

Règles du jeu

UNBOXYED

MANUEL DE FOUILLES

UN JEU DE JORDAN SORENSEN



WIZKIDS™

Liste d'indices

1. Une force mystique relie les disques aux cartes.
2. Coureurs, en position.
3. Choisissez le bon outil pour chaque travail.
4. Un joueur avisé qui voit toutes les richesses présentes à la table sera assez sage pour mettre les siennes à l'abri.
- 5.
6. Vos sept petits princes ont chacun leur petite maison.
- 7.
8. À ce stade de votre stage, vous êtes passé maître dans le déchiffrement des pictogrammes.
9. Dès l'Antiquité, les bâtisseurs étaient conscients du concept de gravité, même s'ils n'avaient pas encore de nom pour l'exprimer.
10. Rien de tel qu'un tas d'or devant soi et un nuage de poussière au visage de ses poursuivants.
11. Par souci d'équité, les premiers seront les derniers et les derniers seront les premiers.
- 12.
13. Les pictogrammes montrent que les cartes peuvent exister dans trois états : face visible, face cachée ou absente.
- 14.
15. Une symétrie totale est toujours agréable.
16. La solution est à portée de main.
- 17.
18. On ne peut pas garder un être humain dans un entrepôt.
19. Une fois... deux fois...
20. Plus l'arène est fréquentée, moins il est nécessaire de la parcourir fréquemment.
21. Quelle est la seule chose qui ferait que le pillage d'un tombeau maudit en vaille la peine ?
- 22.
23. L'absence de cartes est lourde de sens.
24. Surpasser, déjouer et survivre.
25. Une tour paraît bien plus haute lorsque les bâtiments qui l'entourent se sont effondrés.

- 26.
27. Au fur et à mesure que la piste se dévoile, vos choix précédents sont mis à l'épreuve.
- 28.
29. Si vous ne vous démarquez pas, vous devrez vous retirer.
30. Essayez de voir l'invisible.
- 31.
32. Chaque côté est une entrée distincte.
33. L'emplacement circulaire sur chaque carte semble être de la taille des disques.
34. La pyramide est construite pierre par pierre.
35. Il est parfois nécessaire d'aider le cycle naturel.
- 36.
37. Vous devez toujours honorer les dieux.
38. Les outils sont toujours distribués équitablement.
- 39.
40. Être économe ne suffit pas.
41. L'épreuve du guerrier est faite d'agression et de destruction.
- 42.
43. C'est mieux d'avoir plus d'options.
- 44.
45. Les pictogrammes indiquent les outils dont quatre constructeurs auront besoin.
46. Être unique a ses avantages.
- 47.
48. Les probabilités sont la clé.
49. Faites équipe avec un hibou identique.
- 50.
51. De nombreuses cultures anciennes se sont installées près d'une rivière pour profiter de l'irrigation qu'elle apportait aux terres environnantes.
- 52.
53. Si les dieux du temple ne peuvent plus être vénérés, il est temps de rentrer chez soi.
- 54.
55. Suivez le flux de production.

56. Une bonne manœuvre de contournement vous donnera souvent l'avantage.
- 57.
58. Votre contribution à la vie de la communauté témoigne d'un savoir-faire impressionnant.
59. L'arène est prête pour la course.
60. Passez au lion suivant, en semant la destruction dans votre sillage.
- 61.
62. Les fondations de votre tour sont peut-être un peu instables.
- 63.
64. Le boulier permet de compter de grandes quantités d'objets.
65. Si vous ne pouvez rien ajouter, reposez-vous un peu.
66. Si l'on propose de l'argent à deux personnes cupides et qu'une seule d'entre elles peut l'accepter, que se passera-t-il ?
67. Toutes vos options doivent vous être présentées.
68. Les gens doivent savoir ce qu'il faut avoir et pourquoi.
- 69.
70. Dans l'arène, c'est chacun pour soi.
71. Une configuration classique peut être représentée avec 4 lignes tracées dans le sable.
- 72.
73. Récoltez une seule chose et enterrez-la. Ensuite, voyez ce que vous pouvez faire.
74. Ils ne sont pas tous utilisés de la même manière.
- 75.
76. Les humains sont des ressources.
- 77.
78. Votre adversaire est là-bas. Priez pour que vous arriviez à le battre.
79. Regarder les autres de haut est une tradition humaine.
- 80.
81. Deux choix constituent la recette d'un tour parfait.
82. Un joyau caché est une aubaine, plusieurs joyaux cachés, c'est une fortune pour la vie.
- 83.
84. Plus une tour s'élève, plus elle risque de s'effondrer.

