

THE ADVENTURERS™

LA PYRAMIDE D'HORUS

RÈGLES DU JEU

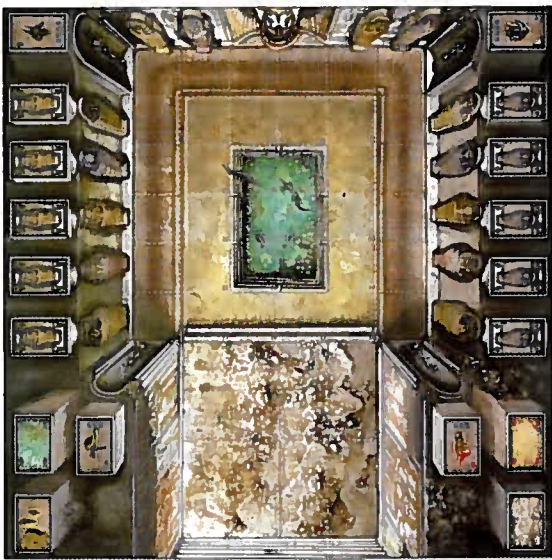
👁 BUT DU JEU 👁

Au beau milieu du désert égyptien, une ancienne pyramide vient d'être découverte. Des hiéroglyphes près de l'entrée indiquent qu'elle a été construite pour honorer Horus, le dieu à tête de faucon. Mais ils parlent également d'un culte vénérant Seth, le dieu maléfique. Huit aventuriers intrépides s'apprêtent à explorer les secrets de la pyramide... et ses dangers !

Chaque joueur incarne un des huit aventuriers, représentés dans le jeu par une figurine et une carte. Ces aventuriers expérimentés sont prêts à prendre tous les risques pour surmonter les dangers qui les attendent à l'intérieur de la Pyramide d'Horus et récupérer autant de reliques que possible. Le joueur dont l'aventurier ressort vivant avec le plus de trésors est le vainqueur.

👁 MATÉRIEL 👁

- 1 plateau de jeu



- 36 blocs de pierre



- 36 autocollants numérotés



Avant la première partie, appliquez les autocollants sous les blocs de pierre (1 autocollant par bloc).

- 8 figurines d'aventurier



- 3 figurines de momie

- 6 socles colorés

On utilise ces socles pour savoir à quel joueur appartient une figurine.



- 3 socles noirs

On utilise ces socles pour les figurines de momie.



- 5 dés colorés



- 8 cartes Aventurier avec une aide de jeu au dos et 4 cartes Aide de Jeu recto-verso.



- 18 cartes Fouille Rocaille

10 cartes Équipement

2 cartes fioles anti-venin 2 cartes Trousse de soins 2 cartes Pied-de-biche 2 cartes Udjats 2 Sacoches



3 cartes Serpent



5 cartes Collier

- 18 cartes Fouille Hededet



10 cartes Trésor 2 cartes Coffre 6 cartes Scorpion

- 18 cartes Fouille Sobek



2 cartes Coffre 10 cartes Trésor 6 cartes Crocodile

- 5 cartes Idole



1 idole Hededet



1 idole Sobek



1 idole Thoth



1 idole Anubis



1 idole Horus

- 1 carte Ankh



- 4 cartes Horus



- 5 cartes Anubis



- 5 cartes Toth



- 18 cartes Momie



- 8 cartes Bloc de Pierre



LES AVENTURIERS

Leurs capacités spéciales sont expliquées page 17.



David Gore : Canadien d'origine, ce grand baroudeur à la gâchette facile sillonne le globe depuis plus de 20 ans à la recherche de reliques du passé. Il est une sommité dans le milieu de l'archéologie moderne.

Capacité spéciale : Tir



Chantal Sarti : débrouillarde et sans gêne, cette jeune femme française rêve d'une renommée internationale et compte bien sur son don naturel à éviter les dangers pour arriver à ses fins.

Capacité spéciale : Esquive



Delroy Chartier : véritable montagne de muscles d'origine caribéenne, cet ancien mercenaire s'est reconverti dans la chasse aux trésors archéologiques par goût du risque et de l'aventure !

Capacité spéciale : Endurance



Abdel Wahab : érudit égyptien capable de déchiffrer n'importe quel hiéroglyphe, il fait régulièrement partie des expéditions archéologiques se déroulant dans son pays.

Capacité spéciale : Linguistique

Rasputin : mystique originaire des confins de la Sibérie, ce personnage étrange et envoûtant disposerait de pouvoirs surnaturels lui permettant de prédire (voire d'altérer) l'avenir.

Capacité spéciale : Prescience



Maki Watanabe : à la fois ninja et geisha des temps modernes, cette jeune femme japonaise possède des réflexes fulgurants et n'a bien sûr peur de rien ni de personne.

Capacité spéciale : Réflexes



José Ardila : très habile de ses mains, cet aventurier espagnol est un as du crochetage. Aucun coffre et aucune serrure ne lui a résisté bien longtemps.

Capacité spéciale : Crochetage



Edgar Rice : longtemps porté disparu, cet officier militaire sud-africain, père de Léa Rice et expert en crocodiles, vient mystérieusement de refaire surface à l'annonce de la découverte de la Pyramide d'Horus.

Capacité spéciale : Natation

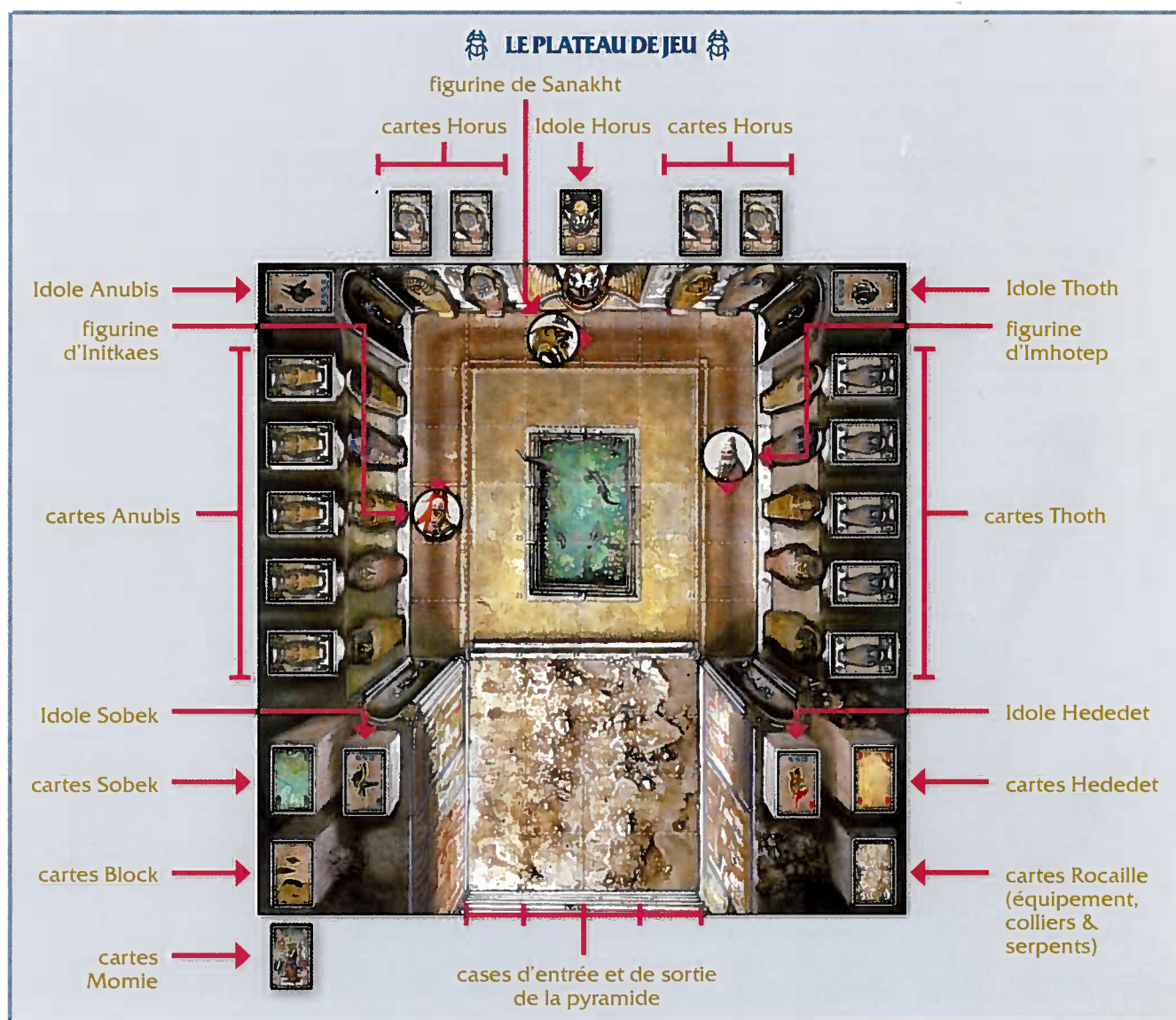


MISE EN PLACE

" La puissance physique n'est rien sans une bonne dose de sang froid. "

- Delroy Chartier

1. Placez le **plateau** au centre de la table et disposez dessus tous les éléments suivants (voir le schéma plus bas) :
2. Placez les trois **figurines Momie** sur leur case de départ dans la direction indiquée ci-dessous.
3. Placez les **5 cartes Idole**, idole face visible, à côté de leurs alcôves respectives.
4. Mélangez les **18 cartes Fouille Hededet** et placez-les face cachée sur la case prévue à cet effet du plateau pour créer le paquet Sable.
5. Mélangez les **18 cartes Fouille Sobek** et placez-les face cachée sur la case prévue à cet effet du plateau pour créer le paquet Eau.
6. Mélangez les **5 cartes Thoth** et placez-les aléatoirement face cachée sur les 5 emplacements prévus à cet effet du plateau.
7. Mélangez les **5 cartes Anubis** et placez-les aléatoirement face cachée sur les 5 emplacements prévus à cet effet du plateau.
8. Mélangez les **4 cartes Horus** et placez-les aléatoirement face cachée à côté du plateau (cf. schéma ci-dessous).
9. Mélangez les **18 cartes Fouille Rocaille** et placez-les face cachée sur la case prévue à cet effet du plateau.



10. Placez les **8 cartes Bloc** sur la case prévue à cet effet du plateau.
11. Placez les **18 cartes Momie** sur la table, à côté du plateau.
12. Laissez les **36 blocs numérotés** dans la boîte.
13. Donnez la carte Ankh et les cinq dés au joueur le plus jeune. Ce joueur est le Gardien des Dés. Ces objets représentent son statut de premier joueur et il les donnera au joueur à sa gauche à la fin du tour.
14. En commençant par le Gardien des Dés, chaque joueur choisit un aventurier et place la carte Personnage devant lui. Il prend la figurine correspondante et la place sur une des cases Entrée de la Pyramide.
15. Chaque joueur prend une autre carte Personnage (ou une carte Aide de Jeu réversible) et la place, face Aide de Jeu visible, sous sa carte Aventurier (cf. Position des Cartes Aventurier Après la Phase 1 page 7).

L'exploration de la pyramide peut maintenant commencer !



LA PYRAMIDE D'HORUS



Cette pyramide longtemps ensevelie par les sables vient d'être découverte lors de fouilles archéologiques effectuées sur le plateau calcaire d'Abou Rawash surplombant le delta du Nil. D'après les inscriptions hiéroglyphiques se trouvant à l'entrée de cette pyramide, elle aurait été érigée par le pharaon Sanakht au cours de la troisième dynastie (donc vers 2600 avant Jésus Christ) en l'honneur du dieu céleste à tête de faucon, Horus. D'autres divinités égyptiennes majeures telles que Thot, Anubis, Sobek et Hededet y seraient également vénérées. Une inscription assez surprenante évoque même le culte du dieu Seth. En plus d'un lieu de culte, les inscriptions semblent signifier que cette pyramide servirait également de sépulture au pharaon Sanakht, à son épouse Intkaes et à son architecte Imhotep qui, toujours d'après les inscriptions, » vivaient ici tous les trois pour l'éternité « !



LE TOUR DE JEU

" Le désert égyptien recèle bien des trésors qu'il faut parfois savoir laisser enfouis. "

- Abdel Wahab

Un tour de jeu se compose de 6 phases successives :

1. Détermination du Niveau de Charge et Blessure
2. Détermination du nombre d'actions
3. Réalisation des actions
4. Déplacement des momies
5. Chute d'un bloc de pierre
6. Changement de premier joueur

1. Ajuster le Niveau de Charge et de Blessure

Chaque joueur compte le nombre de blessures, trésors, idoles, et/ou équipement en sa possession et ajuste son Niveau de Charge et Blessure (NCB) en conséquence.

2. Déterminer le nombre d'actions

Le Gardien des Dés lance les cinq dés. Le nombre d'actions d'un joueur est égal au nombre de dés dont le résultat est **supérieur ou égal** à son NCB actuel.

3. Réaliser les actions

Les joueurs font des actions pour déplacer leurs aventuriers, chercher des trésors, ou ouvrir des sarcophages pour y prendre les trésors.

4. Déplacer les momies

Le Gardien des Dés lance les cinq dés et déplace chaque momie d'une case dans son couloir pour chaque résultat du dé supérieur ou égal à 3.

5. Placer un bloc de pierre

Le Gardien des Dés choisit au hasard un bloc de pierre dans la boîte et le place sur la case correspondante du plateau.

6. Passer les dés et la carte Ankh

Le Gardien des Dés passe la carte Ankh et les dés au joueur à sa gauche qui devient le premier joueur pour le tour suivant.

Une fois la carte passée, un nouveau tour commence.

1. Ajuster le Niveau de Charge et Blessure

Plus un aventurier est chargé (trésors, idoles et équipements) ou blessé, plus il est gêné dans ses actions. Son Niveau de Charge et Blessure (NCB) représente cela.

Dans cette pyramide, les blessures possibles sont de 5 types dans cette pyramide : morsure de serpent, piqûre de scorpion, morsure de crocodile, toucher de momie ou blessure occasionnée par la chute d'un bloc de pierre du plafond. Chaque blessure est représentée par une carte représentant le danger correspondant (serpent, scorpion, crocodile, momie ou bloc) avec un symbole dans chaque coin.

Durant cette phase, chaque joueur détermine simplement son NCB en comptant le nombre total de cartes Trésor, Idole, Équipement et Blessure étalées devant lui.

La NCB d'un joueur ne peut pas dépasser 12. En commençant par le Gardien des Dés, puis dans le sens horaire, chaque joueur peut choisir de défausser des cartes Trésor, Idole, et/ou Équipement avant de déterminer son NCB. Les cartes défaussées sont empilées à côté du plateau. Cette action gratuite permet au joueur de gérer son NCB.

Remarque : si à un moment donné, une action fait qu'un joueur dépasse un NCB de 12, ce joueur doit immédiatement défausser une carte Trésor, Idole, ou Équipement sinon l'action ne peut pas être effectuée.

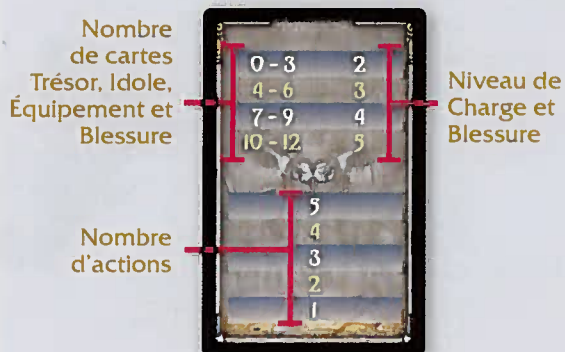
Important : les cartes Blessure ne peuvent en aucun cas être défaussées gratuitement au cours de cette phase. Seule l'utilisation d'une carte Équipement ou d'une capacité spéciale appropriée permet de s'en débarrasser (cf. Équipement page 16 et les Capacités Spéciales d'un Aventurier page 17).

Chaque joueur fait alors glisser vers le bas sa carte Aventurier en jeu sur le verso Aide de jeu de la carte Aventurier placée en dessous pour révéler son Niveau de Charge et Blessure du moment (voir Position des Cartes Aventurier).

POSITION DES CARTES AVENTURIER APRÈS LA PHASE 1



CARTE AIDE DE JEU



⚔ AJUSTEMENT DU NIVEAU DE CHARGE ET BLESSURE ⚔

Exemple : après plusieurs tours de jeu, David Gore a 6 cartes (4 trésors et 2 blessures donc un NCB de 3), Chantal Sarti en a 8 (5 trésors, 2 équipements et 1 blessure donc un NCB de 4) et Delroy Chartier seulement 3 (1 trésor, 1 idole et 1 blessure donc un NCB de 2). Les cartes Aventurier sont donc dans la situation suivante :



2. Déterminer le Nombre d'Actions

À chaque tour de jeu, le nombre d'actions dont dispose chaque joueur varie en fonction de son NCB du moment. Pour déterminer le nombre d'actions de chacun, le Gardien des Dés lance les 5 dés et chaque joueur compare son NCB avec les résultats des dés.

Le nombre d'actions de chaque joueur pour ce tour est égal au nombre de dés dont le résultat est **supérieur ou égal** à son Niveau de Charge et Blessure du moment.

Important : Si un aventurier a une ou plusieurs idoles devant lui, il ne tient pas compte des résultats des dés indiqués sur la carte Idole car il est maudit par les divinités associées à ces dés colorés (voir Malédiction page 13).

Chaque joueur fait alors glisser vers le haut sa carte Aventurier en jeu sur le verso Aide de jeu de sa carte Aventurier placée en dessous pour révéler cette fois-ci le nombre d'actions dont il dispose à ce tour (cf. Position des Cartes Aventurier Après la Phase 2 ci-dessous).

⚔ POSITION DES CARTES AVENTURIER APRÈS LA PHASE 2 ⚔



NOMBRE D'ACTIONS

Exemple : Les résultats des 5 dés sont , , , , et . En reprenant l'exemple précédent, David Gore (NCB=3) pourra faire 4 actions (grâce aux , , , et), Chantal Sarti (NCB=4) ne pourra en faire que 2 (grâce aux et) et Delroy (NCB=2) pourrait normalement en faire 5 (grâce aux , , , , et). Toutefois, puisqu'il transporte une idole (celle de Sobek associée au dé vert), il est maudit par Sobek et ne tient donc pas compte du résultat du dé vert, à savoir un . Il ne pourra donc faire que 4 actions à ce tour. Les cartes Aventurier sont désormais dans la situation suivante :

Remarque : dans cet exemple, un joueur avec un NCB de 5 n'aurait pas d'actions à ce tour car les résultats des dés sont inférieurs à son NCB.



3. Réaliser les Actions

En commençant par le Gardien des Dés, puis dans le sens horaire, chaque joueur va pouvoir effectuer toutes les actions possibles. Les différentes actions possibles peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre et autant de fois que souhaité, dans la limite du nombre d'actions pour ce tour. Les joueurs peuvent si besoin tenir le compte de leurs actions restantes en faisant glisser d'un cran vers le bas leur carte Aventurier en jeu sur leur Aide de jeu après chaque action effectuée. Un joueur n'est pas forcé d'effectuer toutes ses actions à chaque tour mais c'est presque toujours une bonne idée !

Il y a toujours deux actions de base qu'un joueur peut réaliser :

Déplacement

Les joueurs peuvent déplacer leur aventurier d'une case vers une autre case adjacente en franchissant une ligne pointillée. Les lignes continues sont infranchissables. Les déplacements en diagonale sont formellement interdits. Les aventuriers peuvent s'arrêter (ou traverser) sur une case occupée par d'autres aventuriers et/ou momies (cf. toucher de la momie page 15).

Fouille

Le joueur pioche la première carte du paquet correspondant en fonction du lieu où se trouve l'aventurier :

- Si l'aventurier est dans la Tanière des Cobras, il pioche la première carte du paquet Rocaille.
- Si l'aventurier est dans la Fosse des Scorpions, il pioche la première carte du paquet Sable.
- Si l'aventurier est dans le Bassin des Crocodiles, il pioche la première carte du paquet Eau.

Ensuite il révèle brièvement la carte piochée aux autres joueurs, avant de la placer devant lui dans les positions suivantes, selon le type de la carte :

- Si c'est une carte Trésor ou Coffre, il la place face cachée.
- Si c'est une carte Équipement ou une carte Serpent, Scorpion, ou Crocodile, il la place face visible.

L'action Fouille ne peut pas être effectuée dans le Couloir des Momies (voir page 14 pour les actions possibles à cet endroit).

Exemple : David Gore, est dans la Tanière des Cobras, et il peut effectuer 4 actions à ce tour. Il décide de commencer par fouiller la case sur laquelle il se trouve (1^{ère} action) et prend donc la première carte du paquet Rocaille et la montre brièvement aux autres aventuriers avant de la placer face cachée devant lui puisqu'il s'agit d'un trésor. Content de sa trouvaille, il choisit de continuer à fouiller le même emplacement (2^{ème} action) en piochant une nouvelle carte Rocaille qu'il montre brièvement aux autres aventuriers avant de la placer cette fois-ci face visible devant lui puisqu'il s'agit d'un équipement (pied-de-biche). Décidément en veine, il décide de continuer à fouiller (3^{ème} action) mais il tombe cette fois-ci sur un cobra. Il place cette carte face visible devant lui pour signifier qu'il vient d'être mordu par ce cobra, morsure qui le pénalisera jusqu'à la fin de la partie sauf s'il parvient à trouver une fiole anti-venin. Dépit, il préfère ne plus prendre trop de risque pour ce tour donc il décide d'avancer d'une case (4^{ème} et dernière action) en direction du bassin.



LA TANIÈRE DES COBRAS

" Cette pyramide est mon ticket pour la célébrité ! "

- Chantal Sarti



Cette ancienne antichambre fastueuse a eu le temps de tomber en ruine depuis que la pyramide a été ensevelie par le sable du désert égyptien. Bien que son sol soit à présent jonché de pierres et de gravats, il est encore possible de trouver dans toute cette rocaille quelques trésors de faibles importances (colliers de prêtre) mais aussi et surtout de l'équipement abandonné sur place par les membres de précédentes expéditions archéologiques. Malheureusement pour les aventuriers, des cobras particulièrement venimeux ont élu domicile au beau milieu de ces rochers donc mieux vaut ne pas les déranger.



LE BASSIN DES CROCODILES

" Regardez toujours un crocodile droit dans les yeux et tout se passera bien. "

- Edgar Rice



Ce bassin central est dédié au culte de Sobek, le dieu égyptien à tête de crocodile. De nombreuses offrandes y étaient jetées et même si les récupérer au fond du bassin n'est à priori pas bien difficile, elles sont malheureusement toujours protégées par de nombreux crocodiles, ce qui rend leur récupération bien plus périlleuse !

LE COULOIR DES MOMIES

"À moi le contenu des sarcophages, à moi les idoles sacrées !"

- José Ardila



Par delà le sable et le bassin se trouve une sorte de long couloir divisé en trois tronçons, chaque tronçon étant associé à une divinité égyptienne bien précise, à savoir Anubis le dieu à tête de chacal, Thot le dieu à tête d'ibis et Horus le dieu à tête de faucon. De nombreux sarcophages recelant d'incalculables trésors archéologiques sont encastrés dans les murs de ce couloir et quelques alcôves renfermant de précieuses idoles à l'effigie des cinq divinités vénérées dans cette pyramide (à savoir les trois précédemment citées plus Sobek et Hedetet) s'y trouvent également. Mais ce n'est pas tout, car trois momies, à savoir Inithkaes, Sanakht et Imhotep, arpentent ce couloir inlassablement depuis des millénaires et il ne vaut mieux pas croiser leur chemin sous peine de finir comme elles à errer sans but.



LA FOSSE AUX SCORPIONS

"Je suis plus vive qu'une piqûre de scorpion."

- Maki Watanabe



Une longue bande de sable entourant le bassin central servait à priori de lieu de prières aux adorateurs de la déesse scorpion Hedetet, ce qui explique pourquoi ces tas de sables recèlent de bijoux précieux mais aussi pourquoi ils sont infestés de scorpions rouges !



4. Déplacement des Momies

“ J'espère que personne ici n'a peur des momies ! ”

- David Gore

À cette phase de jeu, le Gardien des Dés est chargé de déplacer les trois momies. Pour ce faire, il lance les 5 dés en sa possession et avance chaque momie d'une case dans son tronçon de couloir pour chaque résultat de dé supérieur ou égal à 3, ce qui fait osciller leur déplacement de 0 à 5 cases par tour.

À noter qu'une momie avance toujours droit devant elle (donc en fonction de l'orientation de sa figurine) et se « cogne » puis repart dans la direction opposée dès qu'elle rencontre un mur. Par conséquent, une momie reste toujours dans son tronçon de couloir initial (de 6 cases de longueur) mais peut très bien se retrouver à un moment donné sur la même « case de coin » que l'une des deux autres momies. De plus, le fait de se « retourner » pour repartir dans la direction opposée ne compte pas comme un déplacement donc une momie doit bien parcourir une case par résultat de dé supérieur ou égal à 4 (cf. l'exemple ci-dessous).

🛡️ DÉPLACEMENT DES MOMIES 🛡️

Exemple : le Gardien des Dés lance les 5 dés pour le déplacement des momies. Les résultats des dés sont 1, 2, 3, 4 et 5. Chaque momie va se déplacer de 3 cases dans son tronçon de couloir car il y a trois dés de 4 ou plus.



Tout comme les deux autres momies, Imhotep doit avancer de 3 cases mais il se cogne dans un mur après son premier déplacement donc il repart dans la direction opposée en s'éloignant de ce mur d'une case après son deuxième déplacement. Il doit faire demi-tour et s'éloigne d'une case du mur avec son troisième déplacement.

5. Placer un Bloc de Pierre

“ Je ne crains pas le danger, je le pressens. ”

- Rasputin

Lors de cette phase de jeu, le Gardien des Dés choisit au hasard un bloc de pierre parmi ceux restants dans le fond de la boîte et annonce à voix haute le numéro qui s'y trouve. Il le place alors sur le plateau sur la case numérotée correspondante.

Si un aventurier se trouve sur la case où vient de tomber ce bloc de pierre, il doit immédiatement sauter (c'est un déplacement gratuit) sur une case adjacente au choix du joueur (jamais en diagonale donc 4 possibilités) afin d'éviter de se retrouver écrasé par cet énorme bloc de pierre tombant du plafond. Il prend toutefois une carte Bloc et la place devant lui pour indiquer qu'il a été blessé par la chute de ce bloc de pierre. Cette blessure pourra cependant être soignée.

Si un aventurier se retrouve coincé par un mur ou des blocs de pierre (le déplacement en diagonale étant formellement interdit), il est « bloqué » à tout jamais et l'exploration de cette pyramide s'arrête là pour lui !

Quand un bloc de pierre tombe du plafond, il reste sur cette case jusqu'à la fin de la partie (cf. Sceller la Pyramide page 16). Les aventuriers ne peuvent pas entrer dans une case contenant un bloc de pierre.

6. Passer les Dés et la carte Ankh

Le Gardien des Dés passe la carte Ankh et les dés au joueur à sa gauche. Ce joueur devient le nouveau Gardien des Dés et sera le premier joueur du prochain tour.



Victoire

À la fin de la partie, lorsqu'il n'y a plus aucun aventurier à l'intérieur de la pyramide. Ou lorsque les blocs de pierre en ont condamné définitivement la seule issue, y emprisonnant à jamais les retardataires. Chaque joueur ayant réussi à sortir sain et sauf fait la somme des valeurs des cartes Trésor et Idole en sa possession, somme à laquelle il ajoute un éventuel bonus.



Bonus de Diversité

Si un aventurier a rapporté des trésors et/ou des idoles liés à au moins une des 5 divinités représentées dans la pyramide (à savoir Horus, Thot, Anubis, Sobek ou Hedetet), il gagne un bonus de diversité. La valeur de ce bonus dépend du nombre de dieux associés aux trésors et/ou des idoles en possession du joueur :

- **+0** pour les Trésors **Collier** et **Coffre**
- **+1** pour des trésors et/ou idoles d'**une divinité**
- **+3** pour des trésors et/ou idoles de **deux divinités différentes**
- **+6** pour des trésors et/ou idoles de **trois divinités différentes**
- **+10** pour des trésors et/ou idoles de **quatre divinités différentes**
- **+15** pour des trésors et/ou idoles de **cinq divinités différentes**

Si un aventurier s'échappe sans aucun trésor et/ou idole liés à ces 5 divinités, il ne bénéficie d'aucun bonus particulier. Les colliers et les coffres ne sont pas associés aux dieux.

Coffres

Pour déterminer la valeur d'un trésor à l'intérieur d'un coffre, on lance un dé une fois que l'aventurier transportant ce coffre est sorti de la pyramide. La valeur de ce trésor est égale au résultat du dé.



Le joueur dont l'aventurier est sorti vivant de la pyramide et qui a les objets ayant le plus de valeur archéologique au total (bonus de diversité et coffres éventuels compris) gagne la partie. En cas d'égalité, si un des joueurs ex-æquo a réussi à rapporter l'idole d'Horus, il a gagné. Sinon, les joueurs ex-æquo partagent la victoire !

Il est possible qu'aucun aventurier ne réussisse à sortir de la pyramide à temps. Dans ce cas, tous les joueurs ont perdu et les momies (bien aidées par les blocs de pierre) gagnent la partie !





RÈGLES ADDITIONNELLES



LE COULOIR DES MOMIES

Dans ce couloir, en plus de l'action de déplacement, les joueurs peuvent réaliser trois autres actions spécifiques à cet endroit : ouvrir un sarcophage, prendre le trésor d'un sarcophage ouvert, ou tenter d'ouvrir une alcôve pour s'emparer de l'idole qu'elle renferme.

Ouvrir un Sarcophage

Ouvrir un sarcophage coûte une action, et l'aventurier doit être dans la case de couloir à côté des cartes Anubis, Thot ou Horus. Le joueur retourne face visible la carte adjacente afin de révéler la valeur du trésor caché. Cette carte Trésor est désormais visible de tous et peut être prise par n'importe quel aventurier.

Prendre un Trésor

Quand un aventurier est sur une case adjacente à une carte **avec le trésor face visible**, le joueur peut dépenser une action pour prendre la carte Trésor et la placer face cachée devant lui.

C'est une action indépendante de l'ouverture d'un sarcophage.

Exemple : Chantal Sarti se trouve à présent dans le couloir des momies du côté des sarcophages liés à Anubis. Elle dispose de 2 actions à ce tour et elle décide d'ouvrir le sarcophage devant lequel elle se trouve (1^{ère} action) en retournant la carte Anubis correspondante face trésor visible puis elle choisit de prendre ce trésor (2^{ème} action) car il s'agit d'une magnifique statue de chat.

Ouvrir une Alcôve

Pour crocheter la serrure qui protège une des cinq idoles nichées dans les alcôves de la pyramide, l'aventurier doit se trouver sur la case adjacente à l'alcôve. Pour obtenir l'idole d'Horus, l'aventurier doit être sur une des deux cases devant l'alcôve d'Horus. Ce joueur lance alors les 5 dés pour tenter d'obtenir tous les résultats figurant sur les faces de dés représentés directement sur la carte Idole.

Pour récupérer les idoles de Sobek ou d'Hedetet, le joueur doit avoir au moins un , un , un avec les cinq dés.

Pour récupérer les idoles de Thoth ou d'Anubis, le joueur doit avoir au moins un , un , un , un avec les cinq dés.

Pour récupérer l'idole d'Horus, le joueur doit obtenir un , un , un , un avec les cinq dés.

Si un seul jet de dés ne suffit pas, le joueur peut effectuer une autre action (s'il lui en reste encore à ce tour) pour relancer tout ou partie des dés afin d'obtenir la combinaison demandée (puis encore une autre si besoin et ainsi de suite jusqu'à épuisement de ses actions). Si la combinaison requise est finalement obtenue, le joueur prend alors la carte Idole de l'alcôve concernée sans que cela ne lui demande une action supplémentaire et la place devant lui face "dé maudit" visible à côté des cartes déjà en sa possession (voir malédiction page 15). Les résultats des lancers de dés successifs ne peuvent pas être conservés d'un tour sur l'autre ni d'un joueur à un autre au cours d'un même tour.

Exemple : Delroy se trouve devant l'alcôve de Sobek, il a la possibilité de tenter de l'ouvrir pour s'emparer de l'idole qui s'y trouve. Il dispose de 3 actions à ce tour et décide de crocheter la serrure protégeant cette idole. Il lance les 5 dés (1^{ère} action) et obtient un , , et . Il lui manque le et décide de relancer (2^{ème} action) les , et . Il obtient finalement , et . Sa tentative de crochetage est un succès puisqu'il a bien désormais les , et requis pour ouvrir l'alcôve. Il s'empare de l'idole de valeur mais est à présent maudit par Sobek. Le joueur utilise sa 3^{ème} et dernière action pour se déplacer sur la case de couloir voisine pour se préparer à ouvrir un sarcophage au tour suivant.



LE TOUCHER DE LA MOMIE

Une momie blesse un aventurier si, à n'importe quel moment durant un tour, un aventurier est dans la même case qu'une momie.

Cela peut se produire d'une de ces quatre façons :

- Un joueur déplace volontairement son aventurier sur une case occupée par une momie.
- Une momie se déplace dans une case occupée par un aventurier.
- Un aventurier et une momie restent dans la même case d'un tour à l'autre.
- Un aventurier se déplace sur la case d'une momie en réaction à la chute d'un bloc de pierre.

Le joueur qui contrôle l'aventurier doit prendre une carte Momie qu'il place devant lui. Cette carte est considérée comme une carte Blessure. Mais contrairement aux blessures normales, rien ne semble pouvoir contrer les effets dégénérescents de ce toucher surnaturel (aucun remède connu à ce jour). Une blessure de momie est permanente et ne peut pas être défaussée ou retirée en aucune façon pour le reste de la partie.

Important : si plusieurs aventuriers se retrouvent au même moment sur la même case qu'une momie, ils sont tous affectés par son toucher et prennent donc tous une carte Momie. Si plusieurs momies occupent la même case qu'un aventurier, ce dernier pioche une carte Momie par momie présente dans sa case.



Si une momie blesse un aventurier ayant déjà 12 cartes devant lui (trésor, idole, équipement et/ou blessure), le joueur est obligé de défausser immédiatement une de ses cartes Trésor, Idole ou Équipement pour "faire une place" à la carte Momie qu'il doit forcément prendre. Si malheureusement il n'a plus une seule carte à défausser car il a déjà 12 cartes Blessure devant lui, ce toucher le transforme alors en momie et sa figurine se comporte désormais sur le plateau comme une nouvelle momie ! Bref, c'est la fin de l'aventure pour lui !



LA MALÉDICTION

Quand un joueur réussit à s'emparer d'une idole, il prend la carte correspondante et la place face "dé maudit" visible à côté des cartes déjà en sa possession. Cela signifie qu'il est à présent maudit par le dieu représenté sur cette idole et qu'il ne peut donc plus prendre en compte le dé coloré concerné (celui qui est barré sur sa carte Idole) lors de la phase de détermination du nombre d'action. Il doit ignorer le résultat de ce dé lors du lancer effectué à cette phase pour déterminer son propre nombre d'actions (cela n'a pas d'influence sur les autres aventuriers).

Important : si un joueur possède plusieurs idoles, l'aventurier est maudit par toutes ces divinités à la fois. Il doit donc ignorer les résultats de tous les dés maudits visibles sur les cartes Idole en sa possession.

Remarque : une carte Idole peut très bien être défaussée au même titre qu'une carte Trésor ou Équipement (cf; page 7). Ceci peut se faire lors de la phase de détermination du Niveau de Charge et Blessure afin de se débarrasser d'une carte "encombrante" bien sûr mais aussi et surtout de la terrible malédiction qui y est rattachée !

Important : quand un joueur acquiert l'idole d'Horus, en plus d'être maudit il doit prendre au hasard un bloc de pierre dans la boîte et le placer sur la case du plateau correspondant à son numéro. On applique les effets de la chute du bloc (comme décrit en page 12).

SCELLER LA PYRAMIDE

L'architecte, Imhotep, a consacré le plafond de la pyramide à Seth, la divinité du chaos et du tonnerre, l'ennemi juré d'Horus. Seth n'apprécie pas l'intrusion des aventuriers et tente d'emprisonner les intrus à l'intérieur.

Si une partie de la pyramide a été barrée par la chute de pierres mais qu'un aventurier a toujours une possibilité de quitter la pyramide, il continue de jouer. Mais si la chute de pierres a rendu la sortie d'un aventurier impossible, il est piégé pour l'éternité ! Mais personne ne sait de combien de temps disposent les aventuriers pour explorer la pyramide.

SCELLER LA PYRAMIDE



Le prochain bloc de pierre qui tombe du plafond est le numéro 15, qui, avec les blocs déjà tombés, scelle la Tanière du Cobra. Seul David Gore peut encore espérer s'évader de la pyramide alors que les autres sont scellés à l'intérieur pour toujours !



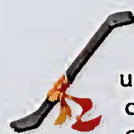
ÉQUIPEMENT

Les cartes Équipement ne se trouvent que dans la Tanière des Cobras. À l'exception de la Sacoche, chaque équipement ne peut être utilisé qu'une fois, la carte devant être défaussée après usage.



Fiolle anti-venin : un joueur peut défausser cette carte pour défausser une carte Scorpion ou Serpent.

Sacoche : le propriétaire de la sacoche peut y placer jusqu'à deux trésors en plaçant les cartes Trésor sur la carte Sacoche. On ne peut pas y placer d'idole. Quels que soient les trésors à l'intérieur de la sacoche, la sacoche compte toujours comme une carte pour le NCB. La carte Sacoche n'est pas défaussée quand elle est utilisée, mais elle peut être défaussée avant de déterminer le NCB.



Pied-de-biche : un joueur peut défausser cette carte pour remplacer un dé manquant lors d'une tentative de crochetage pour compléter la combinaison demandée. Un pied-de-biche ne fonctionne que pour un seul résultat de dé, les autres valeurs doivent être obtenues normalement !

Trousse de soins : un joueur peut défausser cette carte pour défausser une carte Crocodile ou Bloc.



Udjat : Ce médaillon sacré représentant l'œil d'Horus permet de pressentir à l'avance quel bloc de pierre va tomber en fin de tour et même de le changer pour un autre. Le joueur peut défausser cette carte pour prendre alors un bloc de pierre au hasard et regarder son numéro en secret. Il décide de le poser à côté du plateau pour signifier que ce sera bien ce bloc qui tombera en phase 5, ou il le repose dans la boîte de jeu et en prend un autre à la place mais sans regarder son numéro cette fois-ci puis pose ce dernier à côté du plateau pour signifier que ce sera finalement ce bloc qui tombera en phase 5 de ce tour. Si lors d'un tour, un joueur a déjà défaussé une carte Udjat ou utilisé la capacité prescience d'un aventurier, on ne peut pas défausser d'autres cartes Udjat à ce tour.

CAPACITÉS SPÉCIALES D'UN AVENTURIER

Pour utiliser la capacité spéciale de son Aventurier, un joueur doit l'annoncer au moment approprié puis pivoter sa carte Aventurier en jeu tête en bas pour signifier qu'il l'a utilisée (il ne peut donc plus avoir recours à cette capacité spéciale jusqu'à la fin de la partie).



Crochetage : après avoir lancé les dés lors d'une tentative de crochetage, s'il manque un seul **chiffre** pour réussir la combinaison, le joueur peut utiliser cette capacité pour réussir le crochetage. Il ne peut le faire que pour remplacer un **chiffre**. Les autres chiffres devant être obtenus normalement.



Endurance : après l'ajustement de NCB en phase 1, l'aventurier peut utiliser cette capacité pour diminuer de 1 son NCB pour le reste du tour en cours.



Esquive : l'aventurier peut éviter la blessure due à la chute d'un bloc de pierre. Si l'aventurier se trouve sur la case où tombe un bloc de pierre, il ne prend pas de carte Bloc. Par contre, il doit toujours sauter immédiatement sur une case adjacente pour ne pas finir écrasé.



