

ANCIEN TERRIBLE THINGS

LE RETOUR

RÈGLES DU JEU

L'HISTOIRE

de cette expédition maudite
est entourée de rumeurs chuchotées.

Un groupe d'aventuriers serait parti
en bateau sur un fleuve
et se serait enfoncé
dans une jungle reculée,
le tout dans une folle poursuite
de gloire et de fortune.

Le journal de bord de l'unique survivant,
qui selon les rumeurs contiendrait des écrits
fantastiques
sur d'anciens secrets et
de terribles choses qui se
seraient révélées,
aurait rapidement fini
dans l'incinérateur du sanatorium.

Illustrations, rédaction et graphismes : Rob van Zyl

Conception du jeu : Simon McGregor

Rédaction : Rob van Zyl, Simon McGregor, John Dunning et Anthony Silverston

Conception du jeu : Rob van Zyl

Correction d'épreuves et révision de textes : Simon Weinberg et Ambre Poilvé

Art conceptuel : Sky Penderis, Juan Coleman et Shawn McCarthy

Tests du jeu (v1/v2) : Simon Cross, Neil Muller, Jeremy Thurgood, Kevin Colville, Dianne Making,

Colin Payne, Anthony Silverston, Nathaniel Virgo, Mike Beaton, Greg Cheetham-Slade et Catherine Hill

Tests du jeu (v3) : Hein Ries, Zac Groenewald, Adhil Patel, Simmy Peerutin, Neil Foster, Jason Foster, James Gain,

Josh Hansen, Anthony Silverston, Wayne Jones et James Wood

Traduction française : Ambre Poilvé

Un grand merci aux personnes suivantes pour leur soutien et leur enthousiasme tout au long du projet :

Danelle Foerie, Tanya Surtess, Rob Murray, Quinton & Margo Frieslich, Adhil Patel, Jonathan Maingard,

Thomas van Heerden, Marvin Hsaio, Desilu Crossman, Neil Muller, Jeremy Thurgood, Kevin Colville, Richard

Breese, Paul Painting, Tom Schwarzer, Margaret Jack, Dianne Making, Colin Payne,

Kane Croudace, Sevi Spanoudi, Kate Ball, Simon Atwell, Robyn Ormond, Julia Ormond, Ed Ormond,

JP Smith, Graham van der Made, Claire Rivera, Jackie Sargent, Paul van Kan, Abhaya Goldberg,

Priya Forster, Gavin Williams, Stefan Wessels, Dom Touwen, Hillary Murdock, Anthea Swift,

Kevin Hornschemeier, nos backers sur Kickstarter, et bien d'autres personnes.

Tous droits réservés Pleasant Company Studios (Pty) Ltd. (2023)



MATÉRIEL

1 plateau de jeu

4 pions Personnage avec autocollants



4 plateaux Personnage



16 dés de 6 couleurs différentes : 5 dés Concentration (verts), 2 dés Chance (jaunes), 2 dés Révélation (violets), 2 dés Exploit (bleus), 2 dés Panique (rouges), 2 dés Action (blancs) et 1 dé Déplacement (noir)



16 jetons Chose terrible

1 tuile Marée noire



1 tuile Journal de bord



1 tuile Singe



1 tuile Adversaire



1 tuile Réanimation



2 jetons « 5x » (gris)

Remarque : vous n'êtes pas censé tomber à court de jetons Ressource. Si cela vous arrive, utilisez les jetons « 5x » (gris) pour remplacer 5 jetons d'une même couleur.



1 bac à ressources

116 cartes :



28 cartes Butin



32 cartes Exploit



36 cartes Rencontre



4 cartes Accomplissement



4 cartes Butin de départ « MacGuffin »



4 cartes Personnage/Butin de départ « Chapeau »



4 cartes Scénario



4 cartes Folie/Résumé du tour



5 tuiles Lieu fatidique

MISE EN PLACE

1. Plateau de jeu et tuiles

Placez le plateau au centre de la zone de jeu, à portée de tous les joueurs.

Placez les 5 **tuiles Lieu fatidique** sur le plateau (A). Lors d'une partie en mode standard, utilisez le lieu A (à 1 ou 2 joueurs) ou le lieu F présent au verso de cette même tuile (à 3 ou 4 joueurs), ainsi que les lieux B, C, D et E. (Les lieux G, H et I sont des variantes destinées aux joueurs expérimentés. Le lieu J, quant à lui, n'est utilisé que lors de parties en **mode solo**.)

(G)	Partie rapide	Partie standard
	8x	12x 11x
	6x	8x 8x
	6x 4x	6x 5x

Identificateur de lieu

Nombre de joueurs



2. Placez les **cartes Accomplissement** à côté du plateau (B).

3. Placez les 5 **dés Concentration** (verts) et les 2 **dés Action** (blancs) au centre du plateau (C).

4. Placez tous les **jetons Ressource** dans le **bac à ressources** et les dés restants à portée de tous les joueurs (D).



5. Placez la **tuile Réanimation** et la tuile **Singe** à côté du plateau (E). Lors d'une partie en mode solo, placez également la **tuile Adversaire** à côté du plateau (F). Sinon, rangez cette dernière dans la boîte.



6. Rencontres

Triez les **cartes Rencontre** en fonction de leur dos (rouge, orange ou vert) et mélangez chaque paquet. Puis, mélangez les **jetons Chose terrible**. En fonction de la durée de partie souhaitée et du nombre de joueurs, retirez un certain nombre de jetons Chose terrible et de cartes Rencontre de chaque paquet, en vous référant au Tableau de mise en place (G).

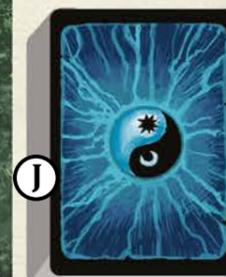
Rassemblez toutes les cartes Rencontre en un seul paquet face cachée, en plaçant les cartes au dos rouge en dessous, les cartes au dos orange au milieu et celles au dos vert au-dessus. Placez ce paquet près du plateau (H), en laissant de la place à côté pour la défausse Rumeurs.

Formez une pile face visible avec les jetons Chose terrible dans l'ordre ascendant, en plaçant les jetons présentant 3 tentacules en dessous et ceux en présentant 0 au-dessus. Puis, placez cette pile sur la **tuile Marée noire**. Cela forme la **pile Malédiction** (I).

Rangez les cartes Rencontre et les jetons Chose terrible restants dans la boîte, sans les regarder.



Défausse Rumeurs



Défausse Ancien stock



7. Exploits

Mélangez les **cartes Exploit** et placez-les en un paquet face cachée à côté du plateau. Cela forme le **paquet Exploit** (J). Placez la première carte du paquet Exploit face visible à côté de ce dernier pour commencer la **défausse Exploit** (K).

8. Butin

Mettez de côté les **cartes Butin de départ** « MacGuffin » (L) (identifiables par un * dans leur coin inférieur gauche). Mélangez le restant des **cartes Butin** et placez-les en un paquet face cachée à côté du plateau. Cela forme le **paquet Butin** (M). Laissez de la place à côté pour la défausse Ancien stock. Piochez les 3 premières cartes du paquet Butin et placez-les en ligne, face visible, dans le **comptoir d'échange** (N).



MISE EN PLACE Joueur

Vous commencez tous la partie avec :

- Un **plateau Joueur** (A).
- Un **jeton Ressource** de chaque type : Concentration, Trésor, Mystère et Exploit.
- Une **carte Personnage** et le **pion en bois** associé (B). Prenez toutes les ressources de départ indiquées sur votre carte Personnage. Puis, retournez votre carte sur sa face **carte Butin** « Chapeau » (C) et faites-la glisser dans l'emplacement dédié de votre plateau Joueur.
- Une **carte Scénario** (D). Décidez ensemble du scénario que vous voulez suivre (I ou II) et retournez tous votre carte sur la face présentant le scénario choisi. Enfin, faites-la glisser dans l'emplacement dédié de votre plateau Joueur.



Cartes Butin



- Une **carte Butin « MacGuffin »** (E) (identifiable par un * dans son coin inférieur gauche). Placez-la à droite de votre carte Butin « Chapeau ».



- Une **carte Folie/Résumé du tour** (G).



- 3 **cartes Exploit** prises du paquet Exploit (F). Placez-les face visible à côté de votre plateau Joueur.

• Le Capitaine commence la partie. Si sa carte n'est pas en jeu, le dernier joueur à avoir eu la fièvre devient le premier joueur. Le premier joueur reçoit la tuile Journal de bord. Puis, chacun reçoit les jetons Ressource de départ suivants en fonction de sa position dans l'ordre du tour :

1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e joueur

APERÇU DU JEU

Dans *Ancient Terrible Things - Le Retour*, vous jouez le rôle d'un aventurier intrépide et insensé, explorant une jungle à la recherche de secrets (points).

À chaque tour, vous voyagez dans un lieu fatidique et devez affronter une sinistre rencontre. Grâce à diverses combinaisons de dés, jetons et cartes, vous essayerez de vaincre la rencontre et/ou de gagner des jetons Ressource qui vous aideront par la suite à affronter des rencontres encore plus puissantes.

Vaincre la rencontre vous rapportera des secrets. En cas d'échec, vous obtiendrez des points négatifs et accélérerez la fin de la partie.

RÉSUMÉ DU TOUR

La partie se déroule en plusieurs manches, durant lesquelles chaque joueur effectue son tour l'un après l'autre, dans le sens horaire. Les joueurs poursuivent ainsi jusqu'à ce que l'évènement inexplicable soit déclenché et mette fin à la partie.

Chaque tour se compose des quatre phases suivantes :

1. Dévoiler

Si les 5 lieux fatidiques sont vides, dévoilez de nouvelles cartes Rencontre.



2. Explorer

Visitez un lieu fatidique.



3. Rencontrer

Lancez vos dés et utilisez les effets spéciaux de vos tuiles, cartes Butin et cartes Exploit pour créer des combinaisons de dés.



4. Résoudre

Dépensez vos derniers résultats de dés pour gagner des ressources et/ou vaincre la rencontre. Si vous ne parvenez pas à vaincre la rencontre, prenez le premier jeton Chose terrible de la pile.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. DÉVOILER

Ignorez cette phase s'il y a encore une carte Rencontre sur au moins un lieu.

- Placez une carte Rencontre face cachée à côté de chaque lieu, dans l'ordre de votre choix. Puis, retournez toutes les cartes Rencontre face visible. Si vous piochez moins de cartes Rencontre que le nombre de joueurs (lorsqu'il n'y a plus de cartes dans le paquet), l'évènement inexplicable est déclenché et la partie prend fin.



