

 BRUNO CATHALA - ANTHONY PERONE

 CAMILLE CHAUSSY

RUN RUN RUN!

RÈGLES DU JEU 



30MN



8+



1-4 JOUEURS

THE
FLYING
GAMES

L'HISTOIRE

Vous-vous êtes aventurés à l'intérieur d'une pyramide Egyptienne jusqu'alors inconnue et venez, à l'instant même, de vous introduire dans une immense salle : face à vous, se dressent les reliques du Pharaon Toutencanin... La légende était donc vraie ?! Mais pas le temps de vous réjouir : au moment où vous posez la main sur le sarcophage du pharaon, un mécanisme s'enclenche, le sol se met à trembler et la gigantesque statue du gardien des reliques s'effondre, bloquant ainsi l'accès à l'entrée de la salle. Vous voilà pris au piège ! Face à vous, plongée dans une obscurité menaçante, une issue apparaît mais les grognements que vous entendez au loin ne laissent guère de place au doute : des momies se sont lancées à votre poursuite. Oui, la légende était bien vraie !

Votre objectif est maintenant très clair :

- Empêcher les momies de mettre la main sur les reliques du Pharaon. En effet, leur puissance deviendrait telle que l'humanité tout entière serait en grand danger.
- Activer les mécanismes permettant de déclencher l'ouverture d'une autre sortie de la pyramide et vous débarrassez de toutes les momies présentes. La légende précise qu'il faut réussir à sortir les reliques à l'air libre pour briser la malédiction à tout jamais.

Il vous reste 5 torches... Run Run Run !



LA COOPÉRATION



Run Run Run est un jeu que vous pouvez pratiquer en solo, ou en groupe, en mode coopératif. Cela signifie que vous gagnerez tous ensemble, ou perdrez tous ensemble.

La victoire va donc dépendre de la capacité de chacun à faire, tout au long de la partie, les meilleurs choix individuels pour l'intérêt de tous.

S'il est bien sûr possible (et conseillé) d'échanger avec ses partenaires d'infortune sur les décisions que l'on doit prendre pendant son tour, chacun reste néanmoins libre de son choix final, même s'il est contraire à l'avis du groupe. Un archéologue digne de ce nom possède un minimum de fierté, non ?

De même, si l'on peut échanger ouvertement sur ses intentions, il est interdit de se montrer les cartes en main, et/ou de les décrire avec précision. On peut néanmoins pointer du doigt, sans un mot, un emplacement sur la table pour indiquer que l'on souhaiterait le réserver pour plus tard. Les autres joueurs ne sont pas obligés de respecter cette indication.

LE MATÉRIEL



4 Tuiles Chaventurier



4 Cartes Momie



3 Tuiles Concertation



4 Cartes Tour de jeu



3 Cartes Momie Boss



4 Chaventuriers



4 Momies et 1 Boss



6 Dés Combat



4 Dés Momie



Salle du Pharaon



Cartes Lieu (x64)



Porte de sortie



Jetons Mécanisme porte (x3)



Cœurs (x20)



Jetons Mécanisme torche (x5)



Torches (x39)



Jetons Sarcophage (x17)







MISE EN PLACE



- 1** Placez la salle du Pharaon au centre de la table. Chaque joueur pioche une tuile personnage et place son Chaventurier sur la salle du Pharaon.
- 2** Placez la Porte de sortie sur un bord de la table. Et placez-y les 3 jetons Mécanisme porte ainsi que les 5 jetons Mécanisme torche.
- 3** Placez les torches sur le bord de la table. Puis prenez-en 5 que vous placez juste à côté de la « salle du pharaon ». Ce sont les 5 torches de départ, appartenant à l'ensemble des joueurs.
- 4** Mélangez les jetons Sarcophage et faites-en une pile, sur le bord de la table, face sarcophage visible.
- 5** Mélangez les 4 cartes Momie et faites-en une pile, face cachée, à côté de la salle du Pharaon. Placez à proximité les 4 momies ainsi que 5 coeurs.
- 6** Mélangez les cartes Boss. Piochez-en une que vous placez face cachée, sur le bord de la table. Les autres sont remises dans la boîte sans les consulter. Placez la momie Boss et les coeurs restants à proximité.
- 7** Faites une pile avec les tuiles Concertation sur le bord de la table.
- 8** Au début de la partie, les momies ont une puissance de 1. Placez donc 1 **Dé Momie** à côté de la salle du Pharaon.
- 9** Placez les 3 **Dés Momie** restants et les 6 **Dés Combat** en réserve sur le bord de la table.
- 10** Mélangez soigneusement les cartes Lieu et faites en une pioche, face cachée, que vous placez sur le bord de la table.
Depuis cette pioche, distribuez 5 cartes à chaque joueur.



