

# RÈGLES



# MATÉRIEL



1 plateau principal intégré à la boîte.



28 jetons Fouille  
(7 de chaque couleur).  
Placez 1 autocollant sur chacun.



4 plateaux Musée individuels.



24 fragments de céramique  
(6 par joueur, identifiés par leur couleur au verso).



1 chariot  
(à assembler avant la première partie. Voir instructions en dernière page).



4 marqueurs  
+30/+60 points.



52 dés  
(14 jaunes, 13 rouges, 13 bleus et 12 gris).



1 jeton Premier joueur.



1 compte-tours.



16 disques  
(4 de chaque couleur).



20 vases  
(5 de chaque couleur).

# INTRODUCTION

Le peuple Marajoara est un peuple précolombien disparu qui s'est épanoui sur l'île de Marajó, à l'embouchure du fleuve Amazone. La culture Marajó a été découverte grâce aux fouilles archéologiques qui ont mis au jour ses poteries si distinctives. Dans Marajoara, les joueurs incarnent des conservateurs bien décidés à exposer l'art Marajoara dans leur musée en collectionnant d'anciens vases et en reconstituant de superbes céramiques.

# BUT DU JEU

Dans Marajoara, vous gérez la collection de vases Marajoara de votre musée. Vous disposez de 14 tours pour entreprendre des fouilles, restaurer une céramique et exposer les vases que vous trouvez, et ainsi marquer des points de victoire. À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de points de victoire l'emporte.

# MUSÉES (PLATEAUX INDIVIDUELS)



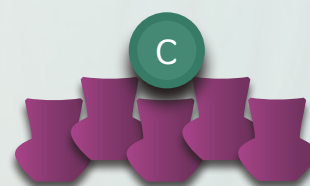
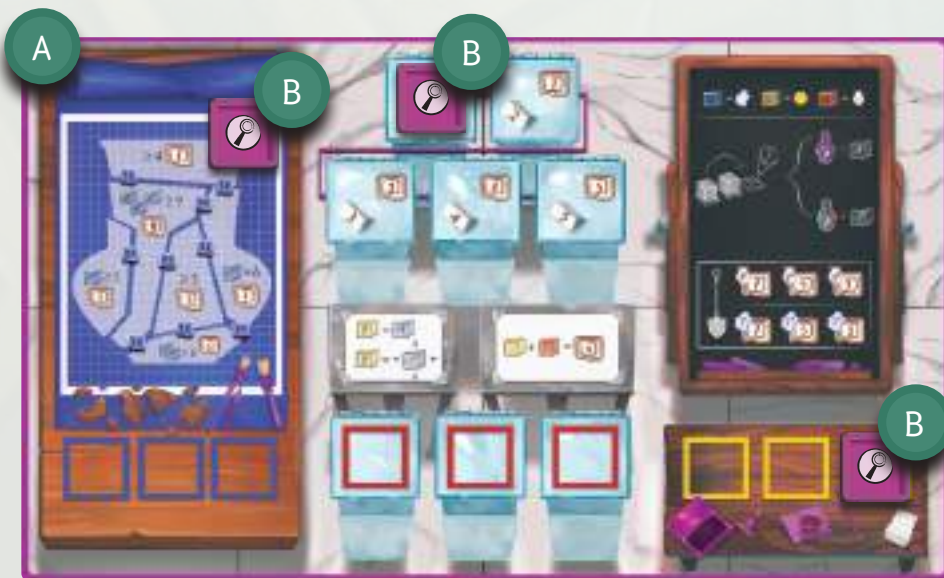
1. Atelier
2. Vitrine
3. Ardoise (résumé des actions) : zone de stockage des dés lors de l'étape de Recyclage de fin de tour et de décompte des points à la fin de la partie
4. Zone de stockage des dés bleus
5. Zone de stockage des dés rouges
6. Zone de stockage des dés jaunes

## MISE EN PLACE

Placez la boîte du jeu au centre de la table, retirez-en tout le matériel et remplacez le plateau principal par-dessus.

Chaque joueur :

- A. Choisit une couleur et prend le plateau Musée de cette couleur,
- B. Place 3 jetons Fouille sur les cases marquées de l'icône Fouille de son plateau et laisse les autres jetons Fouille de sa couleur à proximité de son plateau,
- C. Laisse les 5 vases de sa couleur à proximité de son plateau,
- D. Place les 6 fragments de sa céramique à proximité de son plateau. Les dos des fragments de céramique d'un même joueur doivent être de la même couleur (la sienne).





