

Matthew Dunstan



RELIC

RUNNERS

Dans Relic Runners, vous incarnez un intrépide aventurier explorant la jungle pour y découvrir les trésors perdus cachés au sein de temples oubliés. Armé d'une simple machette et de votre flair légendaire, il vous faudra mettre sur pied des expéditions pour fouiller les ruines disséminées dans la jungle et déterrer les trésors qu'elles contiennent - le tout avant que vos adversaires n'aient le temps de le faire !



CONTENU

- ◆ 1 plateau représentant le camp de base des explorateurs et la jungle environnante
- ◆ 5 sets d'explorateur (rouge, vert, bleu, jaune, noir) comprenant chacun :



Une fiche de personnage représentant un explorateur d'un côté et une exploratrice de l'autre



Plateau de jeu



Jetons de victoire

- ◆ 20 sets de tuiles "temple" : 8 violets, 6 bleus et 6 ivoire; chaque set est formé de 3 tuiles (grande, moyenne, petite) de la même couleur



Une figurine d'explorateur



10 relais



3 caisses à outils



Rations



Ruines



Jeton Outil

- ◆ 25 rations de nourriture
- ◆ 24 tuiles "ruine" rondes de couleur verte
- ◆ 10 jetons "outil"

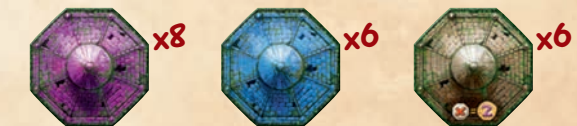
Grandes



Moyennes



Petites



- ◆ 20 reliques :



8 dendrobates d'émeraude



4 crânes de cristal



4 oiseaux de paradis



4 statuettes sacrées



MISE EN PLACE DU JEU

S'il s'agit de votre première partie, détachez tous les pions de leurs planches, puis mettez les planches évidées au fond de votre boîte, sous le casier de rangement. Cela comblera l'espace laissé libre et vous permettra de ranger votre boîte de jeu verticalement sans craindre que les pions ne s'éparpillent partout à l'intérieur.

- ◆ Placez le plateau au centre de la table, puis procédez à la mise en place en respectant le schéma ci-contre.
- ◆ Posez les ruines sur le plateau ❶. Formez 8 piles de 3 tuiles ruine chacune, que vous placerez ensuite sur chacun des emplacements prévus à cet effet. *À deux joueurs, ne placez que 2 tuiles ruine par pile, et laissez les autres dans la boîte.*

MISE EN PLACE DE LA PREMIÈRE PARTIE

Pour votre première partie, nous vous recommandons d'écartier les temples ivoire et violets marqués d'une gemme rouge avant de procéder à la mise en place du jeu en suivant les instructions données sur cette page. Vous pouvez vous référer à l'illustration ci-contre pour construire le plateau.

MISE EN PLACE STANDARD

Pour les parties suivantes, vous pouvez placer les tuiles de manière plus ou moins uniforme sur le plateau en posant un temple de chaque couleur dans chaque quart du plateau. Les emplacements des temples n'étant pas symétriques, vous obtiendrez toujours un placement volontairement déséquilibré.

MISE EN PLACE ALÉATOIRE

Les explorateurs aguerris peuvent aussi placer les temples totalement au hasard, quitte à ce que plusieurs temples de la même couleur soient dans le même quart du plateau (conservez tout de même toujours 4 temples par couleur).