LE BUT DU JEU



VOUS GAGNEZ SI :

Vous réussissez à connecter la porte de sortie au labyrinthe ET à éliminer toutes les momies présentes dans la pyramide (Boss compris).

VOUS PERDEZ SI :

- Un des membres de l'équipe doit défausser sa dernière carte en main
- Une momie réussit à atteindre la salle du Pharaon

TOUR DE JEU :

Les joueurs décident du joueur qui commence la partie.

Puis, ils jouent chacun leur tour, en sens horaire.

Lors de votre tour, vous devez TOUJOURS réaliser les deux phases suivantes dans cet ordre :

- Les Actions des Momies
- Les Actions des joueurs



ACTION DES MOMIES



- Lancez les **Dés Momie** actifs. (Au début de la partie, la puissance des momies est de 1. On ne lance donc qu'un seul dé. Mais, ce nombre peut augmenter).

- Pour chaque symbole obtenu  , effectuez les deux actions suivantes :

I - DÉPLACEZ D'UNE CASE toutes les momies / boss déjà présents. Chaque momie se déplace en se dirigeant **TOUJOURS** en direction de la salle du Pharaon, et en prenant le plus court chemin (si plusieurs solutions sont possibles, alors le joueur décide de l'une d'entre elles).

A noter : **les spécificités des momies sont présentées en fin de règles.**

CONSÉQUENCES DU DÉPLACEMENT

- Lors de son déplacement, une momie qui entre sur un Lieu occupé par un ou plusieurs joueurs stoppe son mouvement et **ATTAQUE** immédiatement tous les joueurs présents (voir encadré « attaque des momies »).

- Si une momie atteint la salle du Pharaon, elle déclenche la terrible malédiction. **La partie est immédiatement perdue pour les joueurs.**

II - PLACEZ UN COEUR sur un emplacement libre du dessus de la pile momie. Lorsque vous placez le 5ème et dernier cœur, une momie se réveille ! Retournez la carte, placez les 5 cœurs dessus (ce sont les points de vie de la momie) et placez la figurine momie correspondante sur la carte Lieu de votre choix dans le labyrinthe. Si l'on doit ajouter plus de cœurs que nécessaire, la momie se réveille **ET** on place alors les cœurs excédentaires sur la carte Momie suivante.



Exemple de réveil d'une Momie :

Le joueur bleu doit ajouter une momie. Il peut choisir d'ajouter la momie où il le souhaite sur une des cartes Lieu du labyrinthe. En tenant compte du fait qu'une momie arrivant dans la salle du Pharaon conduit à la défaite pour les aventuriers, il sera ici préférable de choisir l'une des cartes Lieu les plus éloignées de la salle du Pharaon.

ATTAQUE DES MOMIES

- Si une momie rencontre un Chaventurier lors de son déplacement, elle s'arrête immédiatement et blesse le Chaventurier en question. Si plusieurs Chaventuriers se trouvent dans le même lieu, ils décident comment se répartir les dégâts. Subir des dégâts signifie défausser aléatoirement de sa main autant de cartes que de symboles  sur la momie.
- Si plusieurs momies attaquent en même temps, chacune d'entre elles fait ses propres dégâts.
- Enfin, si un joueur perd sa dernière carte, il succombe à l'attaque et la partie est perdue pour l'ensemble des joueurs.



ACTION DES JOUEURS



A votre tour, effectuez UNE des actions suivantes:

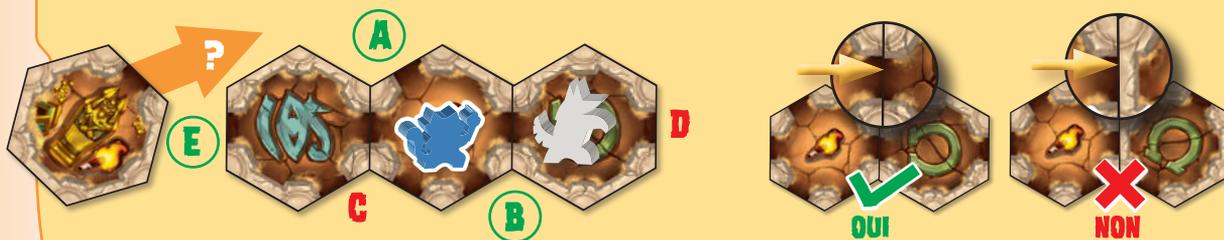
EXPLORER ou **COMBATTRE** ou **COOPERER**

I - EXPLORER

1 **AJOUTEZ UN LIEU DE VOTRE MAIN**, à ceux déjà présents sur la table de sorte d'agrandir le labyrinthe.

Pour pouvoir ajouter un Lieu au labyrinthe, vous devez respecter deux règles d'or :

- Un couloir doit toujours être connecté à un autre couloir.
- Le joueur doit pouvoir déplacer son Chaventurier sur le Lieu qu'il vient de poser, SANS avoir à traverser de Lieu occupé par des momies.



Exemple :

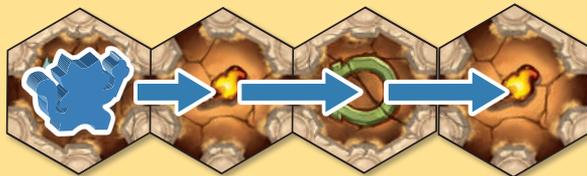
Le joueur bleu peut ajouter son Lieu en **A**, **B** ou **E**.

Mais pas en **C** (connexion interdite), ni en **D**. Le Chaventurier bleu ne pourrait pas se déplacer sur le nouveau Lieu sans passer par la case momie.

2 DEPLACER VOTRE CHAVENTURIER

Aussitôt que vous avez ajouté un Lieu dans le respect des règles ci-dessus, déplacez votre Chaventurier sur ce Lieu. (voir encadré spécifique aux règles de déplacement).

Le déplacement de base de chaque personnage est de **3 LIEUX** maximum. Déplacez votre Chaventurier de lieu en lieu pour parcourir le labyrinthe.



Il est néanmoins possible de se déplacer plus loin que le déplacement de base, mais au prix de quelques sacrifices :

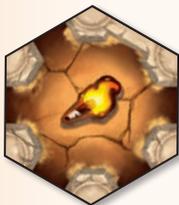
Vous pouvez choisir de défausser **1 CARTE** de votre main. **CHAQUE ISSUE** présente sur la carte défaussée vous donne **1 LIEU** de déplacement supplémentaire.

Exemple :

En défaussant cette carte, le joueur peut se déplacer d'au maximum 6 Lieux (3 pour le mouvement de base, plus 3 car la carte défaussée possède 3 issues).



3 ECLAIREZ LE LIEU QUE VOUS VENEZ DE POSER (SI NÉCESSAIRE)



Les Lieux avec une torche sont déjà éclairés. Il n'est pas nécessaire d'y ajouter un jeton Torche.



Il est nécessaire d'ajouter un jeton Torche de la réserve commune pour éclairer ce Lieu.

Si vous devez utiliser un jeton Torche mais que vous n'en possédez plus, appliquez **IMMÉDIATEMENT** l'effet qui suit :

- **AJOUTEZ UN COEUR** sur la carte du dessus de la pile Momie. Si c'est le 5^{ème} coeur, une momie apparaît (voir page 6 «Exemple de Réveil d'une Momie»).

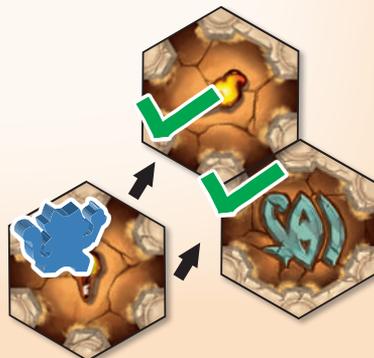
Dans le cas exceptionnel où vous devez ajouter un coeur mais que toutes les momies sont déjà en jeu, celles-ci avancent toutes d'une case.

4 PIOCHEZ DE NOUVELLES CARTES :

Ajoutez une carte à votre main pour chaque connexion de couloir réalisée.

Exemple :

En ajoutant ce Lieu, le joueur bleu réalise deux connexions de couloir. Il pioche donc deux nouvelles cartes !



5 APPLIQUEZ LES EFFETS DU LIEU

A- Si vous avez posé un Lieu Sarcophage :

Prenez le premier jeton de la pioche sarcophage et révélez-le.



UTILISATION DES JETONS SARCOPHAGE

Vous pouvez utiliser les jetons que vous possédez à tout moment.

Lors d'un de vos tours de jeu (y compris aussitôt le jeton pioché), **SOIT** pour l'effet indiqué ci-dessous, **SOIT** pour téléporter votre Chaventurier sur n'importe quel autre Lieu du labyrinthe, quelle que soit la distance.



Piochez le nombre de **torches indiquées**. Ici deux jetons Torche à rajouter à la réserve commune.



AVANT d'attaquer une momie, **DEFAUSSEZ** ce jeton. Dans ce cas, les dégâts que vous ferez seront doublés.



Piochez le nombre de **Lieux indiqués**. Ici, deux lieux.



Défaussez le bouclier pour ne recevoir aucun dégât lorsqu'une momie vous attaque.



Piège : révélez immédiatement la carte Momie du dessus de la pioche. Pour cela, complétez sa vie à 5 cœurs puis placez la figurine correspondante sur la carte Lieu de votre choix dans le labyrinthe. Contrairement aux autres jetons, vous ne pouvez pas utiliser le Piège pour vous téléporter.



Le passage secret vous permet de créer un chemin à travers les murs ou de connecter deux Lieux qui ne respectent pas les contraintes de connexion des couloirs.

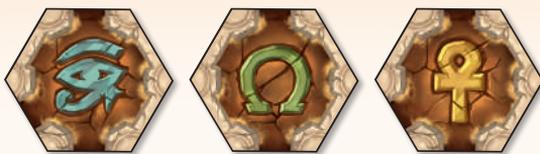


Exemple :

Ajouter le Lieu **A** est impossible, **SAUF** à l'aide du passage secret qui crée la connexion nécessaire. Du coup, le joueur pioche 2 cartes (il a créé deux connexions, une normale et une grâce au passage secret).

B- Si vous déclenchez un mécanisme

Certains Lieux présentent au sol un des trois symboles égyptiens suivants :



Lorsque vous ajoutez un Lieu, vérifiez si un (ou plusieurs) triangles de symboles **IDENTIQUES** ou **DIFFÉRENTS** ont été formés. Ces triangles ainsi formés permettent de déclencher un mécanisme.



TRIANGLE DE 3 SYMBOLES IDENTIQUES

Il permet de trouver de nouvelles torches.
Une cache secrète s'ouvre à l'intersection des trois cartes Lieu, dévoilant de nouvelles torches. Les joueurs reconstituent leur réserve commune pour remonter à **5 torches**.

IMPORTANT : chaque Lieu ne peut être utilisé qu'une fois pour activer un mécanisme torche.

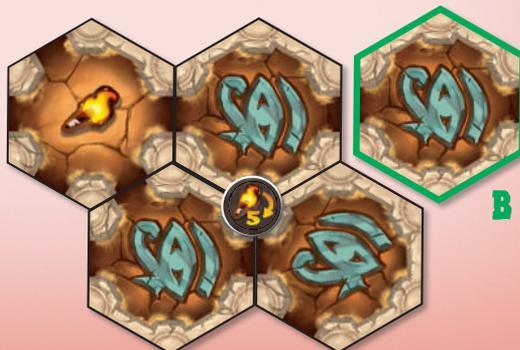
Placez un jeton  sur l'intersection ainsi créée, pour matérialiser que chacun des 3 Lieux a déjà été utilisé pour obtenir des torches.

Exemple :

En ajoutant le **Lieu A**, le joueur crée un triangle de trois Lieux de même symbole.
S'il leur restait 3 torches, le groupe en récupère 2 (pour remonter le stock à 5 torches).



