

# Règles du Jeu

## But du jeu :

Aventuriers ayant entendu parler d'une piste potentielle vers la découverte de la fameuse « Fontaine de Jouvence » par un local péruvien tombé dans une grotte, vous décidez de vous rendre sur place.

La légende raconte que nul n'est sorti de ce labyrinthe mouvant, les couloirs sont différents à chaque tentative pour atteindre ce trésor et de nombreux monstres vivent aux creux de ses galeries.

Vous allez devoir donc tenter de trouver la « Fontaine de Jouvence » en premier et en sortir un échantillon de la grotte grâce à l'aide de vos coéquipiers mais vous avez tous entendu parler de plusieurs équipes de fouille envoyés sur place pour obtenir cette relique.

Qui parviendra à sortir le premier de cette grotte ?

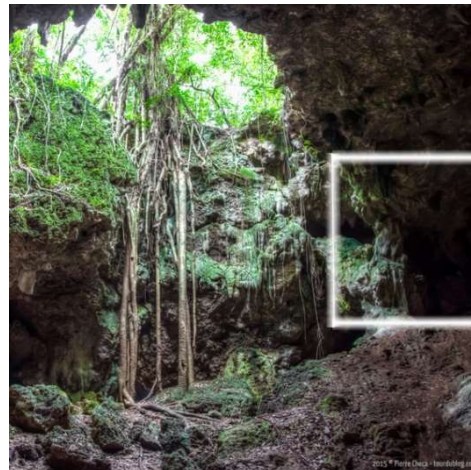
## - Préparation :

Tous les joueurs se placent sur la tuile de départ (entrée de la grotte).

On désigne le premier joueur grâce à la Vista des personnages.

Chaque joueur pioche un jeton « ROLE » et le pose devant lui face cachée.

Chaque joueur commence avec 3 points vie (jetons rouge) à disposer dans les cases prévues à cet effet de leur fiche perso.



Vie		

## - Déroulement :

A son tour de jeu, le joueur doit faire plusieurs actions :



- 1- Vista
- 2- Piocher une tuile et la placer où il se souhaite sur la table.
- 3- Jouer son « intelligence »
- 4- Mise à jour des bonus
- 5- Se battre (si besoin)
- 6- Se déplacer  
(Nouveau tour et recalcul de la Vista)
- 7- Fin de partie

## 1- Vista :




La Vista permet de débiter le tour de jeux. Celui qui a la plus grande Vista (Bonus compris) commencera à jouer à ce tour (l'ordre de jeux des joueurs peu donc changer à chaque tour selon vos Bonus de Vista). La Vista devra être recalculé à chaque début d'un nouveau tour

En cas d'égalité entre 2 joueurs, on joue l'ordre de passage aux dés, le plus grand jet débute.

Ex :

Aventurier			Lors du 1 <sup>er</sup> tour, il y a, en jeux, l' « Aventurier » et le « Scientifique ». Les Vista étant respectivement de 4 pour	Scientifique		
	Intelligence	3			Intelligence	5
	Combat	4			Combat	3
	Défense	4			Défense	3
	Déplacement	3			Déplacement	3
	Vista	4			Vista	5

l' « Aventurier » et de 5 pour le « Scientifique », c'est le « Scientifique » qui entame son tour (poser une tuile, jouer son intelligence, combat éventuel, déplacement) puis à l' « Aventurier » de jouer, et ainsi desuite.



Aventurier			Lors du 2nd tour, l' « Aventurier » possède une carte de Grimoire du Savoir (augmentant la Vista de 1, sa Vista est donc de 5 aussi)	Scientifique		
 	Intelligence	3			Intelligence	5
	Combat	4			Combat	3
	Défense	4			Défense	3
	Déplacement	3			Déplacement	3
	Vista	4			Vista	5

Le tour commence par un lancer de dé des 2 personnages pour départager qui commencera.

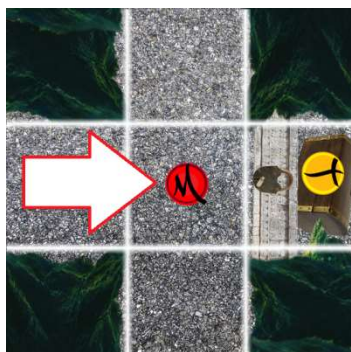
## 2- Placer une tuile :

Les routes doivent être connectées (on ne peut pas volontairement bloquer une route avec un mur).

Si les routes ne permettent pas de poser la tuile tirée, la mettre sous le paquet de tuile et piocher la suivante.

Lorsque la tuile comporte le logo « MONSTRE »  et/ou « TRESORS »  , il faut poser sur l'emplacement indiquée un jeton concerné (la face avec le chiffre cachée).

Pour jouer en mode « DIFFICILE » placer un jeton « MONSTRE »  à chaque tuile tirée et poser ce jeton où vous le voulez sur la même tuile.




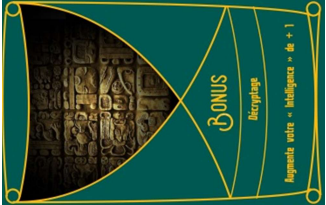
### 3- Jouer son intelligence :

A chaque début de tour le joueur joue un dé, si le résultat est égale ou supérieur à la statistique d'intelligence du personnage, c'est perdu, sinon il peut piocher une carte « TRESORS » 🎲 (et pourra donc avoir 1 carte trésors à récupérer avant de se battre et de se déplacer).

Donc plus le niveau d'intelligence est élevé, plus la probabilité de prendre un jeton « TRESORS » 🎲 en début de tour est élevée.

Ex :

Chasseuse		
	Intelligence	4
	Combat	4
	Défense	2



Vous jouez avec la « Chasseuse » et vous disposez d'un carte « Décryptage » qui offre un Bonus de +1 d'intelligence, vous êtes donc à  $(4 + 1) = 5$  en « intelligence ».

Si vous jouez un dé de 5 ou 6, vous ne prenez pas de carte « TRESORS » 🎲.

Si vous jouez un dé 1, 2, 3 ou 4 vous prenez une carte « TRESORS » 🎲.

### 4- Mise à jour des bonus :


Avant d'entamer les phases suivantes (combat(s) et déplacement(s)), le joueur peut mettre ses « Bonus » à jour (il ne pourra plus les modifier, jusqu'au début de son tour suivant et devra donc choisir la (les) statistique(s) à privilégier lors du tour en cour !). Il peut donc modifier ses statistiques d' « Intelligence » et/ou « Combat » et/ou « Défense » et/ou « Déplacement » et/ou « Vista » tant qu'il le souhaite du moment qu'il n'entame pas la suite de son tour.


### 5- Se battre (si besoin) :

A chaque fois que vous commencez votre tour sur la même case qu'un jeton « MONSTRE » 🐉 ou que vous traversez une case occupée par un jeton « MONSTRE » 🐉 cela provoque un affrontement.

Pour résoudre l'affrontement : comparer vos points de « Combat » (+ éventuel Bonus) à la « Défense » de votre (vos) adversaire(s) (s'il y a plusieurs monstres, vous additionnez leur « Défense » ainsi que leur éventuel « pouvoir »)

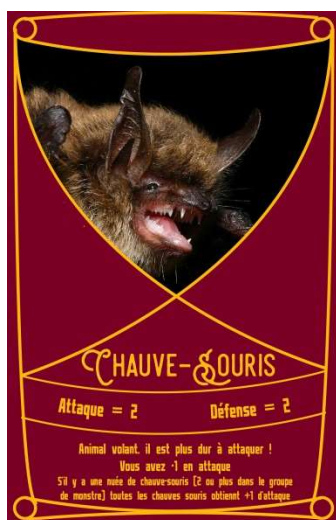
Ex :

Accompagnateur		
	Intelligence	5
	Combat	3
	Défense	4
	Déplacement	3



Vous jouez avec l' « Accompagnateur » et vous disposez d'un carte « EPEE » qui offre un Bonus de +1 d'Attaque, vous êtes donc à  $(3+1) = 4$  en « combat ».

Vous avez tiré un jeton « MONSTRE » 🐉 qui indiquait 2 et vous affrontez donc 2 Monstres



Leur défense étant respectivement de 2 pour la Chauve-souris et de 1 pour le Rat, on considère donc leur défense totale est de 3 (= 2 + 1)



Ici, le joueur remporte donc l'affrontement (car l'« Attaque » du joueur est de 4, est supérieur à la « Défense » de 3 des Monstres)

Le joueur jette un dé d'attaque avec ces possibilités :

Affrontement Combat Perso / Défense Monstre		
Gagné (Attaque > Défense)	Nul (Attaque = Défense)	Perdu (Attaque < Défense)
Dés gagnant : 3 / 4 / 5 / 6 Dés perdant : 1 / 2	Dés gagnant : 4 / 5 / 6 Dés perdant : 1 / 2 / 3	Dés gagnant : 5 / 6 Dés perdant : 1 / 2 / 3 / 4

Si vous remportez le combat, vous pouvez défausser le(s) monstre(s) dans le tas prévu à cet effet et piochez autant de carte(s) « TRESORS » 🗡️ que de monstres tués (2 dans le cas ci-dessus)

Si le joueur perd son affrontement (il ne perd pas encore de point de vie), c'est au tour des monstres d'attaquer en réalisant la même démarche d'affrontement (somme des attaques avec éventuel Bonus puis comparaison avec votre défense et le joueur qui est attaqué lance le dé du (des) Monstre(s) qui l'attaquent).

