

THEBES

The Tomb Raiders

Un jeu de Peter Prinz pour 2 à 4 joueurs

En tant qu'archéologues, les joueurs rassemblent le savoir nécessaire pour mener des expéditions en Égypte, en Mésopotamie, en Crète et en Grèce.

Qui se montrera assez astucieux pour devenir le prochain Schliemann et découvrir une autre Troie ?



Accessoires et mise en place à 4 joueurs

Accessoires communs

- 1 plateau comprenant une échelle chronologique
- 168 petites cartes
- 1 livret de règles



- 2 résumés de fouilles recto-verso affichant la distribution des reliques dans les 4 sites de fouilles.

Placez le plateau au centre de la zone de jeu.

Chaque joueur prend ses accessoires individuels. Empilez au hasard les pions de temps des joueurs sur la case 0 de l'échelle chronologique. Les joueurs conservent leurs cartes Fouilles dans leur main, cachées de leurs adversaires. Ils posent les tables de fouilles devant eux afin que chacun les voie.

Prenez les 5 cartes Professeur parmi les 168 petites cartes et placez-les face visible sur les cases Professeur du plateau de jeu. Mélangez les cartes restantes en une pioche face cachée. Ensuite, prenez la première carte de la pioche. Si son dos est

vert, on la retourne face visible et on la pose sur une case de stockage : les cartes Exposition et Musée sont posées face visible sur leurs emplacements respectifs, et toutes les autres sur les cases de stockage. Si le dos de la carte est d'une autre couleur, il s'agit d'une relique : les reliques sont posées face cachée sur les cases de fouilles de leur couleur, créant ainsi des paquets de Fouilles pour les 4 régions. Continuez à tirer des cartes et arrêtez quand les quatre cases de stockage du centre du plateau contiennent chacune une carte et que le dos de la première carte de la pioche est vert. Le jeu peut commencer.



Accessoires distribués à chacun des joueurs lors d'une partie à 4,



dans la couleur de son choix :

- 1 pion de temps
- 1 carte de joueur



- 5 cartes Fouilles
1 pour chaque région, plus 1 carte Fouilles générale



- 1 table de Fouilles

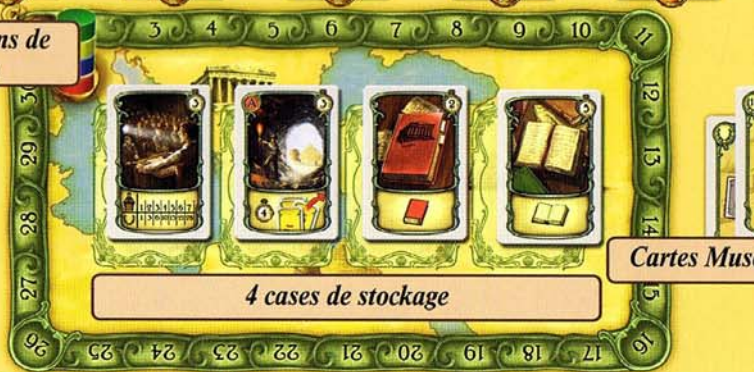
Cartes Professeur



Pile de pions de temps



Cartes Exposition



4 cases de stockage

Cartes Musée

Cartes Relique (paquets de Fouilles)

Modifications pour une partie à 2

Distribuez 2 cartes Fouilles par région à chaque joueur, mais pas de carte Fouilles générale.

Modifications pour une partie à 3

Donnez 1 carte Fouilles par région et 2 cartes Fouilles générales à chaque joueur.

Vous trouverez une explication détaillée des cartes aux pages 5 et 6 de ces règles du jeu.

Règles du jeu

1. Ordre des joueurs

Le joueur dont le pion de temps se trouve au sommet de la pile sur la case 0 commence. En cours de partie, c'est toujours à celui dont le pion de temps se trouve en dernière position (case comportant le plus petit nombre) sur l'échelle chronologique de jouer. Si plusieurs pions se trouvent en dernière position, c'est au joueur dont le pion est au sommet de la pile de jouer. Il n'est pas rare qu'un joueur joue ainsi plusieurs tours de suite : il cesse de jouer dès qu'il dépasse le pion de temps d'un de ses adversaires.

Comme dans la réalité, accomplir des actions prend du temps. Dans ce jeu, le temps est calculé en semaines. Chaque case de l'échelle chronologique représente une semaine.