Plus tard dans la partie, ajouter le **Lieu B** à cet endroit ne permet pas d'obtenir de nouvelles torches, car les deux autres Lieux avec le même symbole ont déjà été utilisés.





TRIANGLE DE 3 SYMBOLES DIFFERENTS

Il permet de déclencher un Mécanisme d'ouverture de la porte de sortie.

Prenez le jeton  du dessus de la pile présente sur la porte, et placez-le à l'intersection des trois Lieux.

IMPORTANT : chaque Lieu ne peut être utilisé qu'une fois pour activer un mécanisme Porte. Mais ce même Lieu pourra être utilisé pour activer un mécanisme Torche.

Exemple :

En ajoutant le Lieu A, le joueur crée un triangle de trois Lieux de symboles différents. S'il s'agissait du dernier mécanisme, la porte de sortie est ajoutée, avec le Boss qui la protège !



Déclencher le 3^{ème} et dernier mécanisme entraîne l'ouverture de la porte de sortie.

La porte de sortie est immédiatement connectée au labyrinthe à l'issue de votre choix. Retournez face visible la **momie Boss** de cette partie, et placez sa figurine sur la porte.

Toutes les cartes momies sont retirées de la partie (même si celle du dessus possède des coeurs). Aucune nouvelle momie n'entrera dans le labyrinthe après l'apparition du Boss. Mais la partie n'est pas encore gagnée !



A noter : chaque momie Boss a ses spécificités présentées en fin de règles.

II - COMBATTRE

Il suffit qu'une seule momie arrive dans la salle du Pharaon pour perdre la partie. Combattre est le seul moyen de se débarrasser de cette menace.

Les cartes Lieu que vous avez en main ont un double usage. Elles peuvent servir, bien entendu, lorsque vous choisissez d'explorer, pour agrandir la zone connue du labyrinthe. Mais elles sont aussi utilisées pour le combat : en effet chaque carte Lieu possède une force de combat égale au nombre de sorties sur la carte (force de 1 à 6).

Si vous choisissez de combattre, la procédure est la suivante :

- **Déplacez-vous** de lieu en lieu (voir encadré Déplacement page 8) et stoppez votre mouvement sur le premier Lieu occupé par une momie.
- **Défaussez** des cartes Lieu de votre main pour déterminer le nombre de **Dés Combat** que vous allez lancer.

Exemple :

Le joueur défausse les deux cartes ci-contre. Sa force de combat est de $3+2=5$.

Il lancera donc **5 dés**.



A noter :

- On ne peut jamais lancer plus de **6 Dés Combat**.
- On doit obligatoirement garder au moins une carte en main, sinon la mort est immédiate et entraîne la perte de la partie.

- **Lancez les dés** et appliquez leur résultat :



Chaque face obtenue avec ce symbole permet de supprimer un cœur sur la carte de la momie correspondante.



Chaque face obtenue avec ce symbole permet au Chaventurier de déclencher sa capacité spéciale (voir descriptif en fin de règles).



Chaque face obtenue avec ce symbole permet de piocher une carte Lieu.



Chaque face obtenue avec ce symbole permet de se déplacer vers un Lieu voisin à l'issue du combat.

IMPORTANT :

- Lorsqu'une momie perd son dernier cœur, elle est éliminée. On place alors sa carte dans la pile de momies restantes. Cette pile doit être remélangée. Si des cœurs étaient déjà présents sur la carte Momie du dessus de la pile, remplacez-les, une fois les cartes Momie mélangées.
- Il peut arriver qu'un Chaventurier se retrouve sur un Lieu avec plusieurs momies. Dans ce cas, il répartit les dégâts effectués à sa convenance entre les différentes momies présentes.

III - COOPÉRER

Lorsque tout semble perdu, faire halte, en se regroupant et en se concertant sur la marche à suivre peut permettre d'entrevoir de nouvelles pistes.



Mais attention ! Vous ne pourrez le faire que 3 fois dans la partie.

