

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



THE ADVENTURERS

À u cœur de la jungle du Guatemala, des aventuriers de renom s'apprêtent à explorer un ancien temple maya dédié au dieu Chac et recelant d'incalculables trésors archéologiques, malheureusement protégés par de multiples pièges !

edge® DUST GAMES

🏠 BUT DU JEU 🏠

Chaque joueur incarne un Aventurier (représenté en jeu par une figurine et une carte) prêt à prendre tous les risques pour déjouer les différents pièges de ce temple maya perdu au beau milieu de la jungle afin d'en ressortir les bras chargés d'un maximum de trésors archéologiques.

LE TEMPLE DE CHAC

UN JEU DE GUILLAUME BLOSSIER
ET FRÉDÉRIC HENRY

MATÉRIEL DE JEU

*"Incroyable... regardez tous ces trésors !
Mes trésors !"*

- Markus Bassler

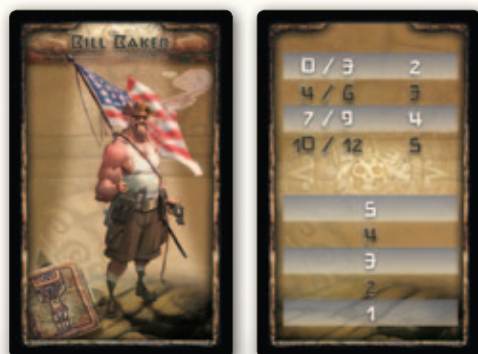
- Un plateau de jeu quadrillé représentant l'intérieur du temple divisé en différentes salles reliées entre elles par un long couloir.



- 12 figurines Aventurier



- 12 cartes Aventurier
(avec une Aide de jeu au dos)



- 18 cartes Murs



1 carte avec 2
flèches

2 cartes avec
1 flèche orange

2 cartes avec
1 flèche grise

13 cartes
vides

Dos des
cartes Murs

- 40 cartes Trésor de la Salle des Murs



10 cartes Trésor
de la Zone 1

10 cartes Trésor
de la Zone 2

10 cartes Trésor
de la Zone 3

10 cartes Trésor
de la Zone 4

- 10 cartes Trésor de la
Salle de la Lave



- 14 tuiles Glyphe
de la Salle de la Lave



Glyphe sur une face et Nombre
Maya jaune sur l'autre

- 10 cartes Trésor de la
Rivière Souterraine



- 14 tuiles Glyphe Indice



Glyphe sur une face et Nombre
Maya marron sur l'autre

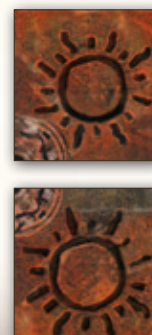
- 5 cartes Trésor d'Alcôve



4 avec une
alcôve rouge
au dos

1 avec
une alcôve
grise au dos

- 2 tuiles Soleil



- 1 grand cache noir



NOMBRES MAYAS

Les nombres mayas sont représentés à l'aide de points (valant chacun 1) et de traits (valant chacun 5). Ainsi, par exemple, le nombre maya de gauche est le 7 et celui de droite est le 14.



CRÉDITS

Auteurs du jeu : Guillaume Blossier et Frédéric Henry

Producteur Exécutif : David Preti

Directeur Artistique : Goulven Quentel

Illustrateur : Edouard Guiton

Coloriste : Miguel Coimbra

Plateau & Glyphes : Nicolas Fructus

Sculpteur : Juan Navarro Perez

Suivi éditorial : Sébastien Célerin

Mise en Page : Edge Studio

Un grand merci à Paolo Parente, Josè Rey, Gilles Garnier, Willian Yau, Ketto Pelan et Matthieu ChanTsin.

- 5 planches et une armature formant ensemble un pont de bois



- 2 murs mobiles



- 1 grosse boule de pierre



- 5 dés
- Ce livret de règles

LES AVENTURIERS

Leurs capacités spéciales sont expliquées en Annexe 1.



Lea Rice : Jeune femme svelte et intrépide, ses belles gambettes lui permettent de courir à toute allure en cas de danger.

Capacité spéciale : **Sprint**

Bill Baker : éminent spécialiste des civilisations anciennes enseignant souvent à l'université, ce grand baroudeur est infatigable.

Capacité spéciale : **Endurance**



Professeur Trevor Griffith : expert des langues anciennes ou ésotériques, il peut identifier rapidement un glyphe étrange.

Capacité spéciale : **Linguistique**

Puccio Cortese : ancien marin reconverti dans la chasse aux trésors, son rapport particulier à l'eau lui donne un avantage indéniable dans cet élément.

Capacité spéciale : **Natation**



Markus Bassler : Véritable génie du crime, cet infâme personnage ne s'intéresse qu'au pécule qu'il tirera de la revente de ses pillages.

Capacité spéciale : **Crochetage**



Nicole Lager : jeune femme audacieuse aux formes sculpturales, elle étanche sa soif de trésors en sautant d'une expédition à l'autre.

Capacité spéciale : **Saut**



Martin Fletcher : cet aventurier charismatique est un coureur hors pair, ce qui lui a toujours permis de se tirer de situations plus que délicates jusqu'à présent.

Capacité spéciale : **Sprint**



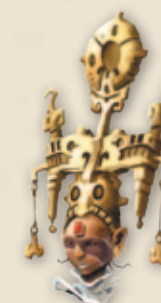
Mustafa Ibrahim : fils d'un caravanier touareg, cet habitué des longues traversées du désert dispose de ressources physiques remarquables.

Capacité spéciale : **Endurance**



Arely Tamay : cette jeune guatémaltèque de noble lignée Maya dispose d'un avantage certain sur ses concurrents : la parfaite connaissance de sa culture d'origine.

Capacité spéciale : **Linguistique**



Tatiana Bregovic : cette «exploratrice qui vient du froid» épate souvent ses rivaux par son aptitude à se mouvoir rapidement dans les eaux glaciales.