- ◆ Préparez ensuite les temples ivoire, bleus et violets ❷.
 - Tirez au hasard 4 grandes tuiles, 4 tuiles moyennes et 4 petites tuiles de chaque couleur sans regarder leur effet, et placez le reste des tuiles dans la boîte sans en prendre connaissance. Ainsi, vous ne jouerez pas systématiquement avec les mêmes temples d'une partie sur l'autre.
 - Commencez par poser les grandes tuiles sur le plateau, face cachée, en en déposant une au hasard sur chaque emplacement libre.
 - Répétez l'opération précédente avec les tuiles de taille moyenne, en les déposant au hasard, face cachée, sur les grandes tuiles de la même couleur. Puis faites de même avec les petites tuiles, que vous placerez sur les tuiles de taille moyenne de la même couleur. *À deux joueurs, n'effectuez pas cette dernière étape et laissez les petites tuiles dans la boîte : elles ne seront pas utilisées.*

Vous devriez parvenir à un superbe paysage de temples pyramidaux disséminés à travers la jungle.

- ◆ Placez ensuite un jeton outil (face colorée visible) sur chaque piste fluviale ❸.
- ◆ Rassemblez les jetons de victoire et placez-les à proximité des joueurs, près du plateau de jeu ❹.
- ◆ Chaque joueur prend un set d'explorateur de la couleur de son choix, comprenant 1 figurine, 1 fiche de personnage, 3 caisses à outils et 10 relais. Pour commencer, nous vous recommandons d'utiliser le côté de la fiche de personnage qui n'affiche pas de pouvoir spécial - vous pourrez toujours utiliser l'autre côté pour les parties suivantes, lorsque vous aurez le jeu bien en main. Les figurines d'explorateur commencent la partie sur le camp de base au centre du plateau ❺.
- ◆ Chaque joueur place une caisse à outils au pied de la table de progression de sa fiche de personnage ❻. Les caisses à outils restantes et les relais sont placés aux endroits indiqués de cette même fiche ❼.



- ◆ Chaque joueur prend également 3 rations qu'il place sur sa fiche **8**. Le reste des rations est placé au camp de base, à raison de deux par joueur (à moins de 5 joueurs, retirez l'excédent et remplacez-le dans la boîte) **9**.
- ◆ Le dernier joueur à avoir vu une relique (ou visité un temple, si personne n'a jamais vu de relique) commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- ◆ Avant le premier tour, mais après que le premier joueur a été désigné, retournez face visible la tuile supérieure de chaque temple violet pour révéler son pouvoir. Par la suite, lorsqu'un joueur prendra la tuile supérieure d'un temple violet, il vous faudra immédiatement retourner la tuile qui se trouve juste au-dessous, face visible, pour en révéler le pouvoir. Voyez la rubrique consacrée aux *temples violets* p.5 pour plus d'informations.



BUT DU JEU

Dans Relic Runners, vous incarnez un intrépide aventurier et explorez la jungle et ses temples oubliés en espérant mettre la main sur de précieuses reliques. À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de points de victoire l'emporte.

Vous marquez des points de victoire :

- en explorant certains temples ;
- en utilisant judicieusement votre table de progression ;
- et en mettant sur pied des expéditions qui vous permettront de vous emparer de reliques.

Les points de victoire (représentés par des jetons) sont toujours conservés face cachée, de sorte que les autres joueurs n'en connaissent pas la valeur ; ils ne sont révélés qu'à la fin du jeu.

TOUR DE JEU

À votre tour, vous devez mener les actions suivantes.

1. DÉPLACEMENT

À votre tour, vous **devez** déplacer votre explorateur le long d'une piste pour aller d'un emplacement vers un autre. Vous ne pouvez pas rester sur le même emplacement d'un tour sur l'autre, ni terminer un déplacement sur l'emplacement d'où vous êtes parti.

