

Takara Island

AUTEURS : TAKAHIRO & SAYAKA AMIOKA

ILLUSTRATEUR : NAÏADE

LA LÉGENDE RACONTE QUE DEUX PIERRES INESTIMABLES SONT ENFOUIES DANS LES PROFONDEURS DE TAKARA, ÎLE RÉCEMMENT DÉCOUVERTE PAR DES EXPLORATEURS. CES PIERRES DE LÉGENDE, UNE FOIS ASSEMBLÉES, OFFRIRAIENT LA VIE ÉTERNELLE À LEUR DÉTENTEUR. ATTIRÉS PAR CE MYTHE, MAIS AUSSI PAR LES RESSOURCES ET RICHESSES DONT TAKARA REGORGE, DES AVENTURIERS DE TOUS HORIZONS S'Y PRÉCIPITENT AVEC LEUR ATTIRAIL, DANS L'ESPOIR D'ÊTRE LES PREMIERS À TROUVER LES PIERRES LÉGENDAIRES.



BUT DU JEU

Chaque joueur dirige une équipe d'aventuriers partant fouiller les galeries souterraines de Takara. Au gré des coups de pioches, ils découvriront richesses et trésors, affronteront des Monstres, et gagneront en expérience. Si un joueur parvient seul à assembler les deux Pierres de Légende, à lui la vie éternelle ; sinon est déclaré vainqueur le joueur ayant acquis le plus d'expérience.



LES PIERRES DE LÉGENDE

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 4 plateaux Joueur (dans 4 couleurs différentes) ①
- 8 jetons Aventurier (tous différents, 2 par couleur) ①
- 4 jetons Recrue (tous avec le même design, 1 par couleur) ②
- 4 tuiles Spécialiste ③
- 8 tuiles Coffre ④
- 54 tuiles Galerie ⑤*
- 12 jetons XP (Expérience) de 2 XP chacun ⑥
- 1 tuile Épée ⑦
- 1 dé de combat (4 faces Épée, 2 faces Hôpital) ⑦
- 18 pièces d'une valeur de 1 Kara (la monnaie locale) ⑧
- 18 pièces d'une valeur de 5 Karas ⑧
- 3 pièces d'une valeur de 10 Karas ⑧
- 6 jetons Blessure ⑧



LE PORT

LE COMPTOIR

6

18 GALERIES SUPERFICIELLES



- 8 tuiles 2 Karas
- 4 tuiles Éboulement
- 2 tuiles 1 XP
- 2 tuiles 1 XP + Blessure
- 2 tuiles Monstre

18 GALERIES INTERMÉDIAIRES



- 7 tuiles 4 Karas
- 3 tuiles 2 XP
- 3 tuiles 2 XP + Blessure
- 3 tuiles Monstre
- 1 tuile Coffre
- 1 tuile Éboulement

18 GALERIES PROFONDES



- 4 tuiles 4 XP + Blessure
- 3 tuiles 4 XP
- 3 tuiles 6 Karas
- 3 tuiles Coffre
- 3 tuiles Monstre
- 2 tuiles Pierre de Légende





MISE EN PLACE

- ① Chaque joueur choisit une couleur et prend le plateau Joueur et les 2 Aventuriers correspondants.
- ② Les Recrues des joueurs sont placées sur la Plage de Takara.
- ③ Placez les 4 tuiles Spécialiste face visible au Port (en bordure de plateau).
- ④ Mélangez les tuiles Coffre pour former une pioche face cachée sur l'Axolotl.
- ⑤ Pour que les deux Pierres de Légende se trouvent sur deux sites distincts (autour des tuiles Coffre), créez 6 Sites comme suit :
 - Tous les joueurs ferment les yeux, sauf un. Ce dernier prend les 18 galeries profondes et écartent les deux Pierres de Légende. Il fait 2 piles de huit tuiles et ajoute une Pierre de Légende sur chacune. Il mélange indépendamment chaque pile et les scinde chacune en 3 piles de trois tuiles. Il dispose aléatoirement les 6 piles ainsi formées à côté du plateau, puis ferme à son tour les yeux.
 - Les autres joueurs disposent au hasard les 6 piles sur chaque site de fouille, puis, aléatoirement, trois galeries intermédiaires sur chaque galerie profonde, et trois galeries superficielles sur les intermédiaires. Chaque site est maintenant constitué de neuf tuiles.
- ⑥ Au Comptoir, on place un nombre de jetons XP égal au nombre de joueurs fois 3 (six jetons à 2 joueurs, neuf à 3 joueurs et douze à 4 joueurs).
- ⑦ Placez l'Épée et le dé à la Forge.
- ⑧ Tous les Karas et jetons Blessure sont placés à côté du plateau.
- ⑨ Choisissez au hasard le premier joueur.

