

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 (Saône-et-Loire), 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





A la conquête des catacombes™

Dans un futur lointain, le monde de Cimathue a été complètement modifié par l'Avènement de l'horizon. L'un des survivants, la sorcière Lenore, rêve des champions légendaires des temps anciens. Dans la réalité alternative de l'Avènement de l'horizon, leurs esprits ont une dernière chance de vaincre leurs peurs les plus profondes, de se réconcilier et de trouver la paix éternelle.

Contenu de la boîte

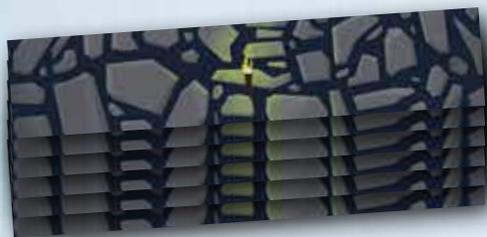


Cartes de l'équipe
Épée x28



Cartes de l'équipe
Crâne x28

Système de mur d'Elzra



Segments de mur x10



Socles en
plastique x12



Pions Personnages
de l'équipe Épée x2



Pions Personnages
de l'équipe Crâne x2

Pions Projectile



Pion Vague/
Vague
puissante x1



Pion Arc long
x1



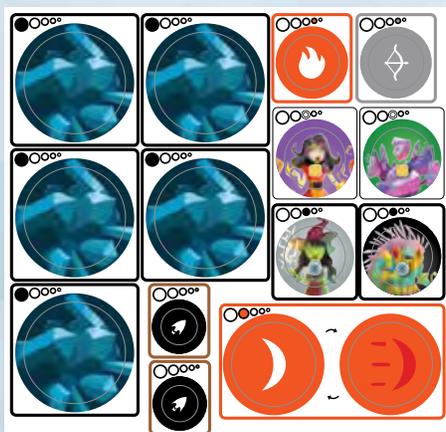
Pion Boule
de feu x1



Pions Missile
x2



Obstacles Cristal
x5



Feuille d'autocollants x1

Planche x1
incluant :



Jetons Santé
double face x24



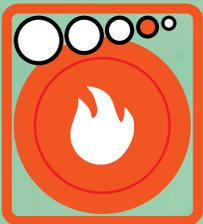
Marqueur de tour double
face équipe Épée x1



Marqueur de tour double
face équipe Crâne x1

Guide des autocollants

Il y a un certain nombre d'autocollants qui doivent être appliqués sur les pions en bois.

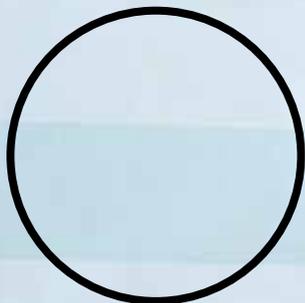


La couleur du pion est indiquée par la couleur du cadre autour de l'autocollant. Dans cet exemple, il s'agit d'un pion orange.



En haut à gauche du cadre, la taille du pion à utiliser est coloriée. Dans cet exemple, il s'agit d'un petit pion.

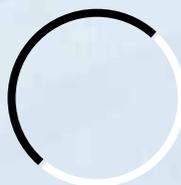
Triez les pions par taille et couleur. Vous pouvez utiliser les gabarits ci-dessous pour déterminer la bonne taille.



Très grands pions



Grands pions



Pions moyens

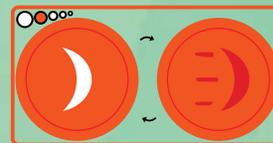


Petits pions



Très petits pions

Quand deux autocollants sont dans le même cadre, cela signifie que le pion est double face. Il faut appliquer chaque autocollant sur une face du pion en bois.



Retirez l'autocollant de la feuille, alignez-le avec le pion et collez-le d'un bout à l'autre. Ensuite, pressez fermement le pion afin de vous assurer que l'autocollant est bien collé.



Répétez l'opération pour tous les autocollants.

Vue d'ensemble du jeu

Le jeu *À la conquête des catacombes* mélange le système Dexterity d'Elzra avec un jeu de cartes stratégique. Il peut se jouer de deux à quatre joueurs. Dans une partie à deux joueurs, chacun contrôle tous les personnages d'une équipe.

Il y a deux équipes : l'héroïque **équipe de l'Épée** et la maléfique **équipe du Crâne**. Les joueurs de chaque équipe partagent une même pioche dont ils tirent les cartes de leur propre main au début de la partie.



Équipe Épée



Équipe Crâne



Jeton Santé de
l'équipe Épée



Jeton Santé de
l'équipe Crâne

À leur tour, les joueurs jouent des cartes de leur main afin d'effectuer diverses actions et capacités, dans le but d'éliminer tous les **jetons Santé** de la **réserve de santé** de l'équipe adverse.

La réserve de santé est constituée de l'ensemble des jetons Santé d'une équipe, elle représente la santé totale de cette dernière. Pour gagner, une équipe doit posséder le plus de jetons Santé à la fin de la partie. En cas d'égalité, l'équipe à qui il reste le plus de cartes en main gagne.

Vue d'ensemble du jeu (suite)

Chaque **pion Personnage** a sa propre équipe et représente le joueur dans la zone de jeu. Les pions Personnage d'une même équipe sont des **compagnons**, alors que les pions Personnage de l'équipe adverse sont les **ennemis**. Pour être victorieux, les joueurs doivent faire preuve de talent dans les pichenettes qui permettront de déplacer les pions dans la zone de jeu pour attaquer l'équipe ennemie.



Plusieurs **tirs** sont effectués par une pichenette sur un pion Personnage ou sur un **pion Projectile** (boules de feu, etc.) afin de se placer stratégiquement et attaquer. Quand des dommages sont infligés après une attaque réussie, l'équipe adverse perd un certain nombre de jetons Santé.



Déplacement



Combat



Combat critique



Missile



Arc long



Boule de feu



Vague



Vague puissante

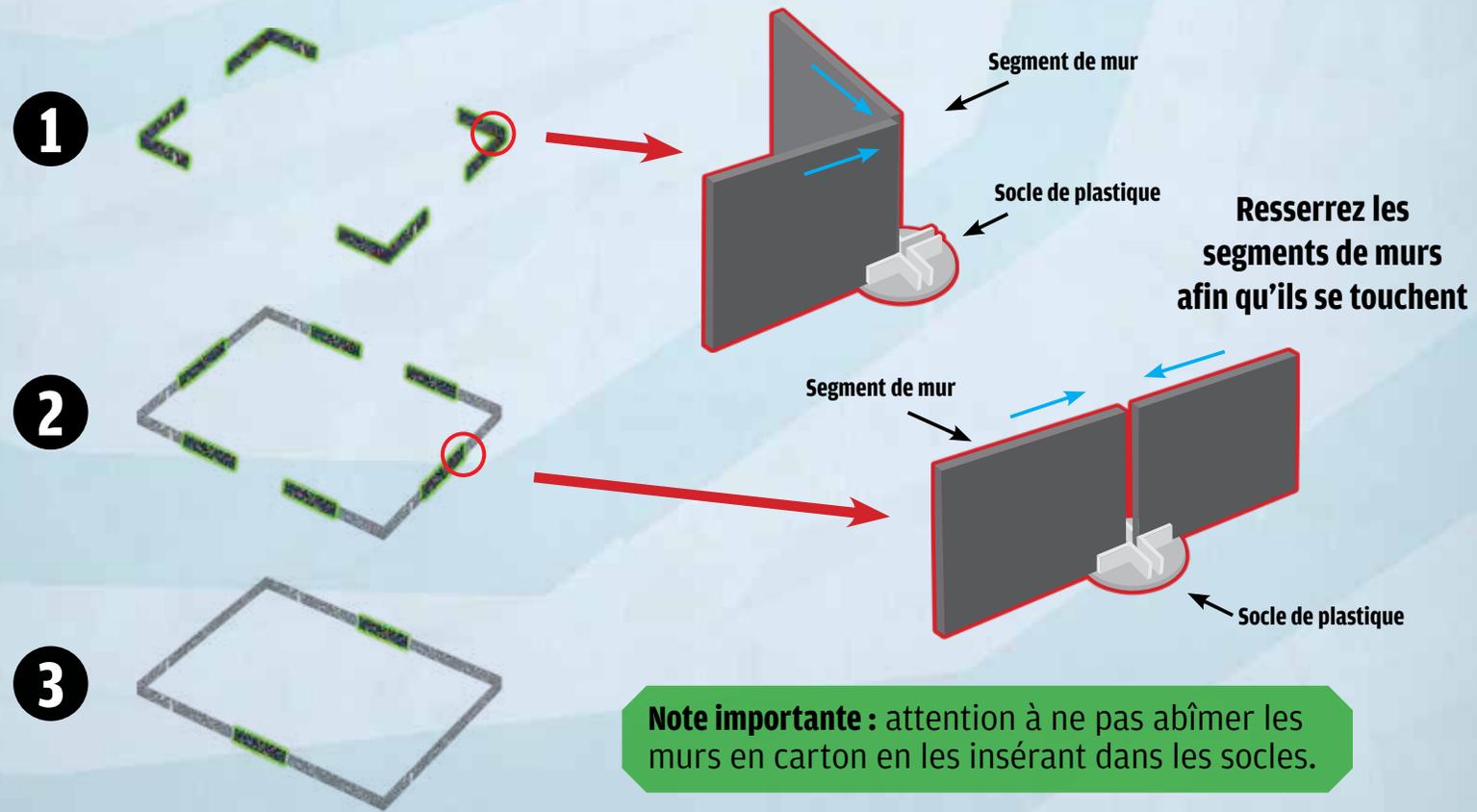
Cinq **pions Obstacle** sont placés dans la zone de jeu et peuvent être déplacés par les joueurs à la fin de leur tour. Ils peuvent être utilisés comme abri et pour déjouer les plans de l'équipe adverse.