85. Attaquez les autres loups s'il n'y a pas de propriétaire à proximité.

86.

87. Lorsque vous êtes en concurrence avec autant de princes, vos actions doivent vous démarquer.

88. Si vous avez observé la piste, il est temps d'équiper votre char.

89.

90. Les constructeurs ne s'attendent pas à être payés tant que le travail n'est pas terminé.

91.

92. Ils peuvent être ce que vous souhaitez qu'ils soient.

93. Tout le monde a un secret.

94. Il existe un lien entre vos cartes et les cartes du plateau de jeu.

95. Pour faire une bonne course, votre char doit honorer les dieux.

96.

97. Ce doit être un joyau unique.

98.

99.





6

Site de Fouilles 1

Le Roi Maudit

Alors que les vestiges de la haute société sont souvent les mieux conservés, nous avons la chance de pouvoir examiner le site de ce qui semble n'être qu'une auberge ordinaire. Des vestiges suggèrent qu'un concours était organisé pour faire gagner des trésors à la clientèle.

ÉLÉMENTS



QUESTIONS

- 67 À quoi ressemble la mise en place optimale du jeu ?
- 33 Que font les joueurs à leur tour ?
- 1 Quand est-ce que la partie se termine ?
- 21 Comment est désigné le vainqueur ?

STOP
Solution Page
Suivante

NE TOURNEZ PAS la page pour calculer votre score tant que vous n'êtes pas prêt à répondre à TOUTES les questions qui font marquer des points.

7

À quoi ressemble la mise en place optimale du jeu ?

1. Placez les cartes face cachée en 4 rangées de 6 cartes.
2. Le dos de chaque carte indique la rangée dans laquelle elle doit être placée.

Que font les joueurs à leur tour ?

1. À votre tour, retournez une carte et placez l'un de vos disques sur la carte révélée.

Quand est-ce que la partie se termine ?

1. Lorsque tous les joueurs ont placé leurs disques.

Comment est désigné le vainqueur ?

1. Le joueur ayant collecté le plus de pièces grâce à ses disques sera déclaré vainqueur. Les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Site de Fouilles 2

La Tour

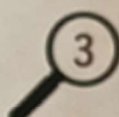
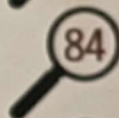
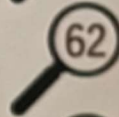
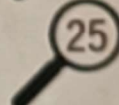
Répertoriez tous les petits pions en pierre éparpillés sur le sol du site de fouilles. D'après la façon dont ils sont dispersés, on a l'impression qu'ils sont tous tombés d'un endroit plus élevé. Quel désordre ! Au moins, il doit être facile de remplacer les pions perdus lorsque votre jeu n'utilise que des pierres ordinaires !

ÉLÉMENTS

R1



QUESTIONS

-  3 Que font les joueurs pendant un tour de jeu ?
-  84 Comment les joueurs progressent-ils vers la défaite ?
-  62 Où doivent être placés les disques en bois durant la partie ?
-  25 Comment est désigné le vainqueur ?

STOP
Solution Page
Suivante

NE TOURNEZ PAS la page pour calculer votre score tant que vous n'êtes pas prêt à répondre à TOUTES les questions qui font marquer des points.

9

Que font les joueurs pendant un tour de jeu ?

1. Les joueurs jouent simultanément à « pierre, feuille, ciseaux » avec l'une de leurs mains.

Comment les joueurs progressent-ils vers la défaite ?

1. Si vous perdez contre au moins une personne, ajoutez 2 disques de n'importe quelle couleur à votre tour.
2. Si vous faites au moins une égalité mais ne perdez contre personne, ajoutez 1 disque de n'importe quelle couleur à votre tour.
3. Si vous gagnez contre tous les autres joueurs, n'ajoutez pas de disque à votre tour.

Où doivent être placés les disques en bois durant la partie ?

1. Les tours doivent être construites avec des disques posés les uns sur les autres, sur le dos de la main qui ne sert pas à jouer à « pierre, feuille, ciseaux ».

