



CERBERE



Votre dernière aventure vous a mené là où vous n'auriez jamais dû aller : dans les enfers ! Vous devez fuir et rejoindre une barque qui vous ramènera en sécurité. Mais Cerbère, le molosse infernal, est à vos trousses et compte bien vous garder à jamais.

Matériel

- 5 plateaux double face dont :
 - 1 plateau de Départ
 - 3 plateaux intermédiaires
 - 1 plateau de Fin
- 28 cartes Action (4 cartes par joueur)
- 28 cartes Survie
- 18 cartes Trahison
- 7 pions Aventurier
- 1 pion Cerbère
- 1 dé de Vitesse numéroté de 3 à 8
- 3 Barques (avec 1, 2 et 3 places)
- 1 tuile Pont de Cordes
- 7 cartes aides de jeu
- 1 planche d'autocollants "Réussite Magistrale"

Principe du jeu

Dans ce jeu de semi-coopération, vous devez traverser le plateau jusqu'à la Barque sans vous faire rattraper par Cerbère. Vos cartes vous permettent d'avancer ou de reculer votre Aventurier ou ceux des autres. Il est toujours plus rentable d'aider les autres, aussi ceux qui s'entraident iront plus vite. Mais la Barque n'a pas assez de place pour tout le monde ! Tôt ou tard, certains devront être sacrifiés. Les joueurs capturés par Cerbère changent alors de camp et essaient de gagner sa clémence en empêchant la fuite de leurs anciens compagnons.

Mise en Place

① **Assemblez le plateau de jeu.** Il doit être composé :

- du plateau de Départ
- de 2 plateaux intermédiaires que vous choisissez librement (si vous utilisez le plateau avec le Pont de Cordes, placez également la tuile sur le plateau).
- du plateau de Fin (où se trouve les Barques).

② **Placez le pion Cerbère** sur la première case du plateau, dans l'Antre de Cerbère.

③ **Mélangez les 3 Barques** et placez-les au hasard face cachée sur les emplacements des Barques du plateau de Fin.

④ **Chaque joueur choisit un Aventurier**, place son pion sur la case **PORTES DES ENFERS** et prend en main les 4 cartes Action de la couleur correspondante.

⑤ **Placez le dé de Vitesse** sur la case de la piste de Rage correspondant au nombre de joueurs, sur sa face 3, 4, 5, ou 6 visible en fonction de la difficulté que vous souhaitez affronter.



DIFFICULTÉ DU PLATEAU : certains plateaux sont plus difficiles à traverser que d'autres. Lorsque vous composez votre plateau de jeu, comptez le nombre de crânes représentés dans le coin supérieur gauche du plateau. Plus il y a de crânes, plus c'est difficile.

Vous pouvez aussi augmenter la difficulté du jeu en augmentant la **valeur minimum du dé**. Ajoutez 1 crâne pour chaque point au delà du 3 pour calculer votre difficulté (exemple : si vous choisissez une valeur minimum de 5, augmentez la difficulté de 2 crânes). Utilisez cette valeur minimum comme valeur de départ du dé, et il ne pourra jamais descendre en dessous.

Nous vous recommandons de choisir une difficulté de 9 (avec 2 pour les plateaux de Départ et de Fin) pour votre première partie avec un dé de Vitesse sur 3. Ensuite, vous pourrez adapter la difficulté selon vos envies.

⑥ **Placez les pions Aventurier non utilisés** sur les cases libres à gauche du dé de Vitesse sur la piste de Rage.

⑦ **Mélangez les cartes Survie** et constituez une pioche face cachée à proximité du plateau. Faites de même avec les cartes Trahison.

⑧ **Le joueur le plus gentil commence**, puis la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



◊ Anatomie des cartes ◊

◊ cartes Action ◊

Les 4 cartes Action sont double face. Une face représente l'Aventurier alors que l'autre représente Cerbère. Les joueurs commencent tous avec leurs cartes côté Aventurier. Chaque face de carte porte deux effets différents. Lorsque vous jouez une carte, vous devez choisir celui que vous appliquez.

Coût obligatoire pour appliquer le 1^{er} effet.

