

Pyramid Raiders

Introduction

Durant les 20 dernières années, les rumeurs concernant une mystérieuse pyramide dans le désert, se sont répandues et sont devenues très populaires ; mais personne ne l'a jamais trouvée, ou du moins n'en est jamais revenue pour le raconter. Néanmoins de nombreux chasseurs de trésors se sont rassemblés pour partir à sa recherche au cœur du désert, et ce malgré les nombreux avertissements des guides locaux qui eux n'ont jamais tenté l'aventure.

Aujourd'hui, quelques aventuriers chanceux, bénis par les sables, ont surmonté de terribles dangers pour parvenir à entrer dans la pyramide, séparément. Bien que les anciennes trappes n'aient pas été ouvertes, un être depuis longtemps oublié se réveille pour accomplir le dernier ordre qu'il a reçu...

Même avec l'aide de leurs équipements spéciaux, ces pillards de pyramides devront être assez rusé, mais aussi avoir assez d'esprit pour éviter les dangers pour pouvoir assouvir leur soif de fortune.

Personnages

Le chasseur de Primes — Thomas Jones

Un chasseur de primes de renommée mondiale, qui a pour palmarès de toujours mettre la main sur ce qu'il veut. Thomas a, de manière répétée, déjoué à lui tout seul les manigances d'une agence secrète et ce tout autour du globe. Cette fois, il a reçu un vieux message codé, racontant qu'un puissant artefact mettait le monde en danger. Attiré par les trésors légendaires qui reposent en ces ruines, le voyage du chasseur de primes se poursuit.



Le vieil Archéologue — Prof. Harvison



Dans le temps, il était parmi les archéologues, un des chercheurs les plus respectés. Le Prof. Harvison avait mené à bien de nombreuses excavations dans sa jeunesse, jusqu'au jour où il fut renvoyé des cercles académiques pour avoir répandu ses théories sur des puissances surnaturelles. Des décennies de recherches ont fini par payer, un riche sponsor lui fit parvenir un ancien parchemin, et il décida de monter une expédition pour partir à la recherche de la pyramide. Il a le désir absolu de rapporter des preuves des forces mystiques qui y vivent, le Prof. Harvison est sur le point de prouver au monde entier qu'il a toujours été dans le vrai.

Le Touriste — Konga Bomba

Devenu milliardaire en une nuit en tombant par hasard sur une mine de diamants, Konga était en voyage autour du monde, lorsque son avion fut détourné, et forcé d'atterrir non loin de la pyramide. Guidé par ses instincts naturels pour trouver la fortune, la seule personne qui n'en n'a rien à faire de ce mystère, rentre imprudemment dans la pyramide, pour vivre l'aventure de sa vie.



Le Gardien de Tombeau — Osiris Sakage



Un voleur tristement célèbre, bien connu du milieu des alentours du désert, sa véritable identité c'est d'être le seul survivant d'une longue lignée de gardiens de tombeaux. Sans aucun respect pour les enseignements reçus de ses ancêtres, il est responsable de la plupart des cartes et des rumeurs concernant la pyramide. Son mauvais coup préféré, c'est d'attirer des gens en plein cœur du désert, pour les soulager du fardeau de leur argent. Il ne savait pas que cette fois, des aventuriers arriveraient à déchiffrer l'énigme de l'existence de la pyramide, et il ne savait pas non plus qu'à l'intérieur de la pyramide gisait quelque-chose que même les anciens ne connaissaient pas.

L'Agent Secret — Camarade Polavsky

Entraîné par les services secrets, et dévoué à sa mère patrie, Polavsky est le meilleur agent pour rechercher les preuves de mysticisme, il agit selon le bon vouloir de l'Agence depuis des décennies, partout dans le monde. Néanmoins ses dernières tentatives ont été contrecarrées par un célèbre chasseur de primes. Sa renommée, sa réputation voire son existence sont remises en cause par ses supérieurs. L'agent est en possession d'une carte empruntée à un des leaders du marché noir. Il commence son voyage à la recherche des ruines, tout en espérant rétablir sa notoriété au sein de l'Agence. Mais tout d'abord, il doit faire des réserves de sa vodka préférée pour pouvoir en avoir tout au long du voyage.