Comment est désigné le vainqueur ?

1. Lorsque votre tour s'écroule, vous êtes éliminé. La dernière personne dont la tour est encore debout remporte la partie.

Site de Fouilles 3

Joyaux Cachés

Entre les statues ornées de bijoux du présumé dieu farceur local, j'ai trouvé une petite boîte composée de morceaux de pierre coulissants. Il s'agissait apparemment d'un puzzle, que j'ai résolu avec brio. À l'intérieur, j'ai trouvé une tablette gravée et douze pièces de jeu.

ÉLÉMENTS



R2



QUESTIONS

- 16 Que font les joueurs à chaque début de tour ?
- 30 Que font les joueurs pendant leur tour ?
- 97 Qu'est ce qui est interdit pendant votre tour ?
- 4 Comment les joueurs progressent-ils dans la partie ?
- 82 Comment est désigné le vainqueur ?

STOP
Solution Page
Suivante

NE TOURNEZ PAS la page pour calculer votre score tant que vous n'êtes pas prêt à répondre à **TOUTES** les questions qui font marquer des points.

Que font les joueurs à chaque début de tour ?

1. Les joueurs prennent chacun leurs 3 disques et en cachent secrètement entre 0 et 3 dans le creux de leur main.

Que font les joueurs pendant leur tour ?

1. À tour de rôle, essayez de deviner le nombre total de disques qui ont été mis en jeu.

Qu'est ce qui est interdit pendant votre tour ?

1. Vous ne pouvez pas proposer un nombre qui a déjà été énoncé au cours de ce tour.

Comment les joueurs progressent-ils dans la partie ?

1. Une fois que chacun a prédit un nombre, les joueurs révèlent leur main. Si un joueur a deviné le nombre total de disques, il retire un de ses disques de la partie de manière permanente.

Comment est désigné le vainqueur ?

1. Le premier joueur à avoir retiré ses 3 disques de la partie l'emporte.

Site de Fouilles 4

Les Bâtisseurs

La femme enterrée dans cette chambre était quelqu'un d'important, à en juger par les petites figurines de travailleurs empilées le long des murs et par la quantité de pièces de monnaie dans les urnes. On dirait qu'elle voulait emporter ses richesses dans l'au-delà. Hmmmm, ces pièces devraient rapporter un bon prix lors d'une vente aux enchères dans un musée. J'aurais bien besoin d'un peu plus d'argent pour financer mes recherches...

ÉLÉMENTS

B

R3



QUESTIONS

- 45 Pour la mise en place du jeu, comment les cartes sont-elles distribuées ?
- 34 Que font les joueurs à leur tour ?
- 9 Qu'est ce qui est interdit pendant votre tour ?
- 64 Comment les joueurs calculent-ils leur score ?
- 90 Quand est-ce que la partie se termine et comment est désigné le vainqueur ?

STOP
Solution Page
Suivante

NE TOURNEZ PAS la page pour calculer votre score tant que vous n'êtes pas prêt à répondre à **TOUTES** les questions qui font marquer des points.

13

Pour la mise en place du jeu, comment les cartes sont-elles distribuées ?

1. Chaque joueur reçoit 3 cartes du paquet qui a été mélangé au préalable.
2. Placez ensuite le paquet face caché à un endroit accessible à tous.

Que font les joueurs à leur tour ?

1. Placez une carte face visible à l'intérieur du contour de la pyramide et tirez ensuite une carte.
2. Terminez votre tour en collectant les pièces correspondant au nombre de couleurs/dieux que vous avez fait coïncider verticalement ou horizontalement avec l'emplacement de votre carte. Une pièce est gagnée par couleur OU dieu adjacent, et deux pièces sont gagnées par couleur ET dieu adjacent.

Qu'est ce qui est interdit pendant votre tour ?

1. Vous ne pouvez jouer des cartes qu'à côté d'une autre carte déjà posée (seule la première carte de la partie échappe à cette règle).
2. Vous ne pouvez pas jouer une carte sur une rangée supérieure s'il n'y a pas au moins deux cartes dans la rangée en dessous.
3. Vous ne pouvez poser vos cartes qu'à l'intérieur de la pyramide de 28 cartes.

Comment les joueurs calculent-ils leur score ?

