

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 ★★★ 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



Ryan Laukat

RELIQUES & CO

***New-York, 1929 : le pays tout entier se passionne pour les antiquités ! Les musées sont avides de mystérieuses reliques exotiques et vous avez soif d'aventure ! Vous décidez donc de fonder votre propre société de recherches archéologiques. Des trésors oubliés enfouis dans les profondeurs de périlleuses jungles, de déserts arides et de montagnes venteuses n'attendent que vous !
Saurez-vous vous forger une réputation digne du plus intrépide et du plus célèbre aventurier de tous les temps ?***

Dans **Reliques & co**, les joueurs luttent pour développer la société de recherches archéologiques la plus prospère. Les joueurs lancent des dés qui représentent leurs groupes d'aventuriers et les placent sur des cartes afin de découvrir des reliques, les vendre à des musées et acquérir de nouvelles cartes qui constitueront le patrimoine de leur société. Les joueurs peuvent choisir de se focaliser sur les gains monétaires en vendant des reliques, tenter d'être majoritaires dans les musées, créer les meilleures combinaisons d'expéditions et de bâtiments, ou rechercher des cités englouties et des trésors cachés au fin fond des océans. Le premier joueur à atteindre un score de 20 en réputation déclenche la fin du jeu et le joueur qui cumule le plus grand total de points de réputation remporte la partie !

MATÉRIEL

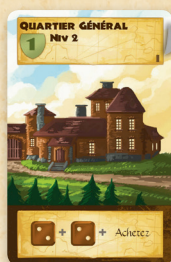
Cette boîte contient : 48 cubes en bois (12 de chaque couleur), 72 cartes, 1 plateau Réputation, 35 jetons Dollar, 7 dés, 1 livret de règles.

Note : il n'y a pas de maximum au nombre de cubes et de jetons Dollar que vous pouvez avoir. Si vous êtes à court de matériel, utilisez ce que vous voulez pour les représenter.

MISE EN PLACE

1. Triez les cartes en fonction de leur type. Sur la plupart des cartes, le type est indiqué dans le coin supérieur droit. Il y a six cartes sur lesquelles aucun type n'est spécifié : ce sont les cartes Communes. Il existe 6 cartes Communes : 4 cartes *Musées*, 1 carte *Collections Privées* et 1 carte *Guide*.

Carte Patrimoine



Type de carte (sur les cartes Patrimoine)

Cartes Communes



2. Placez le plateau Réputation au centre de la table. Triez les cartes Plongée (P) de façon à ce qu'elles soient dans l'ordre croissant. Disposez ces cartes en pile au centre du plateau Réputation, face visible, de la plus faible à la plus forte (la carte 2 doit être visible sur le haut de la pile). Placez les jetons Dollar et les dés à côté de ce plateau (ils constituent la réserve).

3. Placez les cartes Communes en ligne au-dessus du plateau Réputation. Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, placez les cartes Musées de façon à ce que le côté à 9 cases soit visible. Lors d'une partie à 2 joueurs, placez les cartes Musées de façon à ce que le côté à 6 cases soit visible.

4. Triez les cartes Patrimoine restantes de façon à ce qu'elles soient toutes dans le même sens : côté "Niveau 1" visible. Le niveau des cartes est indiqué juste en-dessous de son nom sous l'abréviation "Niv 1" ou "Niv 2". Mélangez chaque paquet de cartes Patrimoine à l'exception des cartes de type "I" (cartes Initiales). Placez la pile "A" juste en-dessous du plateau Réputation. Placez la pile "B" en-dessous de la pile "A" et la pile "C" en-dessous de la pile "B". Piochez les 3 premières cartes de ces piles et placez-les en ligne à côté de chaque pile (chaque ligne doit alors être composée de 4 cartes face visible). Placez enfin les piles de cartes "D" et "E" à droite du plateau Réputation.

5. Distribuez à chaque joueur une carte de chaque catégorie du paquet "I" (Initiales). Ces cartes doivent être : Expédition Désert, Expédition Canyon, Quartier Général et Aventuriers. Chacune de ces cartes doit être placée devant le joueur, face "Niv 1" visible. Ces cartes doivent être placées en ligne et une fois placées dans une rangée, elles ne peuvent plus être bougées (voir "Note : Rangées de Cartes" en page 6). Prenez les cubes de votre couleur.