1^{er} effet de la carte

Face Aventurier



Le portrait en médaillon et la couleur de fond désignent le propriétaire de la carte



2^e effet de la carte

Coût obligatoire pour appliquer le 2^e effet

Certains effets n'ont pas de coût



Face Cerbère

◊ cartes Survie ◊

Les cartes Survie peuvent être récupérées par les Aventuriers tant qu'ils ne se font pas rattraper par Cerbère. Elles permettent de modifier votre destin... ou pas.



L'effet simple n'a pas de coût

Coût obligatoire pour appliquer l'effet avancé

Effet simple

Effet avancé

◊ cartes Trahison ◊

Les cartes Trahison peuvent être récupérées par les Aventuriers une fois qu'ils sont rattrapés par Cerbère et qu'ils changent de camp. Utilisez-les pour régler vos comptes !



L'effet simple n'a pas de coût

Coût obligatoire pour appliquer l'effet avancé

Effet simple

Effet avancé

♦ But du Jeu ♦

Il existe deux façons de gagner dans Cerbère.

S'ÉCHAPPER : la meilleure façon de gagner, en tant qu'Aventurier, est de parvenir à s'échapper en prenant place dans la Barque. Mais attention, il n'y aura pas de place pour tout le monde ! De plus, pour pouvoir larguer les amarres et quitter les enfers, **la Barque doit être remplie**. S'il ne reste pas assez d'Aventuriers pour occuper toutes les places disponibles, personne ne part !

OU OBTENIR LA CLÉMENTE DE CERBÈRE :

les joueurs qui sont rattrapés assez tôt sur le parcours peuvent espérer gagner la clémence de Cerbère en empêchant la fuite des autres Aventuriers. Ils jouent désormais avec le côté Cerbère de leurs cartes. Ils gagnent si personne n'arrive à s'échapper avec la Barque !

♦ Tour d'un joueur ♦

ACTION OBLIGATOIRE

- **Vous devez jouer** une carte Action de votre main pour déclencher un de ses deux effets.

ACTION FACULTATIVE

Si vous possédez des cartes **Survie** ou **Trahison**, vous pouvez en plus en jouer **une et une seule** avant ou après avoir joué votre carte Action. Vous pouvez jouer une carte Survie ou Trahison au tour où vous la récupérez.

À LA FIN DE VOTRE TOUR

- **Si la Barque est pleine**, la partie s'arrête, les joueurs dont les Aventuriers se trouvent à bord arrivent à s'échapper et gagnent la partie.
- **Sinon**, vérifiez si Cerbère part en Chasse. Puis, c'est au joueur à votre gauche de jouer.

♦ Jouer ♦ une carte Action

Chaque carte possède deux effets. Le joueur choisit celui qu'il veut appliquer.

Au début de la partie vous êtes tous des Aventuriers qui tentent de s'échapper. **Vous ne jouez qu'avec la face Aventurier** de vos cartes.

Chaque joueur commence avec 4

cartes. Ce sont les mêmes cartes pour tous les joueurs. Elles sont divisées en 2 effets. Lorsque vous jouez une carte Action, vous devez déclarer quel effet vous souhaitez activer et payer son coût.

Attention : Vous ne pouvez pas utiliser un effet dont vous ne pouvez pas payer le coût. *Par exemple, le coût d'un effet vous demande d'augmenter le dé de Vitesse de 1 alors qu'il est déjà à son maximum.*

Les cartes Action que vous avez jouées restent face visible sur la table, devant vous. Vous ne pouvez pas les récupérer tant que vous ne jouez pas une carte dont l'effet vous permet de récupérer vos cartes.



♦ Jouer une carte ♦ Survie ou Trahison

Chaque carte possède deux effets. Le joueur choisit celui qu'il veut appliquer.

Vous n'êtes jamais obligé de jouer vos cartes Survie ou Trahison. Mais vous ne pouvez pas en jouer plus d'une par tour.

Piocher ou jouer des cartes Survie ou Trahison dépend de votre statut :

- **Si vous êtes un Aventurier en fuite** vous ne pouvez piocher et jouer que des cartes Survie.
- **Si vous avez été rattrapé par Cerbère** et que vous êtes passé dans son camp, vous ne pouvez piocher et jouer que des cartes Trahison.

Les cartes Survie et Trahison sont défaussées après avoir été jouées.

♦ Fin de tour ♦

- **Si la barque est pleine**, dirigez-vous au chapitre Fin de partie.
- Vérifiez si Cerbère part en Chasse (lorsque le dé de Vitesse est sur la dernière case de la piste de Rage).
- Sinon, c'est au joueur suivant de jouer.

