

 BABEL DREAD

 RÉGIS TORRES

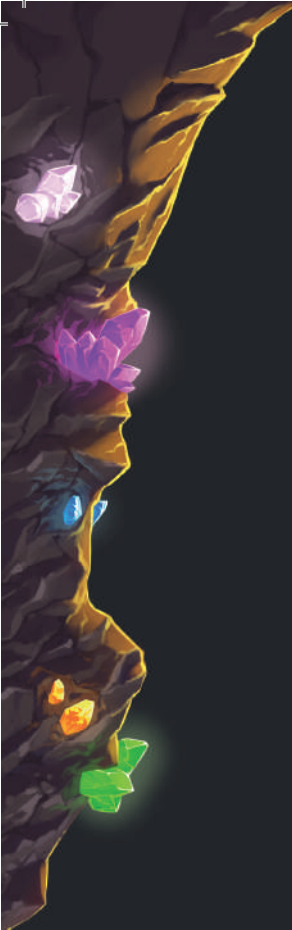
DIG UPTM

ADVENTURE



AMAZING
GAME

LIVRET DE RÈGLES



APERÇU ET BUT DU JEU

Lancez-vous dans une quête intrépide où tous les coups sont permis pour récolter les meilleures richesses.

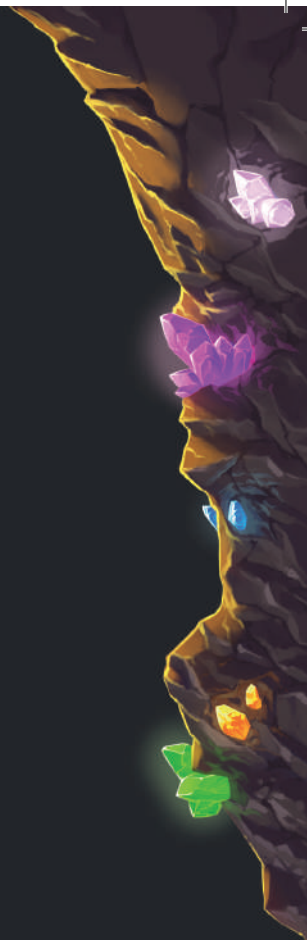
Faites bon usage des cartes à disposition et tentez de réaliser des combinaisons vous donnant l'avantage.

Soyez le plus malin pour récupérer un maximum de pierres précieuses de votre couleur, d'idoles ou le plus fourbe pour empêcher les autres d'y arriver.

Pour gagner, soyez le joueur avec le plus de points en fin de partie.

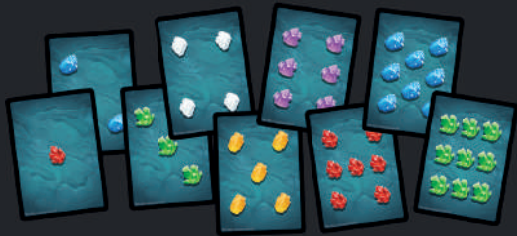
SOMMAIRE

Aperçu et but du jeu	2
Contenu du jeu	4
Éléments du jeu	5
Mise en place	6
Comment jouer	8
Effet des cartes	10
Fin de la partie	12
Exemples de score	13
Variante solo	14
F.A.Q	15
Crédits	16



CONTENU DU JEU

54 cartes
Pierre Précieuse
de valeur 1 à 9
(en 6 couleurs)



42 cartes Aventure



4 cartes Squelette



4 cartes Idole

6 cartes Joueur
double face (en 6 couleurs)



1 livret
de règles



ÉLÉMENTS DU JEU

• Cartes Pierre Précieuse

Les cartes Pierre Précieuse représentent une des richesses que vous allez pouvoir récupérer pendant la partie. Elles existent en 6 couleurs différentes et possèdent une valeur allant de 1 à 9 (*indiquée par le nombre de pierres sur chaque carte*). Il y a l'**améthyste** (violet), le **diamant** (blanc), l'**émeraude** (vert), le **rubis** (rouge), le **saphir** (bleu) et la **topaze** (jaune).

• Cartes Aventure

Les cartes Aventure représentent des actions à jouer pour vous aider dans votre quête. Ces actions peuvent se combiner entre elles pour vous donner un sérieux avantage. Il y a **9 cartes Aventure différentes**.

(Détails page 10)

• Cartes Idole

Les cartes Idole représentent l'autre richesse que vous allez pouvoir récupérer pendant la partie. Une carte Idole rapporte toujours 2 points.

• Cartes Squelette

Les cartes Squelette représentent un trésor maudit. Même si le squelette a en sa possession un sac de pierres précieuses, cette carte ne rapporte aucun point.

CARTE AVENTURE



MISE EN PLACE

1

Distribuez à chaque joueur une carte Joueur de la couleur de la pierre précieuse qu'il souhaite collectionner durant la partie. Cette carte est placée côté pierre précieuse.

Remarque

À 3 joueurs : retirez du jeu toutes les cartes Pierre Précieuse d'une couleur.

À 2 joueurs : enlevez 2 couleurs.

2

Mélangez entre elles les cartes Pierre Précieuse, Squelette, Idole, et distribuez-en 9 face cachée à chaque joueur. Sans les regarder, chaque joueur les place devant lui en formant une **grille de 3x3 cartes**. Cette grille est appelée **Mine** pour le reste de la partie. Chaque joueur révèle la carte au centre de sa Mine.

3

Mélangez les cartes restantes avec les cartes Aventure et placez-les sur une pile face cachée pour constituer la pioche.

4

Piochez chacun 3 cartes.

5

Le joueur qui a creusé un trou le plus récemment commence la partie et retourne sa carte Joueur côté premier joueur.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

QUE L'AVENTURE COMMENCE !

6



JOUEUR 1



JOUEUR 4



PIOCHE



3

DÉFAUSSE



JOUEUR 2



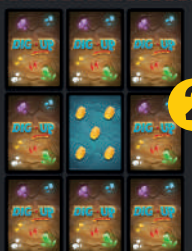
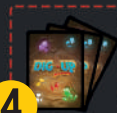
CARTE
JOUEUR

1



MAIN DE
DÉPART
(3 cartes)

4



2

MINE

JOUEUR 3

7

COMMENT JOUER

Important

Votre tour de jeu se compose de 3 phases, à jouer dans cet ordre :

- 1 Jouez des cartes de votre main
- 2 Défaussez des cartes de votre main
- 3 Piochez des cartes

1 JOUER DES CARTES

Durant votre tour, vous pouvez **jouer jusqu'à 2 cartes** de votre main. Vous pouvez jouer vos cartes dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez également ne jouer aucune carte.

Cartes Pierre Précieuse

Pour jouer une Carte Pierre Précieuse, **choisissez une carte face visible ou face cachée de votre Mine et remplacez-la** par la Carte Pierre Précieuse côté face visible. Récupérez dans votre main la carte de la Mine remplacée sans la montrer (*si elle est face cachée*).

- Si la Carte Pierre Précieuse est de **votre couleur** : vous pouvez la placer à n'importe quelle position de votre Mine.
- Si la Carte Pierre Précieuse n'est pas de **votre couleur** : vous devez la placer sur la position de votre Mine qui correspond à la valeur de la carte (**exemple 1**).



Exemple 1 : ce joueur collectionne les rubis. Il décide de remplacer la 2^e carte de sa Mine par la Carte Saphir de valeur 2.

Remarque :

Pour un joueur qui collectionne les cartes Rubis par exemple, il est interdit de remplacer la 2^e carte de sa Mine par la Carte Diamant de valeur 4.

Remarque :

La Mine suit un ordre croissant de gauche à droite et de haut en bas. Cet ordre définit la position des cartes dans la Mine.

(voir page 12)



Cartes Aventure

Pour jouer une Carte Aventure, dévoilez votre carte et appliquez son effet. Défaussez ensuite la carte.

Cartes Idole et Squelette

Pour jouer une Carte Idole ou une Carte Squelette, choisissez une carte de votre Mine et remplacez-la par la Carte Idole ou Carte Squelette. Récupérez dans votre main la carte de la Mine remplacée.

2 DÉFAUSSER DES CARTES

Vous pouvez défausser autant de cartes de votre main que vous le souhaitez et même toute votre main. Vous pouvez aussi décider de ne défausser aucune carte. Par contre **si vous avez plus de 3 cartes en main, vous devez défausser des cartes pour ramener votre main à 3 cartes maximum.** Quand vous défaussez des cartes, vous les mettez face visible à côté de la pioche.

3 PIOCHER DES CARTES

Complétez votre main pour avoir 3 cartes.

Remarque :

Si la pioche est vide et qu'un joueur doit piocher, veuillez mélanger la Défausse pour refaire une nouvelle pioche et continuez la partie.

FIN DE TOUR

Votre tour est fini. C'est au joueur à votre gauche de jouer.

EFFETS DES CARTES



Bourse (x4)

Permet d'échanger la position entre 2 cartes (*face visible ou cachée*) de votre Mine.



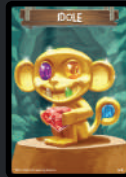
Carte au trésor (x3)

Vous piochez 5 cartes et vous en choisissez une que vous mettez dans votre main. Le reste est reposé sur la pioche dans l'ordre de votre choix. Ne montrez pas aux autres joueurs les cartes piochées.



Dynamite (x3)

Chaque joueur se défausse de sa main et pioche 3 cartes en commençant par celui qui a joué la carte. **Au lieu d'aller dans la Défausse, la Carte Dynamite est retirée de la partie.**



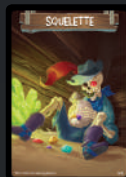
Idole (x4)

Permet de remplacer n'importe quelle carte (*face visible ou cachée*) de votre Mine. La Carte Idole vous rapporte **2 points** en fin de partie. Vous pouvez en avoir autant que vous voulez mais **si votre Mine en contient déjà une, vous ne pouvez plus en jouer de votre main.**



Juelles (x6)

Permet de voir la main d'un joueur et d'y prendre une carte. En échange vous devez lui donner une carte de votre main qui ne doit pas être celle que vous venez de lui prendre.



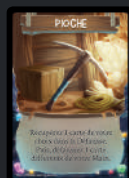
Squelette (x4)

Permet de remplacer n'importe quelle carte (*face visible ou cachée*) de votre Mine. Cette carte rapporte **0 point** en fin de partie. **À vous de trouver comment vous en débarrasser.**



Pelle (x4)

Permet de retourner face visible une carte de votre Mine.



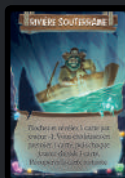
Pioche (x6)

Permet de récupérer n'importe quelle carte de la Défausse (*consultable par n'importe quel joueur à tout moment*). **Pour jouer cette carte, il faut en plus se défausser d'une carte de sa main.**



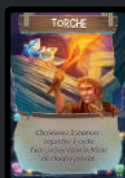
Pont suspendu (x6)

Permet d'échanger une carte (*face visible ou cachée*) de votre Mine contre une carte de la Mine d'un autre joueur (*quelle que soit sa valeur*). Il n'est pas possible de donner une carte de sa couleur ou de prendre une carte de la couleur de l'adversaire.



Rivière souterraine (x6)

Permet de réaliser une rivière de cartes. Pour la réaliser, il faut **piocher une carte par joueur plus une**, les révéler et les placer face visible au **centre de la table**. Chaque joueur prend une carte de son choix en commençant par celui qui a joué cette carte. Ce même joueur prend aussi la carte restante.



Torche (x4)

Permet de regarder une carte face cachée d'une Mine chez 2 joueurs différents (*cela peut être votre Mine*). Les cartes regardées sont remises à leur place et ne sont pas révélées aux autres joueurs.

FIN DE LA PARTIE

1

La fin de partie se déclenche dès qu'un joueur a complété entièrement sa Mine avec des cartes face visible.

On termine le tour en cours pour que tous les joueurs jouent le même nombre de fois.

