

PALEO

Les Cavernes

Un terrible tremblement de terre a dévasté nos maisons !
Nous nous sommes réfugiés dans les cavernes voisines,
mais l'obscurité, les galeries souterraines et des bruits
étranges n'aident pas à nous rassurer.

ATTENTION !

Vous aurez besoin du jeu PALEO pour utiliser ce module.

Les Cavernes vous obligent à repenser les solutions que vous avez mises en place pour les autres modules. Par conséquent, ce module augmente un peu le niveau de difficulté.

RECOMMANDATIONS

Combinaisons particulièrement amusantes à jouer :

Modules **D** + **U**

Modules **I** + **U**

Modules **F** + **U**

Modules **S** + **U**

Le module S « les Frelons » est une mini-extension vendue séparément.

MODULE **U**

APATRIDE (19 cartes) – Difficulté : Moyenne


Nous pouvons peut-être rendre ces cavernes habitables ?

- Carte Mission U
- Cartes Secret 1, 3 et 7



CARTE MISSION




Astuce : placez les cartes Caverne () détruites à côté du Cimetière, pour voir facilement combien il vous en reste à détruire.



Caverne

MISE EN PLACE COMPLÉMENTAIRE

Prenez les 8 cartes Foyer () parmi les cartes de Base, mélangez-les et empilez-les face cachée sur un emplacement 8. Vous gagnerez ces cartes au cours de la partie.

NOUVEAUX SYMBOLES, NOUVELLES ACTIONS



ERRANCE DANS LA CAVERNE

Lorsque vous choisissez une option qui dispose de ce symbole, vous commencez par défausser la carte révélée, comme d'habitude. Ensuite, faites défiler les cartes de votre paquet jusqu'à atteindre la carte Caverne () qui est la plus proche du sommet de votre paquet. Toutes les cartes qui se trouvaient **au-dessus** de cette carte Caverne, sont placées **sous** votre paquet, sans en changer l'ordre. Si la carte du dessus de votre paquet est déjà une carte Caverne (), vous ne placez **aucune** carte sous votre paquet. Dans les deux cas, la carte qui est au sommet de votre paquet est donc une carte Caverne (). Placez-la face cachée, devant vous. Lors du **prochain** tour, vous **devez** retourner cette carte. Vous **ne pouvez pas** choisir de carte du dessus de votre paquet.

Cas particulier : si vous n'avez aucune carte Caverne () dans votre paquet, il ne se passe rien.

! Si en choisissant cette option, vous placez une carte à dos rouge sous votre paquet, vous **ne** subissez **pas** de blessure.

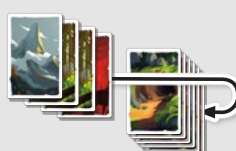
Exemple : résoudre une « Errance dans la caverne »

1



Vous cherchez la carte Caverne () la plus proche du sommet de votre paquet.

2



Vous placez toutes les cartes qui se trouvaient au-dessus d'elle sous votre paquet, en conservant le même ordre.

3



Au tour suivant, vous devrez révéler la carte Caverne () qui se trouve maintenant sur le dessus de votre paquet.



PIOCHER UNE CARTE FOYER

Piochez **1** carte Foyer () de la pile . Posez-la, face cachée (sans la regarder) sur votre paquet. Vous vous installez plus confortablement dans la caverne.

CARTES AVEC *



CHAMPIGNONS BIOLUMINESCENTS

Lorsqu'une action ayant un coût (jeton Torche) nécessite de dépenser **1** ou plusieurs (jeton Torche), vous pouvez décider (pour chaque torche) de dépenser **1** (pion Nourriture) à la place. Si vous n'avez aucun (pion Nourriture) dans le dépôt commun, vous ne pouvez pas utiliser cette option. Si vous devez remplir une condition (), vous **ne pouvez pas** dépenser (pion Nourriture) pour remplir cette condition.



BOYAU INONDÉ & GAZ INFLAMMABLES *

Si votre groupe n'a **aucun** (jeton Torche), vous pouvez aider les autres joueurs ou ignorer la carte. Si votre groupe dispose de la carte « Champignons Bioluminescents », les (pion Nourriture) du dépôt commun **ne comptent pas** pour des (jeton Torche).



Auteur : Peter Rustemeyer & HiG Team
Graphisme : Franz-Georg Stämmele
Illustration : Ingram Schell

ADAPTATION FRANÇAISE

Traduction : Stéphanie-Patricia Torest
Responsable de localisation : J-F Jet
Mise en page : Luis E. Sánchez

Plus d'informations sur
ASMODEE.FR