
AD QUÆRENDAM THESAURI
SUB TERRA

VOL. II

LIVRET DE RÈGLES SUB TERRA II
NUTS! PUBLISHING, MMXXI



"...ainsi, au plus profond de la fournaise d'Arima, le Cœur a réintégré la poitrine de Typhaon. Nul autre ne doit s'élever. Nul autre ne doit faire trembler le monde. Un pouvoir aussi immense n'appartient qu'aux Dieux et à eux seuls..."

Alors que le 20^e siècle s'éveille à peine, vous avez découvert des fragments d'une histoire oubliée, murmures d'un artefact piégé sous la terre. Ils vous ont conduits sur l'île isolée d'Aenaria, au milieu de la mer Tyrrhénienne, où le Mont Arima sommeille au-dessus des collines verdoyantes.

Se méfiant des étrangers, les autochtones affirment n'avoir jamais entendu parler du temple perdu que vous recherchez. Mais un jeune villageois, désireux de vous impressionner, se propose de vous guider jusqu'à des ruines étranges perchées au sommet de la montagne.

Vous le suivez jusqu'à un portail effondré, taillé dans la paroi. Les inscriptions qu'il porte parlent de feu, de danger et de sang. Vous n'y prêtez pas attention et rapidement, sous l'impact de vos piolets, s'ouvre un passage vers les profondeurs du volcan.

Vous entrez.

INTRODUCTION

Sub Terra II : Au bord de l'enfer est un jeu de plateau coopératif pour un à six joueurs. Vous devez œuvrer en équipe pour explorer le temple, déverrouiller son sanctuaire et vous échapper avec l'artefact.

Ce ne sera pas une promenade de santé. Pour atteindre le sanctuaire, vous devrez déjouer des pièges mortels, braver la lave en fusion et vaincre les mystérieux gardiens du temple. Et prenez garde ! Le volcan s'éveille et le temps commence à vous manquer...

CONTENU

- | | | |
|-----------------------------|-------------------------------|----------------------------------|
| 1. 1 tuile Entrée | 9. 6 aides de jeu | 16. 2 dés de Péril |
| 2. 2 tuiles Latérales | 10. 43 pions de Points de Vie | 17. 1 dé |
| 3. 30 tuiles Temple | 11. 4 marqueurs Consobitation | 18. 6 marqueurs Eboulis |
| 4. 1 tuile Sanctuaire | 12. 1 marqueur Bouclier | 19. 1 médaille Chef d'Expédition |
| 5. 1 sac de tuiles | 13. 3 marqueurs Démolition | 20. 3 marqueurs Clé |
| 6. 10 fiches d'Explorateur | 14. 1 plateau Volcan | 21. 1 marqueur Artefact |
| 7. 10 meeples d'Explorateur | 15. 1 marqueur Éruption | |
| 8. 5 meeples de Gardien | | |



MISE EN PLACE

1. Placez la tuile Entrée sur un côté de la table et les deux tuiles Latérales de chaque côté.

2. Mettez de côté la tuile Sanctuaire.

3. Placez toutes les tuiles Temple dans le Sac de tuiles.

Laissez de côté les 3 tuiles Journal (📖), elles appartiennent à l'Aristocrate.

4. Chaque joueur choisit une fiche d'Explorateur et prend le nombre de Points de vie (♥) indiqué dessus (3, 5 ou 7). Placez les meeples correspondants sur la tuile Entrée, à l'emplacement qui la relie aux tuiles latérales.

(Si vous n'êtes que deux joueurs, chacun contrôlera 2 Explorateurs. Si vous jouez en solo, vous pouvez choisir de contrôler de 3 à 6 Explorateurs.)

5. Placez le marqueur Éruption sur la case suivante du plateau Volcan :

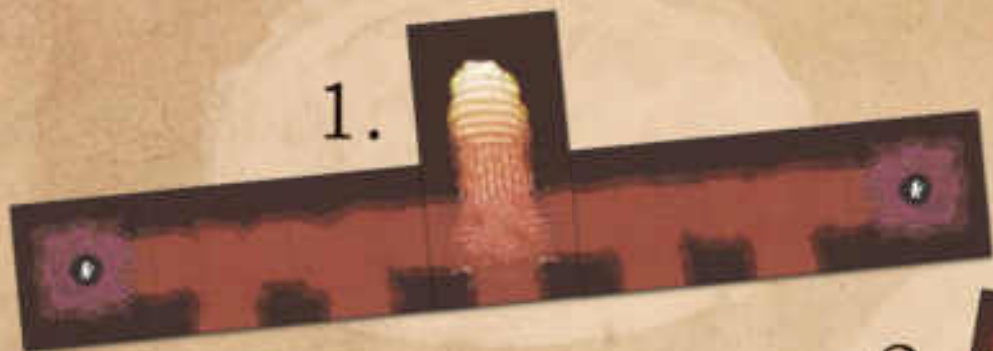
(Si c'est votre première expédition, il est recommandé de choisir le mode de difficulté Normal ou Débutant.)

Difficulté	3 Explorateurs	4 Explorateurs	5 Explorateurs	6 Explorateurs
Débutant	27	24	22	20
Normal	26	21	19	17
Avancé	22	18	16	14
Expert	20	16	14	12

6. Le joueur le plus courageux devient le **Chef d'Expédition**. Donnez-lui le médaillon Chef d'Expédition (face maudite cachée). Lorsque l'équipe n'est pas d'accord sur une décision à prendre, le choix du chef prévaut.