TOUR DE JEU

IMPORTANT : les tuiles remportées par les joueurs, ainsi que celles défaussées en cours de partie, doivent être visibles de tous pendant la partie.

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire.
À son tour, le joueur actif effectue les trois étapes suivantes :

1. LOUER L'ÉPÉE (OPTIONNEL)
2. UTILISER SES AVENTURIERS
3. RECRUTER & TERMINER SA JOURNÉE

1 LOUER L'ÉPÉE (OPTIONNEL)

Au début de son tour de jeu, un joueur **peut** s'équiper de l'Épée pour **3 Karas** : il prend alors la tuile Épée de la Forge et la place sur son plateau Joueur. L'Épée permet de se protéger des Monstres et de les combattre. Son utilisation est expliquée en détail dans les sections suivantes.



NOTE : l'Épée ne peut être louée qu'au tout début du tour du joueur, jamais pendant.

2 UTILISER SES AVENTURIERS

IMPORTANT : un Aventurier ne peut faire qu'une seule action à chaque tour de jeu.

Chaque Aventurier peut être utilisé pour effectuer **UNE** des actions ci-dessous :

- 2a. OBSERVER LES GALERIES
- 2b. FOUILLER UNE GALERIE
- 2c. DÉTRUIRE UN ÉBOULEMENT
- 2d. SE RENDRE AU TRIPOT
- 2e. SE RENDRE AU COMPTOIR
- 2f. ENGAGER UN SPÉCIALISTE
- 2g. COMBATTRE UN MONSTRE

2a OBSERVER LES GALERIES 1 observation par Aventurier

Cette action peut être faite plusieurs fois par tour, mais avec des Aventuriers différents à chaque fois.

Le joueur actif prend **un** Aventurier disponible (présent sur son plateau Joueur) et le place à côté d'un des six sites.

• Il observe alors **secrètement** les 3 premières tuiles Galerie, **une par une**, en prenant bien soin de ne pas en modifier l'ordre.

Son action **s'arrête immédiatement s'il trouve un Éboulement**. Il n'observe donc pas les tuiles suivantes (s'il en reste à observer) et **doit** retourner cette tuile face visible en prenant soin de la laisser à sa place. Il reçoit en contrepartie 2 Karas.

• S'il trouve un Monstre, il **peut** retourner la tuile face visible en prenant soin de la laisser à sa place. Il reçoit dans ce cas 2 Karas et l'observation peut continuer. Il peut également choisir de ne pas la retourner.



NOTE : une fois l'Observation achevée ou stoppée, les tuiles sont remises sur le même site, dans l'ordre où elles ont été prises. Les tuiles qui sont face visible le restent, même si elles sont recouvertes par d'autres tuiles.

IMPORTANT : un Aventurier ne peut jamais observer sous des tuiles rendues visibles les tours précédents (Éboulements et Monstres).

2b FOUILLER UNE GALERIE 1 fouille par Aventurier

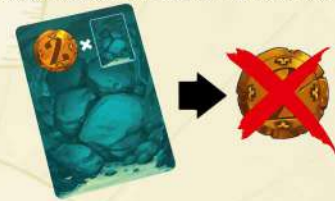
Cette action peut être faite plusieurs fois par tour, mais avec des Aventuriers différents à chaque fois.

Le joueur actif prend **un** aventurier disponible et le place à côté du site qu'il souhaite fouiller. Il retourne face visible la première tuile du site :

- si c'est une tuile Kara, la tuile est défaussée et le joueur reçoit autant de Karas qu'inscrit sur la tuile.



- si c'est un Éboulement, l'aventurier est bloqué, le joueur ne gagne aucune pièce (contrairement à la phase d'observation en 2a) et la tuile est retournée face visible sur le site.




- si c'est un Monstre et que le joueur n'a pas loué l'Épée, son Aventurier est blessé et **doit** aller à l'hôpital. La tuile reste sur le site, face visible.
- si c'est un Monstre et que le joueur a loué l'Épée en début de tour, son aventurier est protégé, **mais** son action s'achève.



- si c'est un Coffre, la tuile est défaussée et le joueur pioche la première tuile Coffre de la pile au centre du plateau. Il reçoit alors les récompenses inscrites sur la tuile (voir section « Les tuiles Coffre » en fin de règles).



- si c'est une tuile XP, le joueur place la tuile face visible à côté de son plateau Joueur : elle rapportera des points d'XP en fin de partie. Cependant s'il y a sur la tuile le symbole , l'Aventurier est blessé et **doit** aller à l'hôpital.



- si c'est une des deux Pierres de Légende, le joueur place la tuile face visible à côté de son plateau Joueur : si les deux Pierres de Légende ont été trouvées, la partie prend fin immédiatement (voir section « Fin de partie »).



DÉTRUIRE UN ÉBOULEMENT 2 aventuriers par destruction

Il faut **2** Aventuriers disponibles pour effectuer cette action. Le joueur actif les place à côté d'un Éboulement et celui-ci est défaussé. Le joueur gagne 2 Karas par Éboulement visible à ce moment de la partie (en comptant celui qu'il vient de détruire).



Exemple : s'il y a 4 Éboulements visibles, le joueur actif peut envoyer 2 Aventuriers à côté d'un des Éboulements. Celui-ci est détruit (la tuile est défaussée) et le joueur gagne 8 Karas (2x4). Il ne reste plus désormais que 3 Éboulements visibles.

SE RENDRE AU TRIPOT 1 visite au Tripot par Aventurier

Cette action peut être faite plusieurs fois par tour, mais avec des Aventuriers différents à chaque fois.

Le joueur actif prend **un ou plusieurs** Aventuriers disponibles et les envoie jouer au Tripot. Cela lui rapporte 1 Kara par Aventurier.



SE RENDRE AU COMPTOIR 1 seul Échange par tour de jeu

IMPORTANT : un joueur ne peut faire cette action qu'une seule fois par tour

Le joueur actif prend un Aventurier disponible et l'envoie au Comptoir. Il ne peut effectuer qu'une seule des deux actions suivantes, **une seule fois** par tour :

- **vendre** une **seule** de ses tuiles XP. Chaque point d'XP de la tuile rapporte 5 Karas ; tous les points d'XP de la tuile **doivent** être vendus. Il n'est pas possible de vendre les Pierres de Légende, ni les jetons XP acquis précédemment ; Exemple : une tuile avec 4 XP rapportent 20 Karas.



- **échanger** 5 Karas exactement contre **un seul** jeton XP.



ENGAGER UN SPÉCIALISTE 1 seul Engagement par tour de jeu

Le joueur actif prend **un** Aventurier disponible et le place **sur le Port**, sur le cercle en bout de ponton. Il paye le prix du Spécialiste et place la tuile face visible devant lui. La compétence du Spécialiste choisi **doit** alors être appliquée immédiatement.



IMPORTANT : à la fin du tour le Spécialiste engagé est retourné sur sa face endormie et le joueur actif le conserve devant lui le tour suivant (*sans pouvoir utiliser ses compétences*).

NOTE : les compétences de chaque Spécialiste sont expliquées en détail dans la section « Les Spécialistes », en fin de règles.

IMPORTANT : on ne peut jamais avoir deux Spécialistes devant soi. Un Spécialiste engagé reste 2 tours devant un joueur : un tour face visible (*actif*), un tour face endormie (*non actif*).

COMBATTRE UN MONSTRE 1 combat par Aventurier

Cette action peut être faite plusieurs fois par tour, mais avec des Aventuriers différents à chaque fois.

IMPORTANT : pour combattre un Monstre, il faut obligatoirement :

- avoir loué l'Épée au début de son tour ;
- que le Monstre soit la première tuile du site et qu'il soit face visible (*rappel : un Monstre est rendu visible lors d'une observation, ou d'une fouille*).



Le joueur actif prend **un** Aventurier disponible et le place à côté du site où se trouve le Monstre **visible**.

Le joueur doit lancer le dé de combat autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que le Monstre soit vaincu, ou qu'une attaque échoue.

La face du dé obtenue désigne toujours le résultat de l'attaque :

-  L'attaque échoue et l'Aventurier est blessé ; il **doit** aller à l'hôpital. L'action de l'Aventurier s'achève, mais le joueur peut utiliser un nouvel Aventurier pour continuer à attaquer le Monstre.
-  L'attaque réussit : le Monstre est blessé et on ajoute 1 jeton Blessure sur sa tuile. L'Aventurier **doit** continuer son attaque en lançant une nouvelle fois le dé.

Un Monstre est vaincu s'il a autant de jetons Blessures que de points de vie.

Dès qu'un Monstre est vaincu, le joueur remporte la tuile qu'il place à côté de son plateau Joueur et l'action de l'Aventurier s'achève alors.

Un Monstre vaincu rapporte immédiatement ce qui est indiqué sur sa tuile : le nombre de Karas et les points d'XP.

Si le tour du joueur s'achève avant que le Monstre soit vaincu, les jetons Blessure restent sur sa tuile et profiteront au(x) futur(s) combattant(s).



RECRUTER & TERMINER SA JOURNÉE

Dès que le joueur a utilisé tous ses Aventuriers, il **peut** recruter et **doit** terminer sa journée :

RECRUTER (1 seule fois par partie)

Il paye 5 Karas pour recruter son unique Recrue qui attend sur la Plage, puis la place sur son plateau Joueur : cette Recrue est désormais un Aventurier et possède les mêmes caractéristiques que les autres. Le joueur possède donc maintenant 3 Aventuriers pour le reste de la partie.



TERMINER SA JOURNÉE

REPRENDRE SES AVENTURIERS NON BLESSÉS

- il replace sur son plateau Joueur les Aventuriers qui ne sont pas à l'hôpital ;
- s'il possède un ou plusieurs Aventuriers à l'hôpital, il **peut** payer 2 Karas par Aventurier pour les reprendre. S'il ne peut pas, ou ne veut pas payer pour certains d'entre eux, il les déplace dans la **salle de repos de l'hôpital** (ils y resteront jusqu'à la fin du tour suivant) ;
- s'il possède un ou plusieurs Aventuriers dans la **salle de repos de l'hôpital**, il les replace sur son plateau Joueur.

SALLE DE REPOS



3 RENDRE L'ÉPÉE

S'il a loué l'Épée en début de tour, cette dernière est remise à la Forge.

3 S'OCCUPER DU SPÉCIALISTE

• S'il a un Spécialiste **face visible** (il a été engagé ce tour-ci), il est retourné face endormie et conservé par le joueur : il se repose.

• S'il a un Spécialiste **face endormie**, il est remis face visible sur le Port ; il est à nouveau disponible pour les joueurs qui n'ont pas de Spécialiste devant eux.



LE PORT

II FIN DE PARTIE

La partie se termine **dès qu'une** des conditions suivantes est remplie :

1. quatre sites sont vides et aucune Pierre de Légende n'a été trouvée : tous les joueurs ont perdu (on ne compte même pas les points gagnés par les joueurs). Les aventuriers ont été trop peu efficaces : ils sont bannis de l'île et rentrent chez eux à la nage !!!

2. cinq sites sont vides et une seule Pierre de Légende a été trouvée : la Pierre de Légende trouvée est inutilisable et le joueur l'ayant trouvée la défusse (elle ne rapporte pas 10 points d'XP). Le joueur avec le plus de points d'XP est déclaré vainqueur (voir section « Décompte » ci-dessous).

3. les deux Pierres de Légende ont été trouvées :

- si un joueur possède les deux Pierres de Légende, il gagne instantanément et acquiert la vie éternelle;
- si les deux Pierres de Légende ont été trouvées par deux joueurs différents, tous les joueurs comptent leurs points d'XP (Pierres de Légende comprises) et le joueur avec le plus de points d'XP est déclaré vainqueur (voir section « Décompte » ci-dessous).

? DÉCOMPTÉ DES POINTS D'XP

• chacun additionne les points d'XP figurant sur les tuiles remportées : tuiles XP, jetons XP, Monstres vaincus, Coffres et, éventuellement, une Pierre de Légende ;

• chaque ensemble de 5 Karas vaut 1 point d'XP.

Les niveaux atteints par chacun sont les suivants :

- entre 0 et 9 points d'XP : NOURRITURE POUR AXOLOTL
- entre 10 et 19 points d'XP : BLEUSAILLE
- entre 20 et 29 points d'XP : PÉTROPHILISTE EN HERBE
- entre 30 et 39 points d'XP : LE NOUVEL INDIANA
- au-delà de 40 points d'XP : HÉROS DE LÉGENDE

J LES TUILES COFFRES

Les Coffres rapportent immédiatement des Karas et/ou des points d'XP.

Seul le Mimic a un pouvoir particulier.

C'est un Monstre avec 2 points de vie que le joueur doit combattre (**même s'il n'a pas loué l'Épée**) :

- si l'attaque de l'aventurier réussit (il faut réussir deux lancers de dés successifs), le joueur pioche 1 nouvelle tuile Coffre. Cette dernière et le Mimic sont conservés par le joueur ;
- si l'attaque échoue, le Mimic retourne dans la pile des tuiles Coffre, qu'on mélange à nouveau.



LE CRÂNE

Gagnez 20 Karas immédiatement, conservez la tuile **ET** retirez 2 XP en fin de partie.



LA CARTE

Gagnez 5 Karas immédiatement et défussez la tuile **OU** conservez la tuile et gagnez 2 XP en fin de partie.

LES SPÉCIALISTES



LE MINEUR

Le Mineur permet de fouiller les deux premières tuiles d'un site : **les tuiles XP, les Pierres de Légende, les Coffres** sont conservés par le joueur. On résout les Coffres comme d'habitude ;

- si une **tuile XP** avec le symbole est retournée, ni le mineur ni l'Aventurier qui l'a engagé ne sont blessés ;

- les **Éboulements** et les **tuiles Kara** sont détruits pendant la fouille (et ne rapportent aucun Kara). Un Éboulement, visible ou caché, ne bloque jamais le Mineur ;

- en cas de rencontre avec un Monstre, il n'y a pas de combat, mais l'action du Mineur s'achève (et l'Aventurier qui l'a engagé n'est pas blessé).



L'IMITATEUR

Il copie l'effet d'un autre Spécialiste qui a été engagé par un autre joueur, en payant le **coût du Spécialiste + 2 Karas**.



LA DIVINATRICE

La Divinatrice permet de choisir un site et d'y observer **3 galeries consécutives**, à n'importe quel niveau.

Les Éboulements et les Monstres **n'arrêtent pas** son observation. Elle ne peut retourner aucune tuile observée. Les tuiles qui sont face visible parmi celles qu'elle consulte n'arrêtent pas son observation, mais comptent parmi les 3 (elle peut donc observer sous un Monstre ou sous un Éboulement face visible).



L'ARCHÉOLOGUE

L'Archéologue permet de choisir un site et d'y observer **les 5 premières tuiles**.

Les remarques sur les Éboulements et les Monstres sont les mêmes que pour la Divinatrice.

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU



1 LOUER L'ÉPÉE (OPTIONNEL)



2 UTILISER SES AVENTURIERS

OBSERVER = 3

ÉBOULEMENT = = x 2

FOUILLER =

SPÉCIALISTE = ...

COMBATTRE = +

TRIPOT = COMPTOIR =



3 RECRUTER & TERMINER SA JOURNÉE

RECRUTER =

TERMINER SA JOURNÉE = REPRENDRE SES AVENTURIERS NON BLESSÉS
 RENDRE L'ÉPÉE
 S'OCCUPER DU SPÉCIALISTE