un nom et un extrait du livre dont ce jeu est inspiré.



## CARTES RELIQUE

Les cartes Relique sont la raison même de cette expédition. Ce sont elles qui permettent de remporter la victoire. Les Reliques sont de trois catégories : **Spécimen**, **Vestige** et **Connaissance**. Chacune des cartes Relique se compose :

- d'une action à réaliser immédiatement par le joueur qui en prend possession,
- d'une contrainte active pour toute la durée de la partie pour ce joueur. Lorsque vous obtenez une carte Relique, laissez-la face visible devant vous. Elle ne fait pas partie de votre main.



## CARTES ÉQUIPEMENT ÉSOTÉRIQUE

Ces cartes font partie des cartes Équipement. La seule différence est qu'elles sont de bien meilleure qualité, puisqu'elles ont toutes une valeur de 10. Au début de la partie, elles sont placées sur leur pioche spécifique. Elles doivent être découvertes durant l'expédition pour être intégrées au paquet de cartes Équipement.



## CARTES BLESSURE

Les cartes Blessure représentent votre état physique. Plus vous progressez dans votre expédition, plus vous recevez des cartes Blessure qui vous handicapent. Prenez garde à ne pas recevoir trop de Blessures, ou la Montagne risque d'avoir raison de vous.



## CARTES FOLIE

Ces cartes représentent la dégradation de votre santé mentale et proposent des folies de plus en plus difficiles qui détériorent la communication de votre groupe. Elles se composent toutes :

- d'un niveau,
- d'un nom,
- d'une description de la Folie.

Laissez-les toujours face cachée près de votre plateau Joueur, elles ne font pas partie de votre main. Vous seul pouvez en prendre connaissance. Ne les montrez jamais aux autres joueurs.

Les cartes Folie affectent la capacité des joueurs à être efficaces durant la phase de Rencontre (lorsque le sablier s'écoule) en imposant certaines restrictions au joueur fou. En aucun cas vous ne pouvez parler de votre Folie aux autres joueurs. Lorsque le sablier n'est pas en train de s'écouler, agissez comme si vous ne vous souveniez pas d'avoir agi étrangement. Les autres joueurs ne peuvent que spéculer sur la Folie qui vous tient.



# MISE EN PLACE

Nous avions prévu de couvrir un territoire aussi étendu que ce que la saison antarctique le permettait (ou au-delà si cela était absolument nécessaire) ; travaillant essentiellement dans les chaînes de montagnes et sur le plateau au sud de la mer de Ross, des régions plus ou moins explorées par Shackleton, ~~Davis~~ Amundsen, Scott et Byrd.

Après l'installation de différents camps, assurée par avion et couvrant des distances assez considérables pour présenter un intérêt géologique, nous avons ~~Récolté~~ prévu de dévoiler une quantité de matériel sans précédent, particulièrement dans les strates précambriennes où un champ rempli de spécimens venait juste d'être découvert.



1 Placez le **PLATEAU** de jeu au centre de la table.

2 Chaque joueur choisit un **PLATEAU JOUEUR** qu'il place devant lui, du côté de son choix.

3 Triez les **TUILES** par type, et placez-les aléatoirement, face cachée, sur chaque emplacement correspondant du plateau :



Remplacez les tuiles restantes dans la boîte.

4 Formez la pioche de **CARTES BLESSURE** face visible.

5 Formez la pioche de **CARTES ÉQUIPEMENT ÉSOTÉRIQUE** face visible.

6 Formez la pioche de **CARTES RELIQUE** face visible.

7 Mélangez les **CARTES ÉQUIPEMENT** pour former une pioche face cachée.

8 Piochez autant de **CARTES BLESSURE** qu'il y a de joueurs. Placez-les dans la défausse Équipement, face visible.

9 Triez les **CARTES FOLIE** par niveau et mélangez chaque paquet pour former trois pioches face cachée.

10 Distribuez à chaque joueur un nombre de **CARTES ÉQUIPEMENT** selon le nombre de joueurs :

à 3 joueurs ➡ distribuez 5 cartes à chacun

à 4 joueurs ➡ distribuez 4 cartes à chacun

à 5 joueurs ➡ distribuez 3 cartes à chacun

Ces cartes sont gardées en main, vous pouvez les regarder mais ne les montrez pas aux autres joueurs.