2. Accomplir une action

Le joueur actif doit accomplir une des actions suivantes. Il n'a pas le droit de passer son tour.

- Prendre une carte
- Jouer une carte d'Action
- Mener des fouilles

Explication des actions :

■ Prendre une carte

Le joueur prend une des cartes face visible sur l'une des quatre cases de stockage du plateau.

S'il s'agit d'une carte d'Action, il l'ajoute aux cartes cachées de sa main. Toutes les autres cartes doivent être posées devant le joueur face visible. Si le joueur remplit les conditions nécessaires, il peut choisir une carte Présentation (Exposition ou Musée). Ensuite, le joueur déplace son pion de temps du nombre de semaines (cases) indiqué sur la carte. Il ne peut pas utiliser l'effet de la carte avant son prochain tour. Si une des cases de stockage est désormais vide, le joueur prend la première carte de la pioche et procède de la même manière que pendant la mise en place du jeu.

Quand la pioche est épuisée, la partie s'achève immédiatement et on procède au décompte des points.



Exemple : c'est au joueur bleu de jouer.


Note : si le pion de temps d'un joueur arrive sur une case occupée par un ou plusieurs autres, il est placé au sommet de la pile.



Le symbole de montre imprimé sur les cartes indique le nombre de semaines nécessaires au joueur pour accomplir l'action correspondante.

Important : vous n'avez pas le droit de prendre de cartes Relique dans les cases de Fouilles !

Les cartes Action affichent le symbole 

et les cartes Présentation le symbole 

Le résumé des cartes, pages 5 et 6, présente les différentes cartes et leurs fonctions.



Note : posez toujours les cartes Relique sur leurs cases de fouilles.

Jouer une carte d'Action

Le joueur choisit une carte d'Action de sa main et la joue face visible devant lui. Il accomplit l'action correspondante, puis fait avancer son pion du nombre de semaines indiqué sur la carte.

La carte est alors retirée du jeu.

Mener des fouilles

Si un joueur remplit les conditions nécessaires, il peut mener des fouilles.

Les conditions sont les suivantes :

- Le joueur doit posséder une carte Fouilles adéquate : soit une carte Fouilles de la région à fouiller, soit une carte Fouilles générale.
- Le joueur doit disposer d'au moins 1 point d'Expertise dans la région à fouiller.

Tout d'abord, le joueur se défasse de la carte Fouilles de la région qu'il veut fouiller. Retirez cette carte du jeu.

Ensuite, le joueur fait le total de ses points de Savoir pour cette région, en fonction des cartes dont il dispose devant lui :

- cartes Expertise (livres de la couleur de la région fouillée) ;
- Savoir général (livres ouverts, valables pour toutes les régions) ;
- carte Assistant s'il y a lieu (un assistant portant des livres, valable pour 1 région choisie par le joueur).

Chaque livre vaut 1 point de Savoir.

Faites d'abord le total d'Expertise dans cette région, puis ajoutez-y le Savoir général.

Important : vous ne pouvez pas utiliser plus de Savoir général que d'Expertise. L'excédent de Savoir général, le cas échéant, n'est pas pris en compte pour cette fouille.

Ensuite, le joueur décide combien de temps dureront les fouilles. Une fouille doit durer au moins 1 semaine, mais ne peut pas en excéder 12. Le joueur annonce clairement combien de temps il creusera et fait progresser son pion de temps en conséquence.



Cartes Fouilles de régions particulières.

Carte Fouilles générale.



Cartes Expertise correspondant aux 4 régions de fouilles : Mésopotamie, Égypte, Grèce et Crète.



Savoir général



Carte d'Action Assistant



Exemple : Uli peut utiliser 4 points de Savoir pour ses fouilles en Mésopotamie. Elle dispose de 2 points d'Expertise et de 3 points de Savoir général, mais ne peut utiliser que 2 de ces derniers (le point en excédent n'est pas pris en compte).

Finalement, le joueur consulte sa table de Fouilles pour savoir combien de cartes Fouilles de cette région il peut prendre. Il lui suffit de regarder à l'intersection de la colonne correspondant au nombre de points de Savoir et de la ligne correspondant à la durée des fouilles : le nombre affiché indique combien de cartes il peut prendre dans le paquet de Fouilles.

Astuce : plus les fouilles se prolongent, plus le joueur obtient de cartes.

