

CERBERE

LES TRÉSORS DE L'ENFER



♦ Comment utiliser cette extension ♦

Dans **Cerbère**, chaque joueur est invité à jouer de la manière qui lui convient : agressive, loyale, opportuniste, solidaire, etc. Le jeu de base propose une expérience où toutes ces attitudes peuvent cohabiter. **Les Trésors de l'enfer** proposent plusieurs ajouts visant à adapter davantage vos parties à la manière dont vous préférez jouer.

Les nouvelles cartes Survie et Trahison permettent d'élargir l'éventail des choix tactiques disponibles durant une partie. Elles s'utilisent avec les règles du jeu de base, il vous suffit de les mélanger aux autres cartes pour vous en servir indépendamment du reste de l'extension.

Les nouveaux plateaux permettent de diversifier vos parties en multipliant les configurations possibles. Certains

plateaux sont très faciles ou au contraire très difficiles à franchir, afin d'adapter la difficulté de la partie selon vos goûts. Chacun dispose de sa propre règle (détaillée dans ce livret) et peut être utilisé indépendamment du reste de l'extension (à l'exception de la Caverne aux merveilles qui nécessite l'utilisation de cartes Trésor).

Les cartes Trésor sont une addition au système de jeu. Ces cartes très fortes passent de joueur à joueur à chaque fois qu'elles sont jouées, leur permettant d'accomplir des actions d'éclat quelques fois dans la partie. Seuls quelques Trésors sont mis en jeu à chaque partie, ce qui permet de varier d'autant plus les configurations possibles.

Contenu

• 16 cartes Survie :

- 4 Ténacité
- 4 Conspiration
- 4 Mépris
- 4 Bouc émissaire

• 6 cartes Trahison :

- 3 Malveillance
- 3 Machination

• 7 cartes Trésor

- 3 nouveaux plateaux recto-verso
- 3 jetons Harpie
- 1 jeton Antre de Cerbère

♦ Comment utiliser les cartes Trésor ♦

MISE EN PLACE

Le nombre de cartes Trésor choisi dépend de la difficulté souhaitée. Chaque carte Trésor diminue la difficulté de 1 Crâne 🐉.

Nous recommandons de ne pas jouer avec plus de 3 cartes Trésor quel que

soit le nombre de joueurs.

Au début de la partie, chaque joueur lance le dé de Rage. En fonction du nombre de cartes Trésor mises en jeu, les joueurs qui ont obtenu les plus hautes valeurs prennent une carte au hasard.



JOUER UNE CARTE TRÉSOR

À son tour, un joueur avec une carte Trésor en main peut la jouer à la place de sa carte Action. Les cartes Trésor ont également un coût obligatoire et des effets.

Après avoir joué une carte Trésor, le joueur la place sur la table devant le joueur Aventurier suivant dans l'ordre du tour (là où se trouvent ses cartes Action jouées). Lorsque ce dernier récupérera sa main, il prendra la carte Trésor avec, et pourra s'en servir à partir du tour suivant.

Les cartes Trésor ne sont donc jamais données aux joueurs Cerbère !

Si un joueur en possession d'une carte Trésor est capturé par Cerbère, elle est retirée de la partie. Lorsqu'il n'y a plus qu'un Aventurier en jeu, il place devant lui les cartes Trésor qu'il joue. Il peut les réutiliser après avoir récupéré ses cartes Action.

EFFET DES CARTES TRÉSOR

Le masque du rituel

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

Effet : avancez de 2 cases, et 2 autres Aventuriers de votre choix avance de 2 cases ou recule de 1 case.



Le poignard sacrificiel

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

Effet : avancez de 3 cases.



Le Graal

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

Effet : 1 Aventurier de votre choix avance de 4 cases, 1 autre Aventurier de votre choix avance de 2 cases, et 1 autre Aventurier de votre choix recule de 1 case.



La lyre d'Orphée

Coût : aucun

Effet : avancez de 1 case OU piochez une carte Survie. Puis avancez



de 1 case OU piochez une carte Survie.

La boule de cristal

Coût : aucun

Effet : piochez une carte Survie, reprenez vos cartes Action en main, et regardez secrètement une Barque face cachée ou échangez les emplacements de 2 Barques face cachée, sans les regarder.



Les sandales d'Hermès

Coût : avancez le pion Cerbère de 1 case.

Effet : avancez de 4 cases.



La lampe merveilleuse

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

Effet : piochez 3 cartes Survie et choisissez un autre Aventurier qui pioche une carte Survie.



◆ Nouvelles cartes ◆



EFFET DES CARTES SURVIE

Ténacité

Effet simple : piochez 2 cartes Survie.

OU

Coût : défaissez

2 cartes Survie.

Effet avancé : avancez de 3 cases.



Conspiration

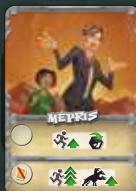
Effet simple :

1 Aventurier de votre choix avance de 1 case et un Aventurier de votre choix recule de 1 case.

OU

Coût : défaissez 2 cartes Survie.

Effet avancé : avancez de 2 cases, 1 Aventurier de votre choix avance de 3 cases et un autre Aventurier de votre choix recule de 2 cases.



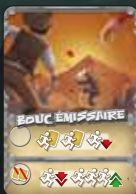
Mépris

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

OU

Coût : défaussez 1 carte Survie.

Effet avancé : avancez de 3 cases et avancez le pion Cerbère de 1 case.



Bouc émissaire

Effet simple :

1 Aventurier de votre choix pioche 1 carte Survie, 1 autre Aventurier de votre choix pioche 1 carte

Survie, et 1 Aventurier de votre choix recule de 1 case.

OU

Coût : défaussez 2 cartes Survie.

Effet avancé : 1 Aventurier de votre choix recule de 2 cases, et tous les autres Aventuriers avancent de 2 cases.

EFFET DES CARTES TRAHISON



Malveillance

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

OU

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

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



Machination

Effet simple :

3 Aventuriers de votre choix reculent de 1 case.

OU

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

Effet avancé : piochez 3 cartes Trahison.

◆ Nouveaux Plateaux ◆

LA MAUVAISE PENTE

Bizarre, ça semble trop facile pour



être honnête...

Si un Aventurier termine son déplacement sur une **des 2 cases Glissement** il avance de 1 case.

LA PORTE DES ENFERS

Cette porte ne s'ouvre jamais, et pourtant elle se referme toujours...

La Porte des enfers



La Porte des enfers : un Aventurier ne peut franchir la porte de l'enfer que si un autre Aventurier se tient sur la **case Levier**.

Case Levier : dès que Cerbère atteint ou dépasse la case Levier, la Porte des enfers est ouverte.

LE NID DES HARPIES

Ces trois sœurs étaient si jalouses les unes des autres qu'elles voulurent rester ensemble, même dans les enfers, pour être sûres que l'une n'aurait jamais plus que les autres.



Lors de la mise en place, **mélangez les trois jetons Harpie** et placez-en 1 au hasard face cachée sur chacun des 3 nids de Harpie.

Lorsqu'un Aventurier s'arrête sur **une case Harpie** qui contient un jeton Harpie, retournez le jeton face visible, appliquez immédiatement ses effets puis retirez-le du jeu :



: reculez de 5 cases.



: reculez de 3 cases et avancez le dé de Vitesse de 1 case sur la piste de Rage.

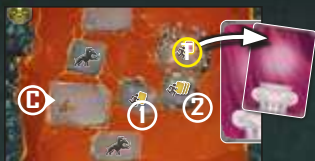


: avancez le dé de Vitesse de 2 cases sur la piste de Rage.

LA CAVERNE AUX MERVEILLES

Au fond de cette caverne se trouvent les rêves les plus fous de l'humanité, et ce n'est finalement pas grand-chose.

Lors de la mise en place, placez une carte Trésor, tirée au hasard sans la regarder, face cachée sur le côté du plateau. Le premier Aventurier



qui arrive sur la dernière case de la Caverne aux merveilles prend cette carte en main.

Dans les 3 cases de la Caverne, les actions Avancer ou Reculer peuvent être utilisées aussi bien pour aller vers le fond de la Caverne que vers sa sortie, au choix du joueur actif.

① : piochez 1 carte Survie.

② : piochez 3 cartes Survie.

① : **Caverne aux merveilles.**

Lorsque la carte Trésor a été prise, la case n'a plus d'effet.

① : si Cerbère atteint ou dépasse la Croisée des chemins, les Aventuriers encore présents sur l'une des trois cases de la Caverne aux merveilles sont capturés.

LES OUBLIETTES

Est-ce à cause des parois suintantes ou des gémissements criards des



âmes résignées qui s'y terrent qu'il est si difficile d'en sortir ?

① : **Le Toboggan.** les Aventuriers qui s'arrêtent sur cette case avance immédiatement sur la première case Oubliettes.

① : cases Oubliettes. Tout déplacement depuis une case Oubliettes fait avancer de 1 case de moins (minimum 0).

Il est impossible de reculer vers la case **Toboggan**

① : si Cerbère atteint ou dépasse la Croisée des chemins, les Aventuriers encore présents sur l'une des trois cases Oubliettes sont capturés.

LE BASSIN DE LA SIRÈNE

Si son chant est si doux, c'est pour se faire pardonner des tourments



qu'elle vous inflige.

① : **Bassin de la sirène.**

Lorsqu'un Aventurier termine son déplacement sur cette case, il peut attirer un autre Aventurier sur cette case depuis n'importe quelle autre case du plateau.

① : si Cerbère atteint ou dépasse la Croisée des chemins, les Aventuriers encore présents sur l'une des trois cases du Bassin de la sirène sont capturés.

JETON ANTRE DE CERBÈRE

L'utilisation de ce jeton permet d'éviter le sacrifice d'un joueur avant même qu'il n'ait pu jouer leur premier tour.

Lors de la mise en place, placez le jeton Antre de Cerbère tout en bas par dessus la première case du plateau.

Un joueur Aventurier ne peut jamais reculer ou être reculé sur cette case.



Crédits

Auteur : Pierre Buty

Illustrateurs : Pierre Ples et Jules Dubost

Éditeurs : La Boîte de Jeu & Origames

Chefs de projet : Benoît Bannier & Rodolphe Gilbert

Directeur Artistique : Igor Polouchine

Règles : Guillaume Gille-Naves

Édité par **La Boîte de jeu & Origames**

La Boîte de Jeu - 8 Grande Rue
21 310 Belleneuve France

Origames - 52 avenue Pierre
Sémard - 94 200 Ivry-sur-Seine
France

www.laboitedejeu.fr

contact@laboitedejeu.fr

www.origames.fr

contact@origames.fr

Fabriqué en Chine par Whatz Games

©2020 La Boîte de Jeu & Origames

