SUB TERRA

Manuel de spéléologie

SUB TERRA

PRÉSENTATION

Sub Terra est un jeu collaboratif de survie horrifique pour un à six joueurs.

Les joueurs sont des explorateurs de cavernes : des spéléologues (ou « spéléos »). Lors de l'exploration d'un réseau de grottes inconnu, les spéléos sont tombés dans un gouffre et ils sont maintenant pris au piège dans les profondeurs souterraines.

Ensemble, vous devez trouver la sortie avant que vos lampes ne soient épuisées et que vous ne soyez perdus pour toujours dans les ténèbres. Vous devrez travailler en équipe pour entreprendre rapidement l'exploration et éviter une série de dangers mortels. Et pire que tout, vous pensez ne pas être seuls sous terre...

COMPOSANTS

- 64 tuiles Caverne
- 1 tuile Départ
- 1 tuile Sortie
- 30 cartes Danger
- 1 carte Temps écoulé
- 8 fiches Spéléo
- 1 marqueur Premier spéléo
- 12 marqueurs Éboulis
- 8 marqueurs Inondation
- 1 marqueur Horreur
- 1 marqueur Gaz
- 6 pions Corde
- 3 pions Explosifs
- 1 dé à 6 faces
- 8 figurines Spéléo
- 3 pions Horreur
- 20 points de vie

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit une Fiche de spéléo et la figurine correspondante. Recouvrez chaque case santé des fiches spéléo avec un point de vie (en général, trois par fiche). Remettez dans la boîte les fiches, figurines et points de vie non utilisés.

2. Placez la tuile Départ au centre de la table, face visible. Placez toutes les figurines de spéléo sur cette tuile.

3. Mettez de côté la tuile Sortie. Mélanger les 64 autres tuiles Caverne et placez-les dans une pile face cachée. Mélangez la tuile Sortie avec les cinq dernières tuiles de la pile avant de mettre ces six tuiles sous la pile.

4. Choisissez un niveau de difficulté : Normal, Avancé ou Expert. Remettez dans la boîte les cartes Danger qui ne sont pas utilisées avec le niveau de difficulté choisi.

5. Mélangez les cartes Danger restantes et placez, dans une pile Danger face cachée, le nombre de cartes indiqué dans le tableau suivant :

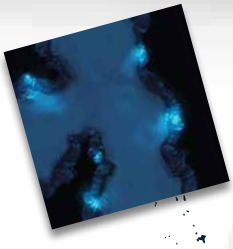
	NORMAL	AVANCÉ	EXPERT
4 spéléos	22 cartes	20 cartes	18 cartes
5 spéléos	19 cartes	17 cartes	15 cartes
6 spéléos	17 cartes	15 cartes	13 cartes

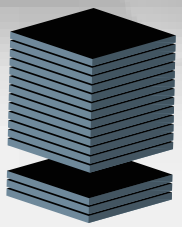
Mettez la carte « Temps écoulé » sous la pile des cartes Danger.
Mettez les cartes Danger restantes dans la boîte, sans les regarder.

6. Donnez xxle marqueur Premier Spéléo au dernier joueur à s'être aventuré sous terre.

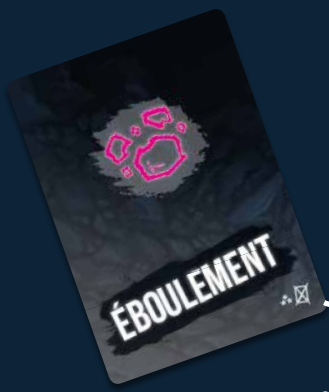
S'il n'y a que deux ou trois joueurs, chaque joueur choisit deux fiches et deux figurines de spéléos et on utilise les règles pour quatre ou six joueurs. Si vous jouez en solo, choisissez de quatre à six fiches de spéléos avec leurs figurines et suivez les règles pour ce nombre de spéléos.

3.





4.



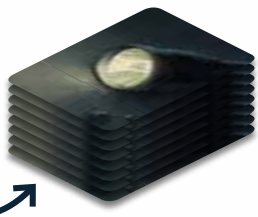
Retirer pour normal

Retirer pour avancé / expert

Retirer pour expert

Pour votre première partie, nous vous suggérons le niveau de difficulté Normal. Si après quelques parties vous trouvez que le niveau est encore trop élevé, vous pouvez ajouter 3 cartes à la pile Danger lors de l'étape 5 de la mise en place.

5.



6.

Une carte Danger va être révélée et résolue à chaque tour : le nombre de cartes représente donc le temps qu'il vous reste pour sortir de la caverne.

COMMENT JOUER ?

OBJECTIF

Votre objectif commun est de faire arriver sur la tuile Sortie le plus grand nombre possible de spéléos avant que le temps n'expire.

La partie se joue en une vingtaine de tours, déterminé par la pile des cartes Danger. Chaque tour se déroule en quatre phases:

1. PHASE ACTION

Les spéléos agissent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. PHASE HORREUR

Chaque Horreur sur une tuile Caverne se déplace d'une tuile vers la victime potentielle la plus proche.

3. PHASE DANGER

La première carte de la pile des cartes Danger est résolue, provoquant ses effets négatifs.

4. PHASE FIN DE TOUR

Le marqueur Premier Spéléo (1er) est transmis au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

FIN DE PARTIE

Les tours se poursuivent jusqu'à ce que l'un des événements suivants survienne :

- Tous les spéléos survivants sont sur la tuile Sortie ;
- OU : il n'y a plus de spéléo conscient dans la caverne.

À ce moment, tous les joueurs qui ont un spéléo sur la tuile Sortie marquent des points. On compte le nombre de spéléos qui n'ont pas réussi à sortir :

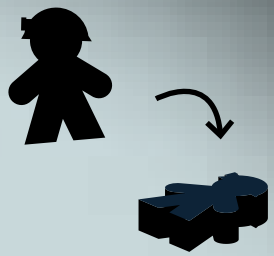
OR
Aucun spéléo abandonné

ARGENT
Un spéléo abandonné.

BRONZE
Deux spéléos abandonnés

DÉFAITE
Trois spéléos ou plus abandonnés

SPÉLÉOS INCONSCIENTS



Un spéléo qui n'a plus de point de vie tombe inconscient. Pour le matérialiser, sa figurine est couchée.

Les spéléos inconscients ne peuvent pas agir et les capacités passives de leurs fiches ne sont plus disponibles. Si un spéléo devient inconscient pendant son tour de jeu, il ne peut plus agir et passe le reste de son tour.

Quand un spéléo inconscient récupère un ou plusieurs points de vie, il redevient immédiatement conscient et sa figurine est relevée.