♦ Explication des Effets ♦

• LES SYMBOLES CIBLES :



Ces pictos indiquent que l'effet qui les suit s'applique à un joueur ciblé ou à Cerbère.



• LES EFFETS DE CIBLE :



• LES EFFETS GÉNÉRIQUES :



◆ La Piste de Rage ◆

Cette jauge mesure la colère de Cerbère lorsque les Aventuriers accomplissent des actions pour s'échapper.



LE DÉ DE VITESSE sert à la fois de marqueur pour la Rage de Cerbère sur la piste et de rappel de la Vitesse actuelle de Cerbère. Sa valeur va de 3 (le plus lent) à 8 (le plus rapide).

Lorsque Cerbère gagne ou perd de la Vitesse, **changez la valeur du dé de Vitesse** sans le faire bouger sur la piste.

◆ La Chasse ◆



Une chasse ne démarre jamais au milieu du tour d'un joueur, mais toujours à la fin.



Si à la **Fin du tour d'un joueur**, le dé de Vitesse a atteint la case Chasse tout à droite de la piste de Rage, la Chasse se déclenche automatiquement. **Plusieurs choses peuvent avoir lieu lors d'une Chasse :**

- **Cerbère avance (obligatoire)** d'un nombre de cases égal à la valeur indiquée par le dé de Vitesse.
- Si Cerbère ne rattrape aucun Aventurier, il devient de plus en plus furieux et la valeur du **dé de Vitesse augmente de 1** (maximum 8) et revient sur la première case libre du début de la piste de Rage.
- Si Cerbère arrive sur une case occupée par un ou plusieurs Aventuriers, il s'arrête immédiatement sur cette case sans finir son déplacement et capture tous les Aventuriers qui s'y trouvent.

◆ Capturer un Aventurier ◆

Cerbère capture tous les Aventuriers qu'il rattrape ou qui reculent sur sa case. Cela peut avoir lieu lors d'une Chasse, lorsque Cerbère avance ou lorsqu'un Aventurier recule en raison d'une carte. Le résultat est le même dans tous les cas.

Un Aventurier ne peut jamais reculer dans l'Antre de Cerbère.

- Le ou les Aventuriers capturés sont placés sur la piste de Rage. Déplacez le pion des Aventuriers capturés sur les premières cases libres les plus à gauche de la piste de Rage.

Note : si plusieurs Aventuriers sont capturés en même temps, c'est le joueur actif qui décide l'ordre de capture. Cela a son importance lorsqu'il s'agit de déterminer qui peut bénéficier de la clémence de Cerbère au cas où aucun Aventurier n'arriverait à s'échapper.

- Cerbère doit les escorter là-bas, ce qui le fait reculer jusqu'à la dernière case portant sa marque qu'il a dépassée. S'il est déjà dessus, il recule sur la précédente.

- Le dé de Vitesse est replacé sur la case de la piste de Rage correspondant au nombre d'Aventuriers encore en jeu et sa Vitesse sur le dé redescend à 3 (ou plus, en fonction de la difficulté choisie en début de partie).

Note : Les pions Aventurier non utilisés par les joueurs et ceux capturés par Cerbère bloquent les cases à gauche de la piste de Rage, la rendant de plus en plus courte pendant la partie.

Précision : Si un Aventurier est capturé alors que le dé est sur la case la plus à gauche, il vient occuper la place du dé et le dé de Vitesse est déplacé sur la case suivante.

Les Aventuriers capturés peuvent maintenant changer de camp et régler leur compte avec ceux qui les ont abandonnés.

◆ Capturés ! ◆

Au début de la partie, Cerbère est dirigé uniquement par le système de jeu et tous les joueurs tentent de lui échapper. Les joueurs capturés par Cerbère peuvent espérer un traitement de faveur s'ils l'aident à rattraper les autres Aventuriers. Mais la patience de Cerbère a ses limites, et seuls les premiers à le rejoindre auront droit à sa clémence.

Seuls les premiers joueurs à être capturés pourront devenir des joueurs Cerbère. Les 2 derniers Aventuriers ne pourront jamais bénéficier de la clémence de Cerbère et sont condamnés à réussir leur évasion.



