

But du jeu

À la recherche de précieux trésors, les aventuriers partent explorer le célèbre temple de Luxor.

Ils font tout leur possible pour atteindre la chambre funéraire du pharaon. Mais ils peuvent également récupérer de nombreux trésors et de précieux scarabées en chemin. Les joueurs déplacent leurs aventuriers de tuile en tuile en utilisant les différentes cartes de leur main. Plus un joueur réussit à approcher ses aventuriers de la tombe du pharaon et plus il collecte de trésors sur le chemin, plus il obtiendra de points de victoire en fin de partie. Une fois que les deux premiers aventuriers ont réussi à pénétrer dans la chambre funéraire en utilisant leurs clés, la partie prend fin. Le joueur qui a le plus de points de victoire (PVs) est déclaré vainqueur !

LUXOR

Matériel

- 1 plateau de jeu



- 1 plateau Horus



- 1 plateau de scores



- 31 cartes de départ

6x 1
5x +/- 1
4x pour chaque 2, 3, 4 et 5
4x dé



- 24 cartes Horus



8x Niveau 1

8x Niveau 2

8x Niveau 3

Le niveau est indiqué par le nombre de symboles « œil d'Horus » en bas de la carte.

- 30 tuiles Trésor - (10 de chaque type)



Pour chaque type de Trésor

1x 1 4x 3 3x 4 1x 5 1x 6

Verso

- 14 tuiles Temple

Versos :



Rectos :



- 6 tuiles Horus



2 tuiles pour chaque 1, 2 et 3 Yeux + Clé

- 20 clés



- 22 tuiles Scarabée



- 20 aventuriers



5 pour chacune des 4 couleurs

- 4 marqueurs de score

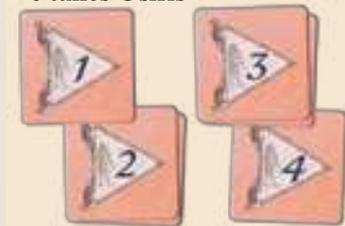


1 pour chacune des 4 couleurs

- 1 marqueur premier joueur



- 6 tuiles Osiris



1x1, 2x2, 2x3, 1x4

- 18 tuiles Trésor joker



- 2 sarcophages



- 4 marqueurs de joueur



Ils indiquent la couleur de chaque joueur

- 1 Dé

(La couleur du dé peut varier.)



- 1 livre de règles

Mise en place

Matériel commun

Mettez le **plateau de jeu** au centre de la zone de jeu. Placez les **sarcophages** dans la chambre funéraire, au centre du plateau de jeu. Posez le **plateau Horus** et le **plateau de scores** à côté du plateau de jeu. Mélangez toutes les **tuiles Scarabée** faces cachées et placez les au dessus du plateau Horus, où elles forment la réserve. Placez-y également les **tuiles Trésor joker** et les **clés**. Gardez le **dé** à portée de main.

Matériel des joueurs

Chaque joueur choisit une couleur et prend **les 5 aventuriers**, le **marqueur de score** et le **marqueur de joueur** de cette couleur. Tous les joueurs placent deux de leurs aventuriers debout sur la case de départ (*les escaliers*) et posent un autre aventurier **couché** devant les 3 statues d'Anubis. Les joueurs placent leurs marqueurs de score sur la case 0/100 de la piste de scores. Le joueur le plus jeune reçoit le **marqueur premier joueur**. Si vous jouez à deux ou trois joueurs, vous pouvez ranger le matériel inutilisé dans la boîte.

Les joueurs placent leur marqueur de joueur devant eux, il sert à se souvenir de la couleur de chaque joueur.

Les cartes

Le premier joueur mélange **les cartes de départ** et en distribue 5 à chaque joueur. Les cartes restantes forment la pioche et sont placées au centre du plateau.

!!! Important : Les joueurs n'ont pas le droit de changer l'ordre des cartes dans leur main.

Triez **les cartes Horus** en fonction de leur niveau (*en regardant le nombre de symboles « œil d'Horus » en bas des cartes*) et mélangez-les séparément. Puis, formez des piles faces visibles sur les emplacements correspondants du plateau Horus.

Les tuiles

Mélangez **les tuiles Osiris** faces cachées. Placez-en quatre sur les emplacements correspondants du plateau de jeu et remettez les deux tuiles inutilisées dans la boîte.