Ensuite, installez le plateau et la zone de jeu :

1. Assemblez le chariot et placez-le à portée de main de tous les joueurs,
2. Placez le compte-tours sur la première case de la piste de droite,
3. Placez 1 disque de chaque joueur sur la case 0 de la piste de score et 1 disque de chaque joueur en haut de chacune des 3 pistes d'excavation,
4. Placez au hasard les dés sur chaque emplacement du plateau principal, de gauche à droite. Tous les dés doivent afficher 1. Ne placez aucun dé dans les cases ombragées ou marquées de l'icône 🔍.
5. La dernière personne à avoir creusé un trou est le premier joueur. Elle le restera tout au long de la partie. En commençant par le dernier joueur puis dans le sens antihoraire, chaque joueur prend 1 jeton Fouille de sa couleur et le place sur une case 🔍 du plateau principal.



*Dans l'exemple ci-dessus, Orange est dernier joueur. Il se place donc en premier, suivi de Noir puis Violet. Turquoise, qui est premier joueur, se place en dernier.*

La partie peut commencer.

# DÉROULEMENT DU JEU

La partie se joue en 14 manches. Lors de chaque manche, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur joue son tour. Un tour est constitué d'une action principale et d'autant d'actions gratuites que vous voulez (et pouvez) faire, suivies d'une éventuelle étape de Recyclage. À l'issue de la dernière manche, le joueur qui a accumulé le plus de points de victoire (PV) l'emporte.

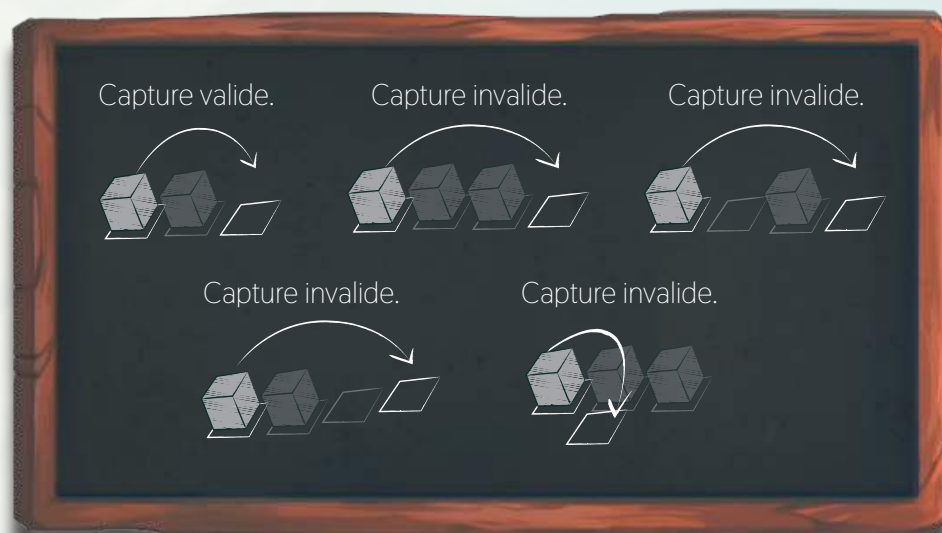
## ACTION PRINCIPALE (OBLIGATOIRE)

À votre tour, vous devez choisir un dé qui va sauter par-dessus un dé voisin pour le capturer. Faites ensuite augmenter la valeur du dé que vous venez de déplacer. Vous pouvez ensuite bénéficier d'un bonus de fouilles (le cas échéant) et accomplir l'action de la couleur du dé capturé. Respectez l'ordre ci-dessous :

1. **Capturez un dé** : choisissez un dé du plateau principal et faites-le sauter par-dessus un second dé, que vous capturez. Pour capturer un dé, vous devez pouvoir atterrir juste derrière lui. Prenez le dé capturé **sans modifier sa valeur** et placez-le à côté de votre plateau.

### LE DÉ QUI SAUTE :

- Ne peut pas sauter par-dessus plusieurs dés.
- Ne peut pas atterrir au-delà d'une case adjacente au dé capturé.
- Ne peut pas changer de direction en cours de saut.
- Peut franchir une corde.



2. **Augmentez la valeur du dé qui vient de sauter (tournez-le sur une nouvelle face selon les critères suivants) :**

- a. Ajoutez **toujours** 1 à la valeur du dé,
- b. Si le dé a atterri sur une case +1, ajoutez encore 1 (+2 au total),
- c. S'il a atterri sur une case +2, ajoutez encore 2 (+3 au total).