Mise en place des murs

Les murs sont constitués de dix segments, formant ainsi une arène sur votre surface de jeu afin d'éviter que les pièces ne tombent de la table. Il est recommandé de jouer sur une surface lisse avec assez de place pour que les joueurs puissent circuler autour et jouer depuis différents angles.

- 1** Installez les quatre coins. Fixez un socle en plastique à chaque extrémité, en laissant dépasser la moitié du socle.
- 2** Ajoutez un segment à chaque socle.
- 3** Fixez les derniers segments entre eux grâce aux socles en plastique.



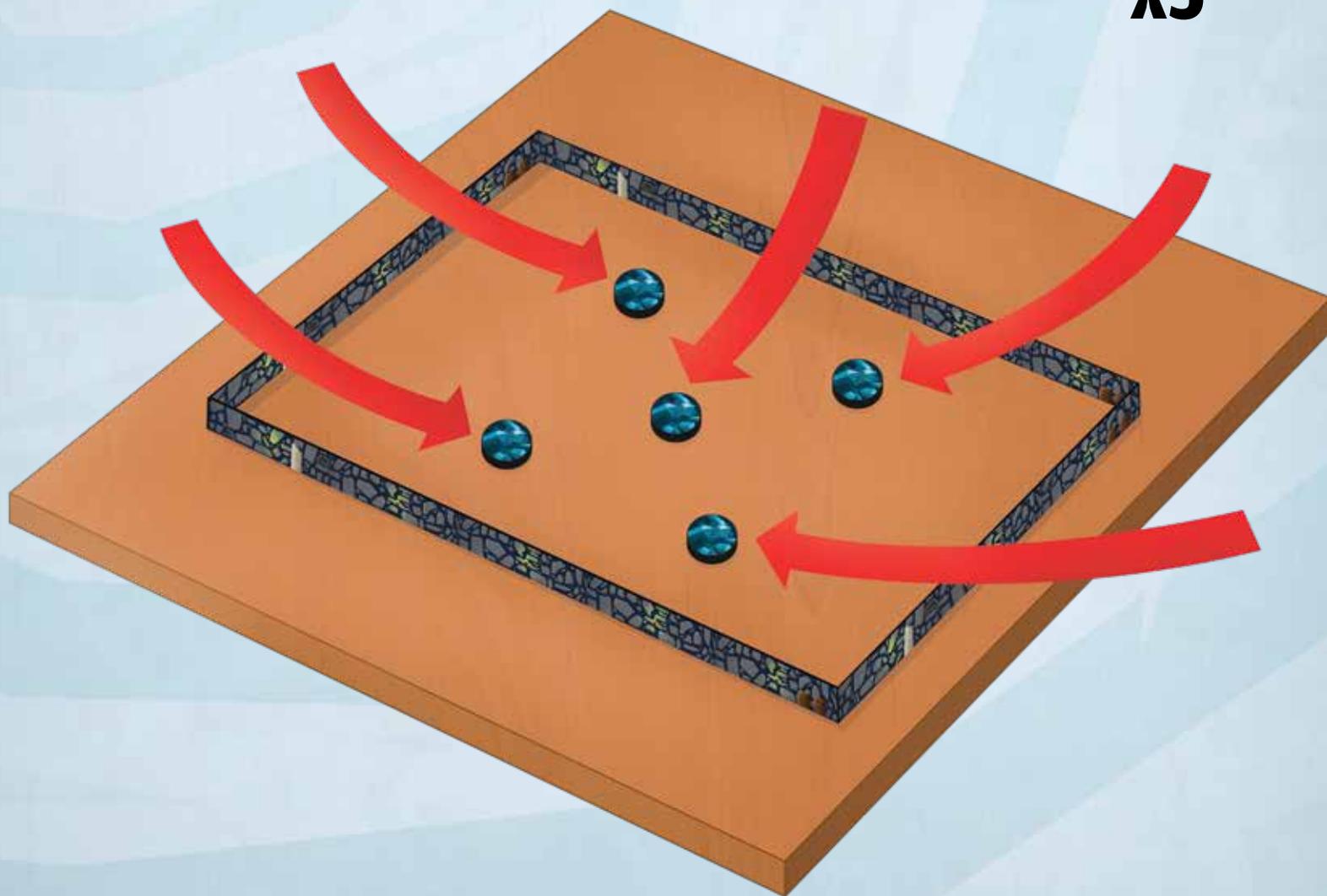
Note importante : attention à ne pas abîmer les murs en carton en les insérant dans les socles.

Placement des obstacles

Au début de chaque partie, les cinq pions Obstacle sont placés équitablement au centre de la zone de jeu. Ils ne doivent pas favoriser un côté en particulier et les deux équipes doivent être d'accord sur le placement.



x5



Mise en place des équipes

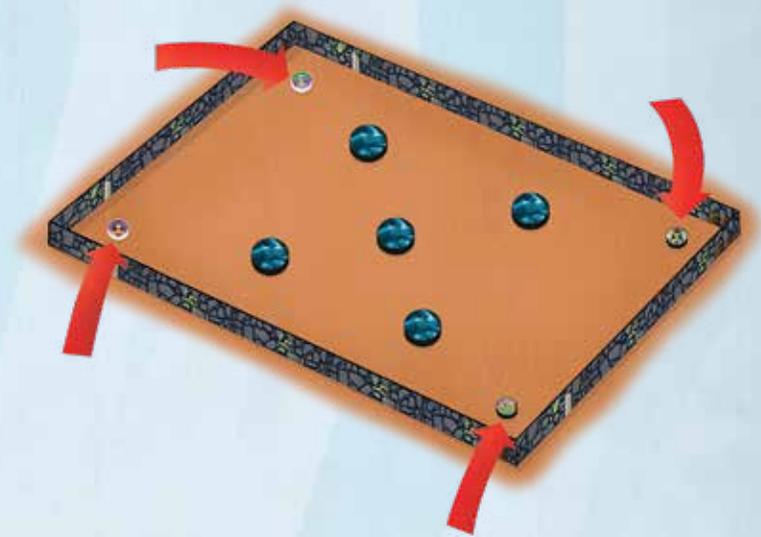
8

Chaque équipe place ses pions Personnage dans un coin de son camp. Un pion peut être éloigné d'un coin d'autant d'espace nécessaire à la pichenette, mais pas plus.

Pions Personnage de l'Épée



Pions Personnage du Crâne



Chaque équipe a une réserve de jetons Santé commune aux joueurs de l'équipe. Par défaut, **chaque équipe commence avec 8 jetons Santé**, cependant les joueurs peuvent ajouter ou retirer des jetons afin de modifier la durée de jeu à leur convenance (ajouter des jetons Santé rallongera la partie).

Les jetons Santé ont deux faces. Retournez-les simplement sur la face avec l'emblème de l'équipe qu'ils représentent.



Pendant la partie, les joueurs peuvent acquérir ou capturer des jetons Santé afin de soigner les blessures. Les joueurs peuvent avoir plus de jetons Santé qu'ils n'en avaient au départ. Les jetons Santé inutilisés composent la banque de santé.

Piles de cartes

Chaque équipe mélange ses cartes et forme une pile. Les cartes de chaque équipe sont facilement identifiables par leur dos.

Au début d'une partie à **deux ou quatre joueurs**, les joueurs piochent chacun **quatre cartes** dans la pile de leur équipe.

Au début d'une partie à **trois joueurs**, le joueur qui est seul dans son équipe (qui contrôle donc les deux pions Personnage) pioche **huit cartes**. Les deux autres joueurs piochent quatre cartes chacun.



Cartes de l'équipe Épée

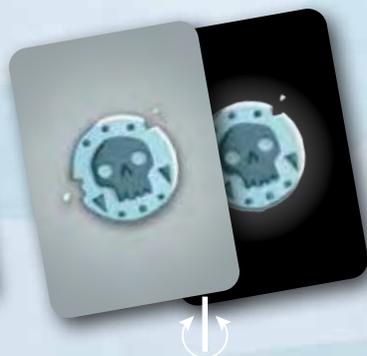


Cartes de l'équipe Crâne

Quand un joueur joue une carte, elle est retirée de sa main et placée dans la « défausse » de son équipe. Les cartes ne peuvent pas être piochées dans la défausse. **Quand il ne reste aucune carte dans la pioche d'une équipe, la défausse n'est pas automatiquement remélangée.** La défausse ne peut être remélangée qu'avec la capacité Réinitialisation d'une carte (par exemple, le Phénix).



Marqueur de tour de l'équipe Épée



Marqueur de tour de l'équipe Crâne

Les marqueurs de tour permettent d'indiquer quel pion Personnage effectuera la prochaine action.

Important : le marqueur de tour indique le personnage qui doit effectuer l'action pendant le tour d'une équipe.

La première équipe à jouer est déterminée au hasard par les joueurs.

Pendant son tour, chaque joueur effectue les actions suivantes :

1. Le joueur pioche une carte dans la pile de son équipe et l'ajoute à sa main.
2. Il choisit une carte à jouer et applique la séquence de tir et/ou la capacité de la carte. Dans la plupart des cas, la carte est ensuite défaussée.
3. Le joueur fait un tir de déplacement avec le pion Obstacle de son choix.
4. Il retourne le marqueur de tour sur l'autre face.

Les tours sont joués dans l'ordre suivant :

Si l'équipe Épée joue en premier :



Joueur
Épée 1



Joueur
Crâne 1



Joueur
Épée 2



Joueur
Crâne 2

Si l'équipe Crâne joue en premier :



Joueur
Crâne 1



Joueur
Épée 1



Joueur
Crâne 2



Joueur
Épée 2

Règle avancée (optionnelle)

Les joueurs expérimentés peuvent piocher une carte de plus à la fin de leur tour plutôt qu'au début. La partie entière doit être jouée ainsi par tous les joueurs. Par conséquent, tous les joueurs piochent une carte de moins au début de la partie.

Cartes et séquences de tir

Emblème de l'équipe

L'équipe qui peut jouer cette carte est identifiée par son emblème (épée ou crâne).

Classe du personnage

Séquence de tir

Décrit les actions (tirs) que le joueur peut faire quand il joue cette carte.

Capacité

Action supplémentaire qui s'applique pendant ou après la séquence de tir. Certaines cartes n'ont pas de capacité.

Nom du personnage

Rôle du personnage

- | | |
|--|---|
|  Meneur |  Créature |
|  Lanceur de sorts |  Chasseur |
|  Combattant |  Explorateur |

Signe astrologique du personnage

- | | |
|--|--|
|  Mite |  Corail |
|  Araignée |  Lézard |
|  Rat |  Méduse |

Armure

Indique si cette carte peut ignorer des blessures ou des capacités. Certaines cartes n'ont pas d'armure.



Toutes les cartes ont une séquence de tir. Ces icônes de tir décrivent les tirs que peut effectuer un joueur lorsqu'il joue cette carte. Tous les tirs d'une séquence sont obligatoires.



Par exemple, la séquence de tir ci-dessus signifie qu'en jouant cette carte, le joueur effectue un tir de combat, **puis** un tir de déplacement, **puis** un tir de boule de feu.

Les différents tirs (attaque)

C'est le moment où la dextérité des joueurs entre en jeu. Il y a trois sortes de tir possibles : les **tirs de déplacement**, les **tirs de combat** (combat et combat critique) et les **tirs à distance** (tirs de missile, boule de feu, arc long, vague et vague puissante). Tous les tirs consistent en une pichenette sur un pion dans la zone de jeu. **Au dos de ce livret, il est expliqué en détail comment se fait chaque tir et les dégâts infligés.**

Les tirs de combat et de déplacement se font en poussant le pion Personnage. Les tirs à distance se font en plaçant d'abord le pion Projectile adéquat dans un rayon de 2,5 centimètres autour du pion Personnage, pour faire la pichenette dessus. Le pion Projectile est retiré de la zone de jeu après le tir.



Les tirs qu'un joueur peut effectuer sont déterminés par la séquence de tir sur la carte qu'il a jouée dans ce tour (comme expliqué page précédente).

Quand le pion Personnage d'un joueur est touché par un tir qui inflige des dégâts, l'équipe de ce joueur perd des jetons Santé de sa réserve. Un unique tir peut infliger le double de dégâts s'il touche les deux pions Personnage directement. Il existe différents tirs qui infligent différents dommages. Un jeton Santé est perdu et remis dans la banque de santé pour chaque dégât subi.

Les compagnons ne peuvent pas se blesser entre eux ; il n'y a pas de tir ami.

Capacités et armures

Sur certaines cartes, sous la séquence de tir, un texte ajoute des règles pour une **capacité**. Par défaut, une capacité se déclenche après avoir fait la séquence de tir, à moins que la carte ne précise un autre moment (par exemple, en blessant un adversaire).



Quand l'icône **Armure** apparaît sur une carte, cette dernière est placée face visible sur la table et y **reste** après avoir été jouée. **Elle n'est pas défaussée.** Pendant le tour d'un adversaire, un joueur peut choisir d'utiliser l'une de ses cartes Armure conservées pour ignorer immédiatement **tous** les dégâts infligés par un unique tir.

Si la carte de l'adversaire a une capacité qui se déclenche en infligeant des dégâts, cette capacité est annulée pour ce tir. La carte Armure est ensuite défaussée.

Dans les équipes composées de deux joueurs, les cartes Armure conservées peuvent être utilisées par l'un ou l'autre.