Placez **les tuiles Horus** sur les emplacements correspondants du plateau de jeu en tenant compte du nombre de symboles « œil d'Horus ».

Mélangez **les tuiles Trésor** faces cachées, puis placez-en une aléatoirement sur chaque emplacement encore vide du plateau de jeu, face visible.

Triez **les tuiles Temple** en fonction de leurs versos. Mélangez chaque type de tuile séparément et faites-en des piles séparées que vous placez près du plateau, faces cachées.



LE PLATEAU DE SCORES : La colonne de gauche indique l'ordre dans lequel les points des différentes catégories seront attribués en fin de partie :

1. Position des aventuriers | 2. Sarcophages gagnés | 3. Clés non défaussées
 4. Nombre de séries de tuiles Trésor collectées | 5. Points de victoire des scarabées
- La colonne de droite indique le nombre de points de victoire obtenus en fonction du nombre de séries de tuiles Trésor collectées.



Important : Ordre des cartes dans la main

Dans Luxor, les joueurs n'ont pas le droit de changer l'ordre des cartes de leur main, et ce durant toute la partie. Lors de son tour, le joueur actif ne peut jouer que les cartes situées complètement à gauche ou complètement à droite de sa main et il n'a pas le droit de réarranger l'ordre de ses cartes après avoir joué. Les cartes jouées (cartes de départ ou cartes Horus) sont placées sur la défausse. Lorsqu'un joueur pioche une nouvelle carte, il doit obligatoirement la placer au milieu des quatre autres cartes qu'il lui reste en main. Lorsque la pioche est épuisée, mélangez la défausse et formez une nouvelle pile. À la fin de leur tour, les joueurs doivent toujours avoir cinq cartes en main.



Déroulement de la partie

Une partie de Luxor se divise en plusieurs tours de jeu. Au cours de chaque tour de jeu, le premier joueur commence, puis les autres joueurs suivent le sens des aiguilles d'une montre.

1) Jouer une carte et déplacer les aventuriers

Le joueur actif joue la carte la plus à droite ou la plus à gauche de sa main et déplace un de ses aventuriers de tuile en tuile en direction de la chambre funéraire. Le joueur déplace son aventurier du nombre de tuiles indiqué sur la carte qu'il vient de jouer.

2) Effectuer une action

Ensuite, le joueur effectue l'action de la tuile sur laquelle son aventurier s'est arrêté.

3) Piocher une carte

Pour finir, le joueur prend une nouvelle carte de la pioche et la place au milieu de sa main. Puis c'est au tour du joueur suivant.

La partie se termine une fois que les deux premiers aventuriers ont réussi à pénétrer dans la chambre funéraire en utilisant une clé. On finit le tour de jeu en cours puis on passe au décompte final des points.

Les deux pages suivantes décrivent le déroulement de la partie en détails.

1) Jouer une carte et déplacer les aventuriers

Le joueur actif commence par choisir la carte la plus à droite ou la plus à gauche de sa main et il la place face visible sur la défausse au milieu du plateau de jeu.

Les cartes de départ :

Si la carte indique un nombre, le joueur déplace un de ses aventuriers du nombre de tuiles correspondant en direction de la chambre funéraire.

Si la carte montre le symbole  le joueur déplace un de ses aventuriers d'une case en avant ou en arrière.

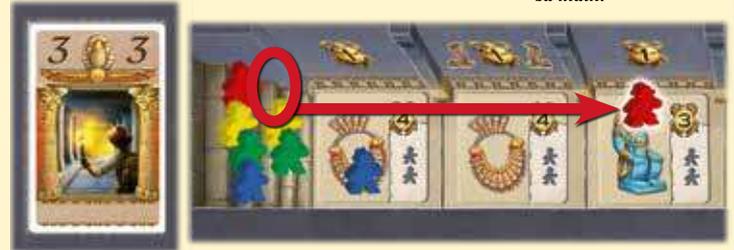
Si la carte montre le symbole  le joueur commence par lancer le dé. Puis, il déplace un de ses aventuriers vers la chambre funéraire du nombre de tuiles indiqué par le dé.

Les cartes Horus :

Au cours de la partie, les joueurs peuvent récupérer des cartes Horus (niveau 1, 2 ou 3), ce qui leur offre de nouvelles possibilités de déplacement. *Vous pouvez consulter la page 8 pour une explication détaillée de ces cartes.*



Exemple : En jetant un œil aux cartes qu'elle a en main, Ani remarque qu'elle peut jouer le 1 situé tout à gauche ou le 3 situé tout à droite de sa main.



Exemple : Ani (rouge) doit déplacer son aventurier de trois tuiles à partir de la case de départ.



Déplacer un aventurier d'une à six cases



Déplacer tous les aventuriers de deux cases



Avancer son dernier aventurier jusqu'à son avant-dernier aventurier



Déplacer un aventurier et récupérer la tuile Trésor avec un aventurier de moins que nécessaire

Règles de déplacement :

Choisir un aventurier et le déplacer :

Le joueur actif peut choisir n'importe lequel de ses aventuriers qui est placé debout sur le plateau de jeu. Cependant, les aventuriers qui sont couchés devant les statues d'Anubis n'ont pas encore intégrés la partie et ne peuvent donc pas être déplacés. Un aventurier se déplace toujours à partir d'une tuile vers la suivante. Toutes les cases vides (les cases sans tuiles) ne sont pas comptabilisées lors des déplacements. Plusieurs aventuriers peuvent se trouver sur la même case.

Commencer son déplacement à partir d'une case vide :

Dans le cas où un aventurier commence son déplacement sur une case vide, il commence par se déplacer vers la tuile suivante (ce qui compte comme 1 déplacement) puis il continue ensuite de tuile en tuile.

De nouveaux aventuriers entrent en jeu :

La première fois que l'aventurier d'un joueur passe devant une statue d'Anubis, le joueur récupère son aventurier couché devant la statue et le place debout sur les escaliers, au départ du plateau. Cet aventurier a maintenant intégré la partie et peut être déplacé à partir du tour de jeu suivant.



Exemple : Ani déplace son aventurier de 3 tuiles. Elle ne tient pas compte de la case vide. Elle n'a pas le droit de déplacer son aventurier couché devant la statue d'Anubis.



Exemple : L'aventurier d'Ani commence son déplacement à partir d'une case vide. Il commence donc par se déplacer sur la tuile la plus proche puis continue vers la tuile suivante.



Exemple : Jan (vert) a obtenu un 5 avec le dé. Son aventurier dépasse la statue d'Anubis et Jan place donc son aventurier qui est couché devant la statue debout sur l'escalier.

Dans de très rares occasions, il peut arriver qu'un joueur ne puisse déplacer aucun de ses aventuriers en jouant la carte la plus à droite ou la plus à gauche de sa main. Dans ce cas, le joueur joue tout de même une de ses cartes mais ne déplace pas son aventurier. Par conséquent, il termine immédiatement son tour en prenant une nouvelle carte de la pioche.

2) Effectuer une action

L'aventurier effectue l'action de la tuile sur laquelle il a terminé son déplacement. En fonction de la tuile, les actions suivantes sont effectuées :

Les tuiles Trésor :

Le joueur regarde s'il a un nombre d'aventuriers présents sur la tuile au moins égal au nombre de symboles aventuriers de cette tuile.

- Si ce n'est pas le cas, rien ne se passe.
- Si le joueur remplit la condition, il prend la tuile et marque le nombre de points de victoire correspondant en avançant son marqueur sur la piste de scores. Le joueur garde la tuile afin de pouvoir potentiellement l'utiliser pour former une série (composée d'un vase, d'un bijou et d'une statue) à la fin de la partie.

Puis le joueur regarde si un symbole est représenté sur la case qu'il vient de vider.

S'il y a un symbole, le joueur révèle la première tuile de la pile de tuiles Temple correspondante et la place face visible sur la case concernée. Le ou les aventuriers sont replacés sur cette tuile Temple sans en effectuer l'action.

S'il n'y a pas de symbole, tous les aventuriers restent sur la case vide.

Les tuiles Temple :

Le joueur effectue l'action de la tuile Temple. *Toutes les actions des tuiles Temple sont expliquées en détails à la page 7.*

Les tuiles Horus :

Tant qu'il y en a de disponible, le joueur a le choix entre prendre

- une clé de la réserve
- ou
- la première carte de la pile du plateau Horus qui possède le même nombre de symboles « Œil d'Horus » que la tuile concernée. Le joueur place la carte au milieu de sa main. Dans ce cas, le joueur ne prend pas de nouvelle carte de la pioche à la fin de son tour.