À la fin du tour du Joueur Rose, le dé



Cerbère doit se déplacer de 5 cases, mais l'Aventurier au bout de 3 cases. Son dépla-



L'Aventurier est capturé, son pion placé à la fin de la piste de Rage et le dé est replacé sur la case 4 de la piste de Rage et Cerbère recule sur la dernière



de Vitesse est sur la case Chasse.



mais arrive sur une case occupée par un
placement s'arrête automatiquement.



droite des autres sur la piste de Rage,
de Rage puisqu'il reste 4 Aventuriers
case avec son symbole

- Seul les joueurs dont le **pion Aventurier est déplacé sur les emplacements foncés** de la piste de Rage deviennent joueur Cérber.



Une fois que tous les emplacements foncés sont occupés, il ne peut plus y avoir de nouveaux joueurs Cérber. Les prochains Aventuriers qui seront capturés perdent immédiatement la partie.

• SI VOUS DEVEZ UN JOUEUR CERBER

- **Défaussez** toutes vos cartes Survie. Il est trop tard pour s'en servir.

- **Reprenez en main** toutes vos cartes Action. **Vous ne jouez désormais qu'avec la face Cérber** de vos cartes :

- **Piochez 2 cartes Trahison bonus** si vous vous êtes fait capturer sur ou avant la case Porte des enfers.



- **Piochez 1 carte Trahison bonus** si vous vous êtes fait capturer après la case Porte des enfers mais avant ou sur la dernière case du plateau de Départ.



- **Votre but** est désormais de faire perdre les joueurs encore en fuite.

Exception : Si l'Aventurier s'est fait capturer sur une des cases du plateau de Fin (avant les emplacements de Barques), le temps de la clémence est révolu et le joueur perd immédiatement la partie. Son pion est quand même placé sur la piste de Rage, mais le joueur cesse de jouer.



Barque active



♦ Sauvés ! ♦

Dès qu'un Aventurier arrive sur une case du plateau de Fin, il doit révéler la Barque active (celle qui se trouve sur le premier emplacement). Les autres Barques sont défaussées.

Vous ne pouvez plus changer de Barque une fois qu'elle a été révélée.

Au début de la partie, vous ne savez pas combien d'Aventuriers la Barque peut contenir. **Il existe 3 Barques différentes**, une avec 1 place, une avec 2 places et une avec 3 places.



Rappel : Lorsqu'un joueur joue cet effet avec l'une de ses cartes, il a le choix entre :

- Consulter secrètement l'une des Barques face cachée. Il replace ensuite la Barque face cachée sur son emplacement. Il peut garder l'information pour lui, la partager avec les autres joueurs ou mentir.

OU

- Échanger l'emplacement de 2 Barques face cachée au choix, sans les consulter.

Cet effet ne peut plus être utilisé une fois que la Barque est révélée.

- **À la fin du tour d'un joueur**, si toutes les places d'une Barque sont occupées (peu importe si le joueur actif s'y trouve), les occupants de la Barque gagnent la partie. S'il ne reste plus assez d'Aventuriers sur le plateau pour remplir la Barque, Cérber gagne immédiatement.

- **Un Aventurier monte dans la Barque** s'il parvient à l'atteindre ou à la dépasser lors d'un déplacement, **et qu'il reste une place libre**. Si la Barque est déjà pleine, il doit s'arrêter sur la case d'avant.

- **Un joueur dont l'Aventurier est dans la Barque** continue à jouer normalement. Il ne peut plus avancer (ou être désigné pour un effet visant à le faire avancer), mais il continue à jouer des cartes de sa main à son tour. Si l'effet d'une carte le fait reculer, il sort de la Barque et retourne sur le plateau.

◆ Fin de Partie ◆

◆ Victoire ◆ des Aventuriers

Une victoire des Aventuriers survient lorsque tous les emplacements de la Barque sont occupés par un pion Aventurier à la fin du tour d'un joueur.

Tous les joueurs ayant pu prendre place dans la Barque gagnent la partie.

Tous les joueurs qui demeurent en arrière ou qui ont été capturés par Cerbère ont perdu et sont voués à une éternité de tourments.

◆ Victoire ◆ de Cerbère

Cerbère triomphe s'il parvient à capturer tous les Aventuriers ou qu'il n'y en a plus assez pour compléter la Barque.

Tous les joueurs Cerbère gagnent la partie et tous les autres ont perdu.

Le ou les joueurs dont la capture a déclenché la fin de la partie ne deviennent pas joueurs Cerbère et perdent avec les autres Aventuriers.

◆ 3 Joueurs ◆

À 3 joueurs, la valeur minimum du dé de Vitesse est à **5**. Utiliser la valeur minimum à 5 n'ajoute pas de Crâne de difficulté. Il est possible d'augmenter la valeur minimum pour augmenter la difficulté (une valeur de 6 donne 1 Crane, une valeur de 7 donne 2 Cranes...).

◆ Crédits ◆

Auteur : Pierre Buty - **Illustrateur :** Pierre Ples et Jules Dubost - **Éditeurs :** La Boîte de Jeu & Origames - **Chefs de projet :** Benoit Banner & Rodolphe Gilbert - **Directeur Artistique et design :** Igor Polouchine - **Règles :** Guillaume Gille-Naves - **Packager :** Origames

La Boîte de jeu - 8 grande rue
21310 Belleneuve France

Origames - 52 avenue Pierre Sémard
94200 Ivry sur Seine France

www.laboitedejeu.fr - contact@laboitedejeu.fr

www.origames.fr - rodolphe@origames.fr
Fabriqué en Chine par Whatz Games

©2018 La Boîte de Jeu. ©2018 Origames



◆ Détail des Plateaux ◆

LES CASES SPÉCIALES

• Les Cercles des enfers :

Lorsqu'un joueur est capturé sur le plateau de Départ, son retour précoce auprès de Cerbère lui vaut une faveur infernale. Il pioche une ou deux cartes Trahison en fonction de la zone dans laquelle il se trouvait lorsqu'il a été capturé.



Piochez 2 cartes



Piochez 1 carte

• Les cases avec symboles :

Certaines cases possèdent un symbole correspondant à un effet de carte. Cet effet se déclenche dès qu'un Aventurier s'arrête sur cette case. Un Aventurier qui passe la case sans s'y arrêter ne déclenche pas l'effet.

Cerbère ne déclenche pas les effets des cases sur lesquelles il s'arrête.

LES LIEUX SPÉCIAUX :

Les plateaux intermédiaires du jeu contiennent un ensemble de cases avec des règles particulières.

• Les pilotis :

Ces deux cases très étroites ne peuvent contenir qu'un unique Aventurier à la fois. Tout Aventurier qui chercherait à entrer ou à dépasser une case occupée d'un piloti doit interrompre son déplacement sur la case précédente.



• Le Promontoire :

Chaque Aventurier qui s'arrête sur le Promontoire peut, au choix : consulter une Barque ; ou en échanger 2 sans les regarder.



• La Nacelle :

Lorsque les deux cases de la Nacelle sont occupées par un ou plusieurs Aventuriers, le joueur actif peut échanger la position de deux Aventuriers situés sur ces cases au prix de 1 déplacement en avant ou en arrière pour l'un de ces deux Aventuriers. Cet Aventurier termine ensuite les déplacements supplémentaires dans la direction prévue.



• Le Funiculaire :

Lorsqu'un Aventurier commence son déplacement au pied du Funiculaire, il peut l'emprunter pour 1 déplacement, à la place de faire le tour en passant par les 2 cases de droite.



• Le Pont de Cordes :

Les deux cases à l'extrémité du Pont de Cordes sont considérées comme adjacentes. Si un Aventurier choisit de l'emprunter, il peut rejoindre l'autre côté en 1 seul déplacement. Le Pont de Cordes s'écroule après avoir servi une fois, et personne ne pourra plus l'utiliser. (retirer la tuile du plateau)



• Le Portail Infernal :

Le portail infernal est fermé par défaut. Lorsqu'un Aventurier se tient sur la **case de Stèle**, il ouvre le Portail Infernal pour les autres Aventuriers (pas pour Cerbère) et tous les Aventuriers peuvent le franchir dans un sens ou dans l'autre comme si les deux cases qu'il connecte étaient adjacentes. Le Portail se referme dès que plus aucun Aventurier n'est présent sur la case Stèle.

◆ Règles alternatives ◆

Optimistes ! Enlevez les cartes *Fatalisme* du deck des cartes Survie. Cela vous permettra de mieux contrôler les joueurs chaotiques, mais retire une option de jeu intéressante.

