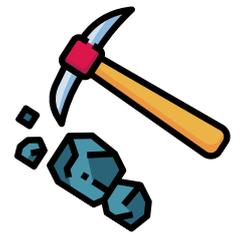




TRAQUE SOUTERRAINE

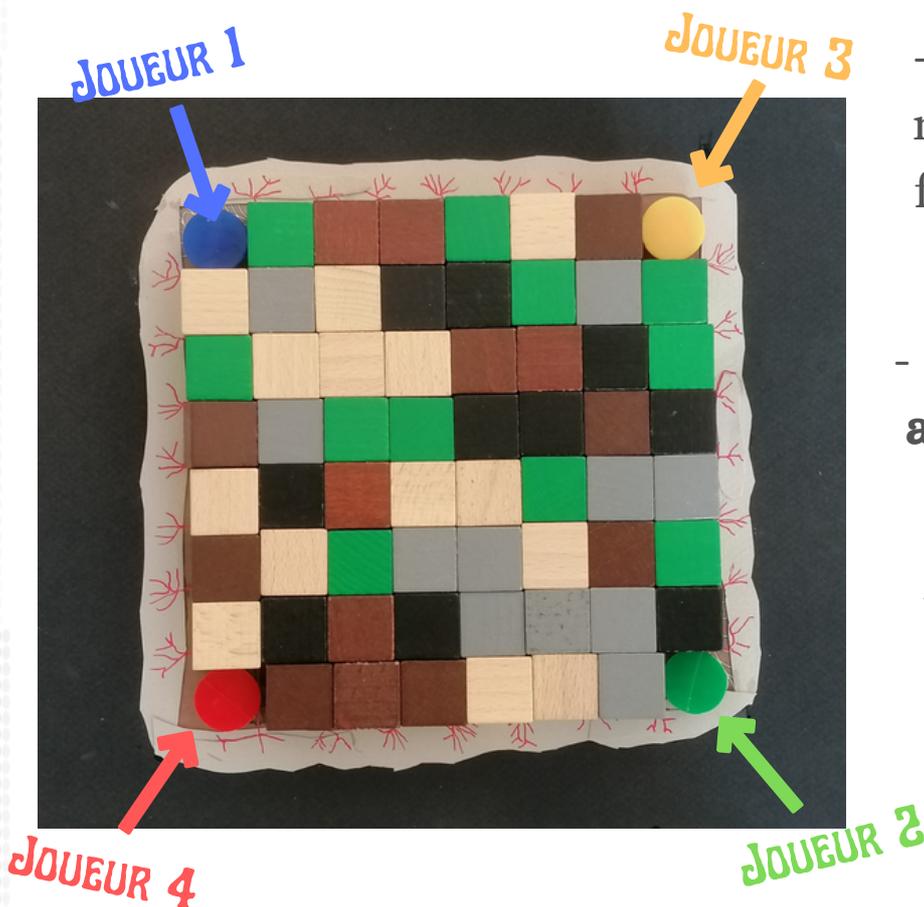


Imaginez la situation :

Vous êtes un militaire en mission dans les souterrains. Votre but est d'éliminer les ennemis qui s'y trouvent tout en faisant attention à un monstre. Pour cela, votre commandant vous a légué un outil primordial : une pioche. Elle vous permettra d'évoluer dans les souterrains et de façonner diverses armes puissantes avec les ressources que vous pouvez y miner.

Soyez prêt ! La traque est ouverte...

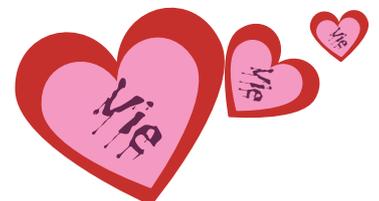
1 - PRÉPARATION



- Placez les 64 cubes de manière aléatoire pour former **un carré de 8x8 cubes**.

- Placez les pions "joueurs" **aux 4 extrémités** du carré formé.

- Distribuez **3 "vies"** par joueurs.



2- LES ARMES ET OUTILS

- **Quand un joueur se trouve dans la zone d'action d'une arme, il perd une vie.** Chaque joueur a 3 vies. Le joueur qui arrive à 0 vies est éliminé, et le dernier joueur qui conserve ses vies gagne la partie. Les armes, outils et cubes du joueur éliminé reviennent à son assaillant.

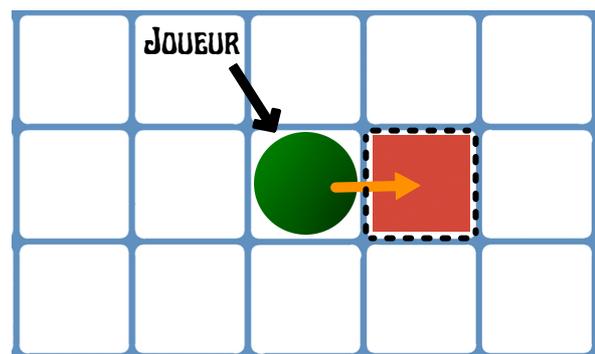
- **Les cubes** qui se trouvent dans la zone d'action d'une arme (ou minés par la pioche) **sont récupérés par le joueur.**

Maintenant, voyons les différentes armes, les ressources qu'elles nécessitent pour leur création, et leurs zones d'actions par rapport au joueur.

■ LA PIOCHE (outil)



ZONE D'ACTION :



RESSOURCES :

AUCUNE. LA PIOCHE EST
RÉUTILISABLE À L'INFINI.

Une case, dans une direction choisie.

La pioche ne fait pas de dégâts aux ennemis.

■ FOREUSE

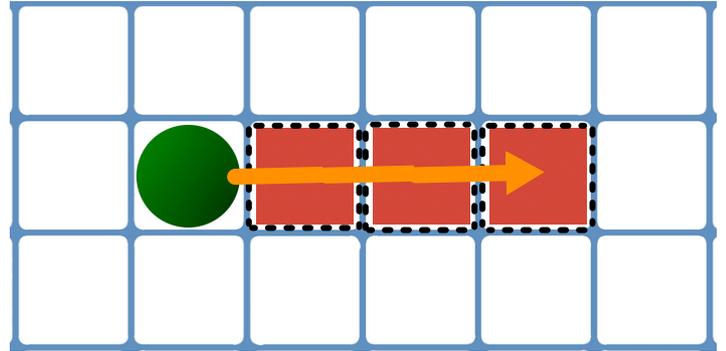


ZONE D'ACTION :

RESSOURCES :

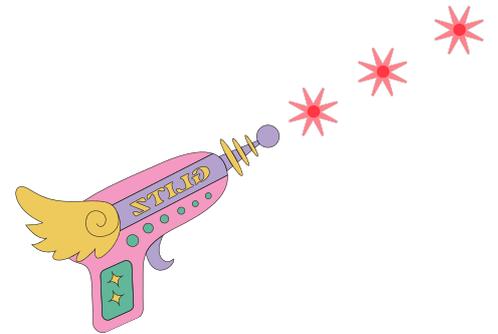


Trois cubes verts.



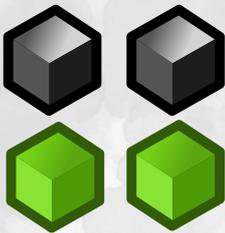
Trois cases (avec ou sans cubes) alignés, dans une direction choisie.

■ LASER SCINTILLANT

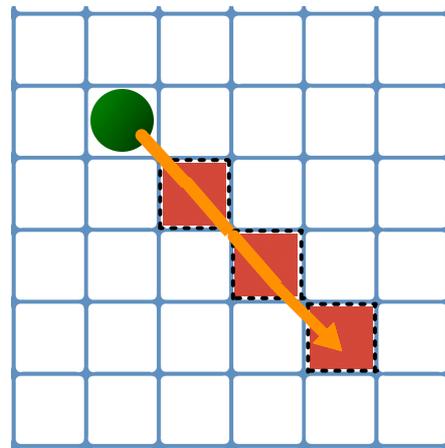


ZONE D'ACTION :

RESSOURCES :



*Deux cubes noirs,
deux cubes verts.*

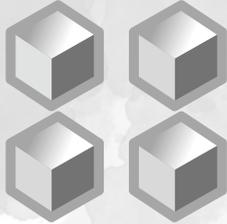


Trois cases alignés en diagonale dans une direction choisie.

■ CRI DE GUERRE



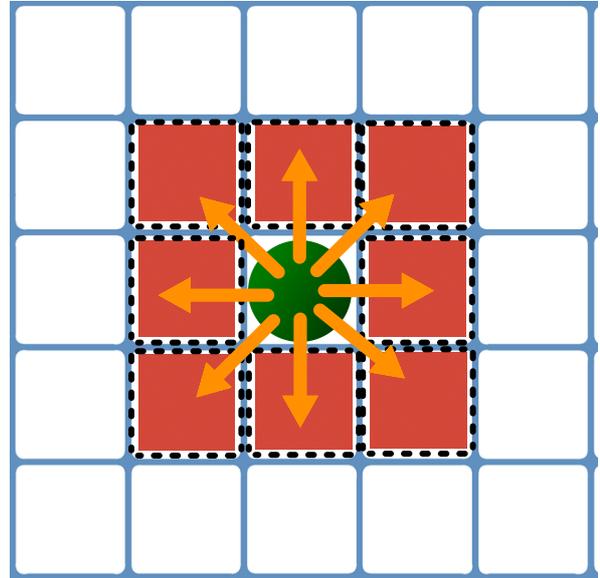
RESSOURCES :



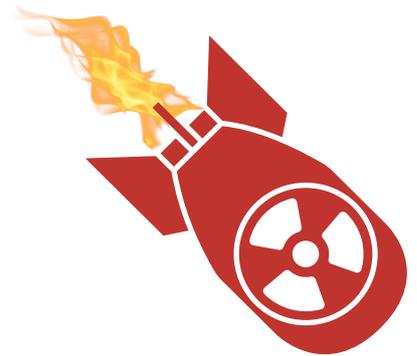
Quatre cubes gris.

ZONE D'ACTION :

Toutes les cases autour du joueur.



■ MISSILE BALISTIQUE

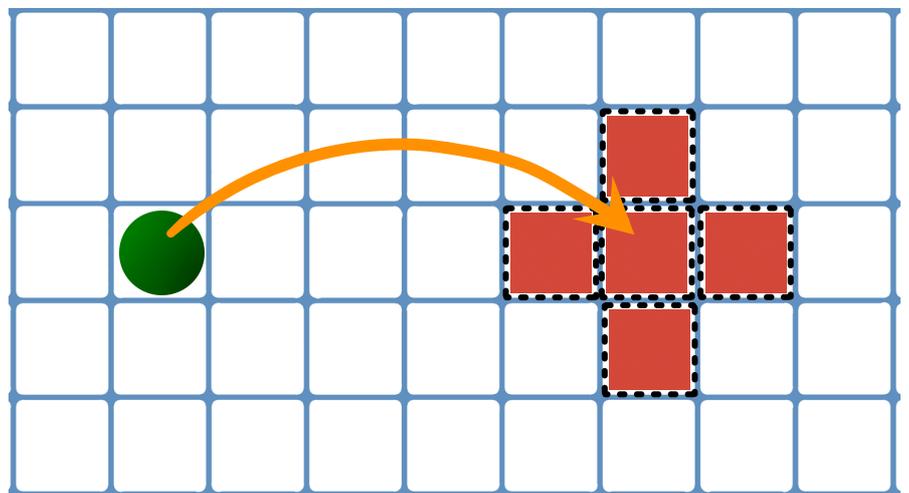


RESSOURCES :



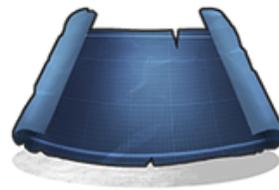
Un cube par couleurs.

ZONE D'ACTION :



5 cases en étoile, dont le centre est à 5 cases de distance du joueur, dans une direction choisie.

■ CONSTRUCTION (outil)



RESSOURCES :



Trois cubes clairs

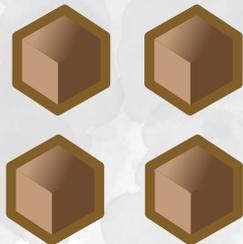
ZONE D'ACTION :

*Rebouchez les souterrains **en plaçant 9 cubes** -de la couleur que vous voulez- à l'emplacement que vous voulez.*

■ PHARMACIE (outil)



RESSOURCES :



Quatre cubes marrons (biosourcés)

EFFET :

Regagnez une vie.

3- DÉROULEMENT D'UN TOUR

Le jeu fonctionne au tour à tour

■ 1 - DÉPLACEZ-VOUS



De 6 cases (3 en possession d'un missile balistique, car l'arme est lourde) vides de joueurs ou de cubes.

■ 2 - UTILISEZ UNE ARME/OUTIL

Tuez des joueurs ennemis, récupérez des blocs / placez des blocs, soignez-vous.

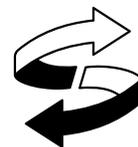
■ 3 - CRÉEZ UNE ARME/OUTIL

Débarassez-vous des blocs récupérés précédemment et attrapez la carte "arme/outil" qui correspond.

.....

.....

■ 4 - COLLABORATION



*(Seulement lorsque vous jouez à 4, soit à deux équipes)
A cette étape, échangez des blocs et des armes.*

Concepteur : Nicolas Vandenberghe

- Juin 2022