La Mafia — Papa Pengino

Le parrain d'une des Familles de la Mafia sicilienne. Actuellement, sa famille vit des moments de grands dangers. Papa Pengino a mis la main de manière imprévue sur une carte au trésor. Armé d'une énergie déterminée, le Parrain prend ses frères d'armes avec lui pour toucher le fond des abysses et détourner un avion. Pour le futur de la Famille et le titre qu'elle détient, il entre avec sa puissante et formidable armée dans la pyramide.

Contenu

- 1 Livret de règles
- 1 plateau de jeu pliable
- 6 pions pour les joueurs
- 1 pion gardien
- 1 pion leurre / appât
- 8 socles
- 30 cartes actions (5 cartes par couleur, pour 6 couleurs)
- 10 cartes objets

- 42 jetons trésors (7 jetons par couleur, pour 6 couleurs)
- 7 jetons Livre Ancien
- 24 jetons malédiction
- 12 obstacles (6 jetons de 2 sortes)
- 1 sac en tissu
- 1 dé
- 1 marqueur de manche
- 1 marqueur de premier joueur / et de rotation

cartes actions



cartes objets



pion gardien



jetons trésors



jetons Livre Ancien



pions pour les joueurs



pion leurre / appât

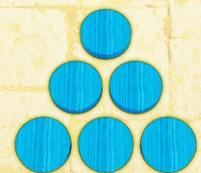


socles

plateau de jeu pliable



obstacles



jetons malédiction



marqueur de manche



marqueur de premier joueur / et de rotation



But du jeu

Condition de fin de partie

La partie se déroule pendant un nombre de manches qui est défini selon le nombre de joueur, comme l'indique le tableau ci-dessous

Joueurs	Manches
3	15
4	11
5	9
6	7

Remporter la victoire

Après que toutes les manches aient été jouées, les joueurs comptent leurs PV, et le joueur qui en a le plus est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus faible total de jetons malédiction l'emporte. S'il y a toujours égalité, ces joueurs se partagent la victoire.

Préparation

Installation du Gardien

Positionnez le pion du gardien sur le marqueur de Ligne de Visée comme indiqué ci-dessus. La flèche rouge indique la direction sur laquelle le Gardien se déplacera et il aura une Ligne de Visée droit devant, les deux flèches bleues pointent dans les directions où le Gardien a une Ligne de Visée supplémentaire.



marqueur LdV # 1



marqueur LdV # 2



marqueur LdV # 3



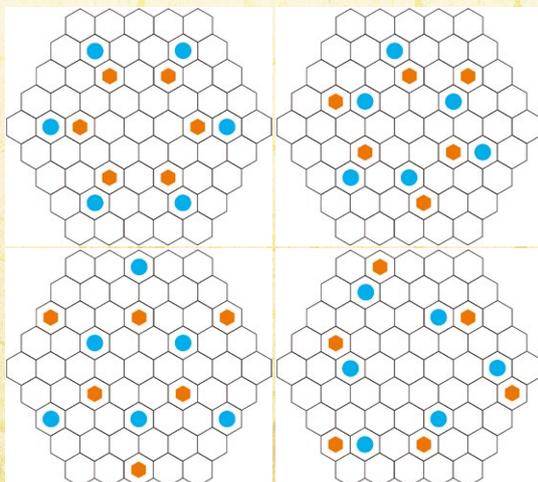
Pour votre première partie il est conseillé d'utiliser le marqueur LdV #1

Installation du Plateau

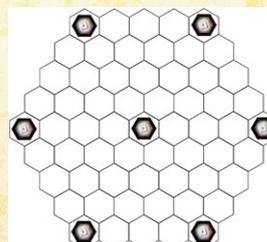
1. Placez les jetons des Livres Anciens au centre du plateau ainsi que sur les 6 coins.
2. Placez les 12 jetons obstacles sur la carte. Il est conseillé d'utiliser les schémas de plateau ci-dessous avant d'utiliser vos propres préparations de plateau.
3. Placez le reste des jetons trésors au hasard sur la carte. Il ne peut y avoir qu'un seul jeton ressource par case.
4. Placez le Gardien au centre du plateau et lancez le dé pour savoir dans quelle direction il regarde.
5. Placez le marqueur de manche sur la case "1" de la piste de manche.

Dispositions de plateau de jeu suggérées :

obstacles



Livre Ancien



Obstacles



Pilier en Pierre : Les joueurs et le Gardien ne peuvent pas entrer, il bloque la Ligne de Visée.



Fontaine : seuls les joueurs ne peuvent pas y entrer, cela ne bloque pas la Ligne de Visée.



Poupée Appât : Elle compte comme un joueur pendant le déplacement du Gardien. Elle peut être poussée par d'autres joueurs.

Préparation pour les Joueurs

1. Les joueurs choisissent le personnage qu'ils veulent ; ils prennent le pion de ce personnage et le lot de 5 Cartes Action. Chaque joueur pioche au hasard une carte objet et la place face visible devant lui.
2. Donnez le marqueur de premier joueur à la personne qui a été le plus récemment visiter un site ou un monument historique, il sera le premier joueur, et il devra choisir quel côté il placera face visible.
3. Les joueurs entrent sur le plateau dans le sens inverse du jeu. Le premier joueur à rentrer sur le plateau est celui à droite du premier joueur, et on continue ainsi jusqu'au prochain joueur à droite, tous les joueurs placent leur pion sur un hexagone du bord extérieur du plateau. On ne peut mettre qu'un seul pion par case. Les joueurs NE prennent PAS le jeton trésor sur lequel ils sont. Vous pouvez maintenant commencer à jouer !

Phases de jeu pendant la manche

Une partie de Pyramid Raiders va se jouer en un nombre prédéfini de manches, et chaque manche possède 5 étapes : Début de la Manche, Déplacement du Joueur, Déplacement du Gardien, Rentrée du Joueur, Fin de la manche.

Début de la Manche

Au début de chaque manche, si les joueurs n'ont plus de cartes Action en main, ils doivent reprendre en main les cartes déjà utilisées.

Déplacement du joueur

Tous les joueurs posent devant eux, face cachée, une carte Action, vous ne pouvez pas la changer après que tous les joueurs aient posé la leur. A partir du premier joueur et dans le sens horaire, jusqu'au prochain joueur à sa gauche, les joueurs, chacun leur tour, révèlent leur carte Action et se déplacent du nombre de cases indiqué. Chaque carte Action peut aussi avoir un effet qui sera résolu avant le tour du prochain joueur.

NE révèlez PAS votre carte Action avant la fin du tour du joueur précédent.

Le déplacement du joueur est soumis à ces restrictions

1. Les joueurs doivent se déplacer du nombre exact de cases inscrit sur la carte Action.
2. Les joueurs ne peuvent pas se déplacer sur la dernière case où ils étaient ; mais ils peuvent se déplacer en cercle.
3. Les joueurs ne peuvent pas se déplacer sur la même case que le Gardien ou sur des cases avec des obstacles.

Lorsque les joueurs ont terminé leur déplacement, ils reçoivent SEULEMENT le jeton trésor sur lequel ils se tiennent.

Les cartes Action précédemment jouées resteront sur la table faces visibles pour que tous les joueurs puissent les voir. Ne les récupérez pas avant d'avoir joué toutes les cartes de votre main.

Pousser

Lorsqu'un joueur se déplace dans la même case que celle d'un autre joueur, le joueur "qui pousse" peut donc "pousser l'autre joueur dans une case adjacente de son choix, à l'exception de la case d'où vous venez. Vous ne pouvez pas échanger vos places en poussant.

Vous pouvez pousser le même joueur plus d'une fois. Vous pouvez aussi pousser un autre joueur qui poussera lui-même un autre joueur. Il décidera où le troisième joueur ira.

Carte Action : Icônes des Effets



– Après avoir fini votre déplacement, vous pouvez changer immédiatement la direction vers laquelle le Gardien pointe.



– Après avoir fini votre déplacement, vous pouvez retourner immédiatement le marqueur de premier joueur, et changer la rotation du Gardien.



– Pendant la phase de Déplacement du Gardien, durant cette manche, le Gardien se déplacera d'une ou deux cases supplémentaires. Ce sera cumulé au travers de toutes les cartes Action jouées pendant cette manche.

Exemple de déplacement de de l'action de Pousser

Tous les joueurs ont choisi leur carte Action pour cette manche ; ils les révèlent en commençant par le premier joueur – Osiris.

- Osiris révèle un "4", il se déplace de 4 cases.
- Polovsky révèle un "2", il se déplace de 2 cases, et change la rotation.
- Konga révèle un "5", il se déplace de 5 cases, et pousse Osiris d' 1 case.
- Prof. Harvison révèle un "1", il se déplace d'une case, et il tourne le Gardien.