1. Sous le boulier de la carte R3 se trouvent trois emplacements pour placer vos disques. Si vous placez un disque dans l'emplacement supérieur, cela signifie que vous avez 10 pièces d'or. En plaçant un disque sur l'emplacement du milieu, vous indiquez que vous avez 5 pièces d'or. En plaçant un disque sur la case du bas, cela signifie que vous avez 1 pièce d'or. Par exemple, pour signifier que vous avez 37 pièces d'or, vous devez placer 3 disques en haut, 1 disque au milieu et 2 disques en bas.

Quand est-ce que la partie se termine et comment est désigné le vainqueur ?

1. Lorsque les 28 cartes de la pyramide sont placées, la partie est terminée.
2. Le joueur qui a obtenu le plus d'or à la fin de la partie l'emporte.

ÉLÉMENTS

Site de Fouilles 5 *Marche Divine*

Le site de fouilles semble être l'antichambre d'un grand temple. Il est vraisemblable qu'une procession rituelle a eu lieu, et que ceux qui ont apporté des cadeaux exceptionnels pour les dieux ont été en tête de file.



QUESTIONS

- 2 Quelle est la mise en place initiale du jeu ?
- 93 Que font les joueurs à chaque tour ?
- 46 Comment les joueurs progressent-ils ?
- 29 Comment les joueurs perdent-ils leur progression ?
- 66 Pourquoi ce jeu n'était-il pas fait pour deux joueurs ?
- 79 Comment est désigné le vainqueur ?

STOP
Solution Page
Suivante

NE TOURNEZ PAS la page pour calculer votre score tant que vous n'êtes pas prêt à répondre à TOUTES les questions qui font marquer des points.

15

Quelle est la mise en place initiale du jeu ?

1. Assemblez la piste en plaçant la carte du soleil en bas, la carte avec 5 cases au milieu et la carte de la lune en haut. Ensuite, chaque joueur prend 4 disques de la même couleur.
2. Chaque joueur place un de ses disques sur la case soleil en bas de la piste.

Que font les joueurs à chaque tour ?

1. Les joueurs placent secrètement 1 à 3 disques dans le creux de leur main. Tous les joueurs révèlent ensuite leur choix simultanément.

Comment les joueurs progressent-ils ?

1. Si un joueur révèle un nombre de disques dans sa main et que personne ne révèle le même nombre, le joueur avance d'autant de cases vers la lune.

Comment les joueurs perdent-ils leur progression ?

1. Si plusieurs joueurs révèlent un seul disque, aucun d'entre eux n'avance.
2. Si plusieurs joueurs révèlent 2 disques, ils reculent tous d'une case en direction du soleil.
3. Si plusieurs joueurs révèlent 3 disques, ils reculent tous de 2 cases en direction du soleil.

Pourquoi ce jeu n'était-il pas fait pour deux joueurs ?

1. Si seulement deux joueurs comparaient le nombre de disques qu'ils révèlent, ils choisiraient toujours 3. La personne qui ne le ferait pas serait toujours derrière ; un match nul serait le seul résultat stratégique.

Comment est désigné le vainqueur ?

1. Le premier joueur à atteindre la lune gagne la partie.

Site de fouilles 6

Les Sept Princes

Êtes-vous prêt pour une histoire ? Gravée dans la pierre de ce site de fouilles, on peut voir une parabole classique, qui est plus une leçon de morale qu'un témoignage historique. Un riche roi a envoyé ses sept fils à la recherche de leur fortune et ne pourra être en paix qu'une fois qu'ils auront tous revendiqué leur place dans le monde.

QUESTIONS

13 Quelle est la mise en place initiale du jeu ?

65 Quelles sont les actions qu'un joueur peut faire durant son tour ?

23 Est-il permis de jouer de manière orthogonale et diagonale ?

87 Qu'est ce qui est interdit durant la partie ?

43 Que font les joueurs à la fin de leur tour ?

56 Quelle est la principale interaction entre les joueurs ?

6 Quand est-ce que le vainqueur est désigné ?

ÉLÉMENTS

B

R4



STOP
Solution Page
Suivante

NE TOURNEZ PAS la page pour calculer votre score tant que vous n'êtes pas prêt à répondre à TOUTES les questions qui font marquer des points.

Quelle est la mise en place initiale du jeu ?