Déplacer les obstacles

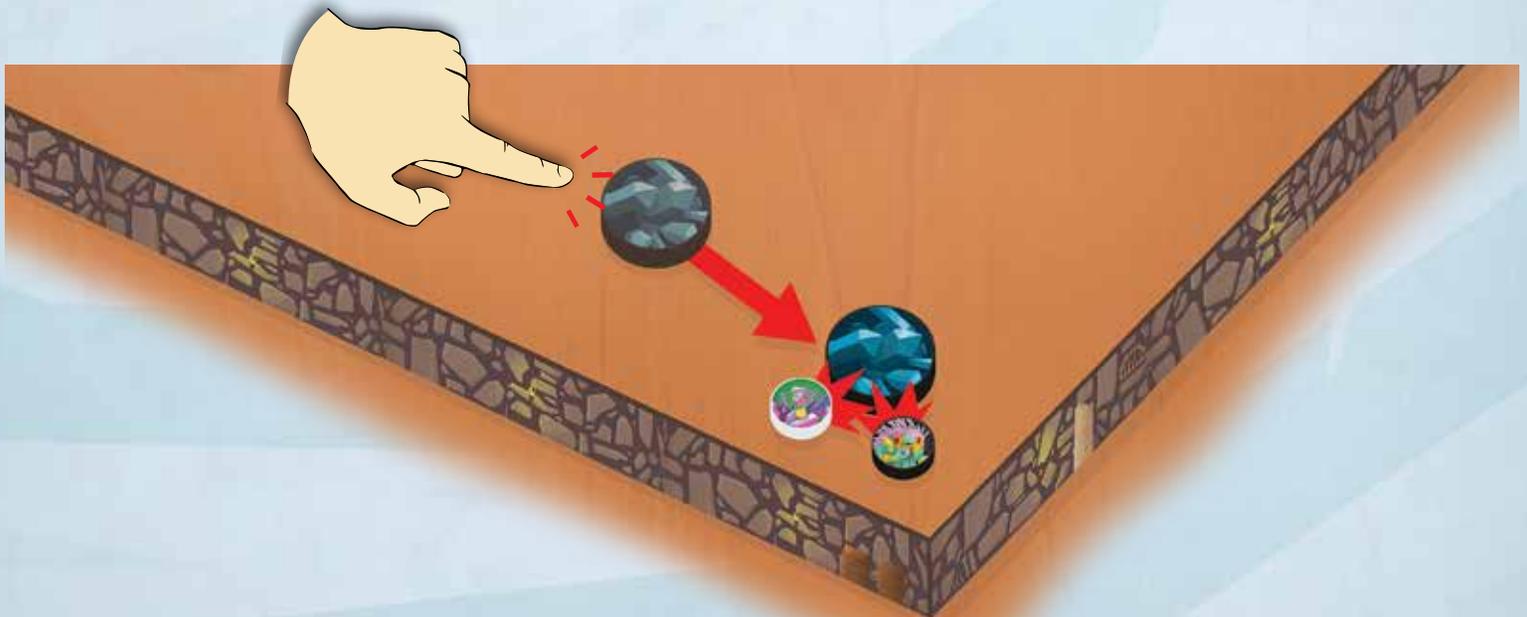
Dans *À la conquête des catacombes*, les obstacles sont particuliers dans la façon dont les joueurs peuvent les manipuler. Les obstacles peuvent être déplacés de deux façons :

1. En étant percutés par des pions Personnage ou Projectile pendant le tour normal

Quand un pion Obstacle est percuté par un autre pion, il reste à l'endroit où il est arrivé. Il ne revient pas à sa position de départ.

2. Les joueurs déplacent un pion Obstacle à la fin de leur tour

À la fin de son tour, chaque joueur peut effectuer un tir de déplacement avec le pion Obstacle de son choix. Ce tir peut être stratégique, pour mettre ses propres pions à l'abri ou pour pousser un pion ennemi afin de déjouer une attaque. Puisque c'est un tir de déplacement, l'obstacle n'inflige aucun dégât. Le pion Obstacle reste à l'endroit où il est arrivé.



Trois ou quatre joueurs

Dans *À la conquête des catacombes*, une équipe peut être contrôlée par un ou deux joueurs. Voici quelques précisions le cas échéant.

Quand il y a deux joueurs dans une équipe, chacun se voit assigner un pion Personnage. Quand un seul joueur est dans l'équipe, il contrôle les deux pions. Un tour de jeu est lié à un pion Personnage ; ainsi, le joueur qui est seul dans une équipe ne doit pas jouer les actions des deux Personnages en un seul tour.



Joueur 1



Joueur 2



Joueur 3



Joueur 4

Quand il y a deux joueurs dans une équipe, ils partagent la même défausse, cependant ils ont chacun leur propre main de cartes.

Une carte Armure qui a été conservée par une équipe peut être utilisée par l'un des deux joueurs, peu importe celui qui l'a posée.



La partie se termine immédiatement quand :

1. Une équipe a perdu tous les jetons Santé de sa réserve.
2. Tous les jetons Santé de la banque sont utilisés.
3. Un joueur ne peut plus jouer de carte de sa main au moment où il doit en jouer une.

Quand la partie se termine, l'équipe qui a le plus de jetons Santé l'emporte.

En cas d'égalité, l'équipe à qui il reste le plus de cartes en main l'emporte.



Règle avancée (optionnelle)

Quand la pioche d'une équipe est vide, mais que les joueurs ont toujours des cartes en main, ils perdent un jeton Santé au début de chaque tour tant que leur pioche est vide. Ils sont, en quelque sorte, au bout de leurs forces.

Ils peuvent remédier à cette situation en jouant une carte qui permet de remélanger leur défausse (par exemple, le Chasseur de sorcières ou le Phénix).



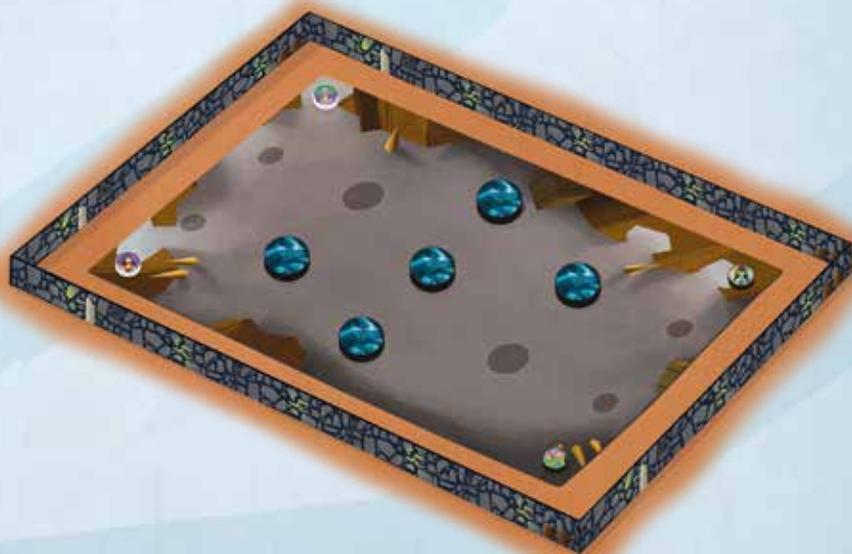
Murs et tapis de jeu

Normalement, dans *À la conquête des catacombes*, la zone de jeu est délimitée par les murs en carton. **Quand un pion ricoche sur un mur et touche ensuite un pion Personnage, il n'inflige jamais de dégâts.**

Si vous jouez sur un tapis de jeu, c'est alors ce dernier qui délimite la zone de jeu. Si un pion Personnage ou Obstacle sort du tapis, remplacez-le simplement à peu près à l'endroit où il est sorti.

À la conquête des catacombes permet l'utilisation optionnelle d'un tapis de jeu de 61 × 35,5 cm. Le tapis de jeu procure de meilleures sensations que la surface d'une table pour les pichenettes. Le tapis de jeu officiel *À la conquête des catacombes* est vendu à part. Vous pouvez en voir un exemple ci-dessous.