Déplacements du Gardien

Lorsque tous les joueurs ont fini leurs déplacements, c'est au tour du Gardien de se déplacer. Le premier joueur lance le dé, et il ajoute le résultat du dé aux points de déplacements supplémentaires fournis par les cartes actions jouées pendant la manche.

Ligne de visée :

Le Gardien NE PEUT VOIR QU'EN LIGNE DROITE indiquée par les flèches rouges et bleues de son pion. La distance à laquelle le Gardien peut voir est illimitée, et elle est simplement bloquée par les piliers.

Le chemin de déplacements du Gardien sera décidé en respectant la série de règles ci-dessous :

- Le Gardien avancera dans la direction indiquée par la flèche rouge de son pion.
- Si le Gardien peut voir un joueur dans sa Ligne de Visée, tournez-le immédiatement pour que la flèche rouge pointe vers ce joueur.
- S'il y a plusieurs joueurs dans sa Ligne de Visée, tournez-le pour qu'il soit face au joueur LE PLUS PRÊT. Si ces joueurs sont à la même distance alors le Gardien ne se retournera pas.
- Lorsque le Gardien ne peut pas se déplacer à cause d'un pilier ou bien parce qu'il a atteint le bord du plateau, il se tournera en respectant la rotation indiquée par le marqueur du premier joueur jusqu'à ce qu'il puisse avancer.
- Tournez le Gardien ne compte pas comme l'avoir déplacé d'une case, et il peut même tourner plusieurs fois dans la même case en suivant les règles ci-dessus.
- Lorsque le Gardien termine son déplacement, s'il s'arrête sur une case avec un jeton trésor, retirez le jeton du plateau. Mettez-le de côté pour que tous les joueurs puissent le voir.

Mettre KO un joueur :

Lorsque le Gardien se déplace dans la même case qu'un joueur, ce joueur est mis "KO", il reçoit un jeton malédiction et il est retiré du plateau.

Exemple : Déplacement du Gardien

(suite de l'exemple précédent)

1. Le Gardien obtient 1 + 2 = 3 déplacements supplémentaires pour cette manche.
2. Osiris lance le dé et obtient un "6". Le Gardien se déplacera de 9 cases pendant cette manche !
3. Déplacer le Gardien de sa première à 3ème case.
4. Il vient de rencontrer un obstacle, il tourne et se déplace pour sa 4ème et 5ème case.
5. Il voit le Prof. Harvison, il tourne et se déplace sur sa 6ème case.
6. Il trouve qu'Osiris est plus proche, il se tourne et se déplace d'une 7ème case.
7. Il voit Konga & Polovsky, mais étant donné qu'ils sont tous les deux à la même distance, il ne se retourne pas et il se déplace d'une 8ème case.
8. Le Gardien se déplace d'une 9ème case, et il met KO Osiris.



Rentrée des Joueurs KO

Tous les joueurs mis KO rentreront sur le plateau en sens inverse. En commençant par le joueur le plus proche du premier joueur, poursuivez dans le sens anti-horaire pour placer les pions des joueurs sur n'importe quelle case du bord du plateau qui n'est pas occupée par d'autres joueurs. Les joueurs NE prennent PAS le jeton trésor sur lequel ils sont lorsqu'ils re-rentrent sur le plateau.

Fin de la Manche

Si le marqueur de manche est sur la case jaune correspondant au nombre de joueurs, alors la partie se termine et tous les joueurs comptent leurs PV. Si la partie n'est pas terminée, on déplace le marqueur de manche sur la prochaine case, et on passe le marqueur de premier joueur, dans le sens horaire, au prochain joueur.

Cartes Objet

Chaque joueur reçoit une carte objet au début du jeu, qui représente l'équipement que les joueurs ont emporté avec eux dans la pyramide. Les cartes objets accordent aux joueurs des pouvoirs spéciaux qui assouplissent les règles, pour aider les joueurs à être efficaces dans leur pillage.

Description des cartes Objet



Lucky Charm

Sur les lancers de dé ayant pour résultat 6 pendant la phase de Déplacement du Gardien, vous ne recevrez pas de jetons malédiction si vous êtes mis KO.



Big Magnets

Lorsque vous jouez une carte Action 1, 2 ou 3 au lieu de recevoir le jeton trésor de la case sur laquelle vous avez atterri, vous pouvez choisir de prendre un jeton trésor d'une case adjacente.