1. Distribuez 2 cartes et 7 disques de la même couleur à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées face cachée au centre de la table.
2. Chaque joueur tire une carte de la pioche et la place face visible de manière adjacente à la pioche centrale.
3. Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit une carte différente, face visible, sur laquelle il place l'un de ses disques.

Quelles sont les actions qu'un joueur peut faire pendant son tour ?

1. Un joueur peut placer une carte face visible et un disque sur un emplacement adjacent à une autre carte.
2. Un joueur peut aussi ne rien faire et passer son tour.

Est-il permis de jouer de manière orthogonale et diagonale ?

1. Non, seul le placement orthogonal est autorisé.

Qu'est ce qui est interdit durant la partie ?

1. Vous ne pouvez jouer une carte que si les deux cases de son dieu ne sont pas adjacentes à une couleur ou à un dieu correspondant.

Que font les joueurs à la fin de leur tour ?

1. Ils tirent une carte de la pioche centrale.

Quelle est la principale interaction entre les joueurs ?

1. S'il y a des disques ennemis entre deux de vos disques, ils sont automatiquement convertis en disques de votre couleur.
2. La seule exception à cette règle advient lorsque la pioche se trouve également entre vos disques de capture. Pour que les disques ennemis puissent être convertis, vos 2 disques doivent être du même côté de la pioche.

Quand est-ce que le vainqueur est désigné ?

1. Le premier joueur qui réussit à placer ses 7 disques sur le plateau est désigné vainqueur.

Site de Fouilles 7

Le Char

Ce site de fouilles est fascinant ! En parcourant certaines tablettes, j'ai trouvé des représentations de l'épopée d'un personnage, qui commence par des débuts modestes et se termine dans une gigantesque arène remplie de monde. Je me demande de quoi il s'agit ?

QUESTIONS

88 Quelle est la mise en place initiale du jeu ?

59 Quelle est la mise en place de la 2^e phase de jeu ?

19 Quelle est la principale interaction entre les joueurs ?

74 À quoi servent les disques dans ce jeu ?

95 Quelles sont les interactions des cartes ?

27 Comment se résout la 2^e phase de jeu ?

40 Comment un joueur peut-il gagner des points ?

10 Comment la partie se termine-t-elle et comment est désigné le vainqueur ?

ÉLÉMENTS

B

10 choisis au hasard

D

R5



STOP
Solution Page
Suivante

NE TOURNEZ PAS la page pour calculer votre score tant que vous n'êtes pas prêt à répondre à TOUTES les questions qui font marquer des points.

19

Quelle est la mise en place initiale du jeu ?

1. Placez les 10 cartes Piste face visible dans n'importe quelle configuration et placez les 12 cartes Marché face visible au centre de la table.
2. Distribuez 7 disques à chaque joueur, une couleur par joueur.

Quelle est la mise en place de la 2^e phase de jeu ?

1. Placez au hasard les 10 cartes Piste, face cachée, en formant une piste circulaire.
2. Tous les joueurs doivent placer leur 8^e disque dans la position du soleil, juste à l'extérieur du début de la piste.

Quelle est la principale interaction entre les joueurs ?

1. Les joueurs font une enchère à tour de rôle pour l'une des 12 cartes Marché.
2. Chaque joueur peut acheter un maximum de 3 cartes Marché.

À quoi servent les disques dans ce jeu ?

1. 7 des disques de chaque joueur servent de pièces d'or pour participer aux ventes aux enchères des cartes Marché.
2. Le 8^e disque représente le char de chaque joueur et permet de suivre sa progression sur la piste.

Quelles sont les interactions des cartes ?

1. Les cartes Marché et les cartes Piste ont deux caractéristiques : les couleurs et les types de dieux. Par exemple, si un cheval noir est acheté au marché, il correspondra directement à toute carte Piste contenant un dieu noir.

Comment se résout la 2^e phase de jeu ?

1. Une à une, chaque carte Piste cachée est révélée face visible. Lorsqu'elle est révélée, tous les joueurs examinent les couleurs et les types de dieux de la carte Piste et comparent le montant avec les couleurs et les dieux de leurs propres cartes Marché.
2. Pour chaque correspondance, votre char se déplace d'une carte dans le sens des aiguilles d'une montre sur la piste. Tous les joueurs le font en même temps.

Comment un joueur gagne-t-il des points ?