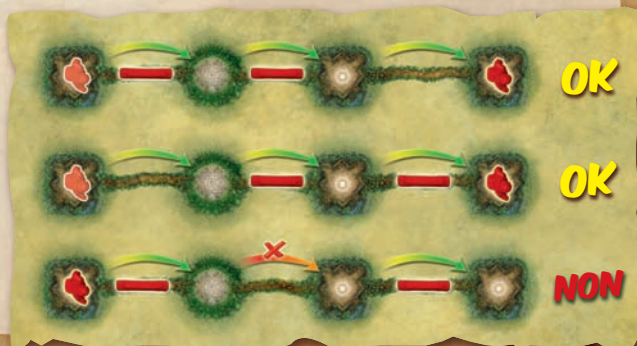
Il existe deux types de pistes sur le plateau : les pistes terrestres reliant deux emplacements adjacents (le camp de base, une ruine ou un temple) ; et les pistes fluviales, qui ont exactement les mêmes effets que les pistes terrestres, à une différence près : lorsque vous empruntez une piste fluviale, vous devez retourner le jeton outil qui s'y trouve s'il est face visible (voir *retourner les jetons outil* p. 6). Dans la suite de ces règles, lorsqu'il est question de piste, cela se réfère aux deux types de pistes.

À votre tour, votre explorateur **peut** effectuer un déplacement le long d'UNE piste non explorée (en d'autres termes une piste où ne se trouve aucun relais de votre couleur).

Cependant, si votre explorateur emprunte une piste équipée d'un relais à votre couleur, alors ce relais lui garantit un déplacement supplémentaire. Lors du même tour, votre explorateur peut se déplacer sur une piste équipée d'un relais puis sur une piste non explorée, ou inversement. Si plusieurs relais à votre couleur ont

été placés à la suite, votre explorateur **peut** se déplacer le long de ces relais puis faire un déplacement supplémentaire, ou inversement.

Le déplacement supplémentaire accordé par un relais ou une chaîne de relais doit se faire avant ou après cette chaîne : il n'est pas possible de le faire en plein milieu.



Vous ne pouvez jamais emprunter deux fois la même piste lors d'un même voyage ; en revanche, vous pouvez passer deux fois par le même emplacement (toujours sous réserve de ne pas emprunter deux fois la même piste).

Attention : vous n'avez pas le droit de traverser le camp de base lors de vos déplacements. Si un de vos déplacements vous y amène, alors vous devez immédiatement vous y arrêter.

2. EXPLORATION

Lorsque votre déplacement est terminé, vous pouvez dépenser une ration pour explorer l'emplacement où vous vous trouvez.

Si vous n'avez plus de rations, vous ne pouvez pas faire cette action - ignorez cette étape, sauf si vous vous trouvez au camp de base (si c'est le cas, voyez la rubrique *Terminer votre déplacement au camp de base*, p. 6).

S'il vous reste au moins une ration et que vous décidez de l'utiliser, défaussez-la (placez-la dans le camp de base) et faites l'action correspondant à l'emplacement où vous êtes (ruine ou temple).

RUINES

Défaussez la tuile supérieure de la ruine où vous vous trouvez et placez un de vos relais (sous réserve qu'il vous en reste) sur une piste adjacente à cet emplacement. Une piste ne peut jamais accueillir deux relais de la même couleur ; en revanche des relais de couleurs différentes peuvent y cohabiter. Si vous n'avez plus de relais, vous pouvez toujours explorer des ruines mais sans placer de relais.



L'explorateur rouge dépense une ration pour explorer cette ruine.

Il en retire la tuile supérieure et effectue l'action correspondante, à savoir placer un relais sur une piste adjacente.

TEMPLES IVOIRE

Retournez la tuile supérieure du temple ivoire où vous vous trouvez et lisez son pouvoir à voix haute. Placez ensuite la tuile face visible devant votre fiche de personnage de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir.

Attention : Vous ne pouvez jamais garder 2 tuiles ivoire de même niveau devant vous ; vous pouvez cependant en garder une de chaque niveau (une petite, une moyenne et une grande).

Si vous prenez une tuile ivoire du même niveau qu'une de celles qui se trouvent déjà devant vous, alors vous devez décider laquelle garder, et défausser l'autre. Vous avez le droit, le cas échéant, d'utiliser le pouvoir d'une tuile ivoire au moment où vous la défaussez.

Lorsque vous défaussez une tuile ivoire, prenez immédiatement 2 points de victoire en compensation de la perte ainsi subie.



L'explorateur vert dépense une ration pour explorer ce temple ivoire.

Il récupère l'unique tuile restante, la plus grande. Cependant, comme il possède déjà une tuile ivoire de cette taille, il doit n'en conserver qu'une parmi les deux, défausser l'autre, et marquer 2 points de victoire en compensation.

LISTE DES TEMPLES IVOIRE

Grandes tuiles



Toutes les grandes tuiles ivoire apportent un bonus à leur propriétaire à la fin du jeu.



1 • À la fin du jeu, marquez 3 points par tuile ivoire se trouvant devant vous (y compris celle-ci).



2 • À la fin du jeu, marquez 2 points par ration encore présente sur votre fiche.



3 • À la fin du jeu, marquez 5 points pour chacune de vos reliques, y compris les reliques de couleur identique.



4 • À la fin du jeu, marquez 1 point par relais de votre couleur posé sur le plateau.



5 • À la fin du jeu, marquez 4 points par caisse à outils se trouvant dans votre table de progression (y compris au pied de celle-ci).



6 • À la fin du jeu, défaussez cette tuile pour jouer un tour supplémentaire après le dernier joueur (défausser cette tuile ne vous permet pas de toucher 2 points de victoire).

Tuiles moyennes



Toutes les tuiles ivoire de taille moyenne sont à usage unique et doivent être défaussées immédiatement après leur utilisation. Attention : dans ce cas précis, vous ne touchez pas les 2 points de victoire de compensation lorsque vous défaussez la tuile.

1 • Vous pouvez emprunter une piste non explorée au milieu de votre mouvement le long d'une chaîne de relais, au lieu de le faire avant ou après ce mouvement.

2 • Lorsque vous explorez un temple, consultez secrètement tous ses étages, et choisissez celui qui vous intéresse (pas nécessairement l'étage supérieur).

3 • Au début de votre tour, prenez directement des rations dans le camp de base pour remonter à 5 rations sur votre fiche.

- 4 • Lorsque vous placez un relais, placez-en deux. Les deux doivent être adjacents à l'emplacement où vous vous trouvez.
- 5 • Lorsque vous placez un relais, placez-le où vous voulez sur le plateau.
- 6 • Au lieu de vous déplacer, téléportez-vous directement sur un temple de la même couleur que celui que vous occupez. Vous ne pouvez pas atteindre une relique de la sorte.

Petites tuiles



Toutes les petites tuiles ivoire ont des effets permanents qui s'appliquent dans des circonstances spécifiques.

- 1 • Marquez 1 point chaque fois que vous placez un relais de votre réserve sur le plateau de jeu.
- 2 • Marquez 1 point chaque fois que vous êtes le premier joueur à explorer une ruine ou un temple.
- 3 • Chaque fois que l'exploration d'un temple (pas une ruine, ni un autel) vous rapporte des points, marquez 1 point supplémentaire (si vous explorez un temple bleu, vous n'avez pas à révéler sa valeur).
- 4 • Prenez 1 ration depuis le camp de base (maximum 5) chaque fois qu'un adversaire déplace un relais sur le plateau.
- 5 • Prenez 1 ration supplémentaire (maximum 5) à chaque fois que vous rentrez au camp de base.
- 6 • Chaque fois que vous quittez le camp de base, retournez un jeton outil face visible (colorée) ou face cachée (grisée) sur n'importe quelle piste fluviale. Cette action n'affecte pas votre table de progression et ne vous permet pas de déplacer des caisses à outils, sauf si vous retournez le dernier jeton outil du plateau sur sa face grisée - voir *Retourner les jetons outil* p. 6.

