

## But du Jeu / Fin du jeu

- Sortir du temple de Chac avec le maximum de trésors.
- Fin de la partie quand tous les Aventuriers vivants sont sortis OU Boule obstrue sortie
- Quand Aventurier sort, partie finie pour joueur (pas possible mettre en jeu 2e perso)

## Mise en place

### • Setup p4-5 (NE PAS OUBLIER DE CACHER la salle de Lave avec cache)

- Chq joueur tire 2 cartes Aventurier, en choisit 1 qui sera son 1er personnage, le 2e entrant en jeu à la mort du 1er.  
Prendre la figurine correspondante et la placer à l'entrée du temple.  
Placer la carte du 2e personnage du côté Aide et sous celle du 1er.  
Chaque Aventurier a **1 CAPACITE SPECIALE utilisable 1 FOIS / PARTIE.**

- Joueur le + âgé commence = sera le Dice Keeper pour le 1er tour

## Tour de jeu

### 1. Calcul du Niveau de Charge (Load Level = LL)

Chaque joueur compte **combien il a de cartes Trésor** : il est possible à ce moment de jeter des trésors pour s'alléger (défausser les cartes Trésor) (commencer par le Dice Keeper puis sens horaire)  
Regarder sur Aide de jeu (partie haute) de 2e carte Personnage = **Niveau de Charge (LL)**

### 3. Définir nombre d'Actions pour chacun

Le Dice Keeper jette les 5 dés : **chq joueur** regarde le nombre d'Actions qu'il pourra faire ce tour qui correspond au **nombre de dés ayant un résultat >= à son Niveau de Charge**  
Utiliser le bas de la carte Aide pour indiquer son nombre d'Actions

- 4. Chq joueur à tour de rôle (Dice Keeper puis sens horaire) effectue toutes ses Actions : (possible de faire plusieurs fois la même action)

- **Déplacement : 1 case = 1 Action**; PAS en diagonale; possible de passer ou stopper sur case avec autre perso; ne traverser que les lignes pointillées

- Action selon pièce

### 5. Activer Pièges

- **Murs mouvants** : Dice Keeper **tire 3 cartes de pile cartes Mur** :
  - \* flèche orange : mur de gauche avance sur repère suivant (½ case de mouvement)
  - \* flèche grise : idem pour mur de droite
  - \* double flèches : les 2 avancent
  - \* vide : rien

- **Boule** : Dice Keeper jette 1 dé au 1er tour, 2 au 2e, etc. jusqu'à tirer 5 dés tout le temps. **Pour chq dé >= 3, la Boule avance d'1 case.**

- \* Si passe angle 1er salle Lave, plafond s'effondre ds salle Lave sur 1ere case Soleil = enlever tuile Soleil = un 2e personnage peut entrer par là si mort d'un 1er
- \* Si passe angle 2e salle Lave, plafond s'effondre ds salle Lave sur 2e case Soleil = enlever tuile Soleil = un 2e personnage peut entrer par là si mort d'un 1er

- 6. Le Dice Keeper **passé les dés au joueur de gauche = nouveau Dice Keeper**

## Mort d'un Aventurier

- Défausser toutes ses cartes Trésor

- Son 2e personnage peut entrer en jeu si au moins 1 tuile Soleil a été retirée.  
Echanger les 2 cartes Aventurier

# The Adventurers

## Actions spéciales Salle des Murs

- Impossible de se déplacer par-delà les murs;  
Passer forcément ENTRE les murs + 1 seule case de sortie !
- **Chercher : 1 carte Trésor = 1 Action**  
Piocher la 1ere carte Trésor de la pile cartes Trésor avec symbole de la rangée où se trouve le perso
- **Déchiffrer 1 Glyphe : regarder 5 secondes = 1 Action**  
Tuile de la rangée indique Glyphe d'1 tuile piégée de la salle de Lave.  
Prendre tuile correspondante à la rangée et regarder secrètement son autre face (avec Glyphe) durant 5 secondes puis la remettre

## Actions spéciales Couloir de la Boule

- **Ouvrir 1 alcôve : 1 essai = 1 Action** ; Etre sur case adjacente

- Alcôve à côté de salle de Lave : trésor de valeur 4  
1 essai = jeter les 5 dés : pour prendre trésor, avoir 1, 2 et 3 comme résultats  
Sinon possible, si reste Action, de conserver des dés et rejeter d'autres pour 1 essai = 1 Action

- Alcôve en face de chute d'eau : trésor de valeur 6  
1 essai = jeter les 5 dés : pour prendre trésor, avoir 1, 2, 3, 4, 5 comme résultats; possible rejeter avec nouvel essai

## Actions spéciales Salle de Lave

Révéler la salle (enlever cache) dès qu'1 perso se trouve sur 1 case adjacente

- **Déplacement : 1 case = 1 Action**  
Prendre tuile d'arrivée et la retourner : si nombre = nombre de l'1 des tuiles de Salle des Murs = tuile piégée = MORT  
Sinon reposer la tuile face nombre Maya

- **Chercher = 1 Action = 1 trésor par tuile**  
Prendre 1ere carte pile cartes Trésor Lave  
Echanger tuile salle Lave (nombre jaune) contre tuile extérieure avec nombre brun pour indiquer que plus de trésor sur cette tuile

- Mettre en jeu 2e perso (si 1er mort et au – 1 tuile Soleil retirée par Boule)

## Actions spéciales Rivière

Possible de se jeter dans la Rivière depuis Couloir Boule (lignes pointillées)  
Possible de sortir SEULEMENT case juste avant chute d'eau

- **Déplacement : 1 case = 1 Action**  
Obligatoire se déplacer selon sens courant (flèche)

- **Sortir de la Rivière = 1 Action**  
**Jeter nombre de dés = Niveau de Charge**  
Tout score de 1 est un échec : possible de défausser 3 trésors par dé de 1 pour le rejeter une seule fois  
**S'il reste un 1 = MORT, sinon poser figurine hors de Rivière**

- **Chercher = 1 Action**  
Possible de chercher 1 seule fois sur chq case Rivière SAUF celle avant chute (pour sortie)  
Poser figurine allongée et tirer 1ere carte trésor pile Rivière; obliger se déplacer ensuite

## Actions spéciales Pont

Possible d'emprunter le Pont seulement s'il reste au – 1 planche

- **Passer sur le Pont = 1 Action**  
Jeter **autant de dés qu'il reste de planches sur le Pont**  
- **Pour chq dé < Niveau de Charge, 1 planche se casse**  
- **s'il reste au – 1 planche, le perso réussit** (reste sur Pont, doit dépenser Action pour le quitter), sinon MORT

Possible d'essayer de saboter le pont en le secouant après que perso ait réussi son jet et reste dessus = 2e jet de dés avec nombre planches restantes  
ATTENTION : si toutes planches se cassent, perso dessus est MORT

Si plusieurs persos se trouvent sur le pont au même tour (par ex 1er perso réussit et reste sur pont, 2e arrive), test du 2e fait avec Niveau de Charge = somme des 2 Niveaux

## Répartition cartes

- Cartes Trésor salle Murs et Lave : ds chaque deck :
  - 1 \* valeur 1, 2 \* val 2, 3\* val 3, 2 \* val 4 et 1 \* val 5
  - + 1 carte surprise = valeur à tirer si sortie = 1D6
- Cartes Trésor Rivière :
  - 3 \* valeur 2, 3 \* val 3, 3 \* val 4 + 1 carte surprise