1. Tout l'or qui n'a pas été dépensé lors de la phase d'enchères est conservé et peut être ajouté à l'or que vous obtenez pour votre classement à l'arrivée. Le ou les premier(s) reçoivent 7 pièces d'or, tandis que le ou les deuxième(s) reçoivent 5 pièces d'or.

Comment la partie se termine-t-elle et comment est désigné le vainqueur ?

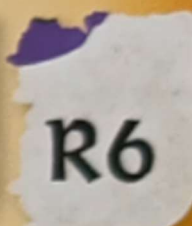
1. Lorsqu'un joueur sort de la dernière carte Piste et atteint la lune, il obtient la première place. Le jeu se termine et la deuxième place est attribuée à celui qui se trouve le plus proche de l'arrivée.
2. Le joueur qui a le plus d'or gagne la partie.

Site de Fouilles 8

Le Défi Guerrier

Bien que les pigments qui couvraient jadis les urnes se soient estompés avec le temps, les images semblent raconter l'histoire d'un héros luttant pour la gloire. Bien qu'il soit manifestement plus puissant que la plupart des mortels, il semblerait que les caprices des dieux frustrant toujours le héros et l'empêchent d'atteindre ses objectifs.

ÉLÉMENTS

**B****R6**

QUESTIONS

**8**

Quelle est la mise en place initiale du jeu ?

**49**

Quel est l'effet des emplacements hibou ?

**70**

Où pouvez-vous placer votre disque durant le premier tour ?

**60**

Quel est l'effet des emplacements lion ?

**78**

Quelles sont les actions qu'un joueur peut réaliser à son tour ?

**41**

Quelle est la principale interaction entre les joueurs ?

**37**

Qu'est-ce qui limite vos actions lors de votre tour ?

**24**

Comment est désigné le vainqueur ?

**85**

Quel est l'effet des emplacements loup ?



STOP
Solution Page
Suivante

NE TOURNEZ PAS la page pour calculer votre score tant que vous n'êtes pas prêt à répondre à **TOUTES** les questions qui font marquer des points.

21

Quelle est la mise en place initiale du jeu ?

1. Disposez les 36 cartes face visible dans une grille de 6 x 6.
2. Distribuez un disque de couleur différente à chaque joueur.

Où pouvez-vous placer votre disque durant le premier tour ?

1. Sur un bord de la grille de cartes, du côté le plus proche de vous.

Quelles sont les actions qu'un joueur peut réaliser pendant son tour ?

1. Déplacer son disque d'un emplacement, orthogonalement.
2. Activer l'effet de l'emplacement du dieu dans lequel il entre.

Qu'est-ce qui limite vos actions à votre tour ?

1. S'il n'y a pas de cible valide pour une capacité de dieu lorsque vous entrez dans son emplacement, vous devez choisir un autre emplacement où vous déplacer.
2. Les cartes retournées limitent aussi vos déplacements.

Quel est l'effet des emplacements loup ?

1. Choisissez un emplacement loup sur le plateau de jeu, d'une couleur différente de celui où vous êtes. S'il n'y a pas de joueur sur cette carte, vous pouvez la retourner.

Quel est l'effet des emplacements hibou ?

1. Déplacez votre disque sur un autre emplacement hibou de la même couleur. Retournez ensuite la carte de laquelle vous êtes parti.

Quel est l'effet des emplacements lion ?

1. S'il y a un autre emplacement lion, de n'importe quelle couleur, à 2 cartes orthogonales ou diagonales, vous pouvez déplacer votre disque sur cet emplacement puis retourner la carte entre la carte d'origine et la carte de destination. Vous pouvez effectuer ce déplacement même si la carte du milieu a déjà été retournée.

Quelle est la principale interaction entre les joueurs ?

1. Si vous parvenez à retourner une carte sur laquelle se trouve un autre joueur, ce dernier est éliminé.
2. Si vous parvenez à bloquer un joueur dans une position où il ne peut plus jouer, il est également éliminé.

Comment est désigné le vainqueur ?

1. Le dernier joueur qui n'a pas été éliminé est désigné vainqueur de la partie.

Site de Fouilles 9

Alignement de Sites

Ce site particulier était probablement le lieu de rassemblement des responsables de la gestion de la ville. Imaginez l'époque où cette petite pièce était l'épicentre d'une politique changeante, la plaque tournante des nombreuses petites tâches qui permettent à une ville de rester dans le droit chemin. On dirait qu'ils ont quand même trouvé le temps de jouer à un jeu ou deux !

