

LA VALLÉE DES ROIS



LES RÈGLES



UN JEU DE PASCAL BERNARD ET P.O. BAROMÉ

Journal de Heinrich von Karloff, 4 novembre.

C'est très étrange... Depuis que j'ai découvert ce médaillon, des images floues de visages momifiés et de mains décharnées se tendant vers moi surgissent constamment dans mon esprit. Est-il possible que je sois victime de la malédiction d'un pharaon ?

Journal de Heinrich von Karloff, 5 novembre.

Après le rêve de cette nuit, tout devient clair ! J'ai revu les pyramides et les temples aux mille couleurs, les coffres remplis d'or, et le peuple qui se prosternait devant moi, un millier de voix scandant en chœur : Anubis ! Anubis ! Il n'y a plus de doute possible. J'ai déjà vécu ici, il y a très, très longtemps... J'étais le Grand-Prêtre d'Anubis, et tous me devaient crainte et respect, car les morts m'obéissaient.

Journal de Heinrich von Karloff, 12 novembre.

Malédiction ! Mon médaillon a disparu ! Quelle terrible sensation de vide ! C'est comme si on avait volé toute une partie de ma vie. Mais je connais la coupable : cela ne peut être que cette jeune effrontée de Susan Copperstone, qui n'a cessé de venir rôder autour de mon chantier. Petite impudente ! Elle ne sait pas à qui elle a affaire. Je lui arracherai le médaillon, qu'importe les moyens à employer.



Égypte, Novembre 1922. Suite à la découverte d'un antique médaillon lors de fouilles archéologiques dans la vallée des rois, vous avez eu de troublantes visions d'une vie antérieure... Et vous avez entrevu, comme si vous vous en souveniez confusément, les emplacements des tombeaux de sept pharaons. Vous êtes bien décidé à percer les secrets de ces tombes, et à en ramener les trésors qui vous reviennent de droit et qui vous assureront fortune et gloire.

Mais attention ! Le pouvoir du médaillon a attiré à lui quelqu'un d'autre, la réincarnation d'une autre personne d'exception ayant vécu en Égypte Antique, pendant le Nouvel Empire. Il vous faudra donc être prêt à tout et ne pas vous laisser prendre de vitesse par votre adversaire, aussi déterminé que vous. Archéologue renommé ou aventurier sans scrupules, vous devrez vous entourer d'alliés prêts à se battre à vos côtés, éviter les coups bas de votre rival, et enfin affronter les pièges des tombeaux et leurs antiques gardiens !

PRÉSENTATION

À chaque tour, les joueurs envoient leur aventurier explorer un tombeau, avec ses alliés et ses animaux. Puis ils jouent des gardiens : des pièges pour tuer les personnages adverses et des morts-vivants pour augmenter la force de frappe de leur équipe. Le gagnant récupère les trésors que renferme le tombeau.

BUT DU JEU

Le premier joueur à gagner le combat dans quatre tombeaux remporte la partie.

MATÉRIEL

4 cartes Aventurier



1 médaillon



8 pièces



2 jetons passe



7 cartes Tombeau



40 cartes Allié

16 cartes Animal

12 cartes Piège

12 cartes Mort-vivant

80 cartes Pioche



10 cartes Papirus



PRÉPARATION



2 Les dix cartes de Papyrus sont mélangées puis chaque joueur en reçoit trois. Les quatre dernières ne sont pas révélées. Elles sont mises de côté et ne seront pas utilisées lors de cette partie. Chaque joueur place ses Papyrus face cachée sur la table, à côté de son camp.



6 On tire à pile ou face avec le médaillon quel joueur commence : le gagnant prend le médaillon et le place sur la carte de son aventurier.



4 Les cartes Tombeau sont mélangées puis posées en pile face cachée : c'est la pioche des Tombeaux.



JOUEUR A

3 Les cartes de la pioche sont bien mélangées, puis on en distribue cinq à chacun. Ces cartes constituent la main de départ des joueurs.



