



Le roi est mort !

Ses dernières volontés ont été de reposer en paix dans la Crypte royale avec tous ses précieux biens. Alors qu'il avait promis l'héritage familial à tous ses enfants, vous vous sentez trompé et trahi. Vous convoquez vos plus loyaux serviteurs pour vous aider à faire irruption dans la Crypte et revendiquer votre héritage légitime. Malheureusement, ses autres enfants ont eu la même idée.

BUT DU JEU

A la fin de la partie, le joueur qui possède le trésor contenant le plus de Pièces d'or gagne.

MATÉRIEL

CARTES TRÉSOR (48)



(FACE VISIBLE)

La valeur en Pièces varie de 1 à 4. En fin de partie, la quantité de Pièces détermine le vainqueur.

Il y a 6 types de Trésors. Collecter des sets de cartes Trésor peut faire gagner des bonus de Collectionneurs.

DÉS SERVITEUR (12)



Collectez les Trésors en plaçant vos Serviteurs dessus. Une valeur élevée peut évincer vos adversaires mais peut aussi épuiser vos Serviteurs.

CARTES JOUEUR (4)



Gardez vos dés actifs sur votre carte pour que tous les joueurs puissent voir combien vous en possédez.

CARTES TORCHE (2)



En commençant par le Leader, chacun aura un tour pour revendiquer des cartes Trésor en plaçant ses dés Serviteur dessus.

Le joueur avec la carte Torche Éteinte joue en dernier. À son tour, il ne peut placer ses dés Serviteur que sur une seule carte Trésor.

CARTES COLLECTIONNEUR (6)



Chaque Collectionneur définit une récompense pour un des 6 types de Trésors. Collecter le nombre de cartes Trésor requis vous fait gagner un bonus de Pièces en fin de partie ou des actions spéciales durant le jeu. **Plusieurs joueurs peuvent recevoir la récompense d'un Collectionneur.**

Les Collectionneurs ont une face A et une face B avec des bonus différents pour varier les parties. Vous pouvez combiner librement les faces A et B.

(Pour les détails des Collectionneurs, voir à la fin des règles.)

MISE EN PLACE

Retirez les cartes Trésor selon les icônes de mise en place :

Nbre Joueurs	Cartes à retirer
1-2	III & IV (24)
3	IV (12)
4	Aucune

Mélangez le paquet et placez-le face cachée au centre de la table.

Placez les Collectionneurs en ligne, sur la face A ou B pour chaque carte (pour votre première partie, choisissez toutes les faces A).

Chaque joueur choisit une carte Joueur. Il prend les 3 dés Serviteur de la couleur correspondante et les place sur sa carte Joueur.

Choisissez le joueur qui débute avec la carte Leader. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, le joueur à sa droite prend la carte Torche Éteinte. Dans une partie à 2 joueurs, un joueur commence avec les 2 cartes Torche.

COMMENT JOUER

I. RÉVÉLER

Piochez les cartes Trésor selon le nombre de joueurs (voir tableau). Placez-les au centre de la table pour former la Crypte.

Joueurs	Face Visible	Face Cachée
1-2	2	1
3	3	1
4	4	2

Les premières cartes tirées sont placées face visible. La(les) dernière(s) est(sont) face cachée.



Exemple de Crypte pour 2 joueurs

II. REVENDIQUER

En commençant par le Leader puis dans le sens horaire, chaque joueur réalise une des 2 actions suivantes :

- **Revendiquer** des cartes Trésor
- **Récupérer** ses Serviteurs épuisés

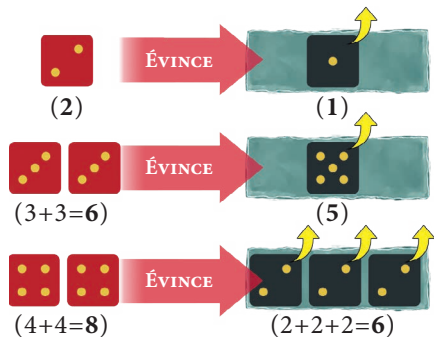
Revendiquer : placez autant de Serviteurs que vous désirez sur les cartes Trésor **en choisissant la valeur des dés** pour déterminer l'effort de chaque serviteur (plus la valeur est haute, plus le serviteur risque de s'épuiser). Vous pouvez placer **plusieurs dés sur une même carte s'ils ont la même valeur d'effort.**



Exemple de placement de dés Serviteur

Les joueurs suivants peuvent revendiquer des Trésors inoccupés ou évincer les Serviteurs adverses en

plaçant des dés dont la **valeur totale d'effort est plus élevée**. Quand cela arrive, retirez les Serviteurs évincés de la carte Trésor et rendez-les à leur propriétaire.