11 Placez le **SABLIER** sur son emplacement.

12 Placez le **DÉ MALUS** ainsi que les **JETONS RELIQUE** à proximité du plateau.

13 Le dernier joueur à avoir atteint le sommet d'une montagne devient le premier joueur et endosse le rôle de Leader pour le premier tour. Il prend alors la **FIGURINE AVION** ainsi que le **PLATEAU TRAÎNEAU** devant lui et place les **6 JETONS LEADERSHIP** sur l'emplacement prévu.

14 Le Leader distribue à qui il souhaite les cartes Folie selon le nombre de joueurs :

à 3 joueurs ➡ ne distribuez aucune carte Folie

à 4 joueurs ➡ distribuez 1 carte Folie à chaque joueur, sauf au premier Leader

à 5 joueurs ➡ distribuez 1 carte Folie à chaque joueur



12

2

1

4

5

6

7

8

11

9

3

14

13

10

13

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en plusieurs tours consécutifs.  
Chaque tour de jeu se découpe en 5 phases.

DÉROULEMENT  
D'UN TOUR  
DE JEU

MOUVEMENT  
RENCONTRE  
RÉSOLUTION  
PIOCHE  
REPOS (OPTIONNELLE)

## 🌀 PHASE DE MOUVEMENT

Pendant la PHASE DE MOUVEMENT, le Leader décide dans quelle direction mener votre expédition. Pour cela, vous partez de la Côte pour grimper sur la Montagne, entrer dans la Cité et atteindre les Portes de la Folie, avant de vous échapper par les airs.

**REMARQUE :** Pour le 1<sup>er</sup> tour, vous devez commencer sur une tuile Rencontre "Côte" de la première ligne en bas du plateau (cf. ci-dessous). Le Leader place alors la tuile choisie devant lui et l'Avion sur l'emplacement Côte laissé ainsi vide avant de passer à la PHASE DE RENCONTRE.

### EXEMPLE

Vous êtes le premier Leader. Vous décidez de commencer cette expédition en plaçant l'Avion sur cette tuile.



 = Tuiles accessibles au 1<sup>er</sup> tour

## DISCUSSION

Ce choix peut se faire de manière collégiale. Prenez le temps de réfléchir à la meilleure direction à prendre. Même si tout le monde n'est pas d'accord, seul le Leader a le dernier mot, puisque c'est lui qui doit déplacer l'Avion.



## DÉCISION

Dès que sa décision est prise, le Leader choisit un emplacement adjacent à l'endroit où se trouve la figurine Avion. Si cette case est vide, il déplace

l'Avion dessus. Si elle n'est pas vide, il prend la tuile et la pose devant lui, puis déplace l'Avion sur l'emplacement laissé vide. Il peut décider de poursuivre votre ascension, de redescendre ou de rester à la même hauteur. **Il est interdit de rester sur place.** Passez ensuite à la PHASE DE RENCONTRE.

### EXEMPLE

En tant que Leader, vous pouvez déplacer l'Avion sur n'importe quel emplacement, qu'il soit vide ou qu'il contienne une tuile.



## Particularité de la tuile "Aux Portes de la Folie"

Dès que votre expédition atteint la tuile Aux Portes de la Folie, vous ne pouvez plus redescendre. Vous devez vous échapper en vous déplaçant sur la prochaine tuile Fuite, durant les 3 prochains tours. À la fin du tour où vous êtes déplacé sur la 3<sup>e</sup> tuile Fuite, passez à la **Fin de la partie.**



## DÉFAUSSEZ UN JETON LEADERSHIP

Durant la PHASE DE MOUVEMENT, le Leader peut décider de défausser un ou plusieurs jetons Leadership. S'il décide d'en défausser un, il prend un jeton Leadership du plateau Traîneau et le place dans la défausse des jetons Leadership. Chaque jeton défaussé de cette manière permet à un joueur désigné par le Leader d'ignorer une carte Folie pour le reste du tour.