Exemple : de nouvelles cartes Rencontre sont piochées et placées à côté des 5 lieux fatidiques.

- Placez un jeton Ressource correspondant au **type de rencontre** (A) sur le lieu (voir encadré ci-contre). Certaines rencontres appartiennent à plus d'un type différent. Ces dernières impliquent donc de placer plus d'un jeton Ressource sur leur lieu.



Exemple : l'Œuf pourri est pioché et placé à côté du Sanctuaire maudit. L'Œuf pourri appartient au type de rencontre Horreur. Il génère donc un jeton

Les cartes Rencontre représentent les dangers de la jungle, qu'il s'agisse d'humains, de créatures ou autres. Chaque carte présente le **type** de la rencontre (A), la **combinaison minimale de dés** nécessaire pour vaincre la rencontre (B) et le nombre de secrets remportés en cas de réussite (C).

Types de rencontres

Il y a 4 types de rencontres, chacun identifiable par son symbole. Chaque type de rencontre génère un jeton Ressource différent sur son lieu :

La jungle est remplie de dangers naturels et de pièges mortels pour les imprudents.

Les **rencontres Piège** (vertes) génèrent un jeton Concentration (vert).

Il y a toujours des gens qui cherchent à tirer profit des forces du mal lorsqu'ils en voient.

Les **rencontres Monstre** (bleues) génèrent un jeton Exploit (bleu).

Les lieux oubliés regorgent toujours d'objets à la fois mystérieux et précieux.

Les **rencontres Artefact** (jaunes) génèrent un jeton Trésor (jaune).

Vous pouvez craindre pour votre santé mentale, car il s'agit là de rencontres avec des créatures qui ne sont pas de notre monde.

Les **rencontres Horreur** (violette) génèrent un jeton Mystère (violet).

2. EXPLORER

- Placez votre **pion Personnage** sur un lieu présentant une carte Rencontre (C).
 - Prenez tous les jetons Ressource qui s'y trouvent (D).
 - Appliquez l'effet du **bonus Leader** indiqué dans l'encart de gauche de la tuile Lieu (E).
 - Ensuite, chaque joueur (en commençant par vous et en poursuivant dans le sens horaire) peut appliquer l'effet du **bonus Lieu** indiqué dans l'encart de droite de la tuile Lieu (F).
- Consultez l'Annexe pour plus de détail sur chacun de ces effets bonus.



Exemple : la Journaliste décide d'explorer le Sanctuaire maudit. Elle prend le jeton Mystère qui s'y trouve. Puis, elle applique l'effet du bonus Leader, qui lui permet de remporter la tuile Réanimation. Enfin, chaque joueur (en commençant par elle et en poursuivant dans le sens horaire) peut rétablir 2 de ses cartes Butin engagées.



3. RENCONTRER

Durant cette phase, vous lancez des dés et utilisez des cartes Exploit et Butin afin de créer des **combinaisons de dés** (comme des pairs, des ensembles de minimum 3 dés présentant une même valeur, des suites de minimum 3 dés et des dés uniques présentant des valeurs élevées). Vous dépenserez ces combinaisons de dés à la phase suivante pour vaincre la rencontre de votre lieu et/ou gagner des jetons Ressource.

La phase Rencontrer se déroule en trois étapes :

A. Constituez votre réserve de dés

Prenez les 5 dés Concentration et les 2 dés Action. Ils forment votre réserve de dés de départ.



(À ce stade, vous pouvez utiliser des cartes Exploit ou Butin pour échanger des dés de votre réserve.)

B. Lancez vos dés

Lancez tous les dés de votre réserve. Ceci fait, mettez immédiatement les 2 dés Action de côté. Ces derniers sont bloqués et ne peuvent donc pas être relancés.

C. Utilisez des cartes Exploit et/ou Butin

Vous pouvez jouer des cartes Exploit et Butin dans l'ordre de votre choix et autant de fois que vous voulez, afin de déclencher des effets et de modifier vos dés.

Jouer une carte Exploit

Chaque carte Exploit de votre zone de jeu présente un effet immédiat utile. Pour jouer une carte Exploit, payez tout d'abord son coût d'activation (indiqué dans son coin supérieur gauche) en jetons Exploit. Puis, résolvez l'effet indiqué sur la carte et défaussez cette dernière en la plaçant sur la défausse Exploit.



Pour jouer la carte Bricolage, vous devez dépenser 2 jetons Exploit.

Jouer des cartes Butin

Les cartes Butin de votre zone de jeu présentent des effets utiles pouvant être déclenchés en payant le coût d'activation de la carte (indiqué dans son coin supérieur gauche).

Il y a deux types de coûts d'activation des cartes Butin :

1. Dépenser un dé Action

Prenez l'un de vos dés Action et mettez-le de côté. Ce dé a été dépensé et n'est donc plus disponible. La valeur du dé n'a aucune importance lorsqu'il s'agit d'activer une carte Butin.



2. Engager la carte

Faites pivoter la carte Butin à l'horizontale pour indiquer qu'elle a été engagée et qu'elle ne peut plus être utilisée tant qu'elle n'a pas été rétablie. (En général, les cartes Butin sont rétablies par l'effet d'un bonus Lieu.)



