

Joueurs 2 à 6
Age 10 ans
Durée 0:45

The Adventurers Le Temple de Chac



30/12/10

Objectif

- Sortir un de ses aventuriers vivant du temple **ET** amasser le plus de points de trésors

Mise en place

- 2 cartes personnages au hasard par joueur : chaque joueur choisit un personnage pour commencer. Le personnage actif est posé face visible sous le 1^{er} niveau de charge (NC) de la face cachée du personnage restant
- Chaque joueur prend connaissance des capacités spéciales de ses aventuriers (p 16)
- Préparation du plateau de jeu (schémas p 4 & 5)

Déroulement d'un tour

- Calcul du Niveau de Charge (NC)** : possible de se défausser de trésors. Placement de la carte perso sur la ligne de charge.
- Définition du nombre d'actions par joueur** : le joueur actif lance 5d. Nb d'actions = Nb de dés \geq NC de chaque joueur
- Actions** : chaque joueur joue les actions dans n'importe quel ordre, possible de faire plusieurs fois la même action
 - Déplacement (1 PA)** : diagonale interdit. Au travers des pointillés uniquement. Possible d'être plusieurs sur une même case
 - Fouille (1 PA)**
 - Actions spéciales** : voir spécificités des lieux plus bas
- Activation des pièges** :
 - Murs** : le joueur actif découvre 3 cartes murs et applique les effets (flèche orange = mur gauche, flèche grise = mur droit, 2 flèches = les 2 murs)
 - Boule** : le joueur actif lance 1d au 1^{er} tour, 2d au 2nd tour, etc. chaque $d \geq 3$ fait avancer la boule
 - 1^{er} et 2nd angle salle de lave** : le plafond s'écroule, enlever la tuile soleil de l'angle. Le 2nd personnage peut entrer en jeu par ici si le 1^{er} est mort.
- Entrée des remplacements** : si le 1^{er} personnage est mort
 - Tous ses trésors sont défaussés
 - Le 2nd personnage peut entrer sur les angles de la salle de lave si les murs sont écroulés
- Changement de joueur actif**

Salle des murs

- Fouille (1PA)** : pioche de la carte Trésor au dessus de la pile de la zone
- Déchiffrer un glyphe (1 PA)** : regarder secrètement et tenter de mémoriser le glyphe (5 s) correspondant à la zone. Reposer le glyphe face cachée. Le glyphe correspond à un piège de la salle de la lave.

Couloir de la boule

- Ouvrir une alcôve (1 PA)** : lancer 5d. Possibilité de rejeter les dés que l'on souhaite pour 1 PA
 - Salle de lave** : réussi sur 1-2-3
 - Chute d'eau** : réussi sur 1-2-3-4-5

Salle de la lave

- Déplacement (1 PA)** : retourner tuile d'arrivée et comparer aux 4 tuiles de la salle des murs
 - Si le nombre est identique : tuile piégée \rightarrow retirer la tuile + mort du personnage
 - Si le nombre est différent : tuile non piégée \rightarrow Poser la tuile face glyphe
- Fouille (1 PA)** : possible que si le nombre est jaune (fouille possible qu'une fois par tuile).
 - Prendre 1^{ère} carte trésor de la salle de la lave, changer tuile nombre jaune avec nombre marron extérieur

Rivière

- Plonger dans la rivière (1 PA)** : uniquement depuis le couloir de la boule (pointillés)
- Déplacement (1 PA)** : uniquement dans le sens du courant
- Fouille (1 PA)** : interdit sur case de sortie
 - Pour une case, une seule fois par aventurier (coucher l'aventurier pour signaler qu'il a fouillé)
 - Pioche d'un trésor
- Sortir de la rivière (1 PA)** : uniquement juste avant la cascade
 - Lancer nb de dés = NC** (tenir compte des trésors récupérés) : chaque dé = 1 est un échec \rightarrow Défausse de 3 trésors pour survivre sinon l'aventurier est entraîné dans la cascade et meurt.
 - Relancer les 1** : si un 1 est de nouveau obtenu \rightarrow l'aventurier est entraîné dans la cascade et meurt

Pont

- Monter sur le point (1 PA)** : uniquement s'il reste au moins 1 planche
 - Test de résistance** : lancer autant de dés que de planches : Chaque $d < NC \rightarrow$ 1 planche cassée
 - Sabotage** : possible de dépenser 1 PA pour sauter sur place et tenter de casser d'autres planches
 - Dernière planche cassée** : s'il ne reste plus de planches, l'aventurier tombe et meurt
 - Plusieurs personnages sur le pont** : somme des NC pour les lancés de dés

Fin de partie

Conditions

- Lorsque tous les aventuriers sont sortis **OU** la boule bloque la sortie du temple

Décompte

- Points de trésors : 1 coffre = 1 lancé de dé pour déterminer la valeur