Lorsque les monstres gagnent l'affrontement, vous perdez 1 point de vie (un joueur qui perd son dernier point de vie –mort-, défausse tous ses « Bonus » et carte « TRESORS » 🗡️ et repart de l'entrée de la grotte).


Un joueur peu affronter un autre joueur (au même titre qu'un monstre) lorsqu'ils sont sur la même case.

Si un joueur en affronte un autre, comparer vos points de « Combat » (+ éventuel Bonus) à la « Défense » de votre (vos) adversaire(s) (s'il y a plusieurs joueurs, additionner leur « Défense » et - « Attaque » en cas de contre-attaque). Si un joueur en affronte plusieurs, il doit jouer le dé autant de fois qu'il y a de joueurs (mais leur « Défense » reste additionnée).

La fuite d'un combat est autorisé (contre joueur ou monstre) mais cela coûte 1 point de vie au lieu d'attaquer. (attention à ne pas vous faire rattraper si vous fuyez un joueur !!!).



Le 1<sup>er</sup> combat est obligatoire !!! Si vous retournez un jeton « MONSTRE » 🐉 et y découvrez des monstres trop puissant, vous devez les affronter une fois et attendre le tour suivant pour fuir.

## Règle des cartes « TRESORS » :

On peut jouer une carte « TRESORS »  à tout moment (tant qu'il n'y a pas de contrindication inscrit dans sa description).

Vous ne pouvez pas avoir en main plus de cartes qu'il n'y a d'emplacements dans votre sac à dos (les cartes posées en tant que « BONUS » ne sont pas considéré comme présente dans le sac-à-dos).

Ex :



Accompagnateur			Bonus
	Intelligence	5	
	Combat	3	
	Défense	4	
	Déplacement	3	
	Vista	4	
	Vie		
Sac à dos			
			

L' « Accompagnateur » peut avoir 6 cartes en main.

+ 3 cartes Bonus « actives » maximum



L' « Archéologue » peut avoir 5 cartes en main.

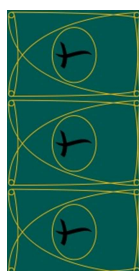
+ 3 cartes Bonus « actives » maximum

Archéologue			Bonus
	Intelligence	5	
	Combat	3	
	Défense	4	
	Déplacement	2	
	Vista	3	
	Vie		
Sac à dos			
			

Un joueur peut se défausser d'une (ou plusieurs) carte(s), avant de prendre une (des) carte(s) trésor, pour lui permettre d'obtenir plus de cartes, mais il ne peut pas avoir plus de cartes que la taille de son sac-à-dos lui permet.

Ex :



Scientifique			Bonus
	Intelligence	5	
	Combat	3	
	Défense	3	
	Déplacement	3	
	Vista	5	
	Vie		
Sac à dos			
			





Le « Scientifique » possède un :

- sac-à-dos de 4 emplacements (soit une possibilité de 4 cartes Trésors en main)
- 2 Bonus actif


- 3 cartes « TRESORS »  en main

S'il obtient un jeton « TRESORS »  d'un valeur de 

Il devra jeter dans la défausse 2 de ses cartes « TRESORS »  s'il souhaite pouvoir prendre 3 nouvelles cartes et donc ne pas dépasser 4 cartes en main simultanément.

Il peut aussi choisir de se débarrasser d'une seule carte « TRESORS »  afin de n'en piocher que 2.

**Rappel :** Si un joueur obtient une carte « TRESORS »  doté d'un Bonus à activer (qu'il l'a pioche ou qu'on lui en fasse don), celui-ci ne pourra être activé qu'au début de son tour suivant lors de la phase « Mise à jour des Bonus » qui le permettant.

Le joueur peut jouer ses cartes « TRESORS »  lorsqu'il le souhaite (sauf contrindication inscrite sur la carte et « 3-Mise à jour des Bonus »)

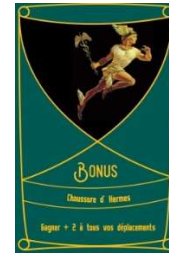


## 6- Se déplacer :

La capacité de déplacement est déterminée par la statistique indiquée sur le personnage (et il faut additionner une éventuelle carte bonus permettant d'augmenter les déplacements)

Ex :

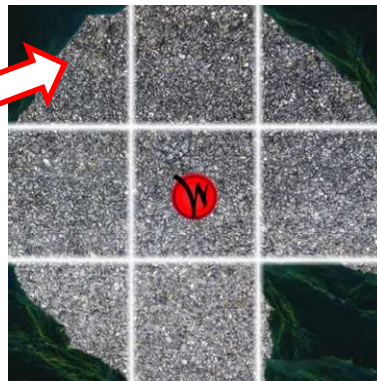
Accompagnateur		
	Intelligence	5
	Combat	3
	Défense	4
	Déplacement	3



Vous jouez avec l'« Accompagnateur » et vous disposez d'une carte « Chaussures d'Hermès » qui offre un Bonus de +2 de Déplacement, vous êtes donc à  $(3+2=)$  5 en « Déplacement ».


1 point de Déplacement = 1 case


Il est interdit de se déplacer en diagonale mais certaines cases permettent de contourner un obstacle ou jeton monstre (voir ci-contre)





Tant qu'il y a du gravier sur une case, le joueur peut y aller !

Plusieurs joueurs peuvent occuper la même case. Les joueurs peuvent décider de ne pas utiliser tous leurs points de mouvement et peuvent s'arrêter à tout moment. Les joueurs ne peuvent aller que sur les cases route (qui sont représentées par du gravier).

Un jeton « MONSTRE »  rencontré en se déplaçant doit être retourné et affronté avant de continuer à se déplacer s'il n'est pas contourné (ou fuir).

Lorsqu'un joueur arrive sur un jeton « TRESORS »  vide (sans monstres ni Cadenas), il retourne immédiatement le jeton et pioche le nombre de carte(s) indiquée(s).

Une fois un Cadenas  déverrouillé par une carte « CLEF » (ci à droite), le passage reste libre pour tous les joueurs (un jeton « CLEF »  doit être posé à côté du Cadenas pour ne pas oublier que le passage est ouvert).



## Spécificités des « Grottes » :

Sur certaines tuiles, peuvent apparaître des « Grottes ».

En effectuant un déplacement à l'intérieur vous pourrez jouer le dé pour ressortir dans une autre grotte aléatoire, mais cela vous coûtera un déplacement.

Si une seule grotte est disponible, il ne sert à rien d'entrer dedans (à part perdre 1 déplacement).

Lorsqu'une 2<sup>ème</sup> grotte apparaît, si vous entrez dans l'une d'elle, jouez le dé, en cas de 1, 2 ou 3, vous sortirez de la 1<sup>ère</sup> grotte posée, en cas de 4, 5 ou 6, vous sortirez de la 2<sup>nd</sup>e grotte posée sur le jeu. Attention, vous pouvez donc ressortir de la grotte dans laquelle vous êtes entré !





Si les 3 grottes sont disponibles (il n'y en a que 3 dans le jeu), il faudra jouer les dés pour savoir à partir de quelle grotte nous pourrions continuer nos déplacements :

- 1<sup>ère</sup> grotte apparue : dé 1 ou 2
- 2<sup>ème</sup> grotte apparue : dé 3 ou 4
- 3<sup>ème</sup> grotte apparue : dé 5 ou 6

## 6 - Fin de partie :

De 4 à 6 joueurs :

Lorsque qu'un joueur pioche la case « Fontaine de Jouvence », il l'a place où il le souhaite. Dès qu'un joueur entre dans la case concerné, la fin du jeu est lancé, tous les joueurs retournent leur jeton « ROLE » et découvre dans quelle équipe ils sont (les équipes peuvent être dévoilées ou non, selon l'envie des joueurs) et l'on recharge tous les jetons

« MONSTRE »  et jeton « TRESORS »  vide du jeu.  
Toute mort est définitive à partir de ce moment.



OU



Le joueur ayant atteint en 1ere la « Fontaine de Jouvence » obtient le jeton « GOURDE » qui symbolise un échantillon ramassé au cœur de la fontaine. Il doit alors sortir de la grotte sans mourir (s'il meurt, le jeton « GOURDE » est posé sur la case où il est mort) et n'importe quel joueur peut venir la ramasser.



Un autre joueur peut venir remplir sa gourde afin de sortir le 1<sup>er</sup> de la grotte

Le partie prend fin lorsqu'un joueur sort de la grotte par la tuile ayant servie de Départ avec une gourde remplie.

L'équipe avec le joueur possédant la gourde doit l'aider dans sa fuite pour gagner la partie et l'équipe adverse doit le ralentir, l'empêcher de sortir de la grotte, récupérer la Gourde ou encore remplir leur propre gourde et sortir de la grotte.

L'équipe (ou le joueur) sortant de la grotte avec une Gourde contenant un échantillon de la « Fontaine de Jouvence » sera déclarée vainqueur !