JETS DE TALENT

Certaines actions et événements nécessitent de vérifier si un spéléo a utilisé ses talents avec succès . « Ceci veut dire : lancez le dé, si vous obtenez 4 ou plus vous réussissez, sinon vous échouez. »

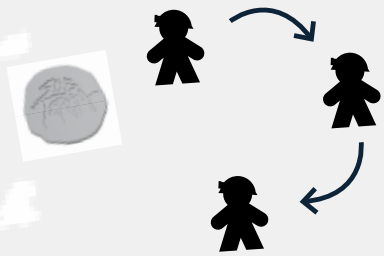
Les conséquences d'un succès ou d'un échec, lors d'un jet de talent, sont spécifiées dans l'action ou l'événement.

1. PHASE ACTION

En commençant par le premier spéléo et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque spéléo reçoit deux points d'action , utilisables pour une ou plusieurs actions.

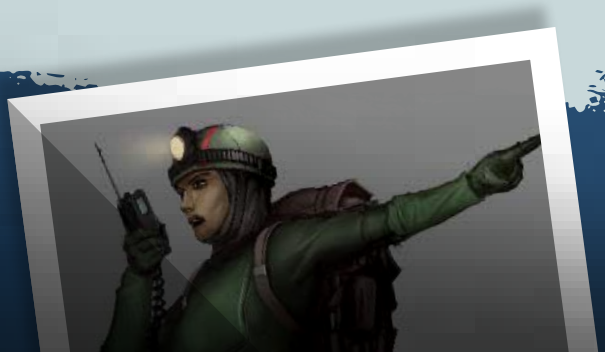
Certaines actions coûtent un point d'action , d'autres coûtent deux points d'action . Les actions de base, disponibles pour tous les spéléos, sont listées ci-dessous.
Certains spéléos ont aussi accès à des actions spéciales listées sur leurs fiches de spéléo.

Les actions se déroulent séquentiellement et un spéléo peut décider de sa prochaine action après que le résultat de la précédente soit connu. Sauf indication contraire, la même action peut être utilisée plusieurs fois lors d'un même tour.

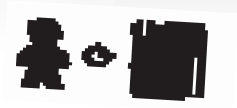


SE DÉPASSER +

N'importe quand pendant votre tour, vous pouvez choisir de vous dépasser, en faisant un effort exceptionnel, pour obtenir un troisième et dernier point d'action. Ce point peut être utilisé pour n'importe quelle action, y compris combiné avec un point d'action standard pour une action nécessitant deux points d'action . Après s'être dépassé, il faut, à la fin de son tour, réussir un jet de talent . En cas d'échec vous perdez un point de vie .

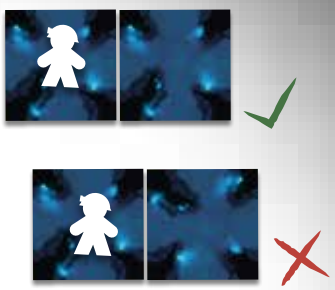


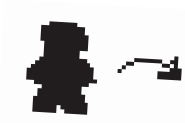
ACTIONS DE BASE



Découvrir 🕒

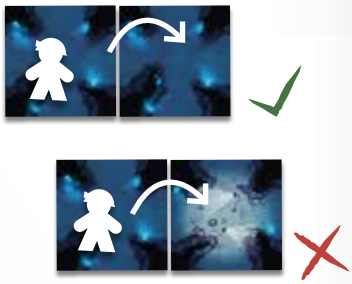
Choisissez le côté libre d'une tuile sur laquelle se trouve votre spéléo. Prenez la tuile sur le dessus de la pile caverne et placez la, face visible, de manière à ce que qu'elle soit connectée à la tuile sur laquelle se trouve votre spéléo. Il est possible de choisir l'orientation de la tuile, pourvu qu'une connexion soit réalisée.





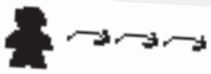
Se déplacer 🕒

Déplacez votre spéléo sur une tuile connectée à celle qu'il occupe. Certaines tuiles (rétrécissement, tuile avec un marqueur Inondation, tuile avec un marqueur Éboulis) ne permettent pas de s'y déplacer de cette manière (voir Tuiles Caverne).



Explorer 🕒
(Découvrir + Se déplacer)

Découvrez une tuile et déplacez votre spéléo immédiatement en une seule action combinée. C'est une façon plus rapide de progresser par rapport aux deux actions précédentes, mais c'est aussi beaucoup plus risqué, surtout si vous êtes isolé. À vos risques et périls !



Courir 🕒🕒

Répétez l'action Se déplacer jusqu'à trois fois.

Soigner 🕒🕒

Vous pouvez soit vous soigner (récupérer un point de vie ✚) soit soigner un autre spéléo situé sur la même tuile (pour lui faire récupérer un point de vie ✚).
Il n'est pas possible de dépasser son maximum de points de vie ✚.

ACTIONS DANGER

Ces actions interagissent avec des tuiles ou des situations de Danger particulières.

Nager 🕐🕐

Déplacez-vous depuis votre tuile vers une tuile connectée qui contient un marqueur Inondation. C'est la seule façon d'entrer sur une tuile inondée.

Entrer dans un boyau 🕐🕐

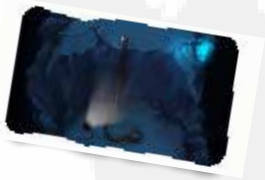
Déplacez-vous depuis votre tuile vers une tuile connectée contenant un rétrécissement. C'est la seule façon d'entrer dans un rétrécissement.

Dégager des éboulis 🕐🕐

Enlevez un marqueur Éboulis sur votre tuile ou sur une tuile connectée adjacente. Ceci libère la tuile et permet de la traverser à nouveau.

Placer une corde 🕐🕐 + 🎲

Si un jet de talent est réussi, placez un marqueur Corde sur votre tuile qui contient une corniche ou une chute.

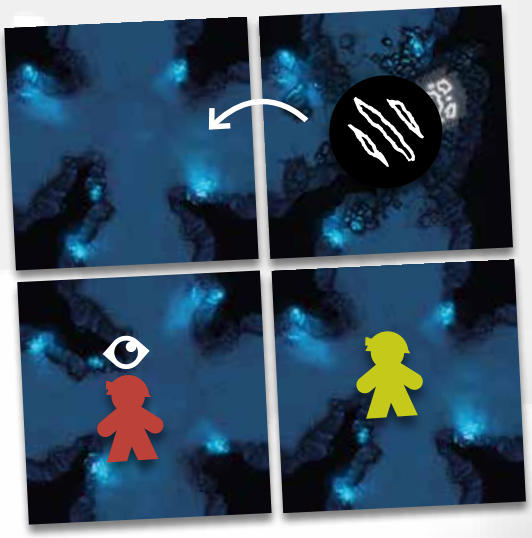


Se cacher 🕐🕐 + 🎲

Si un jet de talent est réussi vous ne pouvez pas être ciblé lors de ce tour par les Horreurs comme étant leur victime potentielle la plus proche (voir Horreurs). Si vous utilisez cette action pour le troisième tour de suite, vous réussissez à vous cacher automatiquement.

