


SPECTRES

Ce pictogramme  vous permet d'identifier facilement les cartes de cette extension.

Mise en place

La mise en place est identique à **Insurrection** à l'exception des consignes suivantes :

- Mélangez les 3 **cartes Peuple** (Chasseuse de fantômes) dans la pioche Peuple.
- Mélangez le **Leader** (John le vengeur) à la pioche des Leaders.
- Remplacez 1 des 4 cartes Lieu centrales par le Lieu Mausolée.
- Ne distribuez que 2 **cartes Peuple** à chaque joueur (au lieu de 3) puis formez une pioche avec les cartes Peuple restantes.
- Distribuez à chaque joueur 1 **carte Spectre** puis formez une pioche distincte avec les cartes Spectre restantes.

Retournez cette carte et mettez-la sous la pioche Spectre pour l'identifier plus facilement.





Pioche Spectre



Anatomie des cartes



Certaines cartes ont une initiative négative. Elles se jouent donc après les cartes avec une initiative positive.



Il y a désormais un type de peuple supplémentaire : les **Spectres**.

Note : Les cartes Spectre sont aussi des cartes Peuple même si elles ont une pioche distincte.




Spectre Félin : Les points de cette carte dépendent du nombre de cartes Spectre dans votre main :

1 Spectre  : 3 points,

2 Spectres  : 4 points,

3 Spectres  : -3 points,

4 Spectres  ou plus : 8 points.

Fin de partie et décompte des points


La partie prend fin dans les mêmes conditions qu'Insurrection. Ajoutez les points de vos cartes Spectre au reste de vos points.

Effets de jeu




Éliminer: Désormais, à chaque fois qu'une carte est éliminée, ajoutez une carte **Spectre** (depuis la pioche Spectre) au centre de la table.




Effrayer: Choisissez une carte visible du centre de la table et remplacez-la en dessous de sa pioche d'origine (l'icône  ne protège pas de cet effet).



Capturer: Avant de faire votre échange, choisissez une carte **Spectre**  visible au centre de la table et ajoutez-la à votre main. Ainsi vous récupérerez potentiellement 2 cartes ce tour-ci.



Immortel: La carte ne peut pas être envoyée au cimetière via l'effet **Éliminer** .



+3



+3



+7



+6



+4



+3



+4



+4



+13

4