### Emplacement vide (de tuile)

Si vous arrivez sur un emplacement sans tuile, il n'y a pas de récompense à obtenir, mais vous avez quand même deux épreuves à surmonter. Vous risquez donc de subir des Échecs.



## 🌀 PHASE DE RENCONTRE

La PHASE DE RENCONTRE commence dès que le Leader retourne la tuile Rencontre placée devant lui et l'Avion, et s'arrête dès que le sablier est entièrement écoulé.

### DISCUSSION

Retournez le sablier et, le cas échéant, **simultanément**, la tuile placée devant vous. Dès à présent, tous les joueurs qui possèdent une Folie doivent l'appliquer et jouer en conséquence.

Chaque tuile présente deux ou trois Épreuves, représentées sous les formes des symboles , ,  et .

**PRENEZ GARDE !** Cette Montagne n'est pas ordinaire. Plus vous la gravissez, plus l'altitude et le manque d'oxygène se font ressentir. Ou bien est-ce votre esprit qui vous joue des tours ? Quoi qu'il en soit, ces hallucinations visuelles vous semblent bien trop réelles pour être ignorées...

Ces symboles sont toujours accompagnés d'un chiffre ou d'un intervalle. Ces derniers indiquent la quantité d'équipement nécessaire pour réussir l'épreuve.

### EXEMPLE

Cette tuile indique deux Épreuves à surmonter. Pour les réussir, il vous faut une somme totale comprise entre 10 et 12  et une somme totale exacte de 14  pour les passer avec succès.

**VENT FOU**  
Même le faible hurlement aigu du vent, insensible, dans les cols de la grande montagne, prenait une note plus violente de malveillance déterminée.



10-12  14  Soigner

Pour rassembler les Équipements nécessaires, vous disposez du temps fourni par le sablier. Utilisez ce temps pour discuter des Équipements que vous avez en main et que vous êtes en mesure d'apporter à votre expédition pour surmonter ces Épreuves. Vous êtes une équipe soudée, vous pouvez donc partager toutes les informations présentes sur vos cartes, sans vous les montrer.

### Il y a trois règles à respecter, quoi qu'il arrive :

- 1 Le texte des cartes Folie l'emporte sur toute autre règle.
- 2 Les cartes Équipement que vous avez en main ne sont et ne doivent rester visibles que par vous.
- 3 L'unique phase du tour durant laquelle vous pouvez discuter et communiquer à propos de ces cartes est la PHASE DE RENCONTRE, jusqu'à ce que tous les joueurs soient forcés de se taire. Durant toutes les autres phases, il est strictement interdit de divulguer des informations sur ces cartes.

## ACTION

Dès qu'il le souhaite, un joueur peut poser, face cachée, une carte Équipement et/ou une carte Blessure (voir **Jouer une carte Blessure** ci-contre) de sa main sur l'emplacement prévu sur le plateau Traîneau.

**Cessez alors immédiatement toute communication.**

Chaque joueur peut maintenant poser face cachée de nouvelles cartes de sa main sur le Traîneau, le tout sans communiquer de quelque manière que ce soit avec les autres joueurs. Vous pouvez poser autant de cartes dans l'ordre de votre choix, voire en plusieurs fois, même après qu'un autre joueur a joué entre temps, tant que le sablier n'est pas entièrement écoulé.

**REMARQUE :** Si un joueur parle alors que toute communication est interdite, défaissez un jeton Leadership.

## EXEMPLE

Dans une expédition à trois joueurs, vous estimez que les discussions doivent cesser avant qu'il ne soit trop tard pour agir et décidez de jouer 2 cartes face cachée sur le Traîneau.

