

SUB TERRA *L'Histoire*

Boite de base et ses extensions (Extraction, Investigation, Annihilation)

Prologue :

Quatre, cinq ou six spéléos selon votre choix vont tenter l'aventure dans ces cavernes dangereuses et profondes. Voici leur Histoire... Une bande de copains et moi même, Spéléo, allons entreprendre une série d'exploration dans une région très reculée du monde. Dans ces recoins, nous pouvons explorer une multitude de cavernes encore non découverte par l'homme. Un mystère tout entier.

Dès le lendemain nous partons...

Règles de l'Histoire :

Tableau du nombre de cartes Danger à prendre en fonction du **nombre de spéléos vivants et/ou inconscients** en début de Chapitre :

Nombre de spéléos	Mode Normal	Mode Avancé	Mode Expert
3	18	16	15
4*	16	14	13
5*	14	12	11
6*	12	11	9

* Choix obligatoire au départ de l'Histoire

Choisissez le nombre de spéléos parmi la boîte de base y compris les extensions que vous voulez incarner (quatre, cinq ou six).

Si vous prenez dans votre sélection des spéléos des boîtes d'extension, prenez tout ce qu'il y a d'intéressant pour le ou les spéléos concernés même si ces extensions ne sont pas actives durant le Chapitre concerné. (ex : Exterminateur les jetons de poison ou l'Agent les cartes d'objet).

Ce nombre sera valable pour toute la durée de l'Histoire faites les bons choix ! Si vous n'avez plus qu'un spéléo à la fin d'un chapitre, l'Histoire s'arrête ici.

Elle est composée de quatre chapitres d'exploration qu'il faudra donc terminer avec au moins un spéléo vivant pour gagner cette Histoire complète en enchaînant les Chapitres et avoir la plus petite des récompenses (voir les tableaux à la fin).

Vous pouvez aussi jouer ces Chapitres séparément sans pour cela les enchaîner, à vous de trouver votre style de jeu.

Choisissez aussi le niveau de difficulté pour cette Histoire (normal, avancé, expert) que vous pouvez garder tout au long de l'Histoire ou le changer en cours c'est aussi à vous de voir..

Si vous êtes amené à perdre à la fin d'un chapitre et que vous voulez les faire en les enchaînant, ne lisez pas les chapitres suivants cela vous gâcherez l'Histoire complète. Recommencez au chapitre 1.

L'Histoire commence...

Chapitre 1 :

Nous arrivons sur le lieu de notre exploration souterraine quand soudain notre hélicoptère est frappé par la foudre ce qui nous déséquilibre en nous faisant tous tomber dans un trou béant. J'ai l'impression, lors de notre chute, d'emprunter un toboggan. Nous arrivons tous sains et saufs en bas de celui-ci. Maintenant, à nous de trouver la sortie.....

Règles du Chapitre 1 :

Prenez les règles du jeu de base pour ce Chapitre 1.

Mise en place :

- 1 – Retirez 18 tuiles au hasard de la pile, mélangez les 46 autres tuiles et prenez les trois dernières tuiles de la pile une fois mélangées. Mettez la tuile sortie parmi ces trois dernières tuiles et mélangez-les. Rajoutez ces quatre tuiles en dessous de la pile de tuiles ce qui forme la nouvelle pile pour ce Chapitre 1.
- 2 – Mélangez le nombre de cartes Danger par rapport au niveau de difficulté choisi (normal, avancé, expert) voir Tableau page 1.
- 3 – Mettez la carte de "temps écoulé" sous la pile de carte Danger. Remettez le reste des cartes Danger dans la boîte sans les regarder.
- 4 – Placez vos spéléos sur la tuile de départ et déterminez le premier spéléo.
- 5 – La partie peut commencer...

Conditions de victoire et récompense :

Sortir de la Caverne avec tous vos spéléos vivants.

Sortir de la Caverne avec deux spéléos vivants sur une partie à quatre ou cinq spéléos engagés dans l'Histoire.

Sortir de la Caverne avec trois spéléos vivants sur une partie à quatre, cinq ou six spéléos engagés dans l'Histoire.

Remettre au maximum tous les points de vie des spéléos.

Conditions de défaite et récompense :

Sortir de la Caverne avec qu'un seul spéléo vivant sur une partie à quatre, cinq ou six spéléos engagés dans l'Histoire.

Sortir de la Caverne avec deux spéléos vivants sur une partie à six spéléos engagés dans l'Histoire.