Le joueur avec la carte Torche Éteinte joue en dernier. **Il ne peut revendiquer qu'une seule carte Trésor**. Dans une partie à 2 joueurs, le Leader a aussi la carte Torche Éteinte et il joue par conséquent **un deuxième tour**.

Récupérer : récupérez tous vos dés Serviteur de la boîte pour les placer sur votre carte Joueur.

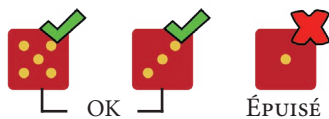
III. COLLECTER

Défaussez tous les trésors non revendiqués dans la boîte.

Lancez vos dés qui sont sur les cartes Trésor. Annoncez oralement au groupe le niveau d'effort du Serviteur avant chaque lancer. Chaque dé dont le résultat est **inférieur à son niveau d'effort est épuisé** et placé dans la boîte (*donc, les dés dont la valeur est 1 n'ont pas besoin d'être lancés*).



RÉSULTAT DU LANCER :



Dans cet exemple, la valeur du dé (1) est inférieure à son effort. Il est donc épuisé.

Quel que soit le résultat de vos dés, récupérez toujours les cartes Trésor revendiquées par vos serviteurs. Un trésor face cachée n'est révélé qu'au joueur qui le récupère.

Placez vos Trésors face cachée en colonnes devant vous, triés par type. Vous pouvez les regarder à tout moment.



Exemple des Trésors d'un joueur

Dès que vous possédez les Trésors remplissant les conditions d'un Collectionneur, vous gagnez sa récompense (*les Collectionneurs sont toujours accessibles à tous les joueurs et restent au centre de la table.*)

! Si tous vos Serviteurs ont été évincés des Trésors, récupérez vos Serviteurs épuisés dans la boîte et mettez-les sur votre carte Joueur.

IV. PASSER LES TORCHES

Passer les 2 cartes Torche à gauche et répétez les étapes I à IV.

FIN DE PARTIE

Quand la pioche Trésor est vide, terminez la manche et la partie prend fin. Le joueur avec le plus de Pièces gagne.

Le score final des joueurs est déterminé en additionnant :

- Les Pièces des cartes Trésor (*y compris les cartes retournées*)
- Les bonus des Collectionneurs
- 1 Pièce pour chaque Serviteur non épuisé

En cas d'égalité, les joueurs à égalité lancent leurs dés Serviteur non épuisés et additionnent les résultats. Le joueur avec le plus haut score gagne.

LES COLLECTIONNEURS



ICÔNE RETOURNER

Certains Collectionneurs offrent des actions comme récompense. Pour les utiliser, retournez les Trésors nécessaires de votre collection face visible. Vous pouvez profiter de cette récompense plusieurs fois si vous avez suffisamment de Trésors. **Un Trésor face visible rapporte toujours les Pièces en fin de partie.**

IDOLES

A. Pendant la phase Collecter, retournez une Idole face visible pour relancer un dé. Une Idole peut être utilisée au tour où elle a été collectée.

B. Le premier joueur qui collecte 2 Idoles les retourne face visible et gagne 5 Pièces en fin de partie. Si plusieurs joueurs le font durant le même tour, ils gagnent tous 5 Pièces. Tous les joueurs qui collectent 2 Idoles ou plus par la suite les laissent face cachée et gagnent 2 Pièces.

BIJOUX

A. En fin de partie, les joueurs avec 2 bijoux ou plus gagnent 2 fois la valeur la plus élevée parmi leurs bijoux.

B. En fin de partie, tous les joueurs gagnent 1 Pièce additionnelle pour chaque bijou dans leur collection.

MANUSCRITS

A. En fin de partie, les joueurs avec 2 Manuscrits ou plus gagnent 4 Pièces pour chacun de leurs manuscrits plutôt que la valeur inscrite sur la carte.

B. À tout moment, retournez un Manuscrit face visible pour voir secrètement la(les) carte(s) Trésor face cachée de la Crypte.

POTERIES

A. En fin de partie, les joueurs avec 2 Poteries gagnent 2 Pièces, avec 3 Poteries gagnent 4 Pièces et avec 4 Poteries ou plus gagnent 8 Pièces.

B. Avant la phase Revendiquer, retournez 2 Poteries face visible pour prendre une carte face cachée de la Crypte. S'il y a dispute pour savoir qui a retourné les 2 Poteries en premier, suivez l'ordre du tour.

RELIQUES

A. À tout moment, retournez 2 Reliques face visible pour récupérer un de vos dés Serviteur épuisés.

B. En fin de partie, les joueurs avec 4 Reliques ou plus gagnent 10 Pièces.

TAPISSERIES

A. En fin de partie, le(s) joueur(s) dont le set de Tapisseries a la plus grande valeur en Pièces gagne(nt) 5 Pièces supplémentaires.