TEMPLES BLEUS

Prenez la tuile supérieure du temple bleu où vous vous trouvez, et placez-la face cachée sur votre fiche de personnage après en avoir consulté la valeur. Chaque temple bleu vous rapporte de 2 à 5 points de victoire ; plus la tuile que vous ramassez est grande, plus les chances que le bonus soit élevé augmentent.



L'explorateur noir dépense une ration pour explorer ce temple bleu.

Il récupère la tuile supérieure, la regarde en secret, puis la place à côté de sa fiche de personnage. Cette tuile lui rapportera 3 points supplémentaires à la fin du jeu.

TEMPLES VIOLETS

Prenez la tuile supérieure du temple violet où vous vous trouvez, et appliquez-en immédiatement les effets. Retournez ensuite la tuile qui était dessous afin que son pouvoir soit visible de tous les joueurs. Les temples violets ont les effets suivants :

LISTE DES TEMPLES VIOLETS

- 1 • Marquez immédiatement 3 points.
- 2 • Déplacez une de vos caisses à outils d'une case vers le haut sur votre table de progression. Si vous ne pouvez pas faire cette action, rien ne se passe.
- 3 • Prenez 2 rations au camp de base (maximum 5) et placez-les sur votre fiche de personnage.
- 4 • Placez une nouvelle caisse à outils au pied de votre table de progression.
- 5 • Téléportez-vous immédiatement au camp de base pour y prendre 3 rations (maximum 5).
- 6 • Choisissez un de vos relais déjà posé sur le plateau, et déplacez-le sur une piste de votre choix.
- 7 • Effectuez l'action d'une ruine ou d'un temple adjacent comme si vous vous trouviez sur son emplacement (ne fonctionne pas pour le camp de base). Vous devez retirer la tuile du temple violet où vous vous trouvez ET la tuile supérieure de l'emplacement dont vous effectuez l'action. Si celle-ci vous permet de poser un relais, vous devez le poser sur une piste adjacente au temple violet où vous vous trouvez. Vers la fin du jeu, il est possible qu'il ne reste aucune action disponible autour de ce temple ; dans ce cas, vous dépensez une ration pour défausser sa tuile supérieure, mais il ne se passe rien d'autre.
- 8 • Retournez jusqu'à deux jetons outil sur le plateau pour les remettre face visible (colorée) ou face cachée (grisée), ou un de chaque. Cette action ne permet PAS de déplacer la ou les caisses à outils de votre table de progression. Cependant, si vous retournez le dernier jeton outil du plateau sur sa face grisée, alors vous pouvez déplacer votre caisse à outils d'une case vers le haut sur votre table de progression. Voir la rubrique *Retourner le dernier jeton outil* p. 7 pour plus de détails.

Important : Lorsque vous avez exploré un temple violet, n'oubliez pas de révéler la tuile suivante de ce temple !



L'explorateur jaune dépense une ration pour explorer ce temple violet.

Après avoir récupéré la tuile supérieure et appliqué son pouvoir, il révèle la tuile suivante, afin que tous les joueurs puissent la voir.

TERMINER VOTRE DÉPLACEMENT AU CAMP DE BASE

Lorsque votre déplacement vous amène au camp de base, vous devez impérativement vous y arrêter. Prenez trois rations pour les placer sur votre fiche de personnage. Cette action est gratuite (elle ne coûte pas de ration) et termine votre tour.

Note : Vous ne pouvez jamais stocker plus de 5 rations sur votre fiche de personnage.

AUTELS

Lorsque la dernière tuile d'une ruine ou d'un temple est retirée du jeu (en général, cela arrive à la 3^e exploration, ou même la 2^e exploration à deux joueurs), les fondations révèlent un autel et sa précieuse relique. Le joueur qui prend la dernière tuile effectue normalement l'action qui lui est associée, puis place la relique de la couleur correspondante sur l'autel imprimé sur le plateau.