QUESTIONS

68 Quelle est la mise en place initiale du jeu ?

11 Quel est le déroulement du jeu après la mise en place initiale ?

38 Qu'est-ce que chaque joueur doit avoir reçu après cette 1^{re} phase ?

71 Quelle est la mise en place de la 2^e phase ?

81 Que peut faire un joueur durant son tour ?

94 Qu'est-ce que les joueurs ne peuvent pas faire lors de leur tour ?

48 Pourquoi les choix faits lors de la mise en place sont-ils importants ?

20 Quelle est la condition de victoire de ce jeu ?

ÉLÉMENTS

B

8 choisis au hasard

R7

D



NE TOURNEZ PAS la page pour calculer votre score tant que vous n'êtes pas prêt à répondre à TOUTES les questions qui font marquer des points.

STOP
Solution Page
Suivante

23

Quelle est la mise en place initiale du jeu ?

1. Disposez les 12 cartes de ce jeu face visible.
2. Posez ensuite 8 cartes choisies au hasard dans le paquet de 36, face visible, dans n'importe quelle configuration.

Quel est le déroulement du jeu après la mise en place initiale ?

1. Les joueurs participent à un tirage au sort en choisissant 1 carte parmi les 12 premières. Le premier joueur choisit une carte, puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur en choisit une. Le tirage se poursuit ensuite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par le dernier joueur.

2. Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les joueurs aient le nombre de cartes prévu selon le nombre de joueurs à la table.

Qu'est-ce que chaque joueur doit avoir reçu après cette 1^{re} phase ?

1. Suite à cette étape, les joueurs doivent avoir 6 cartes chacun s'il y a 2 joueurs, 4 cartes s'il y a 3 joueurs et 3 cartes s'il y a 4 joueurs.

Quelle est la mise en place de la 2^e phase ?

1. Tous les joueurs doivent avoir devant eux les cartes qu'ils ont tirées, face visible.
2. Le plateau central doit être construit avec les 8 cartes tirées du paquet de 36. Ces cartes doivent être placées face visible et former une grille de 3x3 avec un espace vide.
3. Chaque joueur reçoit alors 8 disques, une couleur par joueur.

Que peut faire un joueur durant son tour ?

1. Pour la première action de leur tour, les joueurs doivent soit placer un disque sur un emplacement de dieu qui est vide, soit déplacer une carte du plateau principal vers un emplacement adjacent vide.
2. Pour leur seconde action, les joueurs doivent soit déplacer une carte du plateau principal, soit retourner face cachée une de leurs cartes qui est face visible. Si toutes leurs cartes sont face cachée, ils peuvent alors toutes les retourner face visible.

Qu'est-ce que les joueurs ne peuvent pas faire lors de leur tour ?

1. Pour placer un disque sur un emplacement de dieu, vous devez retourner une de vos cartes qui correspond à la couleur ou au type de dieu de l'emplacement.
2. Une carte face cachée est inutilisable tant qu'elle n'est pas remise face visible.

Pourquoi les choix faits lors de la mise en place sont-ils importants ?

1. En examinant la répartition des dieux et des couleurs du tableau principal, vous pouvez évaluer ceux qui sont les plus importants et choisir vos cartes en conséquence.

Quelle est la condition de victoire de ce jeu ?

1. Réussir à placer 3 disques sur des cartes adjacentes, de façon orthogonale ou diagonale.
2. À 2 joueurs, 3 lignes de ce type sont nécessaires pour gagner ; à 3 joueurs il en faut 2, et à 4 joueurs il n'en faut qu'une.

Site de Fouilles 10

Présent Fluvial

Il semble que le papyrus qui contenait les règles de ce jeu ait pourri depuis longtemps, ne laissant que quelques indices sur la façon dont on y jouait. Le seul artefact digne d'intérêt est une petite gravure indiquant que le jeu s'appelait « Le Présent Fluvial » ou « Le Changement de marée ». La traduction n'est pas très claire, mais comme il s'agit de notre dernier site de fouilles, j'ai confiance en vous pour finir en beauté !

ÉLÉMENTS



E



QUESTIONS

55

Quelle est la mise en place optimale des 7 cartes groupées ?

51

Qu'est-ce que le Présent Fluvial ?