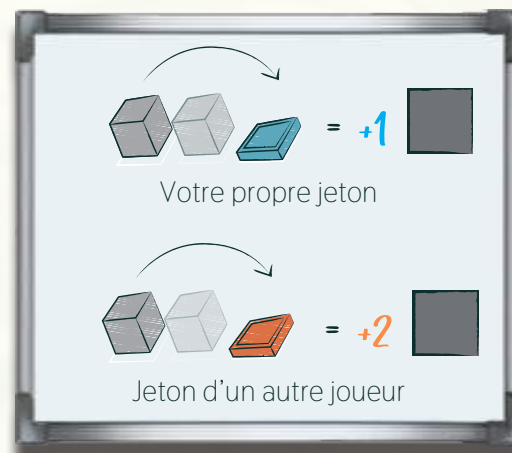
### ATTENTION



Un dé NE PEUT PAS dépasser une valeur de 6. Si un dé devait être amené au-delà de 6, il reste à 6.

**3. Bonus de fouilles :** si le dé qui vient de sauter a atterri sur un jeton Fouille, vérifiez :

- a. Si le jeton est de **votre couleur** : ajoutez 1 à n'importe quel dé de votre plateau individuel ou au dé que vous avez capturé.
- b. Si le jeton est de la **couleur d'un autre joueur** : ce joueur ajoute 2 à n'importe quel dé de son plateau individuel (il choisit). Cet ajout peut être réparti entre deux dés.



## DÉPENSER DES DÉS

Lorsque vous dépensez un ou des dés lors d'une action obligatoire ou facultative, appliquez la procédure suivante.

1. Placez le dé utilisé sans en modifier la valeur dans l'emplacement disponible le plus haut du chariot. La valeur du dé doit rester la même que celle utilisée lors de votre action. Par exemple, si vous dépensez un 5 jaune pour financer deux expositions de dé rouge de valeur 2 et 3, vous devez placer le dé jaune face 5 visible (sans réduire sa valeur).
2. S'il y a déjà 5 dés dans le chariot, retirez le dé le plus bas et faites glisser les dés pour dégager l'emplacement le plus haut.
3. Placez tout dé retiré du chariot sur votre ardoise sans en modifier la valeur pour l'étape de Recyclage de la fin de votre tour (voir aussi p.11).



## 4. Action du dé :

- a. **Conservez le dé capturé (s'il est jaune, rouge ou bleu 🟡🔴🟢) :** placez le dé sur la case libre la plus à gauche de la couleur correspondante sur votre plateau Musée. Vous ne pouvez pas faire cette action si vous avez déjà 3 dés de cette couleur, ou si vous ne pouvez pas le stocker. La première fois que vous placez un dé jaune sur la troisième case de votre plateau, récupérez le jeton Fouille de cette case (voir la section *Placer un jeton Fouille* p.10).

- b. **Effectuez une excavation (dé gris capturé 🟡) :** déplacez l'un de vos disques sur une piste d'excavation d'exactly autant de crans que la valeur du dé capturé, puis recevez le bonus correspondant à la case d'arrivée du disque. Il peut y avoir plusieurs disques par case, mais attention : la dernière case de chaque piste ne peut accueillir que deux disques en tout. Le premier joueur à placer son disque sur la dernière case d'une piste occupe l'emplacement 1° qui rapporte plus de points à la fin de la partie. Le second, s'il y en a un, occupe la case 2°.

Vous n'avez pas le droit de diviser la valeur d'un dé gris pour avancer sur plusieurs pistes à la fois. Vous devez déplacer votre disque de la valeur exacte du dé et ne pouvez pas choisir de faire moins de cases (sauf si vous atteignez la fin de la piste, auquel cas l'excédent est perdu). Les bonus de chaque case des pistes d'excavation vous sont donnés p.12 et 13. Dépensez ensuite le dé comme indiqué ci-dessus.

# ACTIONS GRATUITES (FACULTATIVES)

À votre tour, vous pouvez faire autant d'actions gratuites que vous voulez si vous le pouvez, dans l'ordre de votre choix, avant ou après votre action principale. Ces actions gratuites sont :

## 1. EXPOSER UN OU DES VASES (DÉS ROUGES)



Dépensez de l'argent pour exposer un ou des vases dans votre musée (lisez maintenant *Dépenser de l'argent* p.10).