Si une carte Butin présente plusieurs coûts d'activation, ces derniers doivent tous être payés. Les cartes Butin dépourvues de coût d'activation présentent un effet permanent et n'ont pas à être activées. Chaque joueur commence la partie avec 2 cartes Butin : une carte « **Chapeau** » et une carte « **MacGuffin** ». L'effet de la carte Chapeau permet de dépenser un nombre de jetons Concentration au choix afin de bloquer autant de dés Concentration et de relancer les dés Concentration restants.

Attention : les cartes Chapeau ne sont pas engagées après utilisation, elles peuvent donc être jouées une deuxième fois (à l'aide d'un autre dé Action).

L'effet de la carte MacGuffin permet de dépenser un nombre de jetons Concentration au choix afin de relancer autant de dés Concentration. Attention, cette carte est engagée après utilisation et ne peut donc être jouée qu'une seule fois.

Dés bloqués

Des effets vous permettent de bloquer un certain nombre de dés. Les dés bloqués sont mis de côté et ne peuvent plus être lancés jusqu'à la fin du tour en cours.

(Vous pouvez utiliser la zone dédiée de votre plateau Joueur pour stocker vos dés bloqués.)



Sarah la Journaliste joue le scénario 1 et rencontre l'Œuf pourri sur son lieu. Les cartes Scénario et Rencontre indiquent les combinaisons minimales de dés nécessaires afin de vaincre la rencontre et/ou de gagner des jetons Ressource.

Sarah constitue sa réserve de dés de départ avec 5 dés Concentration et 2 dés Action.



Avant de lancer sa réserve de dés, elle choisit de dépenser 2 jetons Exploit pour jouer la carte Bricolage, qui lui permet d'échanger l'un de ses dés Concentration de sa réserve de dés contre un dé Chance. (De plus, grâce à cette carte, chaque fois qu'elle relance un dé Concentration, elle peut relancer un dé Chance gratuitement.)



Elle lance sa réserve de dés finale et obtient 1, 2, 2, 4 et 5. Elle met de côté les deux dés Action qui deviennent des **dés bloqués**. (Les dés bloqués ne peuvent pas être relancés.)



Elle active sa carte Chapeau en dépensant un dé Action. (Cette carte lui permet de dépenser le nombre de jetons Concentration de son choix pour bloquer autant de dés Concentration, puis de relancer tous ses dés Concentration non bloqués.) Elle décide de dépenser 2 jetons Concentration pour bloquer les dés Concentration de valeur 4 et 5, et relance les dés Concentration de valeur 1 et 2, ainsi que le dé Chance de valeur 2.



Suite à son second lancer, elle obtient 1, 1 et 3. Avec ses dés bloqués de valeur 4 et 5, elle possède désormais la suite 3, 4 et 5 nécessaire pour vaincre la rencontre. Elle ne peut toutefois pas utiliser les deux dés de valeur 1.



Enfin, elle active sa carte MacGuffin en dépensant 1 dé Action et en engageant la carte.

(La carte MacGuffin lui permet de dépenser le nombre de jetons Concentration de son choix pour relancer autant de dés Concentration non bloqués.) Elle choisit de dépenser 1 jeton Concentration pour relancer le dé Concentration non bloqué de valeur 1 ainsi que le dé Chance de valeur 1 gratuitement.



Le résultat final des dés est 3, 3, 4, 5 et 6. Sarah est désormais prête à dépenser ses combinaisons de dés.



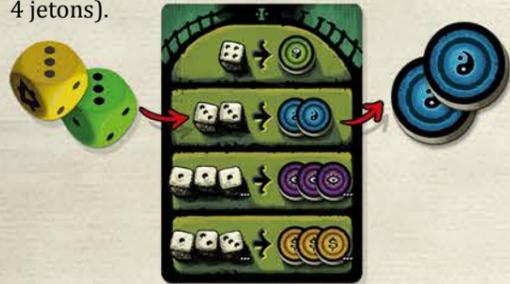
4. RÉSOLVRE

Dépensez des combinaisons de dés pour gagner des ressources et/ou vaincre la rencontre.

Vous pouvez effectuer les actions suivantes jusqu'à ce que vous n'ayez plus de combinaisons utilisables avec vos dés restants, ou que vous décidiez d'arrêter. Vous ne pouvez pas utiliser un même dé dans plusieurs combinaisons.

Gagner des ressources

Sélectionnez des dés pour former l'une des combinaisons illustrées sur la carte Scénario. Mettez ces dés de côté et remportez l'une des ressources indiquées pour chaque dé utilisé (par exemple, une suite de 4 dés vous rapporterait 4 jetons).



Vaincre la rencontre

Sélectionnez les dés correspondants à la combinaison illustrée sur la carte Rencontre de votre lieu. Mettez ces dés de côté pour vaincre la rencontre et ajoutez la carte vaincue à votre pile de cartes Accomplissement. Faites glisser la carte sous votre plateau Joueur de sorte que les symboles Type de rencontre restent visibles afin de revendiquer des cartes Accomplissement (voir page 20).



Remporter une ressource avec un dé Action

Sélectionnez un dé Action qui n'a pas été utilisé pour activer une carte Butin et qui présente un symbole Ressource. Mettez ce dé de côté et remportez le jeton Ressource correspondant.