B. En fin de partie, si un seul joueur possède 3 Tapisseries ou plus, il gagne 7 pièces. Si plusieurs joueurs possèdent 3 Tapisseries ou plus, ils gagnent chacun 4 Pièces.

AIDE-MÉMOIRE

I. RÉVÉLER : tirer les cartes Trésor.

Joueurs	Visibles	Cachée(s)
1-2	2	1
3	3	1
4	4	2

II. REVENDIQUER : placer ou récupérer ses Serviteurs. Le joueur avec la Torche Éteinte ne peut revendiquer qu'une seule carte Trésor.

III. COLLECTER : si le lancer est inférieur à votre effort, le dé est épuisé. Indépendamment du lancer, collectez vos cartes Trésor. Si tous vos Serviteurs ont été évincés des Trésors, récupérez vos Serviteurs épuisés.

IV. PASSER LES TORCHES : Passez les 2 cartes Torche à gauche.

AUTEUR

Andrew Nerger & Jeffrey Chin

ILLUSTRATIONS ET GRAPHISME

Jeffrey Chin

CONCEPTIONS DE LA TAPISSERIE

Alex Chin

© 2018 Road To Infamy Games. Tous droits réservés.

VERSION FRANÇAISE

Ôz Éditions (traduction : Jean Dorthe)

© 2018 Ôz Éditions. Tous droits réservés.

FILS UNIQUE

(1 JOUEUR)

Rassemblez autant de Trésors que vous pouvez avant que le Fantôme de votre père ne réclame ses biens.

Suivez les mêmes règles que pour une partie à 2 avec ces exceptions :

MISE EN PLACE

Choisissez une couleur de dés pour le Fantôme (Joueur automatisé).

Vous débutez avec les 2 cartes Torche.

I. RÉVÉLER

Placez les Trésors de la plus haute valeur en Pièce(s) à la plus petite. La carte face cachée équivaut à 2,5 Pièces. Si 2 cartes sont égales, la première carte tirée est placée à gauche.



Exemple de Crypte pour 1 Joueur

II. REVENDIQUER

Au tour du Fantôme, lancez ses 3 dés. Les dés de même valeur sont associés; additionnez leur valeur. Un groupe de dés est toujours placé avant un seul dé de même valeur (par exemple, 2 dés de valeur 3 sont placés avant un dé de valeur 6).

Le Fantôme revendique la carte Trésor la plus à gauche et place son dé ou groupe de dés dessus si elle est libre ou si la valeur de ses dés est supérieure à la valeur de vos dés déjà présents. S'il ne peut pas poser ses dés sur cette carte, il passe à la carte suivante.

Répétez cette opération pour chaque dé ou groupe de dés du Fantôme. Mettez de côté les dés qui ne peuvent pas être placés.

Quand le Fantôme a la carte Torche Éteinte et qu'il réalise son 2^{ème} tour, ne lancez que les dés que vous lui avez évincés des cartes Trésor. Placez ensuite uniquement le dé ou groupe de dés avec la plus grande valeur totale selon les mêmes règles.

LANCER DU FANTÔME :



Dans cet exemple, les 3 du Fantôme sont associés et évincent votre 5. Le 4 ne peut pas évincer votre 4, il évince donc votre 2.

III. COLLECTER

Ne lancez pas les dés du Fantôme pour l'épuisement. Le Fantôme joue toujours avec tous ses dés.

Toutes les cartes que vous n'avez pas collectées sont défaussées. Vous pouvez à tout moment regarder ou trier les cartes Trésor défaussées, mais si un Trésor était face cachée dans la Crypte, ne le révélez jamais.

IV. PASSER LES TORCHES

Passer les 2 cartes Torche comme dans une partie à 2 joueurs.

FIN DE PARTIE

Comparez votre score aux résultats ci-dessous.

< 30 Pièces - Le Fou

Le fantôme de votre Père vous gronde et exige que vous rendiez ses trésors.

30 Pièces - Le Petit

Vous quittez la crypte avec quelques bibelots et un sentiment de culpabilité.

40 Pièces - Le Nanti

Vous vous faites une petite fortune en vendant votre héritage familial.

50 Pièces - Le Magnifique

Orné du trésor de votre père, vous gagnez la réputation de monarque le plus extravagant de la terre.

LE LIVRE DE VARIANTES

Retrouvez d'autres variantes de jeu sur oz-editions.com

- "Jumeaux conspirateurs" (Co-op)
- "Choc des Familles" (6-8 joueurs)
- "Trésor Maudit"