2. PHASE HORREUR

Si des Horreurs sont présentes sur des tuiles Caverne, elles se rapprochent d'une tuile de la victime potentielle la plus proche de chacune. Une victime potentielle doit être un spéléo conscient, situé à sept tuiles de distance au plus de l'Horreur. Les Horreurs ne peuvent se déplacer à travers les parois mais elles peuvent traverser sans pénalité les zones inondées, les éboulis, les rétrécissements, les corniches et les chutes.



S'il n'y a aucune victime potentielle à sept tuiles, ou moins, de distance, l'Horreur est enlevée de la caverne.

Si une Horreur occupe la même tuile qu'un spéléo, ce spéléo perd tous ses points de vie ✚ et tombe inconscient. Soyez prudents!

(Voir la section des règles consacrée aux Horreurs. Si des Horreurs sont présentes dans les cavernes, placez le marqueur Horreur au dessus de la pile des cartes Danger pour ne pas oublier de les déplacer à chaque tour).

3. PHASE DANGER

Révélez la première carte de la pile des cartes Danger, résolvez-la, puis placez-là dans la pile défausse des cartes Danger.

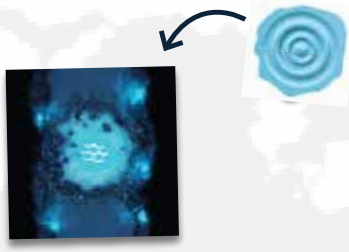
Il existe cinq types de cartes Danger :

Secousse

Tous les spéléos conscients doivent réussir un jet de talent pour ne pas perdre un point de vie ✚.

Inondation

Placez un marqueur Inondation sur toutes les tuiles inondables qui n'en ont pas déjà un.
Tous les spéléos situés sur une tuile inondée perdent un point de vie ✚.



On ne peut entrer sur une tuile inondée (une tuile inondable avec un marqueur Inondation) qu'avec une action Nager .

Gaz

Tous les spéléos situés sur des tuiles Gaz perdent immédiatement deux points de vie ✚✚.

De plus, jusqu'à la prochaine phase de Danger, tout spéléo qui entre sur une tuile Gaz perd immédiatement deux points de vie ✚✚.

Après avoir déclenché un Danger Gaz, la perte de deux points de vie s'applique jusqu'à la prochaine phase Danger, même lors de l'exploration de nouvelles tuiles. Soyez prudent ! Pour y penser vous pouvez placer le marqueur Gaz au-dessus de la pile de tuiles caverne.

Éboulement

Lancez un dé. Placer un marqueur Éboulis sur chaque tuile Éboulement qui correspond au résultat du dé et qui n'a pas déjà un marqueur Éboulis. Tous les spéléos sur les tuiles qui viennent de s'effondrer perdent trois points de vie ✚✚✚.

Les spéléos ne peuvent pas entrer sur une tuile qui a un marqueur Éboulis. Un marqueur Éboulis peut être enlevé avec une action Dégager des éboulis ⏱⏱.

Horreur

Toutes les Horreurs présentes dans les cavernes se rapprochent d'une tuile de leur victime potentielle (voir la Phase Horreur, ci-dessus).

Puis, s'il y a moins de trois Horreurs dans les cavernes, ajoutez une Horreur sur la tuile Horreur la plus proche d'un spéléo conscient.

Se retrouver sur la même tuile qu'une Horreur fait perdre tous ses points de vie ✚. Attention !

Si des Horreurs sont présentes dans les cavernes, placez le marqueur Horreur sur le dessus de la pile des cartes Danger pour ne pas oublier de les déplacer à chaque tour.

Aux niveaux de difficulté Avancé et Expert, il existe aussi cinq versions « extrêmes » (x2) des types de Danger ci-dessus. Pour toutes ces cartes Danger x2, à l'exception d'Horreur x2, il faut résoudre les effets deux fois de suite. Pour Horreur x2, déplacez d'abord les Horreurs deux fois, puis faites apparaître deux autres Horreurs.

TEMPS ÉCOULÉ

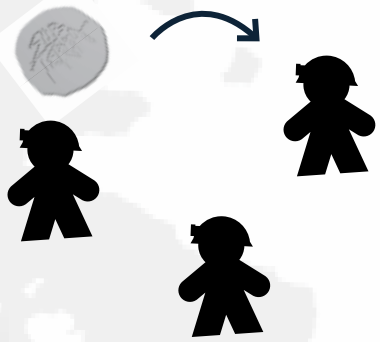
La dernière carte de la pile des cartes Danger est toujours la carte « Temps écoulé ». Quand cette carte est révélée vos lampes s'éteignent, les ténèbres vous enveloppent et la fin de la partie est proche.

A partir de ce moment et lors de chaque phase Danger, les spéléos qui ne sont pas sur la tuile Sortie, qu'ils soient conscients ou inconscients, doivent réussir un jet de talent .
En cas d'échec, ils sont dévorés par les Horreurs et enlevés de la caverne.

La partie prend fin quand tous les spéléos survivants sont sur la tuile de Sortie ou quand il n'y a plus aucun spéléo dans les cavernes.

4. PHASE DE FIN DE TOUR

Le marqueur Premier Spéléo (1er) est transmis au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).



GUIDE DE SURVIE

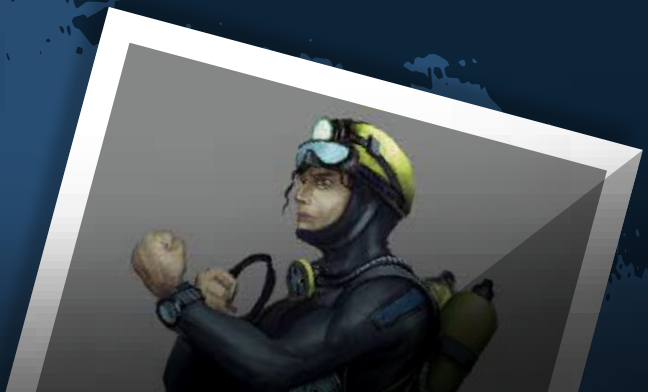
Tomber inconscient n'est pas la fin du monde, mais un autre spéléo va devoir venir vous soigner sur place. Ceci va faire perdre du temps au groupe qui aurait pu être utilisé pour explorer. SOYEZ PRUDENTS !