Combinaisons de dés

Des combinaisons de dés spéciales figurent sur les cartes Rencontre et Scénario. Il en existe quatre types :



Valeur élevée

un seul dé présentant une valeur égale ou supérieure à celle figurant sur la carte



Paire de dés

deux dés de même valeur (qui doit être égale ou supérieure à celle figurant sur la carte)



Ensemble de 3 dés ou plus de même valeur (qui doit être égale ou supérieure à celle figurant sur la carte)



Suite de 3 dés ou plus (commençant par une valeur égale ou supérieure à celle figurant sur la carte)

ATTENTION : les combinaisons de dés figurant sur les cartes présentent toujours les valeurs minimales des dés nécessaires pour valider une combinaison. Par exemple :



Cette combinaison peut être validée par 3 dés (ou plus) de valeur 4, ou 3 dés (ou plus) de valeur 5, ou 3 dés (ou plus) de valeur 6.



Cette combinaison représente **plusieurs dés de valeur élevée** et peut être validée par tout ensemble de trois dés présentant une valeur supérieure ou égale à 4 (par exemple : 4, 5, 5 ou 4, 5, 6...).



Cette combinaison peut être validée par une suite de trois dés commençant par minimum 2 (par exemple : 2, 3, 4 ou 3, 4, 5 ou 4, 5, 6...).

Les suites et les ensembles peuvent comporter plus de 3 dés. Les paires doivent être composées d'exactly deux dés. Les valeurs élevées concernent uniquement les combinaisons d'un seul dé.

Sarah fait face à l'Œuf pourri et joue avec le scénario I.



Rencontre



Scénario

Suite à son lancer, Sarah obtient :



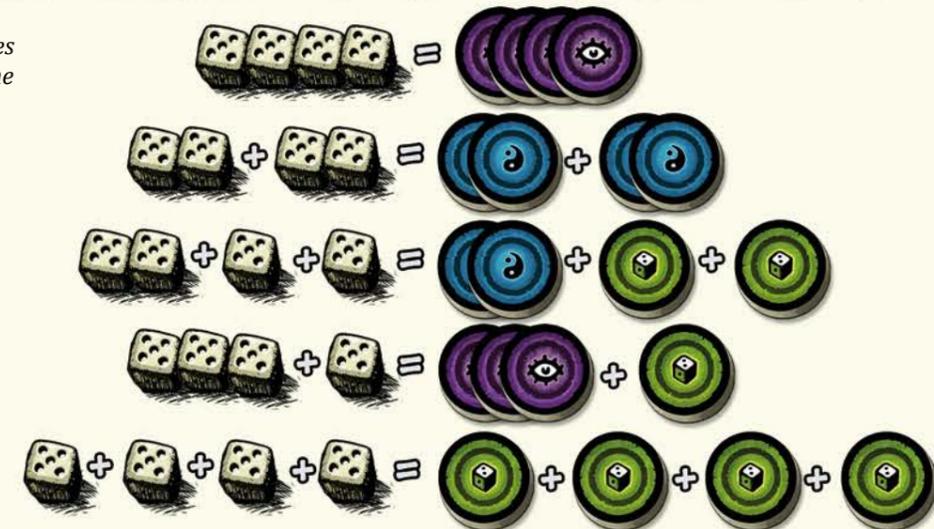
Elle peut dépenser ses dés comme suit :



Si elle avait obtenu :



Elle aurait pu les dépenser comme suit :

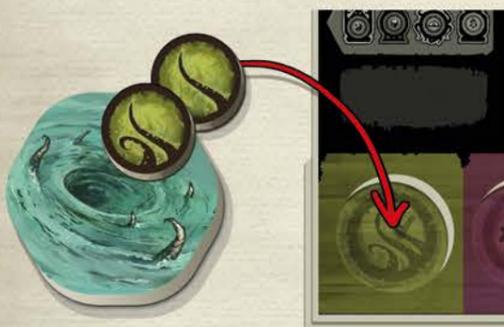


Si vous n'êtes pas parvenu à vaincre la rencontre, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Placez la carte Rencontre sur la défausse Rumeurs (à côté du paquet Rencontre).



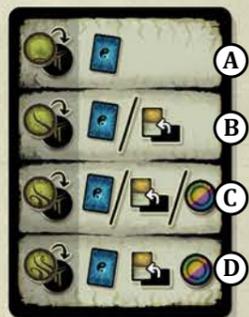
2. S'il n'y a plus de jetons Chose terrible sur la tuile Marée noire, l'évènement inexplicable est déclenché (voir page suivante). Sinon, prenez le premier jeton Chose terrible de la pile Malédiction et placez-le sur votre plateau Joueur.



Il y a 0 à 3 tentacules sur chaque jeton Chose terrible. Ces derniers rapportent des points négatifs à la fin de la partie. Cependant, ces jetons peuvent être utilisés pour obtenir un effet bonus utile (voir ci-contre).

Folie

Les jetons Chose terrible peuvent être dépensés pour obtenir un effet immédiat utile, comme indiqué sur la carte Folie/Résumé du tour. Si vous dépensez un jeton, retournez-le pour indiquer qu'il a été utilisé. Les jetons Chose terrible dépensés vous rapportent tout de même des points négatifs à la fin de la partie.