7. Commencez à jouer !

1.



2.



3.



4.



5.



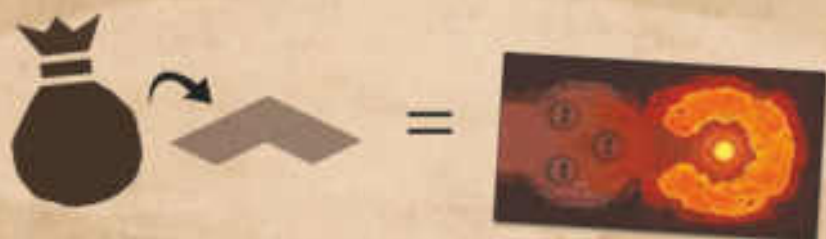
6.



OBJECTIF

Ce jeu est **coopératif**. Vous devez œuvrer en équipe pour :

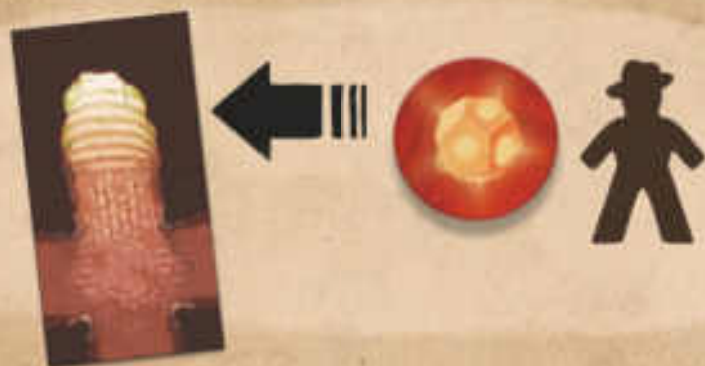
1. Placer toutes les tuiles Temple du sac en jeu afin de placer le Sanctuaire.



2. Apporter les 3 Clés au Sanctuaire pour le déverrouiller et pouvoir récupérer l'Artefact.



3. Regagner l'Entrée avec l'Artefact pour remporter la victoire !



STRUCTURE D'UN TOUR DE JEU

Une partie va durer environ 20 tours. Lors de chaque tour de jeu, réalisez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. En commençant par le Chef d'Expédition et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque Explorateur va effectuer son tour de joueur :

- A. Réaliser ses actions.
- B. Lancer un dé de Péril.



2. À la fin du tour de jeu :

- A. Tous les Gardiens présents s'activent 2 fois.
- B. Le marqueur Éruption progresse d'une case sur la plateau Volcan.



FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsqu'il ne reste aucun Explorateur survivant dans le Temple ou lorsque tous les Explorateurs se trouvent à terre.

Si au moins un Explorateur a réussi à s'échapper avec l'Artefact, vous avez gagné !

Tous les Explorateurs ont survécu

Légendaire



Un Explorateur n'a pas survécu

Or



Deux Explorateurs n'ont pas survécu

Argent



Trois Explorateurs n'ont pas survécu

Bronze



Si personne n'a réussi à s'échapper avec l'Artefact, vous avez perdu.

Personne n'a réussi à s'échapper avec l'Artefact

Oubliés à jamais



PLACEMENT DES TUILES

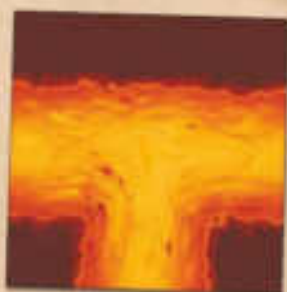
Pendant la partie, des tuiles Temple vont être tirées du Sac de tuiles et placées sur la table.



Chaque tuile Temple a deux faces, la face Temple et la face Volcan. Les tuiles sont mises en jeu face Temple visible. Ne vous préoccupez pas de la face Volcan pour le moment.



Temple



Volcan

Les tuiles ne peuvent pas être placées derrière ou au-delà des tuiles Latérales, comme indiqué ci-dessous.



Deux tuiles sont **connectées** si elles sont adjacentes et qu'elles ne sont pas séparées par un mur.



Une tuile peut être placée avec un côté ouvert qui donne sur un mur d'une autre tuile. Dans ce cas, on tient quand même compte du mur et les deux tuiles ne sont pas connectées. Toutefois, lorsque vous placez une tuile, veillez à respecter les règles de placement indiquées dans la section Révéler, page 10.



ACTIONS

À son tour de joueur, un Explorateur dispose de deux points d'action (●●) à dépenser pour n'importe lesquelles des actions ci-après. Une même action peut être utilisée plusieurs fois pendant le même tour de joueur et il n'est pas nécessaire de dépenser tous ses points d'action si on ne le souhaite pas. Une action peut coûter un ou plusieurs points d'action (par ex. ●●).



Révéler

Choisissez une issue de la tuile où vous vous trouvez et qui n'est pas encore connectée à une autre tuile. Piochez une tuile Temple dans le Sac de tuiles et placez-la, face Temple visible, de manière à la connecter à votre tuile. Vous pouvez orienter la tuile que vous venez de piocher dans le sens que vous souhaitez, pourvu qu'une connexion soit établie avec votre tuile.



