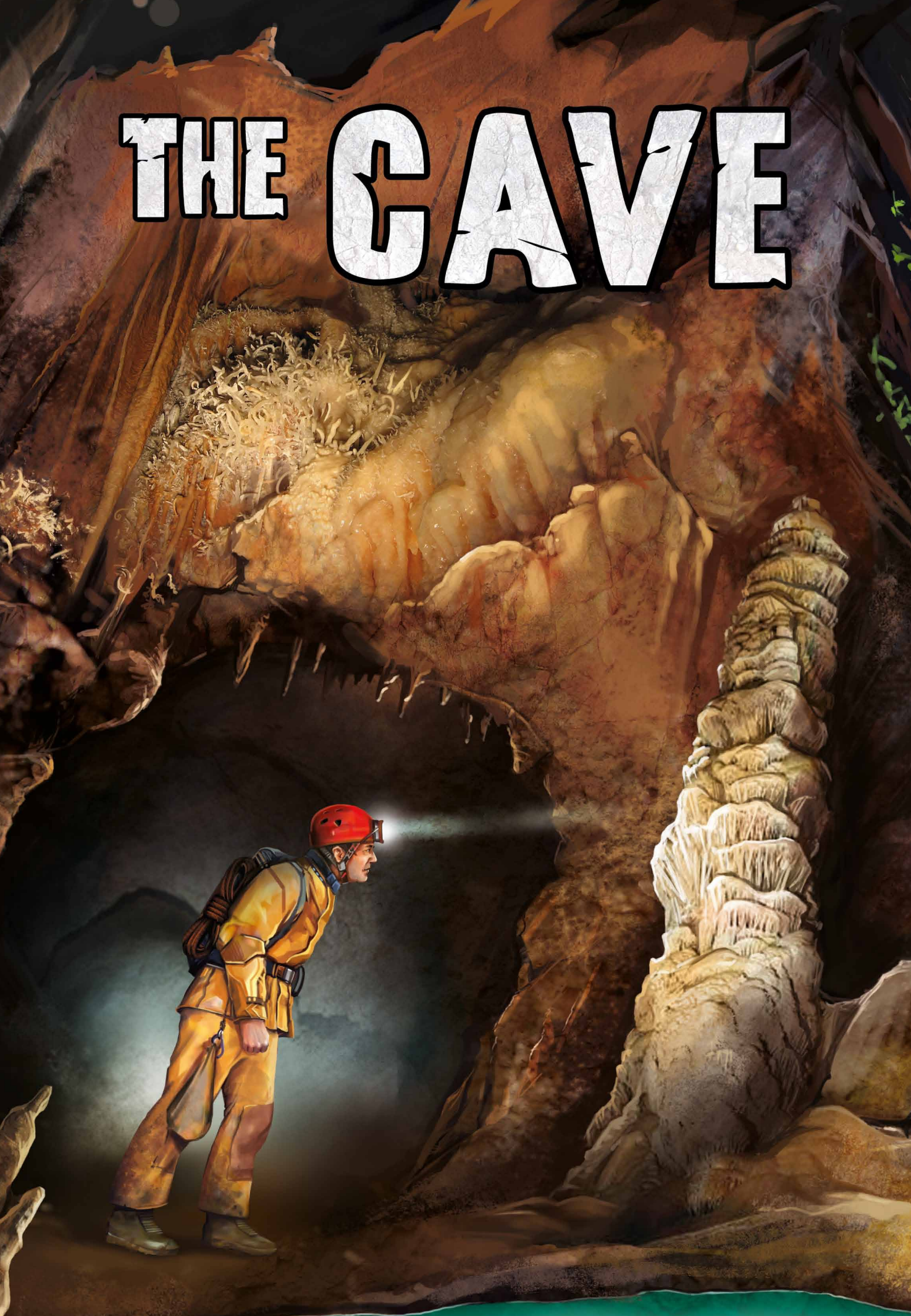


THE CAVE



But du jeu

Dans The Cave les joueurs jouent le rôle d'un spéléologue à la découverte d'une nouvelle grotte.

Ils commencent tous au camp de base, où ils peuvent équiper leur sac à dos avec l'équipement nécessaire à leurs survie

Après plusieurs séries d'expédition les spéléologues découvriront les secrets des nouvelles sections de la grotte.

re leurs expéditions les joueurs devront retourner au camp de base pour se ré-équiper et planifier la prochaine expédition

Le jeu se termine lorsque la grotte est explorée entièrement.

Le joueur qui aura le plus contribué à l'exploration des richesses de la grotte remportera la partie,

BOX CONTENTS



2 tuiles de départ double-face



5 plateau de joueurs



80 tuiles de grotte divisées
En 4 groupes (I, II, III, IV)



16 tuiles encombrement rocheux



Pions équipement:
50 pions de ressources

40 pions corde

20 pions bouteille oxygène

5 pions appareil photo, 1 pour chaque joueur

5 pions radeau, 1 pour chaque joueur



12 pions de bonus



5 pions de spéléologue de 5 couleurs
1 pour chaque joueur



5 pions de campement,
1 pour chaque joueur



Pions d'exploration:

25 pions d'exploration aquatique

40 pions de franchissement

30 pions de photographie

27 pions de cavité étroites

40 pions de profondeur atteints



40 marqueurs de profondeur

At the URL <http://www.rebel.pl/e4u.php/1,ModFiles/Download/files/cave/mp3.zip>
Adresse pour la B.O du jeu.

MISE EN PLACE

Placer la tuile de départ au centre de la table **(1)**. Cette tuile dépend du nombre de joueurs. Le nombre de joueurs est indiqué sur les tuiles de départ **(2)**. Elle représente le camp de base **(3)**. les joueurs commencent la partie à cette tuile et c'est ici qu'ils retourneront pour se ré-équiper.

Préparer la pioche de tuile Grotte en fonction de leur chiffre, 1,2,3 ou 4**(4)**. Pour chaque pioche, mélanger les 20 tuiles puis défausser le nombre de tuiles en fonction des indications du tableau ci-dessous. Toutes les tuiles sont ensuite Préparées face cachée sur la table. Placer les tuiles d'encombrement rocheux à côté.

	tuiles à défausser	Tuiles pour la partie
2	9	11
3	7	13
4	5	15
5	3	17

Bien répartir les pions par catégories Pour faciliter leur accès durant la partie **(5)**



Chaque joueurs reçoit :

- 1 pion de spéléologue et 1 pion de campement de la même couleur.
- 1 plateau de joueur en fonction de la couleur choisie.

Plateau de joueur **(6)** Ils ont 2 zones pour répartir leur équipement.

- Sac à dos **(A)** - 8 places d'équipements. Les spéléologues possèdent toujours le sac à dos. Il est en permanence disponible.
- Campement **(B)** - 4 places d'équipements. Pendant le jeu, chaque joueur peut le placer pour récupérer l'équipement à l'intérieur.

Chaque joueur place son pion de spéléologue au centre de la tuile de départ **(7)** et place le pion de campement à côté du plateau de joueur.

Ensuite les joueurs choisissent leurs pions d'équipement **(8)** pour remplir leur sac à dos. Le choix est libre. Pour la première partie nous conseillons, **4 ressources, 1 corde, une bouteille d'oxygène, l'appareil photo et le radeau,**

Une fois l'équipement préparé il faut déterminer le premier joueur: celui qui a récemment visité une grotte est le 1er joueur. Sinon le déterminer au hasard. La partie peut commencer.

SEQUENCE DE JEU

Les joueurs jouent dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

A chaque début de tour, sauf au camp de base, le joueur doit consommer une ressource.

Chaque joueur à 5 points d'actions **(AP)** par tour.

