

The Adventurers : la Pyramide d'Horus - Aide de jeu - Le Nain Braillard

Mise en place

Posez le plateau.

Placez les Momies, les cartes Idoles et les paquets Bloc et Momie sur leur emplacement.

Mélangez et placez les paquets de cartes Fouilles Rocaille, Sable et Bassin.

Mélangez et placez les cartes Thoth, Anubis et Horus.

Mélangez les Blocs de pierre numérotés.

Le premier joueur est le joueur le plus jeune.

Chaque joueur choisit un Aventurier, prend une seconde carte Personnage pour l'utiliser en Aide de jeu, et place sa figurine devant une des cases Entrée.

Tour de jeu :

1 Déterminer le niveau de charge :

Comptez vos cartes (Trésors et Blessures).

Possibilité de défausser des cartes Trésors.

Ajustez avec la carte d'aide votre Niveau de charge.

2 Déterminer le nombre d'actions :

Le premier joueur lance les 5 dés.

Comptez le nombre dés dont le résultat est supérieur ou égal au Niveau de charge.

Ne pas tenir compte d'un dé dont la couleur correspond à une Idole ramassée.

Un joueur n'est pas obligé de faire toutes ses actions.

Se déplacer :

D'une case vers une autre adjacente si ligne pointillée.

Pas de limite de figurines sur une case.

Si Momie sur son chemin, prenez une carte Momie.

Fouille :

Piochez la première carte du paquet correspondant.

Révélez brièvement la carte aux adversaires.

Si Trésor, mettez la face cachée devant vous.

Si Blessure ou Équipement, la mettre face visible.

3 Réaliser des actions : (chacun son tour)

Ouvrir un Sarcophage :

Retournez la carte Anubis, Thot ou Horus présente devant sa figurine.

Prendre un Trésor de Sarcophage :

Si carte Anubis, Thot ou Horus retournée, le joueur peut prendre la carte.

Placez-la face cachée devant lui.

La figurine doit être placée devant l'alcôve convoitée.

Lancez les 5 dés afin d'obtenir le suite demandée.

Ouvrir une Alcôve avec une Idole :

Possibilité de relancer totalement ou partiellement les dés pour une nouvelle action.

Si réussi, prenez la carte sans le coût d'une action.

Si Idole d'Horus ramassée, placez un Bloc de pierre pris au hasard.

4 Déplacer les Momies :

Le premier joueur lance les 5 dés.

Comptez le nombre de dés dont le résultat est supérieur ou égal à 4.

Déplacez les Momies d'autant de cases en ligne droite.

Si Aventurier sur son chemin, prenez une carte Momie.

Si Momie et Aventurier sur la même case sans que l'un ou l'autre ne se soit déplacé durant ce tour, prenez une carte Momie.

Une carte Momie ne peut pas être défaussée ou soignée.

Si un Aventurier a déjà 12 cartes Blessures avant de recevoir cette nouvelle carte, il est considéré comme une Momie à son tour.

5 Placer un Bloc de pierre :

Le premier joueur pioche un Bloc de pierre, annonce à voix haute le numéro indiqué et le place sur la case correspondante.

Si Aventurier sur la case, il se déplace sur une case adjacente et prend une carte Bloc.

Si pas de déplacement possible, l'Aventurier est éliminé.

6 Passer les dés au joueur de gauche.

Fin de partie

Quand tous les Aventuriers sont dehors ou que les derniers ne peuvent plus sortir.

Tous les Aventuriers à l'extérieur de la Pyramide comptent leurs Trésors.

Ajoutez un bonus en fonction de la diversité des Trésors ramassés (**hors Collier et Coffre**) : +1 pour 1 Divinité; +3 pour 2 Divinités différentes; +6 pour 3; +10 pour 4; +15 pour 5.

Le gagnant est le joueur ayant la plus forte valeur; si égalité, celui qui a l'Idole d'Horus; sinon égalité maintenue.