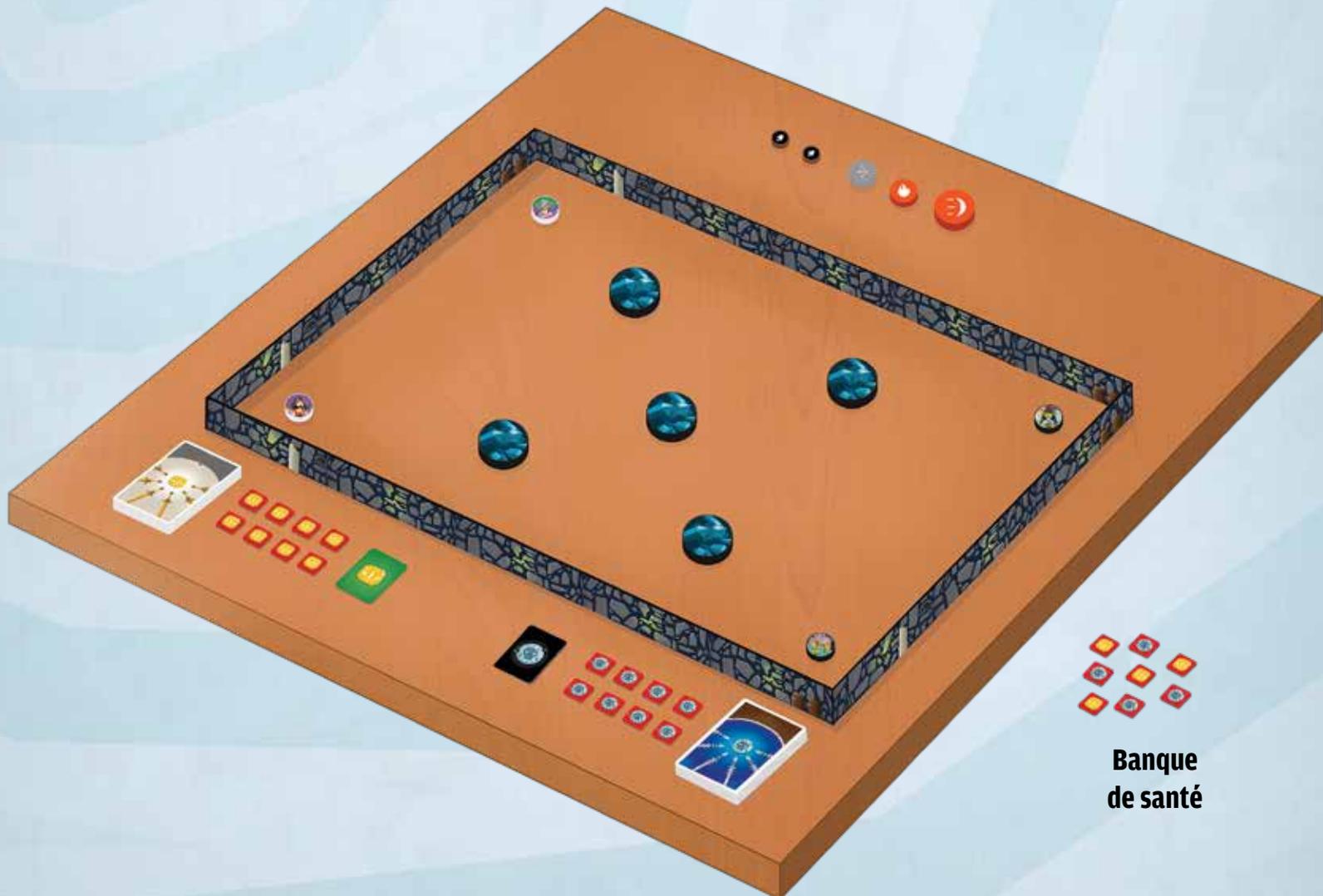
Sur le tapis de jeu *À la conquête des catacombes*, vous trouverez des cercles fins qui indiquent où placer les pions Personnage et Obstacle au début de la partie. Cela permet une mise en place efficace et juste pour tous les joueurs.



Tutoriel rapide

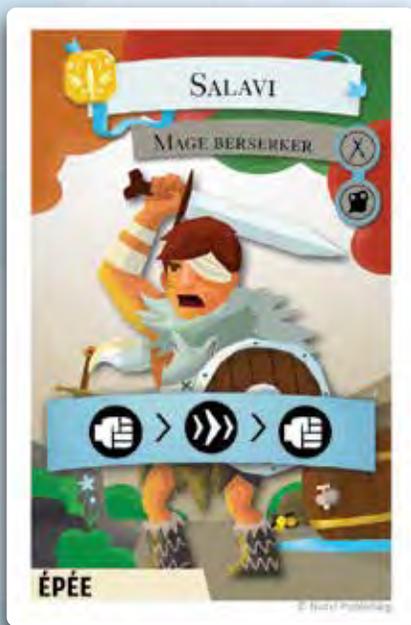
Ce tutoriel montre les actions basiques que les joueurs peuvent effectuer pendant un tour et comment peuvent se dérouler les premiers tours de jeu. Notez qu'en réalité, les pions en bois vont bouger et rebondir plus que dans cette démonstration.

L'équipe Épée jouera en premier dans ce scénario.



Tour 1 : jouer une carte

Le joueur commence par piocher une carte et l'ajoute à sa main. Ensuite il choisit une carte de sa main et utilise son pion Personnage pour effectuer l'action de la carte. Dans ce cas, le joueur décide de jouer le Mage berserker.



1

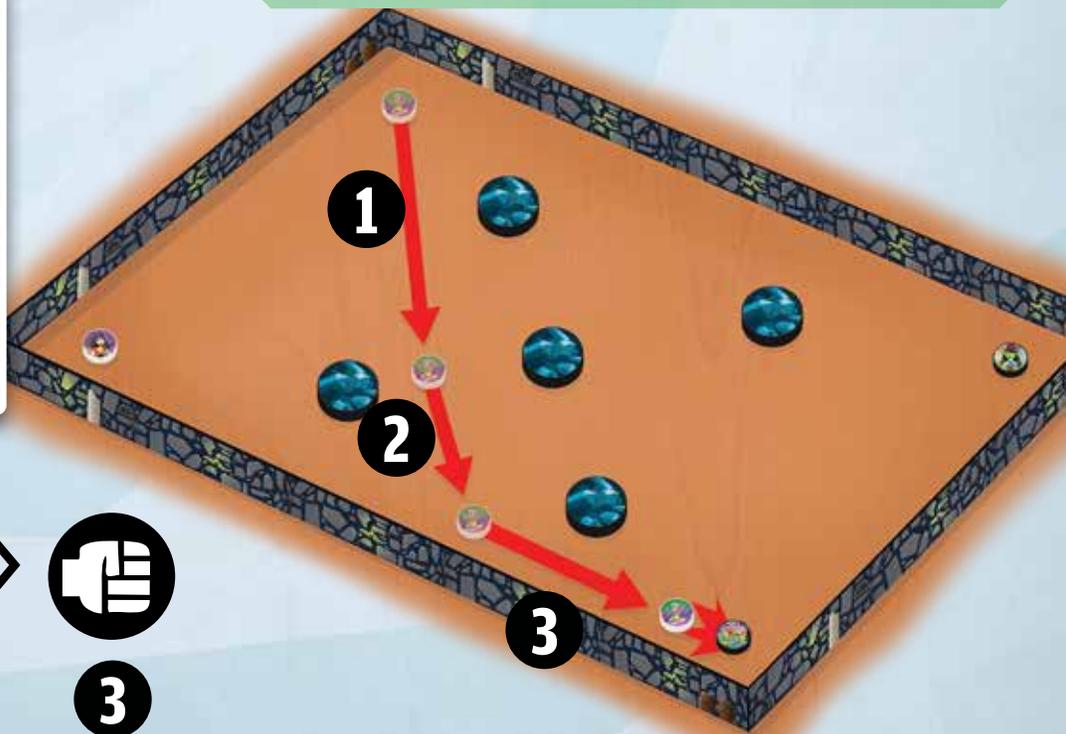
Le joueur fait une pichenette sur son pion pour faire le tir de combat, mais sa cible n'est pas facile à atteindre, alors il utilise ce tir de combat pour se mettre en position.

2

Il utilise le tir de déplacement pour continuer à se placer.

3

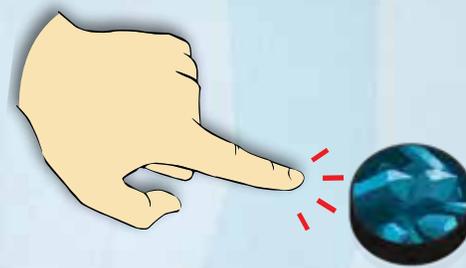
Maintenant que sa ligne de vue est dégagée, il fait son dernier tir de combat et inflige une blessure à l'autre joueur. L'équipe Crâne perd un jeton Santé.