Capacité spéciale : **Natation**



Len Tso Yau : ce jeune explorateur chinois est un bricoleur de génie. Son habileté exceptionnelle lui est souvent d'un grand secours.

Capacité spéciale : **Crochetage**



Vincent Gerondeau : le bondissant frenchy est le benjamin du groupe. En dépit de son jeune âge, il fait déjà preuve des qualités requises pour devenir un grand de l'exploration.

Capacité spéciale : **Saut**



MISE EN PLACE

“ Tout semble beaucoup plus facile à celui qui est bien préparé.” - Puccio Cortese

Posez le plateau de jeu au centre de la table et disposez dessus tous les éléments suivants (voir photos 1 et 2).

1) Placez **la boule** sur sa case de départ.

2) Placez les **deux murs** sur leur position initiale respective.

3) Posez les **5 planches** sur leur armature à l'emplacement du pont au niveau des deux avancées en pierre.

4) Placez les **2 tuiles Soleil** sur les deux cases d'angle de la Salle de la Lave pour recouvrir les deux points de lumière solaire visibles sur le plateau à ces deux endroits.

5) Placez aléatoirement les **14 tuiles Glyphe** (avec un Nombre Maya jaune au dos) face Glyphe visible sur les 14 cases de lave dans la Salle de la Lave.

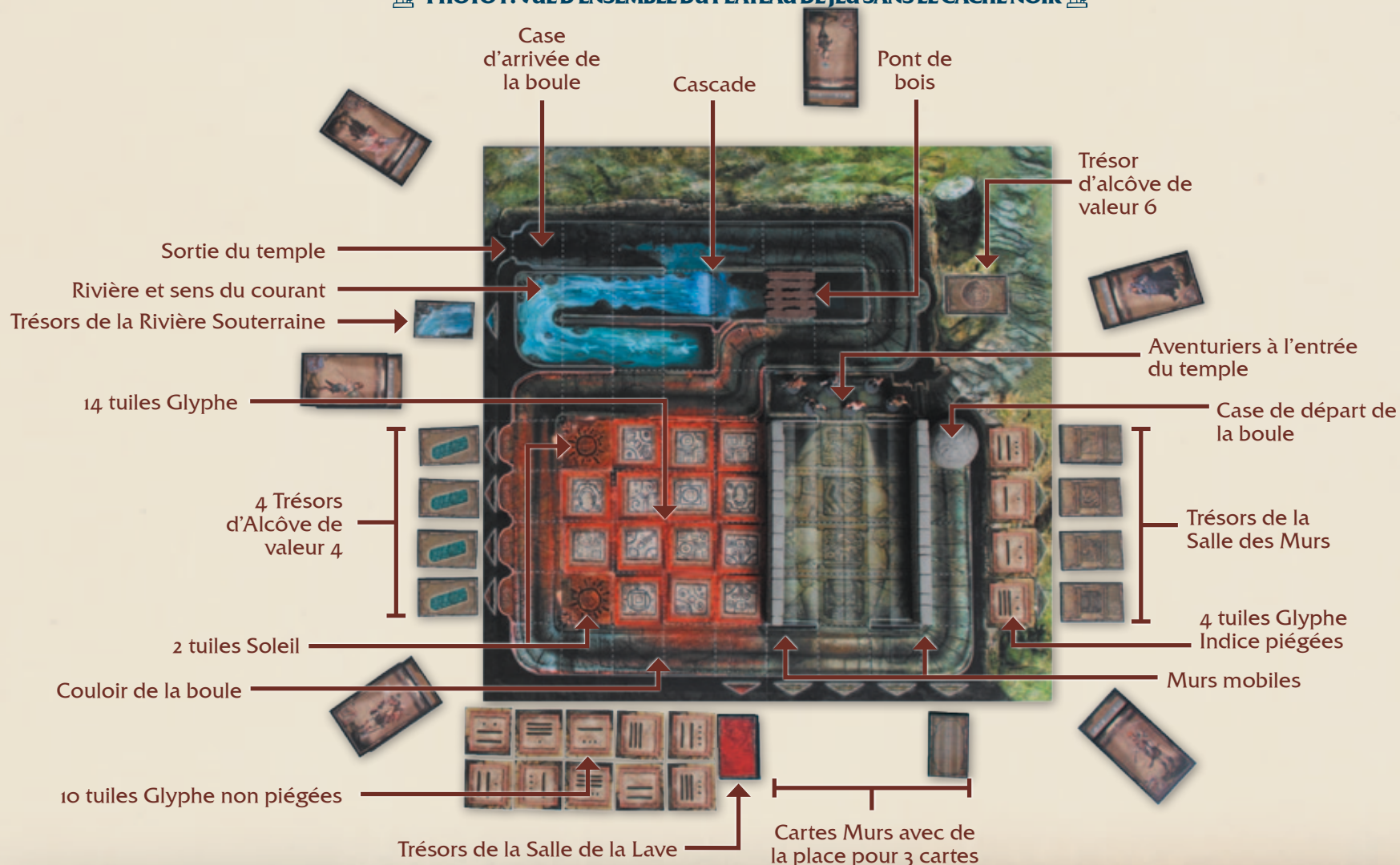
6) Posez le **grand cache noir** sur l'ensemble de ces tuiles de manière à recouvrir intégralement la Salle de la Lave en attendant qu'un Aventurier ne la «découvre» (voir plus loin).

7) Mélangez les **14 tuiles Glyphe Indice** face Glyphe cachée, et écartez-en 4 au hasard afin de les placer en vis-à-vis des 4 zones de la Salle des Murs sur les 4 emplacements prévus à cet effet (toujours sans regarder leur face Glyphe bien sûr). Puis placez les 10 autres tuiles Glyphe Indice toujours face Glyphe cachée à proximité de la Salle de la Lave.

8) Mélangez séparément chacun des **6 paquets de cartes Trésor**.

9) Placez les 4 paquets Trésor de la Salle des Murs en vis-à-vis de leur zone respective (1, 2, 3 et 4).

PHOTO 1: VUE D'ENSEMBLE DU PATEAU DE JEU SANS LE CACHE NOIR



10) Placez le **paquet Trésor** (verso lave) à côté de la Salle de la Lave (en face de la flèche rouge).

11) Placez le **paquet Trésor de la Rivière Souterraine** (verso rivière) à côté de la Rivière (en face de la flèche bleue).

12) Mélangez le **paquet de cartes Murs** et placez-le à proximité de la Salle des Murs de manière à pouvoir disposer 3 cartes à côté (se référer aux 4 flèches correspondantes sur le plateau comme aide au placement).

13) Placez les **4 cartes Trésor d'Alcôve de valeur 4 face Trésor visible** dans le prolongement des alcôves rouges (en face des 4 flèches correspondantes).

14) Placez la **carte Trésor d'Alcôve de valeur 6** face Trésor visible à l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau à côté de l'alcôve grise (située dans l'axe de la cascade).

Une fois tous ces éléments de jeu en place, mélangez les 12 cartes Aventurier et distribuez en deux au hasard à chaque joueur. Les cartes non distribuées sont écartées du jeu.

Chaque joueur choisit alors lequel de ses deux Aventuriers entrera en premier dans le temple puis il prend la figurine correspondante et la place sur la case «Entrée du temple».

Chaque joueur garde son autre carte Aventurier qu'il place face Aide de jeu visible

TEMPLE DE CHAC



Ce temple est dédié à Chac, le dieu Maya de la pluie et du tonnerre, ce qui explique pourquoi l'imposant et inestimable disque de pierre gravé à son effigie se trouve placé juste en face de la cascade !

PHOTO 2 : VUE D'ENSEMBLE DU PLATEAU DE JEU AVEC LE CACHE NOIR



devant lui sous sa carte Aventurier en jeu (voir page 6). Il prend également la figurine correspondante car ce second Aventurier lui servira de remplaçant en cas de fin d'aventure prématurée du premier.

Le joueur le plus expérimenté (c'est-à-dire le plus âgé) prend alors les 5 dés (symboles de son statut de «premier joueur» qui passera avec les dés à son voisin de gauche à chaque fin de tour) et l'exploration du temple peut enfin commencer !



LE JEU

"Vous ne connaîtrez jamais la véritable Histoire si vous passez toutes vos journées à la bibliothèque."

- **Professeur Trevor Griffith**

Un tour de jeu se compose de 6 phases successives :

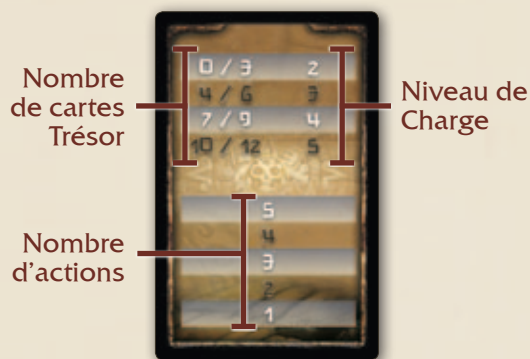
1. Détermination du Niveau de Charge
2. Détermination du nombre d'actions
3. Réalisation des actions
4. Progression des murs et de la boule
5. Entrée éventuelle des remplaçants
6. Changement de premier joueur

1. DÉTERMINATION DU NIVEAU DE CHARGE

Plus un archéologue est chargé de trésors, plus il est gêné dans ses actions. Son Niveau de Charge (NC) représente cela.

Chaque joueur détermine son NC en comptant le nombre de cartes Trésor (maximum 12) en sa possession (voir ci-dessous).

DOS DE CARTE AVENTURIER



À l'exception du premier tour (car personne n'a de trésor en main), tous les joueurs peuvent se débarrasser d'autant de cartes Trésor qu'ils le souhaitent en défaussant ces cartes sur un tas commun au cours de cette première phase. Cette action gratuite permet à chacun de bien gérer son Niveau de Charge personnel.

Important : Les trois premiers trésors transportés par un Aventurier ne le gênent nullement puisque son NC reste à 2, comme s'il n'était pas chargé du tout.

Chaque joueur fait alors glisser vers le bas sa carte Aventurier en jeu sur le verso Aide de jeu de sa carte Aventurier remplaçant pour révéler son niveau de charge actuel (voir schémas Position des cartes 1 et 2).

POSITION DES CARTES (1)



POSITION DES CARTES (2)



Chaque joueur fait alors glisser vers le haut sa carte Aventurier en jeu sur le verso Aide de jeu de sa carte Aventurier remplaçant pour révéler cette fois-ci le nombre d'actions dont il dispose à ce tour (voir schéma Position des cartes 2 ci-dessus et exemple ci-dessous).

2. DÉTERMINATION DU NOMBRE D' ACTIONS

À chaque tour de jeu, le nombre d'actions dont dispose chaque joueur varie en fonction de son Niveau de Charge du moment. Ainsi, pour déterminer le nombre d'actions de chacun, le premier joueur du tour lance les 5 dés en sa possession (lancer unique s'appliquant à tous les joueurs) puis chacun compare son Niveau de Charge 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.

AJUSTEMENT DE LA CHARGE



Exemple : après plusieurs tours de jeu, Lea Rice a 5 cartes Trésor en sa possession (NC=3), Martin Fletcher en a 7 (NC=4) et Arelly Tamay seulement 3 (NC=2). Les cartes Aventurier sont donc dans la situation suivante.

NOMBRE D'ACTIONS



Exemple : les résultats des 5 dés sont , , , et . En reprenant l'exemple précédent, Lea Rice (NC=3) pourra faire 3 actions (grâce aux , et), Martin Fletcher (NC=4) ne pourra en faire que 2 (grâce aux et) et Arely Tamay (NC=2) pourra en faire 4 (grâce aux , , et). Les cartes Aventurier sont désormais dans la situation suivante.