- A** Dépensez un jeton Chose terrible présentant 0 tentacule pour gagner une carte Exploit.
- B** Dépensez un jeton présentant 1 tentacules pour gagner une carte Exploit ou rétablir une carte Butin.
- C** Dépensez un jeton présentant 2 tentacules pour gagner une carte Exploit ou rétablir une carte Butin ou gagner un jeton Ressource du type de votre choix.
- D** Dépensez un jeton présentant 3 tentacules pour gagner une carte Exploit, rétablir une carte Butin et gagner un jeton Ressource du type de votre choix.

L'ÉVÈNEMENT INEXPLICABLE

La partie prend immédiatement fin lorsque :

- Vous devez prendre un jeton Chose terrible, mais qu'il n'y en a plus sur la tuile Marée noire.
- Vous révélez moins de cartes Rencontre qu'il n'y a de joueurs durant la phase Dévoiler.

Chaque joueur comptabilise le nombre de secrets qu'il a gagné par le biais :

- des cartes Rencontre vaincues,
- des cartes Butin rapportant des secrets et
- des cartes Accomplissement.



Vous gagnez 1 secret par lot de 3 jetons Mystère qu'il vous reste.



Soustrayez les pénalités des jetons Chose terrible reçus comme indiqué ci-contre :



Le joueur qui détient le plus de secrets est le **seul survivant** de cette expédition maudite. Il contemple brièvement le journal de bord acquis avant de le jeter dans l'incinérateur du sanatorium.



On ne sait ce qui est arrivé aux autres joueurs, qui demeurent perdus à tout jamais.

Fin.



FIN DE VOTRE TOUR

Votre tour prend fin. Passez les 5 dés Concentration et les 2 dés Action au joueur suivant dans le sens horaire. Ce dernier peut ensuite commencer son tour.

SECRETS OUBLIÉS

Mode Solo

« Revenir seul était pure folie, soutenaient-ils. Les voies fluviales sinueuses jouent des tours aux esprits tranquilles. Mais vous n'êtes pas seul : une organisation fantôme malfaisante recherche la même chose que vous. Il vaudrait mieux que vous ne croissiez pas sa route. »

Les règles suivantes expliquent comment jouer à Ancient Terrible Things - Le Retour en mode solo.

Mise en place

Suivez les mêmes règles de mise en place que pour une partie à plusieurs joueurs (voir pages 6 et 7), en tenant compte des différences suivantes :

Rencontres

Formez un paquet Rencontre avec 15 cartes Rencontre (4 vertes, 5 orange et 6 rouges). Mélangez les jetons Chose terrible et piochez-en 4 au hasard. Puis, placez-les sur la tuile Marée noire.



Lieux fatidiques

Retournez les tuiles Lieu sur la face présentant le symbole Nombre de joueurs minimum (inférieur à celui de l'autre face). Vous devez utiliser la tuile J lors d'une partie en mode solo.



Déroulement de la partie

Effectuez vos tours de la même manière que lors d'une partie à plusieurs joueurs, en tenant compte des différences suivantes :

Phase Dévoiler

Après avoir placé de nouvelles cartes Rencontre sur les lieux, lancez un dé et placez la tuile Adversaire sur le lieu fatidique correspondant au résultat obtenu :

- 1 - A / F
- 2 - B / G
- 3 - C / H
- 4 - D / I
- 5 - E / J
- 6 - Lieu au choix



Phase Explorer

Au début de la phase Explorer, avant de déplacer votre pion sur un lieu, déplacez la tuile Adversaire comme indiqué ci-dessous.

S'il n'y a qu'un seul lieu avec une carte Rencontre, retirez la tuile Adversaire pour le reste de la manche.

Sinon, lancez le **dé Déplacement** et déplacez ou non la tuile Adversaire en fonction du résultat obtenu :

-  Déplacez la tuile Adversaire dans le sens antihoraire autour du plateau jusqu'au prochain lieu fatidique avec une carte Rencontre.
-  Ne déplacez pas la tuile Adversaire.
-  Déplacez la tuile Adversaire dans le sens horaire autour du plateau jusqu'au prochain lieu fatidique avec une carte Rencontre.

Vous ne pouvez pas explorer le lieu sur lequel se trouve la tuile Adversaire durant ce tour.



Secrets oubliés

Une **manche** prend fin lorsqu'il n'y a plus de carte Rencontre sur aucun lieu fatidique à la fin d'un tour.

À la fin d'une manche, vous devez « oublier » (défausser) autant de secrets que le nombre de secrets dans la défausse Rumeurs x 2.

Les secrets défaussés sont retirés de la partie.

Les secrets défaussés peuvent provenir de n'importe quelle source (cartes Rencontre, cartes Butin et cartes Accomplissement). Les butins rapportant des secrets à la fin de la partie valent ce nombre de secrets lorsqu'ils sont défaussés. Les accomplissements défaussés ne peuvent pas être regagnés plus tard.

Toutes les cartes de la défausse Rumeurs sont ensuite retirées de la partie.

Si vous ne pouvez pas oublier assez de secrets à la fin de chaque manche ou si vous devez prendre un jeton Chose terrible et qu'il n'y en a plus sur la tuile Marée noire, vous êtes vaincu et perdez la partie.

Si vous terminez la dernière manche sans être vaincu, cela signifie que vous avez trouvé l'objet recherché avant votre adversaire et vous remportez donc la partie.



Tuile Lieu J, spécifique au mode solo

L'effet de l'Abîme sans fond, la tuile Lieu spécifique au mode solo, est le suivant :

Abîme sans fond :

Prenez un jeton Mystère.