Chaque vase (dé rouge) a une valeur. Vous devez payer autant d'argent que la valeur indiquée (*par exemple, pour exposer un vase de valeur 5, vous devez dépenser 5 crédits*). Pour chaque vase exposé, marquez immédiatement autant de PV que le double de la valeur du dé rouge correspondant. Placez ensuite les vases exposés dans votre vitrine en partant de l'emplacement libre de plus faible valeur disponible et recevez la récompense associée pour chacun : le **premier vase** vous rapporte un jeton Fouille (voir *Placer un jeton Fouille* p.10), les autres des PV.



Vous ne pouvez pas exposer plus de 5 vases.

Après avoir effectué cette action, résolvez les étapes données dans la section *Dépenser des dés* p.6.

Vous pouvez exposer plusieurs vases lors d'une même action Exposer : payez alors l'intégralité de l'argent requis et résolvez les dés rouges un par un (voir exemple).

*Clara décide d'exposer deux vases dans sa vitrine, un de valeur 2 et l'autre de valeur 5. Elle doit donc dépenser 7 crédits. Elle décide d'utiliser un dé jaune de valeur 6 et de réduire la valeur d'un autre dé jaune de 3 à 2. Ce sont ses deux premiers vases : elle marque donc immédiatement 4 PV pour le vase de valeur 2 et 10 PV pour le vase de valeur 5. Elle reçoit également le jeton Fouille en récompense de son premier vase exposé et marque 2 PV supplémentaires en récompense de son deuxième vase.*



Avant l'exposition







Après l'exposition

## 2. RESTAURER VOTRE CÉRAMIQUE (DÉS BLEUS)

Utilisez les dés bleus pour restaurer un fragment de céramique dans votre atelier et marquez immédiatement des PV.

Chaque fragment de céramique fait appel à des prérequis que vous devez remplir. Vous pouvez restaurer les fragments dans n'importe quel ordre, mais vous ne pouvez pas restaurer deux fois le même fragment, ni utiliser celui d'un autre joueur.

Voici une liste des prérequis.

- $\geq 4$  et  $\geq 5$  : utilisez autant de dés bleus que vous voulez tant que leur somme est supérieure ou égale à 4 ou 5, respectivement. Marquez (respectivement) 4 et 5 PV. L'emplacement  $\geq 4$  vous permet de récupérer le jeton Fouille qui s'y trouve (voir *Placer un jeton Fouille* p.10).
-   $\geq 3$  : utilisez un seul dé bleu de valeur supérieure ou égale à 3. Marquez 3 PV.
-  = 6 : utilisez un seul dé bleu de valeur égale à 6. Marquez 7 PV.
-   $\geq 6$  : utilisez exactement deux dés bleus dont la somme est supérieure ou égale à 6. Marquez 6 PV.
-   $\geq 9$  : utilisez deux ou trois dés bleus avec des valeurs différentes dont la somme est supérieure ou égale à 9. Marquez 10 PV.

Après avoir effectué cette action, résolvez les étapes données dans la section

*Dépenser des dés* p.6.



## BONUS D'ADJACENCE

Lorsque vous placez un fragment de céramique dans votre atelier, vous marquez 1 PV pour chaque fragment adjacent.

Ana restaure le fragment de céramique de l'emplacement  $\geq 9$ . Comme deux autres fragments lui sont adjacents, elle marque 2 PV en plus des 10 PV de cet emplacement.



Avant



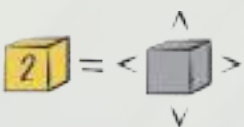
Après

### 3. FINANCER LA RESTAURATION



Dépensez 2 crédits pour ajouter ou retirer 1 à la valeur d'un dé bleu de votre plateau individuel (tournez-le immédiatement sur sa nouvelle valeur). Voir aussi *Dépenser de l'argent* p.10.

### 4. FINANCER LE TRAVAIL DE TERRAIN



Dépensez 2 crédits pour déplacer n'importe quel dé du plateau principal sur une case adjacente libre (voir aussi *Dépenser de l'argent* p.10).

Ce déplacement n'est pas une capture. Il ne fait que déplacer un dé et n'active donc aucun des effets indiqués p.5 et 6.

## DÉPENSER DE L'ARGENT

Lorsqu'il vous est demandé de dépenser de l'argent, diminuez la valeur faciale d'un dé jaune de votre plateau de 1 pour chaque crédit dépensé.

Vous pouvez répartir la dépense sur plusieurs dés jaunes si vous le souhaitez. Si vous dépensez la totalité d'un dé jaune sur une action, ne réduisez pas sa valeur, mais retirez-le de votre plateau individuel et résolvez les étapes données dans la section *Dépenser des dés* p.6.

