



# INCUBATION



*Sub Terra* : *Incubation* introduit un nouveau mode de jeu court pour *Sub Terra*.

Bien des années après la destruction de la caverne, un mystérieux étranger vous contacte pour une mission désespérée. Quelque chose de terrifiant se développe dans les cendres. Seule votre équipe a l'expérience nécessaire pour en récupérer les preuves et ressortir saine et sauve. Vous devez rapidement collecter des échantillons, échapper à l'essaim en formation et retourner coûte que coûte à la surface.

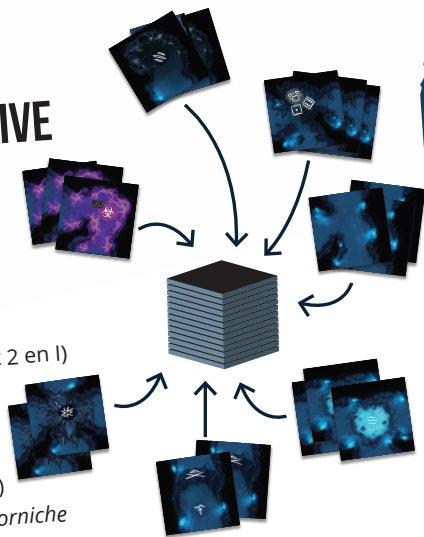
## CONTENU

- 1 fiche de Récupératrice
- 1 pion de Récupératrice
- 6 tuiles Nid (3 en T et 3 en L)
- 9 marqueurs Œuf
- 6 pions Essaim
- 4 cartes Essaim
- 4 cartes Infection

## MISE EN PLACE ALTERNATIVE

1. Choisissez vos spéléos et placez-les sur la tuile Départ, comme d'habitude.
2. Sélectionnez les 32 tuiles suivantes :
  - 6 tuiles Horreur (tuiles cul-de-sac)
  - 6 tuiles Éboulement (6 tuiles en T)
  - 6 tuiles Inondables (2 en X, 2 en T et 2 en L)
  - 6 tuiles Nid (3 en T et 3 en L)
  - 2 tuiles Chute (2 en L)
  - 2 tuiles Terrain accidenté (2 en X)
  - 4 tuiles Ordinaires (2 en T et 2 en L)*(Dans ce mode de jeu, les tuiles Gaz, Corniche et Rétrécissement ne sont pas utilisées.)*

3. Mélangez ces tuiles pour former une pile face cachée. Placez la tuile Sortie sous la pile, ce sera la dernière tuile. Remettez toutes les autres tuiles dans la boîte, elles ne seront pas utilisées.



4. Constituez la pile Danger face cachée, comme suit :
- 3 ou 4 spéléos : 4 cartes de chacun de ces types : Secousse, Inondation, Éboulement, Essaim, Infection
  - 5 ou 6 spéléos : 3 cartes de chacun de ces types : Secousse, Inondation, Éboulement, Essaim, Infection

Selon le nombre de spéléos et la difficulté choisie, ne gardez que le nombre de cartes Danger qu'il vous faut et remettez le reste dans la boîte.

Difficulté	3 spéléos	4 spéléos	5 spéléos	6 spéléos
Normal	-	17	14	12
Avancé	20	15	12	10
Expert	17	13	10	9

5. Effectuez le reste de la mise en place normalement.

## OBJECTIF

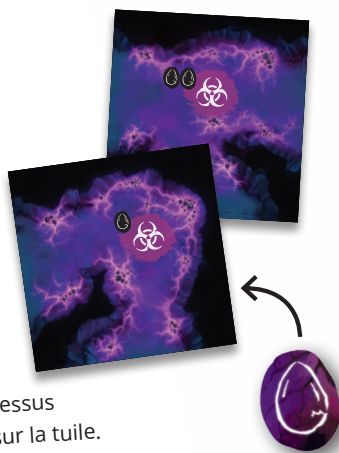
À la fin de la partie, votre équipe marque un point pour chaque marqueur Œuf sur la tuile Sortie ou porté par un Spéléo sur la tuile Sortie. Vous perdez deux points par Spéléo qui n'a pas réussi à ressortir de la caverne.