Se déplacer

Déplacez votre Explorateur de sa tuile à une tuile adjacente et connectée.

Certaines tuiles ne vous permettent pas de vous y déplacer de cette manière (voir *Le Temple* page 16).



Explorer

Révélez une tuile, puis vous devez y entrer immédiatement, lors de la même action. Si il n'est pas possible d'entrer sur la tuile révélée, vous restez sur place. C'est une manière plus rapide mais aussi beaucoup plus risquée, de parcourir le Temple.



Soigner

Votre Explorateur peut se soigner et récupérer un Point de vie (♥) ou il peut choisir de soigner un autre Explorateur situé sur la même tuile et lui faire récupérer un Point de vie. Un Explorateur ne peut pas avoir plus de Points de vie que le maximum indiqué sur sa fiche.



Manier un objet



Au choix :

- Ramassez un objet qui se trouve sur votre tuile (placez-le sur votre fiche d'Explorateur).
- Prenez l'objet d'un autre Explorateur situé sur la même tuile, avec son accord.
- Donnez un objet à un autre Explorateur situé sur votre tuile.
- Déposez un objet sur votre tuile.

Les Clés et l'Artisfact sont considérés comme étant des objets.

IMPORTANT

Un Explorateur ne peut détenir qu'un objet à la fois.



Attaquer



Lancez le dé. Si vous obtenez 4 ou plus, éliminez un ennemi situé sur votre tuile (remettez-le dans la réserve).



Courir



Réalisez jusqu'à 3 fois l'action Se déplacer.



Creuser



Enlevez le marqueur Éboulis de votre tuile ou d'une tuile adjacente connectée (remettez-le dans la réserve).



ACTIONS SPÉCIFIQUES DES EXPLORATEURS

Chaque Explorateur a deux capacités spécifiques qui sont indiquées sur sa fiche. Certaines ont un coût en points d'actions :

Les capacités sans coût sont des capacités passives. Elles n'ont pas besoin d'être activées, elles le sont en permanence.

SPRINTER

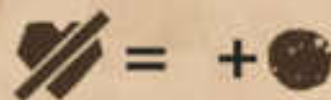
Effectuez 2 fois l'action Se déplacer.

VIGILANCE

Vous et les autres Explorateurs présents sur votre table ne pouvez pas déclencher de piège ou perdre de Point de vie du fait d'un piège. Ignorez les pièges sur le dé de Péril ou lorsque vous entrez sur un Piège à pied.

SE DÉPASSER

Une fois à chacun de ses tours de joueur, un Explorateur peut choisir de se dépasser : il perd alors un Point de vie (♥) mais gagne un point d'action (●) supplémentaire pour ce tour.



PERDRE TOUS SES POINTS DE VIE

Les Explorateurs qui disposent d'un ou plusieurs Points de vie (♥) sont considérés comme actifs. Ils peuvent réaliser des actions normalement.

Les Explorateurs qui arrivent à zéro Point de vie sont terrassés par leurs blessures et ils tombent à terre. Couchez le meuble de l'Explorateur lorsque cela arrive. Si ceci arrive pendant votre tour de joueur, celui-ci est terminé.



Une fois à terre, un Explorateur ne peut réaliser qu'une seule action : Ramper, c'est-à-dire se déplacer d'une seule tuile. Il ne peut ni réaliser d'autre action, ni se dépasser. Ses capacités passives continuent d'être effectives. Il doit continuer de lancer le dé de Péril à la fin de son tour de joueur.

Quand un Explorateur à terre est soigné par un autre Explorateur et récupère au moins un Point de vie, son meuble est relevé et il redevient actif.