..... Découvrir une nouvelle tuile de grotte

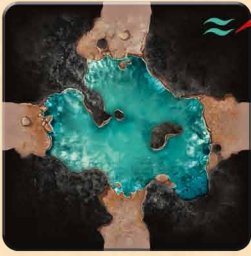
Un joueur peut découvrir une tuile pour **1 AP**. Le joueur doit se trouver sur une tuile sur laquelle il reste au moins une sortie inexplorée. Le joueur pioche une tuile sur le dessus de la pioche de tuile en cours. **En commençant par la pioche de tuile I, puis II, puis III et enfin IV. Après l'avoir pioché, le joueur doit la placer à la suite d'une d'une sortie de sa tuile actuelle.**

Les tuiles doivent se relier normalement, entrée-entrée, paroi-paroi.
(Note: la tuile n'est pas obligé de correspondre correctement avec les tuiles d'encombement.)
Après ces restrictions le joueur met la tuile dans le sens qu'il le souhaite.

Si la tuile ne peut être posée correctement, placer une tuile encombrement rocheux à la place. Il s'agit de la seule tuile qui n'est pas obligée de correspondre correctement aux autres tuiles. Dans le cas où la pioche de tuile encombrement rocheux s'épuise, improviser de nouvelles tuiles.

Les tuiles encombrement rocheux peuvent être traversées pour 2AP mais les joueurs ne peuvent découvrir d'autres tuiles à partir de celle-là.

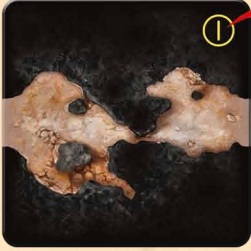
Après avoir posé la nouvelle tuile, le joueur place un marqueur d'exploration correspondant.



Pion d'exploration aquatique
3 pts de victoire à la fin



Tuile de merveille à photographier:
Placer un pion de photographie,
2 pts de victoire à la fin



Pion de cavité étroite de niveau 1: 2 pts de victoire
Niveau 2 : 3 pts de victoire
Niveau 3 : 4 pts de victoire

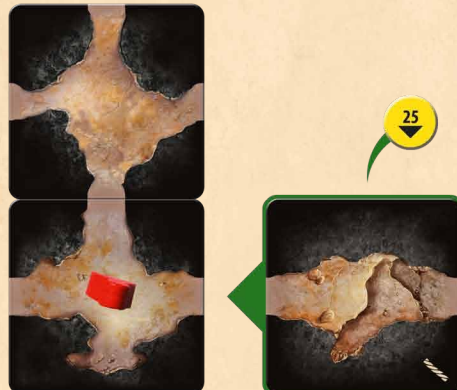


Chaque tuile de descente correspond à descendre de 25M, y placer un pion corde
Toutes les tuiles découvertes qui suivront celle de descente seront aussi à la même profondeur et reçoivent également un pion 25.
Le camp de base est profondeur 0.

Marqueur de profondeur: Chaque tuile de descente est 25 M plus profonde que la tuile dont elle a été découverte. Toutes les tuiles qui ne descendent pas posées à la suite sont au même Niveau que la tuile de descente dont elles proviennent. **Il faudra donc y placer un marqueur de Profondeur. Les marqueur de profondeurs sont là pour aider le joueur à visualiser les niveaux de de la grotten.**

La tuile de départ est au niveau zéro et toutes les tuiles qui ne descendent posées à la suite Sont au même niveau. **La profondeur ne change qu'en posant une tuile de descente**

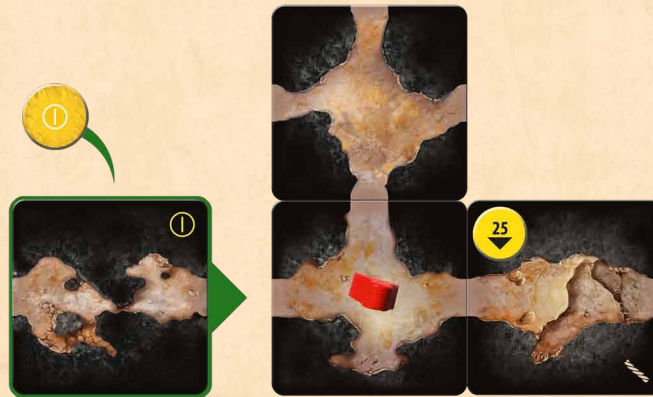
Exemple 1:



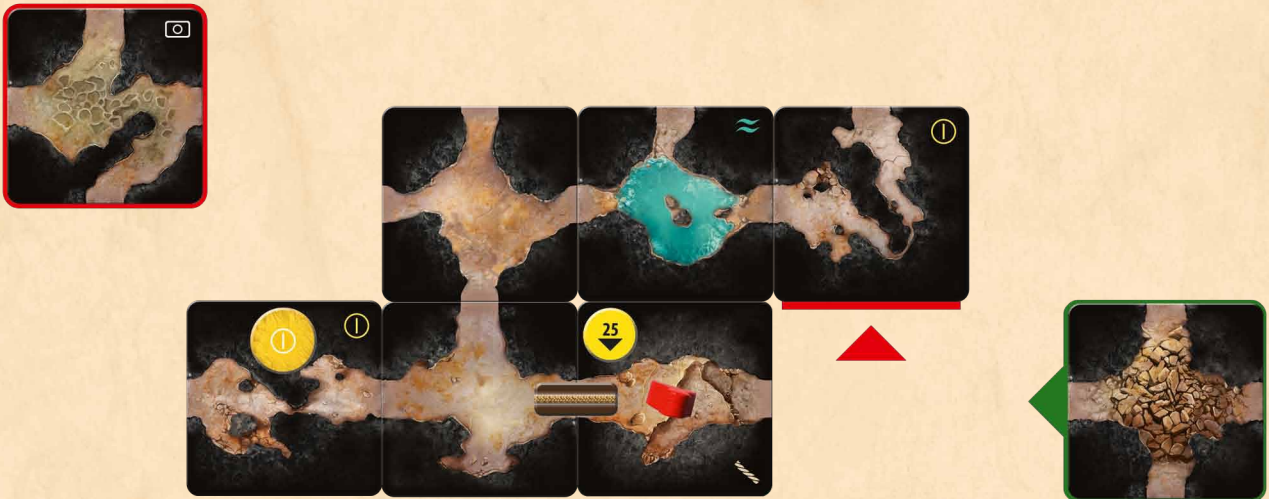
Christophe est le joueur rouge et à pioché une tuile de descente. Il peu la placer librement Aux différentes sorties disponibles.

Il fait le choix de la placer à sa droite et comme d'où il vient la profondeur est de 0 il place
Donc un marqueur de descente (25M) sur celle-ci.

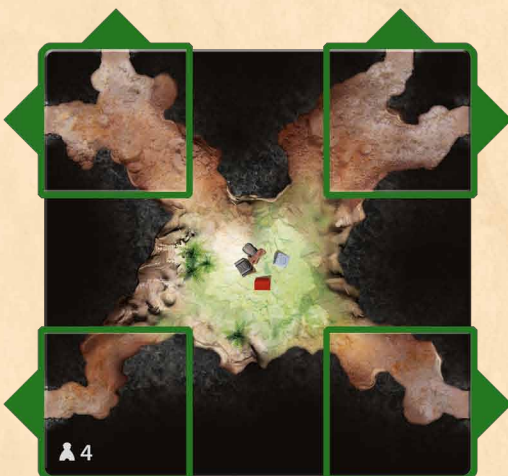
Exemple 2:



Exemple 3:



Plus tard, christophe est descendu et a pioché une nouvelle tuile. Cette fois-ci il ne peut
Pas la poser correctement. Il défaisse la tuile et pose une tuile encombrement rocheux
à la place.



NOTE: depuis le camp de base au départ,
les joueurs ne peuvent découvrir d'autres tuiles. Ils doivent
se déplacer sur les case de sorties pour faire cela.

Mouvement et exploration

Les joueurs utilisent des **PA** pour aller de tuile en tuiles. Il peut y avoir plus d'un joueur par tuile. Le joueur qui pénètre sur une tuile prend les pions d'explorations. Le joueur aller sur une tuile adjacente en consommant **1PA** excepté lors de certaines situations qui en requiert plus:

Tuiles de descentes



Pour monter ou descendre sur une tuile il faut utiliser des pions **corde**. Il faut la ou les placer entre les tuiles correspondantes à la traversée. Tout le monde peut utiliser les cordes déjà placées, ce qui coûte **1AP**. Placer une corde coûte **1AP**. Retirer la corde du sac à dos et la placer entre les tuiles correspondantes, puis consommer **1AP** pour pouvoir aller à la tuile reliée. Il faut consommer une corde et **1AP** par profondeur supplémentaire.

cela ne peut se faire en plusieurs fois. Toutes les cordes nécessaires à une descente ou montée doivent être utilisées dans le même tour.

Le joueur en peut donc pas placer une corde, une deuxième au tour d'après et aller sur la tuile encore plus tard, tout ce fait en un tour.

Pour chaque corde placée le joueur reçoit un pion de descente

Exemple 1:



Exemple 2:



La première fois qu'un joueur pénètre dans une zone en montant ou descendant en plaçant une corde il récupère un pion de profondeur correspondant.

Il n'y a pas de pions récupéré en utilisant une corde adverse, seulement en posant la sienne.

Les pions de profondeur donnent des points de victoire à la fin du jeu.

- Pion 25: 3 points de victoire
- Pion 50: 4 pts de victoire
- 75 et plus: 5 pts de victoire

Tuiles de zones aquatiques



Il y a 2 façons différentes de traverser une tuile de zone aquatique.



- En utilisant l'oxygène.

Utiliser **2 PA** et **1 moitié d'oxygène**. Les pions d'oxygène ont 2 faces.

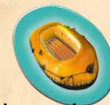
Un côté 2 bouteille pleine, l'autre, une seule. **Quand un joueur utilise de l'oxygène il consomme 1 des 2 bouteilles par zone**. En entrant dans une tuile de zone aquatique de cette manière le joueur récupère un pion d'exploration de zone aquatique..

Chaque pion donne 3 pts de victoire à la fin du jeu.

- Utiliser un radeau.

Le joueur utilise **1PA** et doit avoir le radeau dans son sac à dos.

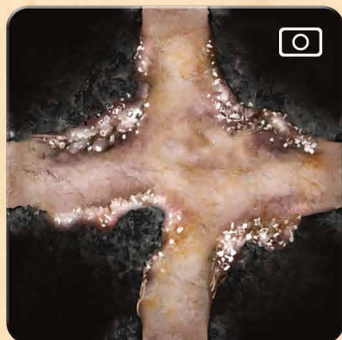
Explorer une zone aquatique de cette manière ne permet pas de récupérer



de jeton d'exploration. Le radeau est utilisable tout le long de la partie tant qu'il est dans le sac.

Note: Si un joueur utilise un radeau, il peut plus tard utiliser 1PA et 1 oxygène pour récupérer Le pion de d'exploration de zone aquatique si celui-ci est toujours présent.

Tuiles de merveilles souterraines



Entrer dans ces zones coûte **1PA, comme une tuile normale.**

Cependant, si le joueur possède un appareil photo il peut récupérer le pion d'exploration pour 1 PA supplémentaire

L'appareil photo est utilisable tant qu'il est dans le sac à dos.

Ces pions d'exploration valent 2 pts de victoire à la fin du jeu.

Tuiles de cavités étroites



Entrer dans ces zone coûte **1PA plus 1** en fonction de la difficulté.

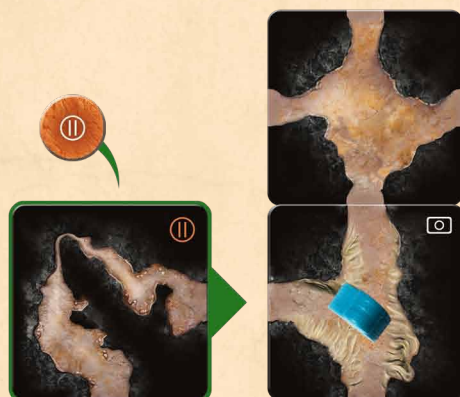
Les difficultés sont indiqués de 1 à 3 sur les tuiles.