*Bruna veut exposer un vase de valeur 4. Elle dispose de deux dés jaunes : un de valeur 3 et un de valeur 2. Deux options sont possibles : elle peut mettre le dé 3 dans le chariot et compléter la dépense en faisant passer l'autre dé de 2 à 1, ou bien mettre le dé 2 dans le chariot et compléter la dépense en faisant passer l'autre dé de 3 à 1. Le résultat final est le même, mais la valeur du dé qui rejoint le chariot change.*



## PLACER UN JETON FOUILLE

Vous pouvez récupérer les trois jetons Fouille de votre couleur  depuis votre plateau individuel en restaurant votre céramique, en exposant votre premier vase et en plaçant votre troisième dé jaune. Les pistes d'excavation vous permettent aussi de récupérer des jetons supplémentaires.



*Lorsque vous récupérez un jeton Fouille, placez-le immédiatement sur une case libre du plateau principal (sans dé ni jeton). Une fois que vous avez placé un jeton, il reste sur sa case jusqu'à la fin de la partie.*

*Vous ne pouvez pas placer de jeton dans les quatre zones délimitées par des cordes blanches. Vous ne pouvez pas non plus les placer sur les cases +1 ou +2.*

Les jetons Fouille sont un bon moyen de faire progresser les dés plus vite et d'optimiser votre tour de jeu, en vous permettant notamment, à terme, de faire plus d'actions..

## FIN DE TOUR (RECYCLAGE)

L'étape de Recyclage survient à la fin du tour de chaque joueur, après l'action principale et les éventuelles actions gratuites. Une fois qu'elle a été résolue, le joueur suivant prend la main.

**Recyclage** : s'il y a des dés sur votre ardoise, remettez-les sur des cases libres du plateau principal dans l'ordre de votre choix, sans modifier leur valeur. Vous devez viser en priorité les emplacements entourés d'une corde blanche.

Tout dé que vous ne parvenez pas à placer sur ces emplacements doit être placé sur l'un de vos propres jetons Fouille sur le plateau. Tout dé que vous ne parvenez toujours pas à placer peut être placé sur n'importe quelle case sans dé (même par-dessus un jeton Fouille adverse) ! Si vous recouvrez un jeton Fouille, ne déclenchez pas le bonus de fouilles. Si vous recouvrez une case +1 ou +2, ne modifiez pas la valeur du dé.

Une fois que vous avez terminé votre recyclage, le joueur suivant prend la main. Si ce joueur est le premier joueur, il déplace le compte-tours d'un cran avant de commencer son tour. Si le compte-tours était déjà sur la dernière case, la partie est terminée. Passez au décompte final.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la 14<sup>e</sup> manche. Passez alors au décompte final. Chaque joueur ajoute à son score actuel les points liés aux éléments suivants.

**Vases exposés** : comparez le nombre de vases exposés chez chaque joueur pour leur attribuer le nombre de PV associés.



Le premier marque 7 PV, le deuxième 5 PV, le troisième 3 PV. Pour toucher ces points, vous devez avoir exposé au moins un vase. En cas d'égalité, faites la somme des PV prévus pour les positions concernées et divisez le résultat équitablement entre les joueurs à égalité (arrondi à l'inférieur).

**Fragments de céramique restaurés** : répétez la même méthode en comptant le nombre de fragments de céramique restaurés chez chaque joueur.



# RÉCOMPENSES D'EXCAVATION

Le premier joueur à atteindre la fin d'une piste d'excavation reçoit la plus haute récompense de PV indiquée. Le second touche la seconde récompense.

## PISTE ROUGE :

**Premier joueur :** marque **2 PV** pour chaque vase exposé.

**Second joueur :** marque **1 PV** pour chaque vase exposé.

## PISTE BLEUE :

**Premier joueur :** marque **2 PV** pour chaque fragment de céramique restauré.

**Second joueur :** marque **1 PV** pour chaque fragment de céramique restauré.

## PISTE JAUNE :

**Premier joueur :** marque **10 PV**.

**Second joueur :** marque **6 PV**.

Le joueur qui a le plus de points de victoire l'emporte. Toute égalité est tranchée en faveur du joueur à qui il reste le plus d'argent sur son plateau individuel. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité partagent la victoire.

