Un jeu de Matt Leacock & Rob Daviau illustré par Cory Godbey

ZIGGURAT™

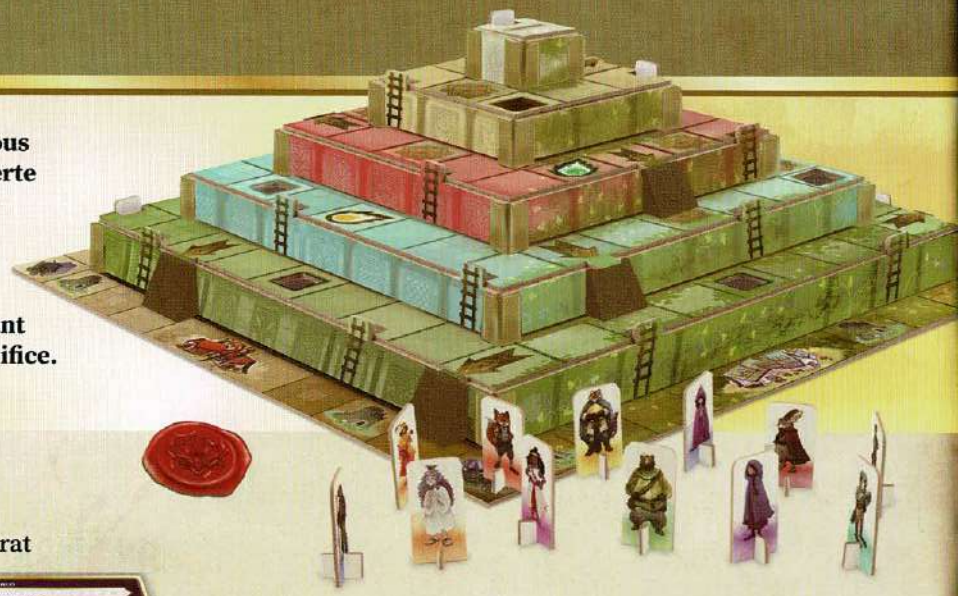
LIVRET DE RÈGLES



MindWare®

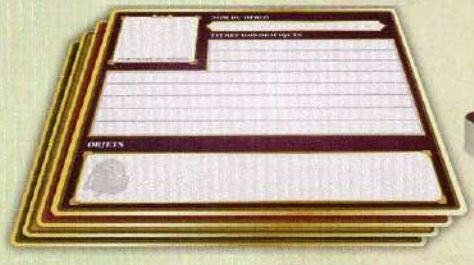
RÈGLES

Vous savez que la ziggurat devant laquelle vous vous tenez est abandonnée depuis des siècles. Recouverte par le lierre, elle est si ancienne qu'elle tombe en ruines. Ses couleurs autrefois vives sont maintenant délavées, ternies par les intempéries. Le village qui entoure la structure se meurt, délaissé par la plupart de ses habitants. Et pourtant quelque chose s'agite dans les profondeurs de l'édifice. Quelque chose s'éveille.



CONTENU DE DÉPART

- 1 plateau de jeu à 6 niveaux représentant la ziggurat
- 12 héros
- 4 fiches Héros
- 12 pions Esprit de feu
- 38 cartes de départ
- 1 pion Joueur actif
- 6 enveloppes Chapitre
- 1 livret de règles







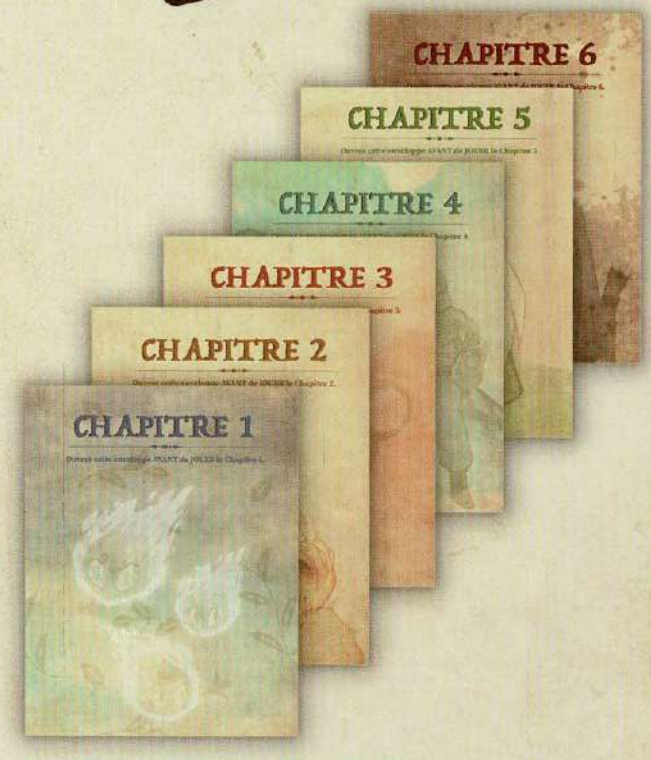
PRINCIPE DU JEU

Ziggurat est un jeu « legacy », c'est-à-dire que l'issue de chaque chapitre de la campagne impacte les suivants. Si vous n'avez jamais joué à un jeu de ce type, lisez attentivement ce qui suit, car ce jeu diffère de la plupart des jeux de société que vous connaissez.

L'histoire de Ziggurat se déroule sur 6 chapitres. Chaque fois que vous jouez, vous modifiez de manière permanente votre version du jeu. Vous ajouterez ainsi de nouveaux points de règles, du nouveau matériel, de nouvelles pièces au plateau, et bien plus encore... Vous découvrirez de nombreux éléments de jeu au fur et à mesure de vos parties. N'ouvrez rien d'autre que le matériel de départ tant que vous n'y êtes pas expressément invités.

Si vous gagnez un chapitre, vous pouvez passer au chapitre suivant. Si vous perdez, rejouez ce chapitre jusqu'à le gagner.

Ziggurat est un jeu coopératif. Vous devrez donc atteindre ensemble des objectifs communs à temps pour gagner la partie.



LES ENVELOPPES CHAPITRE

Ces enveloppes vous guident, au cours de votre campagne, de chapitre en chapitre. Elles contiennent de nouvelles règles, mais aussi de nouveaux éléments de jeu et cartes dont vous aurez besoin, ainsi que de nombreuses surprises. Ouvrez la grande enveloppe au début du chapitre correspondant. La petite enveloppe ne sera ouverte qu'une fois le chapitre gagné.

BUT DU JEU

Les objectifs à atteindre dépendent du chapitre et sont toujours différents. Lors de votre première partie, tous les héros doivent atteindre le sommet de la ziggurat vivants. Les objectifs des Chapitres 2 à 6 vous seront révélés au début de chaque chapitre.

LE PLATEAU



Le plateau de jeu comporte 6 niveaux : le village et les 5 niveaux de la ziggurat. Vous pouvez ignorer les bâtiments abandonnés du village pour le moment.

Des pentes et des échelles relient les différents niveaux. Les héros et les esprits de feu se déplacent d'un niveau à l'autre en grimpant aux échelles ou en glissant le long des pentes (ils ne peuvent ni descendre les échelles ni remonter les pentes). Si un esprit de feu tombe dans un gouffre, il est retiré du jeu. Si un héros tombe dans un gouffre, vous perdez tous la partie !

CASES VIDES

Au fil du jeu, de nouveaux points de règles peuvent faire référence à des « cases vides ».
- Une case est vide si elle ne comporte aucun héros, pion ou figurine.
- Le **pied** des échelles, le **sommet** des pentes, les cases Apparition et les gouffres **NE SONT PAS** des cases vides.
- Toute autre case est considérée comme vide.

