

LA NUIT DU GRAND POULPE

LE RETOUR DU GRAND POULPE

Version 1.0

Bienvenue à vous tous, cultistes qui avez parcouru maintes fois l'Université et ses Lieux Extérieurs et qui avez vu, presque aussi souvent, le Grand Poulpe se réveiller pour prendre possession de la Terre.

Vous trouverez ici quelques variantes pour les règles de La Nuit du Grand Poulpe. Certaines d'entre elles sont des règles qui n'ont pas trouvé leur place dans le livret pour diverses raisons. D'autres sont apparues après la sortie du jeu, à force de faire des parties de démonstration. Enfin, vous trouverez des règles qui nous ont été suggérées par des joueurs désireux d'adapter le jeu à leurs envies.

Vous pouvez utiliser tout ou partie de ces règles. A vous de vous mettre d'accord avec vos adversaires sur les variantes que vous voulez utiliser avant le début de chaque partie. N'hésitez pas à tester vos propres variantes : La Nuit du Grand Poulpe est avant tout votre jeu, vous pouvez en faire ce que vous voulez ! Et si une variante de votre cru vous paraît particulièrement intéressante, n'hésitez pas à nous en faire part (via la page de contact de Superludé). Peut-être figurera-t-elle dans une prochaine version de ce document !

A ce propos, pensez à venir régulièrement vérifier la version de ce document. Certaines variantes pourraient évoluer, d'autres apparaître. Sans rien promettre, nous essaierons de mettre à jour et de compléter ce document aussi souvent que possible !

MARCHÉ NOIR

Même les cultes les plus cruels peuvent se laisser aller à des attitudes plus civilisées le temps de préparer

une prochaine trahison...

Pendant la phase de résolution des conflits, quand plusieurs cultes devant négocier décident de ne rien faire ou de laisser la composante à l'un d'entre eux, il leur est de plus possible d'échanger librement des composantes entre eux, pour les raisons de leur choix.

S'il est toujours possible de mentir sur ses actions futures, il est cependant impossible de tricher sur l'échange en cours, notamment si celui-ci est conditionné par le fait de laisser l'un des cultes prendre la composante du lieu.

Aucun culte ne peut posséder deux fois la même composante à l'issue de l'échange.

Exemple : Jaune et Rouge se trouvent dans la bibliothèque, sans aucun rejeton avec eux. Rouge a déjà un Crâne mais Jaune n'a aucune composante. Rouge propose à Jaune de lui donner le Crâne s'il lui laisse prendre le Grimoire ; Jaune accepte.

Aucun des deux cultes ne peut tricher sur cet accord. Rouge ne peut refuser de donner le Crâne après avoir pris le Grimoire et Jaune ne peut empêcher Rouge de prendre le Grimoire après avoir récupéré le Crâne. Tout se passe simultanément.

VORTEX DIMENSIONNEL

Le passage vers les lieux Extérieurs dépendent de bien des facteurs qui peuvent varier au cours du temps... Il n'est donc jamais certain que le Lieu Extérieur où l'on désire se rendre soit toujours disponible dans le futur !

A la toute fin du tour, le joueur ayant eu la domination sur le Lieu Extérieur (s'il y en a eu un) doit changer le Lieu Extérieur utilisé actuellement pour un autre de son choix. Placez tous les pions 'cultistes' et les Clefs d'Argent qui se trouvent sur le Lieu Extérieur actuel sur celui qui a été choisi. Si possible, le joueur doit choisir un Lieu Extérieur qui n'a pas déjà été utilisé lors de cette partie. S'ils ont tous déjà été utilisés, on remet alors les compteurs à zéro et le joueur peut librement choisir le nouveau Lieu Extérieur.

PLEINE LUNE, NOUVELLE LUNE

Variante proposée par Clément, merci à lui.

Le passage vers le Lieu Extérieur dépend de la Lune visible depuis la Dimension du Rêve, laquelle change d'aspect bien plus vite que son équivalent terrestre. Seuls les cultes les plus malins profiteront de cette situation... Les autres risquent de s'y brûler les tentacules !

Commencez la partie avec la Cité Perdue. A la fin de chaque tour de jeu, le Lieu Extérieur change : alternez entre la Cité Perdue et la Dimension du Rêve.

Cette variante est bien sûr incompatible avec la variante du Vortex dimensionnel.

LE PRIX DU SANG

Les cultistes l'oublient souvent mais le Sang est également l'une des composantes qui pourrait faire revenir le Grand Poulpe à la vie !

Si vous utilisez cette variante, vous devez récolter une composante de plus qu'à la normale pour remporter la partie (soit cinq composantes dans une partie classique ou quatre dans une partie rapide).

Cependant, le ou les culte(s) qui dispose(nt) du plus de points de puissance ainsi que celui (ou ceux) qui dispose(nt) du moins de points de puissance possèdent une composante temporaire (comprendre qu'ils ne la posséderont plus le tour suivant si la situation change) à la fin du tour. Cette composante est considérée comme la huitième en cas d'égalité.

Exemple : à la fin du tour, Rouge possède 3 compo-

santes et 4 points de puissance, Jaune possède 5 composantes et 3 points de puissance, Noir possède 4 composantes et 2 points de puissance, Violet possède 3 composantes et 3 points de puissance et Vert possède 4 composantes et 4 points de puissance. Jaune, Noir et Vert peuvent donc prétendre à la victoire puisqu'ils possèdent chacun cinq composantes à ce moment de la partie.

LE TENTACULE DE FER

Parfois, les cultes les plus cruels sont amenés à faire des alliances durables. Si, si... C'est moche.

Cette variante vous permettra de jouer à deux lorsque vous manquez d'adversaires.

Pour cela, chaque joueur se verra confier la gestion de deux cultes différents. Placez les pions et jetons de l'un des cultes à votre gauche et ceux du second culte à votre droite pour ne pas les mélanger. Toutes les règles du jeu classique (pour quatre joueurs) s'appliquent normalement (en particulier, un culte subit normalement l'attaque du rejeton du culte allié s'ils se trouvent dans le même lieu).

Le joueur remportant la partie est celui qui contrôle le premier culte qui a récupéré quatre composantes, même si son allié est loin derrière (ou même éliminé).

NOT THE END !



©2014 Superludé. Tous droits réservés.

www.superlude.fr