# CASES DE LA PISTE D'EXCAVATION



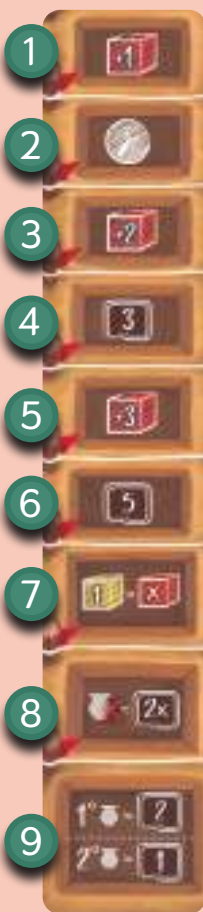
## PISTE BLEUE

1. Augmentez la valeur d'un dé bleu de votre plateau de 1.
2. Placez un jeton Fouille (p.10).
3. Augmentez la valeur d'un dé bleu de votre plateau de 2 (vous pouvez répartir cette augmentation sur plusieurs dés).
4. Marquez 3 PV.
5. Augmentez la valeur d'un dé bleu de votre plateau de 3 (vous pouvez répartir cette augmentation sur plusieurs dés).
6. Marquez 5 PV.
7. Doublez la valeur de vos dés bleus pour effectuer les restaurations de cette manche.
8. Choisissez un fragment de céramique de votre atelier et marquez 2 PV pour chaque fragment qui lui est adjacent.
9. **Uniquement à la fin de la partie : (réservé aux 2 premiers joueurs à atteindre cette case) :**
  - Le 1<sup>er</sup> marque **2 PV** pour chaque fragment de céramique restauré.
  - Le 2<sup>e</sup> marque **1 PV** pour chaque fragment de céramique restauré.



## PISTE JAUNE

1. Augmentez la valeur d'un dé jaune de votre plateau de 1.
2. Placez un jeton Fouille (*p.10*).
3. Augmentez la valeur d'un dé jaune de votre plateau de 2 (vous pouvez répartir cette augmentation sur plusieurs dés).
4. Marquez 3 PV.
5. Augmentez la valeur d'un dé jaune de votre plateau de 3 (vous pouvez répartir cette augmentation sur plusieurs dés).
6. Marquez 5 PV.
7. Échangez 2 dés de votre musée avec 2 dés du chariot. Ne changez pas la valeur des dés. Les dés que vous mettez dans le chariot doivent occuper les emplacements supérieurs.
8. Marquez 2 PV pour chaque jeton Fouille de votre couleur sur le plateau principal (n'oubliez pas les jetons éventuellement recouverts par un dé).
9. **Uniquement à la fin de la partie : (réservé aux 2 premiers joueurs à atteindre cette case) :**  
 Le 1<sup>er</sup> marque 10 PV.  
 Le 2<sup>e</sup> marque 6 PV.



## PISTE ROUGE

1. Augmentez la valeur d'un dé rouge de votre plateau de 1.
2. Placez un jeton Fouille (*p.10*).
3. Augmentez la valeur d'un dé rouge de votre plateau de 2 (vous pouvez répartir cette augmentation sur plusieurs dés).
4. Marquez 3 PV.
5. Augmentez la valeur d'un dé rouge de votre plateau de 3 (vous pouvez répartir cette augmentation sur plusieurs dés).
6. Marquez 5 PV.
7. Payez 1 crédit pour exposer 1 vase de n'importe quelle valeur (vous recevez le double de sa valeur en PV comme d'habitude).
8. Retirez le dernier vase exposé dans votre musée et recevez le double des PV imprimés sur sa case (par ex. 8 pour le 4<sup>e</sup> vase). Ce vase redevient disponible et vous pourrez à nouveau l'exposer. Vous ne pouvez pas faire cette action si vous avez un seul vase (ou zéro) dans votre vitrine.
9. **Uniquement à la fin de la partie : (réservé aux 2 premiers joueurs à atteindre cette case) :**  
 Le 1<sup>er</sup> marque 2 PV pour chaque vase exposé.  
 Le 2<sup>e</sup> marque 1 PV pour chaque vase exposé.

# MODE SOLO

Le mode Solo vous propose des missions. Dans chaque mission, vous devez accomplir des objectifs, représentés par des vases disséminés dans le jeu à des endroits spécifiques. Voici ce qui change dans ce mode de jeu :

- N'utilisez pas le compte-tours,
- Lors de la mise en place, placez des vases d'une couleur différente de la vôtre aux endroits indiqués par la mission : ce sont vos objectifs de mission. Si l'objectif est dans une case de votre plateau individuel, vous le récupérez lorsque vous placez un jeton ou dé dans cette case. Si l'objectif est sur la piste de score, vous le récupérez à la fin de la partie si vous atteignez le seuil de points ;
- Après avoir capturé un dé, choisissez un dé adjacent (y compris en diagonale) au dé qui a accompli la capture, s'il y en a un. Placez ce dé sur la case de plus faible valeur de la piste compte-tours. La partie se termine lorsque vous placez le dé sur la dernière case disponible. S'il n'y a aucun dé adjacent, ignorez cette étape ;
- Ne calculez pas les majorités du plus grand nombre de vases exposés, ni du plus grand nombre de fragments restaurés. En revanche, prenez en compte les scores liés aux dernières cases des pistes d'excavation ;
- Vous gagnez la partie si vous accomplissez tous vos objectifs. Si vous gagnez, vous pouvez passer à la mission suivante.

Conseil : Pour vous souvenir du dé que vous avez déplacé pendant votre tour, placez un disque d'une couleur inutilisée dessus.

Vous souhaitez relever des défis plus corsés ? Ajoutez 10 PV à l'objectif de score de chaque mission. Par exemple, dans la mission 1, placez l'objectif de score à 60 points au lieu de 50 (placez un jeton +60 sur la case 0).

## OBJECTIFS DE MISSION :

### MISSION 1

---

- Un vase sur le fragment  $\geq 9$  de votre atelier.
- Un vase sur la dernière case de la piste d'excavation jaune.
- Un vase sur la quatrième case de votre vitrine.
- Un vase sur la case 50 de la piste de score (placez le jeton +30 sur la case 20).

### MISSION 2

---

- Un vase à côté de votre atelier (vous devez restaurer l'intégralité de votre céramique).
- Un vase sur la dernière case de la piste d'excavation bleue.
- Un vase sur la dernière case de la piste d'excavation jaune.
- Un vase sur la case 50 de la piste de score (placez le jeton +30 sur la case 20).

### MISSION 3

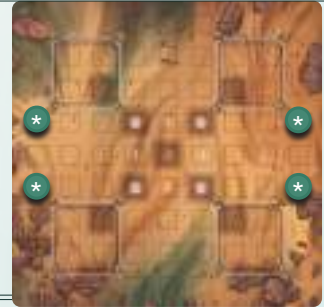
---

- Un vase sur la dernière case de la piste d'excavation jaune.
- Un vase sur la dernière case de la piste d'excavation rouge.
- Un vase sur la cinquième case de votre vitrine.
- Un vase sur la case 50 de la piste de score (placez le jeton +30 sur la case 20).
- **À la fin de la partie**, soustrayez la valeur des dés placés sur la piste de score de votre total de points.

### MISSION 4

---

- Un vase sur chaque case marquée \* ci-contre.  
Pour récupérer ces vases, vous devez amener un dé dans ces cases.
- Un vase sur la deuxième case de votre vitrine.
- Un vase sur la case 60 de la piste de score (placez le jeton +60 sur la case 0).



### MISSION 5

---

- Un vase sur la troisième case de votre vitrine.
- Un vase sur la case 50 de la piste de score (placez le jeton +30 sur la case 20). À la fin de la partie, multipliez par deux la valeur des dés placés sur la piste de score (sauf jaunes) et soustrayez le résultat de votre total de points.

### MISSION 6

---

**Règle supplémentaire :** Vous gérez 2 musées en même temps. Utilisez 2 plateaux individuels. Lorsque vous capturez un dé, choisissez à quel musée vous l'allouez. Choisissez la zone de dés jaunes à utiliser parmi vos deux musées. C'est la seule zone que vous pourrez utiliser pour dépenser de l'argent (pour vos deux musées). Prenez en compte les vases et les fragments des deux musées pour définir le score de la piste bleue et de la piste rouge à la fin de la partie.

**Action supplémentaire :** Dépensez 1 crédit pour échanger un dé bleu et un dé rouge entre vos deux musées. Vous pouvez faire cette action plusieurs fois par manche.

- Un vase sur la case 50 de la piste de score (placez le jeton +30 sur la case 20). À la fin de la partie, perdez 3 PV pour chaque case de vitrine vide et chaque fragment non restauré.

### MISSION 7

---

**Règle supplémentaire :** lors de la mise en place, lancez les dés avant de les placer sur le plateau. Lorsqu'un dé doit être augmenté et qu'il dépasse 6, il retourne à 1 et vous perdez immédiatement 4 PV.