TITRES HONORIFIQUES

Vous trouverez quatre titres honorifiques dans chaque chapitre. Il s'agit d'autocollants à placer sur la fiche du premier héros qui accomplit l'objectif correspondant, au moment où il l'atteint. Par exemple, le titre honorifique « Le Preste », qui apparaît dans le Chapitre 1, doit être accordé au « premier héros à atteindre le sommet ». Les titres honorifiques qui ne sont gagnés par aucun héros lors d'un chapitre pourront être gagnés lors des chapitres suivants. Gardez-les à portée de main. Ce n'est pas grave si certains héros n'obtiennent aucun titre honorifique au cours d'un chapitre, ou si certains en obtiennent plusieurs. Ils n'ont pas d'effet de jeu et n'apportent que de la gloire à votre personnage !



CARTES

1. **Actions de la carte**
   Il peut y avoir plusieurs actions à accomplir.

2. **Icône**
   Indique une règle spéciale OU un type d'objet.

3. **Numéro de chapitre**
   Chapitre au cours duquel cette carte apparaît pour la première fois.



Dans certains chapitres, vous découvrirez des objets. Placez-les ici pour les retrouver facilement.



AJOUTER DE NOUVEAUX AUTOCOLLANTS DE RÈGLES

Lorsque vous commencez un nouveau chapitre, vous devez généralement ajouter des autocollants de règles dans les sections Mise en place et/ou Déroulement d'une partie. Vous serez invités :

- soit à **APPLIQUER** la règle au moment d'ajouter l'autocollant, c'est-à-dire à en appliquer immédiatement l'effet ;
- soit à **LIRE** la règle, c'est-à-dire à en prendre connaissance de manière à pouvoir l'appliquer plus tard dans la partie, quand le moment sera venu.

Lettre de la règle →

NOUVELLE RÈGLE A
Les explications des nouvelles règles seront indiquées ainsi. Placez l'autocollant sur la case correspondante du livret de règles.
2

Chapitre au cours duquel cette règle entre en jeu (enveloppe dans laquelle se trouve l'autocollant). →

1. OUVREZ LA GRANDE ENVELOPPE DU CHAPITRE.

REMARQUE : Lors de votre toute première partie, lisez bien la totalité des règles du jeu avant d'ouvrir l'enveloppe du chapitre. Lisez le texte narratif d'introduction sur le grand feuillet et suivez les instructions. Dans la plupart des chapitres, vous devez prendre des autocollants de la page d'autocollants et les coller dans le livret de règles (ou autre part). Vous trouverez peut-être aussi d'autres surprises...

Ajoutez les autocollants de règles au livret de règles et lisez-les à haute voix. Ces règles doivent être appliquées à partir de ce chapitre.

2. N'OUVREZ PAS LA PETITE ENVELOPPE DU CHAPITRE, QUI SE TROUVE DANS LA GRANDE ENVELOPPE !

Vous ouvrirez cette enveloppe lorsque vous gagnerez la partie correspondant à ce chapitre.

3.

AUTOCOLLANT DE RÈGLE A
Cette règle sera introduite au Chapitre 2.

AUTOCOLLANT DE RÈGLE B
Cette règle sera introduite au Chapitre 6.

CONSTRUISEZ LA ZIGGURAT.

Assemblez la ziggurat en disposant les niveaux de manière à ce que les côtés recouverts de mousse et de lierre soient tous du même côté de la ziggurat.



4. CHOISISSEZ UN HÉROS.

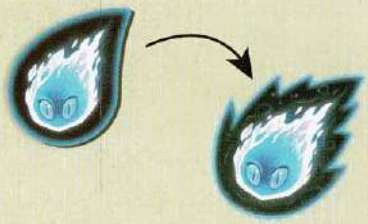
Choisissez chacun votre héros, puis placez-le sur la case Maison qui se trouve devant vous. La couleur de votre maison n'a pas d'importance. Remettez le reste des héros dans la boîte de jeu. Prenez chacun une fiche Héros pour votre héros.