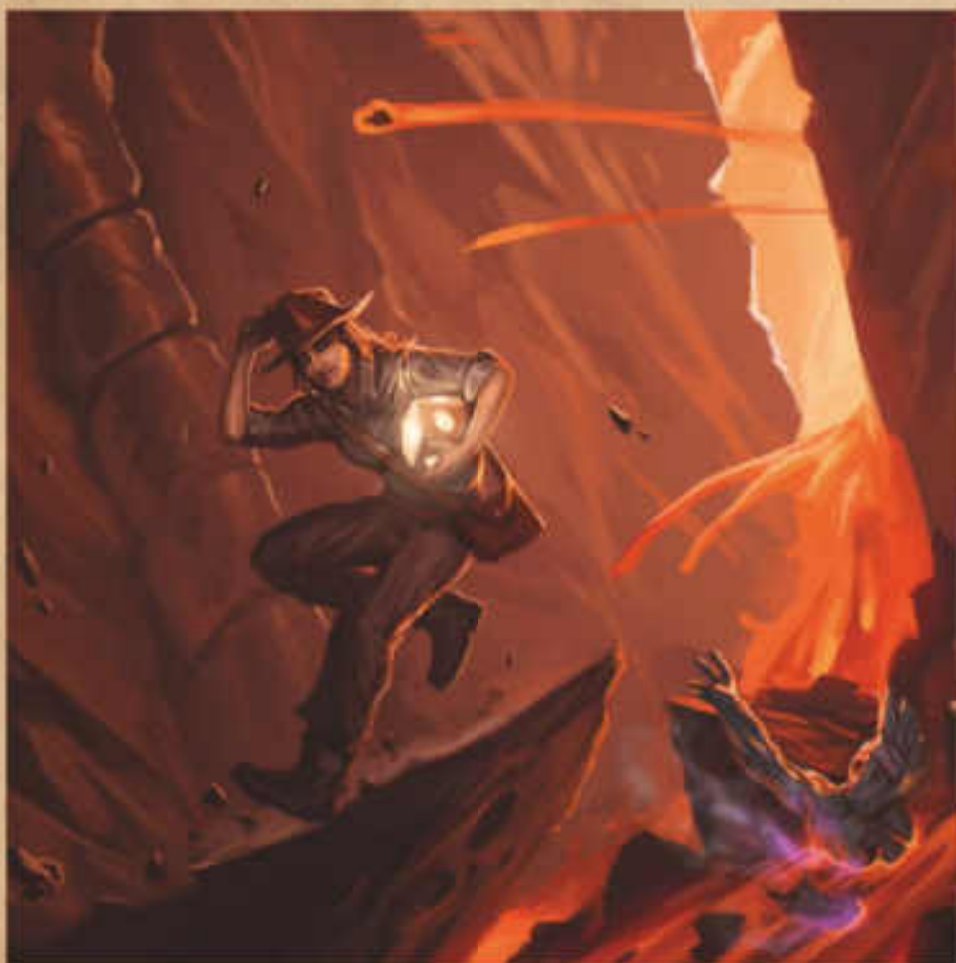
COMMENCER À JOUER

Maintenant, vous devriez connaître :

- Votre objectif
- La structure d'un tour de jeu et celle d'un tour de joueur
- Comment réaliser les actions de base (placer des tuiles, se déplacer, etc.)

Si vous le souhaitez, vous pouvez maintenant partir à l'aventure et apprendre le reste en jouant. Regardez les règles spécifiques à chaque type de tuile et à chaque péril quand vous les rencontrerez.

Bonne chance !



PÉRILS

Explorer un temple au cœur d'un volcan est une activité périlleuse. À la fin de chaque tour de joueur, celui-ci doit lancer un dé de Péril.



Il y a six résultats possibles :



Trébucher

Si vous vous êtes dépassé lors de ce tour, vous perdez un autre ♥.



Lave

TOUTES les Explorateurs qui se trouvent sur une tuile Lave 🔥 perdent ♥.



Effondrement

Si il y a des tuiles Ruines 🏚️ en jeu sans marqueur Éboulis, lancez le dé. Si le résultat est identique à l'un des chiffres d'une tuile Ruines, les Ruines s'effondrent :



- Placez un marqueur Éboulis sur la tuile sans marqueur Éboulis qui porte le chiffre obtenu.
- Tous les Explorateurs sur cette tuile perdent ♥♥♥♥♥♥.
- Les ennemis présents sur cette tuile sont éliminés.



Les tuiles Ruines qui ont déjà un marqueur Éboulis ne peuvent pas s'effondrer à nouveau tant que le marqueur n'a pas été enlevé.



Déclencher un piège

Déclenchez la tuile Piège à pics  où vous vous trouvez. Déclenchez la tuile Piège à fléchettes  où vous vous trouvez et celles qui sont adjacentes.

Quand un Piège a pu se déclencher, tous les Explorateurs qui s'y trouvent perdent ♥♥♥♥



Quand un Piège à fléchettes se déclenche, tous les Explorateurs sur cette tuile ou sur une tuile adjacente perdent ♥.



Note : seuls les pièges situés à proximité de l'Explorateur dont c'est le tour se déclenchent. Plusieurs pièges peuvent être déclenchés lors d'un même jet de dé de Péril.



Réveiller un Gardien

Trouvez la tuile Gardien la plus proche de votre Explorateur et placez-y un Gardien, qu'elle soit déjà occupée par un Gardien ou non. Ignorez ce résultat si tous les Gardiens sont déjà en jeu.



(S'il y a plusieurs tuiles Gardien à la même distance, choisissez celle qui va recevoir le Gardien. Voir le chapitre Les Gardiens, page 20.)



Activer les Gardiens

Activez tous les Gardiens qui se trouvent dans le Temple (voir le chapitre Les Gardiens, page 20)

LE TEMPLE

Il y a 9 types de tuiles Temple en plus des quatre tuiles multiples (Entrée, Sanctuaire et Latérales).



NORMALE (x3)

Ces tuiles n'ont pas de particularité.



PONT (x2)

Un seul Explorateur à la fois peut être présent sur cette tuile. Il n'est pas possible d'y entrer si elle est déjà occupée par un autre Explorateur. Les Gardiens peuvent entrer sur une tuile Pont, même si elle est occupée.



CLÉ (x3)

Quand cette tuile est posée, placez immédiatement un marqueur Clé dessus. Cette Clé peut être récupérée via l'action Manier un objet. Elle est indispensable pour déverrouiller le Sanctuaire (voir le chapitre L'Artefact, page 22).



LAVE (x5)

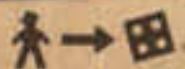
Les Explorateurs qui se tiennent sur une tuile Lave perdent ♥ à chaque fois qu'un Explorateur obtient un symbole Lave 🔥 sur un dé de Péril.



PIÈGE À PICS (X3)

Lorsqu'un Explorateur entre sur cette tuile, il lance immédiatement un dé. S'il obtient 4 ou plus, il évite le piège. Sinon, il le déclenche.



Lorsque ce piège se déclenche (de cette manière ou en tombant sur la face 🎲 du dé de Péril), tous les Explorateurs qui se trouvent sur cette tuile perdent ♥♥♥.





PIÈGE À FLÉCHETTES (x4)

Les Pièges à fléchettes affectent aussi les tuiles adjacentes et connectées.

Quand le piège est déclenché (en tombant sur la face  du dé de Péril), tous les Explorateurs qui se trouvent sur cette tuile ou sur une tuile adjacente et connectée perdent .



(Contrairement aux Pièges à pics, les Pièges à fléchettes ne se déclenchent pas quand on entre sur la tuile.)



RUINES (x6)

Quand cette tuile est posée, placez-y immédiatement un marqueur Éboulis.


Il n'est pas possible d'entrer sur une tuile avec un marqueur Éboulis : il faut d'abord utiliser l'action Creuser pour retirer l'Éboulis (si la tuile Ruines est placée via une action Explorer, n'y entrez pas). Il est en revanche possible de sortir d'une tuile avec un marqueur Éboulis.

Les ruines qui ont été dégagées peuvent à nouveau s'effondrer quand le dé de Péril tombe sur la face Effondrement . Les Gardiens qui se trouvent sur la tuile sont éliminés et les Explorateurs qui s'y trouvent perdent alors .



GARDIEN (x4)

Quand cette tuile est posée, placez-y immédiatement un Gardien.

Lorsque le dé de Péril tombe sur la face Réveiller un Gardien , un Gardien est placé sur la tuile Gardien la plus proche de l'Explorateur dont c'est le tour (voir le chapitre Les Gardiens, page 20).



JOURNAL (x3)

Les tuiles Journal sont des tuiles spéciales placées par l'Aristocrate. Elles ne sont pas placées dans le Sac de tuiles au début de la partie.

Elles se comportent comme des tuiles Normales une fois placées.

TUILES SPÉCIALES

Les tuiles multiples suivantes consistent en 2 ou 3 tuiles solidaires. Chaque espace de la taille d'une tuile est considéré comme une tuile séparée, sauf qu'elles sont placées et retournées de manière groupée.





ENTRÉE

C'est ici que les Explorateurs entrent dans le Temple et par ici qu'ils en sortent. Tous les Explorateurs commencent l'aventure sur le croisement.

Si un Explorateur souhaite quitter le Temple, il peut se placer sur la sortie.

- Enlevez alors l'Explorateur du Temple.
- Il est maintenant sauvé, mais il ne peut ni retourner dans le Temple, ni réaliser d'action, ni utiliser de capacité spéciale.
- Il continue à lancer le dé de Péril à la fin de son tour.

Si le dé tombe sur la face Réveiller un Gardien  ou Activer les Gardiens , faites comme si l'Explorateur se trouvait juste à la sortie du Temple.



LATÉRALES (x2)

Les tuiles Latérales sont placées de part et d'autre de la tuile Entrée en début de partie. Bien qu'elles contiennent des tuiles Gardien, des Gardiens n'y sont pas placés en début de partie. Ils peuvent y apparaître plus tard.

SANCTUAIRE

Au début de la partie la tuile Sanctuaire n'est ni en jeu, ni dans le Sac de tuiles. Elle doit être découverte *voir le chapitre L'Artefact, page 22*.



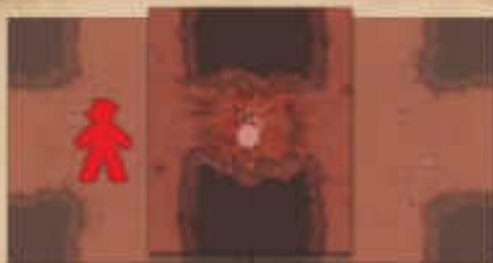
LIGNE DE VUE

Certaines capacités font référence à la possibilité de voir une tuile ou un ennemi. Il est possible de voir en ligne droite les zones dégagées, dont la vue n'est pas obstruée par des murs ou des Éboulis. Une tuile sur laquelle se trouve un Éboulis n'est pas visible.



DÉTRUIRE LES MURS

Le Sapeur peut utiliser sa capacité de Démolition pour détruire un mur adjacent. Placez un marqueur Démolition là où la percée a été réalisée.



À partir de ce moment, les murs recouverts par le marqueur Démolition n'existent plus. Vous pouvez vous déplacer, révéler des tuiles et explorer à travers la brèche ouverte.

TOTALEMENT BLOQUÉ

Dans de très rares situations, vous pouvez être amené à placer une tuile qui empêcherait de placer de nouvelles tuiles, votre Temple n'ayant plus d'ouvertures par lesquelles Explorer. Dans ce cas, remettez cette tuile dans le Sac de tuiles et piochez-en une nouvelle. Si plus aucune tuile du Sac ne permet de se sortir de cette situation, défaissez-les et placez la tuile Sanctuaire.

LES GARDIENS


La Légion Cendrée est la gardienne éternelle de l'Artefact...
et elle n'apprécie pas les intrus.