Si vous choisissez de faire halte :

- Prenez une des tuiles **Concertation** de la pile et retirez-la du jeu (placez-la dans la boîte). Lorsque toutes les tuiles ont été utilisées, cette option n'est plus disponible.
- Ne déplacez pas **votre** personnage.
- **Regroupez vous.** Tous les autres joueurs souhaitant faire halte avec vous déplacent leur Chaventurier de sorte à vous rejoindre sur ce Lieu (ce déplacement est gratuit, quelle que soit sa distance, mais vous ne pouvez pas traverser de Lieu occupé par une momie).
- Chaque joueur présent choisit de 0 à 2 cartes de sa main pour les proposer à l'échange. Ces cartes sont posées face cachée au centre de la table.
- Les joueurs reçoivent aussi de nouvelles cartes. Ils ajoutent gratuitement deux cartes piochées au hasard **dans la DÉFAUSSE** des cartes Lieu, plus **2 cartes supplémentaires** de la défausse pour chaque torche qu'ils choisissent de sacrifier.
- **Répartissez-vous** ces cartes comme vous le souhaitez (le partage n'est pas nécessairement équitable).

Il est tout à fait possible de décider que l'un d'entre eux prenne plusieurs cartes, tandis qu'un autre n'en prenne aucune.

- Au cours de cette halte, les participants peuvent aussi s'échanger / se donner des jetons obtenus grâce aux sarcophages.

Que se passe-t-il s'il n'y a plus de cartes dans la pioche Lieu ?

La fin est proche... Il va falloir vous débrouiller avec les cartes qu'il vous reste. Jouez en respectant les règles, mais sans piocher de nouvelles cartes !

FIN DE PARTIE

La partie peut prendre fin de plusieurs façons différentes :

- ✓ • Si vous avez réussi à connecter la carte Porte de Sortie au labyrinthe, et que vous débarrassez le labyrinthe de tous les ennemis, alors **c'est gagné !**
- ✗ • Mais dans les situations suivantes :
 - Un des joueurs n'a plus de cartes en main
 - Une momie atteint la salle du Pharaon

Alors, **vous perdez** la partie... Et c'est l'humanité tout entière qui tremble face au danger !

DESCRIPTION DES CHAVENTURIERS



Pour chaque ? obtenu au combat, le Joueur pioche une carte Lieu.



Pour chaque ? obtenu au combat, le Joueur pioche un jeton sarcophage.

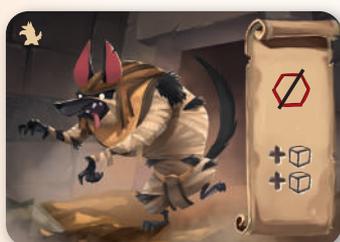


Pour chaque ? obtenu au combat, le Joueur inflige un dégât supplémentaire.



Pour chaque ? obtenu au combat, le Joueur ajoute une torche à la réserve. On pourra parfois posséder plus de 5 torches en réserve.

DESCRIPTION DES MOMIES DE BASE



- **Attaque** : un des Chaventuriers présents se défausse d'une carte au hasard.
- **Dés Momie supplémentaires** : tant que cette momie est présente dans le labyrinthe, lancez 2 Dés Momie supplémentaires au début de chaque tour durant la phase Action des Momies.



- **Attaque** : un des Chaventuriers présents se défausse d'une carte au hasard.
- **Déplacement** : la momie se déplace d'un Lieu de plus que le résultat indiqué par les dés au début du tour de chaque joueur.
- **Dé Momie supplémentaire** : tant que cette momie est présente dans le labyrinthe, lancez 1 Dé Momie supplémentaire au début de chaque tour durant la phase Action des Momies.



- **Attaque** : un Chaventurier présent se défausse de deux cartes au hasard, ou deux Chaventuriers présents perdent une carte chacun.



- **Attaque** : un des Chaventuriers présents se défausse d'une carte au hasard.
- **Défausse de torches** : lorsque cette momie apparaît, les joueurs défaussent immédiatement 2 de leurs jetons Torche.



DESCRIPTION DES MOMIES BOSS



Placez **8** cœurs sur la carte

- **Attaque** : le Chaventurier présent sur le même Lieu que le Boss perd 4 cartes, piochées au hasard dans sa main. Si plusieurs Chaventuriers sont présents, la sanction sera toujours de 4 cartes mais à se répartir entre les joueurs présents.
- **Déplacement** : le Boss se déplace d'un Lieu de plus que le résultat indiqué par les dés au début du tour de chaque joueur.