Remarque : S'il s'agit d'une partie à 2 joueurs, placez vos héros sur deux côtés opposés du plateau.



5. GÉNÉREZ 4 ESPRITS DE FEU.

Placez un pion Esprit de feu de chaque couleur sur l'illustration correspondante du plateau. Il doit ensuite vous rester deux pions Esprit de feu de chaque couleur. Posez-les à côté du plateau de jeu : vous vous en servirez plus tard.



Cherchez sur le plateau les 4 icônes Génération d'esprits de feu.

6. DISTRIBUEZ 1 CARTE À CHAQUE JOUEUR.

Mélangez les cartes et distribuez-en une, face visible, à chaque joueur. Placez le reste des cartes face cachée à côté du plateau de jeu. Il s'agit de la pioche.

Remarque : S'il s'agit d'une partie à 2 joueurs, retirez d'abord les trois cartes comportant cette icône dans leur coin inférieur gauche.



7. **AUTOCOLLANT DE RÈGLE C**
Cette règle sera introduite au Chapitre 3.

8. **AUTOCOLLANT DE RÈGLE D**
Cette règle sera introduite au Chapitre 5.

9. **AUTOCOLLANT DE RÈGLE E**
Cette règle sera introduite au Chapitre 2.

10. **AUTOCOLLANT DE RÈGLE F**
Cette règle sera introduite au Chapitre 3.

11. **AUTOCOLLANT DE RÈGLE G**
Cette règle sera introduite au Chapitre 4.

12. **AUTOCOLLANT DE RÈGLE H**
Cette règle sera introduite au Chapitre 6.

13. **PRÉSENTEZ-VOUS.**
Chaque joueur donne le nom de son héros aux autres participants, ainsi que les titres honorifiques qu'il possède.

14. **DONNEZ LE PION JOUEUR ACTIF AU PREMIER JOUEUR.**
Chaque chapitre vous indique qui est le premier joueur. Il est le premier à jouer son tour.





DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les instructions contenues dans les enveloppes de chaque chapitre vous indiquent quel joueur commence la partie. Jouez ensuite l'un après l'autre, dans le sens horaire. Chaque tour de jeu est composé de 3 étapes.

1. **JOUER VOTRE CARTE.**
   Déplacez le ou les héros, puis le ou les esprits de feu indiqués sur votre carte.
2. **DÉFAUSSER VOTRE CARTE.**
   Placez votre carte dans la défausse.
3. **PIOCHER UNE NOUVELLE CARTE.**
   Prenez la carte du sommet de la pioche. Placez-la face visible devant vous, afin que tous les joueurs puissent la voir et planifier leur tour ! Après avoir pioché une carte, passez le pion Joueur actif au joueur à votre gauche. C'est à lui de jouer.

REMARQUE : Si un joueur n'a pas de carte à jouer lorsque c'est son tour, vous perdez tous la partie !



JOUER VOTRE CARTE

Si votre carte vous indique de déplacer VOTRE héros, choisissez une direction et déplacez-le d'autant de cases qu'indiqué sur la carte. Vous devez vous déplacer d'exactement ce nombre de cases. Si une carte vous indique de déplacer TOUS les héros, le joueur actif décide dans quel ordre les déplacer. Si vous déplacez un héros qui n'est pas le vôtre lors de votre tour, laissez le joueur qui contrôle ce héros choisir où va son héros. Et si vous ne pouvez pas voir l'autre côté de la ziggurat, pensez à demander de l'aide !

Au cours de votre déplacement, ignorez les échelles, pentes, gouffres, autres héros, ou tout autre élément que vous traversez (ils ne vous affectent pas si vous ne vous arrêtez pas dessus). En revanche, **N'IGNOREZ PAS** les esprits de feu.

Après avoir déplacé le ou les héros, déplacez ou générez des esprits de feu, comme indiqué sur la carte. Tout comme les héros, les esprits de feu se déplacent du nombre exact de cases indiqué sur la carte.

Lorsque vous devez générer un esprit de feu, placez un nouvel esprit de feu sur la case de sa couleur.

SI VOUS ÊTES AU SOMMET :

AIDEZ LES AUTRES ! Si votre héros se trouve au sommet de la ziggurat, à votre tour, vous pouvez aider les autres héros. Continuez à piocher et à jouer des cartes. Lorsque vous jouez une carte qui vous indique de déplacer **VOTRE** héros, déplacez le héros d'un autre joueur à la place (en lui demandant la permission d'abord).

OBJETS :

Dans les futurs chapitres, vous découvrirez des objets que vous pourrez ramasser si vous tombez sur leur case. Vous pourrez utiliser ces objets avant qu'un héros ou un esprit de feu soit déplacé, même en dehors de votre tour !

AUTOCOLLANT DE RÈGLE I
Cette règle sera introduite au Chapitre 4.



LES ESPRITS DE FEU BRÛLENT !



Lors d'un déplacement, **si un héros traverse ou s'arrête sur un esprit de feu (ou si un esprit de feu traverse ou s'arrête sur un héros)**, l'esprit de feu brûle le héros, et **vous perdez tous la partie !** Le héros prend un autocollant Brûlure et le place sur le portrait de son héros.

Les **autocollants Brûlure** indiquent qu'un héros a eu un peu chaud... Ces autocollants n'ont pas d'effet de jeu, mais ils permettent de se souvenir que certains héros ont été carbonisés par un esprit de feu.

AUTOCOLLANT DE RÈGLE J
Cette règle sera introduite au Chapitre 3.

AUTOCOLLANT DE RÈGLE L
Cette règle sera introduite au Chapitre 6.

AUTOCOLLANT DE RÈGLE K
Cette règle sera introduite au Chapitre 5.



EXEMPLE :

Votre héros (violet) doit se déplacer de 3 cases. Vous vous déplacez vers la droite, parce qu'il y a des esprits de feu dans l'autre sens et que vous ne pouvez pas les traverser. Vous vous déplacez de 3 cases, en ignorant le gouffre et l'échelle que vous croisez en chemin.

Après avoir déplacé votre héros, vous déplacez tous les esprits de feu roses de 3 cases dans la direction de votre choix. Vous pouvez déplacer celui représenté ci-contre vers la droite (et le faire tomber dans le gouffre) ou vers la gauche jusqu'au coin en ignorant la pente qui se trouve sur le chemin.



CARACTÉRISTIQUES



Lorsqu'un héros ou un esprit de feu termine son déplacement ou est généré sur une case contenant une caractéristique, utilisez le tableau suivant pour en résoudre l'effet. Dans certains chapitres, un héros ou un esprit de feu peut se trouver sur une case possédant plusieurs caractéristiques : consultez alors le tableau de haut en bas, et résolvez le premier effet applicable.

Si un héros venait à être bloqué dans une boucle infinie (cas rare, mais possible), déplacez-le sur sa case Maison (il est très fatigué de courir partout et doit se reposer).

Après avoir été déplacé, si un **HÉROS** se trouve sur...	Après avoir été déplacé ou généré, si un **ESPRIT DE FEU** se trouve sur...
UN GOUFFRE : VOUS PERDEZ TOUS LA PARTIE ! Si un héros tombe dans un gouffre, tous les joueurs perdent la partie. (Conseil : déplacez-vous dans l'autre sens.) 	**UN GOUFFRE : IL TOMBE DEDANS !** **AUTOCOLLANT DE RÈGLE M** Cette règle sera introduite au Chapitre 5. L'esprit de feu tombe dans le gouffre : il reste dans la ziggurat et ne reviendra pas en jeu au cours de cette partie. 
UNE PENTE : IL GLISSE ! Déplacez immédiatement le héros sur la case au pied de la pente. 	**UNE PENTE : IL GLISSE !** Déplacez immédiatement l'esprit de feu sur la case au pied de la pente. 
AUTOCOLLANT DE RÈGLE N Cette règle sera introduite au Chapitre 2.	
AUTOCOLLANT DE RÈGLE O Cette règle sera introduite au Chapitre 4.	
AUTOCOLLANT DE RÈGLE P Cette règle sera introduite au Chapitre 4.	

