



Let's Dig for Treasure*

RÈGLE DU JEU

2-5 JOUEURS

10-20 MINUTES

14 ANS+

*Déterrons des trésors !

APERÇU

Il existe des artefacts secrets, des mystères et, euh... des vers qui ne demandent qu'à être déterrés. Alors prenez votre pelle, n'oubliez pas votre petit frère et c'est parti pour la chasse au trésor !

À chaque tour, vous révélez la carte du dessus de l'une des 3 pioches de fouille. Vous pouvez continuer à piocher autant de cartes que vous le souhaitez : certaines ont un effet spécial, tandis que d'autres vous rapportent des tonnes de points !

Mais attention ! Si vous piochez la mauvaise carte, votre tour se termine et vous ne marquez RIEN ! Il faudra savoir quand vous arrêter, mais aussi quand continuer à exploiter un bon filon ! Dès que l'une des pioches est vide, la partie se termine et celui qui a marqué le plus de points l'emporte !

RÈGLES

MISE EN PLACE

Mélangez toutes les cartes, puis divisez-les en 3 pioches à peu près égales. Le joueur le plus sale sera le premier à creuser ! Jouez ensuite chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

À VOTRE TOUR

- 1) Pillez la carte du dessus de n'importe quelle pioche fouille. Révélez-la pour que tout le monde puisse la voir, puis mettez-la avec les autres cartes que vous avez déterrées pendant ce tour.
- 2) Vous pouvez maintenant arrêter de creuser et collecter les cartes déterrées jusqu'ici ou continuer à piller (répétez l'étape 1) !

MAIS ATTENTION !

Si vous déterrez un SQUELETTE MAUDIT ou une seconde carte VERS dans le même tour, celui-ci se termine instantanément et vous ne marquez pas de points. De plus, vous devez défausser toutes les cartes déterrées pendant ce tour ! À vous de déterminer quand jouer la sécurité et quand croire en votre chance en continuant à creuser !

COLLECTE

Lorsque vous choisissez d'arrêter de creuser et de mettre fin à votre tour, vous collectez les cartes déterrées pendant ce tour. Placez-les simplement devant vous dans votre pile de score. Vous pouvez consulter et organiser votre pile de score à tout moment.

JOUEUR 4
HELENE



JOUEUR 1
JEAN-PAUL



JOUEUR 3
ALEX



JOUEUR 2
LUCIE

Est-ce que Lucie devrait arrêter de creuser et collecter ses 4 cartes ? Ou doit-elle continuer au risque de tout perdre ?

FIN DE PARTIE

Lorsqu'une pioche est entièrement vide, la partie se termine à la fin du tour du joueur actif. Chaque joueur additionne les points des cartes de sa pile de score. Le joueur avec le plus de points gagne ! En cas d'égalité, la victoire est partagée. Certains effets s'appliquent en fin de partie, comme indiqué sur ces cartes.

TYPES DE CARTES

De nombreuses cartes, telles que GADOUE ou OR DU PASSEUR, valent simplement le nombre de points indiqué en fin de la partie. Cependant, il existe également dans *Let's Dig For Treasure* 3 types d'effets spéciaux qu'il est important de distinguer :

« PILLAGE »

Ces cartes ont un effet spécial immédiat lorsque vous les piochez. Ce sont toutes les cartes que vous ne voulez pas voir, telles que les VERS, les SQUELETTES MAUDITS et les DÉCHETS RADIOACTIFS !

« COLLECTE »

Ces cartes ont un effet spécial au moment où vous les placez dans votre pile de score. L'effet n'est pas applicable au moment où vous piochez, ni si les cartes sont défaussées au lieu d'être collectées.

« FIN DE PARTIE »

Ces cartes ne font effet qu'en fin de partie et peuvent faire gagner des points bonus.

CLARIFICATIONS ET CONSEILS

INTERPRÉTATION LITTÉRALE

Les cartes ont été rédigées afin que leur interprétation soit la plus littérale possible. S'il est écrit « un autre joueur », vous ne pouvez pas vous choisir vous-même. Si une carte stipule que vous « pouvez » faire une action, vous êtes libre de choisir de ne pas la faire.

PILE DE SCORE

Pour conserver le rythme du jeu, la règle par défaut est de ne pas permettre aux autres joueurs de voir votre pile de score (ou de connaître les scores) sauf en jouant un CHAPEAU PIRATE.

ASTUCE : Si vous pensez que vous êtes en retard, vous pouvez retarder le jeu en creusant dans les piles plus hautes !

ASTUCE : Chaque fois que vous déterrez une carte, vous avez : 25% de chances de piocher des VERS. ~10 % de chances de piocher un SQUELETTE MAUDIT ou des DÉCHETS RADIOACTIFS.