9	 PLATINE
7-8	 OR
4-6	 ARGENT
1-3	 BRONZE
0	 DÉFAITE

## TUILES

### TUILES NID

Lorsque ces tuiles sont mises en jeu, mettez dessus un ou deux marqueurs Œuf, comme indiqué sur la tuile.



## TUILES ÉBOULEMENT

Dans ce mode de jeu, quand ces tuiles sont mises en jeu, placez-y immédiatement un marqueur Éboulis. Si la tuile a été placée grâce à une action Explorer, le Spéléo ne peut pas entrer sur la tuile. Il reste sur place (sauf s'il est le Grimpeur).

Le marqueur Éboulis peut être retiré par une action Dégager des éboulis, comme d'habitude.

## ACTIONS

Tous les Spéléos peuvent utiliser les nouvelles actions suivantes :

### RAMASSER

Ramassez un marqueur Œuf situé sur votre tuile et placez-le sur votre fiche de Spéléo. Vous pouvez porter jusqu'à trois Œufs simultanément.

### DÉPOSER


Placez un marqueur Œuf de votre fiche de Spéléo sur votre tuile (il s'agit d'une action gratuite).


### ÉCRASER

Détruisez un Essaim sur votre tuile (remettez-le dans la réserve).

## CARTES DANGER

### INFECTION

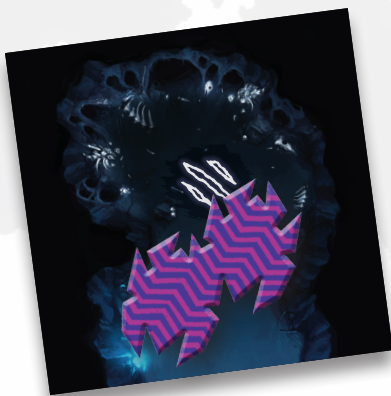
Tous les spéléos sur des tuiles Nid perdent un point de vie .

Ensuite, chaque Spéléo perd un point de vie  par Œuf qu'il transporte.

### ESSAIM

Placez un pion Essaim sur chaque tuile Horreur qui est à trois tuiles ou moins d'un Spéléo conscient. Puis activez une fois tous les Essaims (voir plus loin).

*(S'il n'y a pas assez d'Essaims à placer, le Premier spéléo décide sur quelles tuiles les placer.)*



## ESSAIMS

Pendant la phase Horreur, les Essaims s'activent deux fois. À chaque fois qu'un Essaim s'active :

- S'il se trouve sur la même tuile qu'un Spéléo conscient, un Spéléo sur cette tuile perd un point de vie **+**.
- Sinon, il se déplace d'une tuile vers la victime potentielle la plus proche (de manière identique aux Horreurs).

Les Spéléos ne peuvent pas quitter une tuile contenant un Essaim.

*(Contrairement aux Horreurs, les Spéléos ne perdent pas de points de vie lorsqu'ils se trouvent sur la même tuile qu'un Essaim. De plus, les Essaims ne sont pas retirés du jeu quand la victime potentielle est trop éloignée.)*

Les Capacités d'Éclaireur, de Garde du corps et de Mercenaire agissent sur les Essaims comme sur les Horreurs.

## NOUVELLE SPÉLÉO : LA RÉCUPÉRATRICE

La Récupératrice est hantée par les visions d'un sombre futur. Ce qui rôde dans les cavernes n'est qu'un signe précurseur des événements funestes à venir. Elle doit récupérer le plus d'échantillons possible pour que ses amis à la surface puissent trouver le moyen d'endiguer le cauchemar qui se prépare.

Sa Vision lui permet d'anticiper les dangers à venir. Elle peut également récolter des Œufs bien plus rapidement que les autres Spéléos.

### VISION

Consultez la carte située au sommet de la pile Danger.

### RÉCOLTER

Effectuez jusqu'à trois actions Ramasser.



## CRÉDITS

### Conception du jeu

Tim Pinder

### Illustrations

David Franco

Campos

### Conception artistique

Zak Eidsvoog

### Chef de projet

Peter Blenkarn

### Version française

Stéphane Daudier

### Maquettiste

Julia Brétéché

### Chef de projet de la version française

Florent Coupeau

**NUTS!**  
PUBLISHING