- Un vase sur la case 30 de la piste de score (placez le jeton +30 sur la case 0).
- **À la fin de la partie**, soustrayez la valeur des dés placés sur la piste de score de votre total de points.

### MISSION 8

---

- Un vase à côté de votre réserve de jetons Fouille. Vous devez collecter tous les jetons Fouille pour obtenir ce vase.
- Un vase sur la case 35 de la piste de score (placez le jeton +30 sur la case 5). À la fin de la partie, soustrayez la valeur des dés placés sur la piste de score de votre total de points.

## RÉSUMÉ DU TOUR DE JEU

### ACTION PRINCIPALE (OBLIGATOIRE, DANS CET ORDRE)

1. Capturez un dé
2. Augmentez la valeur du dé
3. Bonus de fouilles
4. Action du dé
  - 4a. Stockez le dé capturé (jaune, rouge ou bleu) ou
  - 4b. Effectuez une excavation (si dé gris capturé)

### ACTIONS GRATUITES (AVANT ET/OU APRÈS VOTRE ACTION PRINCIPALE, AUTANT DE FOIS QUE VOUS LE VOULEZ ET POUVEZ)

- Exposer un ou des vases
- Restaurer votre céramique
- Financer la restauration (-2 crédits → +1 à la valeur d'un dé bleu de votre plateau)
- Financer le travail de terrain (-2 crédits → déplacez un dé sur une case adjacente libre)

### FIN DU TOUR :

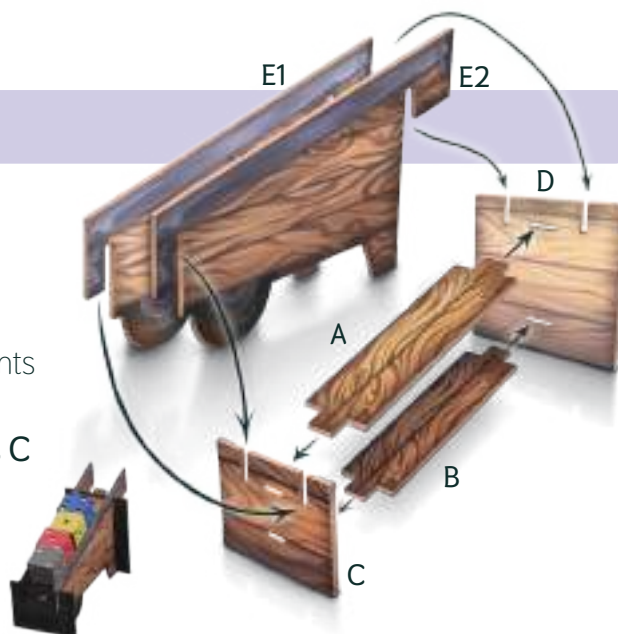
- Recyclage (s'il y a des dés sur votre ardoise)
- Passez la main au joueur suivant (si premier joueur, avancez le compte-tours)

LA PARTIE SE TERMINE À LA FIN DE LA 14E MANCHE.

## GUIDE D'ASSEMBLAGE DU CHARIOT

Après avoir détaché les éléments de la planche cartonnée :

1. Glissez l'élément **A** dans les fentes supérieures des éléments **C** et **D**.
2. Glissez l'élément **B** dans les fentes inférieures des éléments **C** et **D**.
3. Placez les parois **E1** et **E2** de part et d'autre des éléments **C** et **D**.
4. Vous devez obtenir le résultat ci-contre.



AUTEUR : Daniel de Lucca

ILLUSTRATIONS : Carmen Ferreira Martinez

CONCEPTION GRAPHIQUE ET MAQUETTE : Andreza Farias et Kaique Messias

DÉVELOPPEMENT : Diego Bianchini et Michael Alves

RELECTURE : Diego Bianchini et Michael Alves

RÈGLES DU JEU : Thiago Leite

RÉVISION : Renato J. Lopes · Gustavo Lopes

TRADUCTION FRANÇAISE : Antoine Prono (Transludis)

MAQUETTE FRANÇAISE : Morgane Clidi



Version française par  
SUPER MEEPLE  
193 rue du Faubourg Saint-Denis  
75010 PARIS  
www.supermeeple.com



Glyp Games LTDA  
CNPJ:53.273.552/0001-30

Rua Manoel Pires de  
Moraes, 18,  
Jardim Brasil,  
Embu-Guaçu/SP  
CEP: 06900-505 - Brazil

www.meeplebr.com