Dépensez autant de jetons Mystère que la valeur en secrets de la carte Rencontre du dessus de la défausse Rumeurs pour la retirer de la partie.



ANNEXE

A SANCTUAIRE MALDIT

De puissantes lignes d'énergie et des éveils surnaturels enflamment des objets anciens.

Effet du bonus Leader

Rempotez la tuile Réanimation et placez-la sur sa face active. Vous pouvez utiliser cette tuile à tout moment durant votre tour pour rétablir une carte Butin. Après utilisation, retournez la tuile sur sa face inactive.

Effet du bonus Lieu fatidique

Tous les joueurs peuvent rétablir un certain nombre de cartes Butin, en les replaçant à la verticale (elles sont de nouveau disponibles).
Dans une partie à 1 ou 2 joueurs, les joueurs peuvent rétablir jusqu'à 3 cartes Butin (face F de la tuile).
Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, les joueurs peuvent rétablir jusqu'à 2 cartes Butin (face A de la tuile).



Tuile Réanimation passant de la face inactive à la face active

Butin passant de l'état Engagé à Rétabli



Si un joueur a 2 symboles Rencontre Horreur dans sa pile, il peut revendiquer la face Prouesse de la carte, qui rapporte 2 secrets. S'il en a plus de 3, il peut revendiquer la face Maîtrise de la carte, qui rapporte 4 secrets.

B CHÂTEAU SINISTRE

Un édifice penché aux inspirations coloniales et une bibliothèque poussiéreuse de savoirs oubliés.

Effet du bonus Leader

Choisissez entre le type Concentration, Trésor et Exploit, et indiquez votre choix aux autres joueurs.

Effet du bonus Lieu fatidique

Chaque joueur gagne un jeton Ressource du type choisi par le joueur actif.
Puis, chaque joueur peut revendiquer une **carte Accomplissement** s'il a le nombre requis de symboles de ce type de rencontre dans sa pile Accomplissement (y compris sur les cartes Butin présentant un type de rencontre ; par exemple : Spécimen). Pour revendiquer un accomplissement, un joueur doit avoir au moins 2 symboles du type requis. Si un joueur a au moins 3 symboles de ce type, il peut revendiquer la face Maîtrise de la carte, qui rapporte 4 secrets. Vous pouvez voler un accomplissement acquis par un autre joueur lors d'un tour précédent, s'il a moins de symboles que vous durant le tour en cours. Le joueur actif remporte toujours l'accomplissement en cas d'égalité avec un autre joueur. En cas d'égalité entre d'autres joueurs pour un accomplissement ayant déjà été revendiqué et obtenu lors d'un tour précédent, la carte est conservée par le joueur qui l'a revendiquée et obtenue en dernier. En cas d'égalité entre d'autres joueurs pour un accomplissement n'ayant pas encore été remporté, personne n'obtient la carte.



Tuile Singe passant de la face inactive à la face active

Dépensez 2 jetons Trésor pour remporter l'Appareil photo.

E ABÎME SANS FOND

Les personnes assez braves pour s'aventurer dans ce gouffre pourront percer des mystères méconnus grâce aux reflets du lac gisant au fond.

Effet du bonus Leader

Gagnez un jeton Mystère.

Effet du bonus Lieu fatidique

En commençant par le joueur actif, chaque joueur peut dépenser un certain nombre de jetons Mystère pour gagner une carte Rencontre de valeur en secrets égale, de n'importe quel lieu. Toutes les cartes Rencontre remportées ainsi sont immédiatement remplacées par une nouvelle carte du paquet Rencontre, si possible. Ne retirez aucun jeton Ressource se trouvant sur le lieu et ne le remplacez pas par un nouveau jeton.

D CANONNIÈRE ROUILLÉE

La mousse et l'acier font écho à la vanité d'un empire. Un terrain d'entraînement pour s'endurcir et être encore plus déterminé.

Effet du bonus Leader

Vous pouvez défausser autant de cartes Exploit que vous voulez.

Effet du bonus Lieu fatidique

Chaque joueur pioche jusqu'à avoir de nouveau 3 cartes Exploit en main.

C COMPTOIR D'ÉCHANGE

Des bibelots, gemmes et découvertes maudites éparpillés sur les étals témoignent d'une fortune passée et d'une perte de raison.

Effet du bonus Leader

Rempotez la tuile Singe et placez-la sur sa face active. Vous pouvez utiliser cette tuile à tout moment durant votre tour (celui-ci ou un autre) afin d'acheter une carte Butin du comptoir d'échange (en dépensant des jetons Trésor). Après utilisation, retournez la tuile sur sa face inactive et placez une nouvelle carte Butin dans le comptoir d'échange.

Puis, prenez une carte Butin du comptoir d'échange, placez-la dans la défausse Ancien stock et remplacez-la par une nouvelle carte face visible du paquet Butin.

Effet du bonus Lieu fatidique

En commençant par le joueur actif, chaque joueur peut acheter une carte Butin du comptoir d'échange ou la première carte de la défausse Ancien stock (en dépensant des jetons Trésor). Remplacez immédiatement les cartes Butin achetées par de nouvelles cartes du paquet Butin.

ANNEXE

VILLAGE FLOTTANT

À l'embouchure du grand fleuve, un delta de cours d'eau entrecroisés et des opportunités commerciales.