15

Quelle est la mise en place optimale des 9 cartes groupées ?

18

Quelle est la principale différence entre certaines ressources ?

73

Que faites-vous lors de votre tour ?

32

Où sont indiqués les coûts des ressources ?

92

Quelle est l'utilité des disques ?

35

Quelle est la fonction de l'objet de révélation des 7 cartes groupées ?

76

Quels sont les types de ressources disponibles dans le jeu ?

58

Quand le vainqueur est-il désigné ?

STOP

Solution Page
Suivante

NE TOURNEZ PAS la page pour calculer votre score tant que vous n'êtes pas prêt à répondre à TOUTES les questions qui font marquer des points.

25

Quelle est la mise en place optimale des 7 cartes groupées ?

1. Les ressources similaires des 7 cartes Marché doivent être placées les unes à côté des autres, face visible, dans l'ordre de leur construction.

Quelle est la mise en place optimale des 9 cartes groupées ?

1. Placez les 9 cartes Ressources face visible (bois, argile et blé uniquement) dans une grille de 3 x 3.

Que faites-vous lors de votre tour ?

1. Choisissez une carte, gagnez cette ressource, puis retournez la carte.
2. Vous pouvez alors effectuer des achats à l'aide des ressources que vous venez d'obtenir et de celles que vous avez stockées.

Quelle est l'utilité des disques ?

1. Les disques sont destinés à garder une trace de tous les objets que vous accumulez et achetez. Par exemple, si vous gagnez 2 bois, placez 2 disques sur la case bois des 7 cartes Marché. Si vous êtes à court de disques, vous pouvez toujours les sacrifier ailleurs pour obtenir ce dont vous avez besoin à ce moment-là.

Quels sont les types de ressources disponibles dans le jeu ?

1. Le bois, l'argile, le blé, les bâtisseurs et les artisans.

Qu'est-ce que le Présent Fluvial ?

1. Lorsque certaines cartes de ressources sont retournées, une face bleue apparaît, cela représente la fertilité apportée par une rivière. Toutes les ressources reçoivent un bonus de collecte de +1 pour chaque carte bleue orthogonalement adjacente.
2. Ce bonus s'applique à toutes les ressources, à l'exception des bâtisseurs.

Quelle est la principale différence entre certaines ressources ?

1. Alors que le bois, l'argile et le blé peuvent être stockés avec des disques sur une carte Marché, les bâtisseurs et les artisans doivent être utilisés durant le tour où ils sont gagnés.

Où sont indiqués les coûts des ressources ?

1. Le coût des ressources se trouve en haut, en bas, à gauche ou à droite sur les cartes Marché.

Quelle est la fonction de l'objet de révélation des 7 cartes groupées ?

1. Si vous avez acheté un objet de révélation au marché, vous pouvez, lors de votre tour, dépenser un de vos disques pour retourner n'importe quelle carte Ressource avant de choisir une carte à collecter.
2. Vous pouvez le faire plusieurs fois si vous possédez assez de disques.

Quand le vainqueur est-il désigné ?

1. La première personne à acheter un objet du marché avec le symbole de la lune remporte la partie.

Félicitations ! Maintenant que vous avez terminé votre analyse du dernier site de fouilles, passons à l'évaluation !

Additionnez les points que vous avez obtenus sur les sites de fouilles 1 à 10 pour trouver votre score global.

FICHE DE SCORE

Site de Fouilles	Score
#1 Le Roi Maudit	
#2 La Tour	
#3 Joyaux Cachés	
#4 Les Bâisseurs	
#5 Marche Divine	
#6 Les Sept Princes	
#7 Le Char	
#8 Le Défi guerrier	
#9 Alignement de Sites	
#10 Présent Fluvial	
Total	



0-120 = Testeur de jeux
 121-150 = Assistant de recherche
 151-170 = Chercheur en jeu
 171-190 = Théoricien du jeu
 191+ = Génie de la ludologie



Merveilleux ! Ce fut un plaisir de travailler avec vous, stagiaire. Vous me donnez presque envie de transformer ce poste en stage rémunéré ! Presque...

Avant de partir, faites un dernier balayage de la zone pour vous assurer que nous n'avons rien oublié. N'oubliez pas ce que vous avez appris... il ne suffit pas de travailler en surface, il faut toujours aller au fond des choses !



Adresses sur quefairedemesdechets.fr