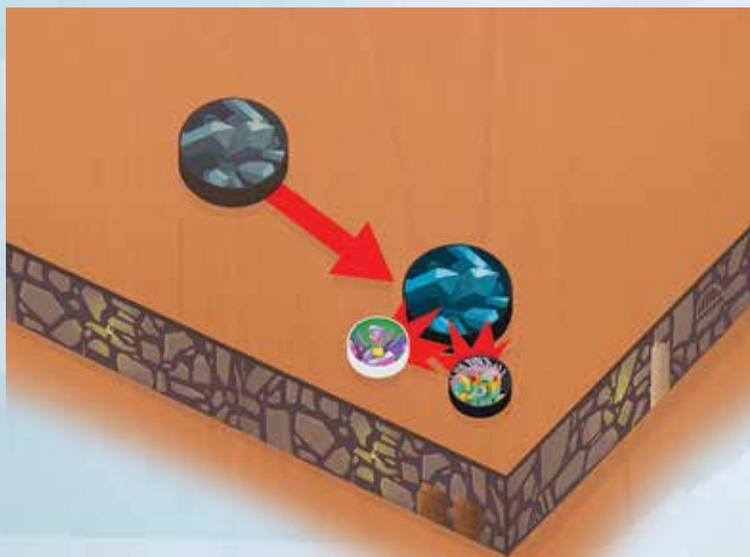
Tour 1 : déplacer un obstacle

20

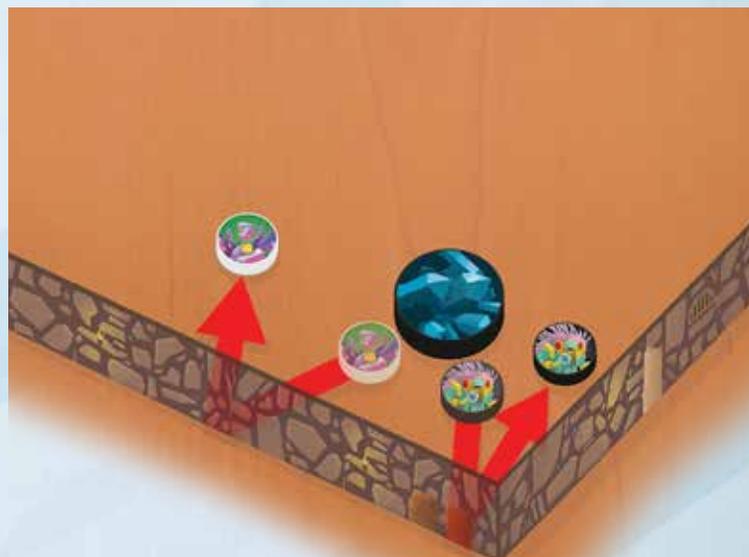
À la fin de son tour, le joueur doit toujours faire un tir de déplacement avec le pion Obstacle de son choix. Dans cet exemple, le pion Personnage du joueur est très proche de son ennemi, ce qui donne à ce dernier l'opportunité d'un tir facile.



Le joueur utilise un obstacle proche pour dégager les pions afin de se protéger de la riposte imminente de son adversaire.



Le pion Obstacle percute les pions des deux joueurs



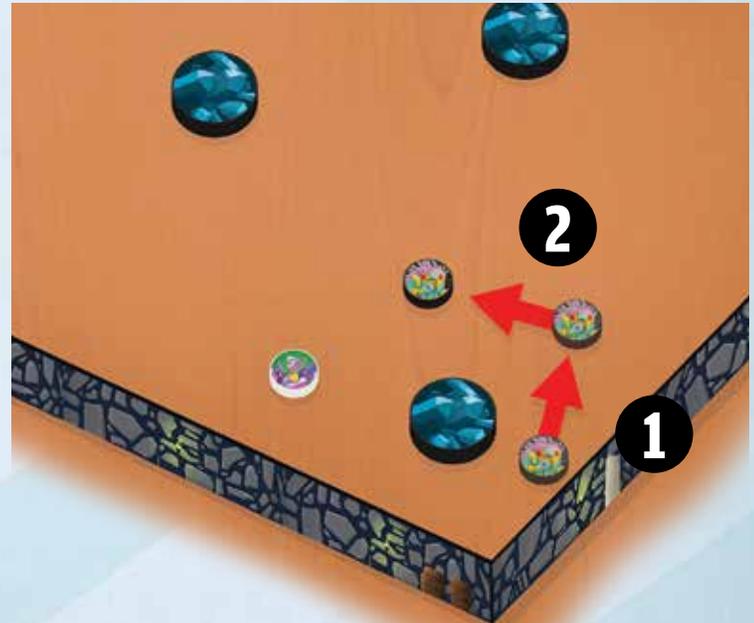
Les pions Personnage rebondissent contre les murs

Tour 2 : jouer une carte

Après avoir subi une blessure dès le début de la partie, l'équipe Crâne doit riposter. Le joueur pioche une carte puis choisit de jouer la carte Zombie d'outre-tombe.



- 1 Le joueur effectue le premier tir de déplacement.
- 2 Il fait ensuite le second tir de déplacement, contournant ainsi l'obstacle.



Certaines cartes, comme le Zombie d'outre-tombe, ont une capacité en plus de leur séquence de tir normale. Dans cet exemple, la capacité Attaque surprise du Zombie d'outre-tombe permet au joueur de jouer immédiatement une autre carte de sa main.



Tour 2 : capacité de la carte

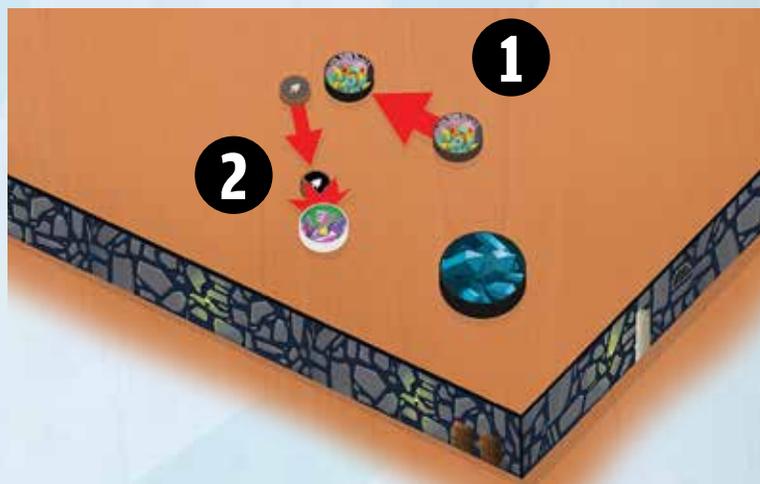
Grâce à la capacité du Zombie d'outre-tombe, le joueur décide de jouer directement la carte Maraudeur qu'il a en main.



Grâce à la capacité du Maraudeur, le premier jeton Santé que l'équipe Épée perd avec le tir de missile est retourné et ajouté à la réserve de l'équipe Crâne.



- 1 Le joueur effectue son tir de déplacement afin de se placer.
- 2 Il fait le tir de missile, qui touche l'équipe adverse.



De plus, comme le Maraudeur a une armure, la carte n'est pas défaussée. À la place, elle est placée face visible sur la table afin que l'armure puisse être utilisée plus tard.

Tour 2 : déplacer un obstacle

Le joueur peut maintenant faire un tir de déplacement avec un obstacle. Il profite d'un obstacle proche pour se mettre à l'abri du joueur vert.



Tour 3 : jouer une carte

C'est à nouveau au tour de l'équipe Épée, son second joueur pioche une carte. Il décide de jouer la carte Archer royal.



1

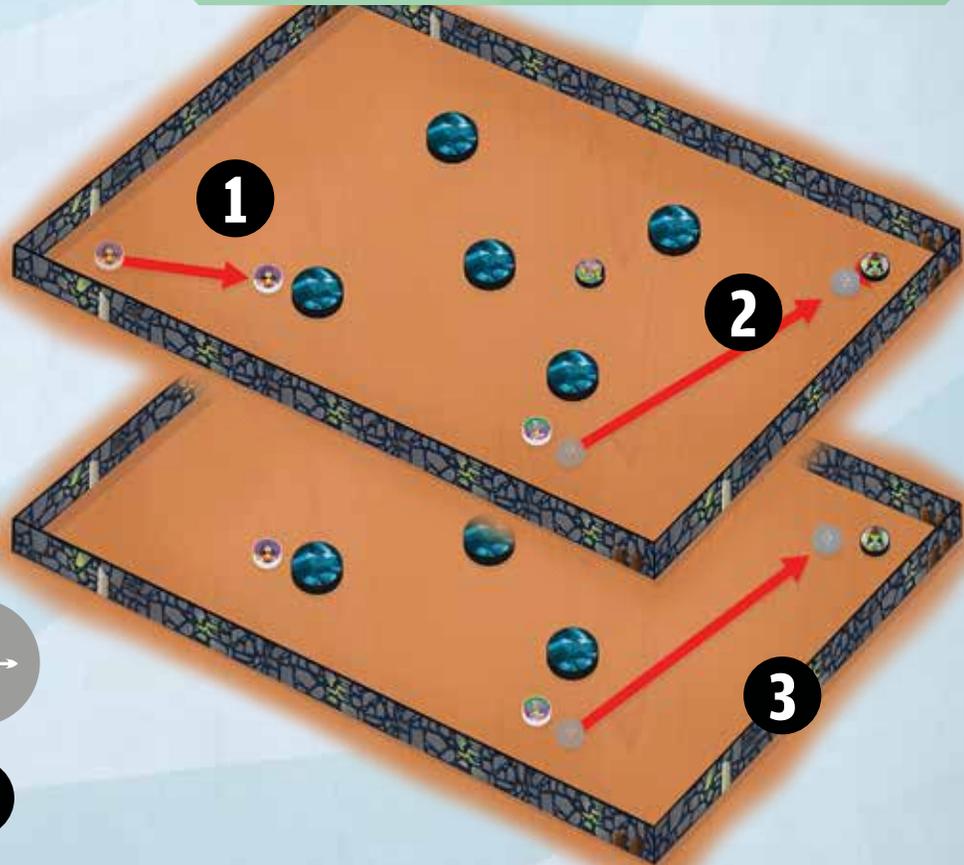
Le joueur projette son pion pour faire un tir de déplacement, se plaçant ainsi plus à couvert.

2

Le tir d'arc long est la seule capacité qui s'effectue depuis le pion Personnage de son compagnon. Le joueur fait une pichenette sur son pion Arc long et inflige des dégâts.

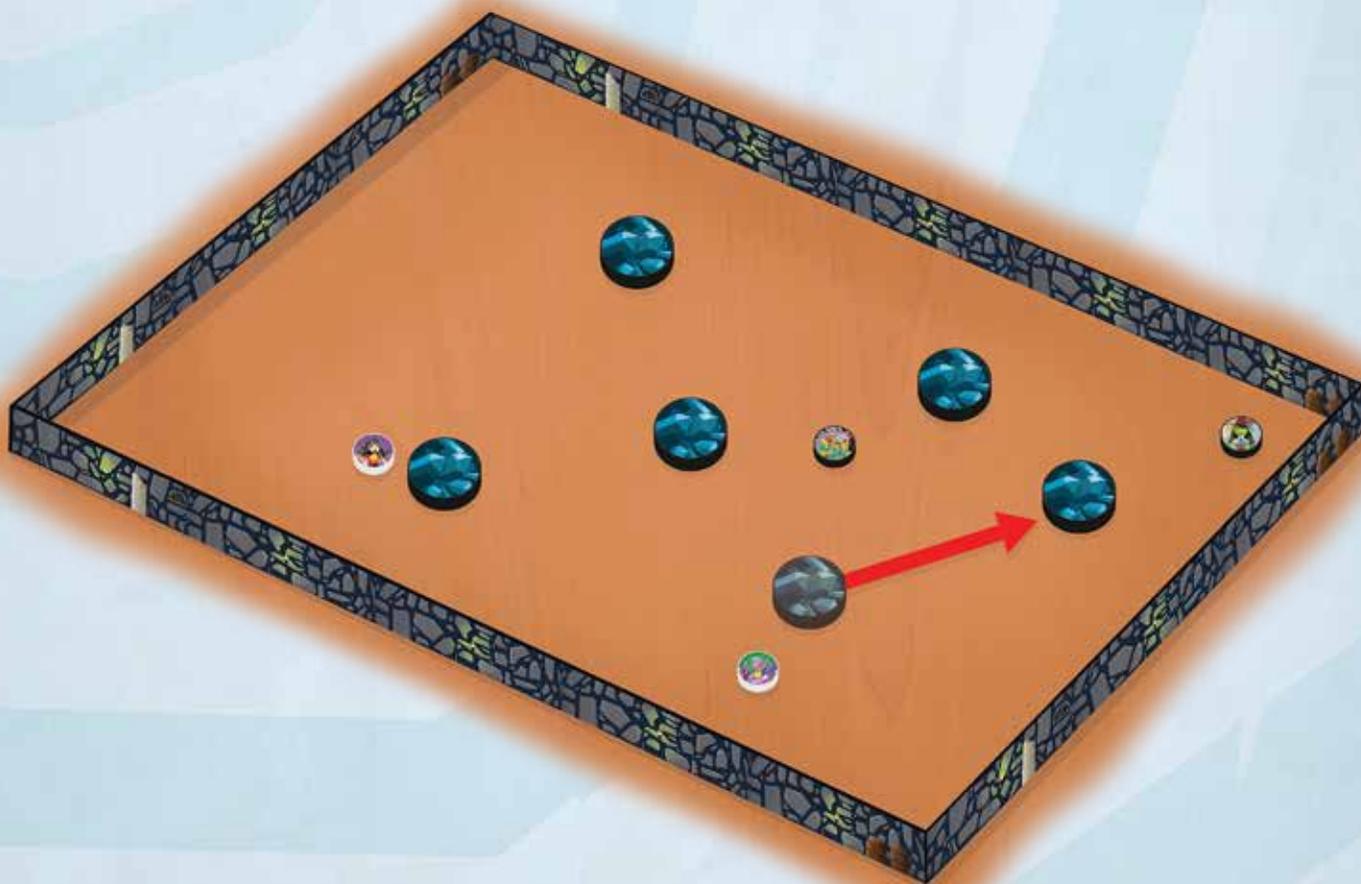
3

Il fait ensuite son deuxième tir d'arc long et rate sa cible.



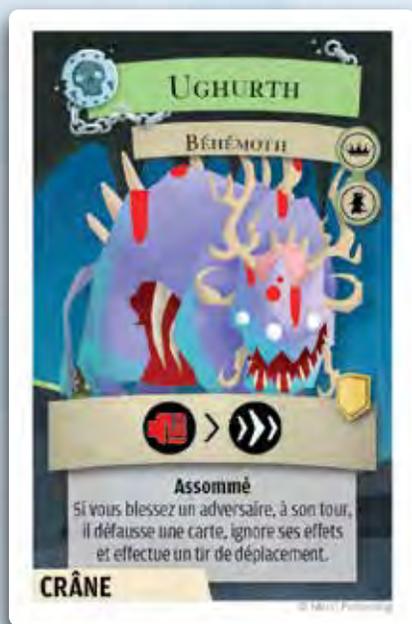
Tour 3 : déplacer un obstacle

À la fin de son tour, le joueur effectue un tir de déplacement avec l'obstacle de son choix. Le joueur décide de protéger l'un des pions Personnage de son équipe contre le joueur gris, qui joue juste après, en plaçant l'obstacle entre les deux.



Tour 4 : jouer une carte

C'est au dernier joueur d'agir pour l'équipe Crâne. Il pioche une carte et joue la carte du Béhémoth.



- 1 Le joueur projette son pion pour faire un tir de combat critique, qui rebondit sur un obstacle et inflige deux dégâts.
- 2 Le joueur effectue ensuite un tir de déplacement pour aller se mettre à l'abri.



La capacité Assommé du Béhémoth est activée. Par conséquent, à son tour, le joueur de l'équipe Épée devra défausser une carte de sa main et faire un unique tir de déplacement.

De plus, le Béhémoth a une icône Armure, sa carte reste donc face visible sur la table pour être utilisée plus tard dans la partie.