Placez **10** cœurs sur la carte

- **Attaque** : le Chaventurier présent sur le même Lieu que le Boss perd 3 cartes, piochées au hasard dans sa main. Si plusieurs Chaventuriers sont présents, la sanction sera toujours de 3 cartes mais à se répartir entre les joueurs présents. Quand cette momie est en jeu, les joueurs présents ne bénéficient pas de leur pouvoir spécial.
- **Déplacement** : le Boss se déplace d'un Lieu de plus que le résultat indiqué par les dés au début du tour de chaque joueur.



Placez **12** cœurs sur la carte

- **Attaque** : le Chaventurier présent sur le même Lieu que le Boss perd 2 cartes, piochées au hasard dans sa main. Si plusieurs Chaventuriers sont présents, la sanction sera toujours de 2 cartes mais à se répartir entre les joueurs présents.
- **Déplacement** : le Boss se déplace d'un Lieu de plus que le résultat indiqué par les dés au début du tour de chaque joueur.



MODE SOLO



Si vous décidez de tenter l'aventure en solo, choisissez votre Chaventurier et partez à l'aventure en appliquant les mêmes règles que lors d'une partie à plusieurs joueurs.

Vous pouvez toujours effectuer l'action «coopérer». Même si personne ne vous rejoindra pour effectuer l'action, cela vous permettra de récupérer des lieux de la défausse.



CRÉDITS



Un jeu de Bruno Cathala et Anthony Perone. Illustrations : Camille Chaussy
Direction Artistique : Igor Polouchine - Edition : The Flying Games
Packaging : Origames
24 rue Sibuet - 75012 Paris - Contact : david@theflyinggames.com



THE
FLYING
GAMES



1 DÉPLACEMENT DES MOMIES

- Lancez un nombre de **Dés Momie** égal à la puissance actuelle des momies. Chaque symbole est égal à un mouvement au plus court vers la salle du trésor. Pour chaque face momie obtenue, placez un cœur sur la carte momie du dessus. Lorsque 5 cœurs ont été posés sur une carte momie, celle-ci se réveille et apparaît dans le labyrinthe.
- Une momie stoppe aussitôt qu'elle rencontre un Chaventurier.
- A l'issue de cette phase, chaque momie attaque TOUS les Chaventuriers présents sur le même Lieu qu'elle.



2 ACTIONS DU JOUEUR (1 PARI 3)

EXPLORATION

- **Ajoutez une tuile** de votre main sur le labyrinthe.
- **Déplacez** votre Chaventurier sur cette tuile (voir encadré page 8).
- **Eclairez** ce Lieu. S'il vous reste des torches, placez-en une. Sinon ajoutez un cœur sur la carte de la momie en cours de réveil.
- **Piochez** une carte par connexion effectuée.
- **Appliquez** les effets du Lieu.
 - Si c'est une carte sarcophage, piochez un jeton sarcophage .
 - Si vous formez un triangle de trois lieux identiques, déclenchez un **mécanisme Torche**  et complétez votre réserve de torches à 5.
 - Si vous formez un triangle de trois lieux différents, déclenchez un **mécanisme Porte** .

COMBAT

- **Déplacez** votre Chaventurier sur une momie (voir encadré page 8).
- **Défaussez** des cartes de votre main.
- **Lancez** autant de dés que d'issues sur ces cartes et appliquez les résultats.



Inflige 1 dégât à la momie. Ajustez sa jauge de vie en conséquence.



Permet au Chaventurier de déclencher sa **capacité spéciale**.



Permet au Chaventurier de **piocher** une carte Lieu.



Permet au Chaventurier de **se déplacer** vers un Lieu voisin à l'issue du combat.

Il est possible de répartir les dégâts entre plusieurs momies, à la convenance du joueur.

COOPÉRATION

- Défaussez une tuile Concertation et piochez 2 cartes de la **DÉFAUSSE**.
- **Regroupez-vous** sur un même Lieu.
- Chaque Chaventurier présent peut mettre à l'échange de **0 à 2** cartes de sa main.
- Chaque torche dépensée peut permettre de piocher 2 cartes de la **DÉFAUSSE**.
- **Répartissez-vous** ces cartes comme vous le souhaitez (le partage n'est pas nécessairement équitable).