- Ne traînez pas sur des tuiles dangereuses
- Ne faites pas d'effort exceptionnel (se dépasser) sans bonne raison.
- Soignez-vous activement autant que nécessaire (vous êtes très fragile avec un seul point de vie)
- Ne vous aventurez pas trop loin des autres spéléos
- Expliquez clairement vos intentions, ne vous retrouvez pas abandonné !

Il est aussi utile de conserver un œil sur le temps qu'il vous reste (le nombre de cartes restant dans la pile Danger) et sur ce qu'il vous reste à explorer (le nombre de tuiles restant dans la pile des tuiles, sachant que la tuile Sortie est parmi les dernières). N'oubliez pas que vous devez essayer de faire sortir autant de spéléos que possible.

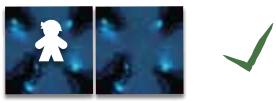
- Vous avez un certain contrôle sur l'emplacement de la Sortie car vous savez que sa tuile est parmi les six dernières de la pile.
- N'attendez pas trop avant de vous regrouper
- Il est parfois nécessaire de se sacrifier pour sauver ses amis

Bonne chance !



TUILES CAVERNE

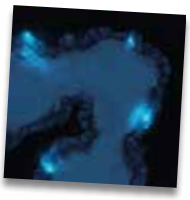
Il y a de nombreuses tuiles différentes dans Sub Terra. Certaines sont inoffensives, d'autres sont dangereuses et d'autres encore sont difficiles à franchir. Les tuiles sont placées sur la table lors d'actions Découvrir ou Explorer et elles doivent toujours être orientées de manière à se connecter à la tuile sur laquelle se trouve le spéléo.



Les tuiles sont considérées comme étant connectées si elles partagent un côté libre, c'est-à-dire si aucune paroi ne les séparent. Les tuiles ne sont jamais connectées en diagonale.

DÉPART (1x)

C'est depuis cette tuile que les spéléos commencent leur exploration. Elle n'a pas d'autre particularité.



SORTIE (1x)

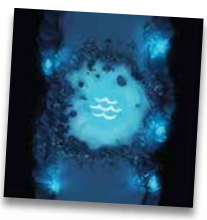
C'est la tuile qui permet aux spéléos de sortir du réseau de grottes et de gagner la partie. Les spéléos sur cette tuile ne peuvent pas perdre de point de vie et ne sont pas considérés comme plus proche victime potentielle par les Horreurs, lors de leur apparition ou de leurs déplacements.

TUILES ORDINAIRES (NON MARQUÉES) (x16)

Ces tuiles sont intentionnellement sans marquage.

TUILES INONDABLES (x8)

Initialement ces tuiles ne sont pas inondées et sont alors traitées comme des tuiles ordinaires. Quand une carte Danger Inondation est résolue, des marqueurs Inondation sont placés sur toutes les tuiles inondables qui n'étaient pas déjà inondées. Puis chaque spéléo sur une tuile inondée perd un point de vie ✚.



Les spéléos ne peuvent entrer sur une tuile inondée qu'en utilisant une action Nager ⏲⏲.

Dans le cas très peu probable où le placement d'une tuile ferait que la caverne n'a aucun côté libre permettant l'exploration (Découvrir / Explorer), défaussez cette tuile et placez la prochaine tuile de la pile.

TUILES GAZ (x8)

Quand une carte Danger Gaz est résolue, tous les spéléos sur ces tuiles perdent deux points de vie ✚✚.

De plus, jusqu'à la prochaine phase de Danger, tout spéléo qui entre sur une tuile Gaz perd deux points de vie ✚✚. Ceci s'applique aussi aux tuiles révélées pendant ce tour, ce qui rend l'action Explorer plus risquée.

Pour y penser, vous pouvez placer le marqueur Gaz sur la pile de tuiles Caverne.

TUILES ÉBOULEMENT (x12)

Quand une carte Danger Éboulement est résolue, ces tuiles ont une chance sur trois de s'effondrer, suivant le résultat d'un jet de dé à comparer avec ceux indiqués sur les cartes.
Tous les spéléos sur les tuiles qui viennent de s'effondrer perdent trois points de vie ✚✚✚.

Les spéléos ne peuvent pas entrer sur une tuile qui a un marqueur Éboulis, même s'ils peuvent la quitter. Un marqueur Éboulis peut être enlevé avec une action Dégager les éboulis ⏱⏱.

TUILES HORREUR (x8)

Quand une carte Danger Horreur est résolue, une Horreur apparaît sur la tuile Horreur la plus proche d'un spéléo conscient. Attention ! Se retrouver sur la même tuile qu'une Horreur fait perdre tous ses points de vie ✚. Il est très risqué de finir son tour sur l'une de ces tuiles.

TUILES RÉTRÉCISSEMENT (x3)

Les spéléos ne peuvent pas entrer sur cette tuile en utilisant une action Se déplacer. Ils doivent utiliser une action Entrer dans un boyau ⏱⏱.

Si une tuile Rétrécissement est révélée lors d'une action Exploration, le spéléo peut entrer sur cette tuile sans action supplémentaire.

TUILES CORNICHE (x3)

Les tuiles Corniche doivent être placées de manière à ce que la flèche aille dans la direction opposée à la tuile où se trouve le spéléo. Les Spéléos peuvent entrer sur cette tuile par l'un des deux côtés, mais ils ne peuvent pas utiliser d'action Découvrir, Se déplacer ou Explorer à travers la Corniche sans qu'il y ait un marqueur Corde placé dessus (ce qui peut être fait avec une action Placer une corde).

TUILES CHUTE (x3)

Comme les tuiles Corniche, les tuiles Chute doivent être placées de manière à ce que la flèche aille dans la direction opposée à la tuile où se trouve le spéléo. Les Spéléos peuvent entrer sur cette tuile par l'un des deux côtés, mais ils ne peuvent pas remonter la chute via une action Se déplacer tant qu'il n'y a pas de marqueur Corde placé dessus (ce qui peut être fait avec une action Placer une corde).

TUILE TERRAIN ACCIDENTÉ (x3)

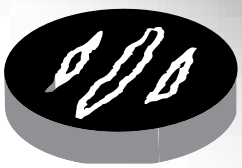
Lorsqu'il entre sur cette tuile, le spéléo doit réussir un jet de talent pour ne pas perdre un point de vie .

MARQUEURS EXPLOSIFS

L'Ingénieur a une action spéciale qui permet de placer des marqueurs Explosifs pour créer un passage au travers de parois adjacentes. Ces marqueurs sont placés sur le côté commun à deux tuiles voisines en ouvrant un passage qui permet de connecter les deux tuiles. Il est aussi possible de placer les explosifs sur une paroi qui ne donne sur aucune tuile, de manière à ce que cette ouverture permette ensuite de Découvrir ou d'Explorer une nouvelle tuile.