Vous trouverez une explication détaillée des cartes Horus à la page 8.

Les tuiles Osiris :

L'aventurier qui arrive sur cette tuile se déplace immédiatement du nombre de tuiles indiqué sur la tuile Osiris. Puis il effectue l'action de sa case d'arrivée.

Important : les aventuriers ne peuvent pas s'arrêter sur une tuile Osiris, ils avancent immédiatement.

3) Piocher une carte

Une fois son action terminée, le joueur prend une nouvelle carte de la pioche et doit la placer immédiatement au milieu des cartes de sa main. Lorsque la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

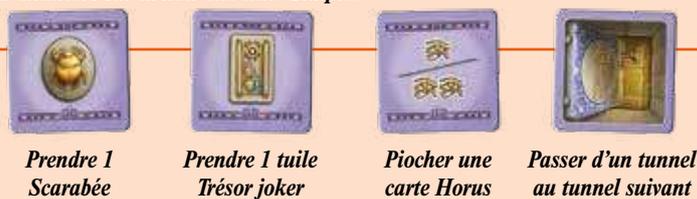
Types de Trésor : Vase, bijou et statue



Série de tuiles Trésor



Exemple : Comme Ani (rouge) a deux de ses aventuriers sur la tuile Trésor, elle remplit la condition et prend la tuile. Elle avance son marqueur de 3 points sur la piste de scores. En prenant la tuile, elle révèle un symbole de tuile Temple (sur la case du plateau de jeu). Elle pioche une tuile Temple dans la pile appropriée (cobra) et la place sur la case concernée. Pour finir, elle replace ses aventuriers sur la nouvelle tuile Temple.



Exemple : L'aventurier d'Ani termine son déplacement sur la tuile Osiris avec le nombre 3. Elle avance immédiatement son aventurier de 3 tuiles supplémentaires, puis effectue l'action de la tuile Temple sur laquelle elle est arrivée, en prenant un scarabée de la réserve.



Rappel : À la fin de leur tour de jeu, les joueurs doivent toujours avoir 5 cartes en main.

Fin de partie et décompte final

La partie se termine dès que les deux premiers aventuriers sont rentrés dans la chambre funéraire. On termine le tour de jeu en cours normalement. Pour pouvoir entrer dans la chambre funéraire, le mouvement d'un aventurier doit se terminer exactement sur la case de la chambre funéraire, il n'est pas possible de perdre un ou plusieurs points de déplacement. De plus, le joueur doit **défausser une clé** pour chacun de ses aventuriers qui entrent dans la chambre funéraire et la déposer sur l'emplacement prévu à cet effet du plateau de jeu. Un joueur qui ne possède pas de clé ne peut pas déplacer son aventurier dans la chambre funéraire. Le premier aventurier à pénétrer dans la chambre funéraire récupère le sarcophage d'une valeur de 5 PVs, et le deuxième aventurier à y arriver récupère le sarcophage d'une valeur de 3 PVs. Il est possible que les deux aventuriers appartiennent au même joueur. D'autres aventuriers peuvent toujours entrer dans la chambre funéraire au cours du même tour de jeu, mais ils ne gagnent pas de sarcophage.



Exemple : Ani (rouge) joue une carte « 2 » et déplace son aventurier dans la chambre funéraire en utilisant la totalité de ses points de déplacement. Elle dépose une de ses clés sur l'emplacement prévu à cet effet. Puis elle prend le sarcophage restant d'une valeur de 3 PVs.

Exception pour déclencher la fin de partie : dans de très rares occasions, aucun des joueurs ne peut déplacer d'aventuriers au cours d'un tour de jeu. Dans ce cas, la partie s'arrête immédiatement et les joueurs passent directement au décompte final.

A la fin de la partie, on procède à un décompte final. Les joueurs peuvent marquer des points supplémentaires qu'ils ajoutent à ceux déjà gagnés au cours de la partie grâce aux tuiles Trésor. Ils avancent leurs marqueurs sur la piste de scores en conséquence :



...PVs pour les aventuriers :

Les joueurs marquent des points pour chacun de leurs aventuriers, comme indiqué par le scarabée sur le mur de la case où se trouve l'aventurier à la fin de la partie.

Note : Un aventurier toujours sur sa case de départ (les escaliers) ou couché devant une statue d'Anubis ne rapporte aucun point.



...Sarcophages :

Chaque sarcophage rapporte le nombre de PVs indiqué dessus.



...Clés :

Chaque clé toujours en possession d'un joueur lui rapporte 1 PV.



...Séries de tuiles Trésor :

Les joueurs gagnent des PVs pour chaque série de tuiles Trésor complète. Une série est composée d'une tuile pour chacun des trois types de Trésor : Vase, statue et bijou. Une tuile Trésor joker peut être utilisée en remplacement de n'importe quel type de trésor, mais une série ne peut pas contenir plus de deux tuiles Trésor joker.

Les joueurs gagnent les PVs suivants en fonction du nombre de séries de tuiles qu'ils possèdent :

Nombre de séries	1	2	3	4	5	6	7	8+
Points de victoire	3	7	12	18	25	33	42	52

PVs obtenus



Position finale de l'aventurier

Exemple : Ani (rouge) gagne 31 PVs au total pour ses aventuriers (0+5+5+8+13).



Exemple : Ani (rouge) a récupéré 3 séries, dont deux qui contiennent des tuiles Trésor joker. D'après le tableau, elle gagne 12 PVs. Sa tuile Trésor joker restante ne vaut aucun point.

5.



...Scarabées :

Les joueurs révèlent les scarabées qu'ils ont collectés. Chaque tuile scarabée rapporte le nombre de PVs indiqué dessus.



Exemple : Ani (rouge) gagne 7 points pour les scarabées qu'elle a récupérés.

Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur qui possède le sarcophage avec la plus grande valeur remporte la partie. Si aucun des joueurs à égalité ne possède de sarcophage, ils partagent la victoire.

Vous êtes maintenant prêt à commencer une partie !

Lorsque vous rencontrez une tuile Temple    ou une carte Horus   

au cours de votre partie, les récapitulatifs suivants vous aideront à comprendre leur signification :

Récapitulatif des tuiles Temple

Scarabée : Le joueur prend une tuile Scarabée de la réserve, la regarde secrètement et la place, face cachée, devant lui. Chaque tuile rapporte le nombre de PVs indiqué dessus à la fin de la partie.



Tuiles Trésor joker : Le joueur prend une tuile Trésor joker de la réserve et la place devant lui.



Scarabée ou tuile Trésor joker : Le joueur prend une tuile Scarabée ou une tuile Trésor joker de la réserve.

Exemple : Jan (vert) décide de prendre un Scarabée.



Faveur d'Horus : Le joueur prend la première carte d'une des deux piles de cartes Horus (sur le plateau Horus), comme indiquée sur la tuile. Le joueur doit immédiatement la placer au milieu de sa main. Si les deux piles concernées sont vides, le joueur ne gagne rien.



Exemple : Jan (vert) décide de prendre la carte Horus de niveau 2 et la place au milieu de sa main. A la fin de son tour, il ne prend pas de nouvelle carte de la pioche.

Tunnel : Le joueur doit avancer son aventurier jusqu'au tunnel suivant, en direction de la chambre funéraire. S'il n'y a pas de tunnel plus près de la chambre funéraire que celui sur lequel l'aventurier s'est arrêté, rien ne se passe. L'aventurier avance toujours jusqu'au tunnel suivant, il n'a pas le droit d'en ignorer un. *Note : Si en se déplaçant à travers un tunnel, un joueur dépasse une statue d'Anubis devant laquelle un de ses aventuriers est encore couché, il place cet aventurier debout sur les escaliers au départ du plateau de jeu.*



Exemple : Jan (vert) joue une carte « 1 » ce qui lui permet d'avancer son aventurier jusqu'au tunnel. Il doit donc immédiatement déplacer cet aventurier vers le tunnel suivant.

Récapitulatif des cartes Horus :

Les cartes Horus offrent de nouvelles options lors du déplacement des aventuriers.