Un truc en plus : Tous les joueurs commencent avec une carte Survie en main. Cet avantage est très puissant, mais plaira aux joueurs qui aiment les départs asymétriques.

Effets des cartes ♦ Action Aventurier ♦



Coût : avancez le dé de Vitesse d'une case sur la piste de Rage.

Effet : piochez 2 cartes Survie.

OU

Coût : avancez le dé de Vitesse de 1 case sur la piste de Rage.

Effet : piochez 1 carte Survie et 2 Aventuriers de votre choix piochent 1 carte Survie.



Coût : avancez le dé de Vitesse de 1 case sur la piste de Rage.

Effet : avancez de 2 cases.

OU

Coût : avancez le dé de Vitesse de 1 case sur la piste de Rage.

Effet : 2 Aventuriers de votre choix avancent, un de 3 cases et l'autre de 1 case.



Coût : augmentez de 1 la valeur du dé de Vitesse.

Effet : avancez de 2 cases et 1 Aventurier de votre choix avance de 1 case.

OU

Coût : défaussez 1 de vos cartes Survie.

Effet : avancez de 1 case et 1 Aventurier de votre choix avance de 2 cases.



Coût : avancez le dé de Vitesse de 1 case sur la piste de Rage.

Effet : piochez 1 carte Survie et reprenez toutes vos cartes Action en main.

OU

Coût : avancez le dé de Vitesse de 1 case sur la piste de Rage.

Effet : Reprenez toutes vos cartes Action en main. Puis regardez secrètement une Barque face cachée **OU** échangez les emplacements de 2 Barques face cachée, sans les regarder.

Effets des cartes ♦ Action Cerbère ♦



Coût : aucun.

Effet : augmentez de 1 la valeur du dé de Vitesse.

OU

Coût : diminuez la vitesse du dé de 1.

Effet : piochez 2 cartes Trahison puis 1 autre joueur Cerbère de votre choix pioche 1 carte Trahison.



Coût : 1 Aventurier de votre choix avance de 1 case.

Effet : 3 autres Aventuriers de votre choix reculent de 1 case.

OU

Coût : aucun.

Effet : avancez le dé de Vitesse de 1 case sur la piste de Rage.



Coût : aucun.

Effet : avancez le pion Cerbère de 1 case.

OU

Coût : aucun.

Effet : Piochez une carte Trahison.



Coût : aucun.

Effet : reprenez toutes vos cartes Action en main.

OU

Coût : 1 Aventurier de votre choix avance de 2 cases.

Effet : Piochez 1 carte Trahison et reprenez toutes vos cartes Action en main.

♦ Précisions sur les effets ♦

- Vous ne pouvez pas choisir un effet dont vous ne pouvez pas payer le coût. Si une

valeur minimum supérieure à **3** a été choisie en début de partie pour le dé de Vitesse, il est exceptionnellement autorisé de faire baisser la valeur du dé en dessous de sa valeur minimum pour payer un coût (il reste cependant **impossible** de faire baisser la valeur **en dessous de 3**).

- **Si un effet à plusieurs effets** (comme avancer plusieurs Aventuriers) vous pouvez les résoudre dans l'ordre que vous souhaitez.

- **Si une partie de l'effet n'est plus possible**, faites l'effet au maximum. *Par exemple si vous jouez la carte Action qui fait reculer 3 Aventuriers alors qu'il n'en reste que 2, le 1er Aventurier avancera pour le coût et le second reculera par l'effet.*

- **indique toujours** un autre Aventurier que le vôtre. Si un effet indique plusieurs **indique toujours**, il s'agit forcément d'Aventuriers différents.



Par exemple, l'effet ci-dessus vous permet d'avancer 2 Aventuriers différents autres que le vôtre.

- **Les déplacements doivent être faits intégralement**, vous ne pouvez pas décider de déplacer un pion Aventurier de moins de case qu'indiqué par l'effet sauf s'il arrive dans la Barque, ce qui arrête son déplacement.

♦ Précisions sur les cartes Survie et trahison ♦

Les cartes Survie ou Trahison sont toujours défaussées après leur résolution. Elles peuvent être jouées de deux manières différentes :

- un effet simple **sans coût**,
- ou un effet avancé **avec un coût**.