Tout le monde se tait. Seul Danforth ajoute 2 cartes.

Dyer ne donne aucune carte. Avant la fin du sablier, Danforth décide à nouveau d'ajouter 1 dernière carte.



Une fois le sablier écoulé, restez silencieux quelques secondes de plus pour laisser le temps au Leader de décider s'il utilise un jeton Leadership ou non (voir **Défaissez un jeton Leadership** ci-après). Il est impératif que le Leader prenne cette décision seul.



## DÉFAUSSEZ UN JETON LEADERSHIP

Dès la fin du sablier, le Leader dispose d'une dizaine de secondes pour décider s'il défaisse un jeton Leadership. S'il décide d'en défaisser un, il prend un jeton Leadership du Traîneau pour le placer dans la défausse des jetons Leadership.

Un jeton défaisé de cette manière permet de relancer une PHASE DE RENCONTRE. Retournez le sablier et recommencez. Vous pouvez donc de nouveau parler jusqu'à ce qu'un joueur joue une carte. Le Leader peut attendre la fin du nouveau sablier pour défaisser un nouveau jeton, et cela plusieurs fois.

Les effets des jetons Leadership défaisés lors de la PHASE DE MOUVEMENT de ce tour restent actifs durant toute la PHASE DE RENCONTRE, même si vous la prolongez en défaisant des jetons Leadership.



## Jouer une carte Blessure

Les cartes Blessure sont des cartes parasites. Elles ont pour seul but d'occuper inutilement votre main. Vous pouvez cependant les jouer pendant la PHASE DE RENCONTRE, au même titre que les cartes Équipement, afin de vous en débarrasser. Par contre, elles risquent de revenir plus tard dans la main d'un joueur si elles ne sont pas soignées avant la PHASE DE REPOS.

C'est un fait que le vent avait causé de terribles dégâts. Aurai-ils tous pu y échapper, même sans l'autre ~~autre~~ « chose » ? J'en doute sincèrement.

La tempête, avec son bombardement incessant de particules de glace, devait avoir submergé tout ce que notre expédition avait découvert jusqu'ici. Un hangar aéronautique était pratiquement pulvérisé (il semblait que tout avait été abandonné dans un état précaire) et la foreuse, retrouvée sur un site éloigné du forage, était entièrement réduite en morceaux.

Les parties métalliques des avions au sol et du matériel de forage étaient écrasées et découpées. Deux des petites tentes étaient renversées malgré leurs remblais de neige.

## 🌀 PHASE DE RÉSOLUTION

La PHASE DE RÉSOLUTION démarre dès la fin du sablier et prend fin après l'application des éventuels malus. Pendant cette phase, effectuez la Vérification des Épreuves passées à la phase précédente, obtenez une éventuelle Récompense et subissez, ensuite, les éventuels Échecs.

### VÉRIFICATION

En tant que Leader du tour, révélez toutes les cartes qui ont été posées sur le Traîneau et vérifiez l'issue de chaque épreuve.

- 🌀 Si la somme totale des cartes d'un type d'Équipement est comprise dans l'intervalle de l'épreuve ou est égale à un des nombres de l'épreuve, alors cette dernière est un **SUCCÈS**.
- 🌀 Si la somme totale des cartes d'un type d'Équipement n'est pas comprise dans l'intervalle de l'épreuve ou n'est pas égale à un des nombres de l'épreuve, alors cette dernière est un **ÉCHEC**.

### EXEMPLE



Vous êtes sur la tuile Phoques, qui demande 7 à 9 🛠️ et 7 à 9 📖.

Vous révélez les 5 cartes qui ont été déposées sur le Traîneau. Il y a un baromètre 6 🛠️, des jumelles 3 🛠️, des équipements de laboratoire 4 📖, des crayons 2 📖 et une carte Blessure.

