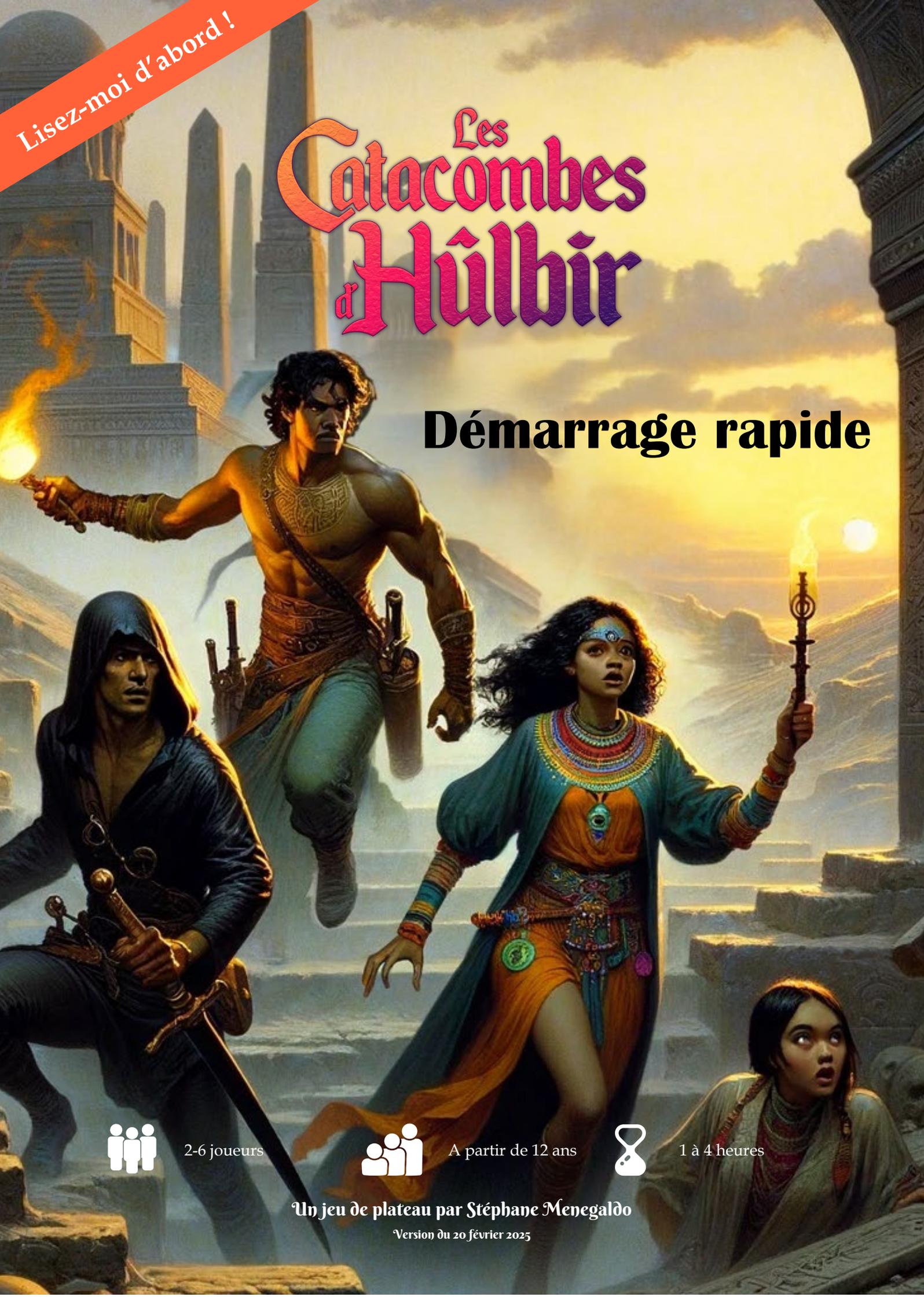


Lisez-moi d'abord !

Les Catacombes d'Hûlbir

Démarrage rapide



2-6 joueurs



A partir de 12 ans



1 à 4 heures

Un jeu de plateau par Stéphane Menegaldo

Version du 20 février 2025



Que contient ce livret ?

En lisant de livret, vous allez pouvoir commencer rapidement à explorer les Catacombes d'Hûlbir. Si d'aventure, vous rencontrez une difficulté, rendez-vous directement à l'index qui figure en dernière page des *Règles complètes*.

Mise en place du jeu

Avant de lire les pages suivantes, sortez tous les éléments de la boîte de jeu et disposez-les comme le montre la photo en page de gauche.

1. Pile des Sections de labyrinthe
2. Pioches des Cartes Découverte (3 pioches)
3. Défausse
4. Piste du temps
5. Sablier
6. Section de départ
7. Pioche des Clés
8. Sachet des jetons Cases « Mystère »
9. Jetons « éboulement/passage secret »
10. Livret d'aventure « La Crypte des Anadim »
11. Enveloppe des tuiles des Cryptes ouvertes (Aventure « La Crypte des Anadim »)
12. Filtre rouge
13. Fiches de personnages
14. Cartes du Bazar
15. Pions Personnages
16. Pions Monstres
17. Jetons Folie et Jetons Poison
18. Dés
19. Livret de règles
20. Aides de jeu

Avertissement

Le document que vous tenez entre les mains est le prototype du jeu de société **Les Catacombes d'Hûlbir**. L'idée du jeu, les mécanismes du jeu, les règles, les éléments graphiques (hors illustrations et pictogrammes), les noms propres, l'univers du jeu et les scénarios sont la propriété de Stéphane Menegaldo. L'ensemble est déposé sur la plateforme HUGO de la Société des gens de lettres (SGDL). Les illustrations ont été créées avec les logiciels d'intelligence artificielle générative Dall-E 3, CrAlyon et Firefly. Les pictogrammes proviennent de la plateforme TheNounProject. Les photos du jeu sont de Stéphane Menegaldo. Aucun des éléments de ne peut être reproduit sans autorisation expresse.

Contact : stephane@menegaldo.net - 06 76 82 87 37

Site officiel : www.catacombes-le-jeu.fr

Introduction

« Prenez place mes jeunes amis... oui, rapprochez-vous, je ne vais pas vous mordre ! Je ne suis qu'un vieil homme, après tout. Bien. J'ai votre attention ? Si vous êtes venu aujourd'hui jusqu'à ma boutique, c'est parce que mon offre vous a intéressée... Que diriez-vous en effet, de partir à la découverte d'Hûlbir, la Cité des Morts ? explorer quelques tombeaux abandonnés pour m'en rapporter de vieilles reliques... et peut-être un ou deux objets de plus grande valeur. Des dangers ? Oh non, pas vraiment... du moins... tant que vous êtes de retour avant la tombée de la nuit ! »

Nés dans un village de montagne ou aux portes du désert, au sein d'une tribu nomade ou encore dans la grande ville d'Al Amar, vous avez mené votre vie tant bien que mal jusqu'à devenir des pilleurs de tombe.

Pour répondre aux demandes d'Armen le receleur, vous parcourez les catacombes de la nécropole d'Hûlbir à la recherche de trésors enfouis auprès de riches trépassés. Mais gare aux pièges, fantômes et autres monstres qui hantent ces lieux et se réveillent la nuit tombée...

Les Catacombes d'Hûlbir est un jeu d'exploration coopératif privilégiant l'aventure et l'ambiance. Émotions fortes, fous-rires et crises de nerfs ne sont pas à exclure !

Objectif du jeu

Les Catacombes d'Hûlbir est un jeu collaboratif : les joueurs, qui incarnent des pilleurs de tombes, jouent tous ensemble pour atteindre un but commun. Ils gagnent ou perdent la partie tous ensemble. Leur objectif est de sortir vivant du labyrinthe avec le plus possible de richesses ! En cours de partie, vous accumulerez des cartes Découvertes (Trésors, Objets, Objets magiques et Reliques) ainsi que des pièces d'or. La somme totale de vos trouvailles vous permettra de voir si vous avez échoué ou réussi la mission !

Choix de l'aventure

Pour votre première partie des Catacombes d'Hûlbir, choisissez La Crypte des Anadim.

Nom de l'aventure	Difficulté	Cartes	Durée du jeu	Picto
La Crypte des Anadim	✘	27 (9 x 3)	1 à 2 heures	
Le Tombeau de Tahâl	✘ ✘	36 (12 x 3)	2 à 3 heures	
La Princesse Pirate	✘ ✘ ✘	36 (12 x 3)	3 heures et plus...	

Prenez pour l'aventure choisie :

- Le **Livret d'aventure** **10**
- Les **Cartes Découverte** de cette aventure (voir ci-après) **3**
- L'enveloppe des **Cryptes** ouvertes, contenant 8 à 12 tuiles **11**

Préparation des cartes

Les trois types de cartes

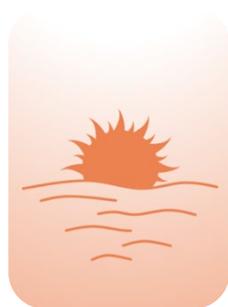
Il existe trois types de cartes, différenciées par leur verso :

- Les cartes **Découverte** sont les principales cartes du jeu. Elles représentent tout ce qui va se passer dans les catacombes. Elle se divisent en trois temps qui correspondent chacun à l'état d'avancement du sablier sur la **Piste du temps**. **4**
- Les cartes **Bazar** représentent l'équipement dont disposent les pilleurs dès le début de la partie (voir plus loin : **Choix des personnages**)

- Les cartes **Clé**, plus petites, représentent les clés que les pilleurs vont trouver lors de leur exploration.



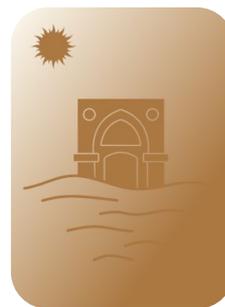
« Jour »



« Couchant »



« Crépuscule »



Cartes Bazar



Cartes Clés

Cartes Découverte

Préparation des cartes Découverte

1. Prenez toutes les cartes Découvertes « Jour » (verso jaune avec un soleil au zénith)
2. Ajoutez les cartes Découvertes « Jour » de l'Aventure choisie (elles possèdent également un verso jaune, mais peuvent être distinguées par leur pictogramme en haut à droite, au recto) et mélangez bien.
3. Répétez ce processus avec les cartes « Couchant » (dos orange, soleil couchant) et « Crépuscule » (dos violet, soleil derrière l'horizon) pour obtenir les 3 pioches.

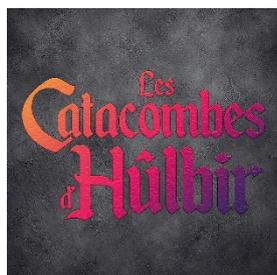
Préparation des cartes Clés

Mélangez ensuite toutes les cartes « Clés » (de petite taille, dos argent-métallique).

Mise en place du plateau de jeu

Les Sections de labyrinthe

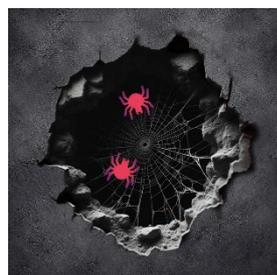
Ce sont les éléments cartonnés et carrés qui, assemblés, vont constituer le plateau de jeu. Il en existe quatre catégories identifiables à leur verso :



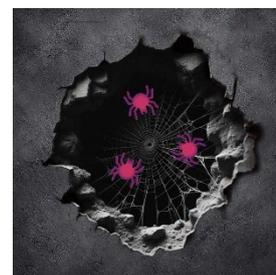
Sections initiales



Palier 1



Palier 2



Palier 3



Commencez par mettre en place les 4 sections initiales qui forment la **Piste du temps** et la **section de départ**, comme le montre l'illustration ci-contre.

Important : prévoyez de laisser le maximum de place autour de la section de départ, le labyrinthe pouvant se déployer sur toute la surface de jeu !

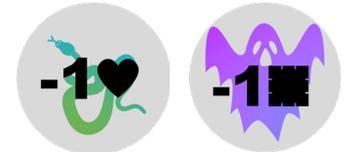
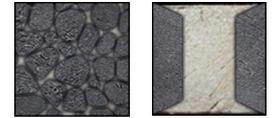
Prenez ensuite les sections restantes et séparez-les en 3 piles, selon le nombre d'araignées figurées au dos (1 à 3) et qui indiquent le palier (c'est-à-dire la profondeur) de labyrinthe. Mélangez chaque pile, superposez-les avec le palier 3 tout en bas, puis le palier 2 et enfin le palier 1 sur le dessus. C'est la pile des **Sections de labyrinthe**.

Placement des cartes et des tuiles

1. Placez les pioches « Jour », « Couchant » et « Crépuscule » et la pioche « Clés » à proximité de la **Piste du temps**.
2. Mettez aussi de côté l'enveloppe contenant les tuiles représentant les Cryptes ouvertes pour l'aventure choisie. **11**

Placement des pions et jetons

1. Placez le pion Sablier sur la première case (jaune) de la Piste du temps.
2. Placez les 8 jetons à double face « Éboulement » / « Passage secret » à proximité de la Piste du temps.
3. Prenez tous les autres jetons cases « Mystère » (à double face identiques) et mettez-les dans le sachet noir.
4. Prenez les jetons « Poison » (Serpent vert) et « Folie » (Fantôme violet) et placez-les à proximité de la Piste du temps.
5. Placez les pions Monstres (de couleur noire) à portée de main.
6. Placez les 4 dés au centre de la table.
7. Donnez une carte Aide de jeu (recto/verso) à chaque joueur.
8. Prenez 4 trombones par joueur pour noter vos scores sur les Fiches de personnage.



Choix des personnages

Présentation d'une **Fiche de personnage**.

Points de vie (départ et maximum : score de Vitalité)

Règles d'utilisation des Points d'exploration

Points d'exploration (départ : 0, maximum : score de Sagesse)

Les Catacombes Hülbir

Vagabonde

Vous avez toujours vécu dans les rues d'Al Amar et vous vous êtes toujours débrouillée par vous-même. A force de les regarder, les riches et les puissants ne vous semblent pas si malins...

Statistiques :

- Carrure : 7 (Max Cartes)
- Vitalité : 7 (Max PV (Points de vie))
- Sagesse : 6 (Max PX (Pts. d'exploration))
- Agilité : 6 (Déplacement)
- Force : 6 (Combat (+2 dés))
- Esprit : 6 (Combat d'Esprit (+2 dés))

2 PX : relancez 1 dé • **3 PX :** contre 1 PV • **4 PX :** lancez 1 dé en plus

Action spéciale : Crochetage
Si vous êtes devant une Crypte fermée, faites un test d'Agilité à 16. En cas de réussite vous ouvrez la Crypte, sinon vous perdez un PX. Chaque PX dépensé avant de lancer les dés augmente de 1 votre résultat.

Botte secrète : Ruse
Faites un combat d'Esprit contre la créature (les armes et armures ne sont pas prises en compte). Ne fonctionne pas contre les Morts-Vivants et les créatures éthérées.

Équipement : Attirail, Torche

Sceau indiquant la couleur du pion

Pièces récoltées

Caractéristiques

Action spéciale

Botte secrète

Équipement de départ

1. Le dernier joueur à être descendu sous le niveau du sol (dans sa cave, dans le métro...) devient le **Meneur** de la bande.
2. Disposez toutes les **Fiches de personnage** sur la table de jeu, du côté de l'illustration. Chaque joueur choisi son personnage, en commençant par le Meneur.
3. Prenez chacun dans le **Bazar**, les deux cartes Équipement mentionnées sur la Fiche du personnage (il s'agit toujours d'une Lumière et d'un autre objet).
4. Enfin, chaque joueur place un trombone sur sa Fiche de personnage au niveau du cœur qui correspond à sa Vitalité (c'est son nombre maximal de Points de vie).
5. Pour finir, placez les pions joueurs sur le plateau de jeu, dans la zone en demi-cercle qui représente l'extérieur. La couleur des pions est indiquée dans le sceau figurant sur la Fiche de personnage.

Chaque joueur présente ensuite son personnage aux autres joueurs et leur indique son **Action spéciale** et sa **Botte secrète**.

Début de la partie

Lecture du Livret d'aventure

Le **Meneur** prend le Livret d'aventure et lit les deux premières pages à l'ensemble du groupe. Il précise les objectifs qui sont listés à la fin de la présentation. Le Meneur commence ensuite son premier tour de jeu, puis chacun joue dans le sens horaire.

Tour de jeu

Chaque tour de jeu se décompose en deux parties :

1. Piocher une **carte Découverte** (*sauf* pendant le tout premier tour de chaque joueur)
2. Réaliser 3 actions. Il peut s'agir plusieurs fois de la même action (par exemple, se déplacer deux ou trois fois). On peut ne pas réaliser toutes ses actions.

Les différentes actions possibles sont :

- Se déplacer (d'un nombre de cases égal à son score d'Agilité)
- Donner, prendre ou échanger une carte ou plusieurs cartes. L'autre joueur doit être d'accord et les deux pions doivent se trouver à moins de 7 cases de distance.
- Ouvrir ou tenter d'ouvrir une Crypte avec une clé (voir ci-après)
- Faire une **Action spéciale** (voir la **Fiche de personnage**)
- Fouiller une case « Débris ». Il s'agit des cases marquées d'une croix (voir ci-après).

A noter qu'utiliser une carte (Équipement, Objet ou Objet magique) *ne compte pas* comme une action, *sauf* si la carte dit le contraire.

Piocher une carte

A chaque tour, la pioche d'une carte Découverte indique ce qui se passe pour votre personnage : découverte d'un trésor ou d'un objet, rencontre avec un monstre ou un personnage, déclenchement d'un piège... Il existe 5 grandes catégories de cartes Découvertes. Dans tous les cas, suivez les indications données par la carte.



Trésor

Conservez la
carte



Objet / Objet magique

Conservez la carte



Piège

Suivez les
indications



Monstre

Combat (voir
plus loin)



Rencontre

Suivez les
indications

Signification des pictogrammes sur les cartes :

-  Défaussez la carte et ajoutez sur votre *Fiche de personnage* sa valeur en pièces.
-  Le nombre indique la valeur de la carte.
-  Lancez les dés pour connaître la valeur de la carte.
-  Piochez une clé.
-  La carte ne compte pas dans votre limite de cartes en main.

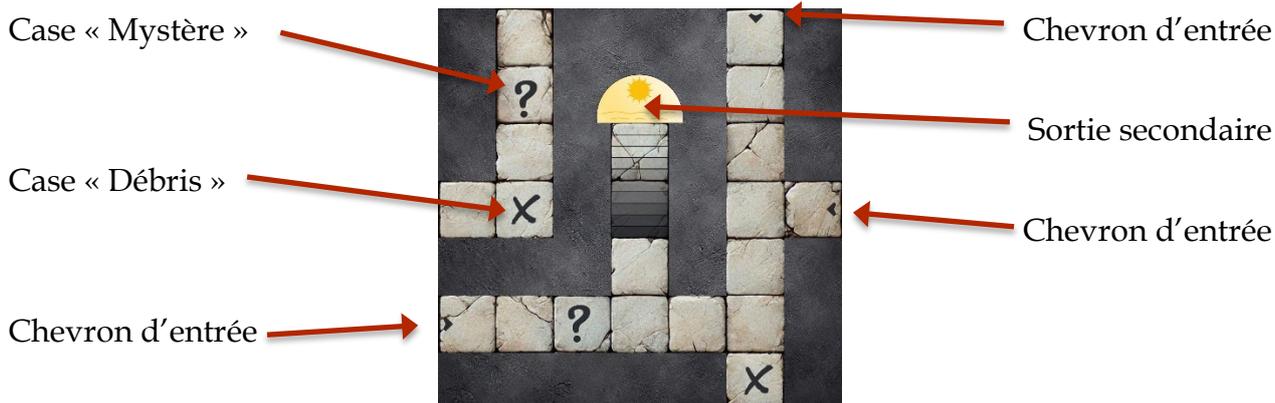
Se déplacer

Chaque déplacement est égal au score d'Agilité du personnage : par exemple, le Chapardeur a 7 en Agilité, il se déplace donc de 7 cases *par action*.

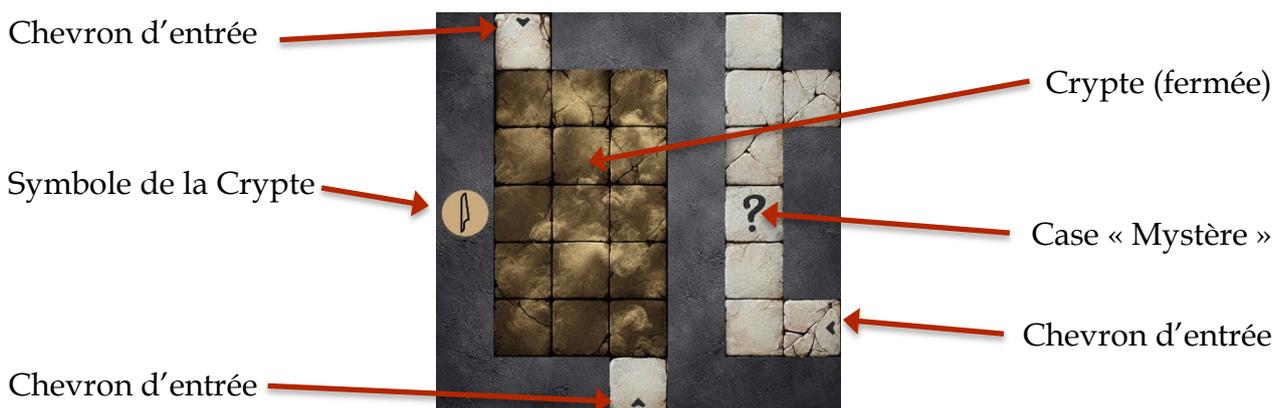
- Le tout premier déplacement se compte depuis la première case de l'escalier
- Les déplacements en diagonale comptent pour 2 cases
- Il est possible de passer sur la case occupée par le pion d'un autre personnage. C'est en revanche impossible avec le pion d'un monstre sans déclencher de combat.
- Échanger sa place avec un autre pion (avec l'accord de l'autre joueur) compte pour 1 case de déplacement
- On peut décider de se déplacer *moins* que son score d'Agilité (pour éviter de franchir une case « Mystère », par exemple).
- On peut revenir en arrière au cours du même déplacement.

Les Sections de labyrinthe

Une Section de labyrinthe classique



Une Section de labyrinthe comportant une Crypte



Cases « Mystère »



Si votre personnage passe par une case marquée d'un point d'interrogation « ? », son déplacement s'arrête et vous devez piocher dans le sachet noir un jeton Case « Mystère », le placer sur la case « ? » et suivre les instructions de la carte Aide de jeu. Les Cases « Mystère » sont également détaillées page 12 des *Règles complètes*.

Cases « Débris »

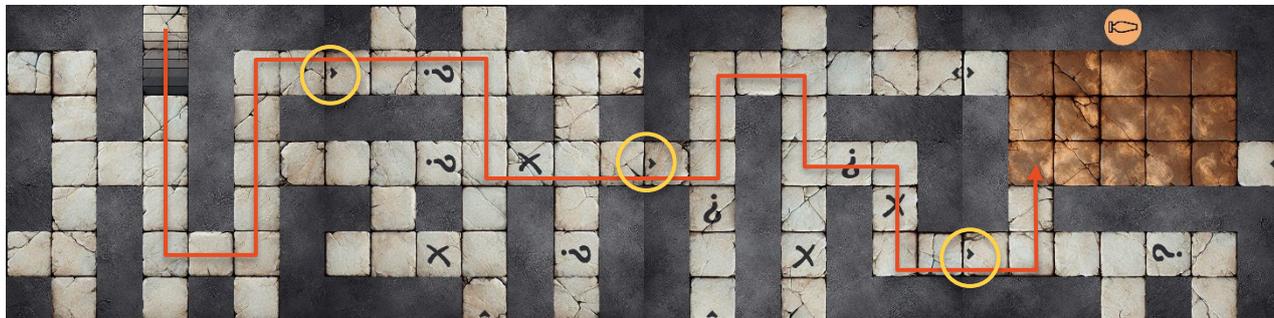


Il s'agit des endroits du labyrinthe particulièrement encombrés d'objets, présentant un mur écroulé ou tout autre chose qui demande l'attention des personnages. Contrairement aux cases « Mystère », les cases « Débris » peuvent tout à fait être ignorées lors des déplacements. Il est possible de les *Fouiller*, ce qui requiert une action. Le joueur lance alors deux dés et celui qui lui fait face consulte l'onglet « œil » situé à la fin du *Livret d'aventure* pour savoir ce qu'il se passe. *Un joueur ne peut pas fouiller deux fois de suite la même case* (il faut aller en fouiller une autre entre-temps).

Mise en place de nouvelles sections



A chaque fois que le déplacement d'un joueur l'amène à sortir d'une section, il met alors en place une nouvelle *Section de labyrinthe* en allant chercher la première qui se trouve en haut de la pile. L'orientation selon laquelle il doit placer la nouvelle section est indiquée par un chevron, chaque section possède toujours trois entrées : à gauche, à droite et au centre. Il n'y a donc qu'une seule façon de la placer.



Chaque joueur qui place une nouvelle section gagne un Point d'exploration (PX) qu'il indique sur sa Fiche de personnage. Vous verrez l'utilisation des PX ci-après. Il faut faire au moins une case de déplacement sur une nouvelle Section pour gagner le PX.

Si un personnage s'arrête au bord d'une section, la section suivante n'est pas révélée : il faut qu'il *sorte* de la section pour en placer une nouvelle.

Découverte et ouverture des Cryptes

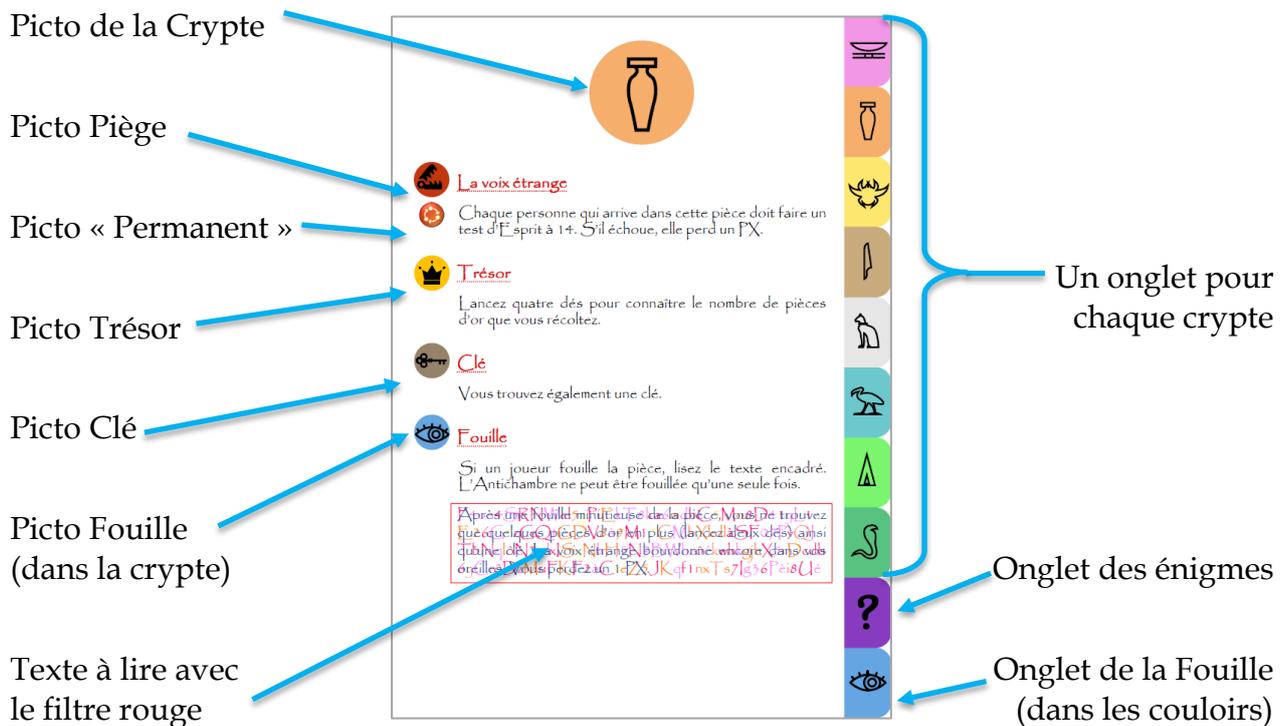
Lorsqu'une Section de labyrinthe présentant une *Crypte* (salle dont le dallage est coloré, et présentant une pastille colorée ornée d'un symbole) est révélée, celle-ci est fermée. Pour ouvrir la Crypte il faut avoir une clé, le Passe-partout du Chapardeur ou faire appel à l'Action spéciale « Crochetage » de la Vagabonde. Chaque tentative, réussie ou non, pour ouvrir une crypte, demande une action.

Quand une Crypte est ouverte, prenez dans l'enveloppe **11** la tuile qui en représente le contenu et placez le pion du joueur sur la première case. Le joueur qui lui fait face prend le *Livret d'aventure* **10** à l'onglet correspondant et lit la description qui se trouve en page de gauche, puis suit les instructions de la page de droite.

En page de droite, tous les points colorés (Monstre, Piège, Trésor, Clé, Le Temps passe...) sont à traiter dans l'ordre. Seule exception, le point Fouille est optionnel, puisqu'il s'agit d'une action de la part du personnage.

Attention : si le personnage qui ouvre la Crypte n'a plus d'action, alors qu'il y a un Monstre à combattre, placez un pion Montre sur la Crypte. Le combat débutera au tour suivant du joueur.

Le picto « Permanent » indique que l'on doit se référer au livret à chaque fois qu'un personnage se rend dans la crypte, et pas seulement quand elle est ouverte la première fois.

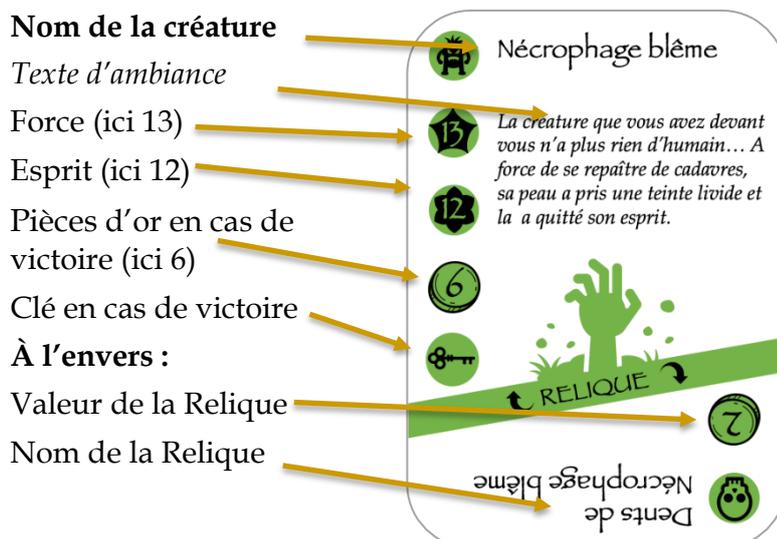


Combattre les Monstres

Lorsqu'un joueur pioche une carte Monstre, il doit le combattre. Pour cela, il réalise une **Passé d'armes** : il lance deux dés, ajoute son score de Force, ses bonus éventuels (Arme, Armure...) puis compare le résultat avec le score de Force du monstre.

