

# The Adventurers : le Temple de Chac - Aide de jeu - Le Nain Brillard

## Mise en place

Posez le plateau.

Posez la Boule, le Pont de bois et les deux Murs sur leurs positions de départ.

Posez les 2 tuiles Soleil sur les cases de lumière, placez aléatoirement les 14 Glyphes Salle de lave aléatoirement, puis recouvrez le tout avec le Cache noir.

Face cachée, mélangez les 14 Glyphes de la Salle des murs, placez-en 4 près du chemin de la Boule et les autres à côté du plateau.

Séparez et mélangez les cartes Trésor de la Salle des murs.

Placez les cartes Sculptures de jade, Statue en or et Pierre de Chac.

Mélangez et placez les paquets Trésor de la Salle de lave et de la Rivière Souterraine.

Mélangez les cartes Murs et les placez en un seul paquet.

Mélangez les cartes Aventuriers et ne distribuez deux par joueur.

Chaque joueur désigne son premier aventurier.

## Tour de jeu

### 1 Déterminer le niveau de charge:

Comptez le nombre de cartes Trésor.

Défaussez des cartes.

Déterminez son niveau de charge avec l'aide de jeu.

### 2 Déterminer le nombre d'actions

Le premier joueur lance les 5 dés.

Déterminez le nombre d'actions en fonction du résultat de chaque dé par rapport au Niveau de charge (égal ou supérieur).

Un joueur après l'autre et dans le sens horaire.

Pas d'obligation de faire toutes ses actions.

**Déplacement ordinaire :** D'une case à une autre en franchissant une ligne pointillée; pas de limite de persos sur une case.

**La Salle des murs :** **Fouiller :** Piochez une carte Trésor de la Salle des murs.

**Déchiffre un Glyphe :** Prenez la tuile Glyphe correspondant à sa zone et la regardez secrètement (5s).

**Le Couloir de la Boule :** **Ouvrir une Alcôve :** lancez les 5 dés et obtenez le résultat demandé pour prendre la carte Trésor; relance possible (partielle ou totale) pour une action.

Si la Pierre de Chac est ramassée, la Boule avance d'une case.

### 3 Réalisation des actions :

**La Salle de lave :** **Se déplacer :** avant le déplacement, vérifiez si la Tuile Glyphe correspond à une Tuile piégée (près de la Salle des murs); si piégée, Aventurier mort.

**Fouiller :** Piochez une carte Trésor de la Salle de lave et remplacez la tuile rouge Glyphe par une tuile brune non piégée.

**Tuiles Soleil :** non piégées et pas de fouille possible.

**Se déplacer :** entrée au début et sortie à la fin uniquement; déplacement dans le sens du courant.

**La Rivière Souterraine :** **Fouiller :** Piochez une carte Trésor de la Rivière souterraine; une seule fois par Aventurier et par case; dernière case ne peut être fouillée.

**Sortir de l'eau :** lancez autant de dés que le Niveau de charge ; Si 1 obtenu, Aventurier mort; possibilité de défausser 3 cartes Trésor pour chaque 1 obtenu et faire une unique relance; obligatoire si le joueur a encore des Actions.

**Se déplacer :** lancez autant de dés que le nombre de planches restantes; retirez une planche pour chaque résultat inférieur au Niveau de charge (combiné si plusieurs Aventuriers sur le pont); Si plus de planches, Aventurier(s) mort(s).

**Le Pont de bois:** **Récupérer la Statue en or :** faire un nouveau test de solidité (comme pour déplacement).

**Saboter le pont :** Faire un nouveau test de solidité.

### 4 Progression des Murs et de la Boule

**Les Murs :** Piochez 3 cartes Mur et appliquez les effets.

Flèche orange = mur gauche; Flèche grise = mur droit.

Si Aventurier quand les Murs se rejoignent, il est éliminé.

Lancez autant de dés que le numéro du tour (5 max).

**La Boule :** Avancez la Boule d'une case pour chaque résultat supérieur ou égal à 3.

Si Aventurier sur son passage, il est éliminé.

Si la Boule arrive sur les cases à l'angle de la Salle de lave, retirez la tuile Soleil.

### 5 Entrée

#### éventuelle des remplaçants :

Si un joueur a perdu son premier Aventurier, possibilité de faire entrer en jeu son second Aventurier.

Si ouverture dans la plafond (Salle de lave).

Placez le nouvel Aventurier sur une case Lumière disponible.

### 6 Transmettre les dés au joueur de gauche.

## Fin de partie :

Fin de partie lorsque tous les Aventuriers sont sortis ou que la Boule ferme l'issue du Temple.

Chaque Aventurier à l'extérieur du Temple compte ses Trésors (valeur).

La plus forte valeur gagne ; si égalité, le joueur ayant la Pierre de Chac ou celui qui a le plus de cartes.