



LES RUINES PERDUES DE NARAK (IELLO)

LUDOVox.fr

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 *Idole* 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 *cachée*, posée côté à côté.
- 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 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 1^{re} 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 affrêter 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 plateau personnel vers le *Site* non découvert de 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 1ere *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* disponibles 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.

- Retrouvez toutes les **Règles Express** sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr