

ANNIHILATION

Sub Terra Annihilation est une extension modulaire pour le jeu *Sub Terra*. Vous pouvez choisir de l'utiliser dans une partie de *Sub Terra* en appliquant les modifications d'installation suivantes.

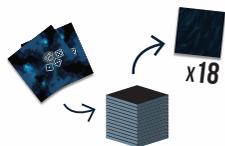
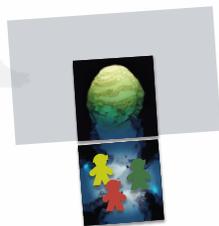
Cette extension se passe après les événements de *Sub Terra*. A la place de tenter de s'échapper de la caverne, vous y retournez pour la détruire.

COMPOSANTS

- 1 Plateau de joueur Exterminateur
- 1 Meeple Exterminateur
- 8 Jetons Poison
- 3 Jetons Bombe
- 3 Cartes Objet "Bombe"
- 3 Tuiles Bombe
- 2 Tuiles Risques d'Effondrement

INSTALLATION ALTERNATIVE

1. Choisissez normalement un personnage et placez-le sur la tuile de départ.
2. Déplacez la tuile de départ sur un bord de la zone de jeu et connectez-lui la tuile de sortie tournée vers l'extérieur : durant la partie, aucune tuile ne peut être placée dans la zone grisée (= murs infranchissables).
3. Mélangez les 2 tuiles Risques d'Effondrement dans la pile de tuiles. Remettez ensuite les **18** premières tuiles de la pile dans la boîte sans les regarder.
4. Divisez les tuiles restantes en 4 piles égales. Mélangez une tuile Bombe dans les 2 piles du milieu et la tuile Bombe Finale dans la dernière pile. Empilez ensuite les 4 piles dans l'ordre (1 sur 2 puis sur 3 et enfin sur 4).



5. Donnez les 3 cartes Bombe à trois spéléologues différents.
6. Créez la pile de cartes Danger et déterminez le premier spéléologue normalement.

BOMBES

Votre objectif est de placer les 3 cartes Bombe sur les 3 tuiles Bombe et de vous échapper de la caverne en vie.

Transporter une bombe donne au spéléologue une action spéciale (pour un point d'action) : il peut défausser la carte Bombe pour placer un jeton Bombe sur la tuile où il se trouve.

Si la partie se termine sans que les 3 tuiles Bombe ne contiennent un jeton Bombe, les spéléologues perdent la partie (ils ne scorent rien).



Comme les autres cartes Objet, les bombes peuvent être transmises à d'autres spéléologues grâce à l'action **transfert** :

Transfert

Transférez une carte Objet d'un spéléologue à un autre s'ils se trouvent sur la même tuile et si tous les joueurs concernés sont d'accord.

Règle spéciale :

si vous jouez avec l'Agent de Sub Terra Investigation, une carte Bombe défaussée ne peut pas être récupérée par son action Récupérer.

TUILES RISQUE D'EFFONDREMENT

Cette extension comporte 2 tuiles Risque d'Effondrement supplémentaires. Elles fonctionnent exactement comme les autres tuiles Risque d'Effondrement sauf qu'elles possèdent 3 valeurs qui déclenchent l'effondrement au lieu de 2.

Cela ne les rend pas seulement plus dangereuses pour rester dessus, mais ça risque de bloquer votre retour à la surface. Planifiez donc votre voyage en conséquence.



NOUVEAU PERSONNAGE : EXTERMINATEUR

L'exterminateur fait partie de l'équipe de nettoyage d'Erebus. Il est utilisé pour les environnements hostiles comme celui-ci.

Avec son action Exterminer (Despoil), il peut placer un jeton Poison sur la tuile Horreur où il se trouve ou sur une tuile Horreur adjacente à la sienne. Pour le reste de la partie, cette tuile Horreur n'est plus considérée comme une tuile Horreur et n'engendre plus d'horreurs.

(les horreurs continuent à apparaître sur les tuiles Horreur qui n'ont pas de jeton Poison)

De plus, son masque à gaz le protège complètement des tuiles Emanation.



EXTERMINER (DESPOIL) ☉

Placez un jeton Poison sur la tuile Horreur où vous vous trouvez ou sur une tuile Horreur adjacente (☹).

Pour le reste de la partie, cette tuile n'est plus considérée comme une tuile Horreur et n'engendre plus d'Horreurs.



RESPIRATEUR

PASSIVE : vous ne perdez pas de + suite à une carte Danger Gaz ou si vous allez sur une tuile Gaz (☹).

CARTES OBJET

BOMBE

Action : ⌚, ☒: placez un jeton Bombe sur la tuile où vous vous trouvez.

(cet objet ne peut pas être récupéré après utilisation)



REMERCIEMENTS

Auteur

Tim Pinder

Illustrateur

David Franco Campos

Conception graphique

Zak Eidsvoog

Gestion de projet

Peter Blenkharn

Traduction française

Jean Dorthe