*Blessure. Vous avez réussi l'épreuve concernant les Outils 🛠️ mais vous avez échoué à l'épreuve concernant les livres 📖.*



### 🌀 SUCCÈS

Si au moins l'une des épreuves présentes sur la tuile Rencontre est un succès, vous obtenez la Récompense inscrite dans le coin inférieur droit de cette tuile.



La Récompense offerte sur les tuiles Rencontre peut être de différents types : Spécimen / Vestige / Connaissance, Fouiller, Équipement Ésotérique, Soigner, Exalter.

### Spécimen / Vestige / Connaissance

Le Leader récupère la carte appropriée dans le paquet de cartes Relique. Il désigne ensuite un joueur autour de la table (cela peut être lui-même), et ce dernier prend la carte Relique qu'il place devant lui, face visible. Cette carte ne fait pas partie de la main du joueur, mais a un impact direct sur ce joueur lorsqu'il est Leader.

Si vous recevez une carte Relique, piochez immédiatement une carte Folie (voir **Piocher une carte Folie** p. 12). Prenez également le jeton Relique correspondant à la carte que vous avez reçue et placez-le sur votre plateau Joueur de manière à recouvrir l'emplacement indiqué sur cette carte. Vous ne pourrez plus effectuer cette action jusqu'à la fin de la partie.

Vous pouvez avoir plusieurs cartes Relique devant vous. Si vous recevez une carte Connaissance alors que vous en avez déjà au moins une devant vous, ne prenez pas de jeton Connaissance supplémentaire.



### EXEMPLE



Vous réussissez au moins l'une des deux épreuves de la tuile Langue de glace, ce qui fait gagner à votre expédition la carte Spécimen B. Le Leader la récupère dans la pioche des cartes Relique et choisit de vous la confier. Vous la placez devant vous.

Vous remettez dans la boîte la carte de Folie de niveau 1 qui vous affligeait, et piochez une carte de la pioche Folie de niveau 2 que vous placez face cachée devant vous. Enfin, vous prenez un jeton Spécimen que vous placez sur votre plateau Joueur de manière à recouvrir le texte **PHASE DE MOUVEMENT** dans la colonne Jetons Leadership :



## Fouiller

Le Leader choisit une tuile Rencontre face cachée. Cette tuile ne doit pas être adjacente à celle où se trouve l'Avion. Retournez cette tuile en même temps que le sablier. Vous disposez de 30 secondes pour retenir les informations présentes sur cette tuile sans avoir à déplacer l'Avion. Une fois que le sablier est écoulé, retournez cette tuile face cachée. Vous ne pouvez pas défausser de jetons Leadership pour relancer le sablier et observer la tuile plus longuement.

## Équipement Ésotérique

Le Leader choisit la carte Équipement Ésotérique de son choix dans le paquet de cartes Équipement Ésotérique et l'ajoute à la défausse.



## Soigner

Cherchez une carte Blessure dans la défausse Équipement ou parmi les cartes jouées sur le Traîneau durant ce tour. S'il y en a au moins une, remplacez-la dans la pioche de cartes Blessure.

## Exalter

Récupérez jusqu'à deux jetons Leadership de la défausse, et remplacez-les sur le Traîneau.

## ÉCHEC

Après avoir éventuellement obtenu une récompense, subissez les éventuels Échecs.

Pour chaque épreuve qui s'est soldée par un Échec lors de la Vérification, le Leader choisit une de ces deux conséquences :

- 1 **Un joueur désigné par le Leader pioche une carte Folie** (voir **PIOCHER UNE CARTE FOLIE**).

**REMARQUE :** Si tous les joueurs ont déjà une carte Folie de niveau 3, vous ne pouvez pas choisir cette conséquence. Choisissez alors 2. Le Leader lance le dé Malus.

- 2 **Le Leader lance le dé Malus** (voir **LANCER LE DÉ MALUS**).