À noter que dans cet exemple, un joueur avec un NC de 5 ne pourrait malheureusement rien faire à ce tour (aucune action car trop chargé).

3. RÉALISATION DES ACTIONS

Le premier joueur va maintenant pouvoir effectuer toutes ses actions d'affilée, puis ce sera au tour de son voisin de gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué toutes leurs actions. 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 par tour de chaque joueur bien sûr. 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. À noter qu'un joueur n'est pas forcé d'effectuer toutes ses actions à chaque tour mais c'est presque toujours une bonne idée !

- **Déplacement** : il est toujours possible d'utiliser une action pour passer d'une case à une autre adjacente en franchissant une ligne pointillée (les lignes continues sont infranchissables). Par contre, les déplacements en diagonale sont interdits (sauf capacité spéciale). À noter d'ailleurs que plusieurs Aventuriers peuvent se trouver sur une même case et qu'il est donc toujours possible de passer par une case déjà occupée par d'autres Aventuriers.

Les autres actions possibles dépendent de l'endroit où se trouve un Aventurier dans le temple. Voici par conséquent une présentation de chaque partie du temple avec les actions qui y sont réalisables et le mécanisme du piège qui y est associé.



LA SALLE DES MURS

Passage obligé pour tout le monde puisque c'est sur cette salle que donne la case «Entrée du temple». Les énormes portes s'étant refermées derrière les Aventuriers à leur entrée dans le temple, il leur faut désormais traverser ce dédale pour en ressortir. La Salle des Murs est la pièce principale du temple, elle regorge donc de nombreux trésors archéologiques : bijoux, statuettes, masques cérémoniels, etc.

Cette salle est divisée en quatre zones (de larges cases avec chacune un motif différent gravé dans le sol) qu'il est possible de fouiller à la recherche soit de trésors, soit de symboles gravés dans la roche (les glyphes). Ces derniers sont des indices sur les dalles piégées de la Salle de la Lave. On ne peut aller que sur les cases entre les deux murs, on ne peut pas explorer les cases derrière les murs.

Deux types d'actions sont possibles dans cette salle, en plus du déplacement (il est d'ailleurs bien sûr possible de revenir sur ses pas). Chacune compte pour une action. Elles peuvent être alternées et cumulées librement.

- **Fouiller** : le joueur pioche la première carte Trésor du paquet correspondant à la zone où se trouve la figurine de son Aventurier (verso de carte avec le motif correspondant à celui gravé dans le sol de la zone concernée) puis il prend secrètement connaissance de sa valeur archéologique, en l'ajoutant à sa main. Il est tout à fait possible de fouiller la même zone à plusieurs reprises.

- **Déchiffrer un glyphe** : le joueur prend la tuile Glyphe Indice placée en vis-à-vis de la zone où se trouve la figurine de son Aventurier et la retourne secrètement pour regarder, pendant environ 5 secondes, le glyphe qui y est représenté afin d'essayer de le mémoriser. Celui-ci désigne une dalle piégée dans la Salle de la Lave (voir plus loin). Le joueur repose ensuite cette tuile à sa place Glyphe caché pour permettre à d'autres joueurs de la regarder en secret à leur tour.

Exemple : *Lea Rice, qui se trouve déjà sur la quatrième zone de la Salle des Murs, peut effectuer 3 actions à ce tour. Elle décide de commencer par fouiller cette zone (1 action) et prend 1 carte Trésor du paquet correspondant au motif gravé dans le sol de sa zone. Elle choisit ensuite de déchiffrer un glyphe (1 action), elle prend la tuile Glyphe Indice placée en vis-à-vis de sa zone, la retourne*

secrètement pour regarder pendant environ 5 secondes le glyphe qui y est représenté puis la repose à sa place en essayant de se souvenir de ce glyphe jusqu'à ce qu'elle entre dans la Salle de la Lave. Il ne lui reste plus qu'une action et elle décide de sortir de la Salle des Murs en se déplaçant sur la case de couloir adjacente à sa zone.

Malheureusement pour les Aventuriers, le temps qu'ils peuvent passer dans cette Salle des Murs leur est compté. En effet, dès leur entrée, les murs de gauche et de droite se rapprochent lentement mais inexorablement, mus par un mécanisme de poussée horizontale ingénieux et puissant !

Il vaut donc mieux éviter de se retrouver coincé entre ces deux murs lorsqu'ils entreront brutalement en contact ! Cette avancée des murs est résolue lors de la phase 4 du tour de jeu (voir page 14).

LE COULOIR DE LA BOULE

"Je crois que c'est maintenant qu'il faut courir."

- Martin Fletcher

Ce long couloir en pente descendante et de forme tubulaire recèle quelques alcôves. Il permet de passer d'une salle à une autre, de plonger dans la rivière souterraine ou d'accéder au pont de bois. C'est également le parcours d'une gigantesque boule de pierre qui se met en branle à l'entrée des Aventuriers dans le temple. Elle prendra de la vitesse progressivement (voir phase 4) et écrasera tout sur son passage. Au terme de sa course folle, elle obstruera l'unique sortie du temple. Les Aventuriers doivent donc réussir à sortir avant que la boule ne condamne cette issue sous peine de se retrouver emprisonnés à tout jamais à l'intérieur !

Sortir du temple nécessite d'effectuer une action de déplacement normale à partir de la dernière case du couloir et une fois sorti, un Aventurier ne peut plus revenir à l'intérieur ni envoyer un remplaçant.

Autrement, un seul type d'action est possible dans ce couloir, en plus du déplacement bien sûr.

- **Ouvrir une alcôve** : pour pouvoir crocheter la serrure de la grille qui protège le trésor qui se trouve dans l'une des 5 alcôves du temple (4 à proximité de la Salle de la Lave et 1 dans l'axe de la cascade), il faut que la figurine du joueur concerné se trouve

PHOTO 3 : LA SALLE DES MURS



Les lignes pointillées délimitent les 4 zones de la Salle des Murs sur lesquelles il est possible de déplacer les figurines. Les »bandes claires« représentent les marges de progression des deux murs mobiles.

sur une case adjacente à une alcôve. Ce joueur lance alors les 5 dés pour tenter d'obtenir **tous** les résultats inférieurs à la valeur de la carte Trésor de l'Alcôve, c'est à dire ceux qui figurent sur les faces de dés représentés dans cette alcôve.

Ainsi, pour un trésor de valeur 4, il faut obtenir au moins un , un  et un  sur les 5 dés.

Alors que pour l'unique trésor de valeur 6, il faut obtenir exactement un , un , un , un  et un  sur les 5 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 Trésor correspondant à l'alcôve qu'il vient d'ouvrir sans que cela ne lui demande une action supplémentaire. À noter que les résultats ne peuvent pas être conservés d'un tour sur l'autre ni d'un joueur à un autre au cours d'un même tour.

PHOTO 4 : LES MURS SE RAPPROCHENT, LA BOULE AUSSI



Lea Rice est sortie devant la boule tandis que les autres restent à l'intérieur.

Exemple : Lea Rice a bien progressé et se trouve devant une alcôve. Elle peut tenter de l'ouvrir pour s'emparer du trésor de valeur 4 qui s'y trouve. Elle dispose de 3 actions à ce tour et décide de tenter de crocheter la serrure de la grille qui protège ce trésor. Elle lance pour ce faire les 5 dés (1 action) et obtient , , ,  et . Il lui manque le  donc elle décide de relancer (1 action) les ,  et  et obtient finalement ,  et . Sa tentative de crochétage est un succès puisqu'elle a bien désormais les ,  et  requis pour ouvrir la grille. Elle s'empare du trésor de valeur 4 tant convoité. Il lui reste encore une action et elle décide de se déplacer sur la case voisine pour tenter un nouveau crochétage au tour suivant puisqu'il y a aussi une alcôve à cet endroit.



PHOTO 5 : LES MURS SE REFERMERONT BIENTOT !



Martin Fletcher et Trevor Griffith sont en bien mauvaise posture entre ces murs !

LA SALLE DE LA LAVE

"Il fait chaud ici ou c'est moi ?"

- Nicole Lager

Cette salle voisine de la Salle des Murs est presque entièrement recouverte de lave en fusion. Seules quelques dalles immenses dépassant de la lave permettent de s'y déplacer en sautant d'une dalle à l'autre. Sur chaque dalle est gravé un glyphe indiquant si elle est piégée ou non mais seuls ceux qui auront consulté les glyphes dans la Salle des Murs auront une idée de leur réelle signification ! De plus, sur chacune d'entre elles se trouve également un trésor.

Le premier Aventurier à s'approcher de cette salle (figurine sur la première case de couloir adjacente à celle-ci) découvre la configuration de l'ensemble des glyphes en retirant tout simplement le cache noir qui recouvre la salle.



PHOTO 6 : LES GLYPHES AU COMPLET



Une fois cette configuration révélée, chaque Aventurier est bien sûr libre d'emprunter le chemin qu'il désire ou alors de passer par le couloir de la boule, une voie un peu plus longue mais à priori moins risquée... quoique, vu la boule...

Deux types d'actions sont possibles dans cette salle, en plus du déplacement qui suit une règle spéciale.

• **Se déplacer** : la règle normale s'applique mais avant de déplacer sa figurine sur une case de cette salle, il faut retourner la tuile de destination pour vérifier si elle correspond ou non à une tuile piégée (sauf pour les 2 tuiles Soleil qui ne sont jamais piégées et sur lesquelles il est bien sûr possible de marcher). Si le Nombre Maya jaune révélé correspond à l'un des quatre Nombres Mayas marrons visibles à proximité de la Salle des Murs (sur les 4 tuiles Glyphe Indice piégées), la dalle se dérobe sous les pieds de l'Aventurier qui

fini dans la lave en fusion : l'aventure est terminée pour lui ! Dans le cas contraire, la tuile reste retournée et la figurine est posée dessus car la dalle tient bon !

• **Fouiller** : une tuile retournée face Nombre Maya jaune signifie qu'il y a un trésor sur celle-ci, donc le joueur qui décide de le ramasser (pour une action si sa figurine se trouve dessus) prend simplement la première carte du paquet Trésors de la Salle de la Lave sans oublier de procéder au remplacement de cette tuile Nombre Maya jaune par celle avec le Nombre Maya marron équivalent (prise parmi les



tuiles non piégées placées à proximité du plateau) pour bien signifier qu'il n'y a plus rien à prendre ici.

- **Faire entrer son Aventurier remplaçant :** voir les règles d'entrée des remplaçants en page 14.

Important : il n'y a que 14 tuiles avec glyphe et trésor dans la Salle de la Lave (les 2 tuiles Soleil n'ont pas de trésor) mais 4 sont piégées, il n'y a donc que 10 trésors à y récupérer.

Exemple : Bill Baker s'est lancé dans la traversée de la Salle de la Lave mais il n'a que 2 actions à ce tour. Il décide de sauter sur une dalle voisine (1 action) qui est retournée pour vérifier qu'elle ne se dérobe pas sous ses pieds. C'est bon, le Nombre Maya jaune inscrit dessus ne correspond pas à l'un des 4 Nombres Mayas marrons visibles à côté de la Salle des Murs. La dalle ne s'enfonce pas dans la lave. Bill décide alors de prendre le trésor qui s'y trouve (1 action) et pioche la première carte du paquet Trésor correspondant (verso lave) puis on remplace la tuile Nombre Maya jaune sur laquelle il se trouve par celle avec le Nombre Maya marron équivalent pour signifier que le trésor qui s'y trouvait a déjà été pris. Il n'a plus d'action à effectuer donc c'est au tour de son voisin de gauche de jouer.

 PHOTO 7 : TRAVERSEE DE LA SALLE DE LA LAVE



Lea Rice assure la traversée en premier suivie de près par les trois autres survivants car il semblerait que Martin Fletcher et Trevor Griffith y soient restés... coincés au beau milieu des murs sur la droite !



