



# LES RUINES PERDUES DE NARAK (IELLO)

LUDOVox.FR  
LA VOIX DES JEUNEURS

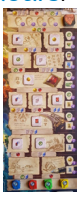


PLACEZ VOS ARCHÉOLOGUES POUR DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX SITES, COMBATTEZ LES GARDIENS ET RÉCUPÉREZ LES FRAGMENTS DES RUINES DE NARAK. ÉQUIPEZ-VOUS DES BONS OBJETS POUR EXPLORER LA JUNGLE EN QUÊTE DE PRÉCIEUX ARTEFACTS ET POURSUIVEZ VOS RECHERCHES POUR DÉCOUVRIR LE TEMPLE PERDU DE NARAK.

## 1 / MISE EN PLACE

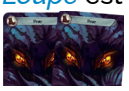
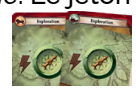
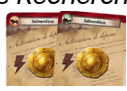


- Formez une pioche avec les cartes **Artefact** face **cachée**, puis placez-la sur l'emplacement indiqué en **haut à gauche**.
- Formez une pioche avec les cartes **Peur**, puis placez-la sur l'emplacement indiqué en haut au **centre**.
- Formez une pioche avec les cartes **Objet** face **cachée**, puis placez-la sur l'emplacement indiqué en haut à **droite**.
- Placez la **première** carte **Artefact** tout à **gauche** de la ligne de carte.
- Placez les **5 premières** cartes de la pioche **Objet** à la suite de la carte **Artefact** pour **compléter** la ligne de carte.
- Placez le **Sceptre lunaire** de façon à **séparer** la carte **Artefact** des 5 cartes **Objet**.
- Mélangez les tuiles **Idoles** et placez-les sur les **différents** niveaux du plateau :
  - Chaque **Site** de la **région I** reçoit 1 **Idole** face visible.
  - Chaque **Site** de la **région II** reçoit 1 **Idole** face visible et 1 **Idole** face cachées, posée côte à côte.
- Placez les tuiles **Obstacle** selon le nombre de joueurs :
  - Dans une partie à **4 joueurs**, n'utilisez aucune tuile **Obstacle**.
  - Dans une partie à **3 joueurs**, condamnez 3 emplacements . Retournez 3 tuiles **Obstacle** pour connaître les lieux concernés par la pose de ces tuiles.
  - Dans une partie à **2 joueurs**, condamnez les 5 emplacements .
- En haut de la **Piste de recherche**, formez une **pyramide** avec les tuiles **Temple**. Séparez les tuiles selon leur valeur et disposez-les sur leurs emplacements respectifs. Pour chaque pile, disposez **autant** de jetons que de **joueurs**.
- Mélangez les tuiles **bonus** de **Recherche** et placez-en **autant** qu'il y a de joueurs, face **cachée**, sur l'emplacement le plus **haut** de la **Piste de recherche**. Placez les tuiles **restantes**, face **visible**, selon le nombre de **joueurs**, sur les **différents emplacements** de la **Piste de recherche**.
- Placez les différentes ressources sur leurs emplacements respectifs en bas à gauche du plateau.
- Mélangez les **tuiles Site** marquées d'un puis placez-les face **cachée** sur leur emplacement en bas à droite du plateau. Faites de même avec les tuiles de niveau .
- Tournez toutes les tuiles **Assistant** face **argentée** visible. Mélangez-les aléatoirement, puis formez 3 piles de 4 tuiles. Placez-les sur leur emplacement, sous la **Piste de recherche**.



### Chaque joueur reçoit :

- Un **plateau** individuel.
- 2 **jetons Recherche** différents à placer sur l'une des cases de départ de la piste **Recherche**. Le jeton **Loupe** est posé sur le jeton **Calepin**.
- Une main de 6 cartes, composée de 2 cartes **Subvention**, 2 cartes **Exploration** et de 2 cartes **Peur**.
- Déterminez un **premier joueur** et donnez à celui-ci 2 **Pièces**. Le **2e joueur** reçoit 1 **Pièce** et une **Boussole**, le **3e** 2 **Pièces** et une **Boussole** et le **dernier** 1 **Pièce** et 2 **Boussoles**.



## 2 / TOUR DE JEU



APRÈS AVOIR PIOCHÉ EN DÉBUT DE MANCHE 5 CARTES, LES JOUEURS JOUENT À TOUR DE RÔLE UNE ACTION PRINCIPALE ET AUTANT D'ACTIONS GRATUITES DÉSIRÉES. QUAND TOUS LES JOUEURS ONT PASSÉ, PRÉPAREZ UNE NOUVELLE MANCHE.

### PIOCHER 5 CARTES

En début de manche, vous devez compléter votre main à 5 cartes. À la 1ère manche, piochez 5 cartes parmi vos 6 cartes de départ préalablement mélangées

### FAIRE UNE ACTION PRINCIPALE (1 SEULE FOIS PAR TOUR)

#### EXCAVER UN SITE

- Placez l'un de vos 2 **Archéologues** un **Site libre** du plateau.
- Payez le **coût** indiqué sur l'emplacement du **Site** en dépensant une ou plusieurs **cartes** de votre main portant le symbole demandé (**Chaussure/Bateau/Voiture/Avion**). Il est toujours possible de dépenser une valeur de **Déplacement supérieure** ou de dépenser **deux sous** pour affréter un **Avion** et payer son **Déplacement**.
- La carte ainsi dépensée n'est utilisée **que** pour son **icône Déplacement**.
- Enfin, recevez le **bonus** associé à ce **Site**.



#### DÉCOUVRIR UN NOUVEAU SITE

- Vous pouvez découvrir un **Site** de niveau ou de niveau en dépensant un nombre de **Boussoles** correspondant au niveau. **L'ensemble** des joueurs n'aura plus besoin de dépenser des **Boussoles** pour retourner plus tard sur **ce Site**.



- Déplacez alors l'un de vos **Archéologues** depuis votre choix sans oublier de payer le **coût** de **Déplacement** indiqué sur le **Site**.
- Récupérez le ou les jetons **Idole** présents sur le **Site** et résolvez **immédiatement** les effets de ceux face **visible**.
- Prenez la 1ère **tuile** de la pioche du **niveau** du **Site** découvert et déposez-la sur le **Site concerné**. Le **Site** est maintenant découvert, vous pouvez bénéficier du **bonus affiché** sur la tuile.
- Piochez une tuile **Gardien** et placez-la face visible sur la tuile **Site**.

## MAÎTRISER UN GARDIEN

- Si à la **fin** de la manche, vous n'avez pas réussi à maîtriser le **Gardien** se trouvant sur le **Site** occupé par votre **Archéologue**, vous piochez une carte **Peur** avant de récupérer votre pion.
- Vous devez avoir un **Archéologue** (ou en posez un) **sur** le **Site** pour maîtriser un **Gardien**. Payez alors le **coût** indiqué sur la tuile **Gardien** et récupérez la tuile **devant vous**.
- Une **seule fois** dans la partie, vous pouvez utiliser la **Faveur** (coin supérieur gauche) du **Gardien** que vous avez maîtrisé en retournant la tuile **Gardien**.



## ACHETER UNE CARTE

- **OBJET**
  - Choisissez un **Objet** dans la liste des cartes **Objet** disponible sur le plateau. Payez le coût indiqué sur la carte.
  - Placez l'**Objet** face cachée **sous** votre pioche. Complétez la rangée de cartes en **décalant** les cartes restantes vers la **gauche** puis rajoutez une nouvelle carte.
- **ARTEFACT**
  - Choisissez un **Artefact** dans la liste des cartes **Artefact** disponibles sur le plateau. Payez le coût indiqué sur la carte. Vous pouvez choisir de résoudre son effet **immédiatement**, en **ignorant** le coût spécial indiqué à gauche.
  - Placez l'**Artefact** **parmi** les cartes **déjà jouées** cette manche-ci. Complétez la rangée de cartes en décalant les cartes restantes vers la **droite** puis en rajoutant une nouvelle carte.

## JOUER UNE CARTE

- Jouez une carte de votre main dans votre **zone** de **jeu**, face visible.
- La carte jouée peut être une action **gratuite** . Dans ce cas, vous pouvez en jouer une ou **plusieurs** en plus de votre action **principale** (carte sans ).
- S'il s'agit d'une carte **Artefact** , vous devez payer un jeton **Parchemin** pour faire l'action de la carte.

## RECHERCHER

- Déplacez l'un de vos jetons **Recherche** — **Loupe** ou **Calepin** — d'une case **adjacente** vers le haut sur la piste **Recherche**
  - Vous devez **d'abord** payer le coût indiqué sous la case **d'arrivée** de votre ustensile.
  - Votre **Calepin** ne doit **jamais** se déplacer plus **haut** que votre **Loupe**.
  - Si la case d'arrivée contient une tuile **Bonus** de **Recherche**, obtenez immédiatement le bonus indiqué et retirez cette tuile du jeu.



• Résolvez l'effet de la **rangée** selon que vous avez déplacé votre **Loupe** ou votre **Calepin**. Quand vous déplacez votre **Calepin** sur une rangée avec le symbole **Assistant**, choisissez l'un des **Assistants visibles** et placez-le sur votre plateau. Pour utiliser l'un de vos **Assistants** pendant la manche, inclinez-le ; il ne sera plus disponible cette **manche**. Votre **Assistant** pourra être **amélioré** en cours de partie, il sera alors retourné sur sa face **dorée** et **redressé** le cas échéant.



- Quand votre **Loupe** atteint la plus **haute** rangée de la piste **Recherche**, placez-la sur la case **libre** indiquant le **plus** de points. Lors d'un prochain tour, vous pouvez dorénavant payer pour prendre une **tuile Temple** (sans déplacer votre **Loupe**). Le coût est celui indiqué **sous** les trois premières tuiles (2 points). Pour acquérir une des deux tuiles du milieu (6 points), vous devez **cumuler** les coûts des deux tuiles exposées sous celle-ci. De même, pour acquérir la tuile la plus haute (11 points) vous devez cumuler les 3 coûts.



## PASSER

- Si vous n'effectuez aucune autre action **principale**, alors vous **devez** passer. À votre tour, vous n'avez pas le droit de n'effectuer que des actions gratuites et aucune action principale.
- La manche se termine lorsque tous les joueurs ont passé.

## PRÉPARER LA MANCHE SUIVANTE

- **Récupérez** vos **Archéologues**. Si l'un de ceux-ci se trouve sur un **Site** occupé par un **Gardien**, récupérez une carte **Peur**.
- S'il vous reste des cartes en main, vous pouvez **au choix** les défausser ou en conserver pour la manche suivante.
- **Mélangez** les cartes de votre zone de jeu (jouées cette manche-ci) et placez-les **sous** votre pioche.
- **Redressez** vos tuiles **Assistant**.
- **Exilez** les 2 cartes de part et d'autre du **Sceptre lunaire**. Déplacez le **Sceptre lunaire** d'un espace vers la **droite**. **Complétez** la rangée de cartes (**Artefact** et **Objet**).

## 3 / FIN DE PARTIE



À la fin de la manche V, les joueurs récupèrent leurs **Archéologues** et procèdent au décompte final.

- Chacun de vos jetons **Recherche** vous rapporte des points en fonction de leur position.
- Chacune de vos tuiles **Temple** vous rapporte les points indiqués dessus.
- Chacune de vos **Idoles** vous rapporte 3 points, Ajoutez les points imprimés sur les emplacements **Idole** vides.
- Chaque **Gardien** maîtrisé vous rapporte 5 points, que vous ayez utilisé ou non sa faveur.
- Chaque carte **Objet** et **Artefact** vous rapporte le nombre de points indiqué dans son coin inférieur droit.
- Chaque carte **Peur** vous fait perdre 1 point.

Le joueur totalisant le plus de points remporte la partie.