Si vous devez subir plusieurs Échecs, choisissez d'abord la conséquence pour un premier Échec et subissez-le. Puis choisissez la conséquence pour un second Échec et subissez-le. Procédez ainsi jusqu'à ce que vous ayez subi le bon nombre d'Échecs. Vous pouvez choisir l'ordre des Épreuves pour lesquelles vous subissez une conséquence.

Contrairement aux Récompenses que vous ne pouvez obtenir qu'une seule fois par tuile Rencontre, vous devez subir un Échec à chaque fois que vous échouez à une Épreuve.

## PIOCHER UNE CARTE FOLIE

La Montagne vous rend de plus en plus fou, pénétrant toujours plus votre esprit, dégradant votre santé mentale. Les cartes Folie affectent la capacité des joueurs à être efficaces durant la PHASE DE RENCONTRE (lorsque le sablier s'écoule) en imposant certaines restrictions au joueur fou. Il est donc très courant que l'un d'entre vous doive piocher une carte Folie (soit lorsqu'une épreuve se solde par un échec, soit lorsque vous gagnez une carte Relique).



- ☹ Si vous devez piocher une carte Folie et que vous n'en avez pas, piochez alors une carte Folie de niveau 1.
- ☹ Si vous devez piocher une carte Folie et que vous en avez déjà une de niveau 1 ou 2, remettez-la dans la boîte et piochez-en une du niveau supérieur.
- ☹ Si vous avez déjà une carte Folie de niveau 3, vous ne pouvez pas être choisi par le Leader pour piocher une nouvelle carte Folie.



Lorsque vous obtenez une carte Relique, si vous avez déjà une carte Folie de niveau 1 ou 2, remettez-la dans la boîte avant de piocher une carte Folie du niveau supérieur. Si tous les joueurs ont déjà une carte Folie de niveau 3, défaussez à la place un jeton Leadership du Traîneau.

S'il n'y a plus de jetons Leadership sur le Traîneau, remettez, à la place, un jeton Leadership de la défausse dans la boîte de jeu. Si vous devez remettre votre dernier jeton Leadership dans la boîte, passez à la Fin de la partie.

En aucun cas vous ne pouvez parler de votre Folie aux autres joueurs. Lorsque le sablier n'est pas en train de s'écouler, agissez comme si vous ne vous souveniez pas d'avoir agi étrangement. Les autres joueurs ne peuvent que spéculer sur la Folie qui vous tient.

### LANCER LE DÉ MALUS

Lorsque le Leader choisit de lancer le dé Malus, il n'a droit qu'à un seul lancer. Il doit ensuite appliquer l'effet indiqué par le symbole du dé :



#### ACCIDENT

Piochez 2 Blessures dans la pioche des cartes Blessure, et ajoutez-les à la défausse de cartes Équipement. Si vous devez piocher une Blessure et que la pioche de cartes Blessure est vide, passez directement à la **Fin de la partie**.



#### CONFUSION

Défaussez autant de cartes de la Pioche que l'écart entre votre score et l'objectif le plus proche à atteindre. Si vous n'avez pas assez de cartes, supprimez un jeton Leadership à la place.



#### PERTE DE MORAL

Défaussez 2 jetons Leadership provenant du Traîneau. S'il y a moins de 2 jetons Leadership sur le Traîneau avant la Perte de moral, remettez 1 jeton au choix dans la boîte à la place. Si vous devez remettre votre dernier jeton Leadership dans la boîte, passez à la **Fin de la partie**.



### DÉFAUSSEZ UN JETON LEADERSHIP

Durant la phase de Résolution, le Leader peut décider de défausser un ou plusieurs jetons Leadership. Pour cela, il prend un jeton Leadership du Traîneau et le place dans la défausse des jetons Leadership.

Chaque jeton défaussé de cette manière permet au Leader d'ignorer le résultat du dé Malus et de le relancer. Appliquez alors ce nouveau résultat ou défaussez un autre jeton Leadership. Le Leader peut défausser un jeton et attendre de connaître le nouveau résultat du dé avant de défausser un autre jeton.