Spring Boots

Vous pouvez traverser les piliers, et cela ne comptera pas comme un déplacement. Vous ne pouvez pas sauter par-dessus des fontaines, ni terminer votre tour sur un pilier.



Diving Helmet

Vous pouvez entrer dans les fontaines et vous déplacez entre deux fontaines pour 1 déplacement. Entrer dans les fontaines coûte un déplacement, et vous pouvez terminer votre tour sur une fontaine.



Rocket Shoes

Vous pouvez vous déplacer d'une case supplémentaire à votre tour. Mais lorsque le Gardien vous voit, il se déplacera de 2 cases supplémentaires dans cette manche (appliqué une seule fois).



Snaking Box

Le Gardien ne vous verra pas lorsque vous serez à 4 cases ou plus de lui.



Teleport Door

Lorsque vous jouez une carte Action 5, vous pouvez placer votre pion sur n'importe quelle case du plateau au lieu de vous déplacer normalement. Vous recevrez le jeton trésor de la case sur laquelle vous aurez atterri.



Power Gloves

Lorsque vous poussez un autre joueur, vous pouvez le pousser à 2 cases de vous.



Decoy Doll

Lorsque vous jouez une carte Action 4, vous pouvez placer / replacer la Poupée Appât sur le chemin de votre déplacement.



Magic Hands

Vous pouvez choisir de ne pas vous déplacer pendant cette manche, et vous pouvez prendre un jeton trésor dans la distance indiquée par votre carte Action.

Marquer des Points

On remporte des Points de Victoire de 4 manières différentes : Quantité de Points, Variété de Points, Points des Livres Anciens et pour finir les jetons malédictions qui vous font perdre des points.

Quantité de Points

Vous recevrez des Points pour le total de jetons que vous aurez dans toutes les couleurs :

Total	1	2	3	4	5	6
Points	0	2	4	7	11	16

On ne donne pas de points pour le total de jetons Livres Anciens.

Variété de Points

Vous recevrez des points pour le nombre de couleurs que vous aurez :

Couleurs	1 couleur	2 couleurs	3 couleurs	4 couleurs	5 couleurs	6 couleurs
Points	0	1	2	3	4	5

Ne comptez pas les jetons Livres Anciens comme une couleur.

Points des Livres Anciens

Les points que vous recevrez pour chaque Livre Ancien :

Couleurs	1 couleur	2 couleurs	3 couleurs	4 couleurs	5 couleurs	6 couleurs
Points pour chaque Livre Ancien	0	1	2	3	4	5

Ne comptez pas les jetons Livres Anciens comme une couleur.

Malédictions

A chaque fois que vous serez mis KO par le Gardien, vous recevrez un jeton malédiction. Chaque jeton malédiction vaut - 2 points. Si un joueur n'a pas de jetons malédiction à la fin de la partie, il recevra 3 points supplémentaires.

Exemple: Fin de partie, comptage des points

A la fin de la partie, Pengino a les jetons suivants 5 Pièces jaunes, 2 Pots rouges, 1 Totem violet, 2 Livres Anciens, 2 malédictions

Score :

Quantité : 11 (Pièces) + 2 (Pots) + 0 (Goblet) + 0 (Totem) = 13 Points

Variété : 3 (4 couleurs) = 3 Points

Livres Anciens : 3 (4 couleurs) x 2 livres = 6 Points

Malédictions : - 2 x 2 malédictions = - 4 Points

Total Score : 13 + 3 + 6 - 4 = 18 Points



Editeur :

Moaideas Game Design

Auteur :

AFONG

Développeurs :

LWT, Desnet

Conception Artistique :

LWT / Game box & Map design
Desnet / Card Templates
Kyoujin / 3D modeling

Histoire et idée :

Totoro man

Illustrations :

hitsukirei / Couverture de la boîte & Personnages / <http://hitsukirei.idv.st/>
General / Objets & Trésors

Mise en page du livret de règles :

AFONG, General, Desnet

Traduction française :

Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant

Remerciements Particuliers :

兩百, YOYO, 宮城遼, Boardgame Designers in Taiwan Guild, Da'an Boardgame Group, et à tous ceux qui nous ont donné des conseils.

Copyright :

©2012 Moaideas Game Design www.moaideas.net moaideas@gmail.com