

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 (Bourgogne du sud), 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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



ARCHAEOLOGY

The Card Game

REGLES DE JEU

Découvrez les trésors de l'Égypte et faites fortune !

Archéologie - Le jeu de cartes est un jeu pour 2 à 4 joueurs, et il est recommandé pour les joueurs de plus de 10 ans et plus.
Une partie dure environ 20 minutes.

Contenu du jeu

72 cartes au trésor :
18 fragments de pot
16 morceaux de parchemin
14 pièces
8 talismans
6 tasses brisées
6 cartes plan
4 masques pharaon

15 autres cartes :
8 cartes voleur
6 cartes tempête de sable
1 carte pyramide

1 règle de jeu



Aperçu du jeu

Le but du jeu est de faire le plus d'argent en découvrant des trésors et de les vendre au musée. Les joueurs trouvent des trésors en fouillant un site. Les trésors sont recueillis tout au long du jeu et les joueurs choisissent le meilleur moment pour les vendre au musée.

Si un joueur trouve des cartes lors de la fouille du site, il peut les utiliser pour explorer une ancienne pyramide où sont cachés d'autres trésors. Les joueurs peuvent échanger leurs trésors au marché local pour augmenter la valeur de leur collection. Si un joueur rencontre un voleur lors de la fouille du site, il va utiliser ce voleur pour voler les trésors d'un autre joueur. Si une tempête de sable survient, tous les joueurs la subissent et peuvent perdre une partie de leur trésor.

Le joueur avec le plus d'argent à la fin du jeu est le vainqueur.

Mise en place du jeu

1. Mettez de côté toutes les cartes voleur, tempête de sable, pyramide et cartes plan.

Mélangez toutes les cartes restantes pour constituer 1 pioche.

2. Distribuez 4 cartes face cachée à chaque joueur.

Chaque joueur les prend dans sa main et les tient cachées.

3. Piochez 5 cartes de la pioche et placez-les face visible au milieu de la table.

Tout au long du jeu, les trésors visibles au milieu de la table sont appelés le marché.

4. Placez des cartes dans la pyramide.

Mettez la carte pyramide sur la table à côté du marché. Placez 3 cartes de la pioche à droite de la carte pyramide, 5 cartes au-dessus d'elle et de 7 cartes à sa gauche, toutes faces cachées. Ce sont les trésors de la chambre de la pyramide.

5. Les cartes tempête de sable, si vous jouez 3 ou 4 joueurs.

Si vous jouez à 3 joueurs, remettez 1 carte tempête de sable dans la boîte. Si vous jouez avec 4 joueurs, remettez-en 2. Ces cartes ne seront pas utilisées pendant le jeu.

6. Mélangez toutes les autres cartes et constituez une pioche.

Mélangez le reste des cartes tempête de sable, voleur et plan restante dans la pioche. Placez-la face cachée sur la table. Ce pioche est appelée la fouille du site.

Explication de la carte trésor

Sur chaque carte trésor est indiquée une valeur marchande (pour la négociation au marché), sa valeur de vente (pour la vente de ce trésor au musée) et sa rareté (le nombre de cartes trésors de ce type qui sont en jeu).

La valeur marchande

Imprimée sur la partie haute aux 2 coins haut de la carte. Un talisman possède une valeur marchande de 3.

Rareté

Imprimée dans le coin inférieur à droite de l'image de la carte. Il y a 8 talismans dans la partie.

Valeur de vente

Imprimée au bas de la carte. Un jeu de 4 talismans peut être vendu au musée pour 24 \$.

Commencer la partie

Le premier joueur est choisi au hasard.

Jouer une partie

A chaque tour, le joueur fouille dans l'espoir de trouver un trésor, ainsi il peut jouer différentes actions.

1. Creuser



Au début de son tour, le joueur doit pour creuser prendre la première carte de la pioche. **Si la carte est une carte trésor**, le joueur a trouvé ce trésor ! La carte est ajoutée à sa main, sans être montrée aux autres joueurs. Un joueur peut avoir un nombre illimité de cartes dans sa main pendant la partie.



Si la carte est un voleur, le joueur qui a rencontré un voleur pendant la fouille fera appel à lui pour voler un trésor d'un autre joueur. Après avoir été tiré, la carte voleur de carte est défaussée face visible sur la table. Cela permet à tous les joueurs de suivre le nombre de cartes voleur dévoilé et celles qui ne le sont pas encore (8 au total). Le joueur qui a tiré le voleur doit choisir un adversaire à voler. Il prend alors une carte de la main du joueur au hasard. Cette carte est ensuite ajoutée à sa main sans être révélée aux autres joueurs. Si aucun adversaire n'a de cartes dans sa main, alors aucun vol est possible et la carte voleur est tout simplement placée en face visible sur la table.



Si la carte est une tempête de sable, celle-ci frappe tous les joueurs leur faisant perdre une partie de leurs trésors ! Ces trésors sont rapidement récupérés dans le désert par les commerçants locaux, et ils se retrouvent sur le marché. Après avoir été piochée, la carte tempête de sable est défaussée et placée face visible sur la table. Cela permettra à tous les joueurs de suivre le nombre de cartes tempête de sable encore à jouer. Chaque joueur doit défausser la moitié de ses cartes (arrondi à la valeur inférieure) en commençant par le joueur qui détient la carte tempête de sable puis les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs peuvent choisir leurs cartes. Celles-ci (perdues) appartiennent désormais au marché, et sont placées face visible au milieu de la table.

Exemple : Un joueur pioche une tempête de sable. Il l'a défausse face visible sur la table. Il dispose de 6 cartes dans sa main et doit en défausser 3. Il choisit 2 morceaux de parchemin et 1 pièce de monnaie et les placent face visibles sur le marché.

Le joueur B détient 5 cartes, il en choisit 2 et les défaussent sur le marché. Le joueur C a 3 cartes et doit en choisir 1 à défausser. Le joueur D n'a qu'1 carte, et donc il n'a pas besoin de défausser quoi que ce soit.

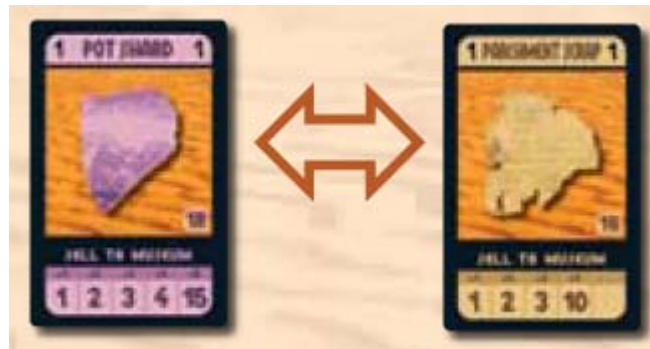
Lorsque tous les joueurs ont défaussé, le joueur qui a pioché la carte tempête de sable recommence son tour une nouvelle fois en creusant.

Règles de jeu

2. Les autres actions

Après une fouille, le joueur peut également échanger sur le marché, explorer la pyramide et vendre des lots de cartes trésor au musée. Le joueur peut jouer ces actions un certain nombre de fois par tour et dans n'importe quel ordre. Il peut également choisir de ne jouer aucune de ces actions à son tour de jeu.

Echange au marché. Le joueur peut échanger un certain nombre de cartes en main contre d'autres cartes du marché d'une valeur égale ou de moindre valeur marchande. La valeur marchande d'un trésor est imprimée dans les coins supérieurs des cartes trésor.



Exemple : Un joueur décide d'échanger 2 morceaux de parchemins (qui ont une valeur marchande de 1 chacun) et 1 pièce (qui a une valeur marchande de 2) contre 1 talisman et 1 fragment de pot (qui ont une valeur marchande totale de 4). Le joueur place sa pièce et ses cartes morceaux de parchemin face visible sur le marché, et prend alors les cartes talisman et le fragment de pot du marché dans sa main.

Si les cartes choisies sur le marché sont de moindre valeur que celles négociées, la différence est tout simplement perdue.

Le joueur peut échanger sur le marché plusieurs fois lors d'un tour. Vous pouvez jouer un nombre illimité de cartes sur le marché. Il est utile de classer les cartes sur le marché, par type.

Explorer la pyramide. Si le joueur détient plusieurs cartes plan, il peut les utiliser pour explorer la pyramide afin de gagner plus de trésors.



