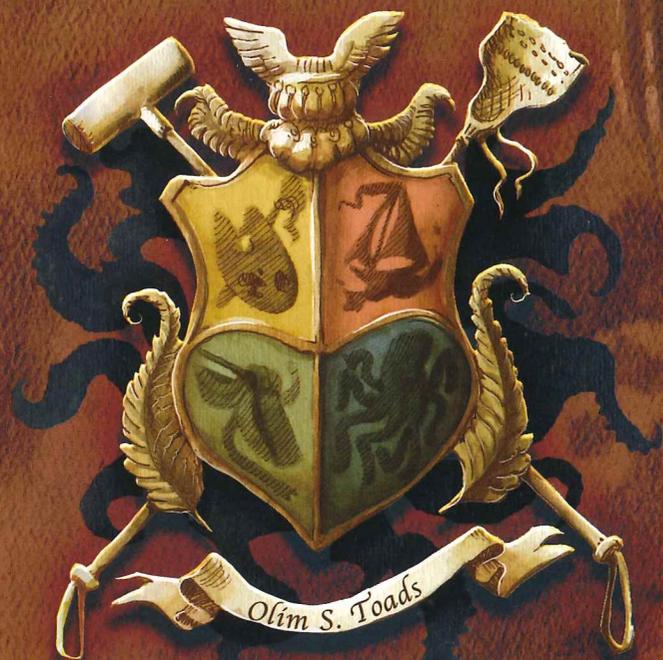


MISKATONIC™

LYCÉE de JEUNES FILLES



RÈGLES

MISKATONIC

LYCÉE de JEUNES FILLES

LE JEU

Dans « Miskatonic, le Lycée de Jeunes Filles », vous incarnez une Fraternité d'un prestigieux lycée privé pour jeunes filles. Manque de chance, le personnel du lycée est au service des dieux sombres ! Faites de votre mieux pour que votre fraternité reste saine d'esprit plus longtemps que les autres et vous remporterez la victoire.

Basé sur le concept populaire de construction de deck, MLJF vous permet non seulement de construire votre propre deck, mais aussi celui de vos adversaires ! Recrutez les meilleures étudiantes pour votre fraternité et garnissez la pioche de vos rivaux d'enseignants corrompus afin de les rendre fous !

Plus d'informations sur EdgeEnt.com

CONTENU

- 40 cartes « Classe de Départ »
- 51 cartes « Étudiante »,
4 cartes « Événements des Étudiantes »
- 46 cartes « Personnel du Lycée »,
4 cartes « Événements du Personnel »
- 18 cartes « Nouvelle Élève »
- 20 cartes « Remplaçant »
- 4 cartes de résumé d'un tour de jeu
- 4 plateaux de Fraternité, à assembler
- 4 compteurs de Santé Mentale
- 8 cartes vierges « Faites votre propre carte »

Classe de Départ



Personnel du Lycée



Événement du Personnel



Étudiante



Événement des Étudiantes



Nouvelle Élève



Remplaçant



MISE EN PLACE ET PRÉPARATION

La Classe de Départ

Chaque joueur prend deux copies de chaque étudiante de la Classe de Départ à l'exception de Keziah Mason (une seule copie) et de Natalie Peaslee (trois copies). Ces cartes sont mélangées et placées face cachée sur l'emplacement « Pioche » du plateau de Fraternité du joueur.

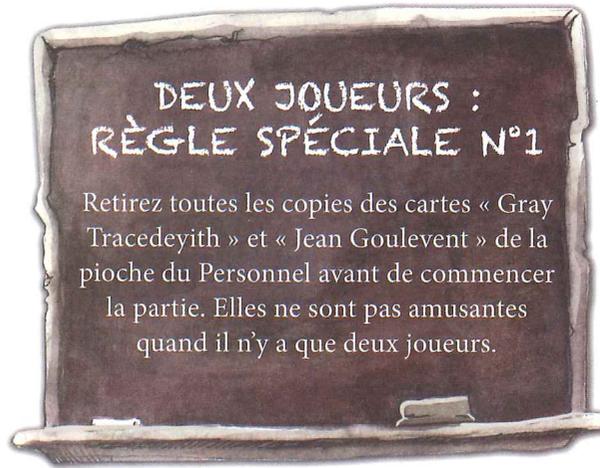
Remplaçants et Nouvelles Élèves

Empilez face visible les cartes « Nouvelle Élève ». Faites de même avec les cartes « Remplaçant » (voir le diagramme).

Pioches de la Boutique de l'École

Mélangez les cartes « Personnel du Lycée » et « Événement du Personnel » pour en faire un seul paquet. Placez celui-ci face cachée dans la zone réservée à la Boutique de l'École (voir le diagramme).

Mélangez les cartes « Étudiante » et « Événement des Étudiantes » pour en faire un deuxième paquet. Placez le aussi face cachée dans la zone réservée à la Boutique de l'École (voir le diagramme).



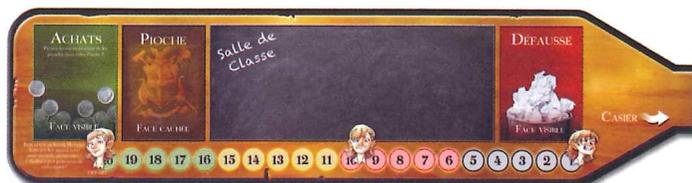
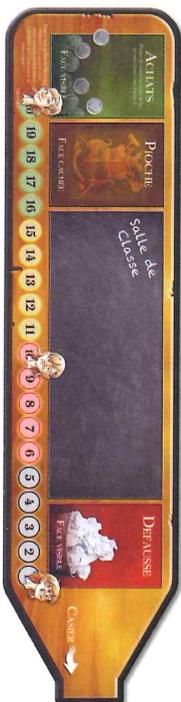
Étagères de la boutique

Les étagères du personnel et des étudiantes sont les trois espaces, juste à côté de leurs pioches respectives. Elles sont vides au début de la partie.

Plateau de Fraternité

DIAGRAMME DE MISE EN PLACE DU JEU

Plateau de Fraternité



Plateau de Fraternité



PLATEAU DE FRATERNITÉ

C'est ici que tout se passe ! Chaque plateau correspond à une des Fraternités du Lycée et servira de plateau de jeu à chaque joueur.



A Indicateur de Santé Mentale (les nombres sur le paddle)

Chaque joueur commence la partie avec un marqueur sur le 20 de son indicateur de Santé Mentale. 20 symbolise un groupe d'étudiantes saines et en bonne santé. Plus la partie avancera et plus votre santé mentale sera remise en question, votre emprise sur la réalité glissant lentement entre vos doigts ! Quand vous atteignez 0, vous perdez complètement la boule et la partie par conséquent.

B Pile d'Achat

La Pile d'Achat du plateau de votre Fraternité contiendra les cartes « Étudiante » que vous achèterez à chaque tour et les cartes « Personnel » que les autres joueurs vous paieront. Servez vous d'abord dans cette pile en début de tour avant de piocher.

C Pioche

La Pioche contient les cartes que vous devrez piocher au début de chaque tour. Si à n'importe quel moment votre pioche ne contient plus de carte alors que vous avez besoin de piocher, mélangez votre défausse et placez le paquet ainsi formé face cachée sur l'emplacement Pioche et piochez les cartes requises.

D Salle de Cours

C'est dans la Salle de Cours que le personnel du lycée fait de son mieux pour rendre folles vos étudiantes.

E Défausse

La Défausse est l'emplacement où vous mettez les cartes utilisées à la fin de chaque tour.

F Casier

Certaines cartes doivent être placées à la droite du Plateau de votre Fraternité. Les cartes mises dans le Casier restent en jeu jusqu'à ce que l'effet d'une autre carte les envoie à la Défausse.



LES CARTES

Les Étudiantes

(concerne aussi les nouvelles élèves et la classe de départ)

Les Cartes « Étudiante » représentent d'innocentes jeunes filles aspirant à un avenir brillant (ou pas...) ! En ajoutant ces cartes à votre pioche, vous augmentez vos possibilités de défendre votre Fraternité contre les membres du Personnel qui la rongent.



Le Personnel du Lycée

(concerne aussi les Remplaçants)

Les cartes « Personnel du Lycée » représentent les employés du Lycée de Jeunes Filles. Ces cartes sont en fait des monstres Lovecraftiens et des cultistes fous que vos adversaires achèteront pour vous.



Cartes Événement : Personnel, Étudiantes

Il existe des événements cachés dans les pioches du Personnel et des Étudiantes. Ces cartes ont un effet qui se déclenche au moment où elles sont révélées. Chaque carte est unique ; certains événements sont bénéfiques, d'autres beaucoup moins. Quand une carte événement apparaît sur une étagère de la Boutique, lisez son effet pour découvrir ce qui se passe. Après l'avoir résolu, mettez toutes les cartes de l'étagère dans la défausse et remplacez-les par trois nouvelles cartes. Les événements qui ne vont pas dans un Casier sont retirés de la partie.

Événement du Personnel



Événement des Étudiantes

Le Casier

Certaines cartes ont l'attribut « Casier ». Quand elles sont achetées, ces cartes sont placées à la droite du Plateau de Fraternité, dans le Casier du joueur. Elles y restent toute la partie et leur effet persiste. Certains événements vont aussi dans le casier d'un joueur. Les cartes « Casier » qui produisent des points d'Amitié ou de Cauchemar n'ont pas d'effet lors du tour de leur achat.

Les cartes « Casier » ont une valeur de Points d'Amitié et de Cauchemar produits ainsi que de Girl Power et de Détermination. Vous pouvez laisser de côté ces valeurs pour le moment, elles serviront pour une éventuelle prochaine extension.



DÉROULEMENT DU JEU

Victoire

Le joueur qui conserve le plus longtemps sa Santé Mentale – valeur supérieure à 0 sur l'indicateur correspondant - gagne.

Qui commence

Déterminez aléatoirement le premier joueur. La partie continue dans le sens horaire à partir de ce joueur.

Organisation d'un tour

1. Passez à la banque. Piochez vos cartes !

Mettez les cartes de votre pile d'achat dans votre main puis complétez avec les cartes de la Pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main.

2. Refaites les stocks de la Boutique de l'École. Assurez-vous qu'il y a bien 3 cartes sur chaque étagère.

Au premier tour les étagères de la boutique sont vides. Retournez 3 cartes du dessus du paquet des Étudiantes pour remplir les 3 emplacements de l'étagère des Étudiantes. Faites de même avec la pioche et l'étagère du Personnel du Lycée.

Aux tours suivants, si une ou plusieurs cartes ont été achetées vous devriez avoir un ou plusieurs emplacement(s) vide(s) sur les étagères. Commencez par combler ces éventuels emplacements vides en déplaçant les cartes à leur gauche, puis retournez-la ou les première(s) carte(s) du paquet correspondant à l'étagère. Si toutes les étagères sont pleines au début de cette phase, défaussez la carte à gauche au bout de l'étagère, déplacez les cartes restantes d'un cran et remplissez le premier emplacement avec une nouvelle carte du paquet correspondant.

Si le paquet des Étudiantes ou du Personnel est vide, re-mélangez la défausse correspondante.

3. Payez les Frais de Scolarité. Faites vos achats en utilisant les points procurés par les cartes de votre main.

Déterminez la quantité de points d'Amitié et de Cauchemar que vous pouvez dépenser ce tour-ci. Ces points se trouvent sur les cartes que vous avez en main. Si une carte a la possibilité de produire les deux types de points, vous devrez choisir entre Cauchemar et Amitié.

Pendant votre tour, vous pouvez d'abord acheter une (et juste une) des étudiantes de la Boutique de l'École que vous mettrez dans votre pile d'Achats. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas en acheter une, mettez une Nouvelle Élève dans votre pile d'Achats. Ceci fait, vous pouvez acheter un (et un seul) membre du personnel que vous placerez dans la pile d'Achat du joueur à votre gauche. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas acheter un membre du personnel, ajoutez alors un Remplaçant à la pile d'Achat de ce joueur. Ne défaussez pas les cartes de votre main maintenant, même si elles vous ont servi pour vos achats.



4. Intercours ! Utilisez les capacités d'Intercours des cartes que vous avez en main.

Les capacités d'Intercours vous aident à garder votre tête en place. Vous pouvez utiliser celles des cartes que vous avez en main comme vous le désirez. Les cartes avec une capacité d'Intercours ont un léger effet autour de l'icône des points d'Amitié pour mieux les reconnaître.

Après avoir utilisé vos capacités d'Intercours, déplacez dans la salle de cours les membres du Personnel de votre main, puis défaussez les étudiantes.

5. Début du Cours ! Piochez vos BFF (Meilleures Amies pour la Vie) et profs préférés et défendez votre santé mentale !

Piochez une carte de la pioche pour chaque membre du Personnel présent dans votre salle de cours (par exemple, si vous avez 3 membres du personnel dans votre salle de cours, piochez 3 cartes). Les Étudiantes piochées sont vos BFF et vont directement dans votre salle de cours affronter les membres du personnel que vous y avez placé pendant la phase d'Intercours. Les cartes « Personnel du Lycée » que vous piochez deviennent des profs Préférés que vous pouvez mettre dans la défausse de n'importe quel(s) joueur(s) – quitte à ce qu'ils ne vous aident pas à garder toute votre tête, autant qu'ils aillent ennuyer quelqu'un d'autre maintenant !

Distribuez la somme de Girl Power de vos BFF comme vous le voulez entre les membres du Personnel présents dans votre salle de cours. Un membre du personnel est vaincu et va dans votre défausse si il reçoit une valeur de Girl Power supérieure ou égale à ses points de vie. La capacité « Défaite » des membres du personnel en possédant une s'active à ce moment là. Une fois que vous avez retiré les membres du personnel vaincus, ajoutez la valeur de dommage de ceux qui restent dans votre salle de cours ; vous perdez autant de santé mentale que le résultat moins le total de Détermination de vos BFF. La capacité « Survie » des membres du personnel encore dans votre salle de cours prend alors effet.

Note : Vous pouvez distribuer la somme de Girl Power de vos étudiantes comme vous le désirez entre les membres du personnel. Par exemple, vous pouvez combiner la force de deux étudiantes pour vaincre un membre, ou répartir la force d'une étudiante entre plusieurs membres.

La capacité « BFF »

Les cartes « Étudiante » avec des capacités BFF sont activées quand l'étudiante est piochée en tant que BFF. Si l'étudiante est virée de la classe avant que sa capacité ne soit résolue, son effet est annulé.



6. Le cours est terminé. Défaussez les cartes encore dans votre salle de cours pour finir votre tour. Le joueur suivant peut jouer.

Fin de la partie

Quand un joueur perd son dernier point de Santé Mentale, il est éliminé. Le dernier joueur possédant encore des points de Santé Mentale gagne !

« AGRESSIF » ET « AMICALE »

Si vous achetez un membre du personnel possédant l'attribut « Agressif », envoyez-le directement dans la salle de cours du joueur pour qui vous l'avez acheté. Il doit s'en occuper immédiatement (phases « Début du Cours » et « Le cours est terminé »).

Si vous achetez une étudiante possédant l'attribut « Amicale », envoyez-la immédiatement dans votre salle de cours. Elle participera au cours de ce tour. Cette étudiante ne compte pas dans le calcul du nombre de cartes à piocher pour le Début du Cours.



LE GLOUSSEMENT FOU

L'indicateur de Santé Mentale du plateau de la fraternité a 4 couleurs différentes. Si vous déplacez le marqueur d'une couleur à une autre, vous devez rire ou glousser comme si vous perdiez la boule. Ne pas le faire autorise vos adversaires à vous traiter comme quelqu'un de pas drôle et à se moquer de vous.