FAQ DES CARTES

COOKIES AU GINGEMBRE DE MAMIE GRUPPO / LAIT DU VIEUX MURRAY

Si vous avez au moins une carte LAIT et une carte COOKIES, elles valent chacune 5 points, soit 10 points pour la paire. Une carte déjà associée ne peut pas servir à former une autre paire.



COURONNE DU SEIGNEUR LICHE / PLANQUE DE DROGUE

Il est possible de jouer plus de 2 tours consécutifs, soit en gagnant 2 de ces cartes dans le même tour, soit en gagnant une de ces cartes durant votre tour supplémentaire. Pour résumer, les tours supplémentaires qui vous sont dus s'accumulent !



HÉRITAGE MAUDIT

Déterrer cette carte signifie que vous devez choisir un autre joueur pour l'aider en lui offrant 10 points supplémentaires !



CHIEN FIDÈLE

Que vous ayez utilisé ou non sa capacité pour annuler un SQUELETTE MAUDIT, votre CHIEN FIDÈLE vous rapporte 5 points en fin de partie. Le CHIEN FIDÈLE protège uniquement contre les cartes SQUELETTE MAUDIT.



CARTE AU TRÉSOR

Si vous choisissez une carte « COLLECTE » grâce à l'effet d'une CARTE AU TRÉSOR, vous devez en appliquer l'effet immédiatement comme si vous l'aviez collectée.



CHAPEAU DE PIRATE

« Voler » une carte est différent de la piocher ou de la collecter. Les effets des cartes qui mentionnent « PILLAGE » et « COLLECTE » ne s'appliquent pas lorsqu'une carte est « volée ». Cherchez plutôt des cartes qui rapportent beaucoup de points !



TICKET DE LOTO

Pour marquer 50 points, cette carte doit être collectée lors du tout dernier tour de la partie. C'est donc au joueur qui a pioché le TICKET DE LOTO de terminer la partie en vidant l'une des pioches, tout en collectant cette carte !



MINE ANTIPERSONNEL

Cette carte peut faire durer la partie si elle est utilisée pour détruire la plus petite pioche. Si vous voulez faire une partie plus rapide, vous pouvez retirer cette carte avant de commencer.



VARIANTE EN ÉQUIPE

Les règles du jeu en équipe sont exactement les mêmes sauf pour les points indiqués ci-dessous :

- (1) Souvenez-vous de toujours interpréter les cartes littéralement, comme mentionné plus tôt, certaines cartes peuvent être utilisées de différentes manières !
- (2) Vous devez toujours vous asseoir en diagonale de votre coéquipier, afin que les équipes alternent leurs tours.
- (3) Vous partagez une seule pile de score avec votre partenaire ! Cela a des conséquences sur le score. Par exemple, les cartes LAIT et COOKIES collectées par les 2 joueurs d'une même équipe peuvent être associées en fin de partie.
- (4) CARTE AU TRÉSOR, FOSSOYEUR ASSOUPI, etc. : vous pouvez toujours communiquer avec votre coéquipier, mais faites attention à ne pas divulguer trop d'informations à l'autre équipe !

LISTE DES 120 CARTES

25 x Gadoue	1 x Déchets radioactifs
30 x Vers	1 x Coffre au trésor
10 x Squelette maudit	1 x Or du leprechaun
7 x Or du passeur	1 x Arche d'alliance
7 x Cookies de mamie Gruppo	1 x Chapeau de pirate
7 x Lait du vieux Murray	1 x Sabre pirate
3 x Égout	1 x Petit nouveau
3 x Alliance	1 x Jeux de société
3 x Fossoyeur assoupi	1 x Ticket de loto
3 x Chien fidèle	1 x Skwirmz, dieu des Vers
3 x Carte au trésor	1 x Robe de mariée
3 x Couronne du seigneur liche	1 x Mine antipersonnel
3 x Héritage maudit	1 x Planque de drogue

CRÉDITS

Auteur : Ben Stoll

Graphisme: Larry Renac

Edition : Shahriar Fouladi

Testeurs : Brenda Gutierrez, Kimberly Meza, Cory Jones, Holiday Jones.

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Président et fondateur : John Sepenuk

Fondateur : John Nee

Fondateur : Cory Jones

Directeur, développement produit : Eric Moss

Directeur des opérations : Ming Wan

Remerciements : Rumi Asai, Amanda

Barker, Javier Casillas, Matt Hoffman, Jason

Lim, Joshua Moran, Hudson Mullar, Sophia

Shimamura, Shane Smith, John Vineyard,

MaryCarmen Wilber.

DON'T PANIC GAMES

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial : Sébastien Rost

Chef de projet : Paul Malairan

Correction : Mélissa Veludo

Fabrication : Nicolas Aubry 

www.dontpanicgames.com



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



© 2023 Steven Rhodes. © 2023 Cryptozoic Entertainment.
Version française © 2023 Don't Panic Games