- En cas d'échec, le personnage perd un Point de vie. Il ajuste le trombone sur sa fiche.
- En cas d'égalité, rien ne se passe et le combat continue.
- En cas de réussite, le monstre est vaincu : la carte est défaussée et le joueur indique sur sa fiche le nombre de pièces récoltées et pioche éventuellement une clé, si la carte le précise (pictogramme « Clé » dans la marge).

Chaque passé d'armes, réussie ou échouée, compte comme une action.



Certains monstres deviennent une **Relique**, qui est alors conservée comme un objet (retournez la carte).

Certains monstres possèdent plus d'un point de vie, utilisez alors un dé pour en tenir le décompte.

Il est possible qu'un joueur ait besoin de plus de 3 actions, et donc de plus d'un tour, pour vaincre un monstre.

Points d'exploration (PX)

Les *Points d'exploration*, abrégés PX, symbolisent l'expérience acquise par le personnage, sa capacité d'adaptation aux dangers des catacombes et son potentiel d'évolution. Les Points d'exploration se gagnent de quatre façons :

- Un PX gagné pour chaque découverte d'une nouvelle Section de labyrinthe
- Un PX gagné pour chaque ouverture de Crypte
- Un ou plusieurs PX gagnés en cas de victoire contre certains monstres
- Un ou plusieurs PX gagnés en cas de résolution de certaines cryptes

Certaines cartes peuvent aussi influencer les PX d'un personnage, par exemple un objet magique peut donner des PX, un piège magique ou un monstre peut en faire perdre...

Il n'est pas possible d'accumuler plus de PX que le score de Sagesse du personnage.

Utilisation des Points d'exploration

Les PX peuvent être utilisés *à tout moment* pour donner un « coup de pouce » à un personnage, y compris pendant les combats et pendant le tour des autres joueurs. Cela ne compte pas pour une action. Les PX utilisés sont déduits du solde du personnage.

- 2 PX : permet de relancer n'importe quel dé (seul le second résultat compte)
- 3 PX : +1 Point de vie (sans dépasser le score de Vitalité)
- 4 PX : permet de lancer un dé supplémentaire *pour n'importe quel jet de dé* (pas uniquement pour tester une caractéristique ou lors d'un combat).

Fin de partie

Quand les joueurs pensent qu'ils ont amassé suffisamment d'or, de reliques et de trésors, *ils doivent se mettre d'accord pour se diriger vers la sortie du labyrinthe* (ou une des sorties secondaires).

Si tous les personnages ne sont pas sortis du labyrinthe avant la tombée de la nuit (sablier sur la case bleue/tête de mort de la *Piste du temps*), ils ont échoué dans leur mission et la partie est perdue.

Une fois que tous les personnages ont quitté le labyrinthe, vous devez additionner la valeur de toutes les cartes trouvées (sauf les cartes équipement de départ) avec la somme totale des pièces récoltées pour calculer votre score collectif (voir la dernière page de ce livret) et apprécier votre réussite... ou votre échec !



Fin de la partie

Pour gagner le jeu, il faut que les personnages *amassent collectivement plus de 100 points* et que *tous les membres du groupe soient sortis* (c'est-à-dire qu'ils aient emprunté l'escalier principal ou un des escaliers secondaires) avant que le Sablier soit sur la case Nuit (tête de mort).

Scores individuels

Les joueurs additionnent la valeur totale de toutes leurs cartes (sauf les cartes Equipement de départ) avec les pièces d'or que leurs personnages ont récoltées pour obtenir leur score.

Objectifs atteints

A chaque aventure correspond plusieurs objectifs décrits dans le *Livret d'aventure*. S'ils sont atteints, ces objectifs rapportent collectivement au groupe des points supplémentaires.

1 objectif	2 objectifs	3 objectifs	4 objectifs
+20 points	+40 points	+80 points	+160 points

Cryptes ouvertes

- +10 points pour chaque Crypte ouverte.

Ajustement selon la taille du groupe

- 1 personnage : +50 points (mode solo)
- 2 à 4 personnages : pas de modificateur (groupe standard)
- 5 personnages : -50 points
- 6 personnages et au-delà : -100 points

Table de la Réussite

Le Meneur additionne les scores de chaque joueur ainsi que les bonus et malus collectifs. Il consulte la Table ci-dessous pour savoir si les Pilleurs sont victorieux... ou penauds !

Score	Victoire
Plus de 500 points	Triomphe légendaire
400 à 499 points	Merveilleuse réussite
300 à 399 points	Succès total
200 à 299 points	Beau palmarès
100 à 199 points	Maigre victoire
Score	Échec
50 à 99 points	Triste déconvenue
20 à 49 points	Échec lamentable
0 à 19 points	Ratage cuisant