5 Chaque joueur reçoit un jeton « passe ».

1 Chaque joueur tire au sort l'un des quatre Aventuriers et pose cette carte devant lui, dans son camp.



JOUEUR B

5 Chaque joueur reçoit un jeton « passe ».



LE MÉDAILLON MAGIQUE



Au cours de la partie, les Aventuriers ne vont cesser de se voler le précieux médaillon qui leur indique l'emplacement des Tombeaux et leur confère un

pouvoir surnaturel.

Pour que le pouvoir indiqué sur sa carte soit actif, un Aventurier doit **posséder le médaillon** et **être entré dans le Tombeau**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Tout d'abord, on tire à pile ou face avec le médaillon  quel joueur commence : le gagnant prend le médaillon et le place sur la carte de son aventurier.

Le jeu se déroule alors comme suit :

TOUR 1

1. Phase de camp du joueur A (qui a le médaillon .
2. Phase de camp du joueur B (qui n'a pas le médaillon).
3. Ouverture du Tombeau par A.
4. Fin de tour : A donne le médaillon à B.

TOUR 2

1. Phase de camp du joueur B (qui a le médaillon .
2. Phase de camp du joueur A (qui n'a pas le médaillon).
3. Ouverture du Tombeau par B.
4. Fin de tour : B donne le médaillon à A.

TOUR 3

Comme au Tour 1, etc.

PHASE DE CAMP

1) Ressources

Au début de sa Phase de camp, le joueur divise comme il le désire les quatre ressources de son Aventurier entre pièces et cartes (ce choix peut être différent à chaque Phase de camp). Un joueur peut donc :

prendre 4 pièces



OU

prendre 3 pièces puis piocher 1 carte



OU

prendre 2 pièces puis piocher 2 cartes



OU

prendre 1 pièce puis piocher 3 cartes



OU

piocher 4 cartes



Il annonce ce qu'il a décidé à son adversaire, prend le nombre de pièces choisi dans la réserve de pièces, puis pioche le nombre de cartes choisi du dessus de la pioche. Si la pioche est épuisée, on mélange les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

2) Jouer des cartes

Ensuite, le joueur peut jouer les cartes de type Allié et Animal qu'il a en main.

Pour ce faire, il dépense un nombre de pièces égal au coût de la carte puis la pose la carte dans son camp.

S'il n'a pas assez de pièces, il ne peut pas jouer la carte. Les cartes n'ayant pas de coût sont jouées gratuitement, mais tout de même pendant cette phase.

Si un Allié a un effet qui dit « Quand vous jouez cet Allié, faites ceci », le joueur applique immédiatement l'effet indiqué, si possible. Cela ne se produit qu'une fois, au moment où l'Allié est joué depuis la main. Un Allié peut être joué même si son effet ne peut être appliqué.

Exemple : « Quand vous jouez la Voleuse, prenez une pièce à votre adversaire. » Vous pouvez jouer la Voleuse même si votre adversaire n'a pas de pièces.

Les cartes de Gardien (Morts-vivants et Pièges) ne sont pas jouées pendant la Phase de camp mais uniquement dans un Tombeau (voir plus loin).

3) Fin de la Phase de camp

Lorsque le joueur ne peut ou ne veut plus jouer d'Alliés ni d'Animaux, il annonce la fin de sa Phase de camp.

À ce moment, ce joueur ne peut garder qu'un maximum de **5 cartes** en main.

S'il en a plus, il met à la défausse les cartes de son choix, pour n'avoir en main que cinq cartes. De même, il ne peut garder que **2 pièces**.

S'il en a plus, il remet les pièces excédentaires dans la réserve.

Si ce joueur a le médaillon, c'est alors le début de la Phase de camp de son adversaire.

S'il ne l'a pas, on passe à la Phase de Tombeau.



LES PAPYRUS

Les Papyrus **ne font pas partie de la main du joueur**. Ils ne peuvent pas être défaussés par le Mercenaire ou le Tombeau de Séthi Ier, volés par l'Espionne ni révélés par le Journaliste. Ils ne comptent pas dans la limite de 5 cartes en main à la fin de la Phase de camp.

À tout moment, un joueur a le droit de regarder ses Papyrus et de savoir combien il en reste à son adversaire.

Une fois leur effet sur le jeu terminé, les cartes de Papyrus ne sont pas mises à la défausse : elles sont mises de côté, face visible, et ne sont plus utilisées pour le restant de la partie.

Exemple de carte Papyrus



Nom

Type

Force

Effet

Nombre d'exemplaires de la carte

L'Avatar d'Anubis a +1 en Force pour chaque autre Mort-vivant présent dans le Tombeau.

PHASE DE TOMBEAU

Lorsque les deux joueurs ont effectué leur Phase de camp, celui qui possède le médaillon ouvre un Tombeau : il révèle la carte du dessus de la pioche de Tombeaux et la place au-dessus de celle-ci, face visible.

Exemple de carte Tombeau

Nom



Effet

À l'ouverture de ce Tombeau, chaque joueur détruit l'Allié ou l'Animal adverse de Force 1 ou 2 de son choix.

- Si le texte du Tombeau demande aux joueurs de faire quelque chose (Tombeau de Séthi Ier ou Tombeau de Toutânkhamon), cet effet est appliqué immédiatement. Le joueur qui possède le médaillon fait les choix demandés le premier.
- Puis la lutte pour s'approprier les trésors du Tombeau commence.

1) Entrée dans le Tombeau

Le joueur qui a le médaillon  (appelons-le « A », soit Lucas dans l'exemple ci-dessous) envoie les personnages de son choix explorer le Tombeau : il peut envoyer son Aventurier et autant d'Alliés et/ou d'Animaux présents dans son camp qu'il le souhaite (sauf restriction indiquée sur la carte Tombeau). Lucas avance les cartes choisies en ligne vers le centre de la table.

C'est ensuite au tour de son adversaire, « B » (Marion dans notre exemple) d'envoyer un ou plusieurs de ses personnages dans le Tombeau.



Réserve de pièces.

LUCAS

Pioche de cartes «Tombeau»

Pioche

Défausse

TOUMBEAU <K HOREMHEB

Effet du Tombeau d'Horemheb : Les Morts-vivants ont +1 en Force

MARION

TARA WOLF

Préhistoire

Mésopotamie

Chocul

Néolithique

Déjà joué

Remarque

• Bonus de Force :

La Force de chaque personnage peut être augmentée par l'effet du Tombeau dans lequel il se trouve (Tombeaux d'Aménophis III, d'Horemheb et de Thoutmôsis III) ou par le texte d'une carte (Chacal, Bandit du désert, etc.) Ces effets s'additionnent, et s'appliquent dès l'entrée dans le Tombeau.

2) Jouer des gardiens

Le joueur qui a le médaillon (A) peut alors poser face cachée dans le Tombeau autant de cartes de Gardiens et/ou de Papyrus qu'il le souhaite. Il peut également poser face cachée une (et une seule) carte qui n'est pas un Gardien pour bluffer (ce n'est évidemment utile que pour le joueur qui pose ses Gardiens le premier, c'est-à-dire le joueur qui a le médaillon). Quand il a terminé, il l'annonce à B, qui pose à son tour des cartes Gardien et/ou Papyrus. Quand B a terminé, chaque joueur retourne face visible toutes les cartes qu'il a posées.

3) Déclenchement des pièges

Si le joueur qui a le médaillon (A) a posé un ou plusieurs pièges, il les déclenche l'un après l'autre, dans l'ordre de son choix. Pour chaque piège, il choisit quel personnage est ciblé (Aventurier, Allié, Animal ou Mort-vivant), en fonction des restrictions du piège. Seuls les personnages présents dans le Tombeau peuvent être la cible d'un piège.

Puis l'effet du piège est appliqué et la carte Piège est mise à la défausse. Les personnages détruits par un piège sont également mis à la défausse.

C'est ensuite à B de déclencher ses pièges, s'il en a joué.

Un piège qui n'a pas de cible valide parmi les personnages adverses présents dans le Tombeau se déclenche sans avoir d'effet.

Rappel : les Papyrus ne sont pas mis à la défausse, mais écartés du jeu pour le reste de la partie, face visible.

Exemple de carte Gardien



Nom

Type

Effet

Nombre d'exemplaires de la carte

5) Sortie du Tombeau

Les deux Aventuriers reviennent dans leur camp.

Tous les Alliés, Animaux et Morts-vivants présents dans le Tombeau sont mis à la défausse (sauf le Singe).

Rappel : les Papyrus ne sont pas mis à la défausse, mais écartés du jeu pour le reste de la partie, face visible.

FIN D'UN TOUR

Le joueur qui a le médaillon le donne à son adversaire et un nouveau tour commence.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur gagne sa quatrième carte Tombeau, il remporte la partie !

Règle optionnelle : pour une partie plus courte, les joueurs peuvent décider avant de commencer de fixer la condition de victoire à trois Tombeaux au lieu de quatre.

PASSER

Une fois par partie, le joueur qui a le médaillon peut décider de ne pas ouvrir de Tombeau, généralement parce qu'il a moins de forces dans son camp que son adversaire, et qu'il sent qu'il a peu de chances de gagner un combat. Dans ce cas, il annonce qu'il passe, et se sépare de son jeton « passe ». Puis, **il garde le médaillon** et un nouveau tour commence.

PRÉCISIONS

- Un joueur n'est pas obligé de jouer ses cartes, même s'il a les pièces pour le faire.
- À tout moment, chaque joueur a le droit de savoir combien son adversaire a de pièces, de cartes en main et combien il lui reste de Papyrus.
- Un joueur doit parfois se défausser d'une carte, à cause du Mercenaire ou du Tombeau de Séthi Ier, ou parce qu'il a plus de 5 cartes à la fin de sa Phase de camp. Cela signifie que le joueur met directement la ou les carte(s) de sa main dans la défausse.
- Les joueurs ont le droit de regarder quels Tombeaux ont été gagnés et quels Papyrus ont été joués, mais ne peuvent pas regarder les cartes de la défausse.

CONSEILS DE JEU

Pour vos premières parties

- N'hésitez pas à prendre le temps de relire souvent les textes de vos cartes. Le moment où s'applique l'effet de chaque Allié est écrit en gras sur sa carte.
- N'envoyez pas systématiquement tous vos Alliés dans chaque Tombeau, ne jouez pas forcément tous vos gardiens. Prenez en compte les personnages de votre adversaire et le nombre de cartes qu'il a en main. Mieux vaut parfois abandonner un Tombeau que gaspiller ses cartes.
- Vous avez en général intérêt à garder dans votre camp certains Alliés (Contrebandier, Contremaître, Devin, Mécène, Médecin) pour profiter de leur effet pendant plusieurs tours.

GÉNÉRIQUE

AUTEURS : Pascal BERNARD & P.O. BAROME

CHARGÉS DE PRODUCTION : Origames

GRAPHIC DESIGNERS : Frédéric CONDETTE & Igor POLOUCHINE

ILLUSTRATIONS : Sylvain GUINEBAUD

COLORISATIONS : Sébastien LAMIRAND

MAQUETTISTE : Frédéric CONDETTE

Remerciements auteurs : Maud Silvain, Antoine Boivin, Jacques Antoine.

Remerciements éditeur : Edouard Loigerot, Alan Bouët-Willauze, Piotr Borowski, Samuel Tarapacki, Nicolas Dufour, Françoise Doumerc, Andoniya Vencheslavova Vicheva, Yann Huart, Clément Seurat, Nathalie Preston, Jean-Pierre & Geneviève Condette.



Le Site

Retrouvez un exemple complet de tour de jeu, la présentation des aventuriers et bien d'autres choses encore sur notre site <http://vallee.des.rois.com>