Dendrobate vert



Crâne blanc



Oiseau bleu



Statuette violette



Lorsqu'une relique est dévoilée, le temple ou la ruine qui l'abritait (et qui a maintenant été complètement exploré(e)) ne permet plus de faire l'action qui lui était associée. Cependant, il est toujours possible de s'en servir comme point de départ ou d'arrivée pour une expédition, qui reste l'un des moyens les plus rentables de marquer des points de victoire dans le jeu. Il reste également permis de s'y arrêter ou d'y passer.

EXPÉDITIONS

Lorsqu'un explorateur débute son tour sur un autel avec une relique et termine son déplacement sur un autre autel comprenant une relique de la même couleur, il réalise une expédition.

Cette expédition lui permet de s'emparer de la relique sur laquelle il a terminé son déplacement et de la placer sur sa fiche de personnage. Par ailleurs, il marque immédiatement autant de points que le double du nombre de pistes qu'il a empruntées lors de son expédition.

Note : s'emparer d'une relique est une action gratuite qui ne demande pas de dépenser de ration, contrairement à l'exploration d'une ruine ou d'un temple.

À la fin de la partie, chaque relique de couleur différente présente sur la fiche de personnage d'un joueur lui rapporte 5 points de victoire supplémentaires.

Rappel : Lors d'une expédition, vous ne pouvez pas traverser le camp de base, car alors vous devriez vous y arrêter.



L'explorateur rouge commence son déplacement sur un autel bleu avec un oiseau de paradis. Il se déplace sur une piste non explorée, puis le long de trois relais à sa couleur, et atteint ainsi un second autel bleu comprenant une relique identique.

Grâce à cette expédition, l'explorateur rouge marque $4 \times 2 = 8$ points et récupère l'oiseau de paradis qui se trouve sur l'autel où il est arrivé. Cette relique lui permettra de marquer 5 points supplémentaires à la fin du jeu.

LA TABLE DE PROGRESSION

Au cours du jeu, lorsque vous vous déplacez le long d'une piste disposant d'un jeton outil face visible, vous devez déplacer une caisse à outils d'une case vers le haut sur une des branches de votre table de progression. Cela vous permet de faire des actions spéciales.



• La branche "machette" vous aide à explorer les temples et à vous ravitailler ;



• La branche "boussole" vous permet de parcourir la jungle plus facilement ;



• La branche "pelle" vous offre des actions supplémentaires et des bonus.

Chaque joueur commence la partie avec une caisse à outils au pied de sa table de progression. Les deux autres caisses à outils sont placées à part sur la fiche de personnage, en dehors de la table de progression. Elles pourront être placées au pied de celle-ci au cours du jeu (soit par l'action du temple violet correspondant, soit par l'activation du premier pouvoir de la branche "pelle" via une autre caisse à outils).

Lorsqu'une caisse à outils est engagée dans une branche, elle doit y rester jusqu'à être utilisée. Plusieurs caisses à outils peuvent être engagées dans la même branche, et même occuper le même emplacement.

RETOURNER LES JETONS OUTIL

Lorsqu'un explorateur se déplace le long d'une piste comprenant un jeton outil encore non utilisé (face colorée visible), il termine son mouvement puis retourne le jeton sur sa face grisée. Ceci lui permet de déplacer une des caisses à outils qui se trouvent sur sa table de progression d'un cran vers le haut.



Seules les caisses à outils se trouvant sur la table de progression ou au pied de celle-ci peuvent être déplacées. Celles qui sont en réserve sur le côté ne peuvent pas être utilisées. Lorsqu'une caisse à outils est au pied de la table, vous pouvez l'engager dans la branche de votre choix.



L'explorateur bleu se déplace sur cette ruine en empruntant une piste comprenant un jeton outil face visible.

À la fin de son mouvement, il doit retourner le jeton face cachée et déplacer une caisse à outils d'une case sur sa table de progression.

Si un explorateur se déplace le long de plusieurs pistes comprenant des jetons outil face visible, alors il doit retourner tous ces jetons à la fin de son mouvement et les utiliser pour déplacer la ou les caisses à outils de sa table de progression autant que faire se peut. Il est possible d'utiliser tous ces jetons pour déplacer une seule caisse à outils de plusieurs cases, ou de répartir les mouvements entre les caisses à outils présentes sur sa table de progression, à raison d'un mouvement par jeton.



L'explorateur rouge se déplace sur ce temple. Grâce à son réseau de relais, il peut emprunter plusieurs pistes, dont deux comprennent un jeton outil face visible.

À la fin de son déplacement, il doit retourner les deux jetons qui étaient visibles et déplacer la caisse à outils de sa fiche de personnage de deux cases vers le haut (en une seule fois).

Le jeton outil qui se trouvait face cachée ne peut pas être utilisé : il reste tel quel, sans déclencher quoi que ce soit.

UTILISER UNE CAISSE À OUTILS

Lors de votre tour, vous pouvez choisir d'utiliser une de vos caisses à outils pour effectuer l'action de la case où elle se trouve sur votre table de progression. Vous pouvez effectuer cette action à n'importe quel moment de votre tour, pourvu que cela n'interrompe pas une autre action (déplacement, expédition, etc.).

Lorsqu'un déplacement de votre explorateur vous conduit à retourner plusieurs jetons outil, l'effet de ces jetons doit être résolu en une seule fois. Par exemple, si vous retournez deux jetons sur leur face grisée, vous ne POUVEZ PAS choisir de déplacer votre caisse à outils d'une seule case, utiliser l'action ainsi atteinte, replacer la caisse à outils au pied de votre table de progression et la remonter d'une case ; vous devez déplacer votre caisse à outils de deux cases en une seule fois.

Lorsque vous utilisez une caisse à outils pour activer l'action sur laquelle elle se trouve, vous devez replacer la caisse à outils au pied de la table de progression, puis appliquer les effets de l'action ainsi déclenchée. Cette action doit être effectuée en une seule fois et appliquée intégralement ; si elle vous permet de déplacer deux relais, par exemple, alors vous devez déplacer deux relais, et pas seulement un (vous ne pouvez pas non plus contourner cette règle en déplaçant un relais, et en le remplaçant aussitôt par un autre relais que vous déplacez à l'endroit que le premier relais occupait).




L'exploratrice bleue utilise sa caisse à outils pour activer le pouvoir qui lui permet de déplacer deux de ses relais sur le plateau.

La caisse à outils est ensuite replacée au pied de la table de progression.

Retourner le dernier jeton outil face grisée :

Lorsque vous retournez le dernier jeton outil du plateau sur sa face grisée, cela réinitialise automatiquement tous les jetons outil du plateau. Retournez-les tous (y compris celui-ci) sur leur face colorée, et déplacez votre caisse à outils d'un cran supplémentaire sur la table de progression.

Si cette manœuvre a été effectuée au cours d'un mouvement normal, vous devez déplacer votre caisse à outils de 2 crans vers le haut, ou déplacer 2 caisses à outils d'un cran chacune.

 Vous ne pouvez utiliser qu'une seule caisse à outils par tour, quel que soit le nombre de caisses à outils présentes dans votre table de progression. Faites attention : si vous avez plusieurs caisses à outils engagées dans votre table de progression au dernier tour, vous ne pourrez pas toutes les utiliser !

FICHE DE PERSONNAGE



Machette



Effectuez gratuitement l'action du temple où vous vous trouvez (ne fonctionne pas sur une ruine ou un autel).



Prenez 2 rations dans le camp de base (maximum 5).



Marquez immédiatement 4 points de victoire pour chaque relique présente sur votre fiche de personnage (même celles de la même couleur).



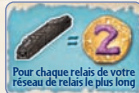
Boussole



Déplacez un de vos relais sur n'importe quelle piste du plateau (sauf celles où vous avez déjà un relais à votre couleur). Cette piste n'a pas à être adjacente à l'endroit où vous êtes.