1-3
1-4
1-5
1-6

1 - X : Le joueur choisit un nombre compris parmi ceux inscrits sur la carte et avance un de ses aventuriers d'un nombre de tuiles correspondant.



Exemple : Jan (vert) joue une carte « 1-3 » et choisit d'avancer son aventurier de 3 tuiles. Il récupère ensuite la tuile Trésor.

1-Dé : Le joueur commence par lancer le dé, puis il choisit un nombre compris entre 1 et le résultat du dé (inclus), puis il avance un de ses aventuriers d'un nombre de tuiles correspondant au nombre choisi.



Exemple : Jan (vert) a obtenu un 2 avec le dé, il ne peut donc déplacer son aventurier que d'une ou de deux cases. Il décide de choisir deux cases de façon à pouvoir jouer une carte « 1 » au tour suivant et récupérer ainsi la tuile Trésor.

Avancer tous les aventuriers :

1
2

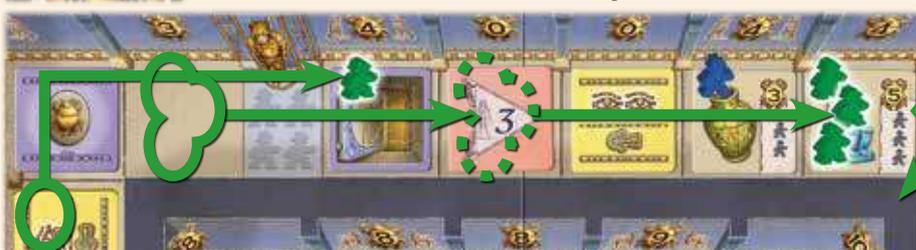
Le joueur déplace tous ses aventuriers du nombre de tuiles indiqué sur la carte.

Il commence par son aventurier le plus proche de la chambre funéraire et termine avec son aventurier le plus éloigné.

Après avoir déplacé tous ses aventuriers, le joueur doit décider quelle action il veut effectuer (il ne peut en choisir qu'une seule).



Important : Même après avoir joué une carte « Avancer tous les aventuriers », le joueur ne peut récupérer qu'un maximum d'un scarabée OU d'une tuile Trésor joker OU d'une tuile Trésor OU utiliser un tunnel OU piocher une tuile Horus.



Exemple : Jan (vert) a 4 aventuriers actifs et il les avance tous de 2 tuiles. Les 3 aventuriers qui étaient sur la même tuile avancent encore immédiatement de 3 tuiles à cause de la tuile Osiris de leur case d'arrivée. Jan peut maintenant choisir entre déplacer son aventurier qui est tout seul à travers le tunnel ou prendre la tuile Trésor. Il décide de prendre la tuile Trésor.

Avancer son dernier aventurier jusqu'à son avant-dernier aventurier :

Le joueur avance son aventurier le plus éloigné de la chambre funéraire jusqu'à la case de son deuxième aventurier le plus éloigné de la chambre funéraire. Puis l'aventurier ainsi déplacé effectue l'action de sa case d'arrivée, si possible. Si le joueur possède plusieurs aventuriers en dernière position sur le plateau (sur la même case), il doit en choisir un et un seul pour rejoindre le deuxième aventurier le plus éloigné de la chambre funéraire.



Exemple : Les cinq aventuriers de Jan (vert) sont actifs. Il joue la carte « Avancer son dernier aventurier jusqu'à son avant-dernier aventurier ». Il déplace un de ses aventuriers toujours positionné sur les escaliers (ils sont tous les deux les plus éloignés de la chambre funéraire). Cet aventurier rejoint ainsi son avant-dernier aventurier et Jan prend la tuile Trésor.

1 Aventurier de moins :

1
2
3

Le joueur déplace un de ses aventuriers d'une, de deux ou de trois tuiles (en fonction de ce qu'indique la carte). Si cet aventurier termine son déplacement sur une tuile Trésor, le joueur peut la récupérer même si le nombre d'aventuriers qu'il possède sur cette tuile est inférieur de 1 au nombre d'aventuriers requis.



Exemple : Ani (rouge) joue sa carte « 1 Aventurier de moins » d'une valeur de 1 et déplace donc un de ses aventuriers d'une case. Elle peut prendre la tuile Trésor même si elle n'a que deux aventuriers sur cette tuile au lieu des trois requis.