Linguistique : l'aventurier peut déchiffrer les hiéroglyphes inscrits sur n'importe quel sarcophage afin de déterminer son contenu avant même de l'ouvrir. Le joueur qui utilise cette capacité peut donc (une seule fois dans la partie bien sûr) regarder en secret la valeur du trésor de la carte Sarcophage (liée à Anubis, Thot ou Horus) placée en vis-à-vis de la case sur laquelle se trouve sa figurine puis il doit la remettre à sa place face valeur cachée. Par contre, cela ne l'exempte pas d'utiliser une action pour ouvrir ce sarcophage puis une autre pour prendre le trésor qui s'y trouve si ce dernier l'intéresse.



Natation : cet aventurier peut éviter de se faire mordre par un crocodile. Quand le joueur pioche une carte Crocodile, il peut utiliser cette capacité pour défausser cette carte.



Prescience : l'aventurier peut pressentir quel bloc de pierre va tomber en fin de tour et même tenter de le changer. Le joueur qui utilise cette capacité prend alors un bloc de pierre au hasard, regarde son numéro en secret. Il le pose à côté du plateau pour signifier que ce sera bien ce bloc qui tombera en phase 5, ou il le repose dans la boîte de jeu et en prend un autre à la place **mais sans regarder son numéro** cette fois-ci puis pose ce dernier à côté du plateau pour signifier que ce sera finalement ce bloc qui tombera en phase 5 de ce tour.

Si lors de ce tour, un joueur a déjà défaussé une carte Udjat, cette capacité ne peut pas être utilisée à ce tour.



Réflexes : l'aventurier peut éviter in extremis la piqûre d'un scorpion ou la morsure d'un cobra. Quand le joueur reçoit une carte Scorpion ou Serpent, il peut utiliser cette capacité pour la défausser immédiatement.



Tir : si l'aventurier est sur une case adjacente à une momie, il peut tirer dessus à bout portant. La momie est alors couchée dans sa case. Cette momie perd sa faculté de blesser les aventuriers quand elle est à terre. Elle ne se déplacera pas en phase 4 mais par contre, elle se relèvera comme si de rien n'était à cette phase (sa figurine devra alors être remise en position verticale) et elle peut blesser quiconque se trouverait sur sa case à ce moment là. Elle se déplacera normalement au tour suivant.

VARIANTES

CASES DE DÉPART ALTERNATIVES POUR LES MOMIES

On place les momies sur les cases de départ alternatives qui sont différentes de celles indiquées sur le schéma de mise en place page 5. Chaque momie se déplace toujours dans sa section de couloir.

SECRET TOTAL

Pour un jeu plus stratégique, toutes les cartes Blessure et Trésor restent cachées. Quand un joueur effectue une action Fouille, il **ne révèle pas la carte** aux autres joueurs et la place aussitôt face cachée, si ce sont des cartes Blessure ou Trésor.

CRÉDITS

Équipe Dust Games

Auteurs du jeu

Frédéric Henry et Guillaume Blossier

Producteur exécutif

David Preti

Création graphique

Goulven Quentel

Illustrateur

Edouard Guiton

Couleurs

Miguel Coimbra

Plateau

Nicolas Fructus

Sculpteur

Juan Navarro Perez

Maquette

William Niebling

Équipe Fantasy Flight Games

Producteurs

Christopher Hosch et Steven Kimball

Responsable de production

Eric Knight

Auteur de jeu exécutif

Corey Konieczka

Producteur exécutif

Michael Hurley

Éditeur

Christian T. Petersen

Équipe Edge France

Traduction et Relecture

Fred Bizet et Stéphane Bogard

Mise en page

Edge Studio

Dust Games Limited aimerait remercier :

Madia Camara, Noémie Pinault, Pierre Pinault, Pierrick Garnier, Robert Béranger, Stéphane Charles, Tiphonie Hommet, Grouik, Christophe Kuhner, Boris Thubert, Thomas Lajeunesse, Itaï Perez, Pierre Cothenet, Jacques Pecreaux et Renaud Depont.

© 2011 Dust Games Ltd. Hong Kong, tous droits réservés. © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. *The Adventurers : La Pyramide d'Horus*, Fantasy Flight Games et son logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

edge



LE TOUR DE JEU

1. Ajuster le Niveau de Charge et Blessure
2. Déterminer le nombre d'actions
3. Réaliser les actions
4. Déplacer les momies
5. Placer un bloc de pierre
6. Passer la carte Ankh et les dés

TENTATIVES DE CROCHETAGE

Idoles Hededet ou Sobek : [1], [2], et [3] sur les 5 dés.

Idoles Thoth ou Anubis : [1], [2], [3] et [4] sur les 5 dés.

Idole Horus : [1], [2], [3], [4] et [5] sur les 5 dés.

NOMBRE D'ACTIONS

Lancez 5 dés. Le nombre d'actions de chaque joueur est le nombre de dés dont le résultat est **supérieur ou égal** à son NCB actuel.

Si un joueur a des idoles, il ne reçoit pas d'action des dés correspondants aux dés colorés de ses cartes Idole.

DÉPLACEMENT DES MOMIES

Lancez 5 dés. Avancez d'une case chaque momie dans son couloir pour chaque dé **supérieur ou égal** à [2].

ACTIONS POSSIBLES DANS CHAQUE ZONE

Tanière des Cobras : Déplacement ou Fouille.

Fosse des Scorpions : Déplacement ou Fouille.

Bassin des Crocodiles : Déplacement ou Fouille.

Couloir des Momies : Déplacement, Ouvrir un sarcophage, Prendre un Trésor d'un sarcophage ouvert, ou Crocheter une Serrure.

POINT DE VICTOIRE BONUS DE DIVERSITÉ

- +0 pour les Trésors **Collier** et **Coffre**
- +1 pour des trésors et/ou idoles d'**une divinité**
- +3 pour des trésors et/ou idoles de **deux divinités différentes**
- +6 pour des trésors et/ou idoles de **trois divinités différentes**
- +10 pour des trésors et/ou idoles de **quatre divinités différentes**
- +15 pour des trésors et/ou idoles de **cinq divinités différentes**