Recommencez l'Histoire.

Chapitre 2 :

Nous sortons enfin de cette caverne encore en vie. Demain nous tenterons notre prochaine étape...

Règles du Chapitre 2 :

Prenez les règles du jeu de base + l'extension "Investigation" pour ce chapitre 2.

Explications et mise en place :

Ce chapitre a deux directions possibles en fonction du nombre de spéléos sortis vivants dans le Chapitre 1 :

- Sur une partie à quatre, cinq ou six spéléos, vous ne perdez pas de spéléos dans le Chapitre 1, allez à l'**Explication N°1** sinon,
- Sur une partie à quatre spéléos, vous perdez un ou deux spéléos dans le Chapitre 1, allez à l'**Explication N°2**
- Sur une partie à cinq ou six spéléos, vous perdez deux ou trois spéléos dans le Chapitre 1, allez à l'**Explication N°3**.

Explication N°1 (Sur une partie à quatre, cinq ou six spéléos, vous ne perdez pas de spéléos dans le Chapitre 1) :

Vous continuez votre expédition au complet et vous devez rejoindre une autre caverne pour trouver trois objets à l'intérieur et chercher la sortie.

Mise en place :

- 1 – Retirez 21 tuiles au hasard de la pile puis ajoutez et mélangez les trois nouvelles tuiles "Objet" avec les autres tuiles pour former la nouvelle pile de tuiles pour ce Chapitre 2.
- 2 – Prenez les trois dernières tuiles de la pile, mélangez la tuile "Sortie" avec ces trois dernières tuiles et remettez les en dessous de la pile de tuiles pour débiter la partie.
- 3 – Mélangez les cartes "Objet" pour constituer la pile de carte "Objet".
- 4 – Mélangez les trois cartes Danger "Malédiction" avec le reste des cartes Danger correspondant au niveau de difficulté choisi. Puis construisez normalement la pile de carte Danger par rapport au nombre de spéléos vivants commençant le Chapitre 2.
- 5 – Mettez la carte de "temps écoulé" sous la pile de carte Danger. Remettez le reste des cartes Danger dans la boîte sans les regarder.
- 6 – Installez la tuile de départ avec vos spéléos dessus et déterminez le premier spéléo.
- 7 – La partie peut commencer...

Conditions de victoire et récompense :

Sortir de la Caverne avec tous vos spéléos vivants.

Sortir de la Caverne avec au moins trois spéléos vivants sur une partie à quatre, cinq ou six spéléos engagés dans l'Histoire.

Remettre au maximum tous les points de vie des spéléos et attribuez leur un des objets parmi les trois objets trouvés.

Conditions de défaite et récompense :

Aucun spéléo vivant.

Sortir de la Caverne avec deux spéléos vivants ou moins sur une partie à quatre, cinq ou six spéléos engagés dans l'Histoire.

Recommencez l'Histoire ou recommencez au début du Chapitre 2.

Explication N°2 (Sur une partie à quatre spéléos, vous perdez un ou deux spéléos dans le Chapitre 1):

Avec le reste de l'équipe de spéléos, nous partons à leur recherche dans ce dédale souterrain...

Objectifs :

Vous devez trouver un ou deux compagnons spéléos inconscients dans la Caverne, lui ou leur redonner minimum un point de vie pour qu'ils soient de nouveaux vivants, ramasser le ou les objets à côté d'eux et trouver la sortie. (un objet par tuile "objet")

Mise en place :

1 – Retirez 18 tuiles au hasard de la pile et retirez X tuile(s) de la pile puis mélangez X nouvelles tuile(s) "Objet" avec les autres tuiles pour former la pile de tuiles pour ce Chapitre 2. (X étant le nombre de spéléos perdus durant le Chapitre 1 donc un ou deux spéléos)

2 – Prenez les trois dernières tuiles de la pile, mélangez la tuile "Sortie" avec ces trois dernières tuiles et remettez les en dessous de la pile de tuiles pour débiter la partie.

3 – Mélangez les cartes "Objet" pour constituer la pile de carte "Objet".

4 – Mélangez les trois cartes Danger "Malédiction" avec le reste des cartes Danger correspondant au niveau de difficulté choisi. Puis construisez normalement la pile de carte Danger par rapport au nombre de spéléos vivants et inconscients commençant le Chapitre 2.

5 – Mettez la carte de "temps écoulé" sous la pile de carte Danger. Remettez le reste des cartes Danger dans la boîte sans les regarder.

6 – Installez la tuile de départ avec vos spéléos dessus et déterminez le premier spéléo.

7 – Installer à côté de vous votre ou vos spéléos inconscients que vous placerez en position allongée sur la tuile "objet" lors de son apparition dans la partie.

8 – La partie peut commencer...

Conditions de victoire et récompense :

Vous sortez de la Caverne avec tous vos spéléos vivants.

Vous sortez de la Caverne avec trois spéléos vivants.

Conditions de défaite et récompense :

Aucun spéléo vivant.

Sortir de la Caverne avec deux spéléos vivants ou moins.

Recommencez l'Histoire ou recommencez au début du Chapitre 2

Explications N°3 (Sur une partie à cinq ou six spéléos, vous perdez deux ou trois spéléos dans le Chapitre 1) :

Avec le reste de l'équipe de spéléos, nous partons à leur recherche dans ce dédale souterrain...

Objectifs :

Vous devez trouver deux ou trois compagnons spéléos inconscients dans la Caverne, leur redonner minimum un point de vie pour qu'ils soient de nouveaux vivants, ramasser les objets à côté d'eux et trouver la sortie. (un objet par tuile "objet")

Mise en place :

1 – Retirez 18 tuiles au hasard de la pile, retirez X tuile(s) de la pile puis mélangez X nouvelles tuile(s) "Objet" avec les autres tuiles pour former la pile de tuiles pour ce Chapitre 2. (X étant le nombre de spéléos perdus durant le Chapitre 1 donc deux ou trois spéléos)

2 – Prenez les trois dernières tuiles de la pile, mélangez la tuile "Sortie" avec ces trois dernières tuiles et remettez les en dessous de la pile de tuiles pour débiter la partie.

3 – Mélangez les cartes "Objet" pour constituer la pile de carte "Objet".

4 – Mélangez les trois cartes Danger "Malédiction" avec le reste des cartes Danger correspondant au niveau de difficulté choisi. Puis construisez normalement la pile de carte Danger par rapport au nombre de spéléos vivants et inconscients commençant le Chapitre 2.

5 – Mettez la carte de "temps écoulé" sous la pile de carte Danger. Remettez le reste des cartes Danger dans la boîte sans les regarder.

6 – Installez la tuile de départ avec vos spéléos dessus et déterminez le premier spéléo.

7 – Installer à côté de vous vos spéléos inconscients que vous placerez en position allongée sur la tuile "objet" lors de son apparition dans la partie.

8 – La partie peut commencer...

Conditions de victoire et récompense :

Vous sortez de la Caverne avec tous vos spéléos vivants.

Vous sortez de la Caverne avec trois spéléos vivants.

Conditions de défaite et récompense :

Aucun spéléos vivants.

Sortir de la Caverne avec deux spéléos vivants ou moins.

Recommencez l'Histoire ou recommencez au début du Chapitre 2

Chapitre 3 :

Nous sommes contents une fois de retour à l'air libre, je reçois un message de la part de nos scientifiques qui nous demande lors de notre prochaine Caverne de récolter trois échantillons biologiques. C'est fameux échantillons biologiques se trouveraient dans un sanctuaire. Demain sera un autre jour, nous profitons de notre soirée et repartirons demain...

Règles du Chapitre 3 :

Prenez les règles du jeu de base + l'Extension "Extraction" et les objets éventuellement trouvés dans le Chapitre 2 pour ce Chapitre 3.

Objectifs :

Trouvez le sanctuaire et prenez les trois échantillons que vous devrez répartir aux spéléos encore présents (un échantillon par spéléo) et trouvez la sortie.

Mise en place :

- 1 – Retirez 21 tuiles au hasard de la pile, mélangez les deux nouvelles tuiles "Horreur" et la tuile "sanctuaire" avec les autres tuiles pour former la pile de tuiles pour ce Chapitre 3.
- 2 – Prenez les trois dernières tuiles de la pile, mélangez la tuile "Sortie" avec ces trois dernières tuiles et remettez les en dessous de la pile de tuiles pour débiter la partie.
- 3 – Mélangez les cinq ou six cartes Danger "Sauteur" avec le reste des cartes Danger correspondant au niveau de difficulté choisi. Puis construisez normalement la pile de carte Danger par rapport au nombre de spéléos vivants commençant le Chapitre 3 (voir tableau).
- 4 – Mettez la carte de "temps écoulé" sous la pile de carte Danger. Remettez le reste des cartes Danger dans la boîte sans les regarder.
- 5 – Installez la tuile de départ avec vos spéléos dessus et déterminez le premier spéléo.
- 6 – La partie peut commencer...

Conditions de victoire et récompense :

Sur une partie à quatre, cinq ou six spéléos, vous sortez avec tous vos spéléos vivants.
Sur une partie à quatre, cinq ou six spéléos, vous sortez avec trois spéléos vivants.

Conditions de défaite et récompense :

Sur une partie à quatre, cinq ou six spéléos, vous sortez avec deux spéléos vivants ou moins.
Recommencez l'Histoire ou recommencez au début du Chapitre 3.

Chapitre 4 :

De retour sur le plancher des vaches, je suis contacté par l'armée qui décide de nous envoyer dans la dernière Caverne pour la faire exploser. C'est notre dernière soirée ensemble et nous profitons du moment. A demain...

Règles du Chapitre 4 :

Prenez les règles de la boîte de base + l'Extension "Annihilation" pour ce Chapitre 4

Mise en place :

- 1 – Retirez 20 tuiles au hasard de la pile puis ajoutez les deux tuiles "éboulement proche" et mélangez-les.
- 2 – Prenez la pile de tuiles et faites quatre petites piles de tuiles composées de 11 pour la première, 11 pour la deuxième, 12 pour la troisième et quatrième pile.
- 3 – Dans les piles N°2, 3 et 4, incorporez une tuile "bombe" et mélangez les piles 2 et 3 séparément.
- 4 - Placez une tuile "bombe" sur le dessus de la quatrième pile, prenez les trois dernières tuiles et mélangez ces trois dernières tuiles avec la tuile "Sortie".
- 5 – Rassemblez les quatre piles de tuiles dans cet ordre de haut en bas : 1, 2, 3, 4.
- 6 – Mélangez le nombre de cartes Danger par rapport au niveau de difficulté choisi (normal, avancé, expert) et au nombre de spéléos restants sur ce Chapitre.
- 7 – Mettez la carte de "temps écoulé" sous la pile de carte Danger. Remettez le reste des cartes Danger dans la boîte sans les regarder.
- 8 – Placez vos spéléos sur la tuile de départ, donnez à trois spéléos différents une carte objet "Bombe" et déterminez le premier spéléo.
- 9 – La partie peut commencer...

Conditions de victoire et récompense :

Sortir avec tous vos spéléos vivants. (voir Tableau de récompense)
Sortir avec au moins un spéléo vivant.(voir Tableau de récompense)

Conditions de défaite et récompense :

Aucun spéléos vivants

RECOMPENCE PAR CHAPITRE ET POUR LA FIN DES QUATRE CHAPITRES

Tableau pour quatre spéléos au départ de l'Histoire :

Nombre de spéléos vivants	Récompense
4	Diamant
3	Or
2	Argent
1	Bronze

Tableau pour cinq spéléos au départ de l'Histoire :

Nombre de spéléos vivants	Récompense
5	Diamant
4	Platine
3	Or
2	Argent
1	Bronze

Tableau pour six spéléos au départ de l'Histoire :

Nombre de spéléos vivants	Récompense
6	Diamant
5	Rubis
4	Platine
3	Or
2	Argent
1	Bronze

Merci à vous pour avoir jouer à cette Histoire... kirk99

Tableaux de décompte des victoires et défaites

Tableau pour une partie à quatre spéléos :

Spéléos	P/C 1			P/C 2			P/C 3			P/C 4			P 5			P 6			P 7		
	SV	I	D	SV	I	D	SV	I	D	SV	I	D	SV	I	D	SV	I	D	SV	I	D

P/C = Partie ou Chapitre

SV = Sortie Vivant

I = Inconscient

D = Dévoré

Tableau pour une partie à cinq spéléos :

Spéléos	P/C 1			P/C 2			P/C 3			P/C 4			P 5			P 6			P 7		
	SV	I	D	SV	I	D	SV	I	D	SV	I	D	SV	I	D	SV	I	D	SV	I	D

P/C = Partie ou Chapitre

SV = Sortie Vivant

I = Inconscient

D = Dévoré

Tableau pour une partie à six spéléos :

Spéléos	P/C 1			P/C 2			P/C 3			P/C 4			P 5			P 6			P 7		
	SV	I	D	SV	I	D	SV	I	D	SV	I	D	SV	I	D	SV	I	D	SV	I	D

P/C = Partie ou Chapitre

SV = Sortie Vivant

I = Inconscient

D = Dévoré