

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



45mn

3-7

10+

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)
- 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.
 - 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 de 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 10  pour votre première partie avec un dé de Vitesse sur 3. Ensuite, vous pourrez adapter la difficulté selon vos envies.

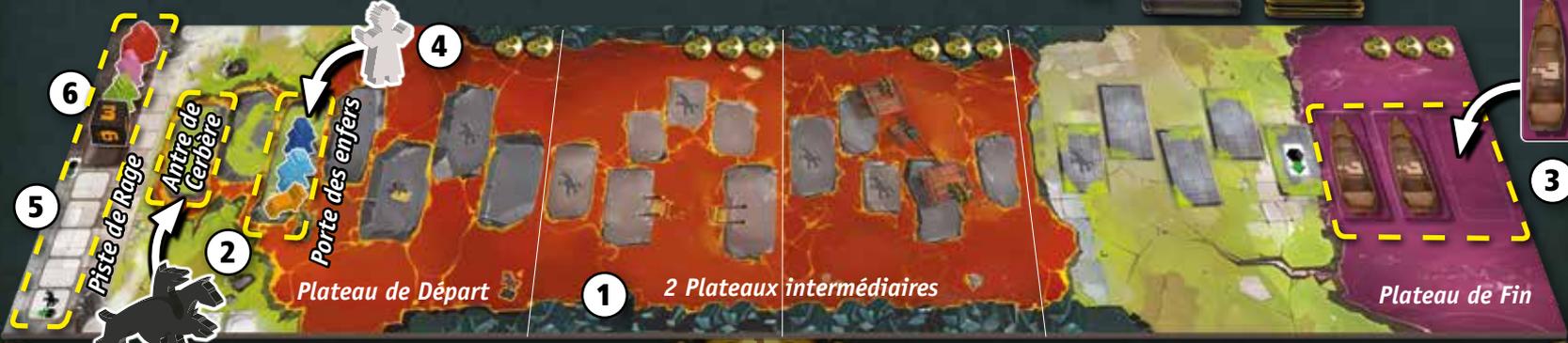
- 6 **Placez les pions Aventurier non utilisés** sur les cases libres à gauche du dé de Vitesse sur la piste de Rage.
- 7 **Mélangez les cartes Survie** et constituez une pioche face cachée à proximité du plateau. Faites de même avec les cartes Trahison.
- 8 **Le joueur le plus gentil commence**, puis la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



7



3



◆ 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

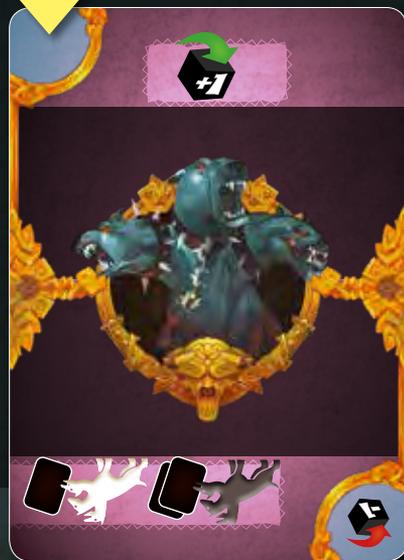


2^e effet de la carte

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

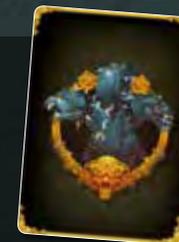
Effet simple

Coût obligatoire pour appliquer l'effet avancé

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

Effet simple

Coût obligatoire pour appliquer l'effet avancé

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.

◆ 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 :

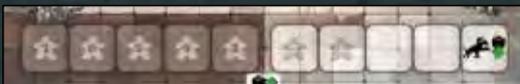


• LES EFFETS GÉNÉRIQUES :



◆ 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).

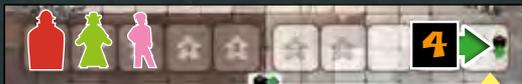
Lorsque Cerbère gagne ou perd de la Vitesse, **changez la valeur du dé de Vitesse** sans le faire bouger sur la piste.

◆ La Chasse ◆

4



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



Case Chasse

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.

- 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 un Aventurier au bout de 3 cases. Son dé



L'Aventurier est capturé, son pion placé à gauche 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



Le pion de Vitesse est sur la case Chasse.

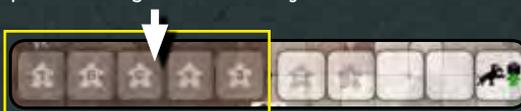


Le pion arrive sur une case occupée par un autre pion, l'arrêt s'arrête automatiquement.



Le pion s'arrête sur la piste de Rage, car il reste 4 Aventuriers sur la piste de Rage puisqu'il reste 4 Aventuriers sur la case avec son symbole.

- Seul les joueurs dont le pion Aventurier est déplacé sur les emplacements forcés de la piste de Rage deviennent joueur Cerbère.



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

• SI VOUS DEVEZ UN JOUEUR CERBÈRE

• **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 Cerbère** 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.



5
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, Cerbère 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 Crâne, une valeur de 7 donne 2 Cranes...).

◆ Crédits ◆

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

La Boite 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 Boite de Jeu. ©2018 Origames

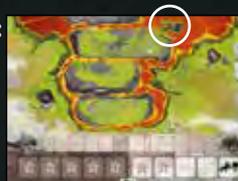


◆ Détail des Plateaux ◆

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.

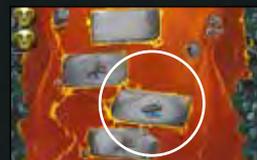
• Les pilotes :

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 pilote 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.



• 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.



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

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, 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 peuvent être jouées de deux manières différentes :

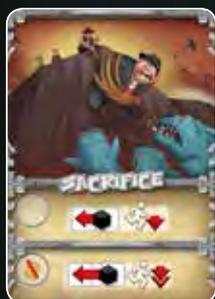
- un effet simple **sans coût**,
- ou un effet avancé **avec un coût**.

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 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.

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



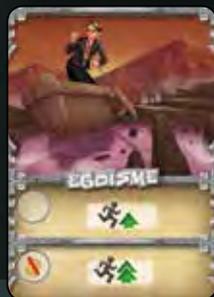
FATALISME

Effet simple : reculez de 2 cases.

OU

Coût : reculez de 1 case.

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



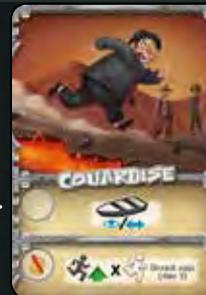
ÉGOÏSME

Effet simple : avancez de 1 case.

OU

Coût : défaussez 1 carte Survie.

Effet avancé : avancez de 2 cases.



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.

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.



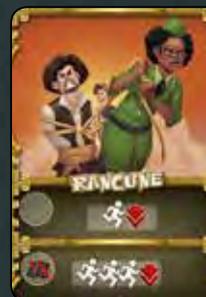
SABOTAGE

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.

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.

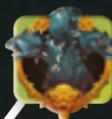
① : si Cerbère atteint ou dépasse la Croisée des chemins, les Aventuriers encore présents sur l'une des trois cases du Bassin de la sirène sont capturés.

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