Le joueur prend le paquet de Fouilles de cette région et le mélange soigneusement, puis il tire des cartes au sommet. Les cartes affichant des Reliques sont posées face visible devant le joueur, et les cartes sans valeur mises de côté pour le moment. Le joueur ne peut pas garder ces dernières, mais elle comptent dans le nombre de cartes tirées. Une fois que le joueur a tiré autant de cartes que sa table de Fouilles l'y autorise, il remélange toutes les cartes sans valeur dans le paquet de Fouilles. La fouille est terminée !

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1				1	1	1	1	2	2	2	3	
2					2	2	2	3	3	4	4	
3			1			3	3	4	4	5	5	
4				2		3	4	5	5	6	6	
5		1			3	4	5	5	6	6	7	
6			2			4	5	6	6	7	7	
7				3			5	6	7	7	8	
8	1				4		5	6	7	8	8	
9		2				5		6	7	8	8	
10			3				6		7	8	9	
11				4				7		8	9	
12					4				8	9	10	

Exemple : Uli décide que ses fouilles dureront 11 semaines, et peut donc tirer 4 cartes du paquet de Fouilles de Mésopotamie.



Carte sans valeur - gravats

Important : vous n'avez jamais le droit de compter les cartes des paquets de Fouilles.

Fin de partie

La partie s'achève dès que la pioche est épuisée. Il est temps désormais de désigner un vainqueur.

Décompte final

Chaque joueur calcule ses points de victoire :

- pour chaque Relique (imprimés sur les cartes) ;
- pour chaque Exposition (imprimés sur les cartes) ;
- pour chaque Professeur (imprimés sur les cartes) ;
- pour chaque Musée (imprimés sur les cartes) ;
- les Congrès valent le nombre de points de victoire imprimés en fonction de leur nombre ;
- chaque tranche de 3 semaines séparant le pion de temps du joueur de celui qui a le plus avancé sur l'échelle chronologique lui rapporte 1 point de victoire.

Le joueur totalisant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur dont le pion de temps est le dernier (sur la case comportant le plus petit nombre) sur l'échelle chronologique qui l'emporte.

Astuce : lors du décompte final, vous pouvez utiliser l'échelle chronologique comme une échelle de points de victoire.



Le nombre imprimé dans une couronne de lauriers sur chaque carte indique combien de points elle rapporte.

Astuce : il s'agit là d'une « pénalité » infligée aux joueurs qui se précipitent à la fin de la partie en menant des fouilles d'une durée maximale.

Description des cartes



RELIQUES

Ces cartes composent les quatre paquets de Fouilles.

Le recto affiche le nombre de points de victoire que rapporte la relique.



Attention ! Vous pouvez également trouver des reliques sans valeur (objets brisés, gravats...)



Le verso affiche le symbole de la région de fouilles.



Mésopotamie



Égypte



Grèce



Crète

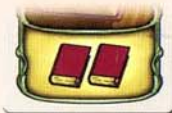


EXPERTISE

Les cartes Expertise de chacune des 4 régions de fouilles affichent les valeurs suivantes :



... 1



... 2



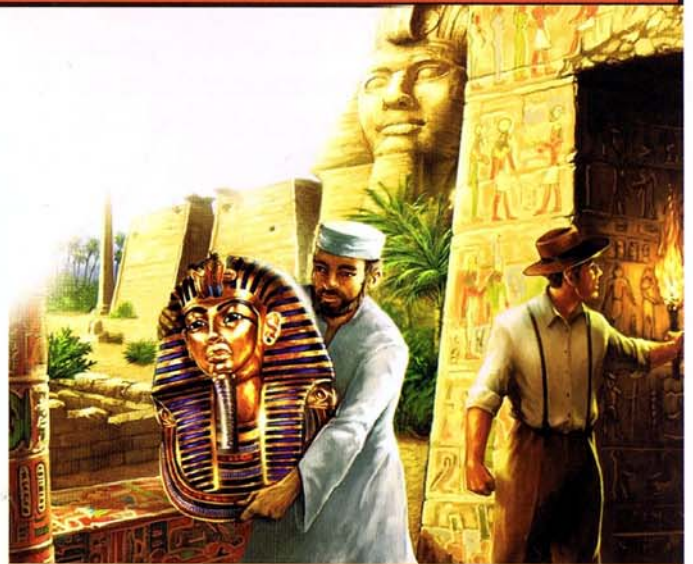
...et 3



SAVOIR GÉNÉRAL

Le Savoir général s'applique à toutes les régions de fouilles.