Déplacez deux de vos relais sur n'importe quelles pistes du plateau (sauf celles où vous avez déjà un relais à votre couleur). Ces pistes n'ont pas à être adjacentes à l'endroit où vous êtes.



Marquez immédiatement 2 points de victoire pour chaque relais faisant partie de votre réseau de relais le plus long.



Pelle



Prenez une caisse à outils depuis votre réserve et placez-la au pied de votre table de progression OU marquez 2 points de victoire.



Placez un relais sur une piste adjacente à l'endroit où vous êtes.



Doublez les points de victoire marqués lors de ce tour.

Prenez un relais de votre réserve et placez-le sur une piste adjacente à votre explorateur.

Doublez tous les points de victoire que vous avez marqués lors de ce tour. Si vous avez exploré un temple bleu, révélez-le et prenez sa valeur en points de victoire dans la réserve.

Note importante : Certains pouvoirs associés à des temples rapportent des points de victoire pour chaque caisse à outils se trouvant "dans la table de progression". Toute caisse à outils située en dehors de la réserve est considérée comme étant dans la table de progression, même si elle se trouve au pied de celle-ci.

FIN DU JEU

Le dernier tour de jeu survient lorsqu'un certain nombre de reliques a été ramassé par l'ensemble des joueurs. Plus il y a de joueurs, plus ce nombre est élevé :

| | | | | | |
|---|--|---|---|---|----|
| Nombre de joueurs | | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Nombre de reliques à collecter pour déclencher la fin de partie | | 7 | 8 | 9 | 10 |

Lorsque cette condition est remplie, chaque joueur après celui qui a collecté la dernière relique (la 10^e à 5 joueurs, la 9^e à 4, etc.) joue une dernière fois. Il est toujours possible de ramasser des reliques durant ce dernier tour.

Les points de victoire et les temples bleus conservés par les joueurs sont alors révélés et on procède au décompte final.

Chaque joueur marque en outre 5 points supplémentaires pour chaque relique de couleur différente en sa possession.

Certains temples (ivoire, par exemple) permettent également de marquer des points supplémentaires.

Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a collecté le plus de reliques parmi les ex-aequo l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur qui a collecté le plus de types de reliques parmi les ex-aequo qui l'emporte.

Exemple de marquage des points



Days of Wonder Online

ENREGISTREZ VOTRE JEU



Voici votre numéro d'accès à Days of Wonder Online - rejoignez la communauté en ligne des jeux de société où TOUS vos amis peuvent jouer !

Enregistrez vos jeux sur www.relic-runners.com pour obtenir des coupons de réduction, préparer de nouvelles expéditions et partager votre expérience d'explorateur avec d'autres chasseurs de reliques. Cliquez simplement sur le bouton **Nouveau Joueur** en haut à droite du site et suivez les instructions.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

CRÉDITS

Auteur
Matthew Dunstan

Illustrations
Julien Delval

Merci à tous les joueurs qui ont participé à l'élaboration du jeu, et particulièrement à Brett Gilbert, Rob Harris, Christopher Towl, Andrew Sheerin, Tom Morgan-Jones et tous les autres joueurs des groupes de test de Londres et Cambridge, ainsi que les testeurs de l'hémisphère sud : Chris Dunstan, Damien Dunstan, Douglas Niebling, Kevin Ng, Patrick Mahony, Catherine Dunstan et Paul Dunstan, Matthieu Nicolas et l'équipe d'organiseurs et de testeurs participant à l'Europa Ludi, et toute l'équipe de Days of Wonder pour ses excellentes suggestions. Un merci particulier à AB pour m'avoir apporté l'amour du jeu très tôt, et à Terezie Krížkovská pour avoir été présente dès le début de cette merveilleuse aventure.

DAYS OF WONDER