Le joueur peut défausser 1 carte plan de sa main pour prendre les 3 cartes trésor de la petite chambre, défausser 2 cartes plan pour prendre les 5 trésors de la chambre moyenne ou défausser 3 cartes plan pour prendre les 7 trésors de la grande chambre.

Toutes les cartes récupérées de la pyramide sont ajoutées à la main du joueur sans avoir été révélées aux autres joueurs. Les cartes plan défaussées sont retirées du jeu. Chaque chambre peut être seulement explorée une seule fois pendant la partie.

Vente au musée. Un joueur peut choisir de vendre un lot de 1 ou plusieurs cartes trésor du même type de sa main au musée. Ces sets rapportent de l'argent à la fin de la partie.



La valeur d'un ensemble de trésor est déterminée par le prix de vente figurant au bas des cartes.

Pour la plupart des trésors, vous remarquerez que ces valeurs augmentent fortement avec plusieurs cartes d'un même ensemble. Toutefois, les fragments de pot, les morceaux de parchemin et les éclats de tasses doivent être entièrement assemblés pour rapporter beaucoup. Un set complet est nécessaire pour que leur valeur augmente sensiblement.

Lorsqu'un joueur décide de vendre un ensemble de trésors, il annonce aux autres joueurs ce qu'il vend. Il place ensuite le set de cartes face visible sur la table en face de lui, se chevauchant sur une ligne, de sorte que toutes les cartes restent visibles. Chaque fois qu'un ensemble de trésors est vendu, il doit être placé dans un nouvel empilement. Les cartes ne peuvent pas être ajoutées à un lot de trésors qui ont déjà été vendus. Un joueur ne peut pas vendre un set de cartes contenant plus de trésors que le nombre maximal figurant sur les prix de vente. Par exemple, même si un joueur dispose de 6 talismans dans sa main, il peut seulement en vendre 5 mais toujours comme un lot. Le joueur peut aussi vendre plusieurs jeux de trésor du même type. Le joueur peut vendre au musée plusieurs fois dans un tour de jeu. Des trésors volés ou perdus par des voleurs, par des tempêtes de sable ne peuvent être vendus.

3. Fin du tour de jeu

Lorsque le joueur a fini de jouer des actions pendant son tour de jeu, le prochain joueur placé dans le sens des aiguilles d'une montre commence son tour de jeu.

Fin de la partie

Lorsqu'il n'y a plus de cartes disponibles dans la pioche des fouilles, le jeu se poursuit néanmoins mais les joueurs ne creusent plus au début de leur tour. À partir de ce moment là, un joueur peut choisir de passer et de ne pas jouer d'actions lors de son tour de jeu. Toutefois, si tous les joueurs passent à la suite, alors le premier joueur qui a passé doit à son tour vendre au moins 1 de ses cartes au musée.

Lorsque chaque joueur n'a plus de cartes dans sa main (ce qui veut dire que tous les trésors restants ont été vendus au musée), le jeu est terminé. Chaque joueur calcule la valeur totale de ce qu'il a vendu au musée au cours de la partie. La valeur de vente de chaque set de trésors vendus est calculée séparément. Ces valeurs sont ensuite additionnées et le joueur avec le total le plus élevé remporte la partie.

Exemple : A la fin du jeu, un joueur a vendu 3 sets de trésor au musée - un ensemble de 4 talismans (qui vaut 24 \$), un set de 2 talismans (qui est une valeur de 7 \$) et un set 5 pièces (qui vaut 30 \$). Son score total est de 61 \$.

Dans le cas d'une égalité, les joueurs à égalité comptent le nombre de cartes qu'ils ont vendus au musée. Celui qui en a le moins gagne.

Crédits

Traduction : Vin – mars 2009

sales@zmangames.com

Game design and artwork by Phil Harding
Graphic Design by ARCHON Creative Design
(www.archoncreative.com)
English edition 2009 © Z-Man Games, Inc.
(www.zmangames.com)
Licensed from Adventureland Games and
Phil Harding © 2007

sales@zmangames.com



sales@zmangames.com

Questions ?

Comments ?

Missing Pieces?

Don't hesitate to get in touch :

