

Règles de Sub Terra

Comment jouer à Sub Terra

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Faire sortir un maximum de spéléologues d'un réseau de grottes avant que les lampes ne s'éteignent.
- **Mécanique principale** : Chaque tour, les joueurs agissent ensemble, puis des dangers surgissent via une pioche de cartes qui décompte le temps restant.
- **Condition de victoire** : Plus vous amenez de spéléos sur la tuile Sortie, meilleure est votre récompense collective (Or, Argent, Bronze... ou Défaite).

Bienvenue dans les profondeurs ! Sub Terra, c'est un jeu coopératif où vous incarnez tous ensemble une équipe de **spéléologues** coincés sous terre. Votre mission : trouver la **tuile Sortie**, évacuer tout le monde et rentrer sains et saufs avant que vos lampes ne rendent l'âme. Chaque carte danger retournée est un tic-tac de plus vers le désastre. Alors, on s'y met !

Le matériel en un coup d'œil

Avant de commencer, faisons le point sur ce que vous avez dans la boîte :

- **64 tuiles Caverne** (dont 1 tuile Départ et 1 tuile Sortie) : elles forment le labyrinthe au fur et à mesure.
- **30 cartes Danger** : la pile qui décompte le temps restant et déclenche les catastrophes.
- **8 fiches de Spéléo** avec leurs **figurines** et leurs **points de vie**.
- Des **marqueurs** (Éboulis, Inondation, Horreur, Émanations toxiques) et des **jetons** (Corde, Explosifs).
- **1 dé à 6 faces** et **1 marqueur Premier Spéléo**.

La mise en place

Ça prend cinq minutes chrono, c'est promis !

- Chaque joueur choisit une **fiche de Spéléo** et la figurine qui va avec. Couvrez chaque case santé d'un **point de vie** (généralement trois par spéléo).
- Posez la **tuile Départ** au centre de la table, face visible. Placez toutes les figurines dessus.
- Mettez la **tuile Sortie** de côté. Mélangez les 64 tuiles Caverne restantes en une pile face cachée, puis glissez la tuile Sortie mélangée avec les cinq dernières tuiles, sous la pile. La sortie sera donc parmi les six dernières tuiles à découvrir !
- Choisissez votre niveau de difficulté : **Normal, Avancé ou Expert**. Retirez les cartes Danger non utilisées selon le niveau.
- Constituez votre **pile de cartes Danger** selon ce tableau :

	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

- Glissez la carte **Temps écoulé** tout en bas de la pile Danger. Rangez les cartes restantes sans les regarder.
- Donnez le **marqueur Premier Spéléo** au dernier joueur à s'être aventuré dehors sous la pluie (ou à défaut, au plus courageux de la tablée).

Si vous n'êtes que deux ou trois joueurs, chacun prend deux spéléos et on applique les règles pour quatre ou six joueurs. Vous jouez en solo ? Choisissez entre quatre et six spéléos et suivez les règles correspondantes. Pour votre toute première partie, on vous recommande chaudement le niveau **Normal** — et si c'est encore trop dur après quelques essais, ajoutez 3 cartes à la pile Danger lors de la mise en place.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

Un tour se décompose en quatre phases, dans cet ordre. Comptez environ une vingtaine de tours au total !

Phase 1 : les actions des spéléos

En partant du **Premier Spéléo** et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque spéléo dispose de **2 points d'action**. Vous les dépensez pour faire des choses utiles. Certaines actions coûtent **1 point d'action** (①), d'autres en coûtent **2** (②). Les actions se font l'une après l'autre et vous pouvez attendre le résultat de l'une avant de décider la suivante.

Petit bonus risqué : vous pouvez vous **dépasser** pour gagner un troisième point d'action. Mais attention, à la fin de votre tour, vous devrez réussir un **jet de talent** (lancer le dé et obtenir 4 ou plus). En cas d'échec, vous perdez un **point de vie**. À utiliser avec parcimonie !

Les actions de base (disponibles pour tous)

- **Découvrir** ① : Piochez la prochaine **tuile Caverne** et posez-la face visible, connectée à votre tuile actuelle. Vous choisissez son orientation.
- **Se déplacer** ① : Avancez vers une tuile adjacente connectée. Attention, certaines tuiles nécessitent des actions spéciales pour y entrer (voir plus bas).
- **Explorer** ② (Découvrir + Se déplacer en une action) : Piochez une tuile et déplacez-vous dessus immédiatement. Plus rapide mais plus risqué — surtout si vous êtes seul !
- **Courir** ② : Effectuez jusqu'à trois déplacements d'affilée.
- **Soigner** ② : Récupérez un **point de vie** pour vous-même, ou donnez-en un à un spéléo sur votre tuile. Impossible de dépasser son maximum de points de vie.

Les actions de danger (pour gérer les obstacles)

- **Nager** ② : Seule façon d'entrer sur une tuile inondée.
- **Entrer dans un boyau** ② : Seule façon d'entrer sur une tuile Rétrécissement (sauf si vous venez de la révéler via Explorer).
- **Dégager des éboulis** ② : Retirez un **marqueur Éboulis** sur votre tuile ou une tuile adjacente.

- **Placer une corde** ② : Réussissez un **jet de talent** pour poser un **jeton Corde** sur une tuile Corniche ou Chute. Sans corde, impossible de traverser ces obstacles dans certains sens.
- **Se cacher** ② : Réussissez un jet de talent pour ne pas être la cible des **Horreurs** ce tour-ci. Si vous utilisez cette action trois tours de suite, vous réussissez automatiquement !

Astuce de survie : ne vous éloignez pas trop seul de vos coéquipiers. Un spéléo inconscient sans personne pour le soigner, c'est du temps perdu pour tout le groupe !

Phase 2 : les Horreurs se déplacent

Si des **Horreurs** rôdent dans les cavernes, chacune avance d'une tuile en direction du spéléo conscient le plus proche (à 7 tuiles maximum). Les Horreurs traversent sans problème les zones inondées, les éboulis, les rétrécissements, les corniches et les chutes. Si une Horreur arrive sur votre tuile, vous perdez **tous vos points de vie** et vous tombez inconscient. C'est brutal !

Si aucun spéléo conscient n'est à 7 tuiles ou moins, l'Horreur disparaît des cavernes. En cas d'égalité pour désigner la victime la plus proche, c'est le spéléo au grade le moins élevé (indiqué sur sa fiche) qui est ciblé. Pour ne pas oublier cette phase, placez le **marqueur Horreur** sur le dessus de la pile de cartes Danger quand des Horreurs sont présentes.

Phase 3 : la carte Danger

Retournez la première carte de la **pile Danger**, appliquez ses effets, puis défaussez-la. Il existe cinq types de cartes (et leurs versions x2 pour les niveaux Avancé et Expert) :

- **Secousse** : Chaque spéléo conscient doit réussir un **jet de talent** ou perdre 1 point de vie.
- **Inondation** : Posez un **marqueur Inondation** sur toutes les tuiles inondables qui n'en ont pas encore. Tous les spéléos sur une tuile inondée perdent 1 point de vie. On ne peut entrer sur une tuile inondée qu'en Nageant.
- **Émanations toxiques** : Tous les spéléos sur des **tuiles émanations** perdent immédiatement 2 points de vie. Et jusqu'à la prochaine phase Danger, tout spéléo qui

entre sur une telle tuile perd également 2 points de vie. Placez le **marqueur Émanations toxiques** sur la pile de tuiles pour vous en souvenir !

- **Éboulement** : Lancez le dé. Placez un **marqueur Éboulis** sur chaque tuile à risque d'effondrement dont le numéro correspond au résultat. Les spéléos sur ces tuiles perdent 3 points de vie. Les tuiles avec un marqueur Éboulis ne peuvent plus être traversées (on peut les quitter, mais pas y entrer).
- **Horreur** : Les Horreurs présentes avancent d'une tuile, puis (s'il y en a moins de trois) une nouvelle Horreur apparaît sur la tuile Horreur la plus proche d'un spéléo conscient (à 7 tuiles max). Pour les versions x2 : déplacez les Horreurs deux fois, puis faites apparaître deux nouvelles Horreurs.

Phase 4 : passage du relais

Passez le **marqueur Premier Spéléo** au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Et c'est reparti pour un tour !

Les spéléos inconscients

Quand un spéléo n'a plus de **point de vie**, il tombe inconscient : couchez sa figurine. Il ne peut plus agir, ses capacités passives sont désactivées, et si ça arrive pendant son tour, il perd le reste de ses actions. Dès qu'il récupère un ou plusieurs points de vie grâce à un soins d'un coéquipier, il se relève immédiatement. Gardez un œil sur vos coéquipiers fragiles !

Les tuiles Caverne en détail

Les tuiles sont placées au fil de la partie lors des actions Découvrir ou Explorer. Deux tuiles sont **connectées** si elles partagent un côté sans mur entre elles (jamais en diagonale). Voici les différentes tuiles que vous rencontrerez :

- **Tuile Départ** : point de départ, sans particularité.
- **Tuile Sortie** : objectif final ! Les spéléos dessus ne peuvent pas perdre de points de vie et ne peuvent pas être ciblés par les Horreurs.
- **Tuiles ordinaires** (x16) : sans marquage, traversables librement.

- **Tuiles inondables** (x8) : traitées comme des tuiles ordinaires jusqu'à une carte Inondation. Après inondation, seule l'action Nager permet d'y entrer.
- **Tuiles émanations** (x8) : dangereuses lors des cartes Émanations toxiques (perte de 2 points de vie à l'entrée et pour ceux déjà dessus).
- **Tuiles risques d'effondrement** (x12) : peuvent recevoir un **marqueur Éboulis** lors d'un Éboulement. Avec un marqueur, on ne peut plus y entrer (mais on peut partir). Action Dégager des éboulis pour les libérer.
- **Tuiles Horreur** (x8) : là où les créatures apparaissent. Très risqué de s'y attarder !
- **Tuiles Rétrécissement** (x3) : on ne peut y entrer qu'avec l'action Entrer dans un boyau, sauf si on vient de la révéler via Explorer.
- **Tuiles Corniche** (x3) : placées flèche vers l'opposé du spéléo. On peut entrer par les deux côtés, mais impossible de traverser dans le sens de la flèche sans un **jeton Corde**.
- **Tuiles Chute** (x3) : comme la Corniche, mais on ne peut pas remonter sans jeton Corde.
- **Tuile Terrain accidenté** (x3) : en y entrant, réussissez un jet de talent ou perdez 1 point de vie.

Dans le cas rarissime où aucune tuile ne peut être placée (caverne sans côté libre), défaussez la tuile et prenez la suivante.

Les Horreurs, en détail

Les **Horreurs** sont les créatures qui rodent sous terre. Voici comment elles fonctionnent précisément :

- Elles apparaissent sur des **tuiles Horreur** suite à une carte Danger Horreur, si leur future tuile d'apparition est à 7 tuiles ou moins d'un spéléo conscient.
- Il ne peut pas y avoir plus de **trois Horreurs** simultanément dans les cavernes.
- Elles se déplacent à chaque **Phase Horreur** ET lors d'une carte Danger Horreur.
- Elles peuvent traverser librement les inondations, éboulis, rétrécissements, corniches et chutes.
- Si une Horreur atteint votre tuile : perte de **tous les points de vie**, vous tombez inconscient.
- Si la victime la plus proche est à plus de 7 tuiles, l'Horreur disparaît.





- En cas d'égalité, c'est le spéléo au rang le plus bas qui est ciblé.
- Ne peuvent pas cibler : un spéléo inconscient, un spéléo qui s'est caché avec succès, un spéléo sur la tuile Sortie.
- Si deux chemins sont équivalents pour approcher, c'est la **victime potentielle** qui choisit lequel l'Horreur emprunte.

[IMAGE_FIN]

La fin du temps et le résultat

La carte **Temps écoulé** est toujours la dernière de la pile Danger. Quand elle est révélée, les lampes s'éteignent ! À partir de ce moment, à chaque **phase Danger**, tout spéléo qui n'est pas sur la tuile Sortie (conscient ou non) doit réussir un **jet de talent**. En cas d'échec, il est définitivement perdu dans les ténèbres et retiré du jeu.

La partie se termine quand tous les spéléos survivants sont sur la tuile Sortie, ou quand plus aucun spéléo n'est présent dans les cavernes. Comptez ensuite le nombre de spéléos **non sauvés** :

Résultat	Spéléos abandonnés
 Or	Aucun
 Argent	1
 Bronze	2
 Défaite	3 ou plus

Astuce finale : gardez toujours un œil sur le nombre de cartes restantes dans la pile Danger ET sur le nombre de tuiles restantes (la Sortie est dans les six dernières). Ne tardez pas à vous regrouper pour sortir ensemble — parfois, un spéléo doit se sacrifier pour que les autres s'en tirent !

Les capacités spéciales de chaque spéléo

Chaque spéléo a des capacités uniques qui changent vraiment la façon de jouer. Voici un résumé rapide :

Spéléo #1 — Le Plongeur

- **Plonger** ② : Depuis une tuile inondable, retirez votre figurine de la table et placez-la sur votre fiche. Au prochain tour (et comme seule action), réapparaissent sur n'importe quelle tuile inondable révélée.
- **Amphibie (passive)** : Les inondations ne vous font perdre aucun point de vie. Vous entrez sur une tuile inondée avec une simple action Se déplacer.

Spéléo #2 — L'Éclaireur

- **Guide (passive)** : Quand vous posez une tuile, vous pouvez la défausser et prendre la suivante à la place (3 fois par partie maximum). Très utile pour éviter les tuiles dangereuses !
- **Furtivité (passive)** : Vous ne pouvez jamais être désigné victime potentielle par une Horreur. Être sur la même tuile qu'une Horreur ne vous fait perdre aucun point de vie.

Spéléo #3 — Le Géologue

- **Excaver** ① : Retire un **marqueur Éboulis** de votre tuile ou d'une tuile adjacente (comme Dégager des éboulis mais pour 1 seul point d'action).
- **Intuition (passive)** : En début de partie, mettez de côté la première tuile face visible. Chaque fois que vous piochez une tuile, vous avez le choix entre la nouvelle et celle mise de côté.

Spéléo #4 — L'Ingénieur

- **Démolition** ② : Posez un **jeton Explosif** sur un mur adjacent pour ouvrir un passage. Résolvez immédiatement un événement Éboulement (jet de dé + marqueurs Éboulis). Utilisable 3 fois par partie.
- **Prudent (passive)** : Les Éboulements ne lui font perdre qu'1 seul point de vie (au lieu de 3).

Spéléo #5 — Le Grimpeur

- **S'assurer** ① : Pose un **jeton Corde** sur une tuile Corniche ou Chute (sans jet de talent, contrairement à l'action de base).
- **Agilité (passive)** : Peut entrer sur une tuile Rétrécissement ou une tuile avec un **marqueur Éboulis** avec une simple action Se déplacer.

Spéléo #6 — Le Médecin

- **Soigner** ① : Redonne 1 point de vie à un autre spéléo sur sa tuile (pour seulement 1 point d'action au lieu de 2).
- **Sprinter** ① : Effectue deux actions Se déplacer pour 1 point d'action. Idéal pour se repositionner vite !

Spéléo #7 — Le Garde du corps

- **Repousser** ① : Élimine une Horreur sur une tuile adjacente. Incroyablement puissant !
- **Protéger (passive)** : Démarre avec 4 points de vie. Les spéléos sur sa tuile ne perdent pas de point de vie à cause des Inondations, Émanations toxiques, Éboulements et Secousses.

Spéléo #8 — Le Leader

- **Diriger** ① : Choisissez un autre spéléo conscient : il effectue immédiatement une action à 1 point d'action. Utilisable une seule fois par tour.
- **Expérimenté (passive)** : Ajoute +1 à tous ses **jets de talent**. Autrement dit, il réussit sur 3 ou plus !

Si vous aimez les jeux coopératifs où la tension monte crescendo, vous adorerez aussi [les Aventuriers du Rail](#) pour la gestion collective, ou [Carcassonne](#) si vous aimez poser des tuiles et bâtir un plateau commun. Pour changer d'ambiance avec quelque chose de plus détendu, jetez un œil aux [règles de Cascadia](#) ou aux [règles de Fun Facts](#) pour des soirées jeu sans prise de tête !