Une fois placé, un marqueur Explosif reste en place jusqu'à la fin du jeu .

HORREURS



Les Horreurs apparaissent sur des tuiles Horreur ( ) suite à la résolution d'une carte Danger Horreur. Une fois dans les cavernes, chaque Horreur se déplace pendant la phase Horreur en direction de la victime potentielle qui est la plus proche.

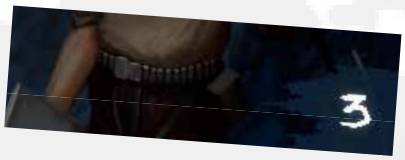
Si une Horreur se trouve sur la même tuile qu'un spéléo, ce dernier perd tous ses points de vie ✚ et il tombe inconscient.

À tout moment, il ne peut pas y avoir plus de trois Horreurs présentes dans les cavernes.

TROUVER LA VICTIME POTENTIELLE LA PLUS PROCHE

Les Horreurs se déplacent d'une seule tuile à la fois et ne peuvent pas traverser les parois. Par contre elles peuvent traverser les tuiles inondées, les éboulis, les corniches, les chutes et les rétrécissements, sans contrainte.

La victime potentielle la plus proche d'une Horreur (ou d'une tuile Horreur sur laquelle peut apparaître une Horreur) est le spéléo conscient qui nécessite le moins de déplacements depuis l'endroit où se trouve l'Horreur (ou la tuile Horreur), en appliquant les règles de déplacement des Horreurs ci-dessus. En général, la victime est facile à déterminer.



En cas d'égalité, la victime potentielle sera le spéléo de rang le moins élevé, comme indiqué sur sa fiche.

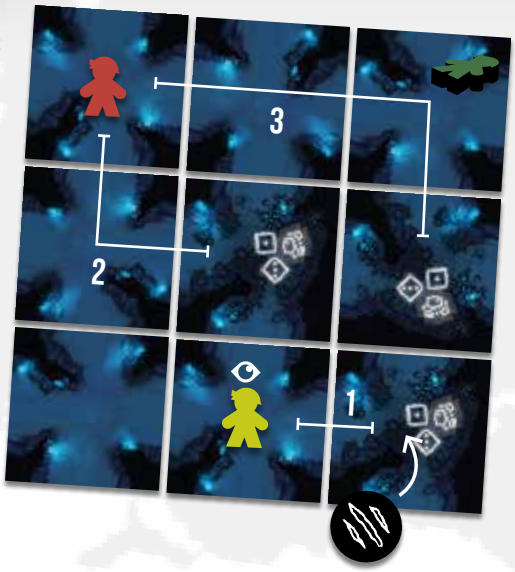
Un spéléo ne peut pas être retenu comme victime potentielle si :

- Il est inconscient
- Il a réussi à Se cacher avec succès lors de ce tour
- Il est sur la tuile Sortie.

APPARITION D'HORREUR

Quand une carte Danger Horreur est résolue, s'il y a moins de trois Horreurs dans les cavernes :

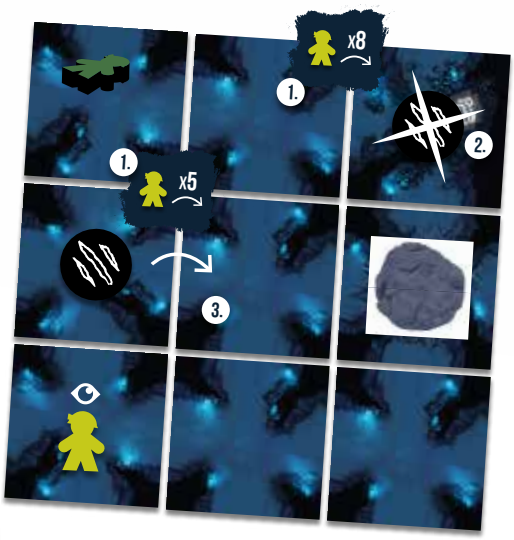
1. Trouvez la tuile Horreur qui :
   - ne contient pas encore d'Horreur, et
   - est la plus proche de sa victime potentielle.
2. S'il y a une tuile Horreur à sept tuiles ou moins de distance de sa victime potentielle, placez une Horreur dessus. Si ce n'est pas le cas, l'Horreur n'apparaît pas.



DÉPLACER LES HORREURS

Quand une carte Danger Horreur est résolue, ainsi que lors de la Phase Horreur, pour chaque Horreur sur une tuile caverne :

1. Trouvez qui est la victime potentielle la plus proche
2. Si la victime potentielle la plus proche est distante de plus de sept tuiles, enlevez l'Horreur des cavernes
3. Sinon déplacez l'Horreur d'une tuile en direction de la victime potentielle la plus proche, selon le chemin le plus court. (S'il y a deux chemins possibles, la victime potentielle choisit celui à suivre).



En général, l'ordre de déplacement des Horreurs importe peu. Dans le cas où ce serait important, le Premier spéléo décide de l'ordre.

INSIDE THE BOX BOARD GAMES LLP

Inside the Box Board Games LLP est un créateur et un éditeur indépendant de jeux de société basé à Londres (Royaume-Uni). Ils se consacrent au développement de jeux innovants et stimulants qui transmettent des histoires émouvantes et des idées fortes. Au cours de l'année précédente, nous avons recruté de jeunes créateurs pour qu'ils développent leurs jeux avec nous.

NUTS! PUBLISHING

Fondée en 2011 par 4 passionnés d'Histoire et de jeux de simulation, Nuts! Publishing est une société française de création et d'édition de jeux. Après la publication de plusieurs jeux d'Histoire très bien reçus par la critique (Phantom Fury, Urban Operations, ...), Nuts! a décidé d'étendre son catalogue aux jeux de plateau. Sa ligne éditoriale est dès lors l'Histoire mais aussi les situations de conflits fictifs (science-fiction, heroic fantasy, ...), l'exploration...

Si vous voulez nous rejoindre en tant que partenaire, créateur, illustrateur, graphiste, vidéographe ou si vous voulez nous contacter en tant que critique, magasin ou autre, utilisez notre site web 👇

www.nutspublishing.com
facebook.com/nutspublishingfr

Nous allons créer des jeux formidables, allez-vous nous rejoindre ?

CRÉDITS

Conception du jeu
Tim Pinder

Illustrations
David Franco Campos

Traductionfrançaise
Stéphane Daudier

Conception artistique
Zak Eidsvoog

Chef de projet VO
Peter Blenkharn

Maquettiste
Gwennole Oréal

Sculpteur figurines
Nassos Apollonatos

Concept figurines
Juhana Hirvonen

Chef de Projet VF
Florent Coupeau

Testeurs: Arun Advani, Rebecca Advani, Tom Ana, Caezar Al-Jassar, Greg Albiston, Anna Beck-Thomsen, Simon Bishop, Peter Blenkharn, Emily Brown, Vicky Buckley, Charlie Cole, Sophie Colverson, Rachel Furnish, Tim Furnish, Andy Grant, Colin Gulliver, John Harrison, Kieran Harvey, Anthony Howgego, Dunc Huxley, Ed Huxley, Nathan Miller, Jeppe Norsker, Ben Parbury, Jonathan Pinder, Joyce Pinder, Roger Pinder, Charlie Ringer, Marielle Reuser, Jake Savile-Tucker, Christoph Schlicht, Lewis Shaw, Bez Shahriari, Emily Silcock, Phil Stocks, Matthew Usher, Jenny Walker, Stephanie Wohlgemuth

CAPACITÉS DE SPÉLÉO

#1 PLONGEUR ✚✚✚

PLONGER : 🕐🕐
Si vous êtes sur une tuile inondable 〰 retirez votre figurine de spéléo et placez-la sur votre fiche. Lors de votre prochain tour et comme seule action du tour, placez votre figurine de spéléo sur n'importe quelle tuile inondable révélée, qu'elle soit inondée ou pas.

AMPHIBIE :
PASSIVE : les inondations ne vous font perdre aucun ✚ et vous pouvez entrer sur une tuile inondée avec une action Se Déplacer.

#2 ÉCLAIREUR ✚✚✚

GUIDE :
PASSIVE : au moment de placer une nouvelle tuile, vous pouvez la défausser et placer la tuile suivante de la pile des tuiles Caverne. Vous devez accepter cette nouvelle tuile. Ce pouvoir est utilisable jusqu'à trois fois par partie.

FURTIVITÉ :
PASSIVE : vous ne pouvez pas être désigné comme victime potentielle par une Horreur. Être sur la même tuile qu'une Horreur ne vous fait pas perdre de point de vie ✚.

#3 GÉOLOGUE ✚✚✚

DÉBLAYER : 🕐
Enlevez un marqueur Éboulis de votre tuile ou d'une tuile adjacente.

INTUITION :
PASSIVE : en début de partie, mettez de côté la première tuile de la pile des tuiles caverne, face visible.
Quand vous piochez une tuile Caverne depuis la pile des tuiles cavernes, mettez-la de côté face visible. Ensuite, placez l'une des deux tuiles mises de côté et conserver l'autre de côté.

#4 INGÉNIEUR ✚✚✚

DÉMOLITION : 🕐🕐
Placez un marqueur Explosif sur une paroi adjacente pour marquer sa disparition. Résolvez immédiatement un événement Éboulement. (lancez le dé et placez un marqueur Éboulis sur chaque tuile Éboulement qui correspond au résultat du dé et qui n'a pas déjà un marqueur Éboulis. Tous les spéléos sur les tuiles qui viennent de s'effondrer perdent trois points de vie ✚✚✚.
Ce pouvoir est utilisable jusqu'à trois fois par partie.

PRUDENT :
PASSIVE : les Éboulements ne vous font perdre qu'un seul point de vie ✚.

#5 GRIMPEUR ✚✚✚

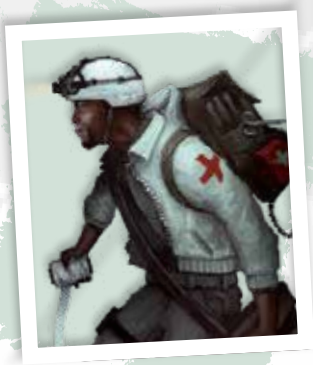
S'ASSURER : ⏱
Placez un jeton Corde sur votre tuile Caverne possédant une corniche ↑ ou une chute ⦚↑

AGILITÉ :
PASSIVE : vous pouvez entrer sur une tuile Rétrécissement ≻≺ ou sur une tuile contenant un marqueur Éboulis avec une action Se déplacer.

#6 MÉDECIN ✚✚✚

PANSER : ⏱
Redonnez un point de vie ✚ à un spéléo présent sur votre tuile, autre que vous-même.

SPRINTER : ⏱
Effectuez deux actions Se déplacer.



#7 GARDE DU CORPS ✚✚✚✚✚

REPOUSSER : ⏱
Éliminez une Horreur située sur une tuile adjacente à la vôtre.

PROTÉGER :
PASSIVE : vous débutez la partie avec ✚✚✚✚✚.
Les autres spéléos situés sur votre tuile ne perdent pas de point de vie à cause des Inondations, Gaz, Éboulements et des Secousses.

#8 CHEF ✚✚✚

DIRIGER : ⏱
Choisissez un autre spéléo conscient. Il peut effectuer immédiatement une action coûtant ⏱.
Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

EXPÉRIMENTÉ :
PASSIVE : ajoutez 1 à vos jets de talent 🎲.

FAQ

TUILES CAVERNE

Exploration : vous devez choisir un côté libre de votre tuile avant d'utiliser une action Découvrir ou Se déplacer et de piocher puis de placer une nouvelle tuile Caverne.

Placement des tuiles : il est possible de placer une tuile dont certains côtés libres vont faire face à des parois de tuiles déjà présentes.
Ces « demi-connexions » sont considérées comme des parois pleines : on ne peut pas les traverser. Toutefois, comme pour les autres parois, un Ingénieur peut utiliser des explosifs pour y ouvrir un passage.

ACTIONS

Se Dépasser : lors de l'utilisation d'une action Se dépasser, on ne réalise le jet de talent qu'après avoir terminé son tour. Un échec à ce jet n'a donc pas d'autre effet que de faire perdre un point de vie.

Courir : l'action Courir ne peut être utilisée que pour se déplacer. Elle ne permet pas de nager ou de se faufiler dans un boyau. Toutefois, grâce à leurs capacités un Plongeur peut courir à travers des zones inondées et un Grimpeur peut courir à travers les boyaux et les éboulis.

Nager : cette action est nécessaire pour entrer sur une tuile inondée (une tuile inondable avec un marqueur Inondation). Elle n'est pas nécessaire pour quitter une tuile inondée, sauf pour entrer sur une autre tuile inondée.

Se cacher : si le jet de talent est réussi le spéléo qui s'est caché le reste pour tout le tour de jeu. Une Horreur ne va pas se diriger volontairement vers un spéléo qui a réussi à se cacher sur une tuile mais elle peut quand même lui faire perdre ses points de vie si elle arrive sur sa tuile, par exemple en poursuivant une autre victime potentielle. Tenter de se cacher est plus risqué que de fuir donc il faut réserver cette action aux situations qui le méritent.