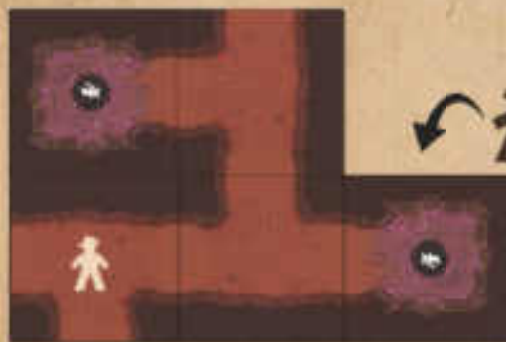
PLACER DES GARDIENS

Quand une tuile Gardien est mise en jeu (à l'exception des tuiles Latérales au début de la partie), un Gardien y est placé.




Quand un Explorateur obtient Réveiller un Gardien  sur le dé de Péril, trouvez la tuile Gardien la plus proche de lui et placez-y un Gardien (s'il y a plusieurs tuiles Gardien à la même distance, le joueur actif choisit l'une d'elles). Vous pouvez placer un Gardien sur une tuile qui en contient déjà un.

Si vous devez placer un gardien mais que tous sont déjà dans le Temple, n'en placez pas.



Pour déterminer la tuile la plus proche, utilisez le chemin le plus court passant par des tuiles connectées.

ACTIVER LES GARDIENS

Deux fois à la fin de chaque tour de jeu ainsi qu'à chaque fois qu'un dé de Péril tombe sur la face Activer les Gardiens , tous les Gardiens en jeu s'activent. À chaque fois qu'un Gardien s'active, il va réaliser la première action disponible de la liste qui suit :

1. Attaquer

Si le Gardien est sur la même tuile qu'un Explorateur actif (donc qui n'est pas à terre), ce dernier perd ♥ (si plusieurs Explorateurs sont présents sur cette tuile, le Chef d'Expédition décide qui subit l'attaque).



2. Se déplacer

S'il ne peut pas attaquer, le Gardien se déplace d'une tuile en direction de l'Explorateur actif le plus proche, si le chemin n'est pas bloqué par un marqueur Éboulis (s'il y a plusieurs cibles possibles à la même distance ou plusieurs chemins possibles, le Chef d'Expédition détermine la direction que prend le Gardien).



3. Creuser

S'il ne peut pas se déplacer, le Gardien enlève le marqueur Éboulis adjacent (si nécessaire, le Chef d'Expédition détermine dans quel ordre s'activent les Gardiens).



FUIR

Lorsqu'un Explorateur quitte une tuile qui contient un Gardien, il perd un ♥ par Gardien présent sur la tuile. Si l'Explorateur perd ainsi son dernier ♥, il s'effondre sur la tuile adjacente aux Gardiens vers laquelle il se dirigeait.



ÉLIMINER LES GARDIENS

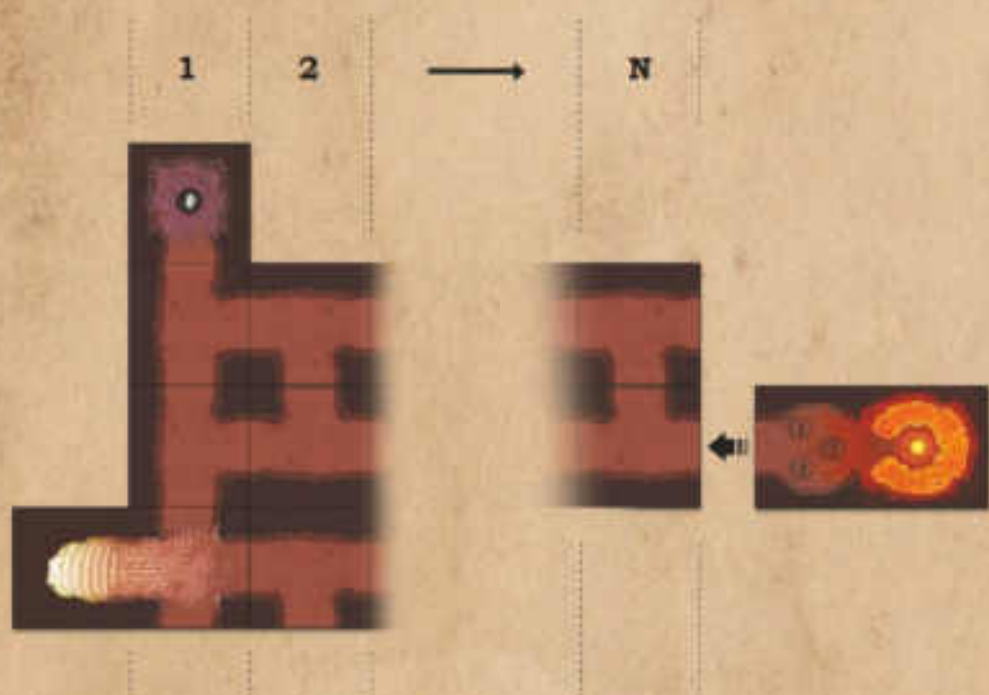
Les Gardiens ne sont affectés ni par les pièges, ni par les tuiles lave. Ils peuvent être éliminés par :

- L'action Attaquer (en obtenant 4 ou plus sur le dé).
- L'action spéciale de certains Explorateurs.
- Une Ruine qui s'effondre sur eux.
- Une tuile retournée face Volcan.



L'ARTEFACT

Quand le Sac de tuiles est vide et que toutes les tuiles Temple sont placées, vous avez assez d'informations pour déterminer où se trouve le Sanctuaire. Placez la tuile Sanctuaire de manière à ce qu'elle soit connectée à une tuile située dans la « colonne » la plus éloignée possible de l'Entrée du Temple.



Si plusieurs emplacements sont possibles, le Chef d'Expédition choisit l'emplacement. S'il n'est pas possible de connecter le Sanctuaire à une tuile de la dernière colonne, on utilise une tuile de la colonne précédente, et ainsi de suite.

Mais avoir découvert l'emplacement du Sanctuaire ne vous suffira pas, il faut en déverrouiller l'entrée pour récupérer l'Artefact qui s'y trouve.

Placez les 3 Clés sur la tuile Sanctuaire en utilisant une action Manier un objet pour chacune des Clés.





Une fois la troisième Clé placée, posez l'Artefact sur le piédestal au centre du Sanctuaire.

L'Artefact peut alors être ramassé comme n'importe quel objet et vous pouvez entamer votre périple vers la sortie du Temple.

LA MALÉDICTION

Mais... dès que vous prenez possession de l'Artefact, la malédiction s'abat sur vous ! Tournez le médaillon Chef d'Expédition du côté maudit.



À partir de ce moment :

1. À la fin du tour de chaque Explorateur, ce sont les deux dés de Péril qui doivent être lancés et résolus dans n'importe quel ordre.
2. À la fin de chaque tour de jeu, le marqueur Éruption avance de deux cases.

LE VOLCAN

À la fin de chaque tour de jeu, le marqueur Éruption avance d'une case (de deux cases une fois l'Artefact récupéré).

Tant que le marqueur Éruption est au dessus de 0, rien ne se passe.



Quand le marqueur atteint 0, le Volcan est prêt à entrer en éruption.

La prochaine fois qu'un Explorateur obtient un symbole Lave sur un dé de Péril, enlevez le marqueur Éruption et retournez le plateau Volcan en plus de faire l'effet normal du dé :



- Si l'Artefact n'a pas quitté le Sanctuaire ou si le Sanctuaire n'a pas encore été découvert, la partie est perdue.
- Si le Sanctuaire a été placé, retournez-le sur sa face Volcan.



Lorsqu'une tuile est retournée face Volcan, tous les marqueurs et meeples présents dessus sont enlevés. Les Explorateurs sont tués et les Gardiens éliminés. Il n'est plus possible d'entrer sur cette tuile.

Malheureusement, les Explorateurs défunts continuent à lancer les dés de Péril à leur tour. Considérez qu'ils sont situés à l'Entrée s'ils obtiennent un symbole Réveiller un Gardien ou Activer les Gardiens sur un dé de Péril.

À partir de maintenant, la lave se répand lorsque :



- le marqueur Éruption aurait été déplacé (c'est-à-dire deux fois à la fin de chaque tour de jeu une fois l'Artefact récupéré),



- un Explorateur obtient un symbole Lave 🔥 sur un dé de Péril (en plus des effets du dé).

Quand la lave s'écoule, retournez côté Volcan toutes les tuiles Temple connectées et adjacentes à des tuiles qui étaient déjà côté Volcan, en conservant les connexions (les tuiles Entrée et Latérales se retournent en groupe).



**ATTENTION : LA LAVE SE RÉPAND RAPIDEMENT.
SORTEZ LE PLUS VITE POSSIBLE !**

LES EXPLORATEURS

Vous pouvez choisir n'importe quelle composition d'équipe pour l'aventure, mais faire un choix équilibré peut vous faciliter la tâche.

Chaque Explorateur a un domaine de prédilection, qui apparaît dans le coin supérieur droit de sa fiche.



Éclaireur



Connecteur



Défenseur



Appui

L'ARCHÉOLOGUE

Érudite

Au lieu de piocher une tuile du Sac de tuiles, piochez deux tuiles, choisissez-en une et remettez l'autre dans le Sac.



Aventurière

À votre tour, vous pouvez dépenser ♥ pour relancer n'importe quel dé.



LE GUIDE

Agile

Lors de vos actions Se déplacer, Courir ou Explorer, vous pouvez ignorer les marqueurs Éboulis.



Illuminer

Effectuez deux fois l'action Révéler.



LE GREDIN

Sprinter

Effectuez deux fois l'action Se déplacer.



Vigilance

Vous et les autres Explorateurs présents sur votre tuile ne pouvez pas déclencher de piège ou perdre de Points de vie du fait d'un piège (ignorez les pièges sur le dé de Péril ou lorsque vous entrez sur un Piège à pics).



L'ARISTOCRATE

Ordonner

Choisissez un Explorateur qui n'est pas à terre. Celui-ci peut immédiatement effectuer une action Se déplacer.



Rechercher (x3)

Placez une tuile Journal à côté de n'importe quelle tuile du Temple. Elles doivent être connectées.



LE CONTREMAÎTRE

Excaver

Effectuez une action Creuser.

5

Consolider (x4)

Placez un marqueur Consolidation sur votre tuile. Jusqu'à la fin de la partie, elle est considérée comme une tuile normale. Ne vous souciez plus des autres règles qui s'appliquaient à elle.