Chaque livre affiché vaut 1 point de Savoir.



CONGRÈS

Les joueurs peuvent recevoir des cartes Congrès. Plus un joueur dispose de cartes Congrès, plus il gagne de points de victoire en fin de partie.

La table ci-dessous indique la valeur des cartes Congrès en fonction de leur nombre.



	1	2	3	4	5	6	7
	1	3	6	10	15	21	28

Nombre de cartes Congrès rassemblées par le joueur

Nombre de points de victoire en fin de partie

Cartes spéciales : Professeurs



Quand un joueur a obtenu au moins 4 points d'Expertise dans une région particulière, il reçoit immédiatement la carte Professeur pour cette région. Le joueur prend la carte et la place face visible devant lui. Dès qu'un autre joueur accumule plus d'Expertise dans la même région, la carte Professeur change de propriétaire.



Pour recevoir la carte Professeur « Spécialiste mondial », un joueur doit cumuler un minimum de 10 points de Savoir. Les points d'Expertise et de Savoir général comptent dans ce total. La carte Professeur « Spécialiste mondial » n'est associée à aucune région de fouilles en particulier. Elle change également de mains dès qu'un autre joueur cumule plus de Savoir que son propriétaire actuel. En fin de partie, le joueur qui possède

une carte Professeur gagne le nombre de points de victoire qu'elle affiche.

Description des cartes

Cartes d'Action

Les cartes d'Action sont désignées par un « A » majuscule au coin supérieur gauche. Les joueurs les gardent cachées dans leur main. Un joueur peut jouer une carte d'Action lors de son tour de jeu. En jouant une carte d'Action, le joueur dépense le temps (nombre de semaines) correspondant.

Les cartes d'Action sont retirées du jeu une fois qu'elles ont été jouées.



CARTE FOUILLES GÉNÉRALE

Cette carte permet de mener une fouille dans n'importe quelle région. Note : jouer cette carte ne dépense pas de temps !



VOLEUR

Il existe une carte Voleur par région. Mélangez bien le paquet de Fouilles correspondant. Ensuite, le joueur y tire une carte au hasard et la pose devant lui, ou la renvoie dans le paquet si elle est sans valeur.

Erratum : les valeurs imprimées sur les cartes (3 et 4) sont incorrectes. Merci de les remplacer par 1 et 1.



PILLEURS DE TOMBES

Il existe une carte Pilleurs de tombes par région. Le joueur regarde les cartes d'un paquet de Fouilles et y prend la carte de son choix pour la poser devant lui. Si le paquet en question ne contient que des cartes sans valeur, le joueur ne prend pas de carte.



SCIENTIFIQUE

Le joueur peut regarder toutes les cartes d'un paquet de Fouilles.



ASSISTANT

Un assistant ajoute 1 point de Savoir à la fouille de n'importe quelle région.

Cartes de Présentation

Les cartes de Présentation sont désignées par un « P » majuscule au coin supérieur gauche. Les joueurs les obtiennent en remplissant certaines conditions. Acquérir ces cartes dépense du temps.

Une fois qu'une carte Présentation est obtenue, le joueur la conserve jusqu'à la fin de la partie.



EXPOSITIONS

Un joueur peut prendre une carte Exposition s'il en remplit les conditions.

Vous trouverez sur chaque carte le nombre minimum de reliques dont le joueur doit disposer pour présenter l'exposition, et la durée requise.

La valeur des reliques n'a pas d'importance, seul leur nombre compte !

Le joueur doit prouver qu'il possède bien les reliques nécessaires, puis il prend la carte Exposition et la pose devant lui. Il fait progresser son pion de temps du nombre de cases requis. Le joueur garde ses reliques.



Pour cette exposition, le joueur doit avancer son pion de :
9 semaines



5 se-

maines



3 se-

maines

Exemple : le joueur qui veut prendre cette carte doit posséder au moins 3 reliques de Mésopotamie. Dans ce cas, il passera 9 semaines à préparer l'exposition. S'il possède en plus 2 reliques de Crète, l'exposition ne prend que 5 semaines, et 3 seulement s'il dispose en plus d'une relique égyptienne.



MUSÉES

Un joueur qui veut prendre une carte Musée doit donner de façon permanente le nombre de reliques (issues de n'importe quelle région) requis au musée.

Les reliques sont retirées du jeu.

Le joueur pose la carte Musée devant lui.

© Copyright 2012 Queen Games,
D-53842 Troisdorf, Germany