Lorsque ces tuiles sont explorées pour la première fois le joueur récupère un pion correspondant

Valeur des pions en fonction de la difficulté

- Difficulté 1: 2 Pts de victoire
- Difficulté 2: 3 Pts de victoire
- Difficulté 3 : 4 Pts de victoire

Exemple:



Pour traverser cette tuile le joueur bleu doit consommer **3PA** (**1PA** pour entrer + **2PA** pour la difficulté de la tuile). De plus il récupère un pion d'exploration de cavité étroites de **niveau**

Tuile vide



Entrer dans cette zone coûte **1 PA**.

Tuile d'encombrement rocheux



Entrer dans cette zone coûte **2 PA**.

Si un joueur n'a plus de ressource à consommer au début de son tour il doit utiliser **5 PA** pour traverser une tuile et ne rien faire d'autre, jusqu'à ce qu'il atteigne le camp de base.

Un joueur peut toujours entrer dans une zone en consommant **5PA** sans faire autre chose. Sans prendre en compte la nature de la tuile et de l'équipement nécessaire. Dans ce cas le joueur e récupère aucun pion d'exploration.

Exemple: Un joueur entre dans une zone aquatique sans radeau ni oxygène. Il utilise 5PA pour y entrer mais ne reçoit aucun pion d'exploration aquatique.

Gestion d'équipement au camp de base

Un joueur peut recharger son sac à dos au camp de base pour **2PA**.
Il change librement les ressources et l'équipement entre la banque et son sac à dos.

CAMPMENT

Chaque joueur possède un campement. **Ce campement possède 4 emplacements et Prend 2 places dans le sac à dos.**

Installer le campement coûte **2PA**.
Une fois le campement installé (sur n'importe quelle sorte de tuiles), le joueur peut librement sans coût de **PA** supplémentaire, échanger son équipement entre son sac à dos et le campement.

Remettre le campement dans le sac à dos coûte **1 PA**

Quand un joueur retourne au camp de base, il peut:

- Abandonner le campement sans pouvoir le reprendre plus tard, pour **0 PA**
- **Recharger le campement et le sac à dos en consommant 2PA pour sortir le campement Et 2 PA** pour recharger son sac à dos.

NOTE: Si un joueur abandonne son campement avec l'appareil photo et le radeau, il ne sont plus utilisables. Pareil si il les abandonne quelque part pour faire de la place, il ne peut les récupérer.

Note: Tous les PA non consommés lors d'un tour sont perdus. Il est donc conseillé de bien les gérer et d'optimiser leur utilisation.

Fin du jeu et Score des joueurs

Le jeu se termine lorsque la dernière tuile de niveau IV est posée, même s'il s'agit d'une tuile d'encombrement rocheux mis à sa place.
Une fois que cette tuile est posée chaque joueur à un dernier tour à jouer.

Distribution des points bonus par catégories.

Il faut être majoritaire dans la catégorie pour remporter le maximum, **8Pts**

Le joueur qui est le second à avoir collecté le plus dans une catégorie remporte **4Pts**

NOTE: Si 2 joueurs sont à égalité pour la majorité, les deux gagnent 4 Pts comme s'ils étaient second. De ce fait le joueur suivant ne remporte rien. Si il y a plus de 2 joueurs égalité, personne ne remporte de points bonus. Si il y égalité pour la 2ème place majoritaire, aucun point n'est donné.

Points bonus par catégories (zone aquatique, etc...) ----->>>>>>

-
-
-
-
-
-
-
-
-

	1 = 8	2 = 4
		 = 2
		 = 3
		 = 4
		 = 5

Le vainqueur et celui qui possède le plus de points.
En cas d'égalité, rien ne les départage.

Adam
©2012 Rebel Publishing



ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
POLAND
<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Kaluza

Game design: Adam Kaluza
Art: Jarek Nocoń
Composer: Terry Artovsky
English translation:
Anna Skudlarska and Russ Williams
Development: Maciej Teległow
Tests: Michał Pepliński