Effet du bonus Leader

Rempotez la tuile Singe (voir tuile C, page 21). Vous pouvez défausser une carte Butin de votre réserve pour remporter un nombre de jetons Ressource (de tout type) égal à la moitié de sa valeur en trésors (arrondie au supérieur).

Effet du bonus Lieu fatidique

En commençant par le joueur actif et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur peut remplacer une carte Butin du comptoir d'échange (par une nouvelle carte prise du paquet Butin), puis acheter une carte Butin face visible du comptoir d'échange ou la première carte de la défausse Ancien stock (en payant son coût en jetons Trésor). Remplacez immédiatement les cartes Butin achetées par de nouvelles cartes du paquet Butin.



RAPIDES DANGEREUX

Des pluies torrentielles et d'inquiétantes statues géantes.

Effet du bonus Leader

Gagnez un jeton Exploit.

Effet du bonus Lieu fatidique

Chaque joueur doit défausser sa main de cartes Exploit et en piocher de nouvelles jusqu'à en avoir 3.



GORGE EFFROYABLE

Des montées vertigineuses dans les contreforts granitiques.

Effet du bonus Leader

Bénéficiez d'un symbole Type de rencontre de votre choix jusqu'à la fin de votre tour.

Effet du bonus Lieu fatidique

Chaque autre joueur gagne un jeton Ressource du type choisi. (Par exemple, si vous choisissez de bénéficier d'un symbole Rencontre Piège, chaque autre joueur gagne un jeton Concentration.) Chaque joueur peut revendiquer une carte Accomplissement (voir tuile B, page 20). En cas d'égalité entre le joueur actif et un joueur passif pour une carte Accomplissement du type de rencontre choisi par le joueur actif durant ce tour, le joueur passif remporte l'égalité.



VARIANTES

Plateau Long fleuve

Le verso du plateau de jeu représente un long fleuve sans éléments graphiques et est recommandé aux joueurs qui préfèrent une mise en place plus simple (comme illustré ci-dessous).



Le verso peut également servir de support pour d'autres jeux de société sur le thème de la jungle, comme des jeux de rôle ou des jeux d'escarmouche avec figurines.

Utiliser d'anciens éléments

Les éléments des éditions et extensions précédentes sont compatibles avec cette troisième édition du jeu. Les modifications suivantes doivent toutefois être prises en compte :

Dés du pack Skullpips

Chaque dé Action (blanc) de l'extension Skullpips présente un symbole Exploit, Concentration et Trésor, mais pas un symbole Mystère. Jouer avec ces dés résulte en une partie avec moins de ressources Mystère, mais plus de ressources Exploit, Concentration et Trésor générées par les dés Action. Pour une partie plus difficile, nous vous conseillons d'utiliser les dés Action de cette troisième édition.



Iconographie

L'iconographie et les terminologies suivantes sont interchangeables. Lorsqu'elles sont combinées lors d'une même partie, elles ont la même signification en toute situation :



RÉSUMÉ DU TOUR

1. Dévoiler

(Ignorez cette phase s'il y a déjà une carte Rencontre sur au moins un lieu.)

- Placez une nouvelle carte Rencontre à côté de chaque lieu fatigué.
- Si vous piochez moins de cartes que le nombre de joueurs, l'évènement inexplicable est déclenché. Placez les jetons Ressource correspondant sur chaque lieu.



2. Explorer

- Placez votre pion Personnage sur un lieu avec une carte Rencontre et prenez tous les jetons Ressource qui s'y trouvent.
- Appliquez l'effet du bonus Leader.
- En commençant par vous et en poursuivant dans le sens horaire, tous les joueurs appliquent l'effet du bonus Lieu.



3. Rencontrer

- Constituez votre réserve de dés avec 5 dés Concentration et 2 dés Action.
- (Utilisez des cartes Exploit et Butin pour échanger des dés de votre réserve.)
- Effectuez votre dernier lancer de dés.
- Vous pouvez utiliser des cartes Exploit et Butin autant de fois que vous voulez et dans l'ordre de votre choix.



4. Résoudre

- Dépensez des combinaisons de dés pour gagner des ressources et/ou vaincre la rencontre.
- Gagnez des ressources grâce aux dés Action inutilisés."
- Si vous n'avez pas réussi à vaincre la rencontre sur votre lieu, placez-la dans la défausse Rumeurs et prenez le premier jeton Chose terrible de la pile Malédiction. S'il n'y en a plus, l'évènement inexplicable est déclenché.



L'évènement inexplicable (fin de la partie)

Si, à la phase Dévoiler, vous piochez moins de cartes que le nombre de joueurs ou si un joueur doit prendre un jeton Chose terrible, mais qu'il n'y en a plus dans la pile Malédiction, l'évènement inexplicable est déclenché et la partie prend fin.

Chaque joueur additionne le nombre de secrets qu'il possède dans sa réserve, en prenant en compte ses cartes Rencontre, Accomplissement et Butin (qui lui rapportent des secrets), mais

également les jetons Mystère qu'il lui reste.

Chaque joueur soustrait à ce total toute pénalité infligée par ses jetons Chose terrible (-0, -1, -2 ou -3).

Le joueur qui a le plus de secrets est le seul survivant de cette expédition maudite et contemple brièvement le journal de bord avant de le jeter dans l'incinérateur du sanatorium. On ne sait ce qui est arrivé aux autres joueurs, qui demeurent perdus à tout jamais. Fin.