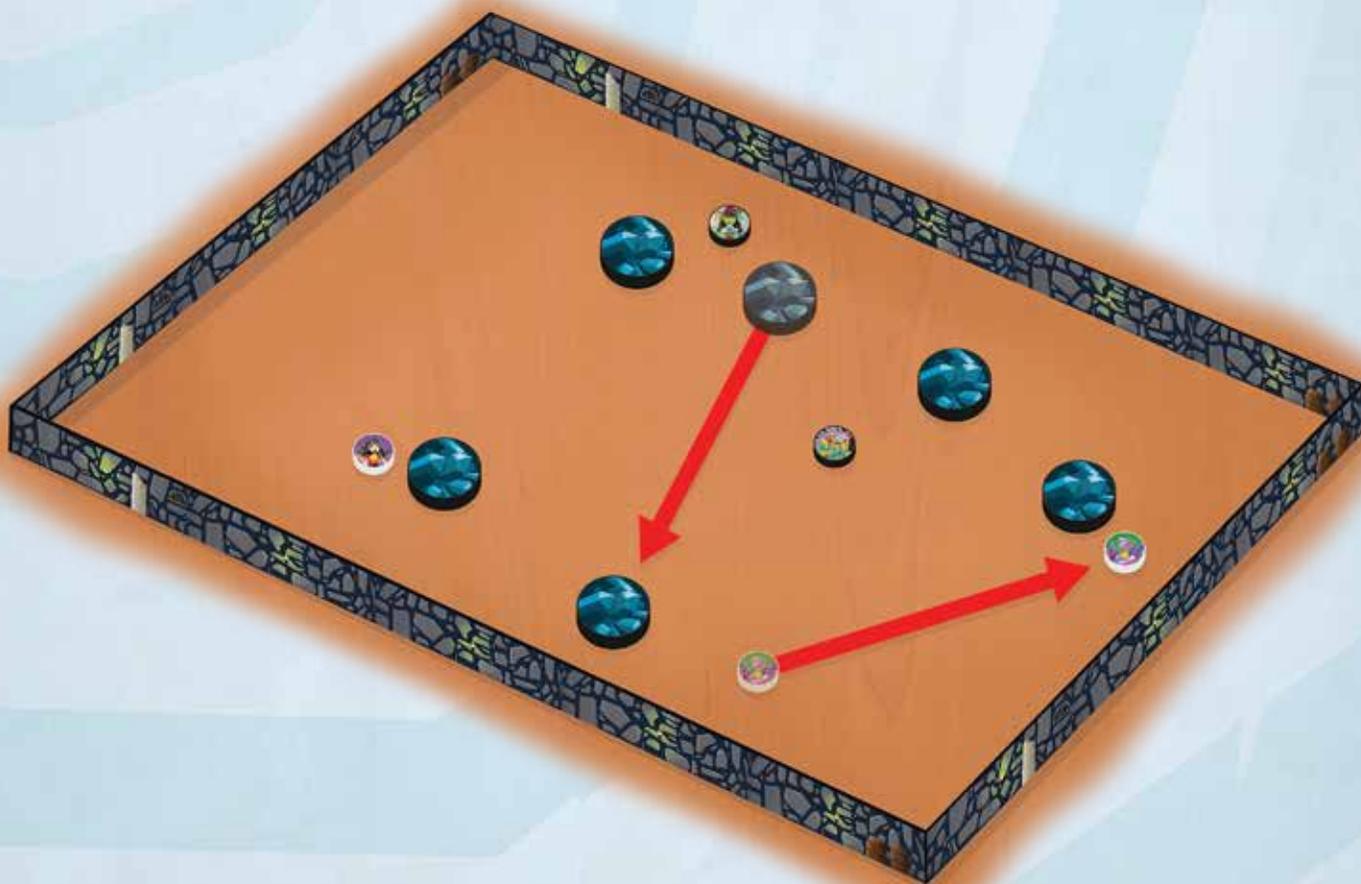
Tour 4 : déplacer un obstacle

À la fin de son tour, le joueur fait un tir de déplacement avec l'obstacle de son choix. Il décide d'apporter une protection supplémentaire au joueur gris tout en dégageant une ligne de vue pour une attaque sur le joueur violet.



Tour 5 : assommé !

Comme l'équipe Épée a été assommée, elle est moins efficace à ce tour. Le joueur assommé pioche une carte et en joue une, mais sa séquence de tir et la capacité sont ignorées. Le joueur ne peut faire qu'un seul tir de déplacement avec son pion Personnage. Il fait ensuite son déplacement d'obstacle.



Tour 6 : jouer une carte

C'est de nouveau à l'équipe Crâne de jouer. Le joueur pioche une carte et joue la Sorcière.



Le joueur de l'équipe Crâne termine son tour en positionnant un obstacle entre lui et l'ennemi.

1

Le joueur de l'équipe Crâne utilise le tir de déplacement pour se mettre en position d'attaque.

2

Il lance une Vague puissante et inflige deux blessures à l'équipe Épée. Note : la Vague puissante permet au lanceur de défausser une carte de sa main afin d'infliger un dégât supplémentaire.



Tour 7 : jouer une carte

L'équipe Épée peut enfin agir.
Le joueur pioche une carte et joue sa carte Ensorceleuse.



L'équipe Crâne décide d'activer l'armure du Béhémot, ce qui lui permet d'ignorer la boule de feu de l'Ensorceleuse et de ne pas perdre de jeton Santé.

La capacité Soin de l'Ensorceleuse est activée, permettant ainsi à l'équipe Épée de prendre deux jetons Santé dans la banque de santé.

- 1 Le joueur effectue son tir de déplacement.
- 2 Il désigne comme cible le joueur bleu et fait un tir ciblé de boule de feu, mais il rate.
- 3 Grâce au modificateur ciblé, il peut retenter et atteint sa cible.



1

2

3

Le jeu se poursuit jusqu'à la victoire d'une équipe.

Variantes

Sans les Capacités : N'utilisez que la séquence de tir. Cela rend les parties plus rapides et permet de jouer avec des enfants ne sachant pas encore lire.

Les deux variantes sont cumulables.

Sans l'Armure : Ignorez la règle d'Armure page 13. Les parties seront plus létales.

Crédits

Conception : Aron West

Gestion des opérations : Hiba Yokhana

Illustrations : Kwanchai Moriya

Graphisme : Jordan Silvestri

Conception des livrets : Aron West, Jordan Silvestri

Relecture : Christian Busch, Magda Mizgalewicz

Version française :

Traduction : Aurélie Le Léannec

Relecture : Florent Coupeau, Nicolas Dumont

Mise en page : Julia Brétéché

Rendez-vous sur www.nutspublishing.com



BoardGameGeek: <http://bit.ly/bggconquest>

Remerciements particuliers à Una & Phil
Merci à Ryan, Marc, Blake, Carsten, James, Rich, Thibs, M.H.

À la conquête des catacombes : première édition ©2018 Elzra Corp.
À la conquête des catacombes : première édition Livret français v1.0
À la conquête des catacombes utilise le système de jeu Dexterity™.



Elzra™, À la conquête des catacombes™, Catacombes™, Catacombes & Châteaux™, Catacombes: Wyverns de Wylemuir™ et le système de jeu Dexterity™ sont des marques déposées de Elzra Corp.

Résumé



Déplacement

Le pion Personnage du joueur est projeté par une pichenette qui ne sert qu'à le déplacer. Il n'inflige aucune blessure s'il percute un autre pion Personnage.



Missile



Le pion Missile est placé près du pion Personnage et projeté vers un ennemi. Il inflige un point de dégât.



Boule de feu



Le pion Boule de feu est placé près du pion Personnage et projeté vers un ennemi. Il inflige un point de dégât.

Main de départ

2 ou 4 joueurs = chacun pioche 4 cartes.
3 joueurs = l'équipe à 2 joueurs pioche 4 cartes chacun, le joueur seul pioche 8 cartes.

Combat / Combat critique



Le pion Personnage du joueur est projeté vers un ennemi et inflige un point de dégât. Si l'icône est rouge, le tir inflige deux blessures.



Arc long



Le pion Arc long est placé près de n'importe quel personnage de l'équipe active et projeté. Il inflige une blessure.



Modificateur ciblé

Un tir à distance peut avoir une icône cible. Le joueur désigne un pion Personnage ennemi qu'il cible. Si le joueur rate sa cible, il peut tenter une autre pichenette depuis l'endroit où le pion Projectile est arrivé. Seul l'adversaire ciblé peut être blessé.



Vague



Le pion Vague est placé près du pion Personnage et projeté vers un ennemi, infligeant un point de dégât s'il touche.



Vague puissante



Le pion Vague puissante est placé près du pion Personnage et projeté vers un ennemi, infligeant deux points de dégâts s'il touche. S'il réussit son tir, le joueur peut défausser une carte de sa main pour infliger trois blessures au lieu de deux.

Résumé du tour

1. Piochez une carte.
2. Jouez une carte de votre main :
 - Effectuez la séquence de tir de la carte.
 - Activez la capacité (si la carte en a une).
 - Défaussez la carte (ou gardez-la face visible si c'est une carte permanente).
3. Déplacez un obstacle.
4. Retournez le marqueur de tour.