DANGERS

Secousse : une secousse affecte tous les spéléos sauf s'ils se trouvent sur la tuile Sortie. C'est le cas aussi du Plongeur, même s'il est sous l'eau.
Si le Plongeur perd conscience suite à une secousse alors qu'il était sous l'eau, il remonte à la surface au tour suivant sur une tuile inondable.

Inondation : une fois un marqueur Inondation placé sur une tuile inondable, cette tuile devient inondée et le reste jusqu'à la fin de la partie.

En cas de nouvelle Inondation il n'est pas utile d'ajouter un marqueur inondation supplémentaire sur les zones déjà inondées.

Lors d'une Inondation, une fois les marqueurs Inondation placés sur les tuiles inondables qui n'étaient pas encore inondées, tous les spéléos qui se trouvent sur une tuile inondée perdent un point de vie, même s'ils se trouvent sur une tuile qui était déjà inondée.

Éboulement : les cartes danger Éboulement n'affectent que les tuiles présentant un risque d'éboulement et pas celles qui se sont déjà éboulées (qui ont déjà un marqueur Éboulis). Les spéléos situés sur des tuiles ayant déjà un marqueur Éboulis ne perdent donc pas de point de vie en cas de nouvelle carte danger Éboulement.

A l'exception du Grimpeur, les spéléos ne peuvent pas entrer sur une tuile portant un marqueur Éboulis.

Les actions Dégager des éboulis et Déblayer permettent de dégager une tuile éboulée adjacente et de retirer le marqueur Éboulis, ce qui rend cette tuile à nouveau traversable en utilisant une action Se Déplacer, Courir ou Sprinter.

Si un spéléo est resté conscient sur une tuile qui vient de subir un éboulement (qu'il soit Ingénieur ou qu'il ait été protégé par un Garde du corps) il peut la quitter sans pénalité. Il peut aussi utiliser une action Dégager des éboulis ou Déblayer pour enlever le marqueur Éboulis de la tuile sur laquelle il se trouve. Un Grimpeur peut entrer sur une tuile portant un marqueur Éboulis puis utiliser une action Dégager des éboulis ou Déblayer sur cette tuile.

Une fois qu'un marqueur Éboulis a été retiré, la tuile redevient une tuile représentant un risque d'éboulement et elle peut donc subir à nouveau un éboulement.

Cartes Danger x2 : les effets de ces cartes Danger se répètent deux fois. Inondation x2 et Gaz x2 font perdre deux fois plus de point de vie. Secousse x2 nécessite deux jets de talent et il faut lancer deux fois le dé pour Éboulement x2 et appliquer les deux résultats. Pour Horreur x2, il faut déplacer deux fois les Horreurs avant d'en faire apparaître deux nouvelles.

HORREURS

Les Horreurs peuvent apparaître sur des tuiles Horreur, même si des spéléos s'y trouvent. Dans ce cas, les spéléos perdent tous leurs points de vie et tombent inconscients.
Les spéléos se trouvant sur une tuile Horreur sont des victimes potentielles privilégiées puisqu'elles se trouvent à 0 tuile de distance d'une tuile Horreur.
Dans ce cas, essayez de ne pas rester trop longtemps sur une tuile Horreur et n'oubliez pas : si vous craignez les Horreurs, les Horreurs ne vous craignent pas !

Les Horreurs ne peuvent pas traverser les parois mais elles ne sont pas affectées par la nature des tuiles Caverne. Elles ne sont pas affectées par les Secousses, les Inondations, les Gaz, les Éboulements. Elles peuvent traverser les tuiles inondées ou éboulées, les tuiles rétrécissement, corniche, chute et terrain accidenté, sans pénalité ni risque de blessure.

Une Horreur ne peut être retirée des cavernes que dans deux cas : fuite ou combat :

- Fuite : il n'y a aucune victime potentielle (spéléo conscient qui n'est ni caché ni sur la tuile Sortie) à moins de sept tuiles de celle sur laquelle se trouve l'Horreur.
- Combat : le Garde du corps utilise Repousser, le Mercenaire (de l'extension Extraction) utilise Fortifier ou un spéléo utilise l'objet Grenade (de l'extension Investigation).

Une Horreur peut traverser une tuile Sortie si un Ingénieur a ouvert un passage en utilisant des explosifs sur l'une de ses parois. L'Horreur ne va pas affecter les spéléos qui s'y trouvent mais elle peut pourchasser d'autres victimes potentielles si le chemin le plus court vers elles passe par la tuile Sortie. C'est le seul cas où un spéléo qui n'est pas Éclaireur peut coexister avec une Horreur sur la même tuile (quelle frayeur !). Ironie du sort un Garde du Corps ou un spéléo armé d'une Grenade ne peuvent pas affecter une Horreur qui se trouve sur la tuile Sortie car ils ne peuvent affecter une Horreur que si elle se trouve sur une tuile adjacente !

SPÉLÉOS

Plongeur

Lors d'une action Plonger, le Plongeur, lorsqu'il revient en jeu, peut le faire sur la tuile inondable dont il est parti. Mais ce sera sa seule action du tour, comme lorsqu'il réapparait sur une autre tuile inondable.

Ingénieur

L'action Démolition peut être utilisée pour créer une ouverture entre deux tuiles adjacentes séparées par une paroi. Elle peut aussi être utilisée pour créer une ouverture dans une paroi sans tuile adjacente pour pouvoir utiliser une action Découvrir ou Se Déplacer à travers ce nouveau passage. Cela est possible y compris sur un côté d'une tuile Rétrécissement ou d'une tuile Sortie !

Les règles de franchissement d'une tuile accessible depuis une ouverture créée par une action Démolition s'appliquent normalement (par exemple il faut Nager pour entrer sur une tuile inondée).

Grimpeur

Le Grimpeur ignore les spécificités des tuiles Rétrécissement et des tuiles sur lesquelles se trouvent des marqueurs Éboulis. Le Grimpeur peut donc traverser ces tuiles avec une action Courir comme s'il s'agissait de tuiles ordinaires.

Médecin

Le Médecin ne peut Panser que les autres spéléos et pas lui-même. Il peut toujours se Soigner avec l'action qui coûte deux points d'action et qui est utilisable par tous les spéléos.

L'action Sprinter ne peut être utilisée que pour se déplacer. Elle ne permet ni de nager ni de franchir un rétrécissement.

Garde du Corps

Le Garde du corps ne peut tirer sur une Horreur à travers les parois en utilisant son action Repousser, mais il peut éliminer une Horreur située sur n'importe quelle tuile adjacente et connectée. C'est le cas même si l'Horreur est sur une tuile inondée, une tuile avec un marqueur Éboulis ou de l'autre côté d'une tuile Corniche ou Chute. Le Garde du Corps est très adroit !