2

Puis chaque joueur retourne les cartes face cachée qu'il possède dans sa Mine et compte ses points de la manière suivante :

- 1 carte Pierre Précieuse de sa couleur en bonne position : **3 points**
- 1 carte Pierre Précieuse de sa couleur en mauvaise position : **2 points**
- 1 carte Pierre Précieuse qui n'est pas de sa couleur en bonne position : **1 point**
- 1 carte Pierre Précieuse qui n'est pas de sa couleur en mauvaise position : **0 point**

• 1 carte Idole : **2 points**

• 1 carte Squelette : **0 point**

La somme des 9 cartes de la Mine correspond au total des points.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes de sa couleur qui se suivent dans l'ordre remporte la partie.

Remarque :

- ♦ **Bonne position** : lorsque la valeur de la Carte Pierre Précieuse correspond à la position de la Mine.
Exemple : une Carte Topaze de valeur 2 en position 2.
- ♦ **Mauvaise position** : lorsque la valeur de la Carte Pierre Précieuse ne correspond pas à la position de la Mine.
Exemple : une Carte Rubis de valeur 6 en position 3.

EXEMPLES DE SCORE

• Exemple 1

Score du joueur collectionnant les rubis :

$$12 + 2 + 2 + 0 + 2 = 18 \text{ points}$$



- 4 cartes de la bonne couleur et bonne position (*Carte Rubis 1, 5, 7, 9*) : $3+3+3+3 = 12 \text{ points}$
- 1 carte de la bonne couleur et mauvaise position (*Carte Rubis 6*) : 2 points
- 2 cartes de la mauvaise couleur et bonne position (*Carte Saphir 2, Carte Émeraude 4*) : $1+1 = 2 \text{ points}$
- 1 carte de la mauvaise couleur et mauvaise position (*Carte Diamant 4*) : 0 point
- 1 carte Idole : 2 points

• Exemple 2

Score du joueur collectionnant les saphirs :

$$6 + 4 + 2 + 4 + 0 = 16 \text{ points}$$



- 2 cartes de la bonne couleur et bonne position (*Carte Saphir 2, 3*) : $3+3 = 6 \text{ points}$
- 2 cartes de la bonne couleur et mauvaise position (*Carte Saphir 5, 8*) : $2+2 = 4 \text{ points}$
- 2 cartes de la mauvaise couleur et bonne position (*Carte Améthyste 5, Carte Rubis 8*) : $1+1 = 2 \text{ points}$
- 2 cartes Idole : $2+2 = 4 \text{ points}$
- 1 carte Squelette : 0 point

VARIANTE SOLO

Pour jouer à cette variante, vous avez **seulement besoin des cartes Pierre Précieuse et des cartes Squelette**.

Mettez dans la boîte du jeu les autres cartes (*Aventure et Idole*).

Le **but** de cette variante est de **compléter 4 Mines** (*une couleur par Mine*) avant de trouver la 4e carte Squelette.

Mise en place

1) Choisissez 4 couleurs de pierres précieuses et mélangez-les aux cartes Squelette.

2) Formez 4 Mines
(3x3 cartes face cachée).

Choisissez la couleur de chaque Mine (*vous pouvez vous aider des cartes Joueur pour identifier la couleur de chaque Mine*).

3) Les 4 cartes restantes forment votre pioche.

Pour jouer

Piochez la première carte et placez-la en fonction de son chiffre dans la Mine correspondante.

Récupérez en échange la carte de la Mine remplacée. Elle constitue la nouvelle carte à placer. Faites ainsi de suite pour tenter de tout compléter.

Dès que vous tombez sur une carte Squelette, mettez-la devant vous et piochez une nouvelle carte pour continuer le jeu.

Si vous tombez sur la 4^e carte Squelette avant de compléter entièrement toutes les Mines, vous avez perdu.

Essayez d'aller le plus loin possible et tentez de réaliser un jeu parfait.

BONNE CHANCE !

F.A.Q.

Q : Si ce n'est pas à mon tour de jouer, puis-je consulter la Défausse ?

R : Oui.

Q : Si je complète en premier ma Mine, que je déclenche la fin de partie, puis qu'un joueur suivant m'échange une carte face cachée avec la Carte Pont suspendu, est-ce que la fin de partie est annulée ?

R : Non, car dès qu'un joueur a complété entièrement sa Mine, la fin de partie est déclenchée même si sa Mine redevient incomplète lors du dernier tour de jeu.

Q : Si j'ai déjà une Carte Idole dans ma Mine, puis-je en avoir une autre avec la Carte Pont suspendu ?

R : Oui, car il n'y a pas de limite au nombre de Cartes Idole que vous pouvez avoir dans votre Mine.

Q : Si j'ai 2 Cartes Idole dans ma main et aucune Carte idole dans ma Mine, puis-je les jouer toutes les deux durant mon tour ?

R : Non, car dès que votre Mine contient 1 Carte Idole, vous ne pouvez plus en jouer de votre main.

Q : Si la pioche est vide, est-ce que la partie s'arrête ?

R : Non. Mélangez la Défausse pour refaire une nouvelle pioche et continuez la partie.

Q : Quand je joue la Carte Pioche qui me demande de défausser une carte de ma main, puis-je défausser la carte que je viens de récupérer ainsi ?

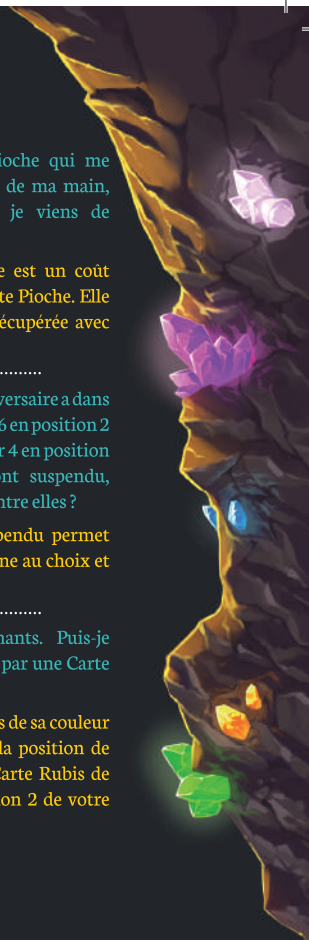
R : Non, car la carte défaussée est un coût supplémentaire pour jouer la Carte Pioche. Elle est donc différente de la carte récupérée avec l'action Pioche.

Q : Je collectionne les rubis. Un adversaire a dans sa Mine une Carte Rubis de valeur 6 en position 2 et j'ai une Carte Diamant de valeur 4 en position 6. Est-ce qu'en jouant la Carte Pont suspendu, je peux échanger les deux cartes entre elles ?

R : Oui, car la Carte Pont suspendu permet l'échange entre 2 positions de Mine au choix et non entre des valeurs de cartes.

Q : Je collectionne les diamants. Puis-je remplacer la 4^e carte de ma Mine par une Carte Rubis de ma main de valeur 2 ?

R : Non, car une carte qui n'est pas de sa couleur doit être jouée uniquement sur la position de la Mine correspondante. Ici, la Carte Rubis de valeur 2 doit être jouée en position 2 de votre Mine.



CRÉDITS

Auteur : Babel Dread

Illustrations : Régis Torres

Développement : Laurent Fournot, Cédric NH

Direction artistique : Laurent Fournot

Rédaction : Laurent Fournot, Cédric NH

Relecture : Laurence Besançon, Jean-yves Gard,

Jérôme Dupire, Léo Girod, Virginie Védie

Maquette : Cosmo Duck

Editeur : Amazing Game

Testeurs : Camille Firkowski, Yoran Fournot,

Hélène Adjanohoun, Yonatan Bensamoun, Anne

Firkowski, Yoann Chabanol, Damien

Guillot, François Bouffet, Jean-Yves

Gard, Cédric Chaboussit, Rémi Loyer.

REMERCIEMENTS

Merci en particulier à Camille Firkowski pour son soutien tout au long du projet, à Hélène Adjanohoun, Christophe Demaiter et Anne-Laure Langlois pour y avoir cru.

Amazing Game remercie toutes les autres personnes ayant apporté leur contribution à ce jeu, grande ou petite.



Amazing Game, Dig Up,
Dig Up Adventure sont TM, [®] et [©]
Amazing Game
Tous droits réservés.
Fabriqué en Pologne



SUIVEZ-NOUS SUR :



/AMAZINGGAMEFR



/AMAZINGGAME_FR



/AMAZINGGAME_FR



WWW.AMAZINGGAME.FR