6. Déterminez le premier joueur en effectuant un lancer de dés. Chaque joueur lance 2 dés. Le joueur obtenant le total le plus élevé est premier joueur. La partie se déroule ensuite en sens horaire. Le premier joueur reçoit 2 dollars, les deuxième et troisième joueurs reçoivent 3 dollars, le quatrième joueur reçoit 4 dollars. Chaque joueur place un cube de sa couleur sur le côté du plateau Réputation (ils seront utilisés pour indiquer les points de Réputation). Vous êtes désormais prêts à débiter la partie.

Exemple de disposition des cartes

Cartes Communes



Cartes "Plongée" (P) placées sur le plateau Réputation



Cartes Patrimoine D & E

Cartes Patrimoine A



Cartes Patrimoine B



Cartes Patrimoine C



DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur, et en sens horaire, les joueurs jouent chacun à leur tour jusqu'à ce que l'un d'eux atteigne la case 20 sur le plateau Réputation. La partie se poursuit alors jusqu'à ce que le dernier joueur, dans l'ordre du tour, ait effectué son tour de jeu (afin que tous les joueurs aient effectué le même nombre de tours de jeu), puis elle prend fin. Les joueurs comptabilisent ensuite les bonus de Réputation obtenus grâce aux majorités dans les Musées et le joueur qui totalise la Réputation la plus élevée remporte la partie.

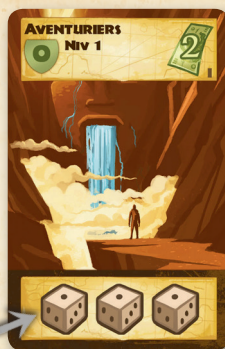
TOUR DE JEU

À son tour, le joueur lance ses dés Aventuriers et les place sur des cartes afin d'effectuer des actions. Le nombre de dés qu'il lance est égal au nombre de symboles dés Aventuriers qui figurent sur les cartes en sa possession (sur la table, devant lui).

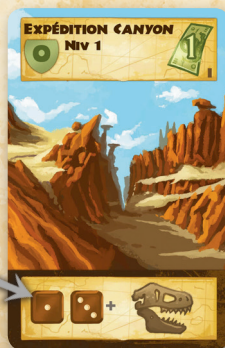
Une fois son lancer effectué, le joueur peut placer ses dés sur des cartes afin d'en effectuer les actions. Il peut les placer sur des cartes Patrimoine en sa possession, sur des cartes Communes ou sur la case "Plongée" du plateau Réputation. Chaque action ne peut accueillir qu'un seul dé et ce dé doit remplir les conditions nécessaires à l'accomplissement de l'action pour pouvoir y être placé.

Par exemple, la carte ci-contre a deux actions. Un joueur pourrait placer un dé de valeur "1" et un dé de valeur "3 ou +" sur cette carte. Chaque dé effectuerait l'action une fois. Lorsque le joueur place le dé, il recouvre l'action. Les effets de l'action sont décrits dans la section suivante.

Lorsqu'un joueur a placé tous ses dés et effectué les actions correspondantes, il retire les dés des cartes et les fait passer au joueur suivant, à sa gauche, qui entame ensuite son tour de jeu.



Symboles dés Aventuriers



Actions

Action carte Patrimoine : Expédition - Cette action permet au joueur de gagner une Relique (dans le cas ci-contre, un Parchemin). Le joueur place alors un cube de sa couleur sur la carte afin de représenter la Relique. Le nombre de cubes présents sur une carte n'est pas limité.

Action carte Patrimoine : Quartier Général - Achetez - Cette action permet au joueur d'acquérir une nouvelle carte Patrimoine ou d'améliorer au "Niveau 2" une carte Patrimoine déjà en sa possession. Il peut acheter une carte Patrimoine de son choix parmi celles qui sont disposées au centre de la table (A, B, C, D et E).

Note : Lorsqu'il effectue un achat, le joueur a le droit de regarder la face cachée de toutes les cartes disponibles avant d'acheter. Il ne peut le faire qu'après avoir placé un dé Aventurier sur l'action "Achetez".