Après avoir été déplacé, si un **HÉROS** se trouve sur...

UNE ÉCHELLE : IL GRIMPE !

Déplacez immédiatement le héros sur la case au sommet de l'échelle. Les héros ne descendent jamais les échelles.



UN HÉROS : IL LE POUSSE !

Deux héros ne peuvent pas partager une case. Déplacez le héros qui se trouvait dans cette case sur une case adjacente, du côté de votre choix (vous décidez). Puis appliquez l'effet de la nouvelle case à ce héros.



LE SOMMET : IL AIDE LES AUTRES !

Si un héros atteint le sommet, il pourra aider les autres héros lors de ses tours suivants (voir page 6 « Si vous êtes au sommet »).

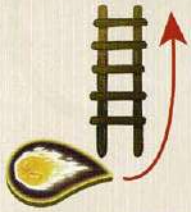


AUTOCOLLANT DE RÈGLE Q
Cette règle sera introduite au Chapitre 2.

Après avoir été déplacé ou généré, si un **ESPRIT DE FEU** se trouve sur...

UNE ÉCHELLE : IL GRIMPE !

Déplacez immédiatement l'esprit de feu sur la case au sommet de l'échelle. Les esprits de feu ne descendent jamais les échelles.



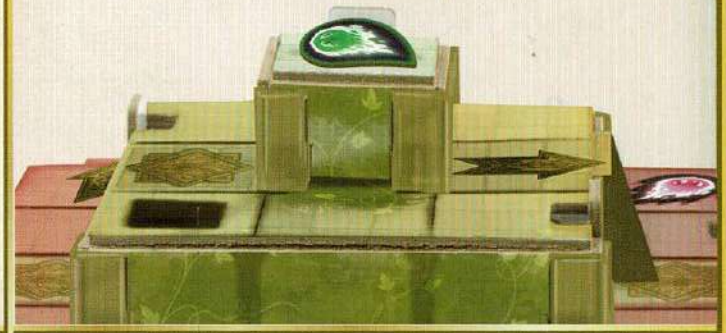
UN ESPRIT DE FEU : IL GRIMPE DESSUS !

Plusieurs esprits de feu peuvent se trouver sur la même case. Empilez-les les uns sur les autres. Il n'y a pas de limite au nombre d'esprits de feu pouvant se trouver sur une même case.



LE SOMMET : VOUS PERDEZ TOUS LA PARTIE !

Si un esprit de feu atteint le sommet de la Ziggurat, il ne vous permet plus de l'atteindre, car il vous bloque. Vous perdez donc tous la partie !



AUTOCOLLANT DE RÈGLE R
Cette règle sera introduite au Chapitre 6.





FIN D'UN CHAPITRE

Les conditions de victoire sont différentes d'un chapitre à l'autre. Elles sont indiquées sur les grands feuillets de chaque chapitre. (Au Chapitre 1, par exemple, vous gagnez la partie si tous les héros atteignent le sommet de la ziggurat !)

À la fin de la partie :

1. **OUVREZ LA ZIGGURAT** et retirez ses niveaux.
2.

AUTOCOLLANT DE RÈGLE S
Cette règle sera introduite au Chapitre 2.