RIVIÈRE SOUTERRAINE ET CASCADE

“C’est un vrai sauna comparé aux eaux glaciales de Sibérie.”

– Tatiana Bregovic

Deux types d’actions sont possibles dans la rivière, en plus du déplacement qui suit une règle spéciale.

• **Se déplacer :** À cause du fort courant de cette rivière, un joueur qui y plonge est forcé de se déplacer dans le sens des flèches inscrites sur le plateau. Aucun déplacement à contre courant n’est autorisé.

• **Fouiller :** pour fouiller le fond de la rivière, un joueur pioche simplement la première carte du paquet Trésors de la Rivière Souterraine et en prend secrètement connaissance, en l’ajoutant à sa main. Le fort courant empêche cependant de fouiller deux fois de suite la même case donc un joueur doit au moins effectuer

un déplacement entre deux «fouilles». À noter que si un joueur finit son tour par une fouille, il peut allonger sa figurine sur la case où elle se trouve afin de se souvenir qu’il devra commencer par un déplacement (à cause du courant) au tour prochain.

Exemple : au tour précédent, Puccio Cortese a choisi de plonger dans la rivière. À ce tour, il a 3 actions à effectuer donc il décide de fouiller le fond de la rivière (1 action) et prend alors la première carte du paquet Trésor correspondant (verso rivière). Le courant l’oblige ensuite de se déplacer et il nage sur la case suivante (1 action) dans le sens du courant puis effectue une nouvelle fouille (1 action). Il prend alors une nouvelle carte du paquet Trésors de la Rivière Souterraine puis son tour de jeu prend fin car il a effectué ses 3 actions. Il devra toutefois commencer son prochain tour de jeu par un déplacement puisqu’il a déjà fouillé la case sur laquelle il se trouve donc sa figurine est couchée sur le plateau pour se souvenir de ce point.

• **Sortir de l’eau :** sur la toute dernière case de la Rivière Souterraine, celle juste avant la cascade, une seule action est possible : tenter de sortir de l’eau avant d’être projeté quelques dizaines de mètre en contrebas ! Pour la résoudre, le joueur concerné doit lancer un nombre de dés égal à son NC du moment (donc en tenant compte des éventuelles cartes Trésor gagnées à ce tour). Si au moins l’un

des dés donne un , l’Aventurier est entraîné dans le précipice à moins qu’il ne se déleste in extremis de trésors en les abandonnant dans la rivière. En effet, un joueur a la possibilité de se débarrasser de 3 cartes Trésor par  obtenu pour pouvoir les relancer et éviter le grand plongeon. Mais attention, un seul jet de sauvetage (une seule relance) est possible et s’il y en a encore au moins un , c’est le grand plongeon ! Bien sûr, si le joueur n’a pas assez de cartes Trésor à «sacrifier», il est emporté par la cascade donc pour lui, l’aventure s’arrête ici !

Autrement, si aucun  n’est obtenu (du premier coup ou après relance), l’Aventurier réussit à s’extraire de la Rivière Souterraine sain et sauf. Sa figurine est alors placée sur la case de couloir adjacente à la dernière case de la rivière et il peut ensuite utiliser d’éventuelles actions restantes pour se déplacer normalement dans le couloir de la boule.

Exemple : Martin Fletcher tente de sortir de la rivière alors qu’il a 9 cartes Trésor en sa possession soit un NC de 4. Il lance par conséquent 4 dés et obtient malheureusement deux résultats , il est sur le point d’être emporté par la cascade ! Il s’empresse alors de jeter 6 cartes Trésor (3 pour chaque  obtenu) afin de relancer ces deux résultats malheureux. Mais il obtient à nouveau un  sur l’un de ces deux dés relancés. C’est finalement le grand plongeon !

PHOTO 8 : LA RIVIERE SOUTERRAINE



Puccio Cortese opte pour la natation, Bill Baker suit la boule et Lea Rice s’apprête à traverser le pont alors qu’au premier plan, une tuile Glyphe manque donc Nicole Lager a dû tomber dans la lave !

LE PONT DE BOIS

“Ce pont ne doit être vieux que d’environ... 1000 ans ! Allons-y !”

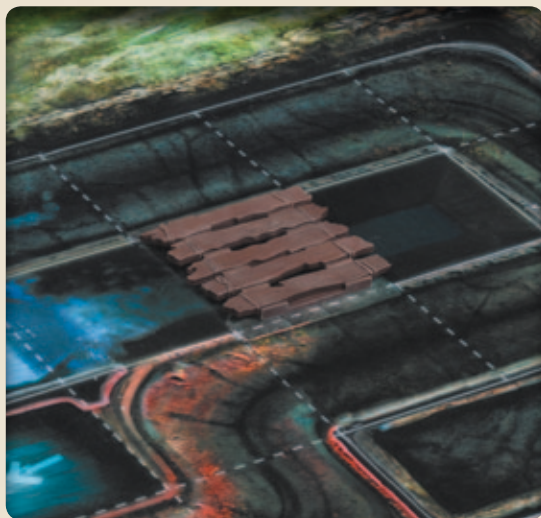
– Vincent Gerondeau

Un pont de bois composé de 5 planches vermoulues passe au-dessus du précipice dans lequel se jette la cascade. Il offre donc un raccourci appréciable pour éviter de se faire écraser par la boule. Toutefois, il n’est pas bien solide et un joueur qui décide de l’emprunter (en effectuant une action de déplacement car le pont est considéré comme une case à part entière) doit vérifier la solidité de l’ensemble.

Il lance pour cela un nombre de dés égal au nombre de planches qui constituent le pont au moment de son passage.

Pour chaque résultat strictement inférieur à son NC, une des planches casse et tombe dans le précipice en contrebas. La ou les planches cassées sont alors retirées du plateau de jeu. Si au moins une planche du pont tient bon, l’Aventurier peut continuer son déplacement. Si toutes les planches cassent, il tombe dans l’abîme (partageant ainsi probablement le sort de tous ceux qui furent sacrifiés à Chac dans l’ancien temps) et son exploration du temple s’arrête là !

PHOTO 9 : LE PETIT PONT DE BOIS...



Ici, intact au début de la partie.

PHOTO 10 : LA SORTIE EST PROCHE !



Malgré ses talents de nageur, Puccio Cortese a fait le grand plongeon. Il ne reste plus que Lea Rice et Bill Baker (qui a réussi à couper par le pont en cassant quelques planches au passage) en lice pour la victoire finale ! Alors qui réussira à sortir ? Et avec quelle valeur totale de trésors ? Suspense !

Exemple : Bill Baker décide de passer (avec un NC de 4) par le pont de bois encore intact. Il lance 5 dés (car il y a toujours 5 planches) et obtient [1], [2], [3], [4] et [5]. Il casse donc 3 planches sur son passage (à cause des [1], [2] et [3]) mais il en reste encore 2 donc il peut continuer son déplacement.

Saboter le pont : il est bien sûr possible d’effectuer plusieurs actions de suite sur le pont de bois en sautant à pieds joints dessus afin de le fragiliser ! Chaque saut sur place compte pour une action et exige un nouveau test de solidité (jet de dés) qui peut bien sûr casser les dernières planches restantes et entraîner par conséquent la chute du petit malin !

PLUSIEURS PERSONNES SUR LE PONT !

Si plusieurs Aventuriers se retrouvent sur le pont au même moment, le test de solidité doit être effectué en additionnant les NC de tous les Aventuriers présents. Il y a donc peu de chance que le pont résiste à une telle charge mais quelle idée aussi de tenter de traverser tous en même temps !



4. PROGRESSION DES MURS ET DE LA BOULE

“Pourquoi diable ces pièges marchent-ils toujours si bien après si longtemps ?”

– Montana “Bill” Baker

À cette phase de jeu, le premier joueur est chargé de procéder à l’avancée des murs et de la boule.



• **Les murs :** il retourne simplement les trois premières cartes du paquet de cartes Murs et en applique les effets immédiatement : rien ne se passe (13 cartes sur 18) ou avancée du mur de gauche (flèche orange, 2 cartes sur 18) ou avancée du mur de droite (flèche grise, 2 cartes sur 18) ou avancée des deux murs en même temps (2 flèches, 1 carte sur 18). S’il reste encore un ou plusieurs Aventuriers dans la salle au moment où les murs se referment, c’en est fini pour eux !

Exemple : Si les 3 cartes Murs retournées sont les suivantes, le mur de gauche avance deux fois et celui de droite une fois.



• **La boule de pierre :** le premier joueur lance un nombre de dés dépendant du tour de jeu car la boule gagne progressivement de la vitesse. Ainsi, à la fin du premier tour de jeu, il lance un seul dé. À la fin deuxième tour, il en lance deux, et ainsi

PHOTO 11 : LES DEUX OUVERTURES AU PLAFOND !



Les deux cases d’entrée (A ou B) possibles pour un remplaçant.
1. Case déclenchant l’ouverture au plafond de la case A au passage de la boule.
2. Case déclenchant l’ouverture au plafond de la case B au passage de la boule.

de suite jusqu’au cinquième tour où la boule atteint sa vitesse de croisière (5 dés), et ce jusqu’à la fin de la partie. Quel que soit le nombre de dés lancés, la boule avance d’une case dans son couloir pour chaque résultat de dé supérieur ou égal à 3 (comme si elle avait un NC de 3), ce qui fait osciller sa progression entre 0 et 5 cases par tour. Alors attention devant car ce rocher écrase tout sur son passage, en particulier tout Aventurier se trouvant malencontreusement sur la même case que lui !

Exemple : C’est déjà le cinquième tour de jeu donc le «premier joueur» lance 5 dés pour faire avancer la boule. Les résultats des dés sont [1], [2], [3], [4] et [5]. Le rocher avance de 3 cases dans son couloir à cause des [3], [4] et [5].

À noter que dans sa course folle, le rocher provoque deux ouvertures au plafond, ouvertures qui permettront à d’éventuels remplaçants d’entrer dans le temple (voir chapitre suivant). Ces deux ouvertures se situent au niveau des deux cases d’angles (tuiles Soleil) de la Salle de la Lave et elles sont provoquées par le passage de la boule dans les cases d’angle du couloir adjacentes diagonalement (c’est à dire de l’autre côté des colonnes ébranlées par le rocher sur son passage) à ces deux tuiles Soleil (voir photo

11). Pour représenter cela, on retire simplement du plateau de jeu la tuile Soleil concernée par le passage de la boule afin de révéler le rayon de lumière (dessiné directement sur le plateau) passant par le plafond de la salle et signifiant que l’ouverture est désormais praticable.

Enfin, si la boule atteint la dernière case du couloir, il bouche définitivement l’unique sortie du temple, emprisonnant à tout jamais les Aventuriers qui ne seraient pas encore sortis, et mettant par la même occasion fin à la partie !

5. ENTRÉE ÉVENTUELLE DES REMPLAÇANTS

“Et bien vous étiez où les gars ?”

– Len Tso Yau

Si l’exploration du temple s’est terminée prématurément pour le premier Aventurier d’un joueur (entre les murs ou dans la lave par exemple), sa figurine est retirée du jeu et ses cartes Trésor sont défaussées. Ce joueur peut néanmoins faire entrer son second Aventurier, le remplaçant, lors de cette phase de jeu. Pour cela, il faut qu’au moins une ouverture au plafond ait été provoquée

par le passage de la boule dans le couloir longeant la Salle de la Lave.

Si c'est bien le cas, un joueur peut alors placer la figurine de son Aventurier remplaçant soit sur la case A si c'est la seule ouverte, soit sur l'une des deux cases A ou B à sa convenance si elles sont toutes les deux accessibles. Il peut ainsi continuer à jouer normalement avec ce remplaçant (en intervertissant juste ses deux cartes Aventurier devant lui) dès le prochain tour, mais il n'a bien sûr plus aucun trésor en sa possession.