### EXEMPLE

#### CÔTE ACCIDENTÉE

La mer glacée donnait désormais place à une ligne côtière terrible et montagneuse.



Vous avez gravement manqué de coordination. Sur la Côte Accidentée, vous avez fourni 11 et 5 . Les deux épreuves se soldent par un échec.

Or, tous les joueurs autour de la table ont déjà une Folie de niveau 3. La seule solution possible est de lancer le dé pour ces deux épreuves. Le Leader décide de lancer le dé pour l'épreuve de en premier.

Il obtient . Il fait le choix de défausser votre dernier jeton Leadership pour relancer le dé. Malheureusement, le dé indique le même résultat. Vous devez donc subir la Confusion, et défaussez donc les 3 premières cartes de la pioche Équipement (8-5=3).

Il faut maintenant lancer le dé pour l'autre épreuve ratée. Vous obtenez . Vous piochez 2 cartes Blessure de la pioche Blessure et les placez dans la défausse Équipement.

### FIN DE LA PHASE DE RÉOLUTION

- ☉ Défaussez toutes les cartes jouées pendant la PHASE DE RENCONTRE.
- ☉ Mettez de côté la tuile Rencontre, elle n'est plus utilisée en jeu.



# FIN DE LA PARTIE

L'expédition dans ces Montagnes Hallucinées peut se terminer de multiples manières :

- ☉ Si vous devez remettre dans la boîte votre dernier jeton Leadership, vous perdez immédiatement la partie.

“Vous avez perdu tout espoir de survie, isolés dans cette cruelle immensité.”

- ☉ Si vous devez piocher une carte Blessure alors que la pioche de cartes Blessure est vide, vous perdez immédiatement la partie.

“Affaibli et accablé de blessures, le groupe peine à avancer. Finalement, cette Montagne inhospitalière aura eu raison de vous.”

- ☉ Si vous vous êtes déplacés sur la troisième tuile Fuite lors du dernier tour, vous parvenez à vous échapper de ces Montagnes.
  - Si l'expédition a obtenu moins de cartes Relique qu'il y a de cartes Blessure dans la pioche Équipement, la défausse Équipement et les mains des joueurs combinées, alors vous perdez la partie.

“Vous êtes rentrés vivants, certes. Mais à quel prix ? Le peu de découvertes scientifiques ne fait pas le poids face aux lourdes pertes que vous avez subies.”

- Si l'expédition a obtenu autant ou plus de cartes Relique qu'il y a de cartes Blessure dans la pioche Équipement, la défausse Équipement et les mains des joueurs combinées, alors vous gagnez la partie.

“Vous êtes rentrés vivants. Peut-être ne serez-vous jamais plus les mêmes, après avoir vu tant d'horreurs. Mais les découvertes que vous avez réalisées ont une valeur scientifique incommensurable. Le monde entier ne parle que de vous.”

Pour mesurer la réussite de votre expédition, reportez-vous au tableau suivant :

NOMBRE DE CARTES RELIQUE MOINS NOMBRE DE CARTES BLESSURES	RÉSULTAT
Inférieur à 0	Défaite
0	Faible succès
Entre 1 et 3	Petit succès
Entre 4 et 7	Succès moyen
Entre 8 et 10	Grand succès
11	Succès retentissant

## VARIANTE EXPERT

Si, après plusieurs expéditions menées à bien, vous rendre dans les Montagnes Hallucinées ne représente plus le même défi qu'auparavant pour vous, vous pouvez ajouter cet unique point de règles qui rendra vos expéditions beaucoup plus audacieuses :

*Lorsque vous devez piocher une carte Folie d'un niveau supérieur, ne défaussez pas celle que vous avez déjà. Lors de la phase de Rencontre, vous devez appliquer les effets de **toutes** les cartes Folie que vous avez.*

Si des cartes Folie se contredisent, appliquez la carte Folie de plus haut niveau.