LA TIREUSE D'ÉLITE

Lunette de visée

Révélez une tuile que vous pouvez voir en ligne droite, à trois tuiles ou moins de votre position.

5

Tir de précision

Éliminez un ennemi que vous pouvez voir en ligne droite et situé au maximum à trois tuiles de votre position, mais pas sur votre tuile.



LE SAPEUR

Grenade

Éliminez tous les ennemis situés sur une tuile adjacente et connectée (mais pas sur votre tuile). Tous les Explorateurs situés sur cette tuile perdent

5

Démolir (x3)

Détruisez un mur adjacent. Placez un marqueur Démolition là où la percée a été réalisée.



LA COMBATTANTE CHEVRONNÉE

Anéantir

Éliminez un ennemi situé sur votre tuile.

7

Se préparer

Vous ne pouvez pas perdre de jusqu'au début de votre prochain tour. Se dépasser nécessite toujours de dépenser. Placez le marqueur Bouclier sur votre fiche et retirez-le au début de votre prochain tour. Vous ne pouvez pas utiliser cette action spéciale à nouveau lors du prochain tour.



LA GUÉRISSEUSE

Guérir

Choisissez un autre Explorateur que vous pouvez voir, à deux tuiles ou moins de vous, et faites lui regagner

3

Survivante

Quand vous obtenez un symbole Trébucher sur un dé de Péril, regagnez au lieu de l'effet habituel.



LE PRÊTRE

Ranimer

Choisissez un autre Explorateur. S'il est à terre, il récupère. Sinon, il récupère

5

Purifier

Choisissez une tuile autre que la vôtre. Éliminez tous les ennemis qui s'y trouvent.





PÉRILS



Trébucher

Si vous vous êtes dépassé lors de ce tour, vous perdez un autre ♥.



Pièges

Vous déclenchez le Piège à pics où vous vous trouvez (♥♥♥♥). Vous déclenchez les Pièges à fléchettes où vous vous trouvez et ceux des tuiles adjacentes (♥).



Réveiller un Gardien

Trouvez la tuile Gardien la plus proche de votre Explorateur et placez-y un Gardien.



Lave

Tous les Explorateurs qui se trouvent sur une tuile Lave perdent ♥.



Effondrement

Lancez le dé. Si le résultat est identique au chiffre d'une tuile Ruines sans marqueur Éboulis, elle s'effondre. Tous les Explorateurs sur cette tuile perdent ♥♥♥♥♥.



Activer les Gardiens

Activez une fois tous les Gardiens en jeu.

TUILES



Pont (2)

Il n'est pas possible d'y entrer si elle est déjà occupée par un Explorateur.



Lave (5)

Tous les Explorateurs présents sur une tuile Lave perdent ♥ à chaque fois qu'un Explorateur obtient un 5 sur un dé de Péril.



Piège à pics (3)

Lorsque le piège se déclenche, tous les Explorateurs sur cette tuile perdent ♥♥♥. En entrant sur la tuile, lancez le dé, le piège se déclenche sur un résultat de 1, 2 ou 3.



Piège à fléchettes (4)

Lorsque le piège se déclenche, tous les Explorateurs sur cette tuile ou les tuiles adjacentes et connectées perdent ♥ (contrairement aux Pièges à pics, les Pièges à fléchettes ne se déclenchent pas quand on entre sur la tuile).



Clé (3)

Quand cette tuile est posée, placez immédiatement un marqueur Clé dessus.



Ruines (6)

Quand cette tuile est posée, placez-y un marqueur Éboulis. Il n'est pas possible d'y entrer sans avoir retiré l'Éboulis (Creuser). Si l'Éboulis est retiré, les Ruines peuvent s'effondrer à nouveau.



Gardien (4)

Quand cette tuile est posée, placez-y un Gardien. D'autres Gardiens peuvent y apparaître au cours de la partie (Réveiller un Gardien).



Normale (3), Journal (3)

Ces tuiles n'ont pas de particularité. Les tuiles Journal appartiennent à l'Aristocrate et ne sont pas placées dans le Sac de tuiles au début de la partie.

REMERCIEMENTS

Tim Pinder : conception du jeu et direction créative

Rose Atkinson : développement du jeu et de la narration

Leigh Murphy & Heather McDade : assistance au développement

Diana Franco Campos : illustrations

Marco Luna Villela : conception graphique

Tom Lishman : sculpteur

Peter Blenkharn : management de projet

Consultants pour le développement des personnages :

Tia Brawn

Patrick Lickman

Syc Robertson

Ursula Searle

Fawn Hunkins-Beckford

Breyana Scales

Lee Hulme

Skyler Klee

Testeurs :

Anna Beck-Thomson

Neil Beggs

Simon Bishopp

Rob Bishopp

Charlie Cole

Colin Gulliver

Jeff Martin

Daniel Minett

Ben Parbury

Jonathan Pinder

Jenny Walker

Stephanie Wohlgemuth

Stéphane Daudier : version française

Julia Brétéché : maquette



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). Il se consacre au développement de jeux innovants et stimulants qui transmettent des histoires émouvantes et des idées fortes. Au cours de l'année précédente, il a recruté de jeunes créateurs pour développer ses jeux.

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, etc.), 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, etc.), 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 ?





PUBLISHED

NUTS! PUBLISHING, MMXXI