6. CHANGEMENT DE PREMIER JOUEUR

L'actuel possesseur des dés les passe à son voisin de gauche qui devient le nouveau «premier joueur» pour le tour à venir.

VICTOIRE

À la fin de la partie, lorsqu'il n'y a plus aucun Aventurier en vie dans le temple ou que le rocher en a condamné définitivement la seule issue, emprisonnant à jamais les retardataires à l'intérieur de ses murs, chaque joueur ayant réussi à sortir du temple fait la somme des valeurs des cartes Trésor en sa possession.

À noter qu'il est possible qu'aucun Aventurier ne réussisse à sortir du temple à temps et dans ce cas, tous les joueurs ont perdu et la boule de pierre a gagné !

Important : Les coffrets (cartes trésor sans chiffre) exigent un jet de dé pour déterminer la valeur de ce qu'ils contiennent. Ce jet de dé ne peut avoir lieu qu'en fin de partie (voir Annexe 3).

Le joueur dont les trésors rapportés ont le plus de valeur archéologique (total de leur valeur) gagne la partie. Il peut désormais se targuer d'être le meilleur Aventurier de la planète... jusqu'à la prochaine expédition bien sûr ! En cas d'égalité, les joueurs concernés peuvent se féliciter mutuellement car ils partagent la victoire.



ANNEXE 1: CAPACITÉS SPÉCIALES DES AVENTURIERS

“C’est ça que vous appelez de l’archéologie ?” – Lea Rice

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 : permet de remplacer n’importe quel résultat manquant (sorte de joker) pour compléter la série requise (123 ou 12345) au cours d’une tentative de crochetage (pour se procurer un trésor d’alcôve de valeur 4 ou 6) mais sur un seul chiffre manquant bien sûr, les autres devant être obtenus normalement !

Endurance : permet de réduire de 1 son Niveau de Charge (NC-1) lors de la détermination du Niveau de Charge (Phase 1) mais pour la durée d’un tour de jeu uniquement.

Linguistique : permet de vérifier à distance qu’une tuile Glyphes (dans la Salle de la Lave), située sur une case adjacente à celle sur laquelle l’Aventurier se trouve, n’est pas piégée (en comparant en secret le Nombre Maya jaune qui est inscrit au verso de cette tuile avec les 4 Nombres Mayas marrons piégés visibles à proximité de la Salle des Murs) mais une seule fois seulement bien sûr.

Natation : permet d’ignorer un résultat de  et donc d’éviter de jeter 3 cartes Trésor lors d’une tentative de sortie de la rivière juste avant la cascade, mais un seul  bien sûr !

Saut : permet d’effectuer exceptionnellement un déplacement en diagonale pour une action seulement (alors qu’il en faudrait deux pour atteindre la même case en temps normal). Ce saut peut se faire partout (même pour entrer ou sortir du pont plus rapidement) sauf dans la rivière (ou alors pour y entrer en plongeant en diagonale éventuellement mais pas pour en sortir).

Sprint : permet d’effectuer une case de déplacement «gratuite» à son tour de jeu (en plus de ses actions normales) sauf dans la rivière.



Saut



Linguistique



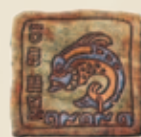
Crochetage



Sprint



Endurance



Natation

ANNEXE 2: ACTIONS POSSIBLES PAR SALLE

“Ce que vous considérez comme une relique est mon héritage, vous n’avez aucun droit dessus.” – Arely Tamay

Salle des Murs : se déplacer, prendre un trésor ou consulter un glyphe.

Salle de la Lave : se déplacer, prendre un trésor ou faire entrer un remplaçant.

Couloir de la boule : se déplacer ou crocheter (suite de  et  ou  et  et  et  et .

Rivière souterraine : Se déplacer, prendre un trésor (toujours au moins un déplacement entre deux prises) ou sortir de l’eau juste avant la cascade. Nombre de dés = NC, échec si au moins un  tentative de sauvetage possible = 3 cartes Trésor à défausser par résultat de  à relancer mais une fois maximum.

Pont de bois : Traverser ou saboter (sauter sur place). Nombre de dés = Nombre de planches. 1 planche cassée pour chaque résultat de dé inférieur au NC actuel.

ANNEXE 3: RÉPARTITION DES CARTES TRÉSOR

*“Tout cela appartient à...
vous savez qui !”*

– Montana “Bill” Baker

Trésors des Salles des Murs et de la Lave : 4 paquets (murs) et 1 paquet (lave) de 10 cartes composés chacun d’une carte «coffret surprise», d’un trésor de valeur 1, de 2 trésors de valeur 2, de 3 trésors de valeur 3, de 2 trésors de valeur 4 et d’un seul trésor de valeur 5. Un «coffret surprise» contient un objet dont la valeur (comprise entre 1 et 6) ne sera déterminée qu’une fois son possesseur sorti du temple (lorsque l’Aventurier aura en fait le temps de l’ouvrir tranquillement) et cette valeur sera tout simplement égale au résultat du lancer d’un dé. Alors simple babiole ou relique sacrée ?

Trésors des Alcôves : 4 trésors de valeur 4 obtenus grâce à une suite de  et  et 1 trésor de valeur 6 (le disque de pierre gravé à l’effigie de Chac) obtenu grâce à une suite de  et  et  et  et .

Trésors de la Rivière Souterraine : 1 paquet de 10 cartes composé de 3 trésors de valeur 2, 3 trésors de valeur 3, 3 trésors de valeur 4 et 1 «coffret surprise».

ANNEXE 4: PIÈGES MOBILES

Murs : 3 cartes retournées par tour. Avancée des murs en fonction des flèches.

Boule : 1 puis 2 puis 3 puis 4 puis 5 dés lancés jusqu’à la fin de la partie. Avancée d’une case dans le couloir pour chaque résultat de dé supérieur ou égal à .