

Objectif

- Assembler les 2 Pierres de Légende **SINON** acquérir le + d'expérience

Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur

- Plateau **Joueur**
- 2 **Aventuriers**

Commun

- Plateau de jeu
- Recrues sur la plage
- 4 tuiles **Spécialiste** au Port face visible
- Pioche tuiles Coffre sur l'Axolotl
- Comptoir** : Nombre de XP = Nb joueurs x 3
- Épée** et **Dé** à la Forge
- Karas** et jetons Blessure à côté du plateau

- Joueurs ferment les yeux sauf 1 : 2 tas de 8 galeries profondes + 1 Pierre de Légende par tas → mélange → Chaque tas séparé en 3 tas de 3
- Autres joueurs ouvrent les yeux pendant que lui les ferme : ils disposent aléatoirement chaque tas de 3 tuiles sur les Site de Fouille
- Sur chaque tas, ajouter 3 tuiles Galeries Superficielles, puis 3 tuiles Galeries Intermédiaires


Déroulement d'un tour (pour le joueur actif) *Note : Les tuiles remportées ou défaussées durant la partie doivent rester visibles de tous.*

- Louer l'épée (début du tour uniquement)** → Permet de se protéger des Monstres et de les combattre →
 - Optionnel
 - Coût : 3 Karas
- Utiliser ses aventuriers** **⚠** chaque Aventurier peut effectuer une et une seule action par tour

a. **Observer les galeries** : [1 Aventurier à côté du site à observer] → Il observe secrètement les 3 premières tuiles Galerie (sans modifier l'ordre) **⚠ Interdit d'observer sous tuiles visibles Éboulement ou Monstre**

- Éboulement** : stoppe l'observation (ne regarde pas tuiles suivantes) → Retourne tuile face visible à la même place → Gain 2 Karas
- Monstre** : **OU**
 - Il **peut** retourner la tuile face visible à la même place → Il reçoit 2 Karas → Il continue l'observation
 - Il ne retourne pas la tuile → Il continue l'observation

b. **Fouiller une galerie** [1 Aventurier à côté du site à fouiller] → Il retourne face visible la 1ère tuile :

 Kara	Tuile défaussée → Le joueur reçoit le nombre de Karas indiqué	 Coffre	Tuile défaussée → Pioche tuile Coffre sur le plateau → Reçoit les récompenses correspondantes
 Éboulement	Aventurier bloqué → Aucun gain → Tuile retournée face visible	 XP	Tuile placée face visible à côté de son plateau → Gain d'XP en fin de partie ET Si symbole  → Aventurier blessé → Hôpital
 Monstre	Si Épée non louée → Aventurier blessé → Hôpital → Tuile retournée face visible OU Si Épée louée → Aventurier protégé → Action Aventurier terminée	 Pierre de Légende	Tuile placée face visible à côté de son plateau ET Si les 2 Pierres de Légende sont trouvées → Fin de partie immédiate

c. **Détruire un éboulement** [2 Aventuriers à côté de l'éboulement à détruire] → Éboulement défaussé → Gain 2 Karas par Éboulement visible (dont celui-ci)

d. **Se rendre au tripot** [1 Aventurier au Tripot] → Gain 1 Kara par Aventurier placé au Tripot

e. **Se rendre au comptoir** : [1 Aventurier au Comptoir : 1 seule fois par tour] → choisit une seule action : **⚠ Vente Pierre de Légende ou jetons XP interdite**

- Vendre une seule des ses tuiles XP → Gain 5 Karas par XP **OU** Acheter 1 seul XP pour 5 Karas

f. **Engager un spécialiste** : [1 Aventurier au Port (cercle bout de ponton) : 1 seule fois par tour]

- Il paie le coût du Spécialiste → Place sa tuile devant lui → Compétences appliquée immédiatement
- Fin du tour : Spécialiste retourné sur face endormi → Il reste endormi durant un tour avant d'être de nouveau disponible

g. **Combattre un Monstre** : [1 Aventurier à côté du site où se trouve le Monstre] **⚠ Nécessite l'Épée** **⚠ Uniquement possible si Monstre = 1ère tuile visible d'une pile**

- Le joueur lance le dé jusqu'à vaincre le Monstre **OU** qu'une attaque échoue
- Échec** : Aventurier blessé → Hôpital → Action Aventurier terminée → Possible d'utiliser autre Aventurier pour continuer l'attaque
- Réussite** : Monstre blessé → 1 jeton Blessure sur sa tuile → Obligation de continuer l'attaque avec le même Aventurier
- Si Monstre vaincu (Blessures = Pts de vie) : joueur remporte la tuile → Action Aventurier terminée → Gains XP et Karas indiqués sur tuile
- Si Monstre non vaincu : il conserve ses blessures pour les prochains Aventuriers (même si autre joueur)

3. Recruter & terminer sa journée

a. **Recruter (optionnel ; 1 seule fois par partie)** : Coût 5 Karas pour son unique Recrue sur la Plage → Recrue = 3^{ème} aventurier

b. **Terminer sa journée** : • Reprise des Aventuriers qui ne sont pas à l'Hôpital

- Aventuriers à l'Hôpital : Coût 2 Karas par Aventurier pour le faire sortir **OU** Déplacer Aventurier en salle de repos jusqu'à fin tour suivant
- Rendre l'Épée • Endormir les Spécialistes utilisés en les retournant → Remettre au port les Spécialistes endormis au tour précédent

Fin de partie

Condition : dès que...	Vainqueur
4 sites vides et aucune Pierre de Légende trouvée	Tous les joueurs ont perdu
5 sites vides et une seule Pierre de Légende trouvée	Vainqueur = celui qui a le + de XP (la Pierre de Légende est défaussée et ne rapporte rien)
2 Pierres de Légende trouvées par le même joueur	Vainqueur = celui qui a trouvé les 2 Pierres de Légende
2 Pierres de Légende trouvées par 2 joueurs différents	Vainqueur = celui qui a le + de XP parmi tous les joueurs

Décompte XP : Tuiles XP + Jetons XP + Monstres vaincus + Coffres + Pierre de Légende + Nb de Karas / 5 (arrondi à l'inférieur ou égal)

Niveau atteint

Nombre de pts XP	0 à 9	10 à 19	20 à 29	30 à 39	≥ 40 XP
Niveau atteint	Nourriture pour Axolotl	Bleusaille	Pétrophiliste en herbe	Le nouvel Indiana	Héros de légende