Lorsqu'un joueur achète une nouvelle carte Patrimoine, il en paie le coût en dollars à la réserve. Le coût est indiqué dans le coin supérieur droit de la carte. Certaines cartes coûtent également un Parchemin, dans ce cas le joueur doit retirer un cube d'une carte Expédition Désert en sa possession. Le joueur place alors la carte nouvellement acquise face visible devant lui, suivant les règles de la section "Note : Rangées de cartes" en page 6.

Un joueur peut améliorer au "Niveau 2" une des cartes Patrimoine de son choix en sa possession en en payant à nouveau le coût. Il retourne alors la carte et la place face "Niv 2" visible. Si des dés ou des cubes sont présents sur la carte, ils y restent.

Si cette action permet au joueur d'augmenter sa Réputation (grâce à un symbole Point de Réputation dans le coin supérieur gauche d'une carte ou grâce à l'effet indiqué en bas d'une carte), il indique ses progrès en déplaçant le cube de sa couleur sur le plateau Réputation.



Exemple : en améliorant le Scaphandre au niveau 2, le joueur augmente sa Réputation de 1 point. Il passe ainsi de 2 à 3 points de Réputation.

Note: Rangées de Cartes

Les joueurs peuvent disposer leurs cartes Patrimoines sur deux rangées. Au début de la partie, les quatre cartes Patrimoine Initiales du joueur doivent être placées les unes à côté des autres sur la rangée "du haut". À partir de là, à chaque fois que le joueur achète une nouvelle carte Patrimoine, il doit la placer adjacente à une autre carte Patrimoine en sa possession, dans la rangée "du haut" ou "du bas".

Il s'agit d'un point important car un grand nombre de cartes octroient des bonus en fonction des cartes auxquelles elles sont adjacentes. Une carte est considérée comme adjacente lorsqu'elle partage un côté (gauche, droite, haut ou bas) avec une autre carte. Les cartes qui se touchent en diagonale ne sont pas considérées comme adjacentes.

Il est suggéré aux joueurs de commencer par regarder le côté "Niv 2" de leurs cartes Patrimoine Initiales avant de les placer. De la même façon, à chaque nouvelle acquisition, il est conseillé aux joueurs de penser à regarder le côté "Niv 2" de leur carte avant de la placer. Une fois disposée dans une rangée, une carte ne peut plus être déplacée.

Les cartes Plongée (P) ne sont pas des cartes Patrimoine et ne sont placées dans aucune rangée : elles sont placées face visible à côté des rangées de cartes du joueur.



Action Commune : Guide - Cette action permet au joueur de gagner 1 dollar lorsqu'il place un dé Aventurier sur la carte.

Action Commune : Collections Privées - Cette action permet au joueur de vendre autant de Reliques qu'il le souhaite, de n'importe quel(s) type(s). Il gagne 1 dollar pour chaque cube ôté d'une de ses cartes Expédition et 1 dollar supplémentaire par type de Relique, à partir du deuxième type.

Exemple : Tom effectue l'action Collections Privées afin de vendre 1 Fossile, 1 Parchemin et 2 Statuettes. Il gagne 4 dollars (1 pour chaque cube), plus 2 dollars pour les deux types de Reliques supplémentaires.

Action Commune : Musées – Cette action permet au joueur de se rendre dans un musée et d’y vendre ses Reliques. Chaque carte Musées propose un certain nombre de commandes que les joueurs peuvent honorer. Dans l’exemple ci-dessous, un joueur peut vendre des séries de 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 Fossiles. Lorsqu’un joueur honore une commande, il place un cube de sa couleur sur la case correspondante : cette commande n’est alors plus accessible aux autres joueurs jusqu’à la fin de la partie. Le joueur se défausse ensuite du nombre de Reliques indiqué sur la commande, les Reliques doivent correspondre au type indiqué sur la carte Musées. Le joueur gagne 1 dollar pour chaque Relique vendue lors de la commande. Le joueur obtient également un bonus exceptionnel pour sa vente si cela est indiqué sur la carte Musées.



Exemple : Tom possède 2 Gemmes. Il place un dé de valeur 5 sur la carte Musées Gemmes. Il pourrait vendre une seule de ses Gemmes afin d’honorer une commande de “1”, mais il décide de vendre ses deux Gemmes et d’honorer une commande de “2”. Il place un cube de sa couleur sur une case commande “2”. Il défausse ensuite les deux cubes situés sur sa carte Expédition Montagnes (qui représentent ses deux Gemmes). Il gagne 1 dollar pour chaque Gemme vendue. Il obtient également un bonus de vente de 3 dollars (tel qu’indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte Musées). Au total, cette vente lui aura rapporté 5 dollars.



Fossile



Parchemin

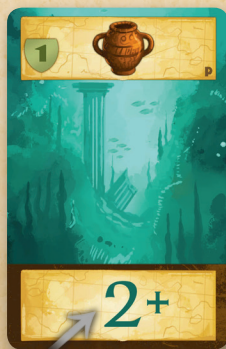


Statuette



Gemme

Action Plongée - Cette action du plateau Réputation permet aux joueurs de remporter une carte Plongée. Les joueurs doivent placer un ou plusieurs dés dont la valeur totale est supérieure ou égale au chiffre indiqué sur la carte Plongée située face visible sur le haut de la pile. C’est la seule action du jeu pour laquelle les joueurs peuvent additionner des dés. Les joueurs ne peuvent pas remporter plus d’une carte Plongée par tour. Chaque carte Plongée octroie 1 point de Réputation. Les joueurs placent ces cartes à côté de leurs cartes Patrimoine (elles ne sont pas placées au sein d’une des deux rangées de



cartes Patrimoine). Chaque carte Plongée donne accès à une exceptionnelle découverte sous-marine : Poterie, Doublon ou Cité Engloutie. Ces découvertes peuvent octroyer des points de Réputation bonus si le joueur possède certaines cartes Patrimoine.



Les joueurs jouent jusqu'à ce que l'un d'eux atteigne 20 points de Réputation. À partir de là, dans l'ordre du tour, les autres joueurs effectuent un dernier tour de jeu : une fois que le dernier joueur a achevé son tour de jeu, la partie prend fin. Cela permet de s'assurer que chaque joueur a effectué le même nombre de tours de jeu au cours de la partie.

Exemple : Tom était dernier joueur dans l'ordre du tour lorsque la partie a débuté. Il atteint 20 points de Réputation à son tour. Puisque, dans l'ordre du tour, il est dernier joueur, la partie prend fin (plus personne n'effectue de tour de jeu).

La partie s'achève. Les joueurs déterminent qui est majoritaire sur chaque carte Musées afin de savoir qui remporte les points de Réputation indiqués sur chaque carte Musées. Le joueur qui possède le plus grand nombre de cubes sur une carte Musées remporte les points de Réputation indiqués dans le coin supérieur droit de la carte. En cas d'égalité, le joueur dont les cubes sont placés sur les commandes dont les valeurs sont les plus élevées remporte les points de Réputation : la première case (en haut à gauche) est la plus faible et ainsi de suite, de gauche à droite, dans l'ordre croissant de valeur des commandes.

Exemple : Tom et Wendy ont tous deux un cube sur la carte Musées Fossiles. Le cube de Wendy est placé sur la première commande "1", dans le coin supérieur gauche. Le cube de Tom est placé sur la deuxième case commande "1", à droite du cube de Wendy. Tom remporte donc l'égalité et gagne 3 points de Réputation supplémentaires.

Une fois que les points de Réputation pour les majorités dans les Musées ont été attribués, les joueurs calculent leur total de points de Réputation. Le joueur ayant le plus de points de Réputation est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de dollars remporte la partie.



Un jeu de et illustré par Ryan Laukat

Traduction : Judith Brustlein

Testeurs : Malorie Laukat, Tevis Laukat, Brandon Laukat, Dave Bailey, Craig Knight, Ryan Knight, Shaun Tritchler, Jeremy Tritchler, Alexander Montgomery, Dale Gifford

© 2015 Red Raven Games

© 2015 IELLO pour la version française
IELLO, 9 av. des Érables, lot 341, 54180 Heillecourt.

WWW.IELLO.INFO