Le coût de l'effet avancé d'une carte Survie ou Trahison consiste souvent (mais pas toujours) à défausser une ou plusieurs autres cartes Survie ou Trahison. Les cartes défaussées peuvent provenir de la main du joueur actif, ou être défaussées par d'autres joueurs qui veulent voir appliquer l'effet avancé de la carte.

Le joueur actif peut promettre ce qu'il veut pour obtenir cette aide, mais rien ne l'oblige à tenir sa promesse une fois le coût de la carte payé !

Effets des cartes ♦ Survie ♦



SACRIFICE*

Effet simple : reculez le dé de Vitesse de 1 case sur la piste de Rage et 1 Aventurier de votre choix recule de 1 case.

OU

Coût : défaussez 1 carte Survie.

Effet avancé : reculez le dé de Vitesse de 2 cases sur la piste de Rage et 1 Aventurier de votre choix recule de 2 cases.



FAVORITISME

Effet simple : avancez de 1 case et 1 Aventurier de votre choix avance de 1 case.

OU

Coût : défaussez 3 cartes Survie.

Effet avancé : avancez de 3 cases et 2 Aventuriers de votre choix avancent l'un de 2



Effet avancé : avancez de 1 case et 1 Aventurier de votre choix avance OU recule de 2 cases.



FATALISME*

Effet simple : reculez de 2 cases.

OU

Coût : reculez de 1 case.

Effet avancé : 1 Aventurier de votre choix avance de 3 cases.



ÉGOÏSME

Effet simple : avancez de 1 case.

OU

Coût : défaussez 1 carte Survie.

Effet avancé : avancez de 2 cases.

cases et l'autre de 1 case.

OPPORTUNISME*

Effet simple : avancez de 1 case et 1 Aventurier de votre choix recule de 1 case.

OU

Coût : défaussez 1 carte Survie.



COUARDISE

Effet simple : regardez secrètement 1 Barque face cachée, puis remettez-la à sa place – OU – Échangez les emplacements de 2 Barques sans les regarder.

OU

Coût : défaussez 1 carte Survie.

Effet avancé : avancez de 1 case pour chaque Aventurier devant vous. Vous ne pouvez avancer que de 3 cases au maximum grâce à cet effet.



ARROGANCE

Effet simple : 2 Aventuriers de votre choix avancent de 1 case.

OU

Coût : défaussez 1 carte Survie.

Effet avancé : 1 Aventurier de votre choix avance de 3 cases et reculez le dé de Vitesse de 1 case sur la piste de Rage.

**Rappel : Un Aventurier ne peut jamais reculer dans l'Antre de Cerbère. S'il devait le faire, il s'arrête sur la case devant l'Antre.*

Effets des cartes ♦ Trahison ♦



EMBUSCADE

Effet simple : avancez le pion Cerbère de 1 case.

OU

Coût : défaussez 1 carte Trahison.

Effet avancé : avancez le pion Cerbère de 2 cases.



PERFIDIE

Effet simple : augmentez de 1 la valeur du dé de Vitesse.

OU

Coût : défaussez 1 carte Trahison.

Effet avancé : avancez le dé de vitesse de 2 cases sur la piste de Rage.



VIOLENCE

Effet simple : avancez le dé de Vitesse de 1 case sur la piste de Rage.

OU

Coût : défaussez 2 cartes Trahison.

Effet avancé : augmentez de 2 la valeur du dé de Vitesse.



SABOTAGE

Effet simple : 2 Aventuriers de votre choix défaussent chacun 1 carte Survie.

OU

Coût : défaussez 1 carte Trahison.

Effet avancé : Chaque Aventurier choisit de défausser 1 carte Survie OU de reculer de 2 cases. S'il n'a pas de carte Survie, il est obligé de reculer.



RANCUNE

Effet simple : 1 Aventurier de votre choix recule de 2 cases.

OU

Coût : défaussez 2 cartes Trahison.

Effet avancé : tous les Aventuriers reculent de 2 cases.



FOURBERIE

Effet simple : regardez secrètement 1 Barque face cachée, puis remettez-la à sa place – OU – Échangez les emplacements de 2 Barques sans les regarder.

OU

Coût : 1 Aventurier de votre choix avance de 1 case.

Effet avancé : 1 autre Aventurier de votre choix recule de 3 cases.