Avec sa capacité passive Protéger, le Garde du Corps permet aux autres spéléos situés sur sa tuile de ne pas perdre de point de vie à cause des Inondations, des Gaz, des Éboulements ou des Secousses. Il a l'avantage de débuter la partie avec plus de points de vie mais il ne peut par contre pas se protéger lui-même et perd donc des points de vie normalement.

Les spéléos ne sont plus protégés par le Garde du Corps s'il a perdu tous ses points de vie. Si le Garde du Corps tombe inconscient au milieu de la résolution d'une carte Danger x2, les autres spéléos sur sa tuile subiront normalement les pertes de points de vie pour la seconde partie de la résolution.

Chef

Grâce à la capacité passive Expérimenté, le Chef, s'il est conscient, bénéficie d'un bonus de 1 pour absolument tous ses jets de dé, y compris pour franchir un terrain accidenté, placer une corde, se cacher, résister à une secousse et survivre en cas de Temps écoulé...

L'action Diriger ne peut être utilisée qu'une fois par tour. Le Chef choisit quel spéléo bénéficie de cette action, il peut lui faire une suggestion, mais au final c'est le spéléo qui décide comment utiliser ce point d'action.

Agent (extension Investigation)

Grâce à la capacité passive Équipé, l'Agent conserve dans sa main trois des cinq cartes Objet piochées en début de partie, les deux autres étant remises en dessous de la pile de cartes Objet. A lui de les utiliser à bon escient et au bon moment !

DÉROULEMENT D'UN TOUR P.6-12

1. **Phase Action :** dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par celui qui a le marqueur 1er Spéléo, chaque spéléo dispose de deux points d'action pour accomplir une ou plusieurs actions. Se dépasser permet d'utiliser un troisième point d'action avant de réussir un jet de talent pour éviter de perdre un point de vie.
2. **Phase Horreur :** chaque Horreur sur une tuile Caverne se déplace d'une tuile vers la victime potentielle la plus proche. Retirez les Horreurs qui n'ont aucune victime potentielle à sept tuiles ou moins de distance.
3. **Phase Danger :** la première carte de la pile de cartes Danger est résolue.
4. **Phase Fin de Tour :** transmettez le marqueur 1er Spéléo au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

ACTIONS DE BASE P.7

Découvrir

Choisissez le côté libre de la tuile sur laquelle se trouve votre spéléo et placez la première tuile de la pile caverne de manière à établir une connexion valide entre les deux.

Se déplacer

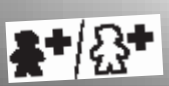
Déplacez votre spéléo de la tuile sur laquelle se trouve votre spéléo vers une tuile connectée adjacente franchissable (certaines tuiles nécessitent des capacités ou des actions spécifiques pour y entrer).

Explorer

Découvrez une tuile puis déplacez-vous immédiatement sur cette tuile.

Courir

Effectuez jusqu'à trois actions Se déplacer.



Soigner

Votre spéléo ou un autre spéléo de votre choix situé sur votre tuile récupère un point de vie.

ACTIONS DANGER P.8

Nager

Déplacez-vous de la tuile sur laquelle se trouve votre spéléo vers une tuile connectée adjacente inondée.

Entrer dans un boyau

Déplacez votre spéléo de la tuile sur laquelle se trouve votre spéléo vers une tuile Rétrécissement adjacente connectée.

Dégager des éboulis

Enlevez un marqueur Éboulis d'une tuile connectée adjacente.

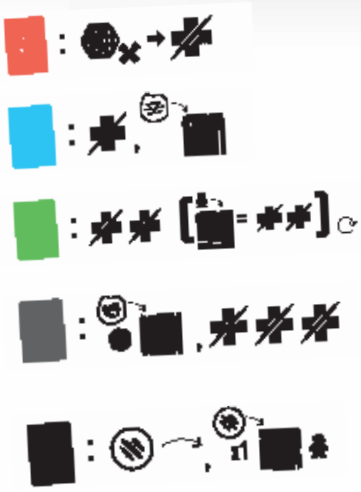
Placer une corde +

Si un jet de talent est réussi, placez un jeton Corde sur la tuile Corniche ou Chute sur laquelle se trouve votre spéléo.

Se cacher +

Si un jet de talent est réussi, pendant un tour votre spéléo ne peut pas être ciblé comme une victime potentielle d'une Horreur.

CARTES DANGER P.10-11



Secousse : tous les spéléos conscients doivent réussir un jet de talent pour ne pas perdre un point de vie.

Inondation : placez un marqueur Inondation sur toutes les tuiles inondables. Les spéléos situés sur une tuile inondée perdent un point de vie.

Gaz : tous les spéléos situés sur une tuile Gaz perdent deux points de vie. Jusqu'à la prochaine phase Danger, un spéléo qui entre sur une telle tuile perd deux points de vie.

Éboulement : lancez un dé et placez un marqueur Éboulis sur chaque tuile qui correspond au résultat du dé. Les spéléos situés sur une tuile éboulée perdent trois points de vie.

Horreur : chaque Horreur présente dans les cavernes se déplace d'une tuile vers sa victime potentielle la plus proche. S'il y a moins de trois Horreurs dans les cavernes ajoutez en une sur la tuile Horreur la plus proche d'une victime potentielle.

TUILES CAVERNE P.14-16

Tuile Chute (x3) / Tuile Corniche (x3) : ces tuiles doivent être placées de manière à ce que la flèche pointe à l'opposé de la tuile où se trouve le spéléo. Pour remonter une chute ou monter sur la Corniche il faut d'abord y Placer une corde.

Tuile Éboulement (x12) : une carte Éboulement risque de provoquer un effondrement qui fait perdre trois points de vie aux spéléos qui se trouvent sur une telle tuile. A l'exception du Grimpeur, un spéléo ne peut pas entrer sur une tuile éboulée (il faut d'abord Dégager les éboulis).

Tuile Gaz (x8) : une carte Gaz fait perdre deux points de vie aux spéléos qui se trouvent sur une telle tuile. Jusqu'à la phase Danger suivante un spéléo qui entre sur une telle tuile perd deux points de vie.

Tuile Horreur (x8) : une carte Horreur peut y faire apparaître une Horreur, s'il n'y en a pas déjà trois dans les cavernes et si cette tuile est la plus proche d'une victime potentielle.

Tuile Inondable (x8) : une carte Inondation fait perdre un point de vie aux spéléos qui se trouvent sur une telle tuile. Il faut Nager pour entrer sur une tuile inondée.

Tuile Rétrécissement (x3) : à l'exception du Grimpeur, un spéléo ne peut entrer sur cette tuile que grâce à une action Entrer dans un boyau ou lors d'une action Exploration.

Tuile Terrain accidenté (x3) : en entrant sur cette tuile un spéléo doit réussir un jet de talent pour ne pas perdre un point de vie.