Obtenez votre diplôme.
Rejoignez les Poulpes.
Devenez un Enseignant.

« La qualité de l'éducation à Miskatonic est démente ! Rendez-vous sur le campus. »

Asenath Waite, Professeure Stagiaire.

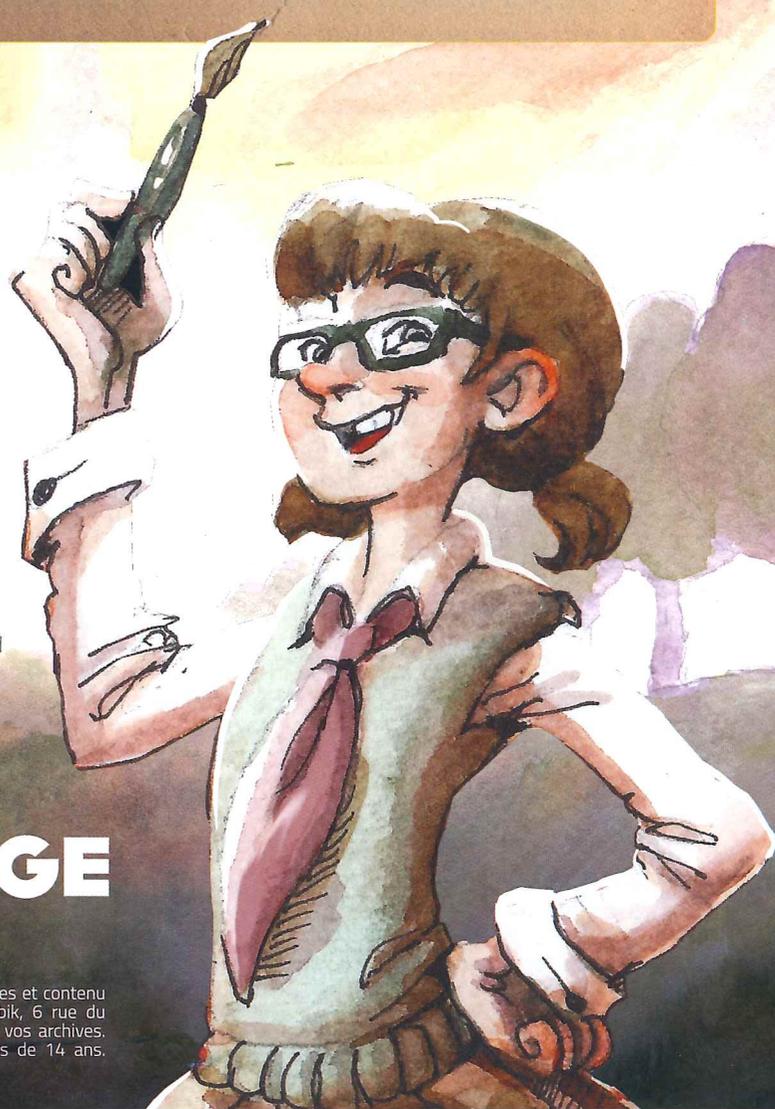
Université de Miskatonic

Arkham, Mass • Fondée en 1770

L'Université de Miskatonic est
fière de promouvoir le Lycée de
Jeunes Filles de Miskatonic.

CRÉDITS

Conception : Luke Peterschmidt
Conception Graphique : Jay Hernishin
Expert en Mythes Obscures : Kenneth Hite
Dessin : Betsy Peterschmidt
L'autre type qui a fait plein de choses : Rob Noss
Geek-ternes: Abby Tomlinson, Timothy Davis,
Antonio Coach
Coordination de la Production: Kai Nesbit et
David Freeman
Principal (1%) Conseiller : David Blankley
Traduction : Adriaan Maitre



EDGE

Miskatonic, le Lycée de Jeunes Filles, toutes les illustrations, personnages, marques déposées et contenu sont propriétés de Geek Dynasty. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tél : 05 34 55 19 06. Conservez ces informations dans vos archives. Fabriqué en Espagne. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.