3. **RETIREZ** tous les éléments de jeu et pions se trouvant à l'intérieur de la Ziggurat (comme les esprits de feu tombés dans les gouffres).
4. **DÉFAUSSEZ** toutes vos cartes et remettez-les dans la boîte de jeu.
5. **SI VOUS AVEZ GAGNÉ :**

   Ouvrez la petite enveloppe du chapitre, qui se trouve dans la grande enveloppe du chapitre que vous venez de gagner. Elle contient la conclusion du chapitre, ainsi que d'éventuels nouveaux éléments de jeu et instructions.
6. **SI VOUS AVEZ PERDU :**

   Ne vous inquiétez pas, vous pouvez retenter votre chance !

   Pour lancer votre prochaine partie, pensez à suivre toutes les règles de Mise en place (pages 4 et 5). Si vous avez perdu, vous pouvez ignorer l'étape 1 (étant donné que vous tentez rejouez le même chapitre).

SI VOUS PERDEZ LE MÊME CHAPITRE DEUX FOIS :

Ouvrez l'enveloppe Manuscrit caché et suivez les indications qui s'y trouvent.



REJOUER L'HISTOIRE

Après avoir gagné les 6 chapitres, vous pouvez rejouer le chapitre de votre choix, en relisant l'enveloppe de ce chapitre. Mettez la partie en place comme d'habitude, en n'utilisant que les cartes et éléments de jeu comportant le numéro de ce chapitre et des précédents (par exemple, si vous souhaitez rejouer le Chapitre 3, utilisez les cartes des Chapitres 1 à 3). Ignorez les instructions vous indiquant de placer des autocollants quelque part.

CRÉDITS

AUTEURS : Matt Leacock et Rob Daviau

ILLUSTRATEUR : Cory Godbey

DÉVELOPPEMENT : Melissa Mohn

CONCEPTION : Amanda Kraenzle Jenson

TESTEURS :
Jeff Anderson, Elizabeth, Ian et Elliot Bagley, la famille Crigger-Brown, Lindsay Daviau, Rich Fulcher, Ben et Sarah Harding, Sean Humby, Anna et Donna Leacock, Jason, Drake et Griffin Mohn, David Nolin, Laura Roberto, Jenn Skahen, Ben et Sarah Trudeau, la famille Waldron, T, E et H White, Michelle Zentis

ADAPTATION FRANÇAISE : EDGE STUDIO

TRADUCTION : Thaïs Aulnette

RELECTURE : Eric «JezekieL» Berthebaud

SUPERVISION : Pauline Marcel

MISE EN PAGE : Sonia Gallardo Márquez



MUR D'HONNEUR

Ce tableau vous permet de noter l'issue de vos parties et de suivre votre progression ! Si vous jouez plusieurs campagnes, vous pouvez photocopier cette page.

DATE	CHAPITRE	HÉROS	VICTOIRE OU DÉFAITE ?

Combien de parties vous a-t-il fallu pour remporter la campagne ?

6	Maître	Votre persévérance et votre ingéniosité ont manifestement porté leurs fruits.
7 ou 8	Expert	Malgré un revers ou deux, vous avez fait preuve d'un véritable courage.
9 à 11	Novice	Les aventures les plus mémorables comportent des échecs autant que des réussites.
12 ou +	Apprenti	Rome ne s'est pas faite en un jour ! Poursuivez vos efforts !

Notre amour pour cette planète est au cœur du procédé de fabrication de nos jeux.

Ils sont imprimés avec des encres de soja. Ces encres sont constituées de graines de soja, une ressource durable. Nous optons autant que possible pour les matériaux en papier plutôt qu'en plastique. Ainsi, l'insert de cette boîte est en pâte à papier. Tous les éléments de ce jeu sont recyclables.

© 2024 MindWare®
2140 West County Road C
Roseville, MN 55113

Fabriqué en Chine

Distribué par/Distributed by
Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, Local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada

Importé et distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex – France – asmodee.com

MindWare
brainy toys for kids of all ages
www.mindware.com

CE

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + LIVRET + FEUILLET

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr