

LES RUINES PERDUES DE NARAK

SENTIERS SINUEUX



MÍN & ELWEN

Voilà trois jours que nous errons dans cette jungle, à la recherche des ruines que nous avons aperçues depuis l'avion. Les sentiers sont de plus en plus sinueux et mes compagnons redoutent sérieusement que nous ne fassions que tourner en rond. Pourtant, nous avons réussi à prendre un peu de hauteur, et j'ai confiance en ma vieille boussole. Mon intuition me dit que nous trouverons certainement le premier temple avant la fin de la journée...



Utiliser cette extension

Sentiers sinueux vous permet d'explorer des régions inconnues de Narak grâce à un nouveau plateau principal recto verso. Pour jouer avec cette extension, laissez le plateau principal du jeu de base dans la boîte et utilisez le nouveau à la place. Assurez-vous que le temple que vous souhaitez explorer est bien visible sur le plateau. Procédez normalement à la mise en place en suivant les instructions spécifiques au temple choisi.

Les deux faces du nouveau plateau principal proposent des pistes Recherche difficiles. Celles-ci ont été pensées pour être utilisées avec les chefs d'expédition des extensions *Chefs d'expédition* et *La Mission disparue*. Vous pouvez bien sûr jouer sans ces boîtes, mais votre partie n'en sera que plus ardue !

Ce plateau n'a en revanche pas été conçu pour être utilisé en même temps que les pistes Recherche supplémentaires des extensions *Chefs d'expédition* ou *La Mission disparue*. Libre à vous d'expérimenter, mais ce sera alors à vos risques et périls !

Il est possible que le score final des nouveaux temples soit différent du total auquel vous êtes habitué avec les autres temples. Par exemple, explorer le Temple de l'araignée accordera généralement moins de points que d'explorer le Temple de l'oiseau, alors qu'explorer le Temple de la chouette offrira plus d'opportunités d'en gagner.

Matériel



1 plateau recto verso (Temple de l'araignée ou Temple de la chouette)



4 jetons Lanterne



28 jetons Tablette noire



24 tuiles Temple de la chouette



7 tuiles Action du rival pour les variantes solo



5 tuiles Objectif du rival



2 tuiles Site de niveau 1



2 tuiles Site de niveau 2



4 tuiles Gardien



8 tuiles Assistant



6 tuiles Bonus de recherche



10 tuiles Idole



4 séparateurs de cartes

Temple de l'araignée

Cet endroit est si différent du reste de l'île ! Il paraît avoir tellement plus à nous offrir : il nous invite subtilement à plonger dans ses secrets... Pourtant, plus nous avançons, plus nous sommes mal à l'aise. La nuit, les yeux brillants de l'araignée semblent nous observer...

Mise en place

Ce temple utilise des **tablettes noires**. Lors de la mise en place, déposez 1  **par joueur** sur chaque emplacement Tablette noire du plateau, en dessous des sites  : il s'agit de la **réserve de tablettes noires**. Les  inutilisées sont rangées dans la boîte.



Tablettes noires

Les tablettes noires servent à **activer les autels** de la piste Recherche du Temple de l'araignée, vous offrant ainsi une nouvelle façon d'utiliser les artefacts.

Il y a un **nombre limité** de  disponibles pour la partie. Lorsque vous gagnez une , prenez-la de l'emplacement le plus à gauche parmi ceux contenant une . Si la réserve de tablettes noires est épuisée, prenez une tablette standard à la place.

Les  peuvent aussi être utilisées en lieu et place des tablettes standards. Lorsque vous utilisez une  à la place d'une tablette standard – que ce soit pour payer un coût ou pour  –, remplacez-la dans la réserve de tablettes noires. Remplissez toujours la réserve de tablettes noires de la droite vers la gauche. Chaque emplacement peut accueillir au maximum autant de tablettes qu'il y a de joueurs, comme lors de la mise en place.

Activer un autel

Cinq cases de la piste Recherche sont réservées aux artefacts. Ce sont des **autels**. Ils permettent une nouvelle action principale : activer un autel.

Pour ce faire, vous devez posséder au moins une  et avoir l'un de vos jetons Recherche ( et ) situé plus haut que l'autel de votre choix. Le jeton Recherche n'a pas besoin d'être directement au-dessus de l'autel : toute case des rangées supérieures est valide.

Au début de la partie, les autels sont vides. Lorsque vous activez un autel, vous devez placer l'une de vos  sous cet autel, sur l'emplacement correspondant à votre couleur.

- Si vous activez un autel vide, prenez un artefact de la rangée de cartes et placez-le face visible sur cet autel. Vous pouvez, si vous le souhaitez, résoudre immédiatement son effet. L'artefact restera sur cet autel jusqu'à la fin de la partie et pourra également être utilisé par les autres joueurs qui activeront cet autel.
- Si vous activez un autel possédant déjà un artefact, vous pouvez, si vous le souhaitez, résoudre l'effet de cet artefact.



Remarque : Lorsqu'il active un autel vide, le Professeur peut choisir l'un des artefacts de ses archives plutôt que de la rangée de cartes.

Chaque joueur ne peut placer au maximum que **trois**  sous chaque autel (à empiler sur la case de sa couleur).

Exemple : Jaune souhaite invoquer l'Or du serpent, un artefact actuellement disponible dans la rangée de cartes. Il peut le placer sur le deuxième ou le troisième autel (sa loupe est située plus haut que les deux). Il choisit le troisième et place une  sous ce dernier. Il prend ensuite l'artefact Or du serpent, le place sur l'autel, et en résout l'effet.

Bleu ne peut activer que l'autel le plus bas, car ni sa loupe ni son calepin ne sont situés plus haut que les autres autels. En revanche, c'est la dernière fois qu'il peut le faire, car il aura ensuite atteint la limite des trois  placées sous cet autel.

Les joueurs ont deux façons de gagner des tablettes noires :

Sur les sites : Quatre sites du plateau principal disposent d'un effet supplémentaire, appelé effet obscur, vous permettant de gagner une . Si l'un de vos archéologues a excavé, découvert ou été transféré vers l'un de ces sites, vous pouvez résoudre l'effet obscur de ce site. Lorsque vous découvrez un nouveau site, le gardien est révélé après que l'effet obscur a été résolu.

Important ! Les effets vous permettant d'activer un site, comme celui de la carte *Jumelles* ou , ne vous permettent pas de déclencher l'effet obscur de ces sites. En revanche, les cartes vous permettant de déplacer ou de transférer un archéologue, comme *Boussole indécise* ou *Bâton d'éclaireur*, l'autorisent.

Sur la piste Recherche : Des peuvent être octroyées comme bonus pour avoir atteint certaines cases.

Décompte des tablettes noires – Le prix de l'ambition

Nos incantations ont fonctionné ! Songez à tout le savoir qui est désormais à notre portée !

Pourtant, les glyphes semblent parler d'une sombre menace... Ils nous recommandent de ne pas toucher aux autels. Est-ce la raison pour laquelle cet endroit a été interdit ?

Les utilisées par les joueurs pour activer les autels restent sur la piste Recherche jusqu'à la fin de la partie. Elles peuvent faire perdre des points aux joueurs au moment du décompte :

- Restitution des tablettes inutilisées.** À la fin de la partie, chaque joueur remet ses inutilisées dans la réserve de tablettes noires. Rappelez-vous que chaque emplacement peut contenir au maximum autant de tablettes qu'il y a de joueurs, et que les tablettes doivent être remises dans la réserve de droite à gauche.
- Décompte des points négatifs.** L'emplacement **vide** le plus à droite de la réserve de tablettes noires indique le nombre de points perdus pour chaque utilisée. Par exemple, si l'emplacement indique , les joueurs perdent 3 points pour chacune de leurs placées sous un autel.
- Décompte des autels.** Enfin, évaluez chaque autel sur lequel un artéfact a été placé : déterminez le joueur ayant le plus de sous chaque autel. Ce joueur gagne le nombre de points indiqués au-dessus de l'autel. En cas d'égalité, les joueurs concernés gagnent tous ces points.

Astuce : Bien qu'activer des autels puisse vous faire perdre quelques points, cela peut également vous apporter des avantages considérables au cours de la partie. Pour contrebalancer ces pertes, faites en sorte d'avoir le plus de sous chaque autel que vous aurez activé.

Exemple de décompte :



Tout d'abord, toutes les non utilisées sont replacées dans la réserve. Jaune en avait 3. En les restituant, il a changé le nombre de points perdus pour chaque tablette placée sous un autel de -4 à -3, et ce pour tous les joueurs.

Puis, les joueurs décomptent ces points perdus. Bleu perd 15 points pour ses 5 tablettes, et Jaune en perd 12 pour ses 4 tablettes.

Enfin, ils déterminent, pour chaque autel, qui a placé le plus de tablettes. Bleu gagne 2 points pour le premier autel, et Jaune 3 points pour le quatrième autel. Les deux joueurs sont à égalité pour le troisième autel : ils gagnent donc tous les deux 3 points. En revanche, aucun joueur ne gagne de points pour les deuxième et cinquième autels, car ceux-ci n'ont pas été activés.

Temple de la chouette

Gravée dans la roche, chaque recoin de cet endroit semble raconter une histoire : celle d'un prophète, d'un homme qui, portant un masque de chouette, apprivoisa les gardiens...

Mise en place



Chaque joueur prend 1 **jeton Lanterne**. Laissez-le sur votre plateau individuel pour l'instant.

Ce temple utilise un **ensemble de tuiles Temple** spécifiques. Laissez les tuiles Temple standards dans la boîte.

- **Sommet du temple** : Placez les tuiles Temple de la chouette et les idoles face cachée au-dessus du temple en suivant les indications du plateau (par exemple, à trois joueurs, formez sur la ligne du bas deux piles de deux tuiles « 1 point », à placer de part et d'autre des idoles).
- **Murs du temple** : Placez 1 tuile Temple de la chouette ou 1 tuile Bonus de recherche sur chaque case correspondante de la piste Recherche. Certaines cases n'accueillent de tuile que lors des parties à trois ou quatre joueurs.
- **Passages secrets** : Assurez-vous d'ajouter également des tuiles Temple de la chouette et des idoles sur les passages secrets de la piste Recherche (voir ci-dessous) !



Si vous jouez avec les idoles de l'extension *La Mission disparue*, retirez celles possédant les effets et : elles ne seront pas utilisées lorsque vous explorerez le Temple de la chouette.

Remarque : Sur ce plateau, tous les sites de niveau de la deuxième rangée commencent avec 1 idole face visible et 1 idole face cachée. Ces sites coûtent également 2 supplémentaires pour être découverts (en plus des 3 habituelles).



Passages secrets

La piste Recherche du Temple de la chouette dispose de six passages secrets, que vous pouvez explorer avec votre loupe.

- 1 Vous pouvez emprunter un passage secret ouvert connecté à la case sur laquelle se trouve votre loupe en réalisant une action Rechercher et en payant le coût indiqué.
- 2 Placez votre loupe sur la case correspondante et gagnez la tuile ou l'idole située sous le passage secret. Le passage est à présent **bloqué** pour tous les autres joueurs. Chaque passage ne peut être exploré qu'une seule fois !
- 3 Enfin, placez votre lanterne sur la case de départ de la piste Recherche.

Si vous empruntez un passage secret, vous ne pouvez plus déplacer votre loupe pour le reste de la partie :

- Pour vos prochaines actions Rechercher, vous devrez déplacer soit votre lanterne, soit votre calepin.



Remarque : Les effets des actions varient selon que vous déplacez votre loupe, votre calepin ou votre lanterne (l'effet correspond à la forme de l'objet utilisé).

- Vous pouvez déplacer votre calepin **jusqu'au niveau** de votre loupe ou de votre lanterne, selon le jeton le plus haut.



Remarque : Le Journaliste peut toujours déplacer son calepin une rangée plus haut que sa loupe, et ce même si elle se trouve dans un passage secret. Il peut aussi, de la même manière, déplacer son calepin une rangée plus haut que sa lanterne.

- Puisque la reste dans le passage secret emprunté, chaque joueur ne peut explorer qu'un seul passage secret par partie. Les jetons et ne permettent jamais d'explorer un passage secret.





I

II

III

IV

V

Obtenir des tuiles Temple

Vous trouverez des tuiles Temple tout le long de la piste Recherche du Temple de la chouette. Si l'un de vos jetons Recherche atteint la **même case** qu'une tuile Temple, vous pouvez utiliser une action Rechercher et payer le coût indiqué pour acheter cette tuile.

De plus, une fois que vous atteignez une rangée marquée de l'un des symboles Pyramide ci-dessous, vous pouvez utiliser votre action Rechercher pour acheter des tuiles situées au **sommet du temple** :



Si vous atteignez la rangée 5, vous pouvez acheter une idole ou une tuile Temple « 1 point », en payant le coût habituel.



Si vous atteignez la rangée 7, vous pouvez acheter une idole, une tuile Temple « 1 point » ou une tuile Temple « 5 points », en payant le coût habituel.



Si vous atteignez la rangée 9, vous pouvez acheter une idole ou la tuile Temple de votre choix (1, 5 ou 10 points), en payant le coût habituel.



La carte Carnet vous permet uniquement d'avancer votre jeton Calepin : vous devrez payer pour obtenir une tuile Temple.



Pouvoir des tuiles Temple de la chouette



Les tuiles Temple de la chouette disposent d'un pouvoir spécial : lorsque vous possédez 2 tuiles Temple de la chouette, quelles qu'elles soient, vous pouvez les combiner pour créer un nouvel emplacement Idole.

À partir de maintenant, quand vous le voudrez, vous pourrez effectuer une action gratuite Déplacer une idole (et donc déclencher l'un des cinq effets d'emplacement Idole standard). Vous **ne pouvez pas** déclencher l'un des effets d'emplacement Idole bleu spécifiques à votre chef d'expédition. Vous ne perdez pas de points en plaçant une idole sur l'un de ces emplacements.

Décompte

À la fin de la partie, décomptez vos points normalement. Votre calepin, votre lanterne et votre loupe (même si elle est dans un passage secret) vous rapportent des points selon leur position et leur forme.

En cas d'égalité, c'est le joueur ayant gagné le plus de points avec ses actions Rechercher et ses tuiles Temple qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.



Variantes solo

Temple de l'araignée

Mise en place

Après avoir formé, comme dans la variante solo standard, la pile de 10 tuiles Action de votre rival, mélangez-y la tuile Action du Temple de l'araignée (voir ci-dessous), formant ainsi une pile de 11 tuiles. Procédez normalement au reste de la mise en place solo. Mettez ensuite en place le plateau et la réserve de tablettes noires comme pour une partie à deux joueurs.

Tuile Action du Temple de l'araignée



Lorsque cette tuile est révélée, l'action de votre rival va dépendre de la manche en cours. Il effectue l'une de ces actions, ou les deux, selon ce qui est indiqué :

- **Activer un autel** : Le rival place une de la réserve sous l'autel le plus haut possédant déjà un artéfact, quelle que soit la position de sa loupe.
- **Placer un artéfact et activer l'autel** : Le rival choisit un artéfact de la rangée de cartes, le place sur l'autel vide le plus bas, et place une de la réserve dessous. Utilisez la flèche décisionnelle pour déterminer si c'est l'artéfact le plus à gauche ou le plus à droite de la rangée de cartes qui sera placé. Si la loupe du rival n'a pas dépassé l'autel le plus bas, rien ne se passe.

Dans le rare cas où la réserve de tablettes noires serait épuisée, le rival n'effectue aucune de ces actions.

Décompte

Contrairement à vous, le rival ne perd pas de points pour les qu'il a placées, mais il en gagne bien s'il a placé une majorité de sous un autel. Tous les autres points du rival sont décomptés normalement.

Temple de la chouette

Mise en place

Après avoir formé, comme dans la variante solo standard, la pile de 10 tuiles Action de votre rival, mélangez-y la tuile Action du Temple de la chouette (voir ci-dessous), formant ainsi une pile de 11 tuiles. Procédez normalement au reste de la mise en place solo. Mettez ensuite en place le plateau comme pour une partie à deux joueurs.

Passages secrets

- À chaque fois que le rival doit avancer sa loupe, vérifiez s'il se trouve sur une case reliée à un passage secret inutilisé. Si tel est le cas et que la flèche décisionnelle pointe vers ce passage secret, il l'emprunte. Le rival gagne alors également les éventuelles tuiles Idole ou Temple situées sous le passage secret.
- Lorsque le rival emprunte un passage secret, placez sa lanterne sur l'une des cases de départ de la piste Recherche. À partir de maintenant, lorsque le rival doit avancer sa loupe, il avance sa lanterne à la place.

Tuile Action du Temple de la chouette



Lorsque cette tuile est révélée, votre rival prend la tuile Temple la plus basse de la piste Recherche. S'il y a plusieurs tuiles Temple au même niveau, il utilise la flèche décisionnelle pour en choisir une.

- Si c'est une tuile « 1 point », le rival la prend et avance une fois sa loupe.
- Si c'est une tuile « 5 points », le rival la prend.
- Si c'est une tuile « 10 points », le rival pose une boussole dessus et avance deux fois sa loupe. En revanche, si le rival avait déjà posé une boussole sur cette tuile, il la prend. Si le joueur gagne une tuile « 10 points » sur laquelle se trouve une boussole avant que le rival ne puisse le faire, il défaisse cette boussole (celle-ci ne sert qu'à marquer la tuile pour le rival).

Le rival peut toujours prendre la tuile Temple la plus basse, quelle que soit la position de ses jetons Recherche.

Mini-extension solo

Notre joie d'avoir découvert des pétroglyphes s'est vite évanouie lorsque nous avons remarqué les traces de pas de l'autre expédition... Nous arrivons trop souvent après eux. Cela a assez duré ! S'ils envisagent de quitter leur campement au lever du soleil, nous, nous partirons avant les premières lueurs du jour !

Objectifs du rival

Cette mini-extension fournit à l'expédition rivale de nouvelles motivations. Chaque fois que votre rival accomplit un objectif, il marque des points supplémentaires. Vous pouvez contrecarrer ses plans en accomplissant ses objectifs en premier.

Nouveau matériel



Cette mini-extension utilise 5 nouvelles tuiles appelées **objectifs du rival**.

Mise en place

Procédez à la mise en place comme vous le feriez pour une partie solo de Narak. Conservez les  et  restantes à portée de main – elles représentent les récompenses que votre rival peut gagner en accomplissant ses objectifs. (Lorsque vous jouez avec le Temple de la chouette, utilisez également les tuiles Temple du jeu de base comme récompenses.)

Regroupez les 5 tuiles Objectif du rival en une pile, face cachée.

Déroulement d'une manche

Votre rival est le premier à jouer à chaque manche, comme lors de toute partie solo.

À chaque manche, avant votre premier tour, mélangez les objectifs face cachée. Révélez-en 3 au hasard et placez-les, face visible, sur la table. Ce sont les actions que votre rival veut accomplir avant vous.

Lorsque vous jouerez votre premier tour, l'expédition rivale aura déjà effectué une action : il est donc possible qu'elle ait déjà accompli l'un de ces objectifs. Cela ne lui fait pas gagner de points. Remplacez cet objectif par l'un des deux restants dans la pile, pioché aléatoirement.

Si vous accomplissez en premier l'un des objectifs, retournez-le face cachée : il ne fera pas gagner de points à votre rival lors de cette manche.

Si votre rival est le premier à accomplir l'un des objectifs, retournez-le face cachée et donnez une tuile « 2 points » à votre rival : il ajoutera ces points à son total à la fin de la partie.

Ainsi, à chaque manche, votre rival peut gagner 0, 2, 4 ou 6 points grâce aux objectifs. Accomplir ces objectifs en premier ne vous fera pas gagner de points, mais vous permettra d'empêcher votre rival d'augmenter son score.

Pénurie des tuiles : Si la réserve de  est épuisée, le rival en échange trois contre une .

Ajuster la difficulté

Avoir 3 objectifs par manche permet de varier sensiblement la partie et augmente la difficulté de la variante solo habituelle. Si vous souhaitez un niveau de difficulté plus accessible, vous pouvez n'utiliser que 2 objectifs par manche. Si, au contraire, un défi encore plus coriace vous motive, vous pouvez choisir d'utiliser 4 objectifs par manche. La partie sera cependant moins variée qu'avec 2 ou 3 objectifs.

Une autre manière de personnaliser cette extension est de changer la valeur du premier objectif révélé : celui-ci vaut à présent 4 points au lieu de 2. Placez alors deux tuiles Temple « 2 points » dessus pour indiquer qu'il s'agit d'un objectif prioritaire.

Légende



Être le premier joueur de la manche à acheter un objet.



Être le premier joueur de la manche à acheter un artéfact.



Être le premier joueur de la manche à découvrir un nouveau site.



Être le premier joueur de la manche à faire une recherche avec sa loupe ou sa lanterne.



Être le premier joueur à avoir un certain nombre d'archéologues sur le plateau. Votre rival doit en avoir 3, vous 2.

Astuce : Pour vous aider à vous souvenir de cet objectif, placez 3 archéologues du rival sur la tuile, ou 2 si votre rival en a déjà placé un sur le plateau.



Remarque : Pour cet objectif, les jetons Collation de l'Exploratrice sont considérés comme des archéologues.

REMARQUE

Vous pouvez accomplir un objectif (et donc empêcher votre rival de marquer des points) même si l'action demandée par l'objectif n'est pas votre action principale. Par exemple, un effet vous octroyant gratuitement un objet compte comme « acheter » l'objet, ce qui vous permet d'accomplir l'objectif « Acheter un objet ».

Il est possible, pour vous comme pour votre rival, d'accomplir plusieurs objectifs au cours d'un même tour. Par exemple, l'objectif « Découvrir un nouveau site » se combine facilement avec l'objectif « Placer un archéologue ».

Mini-extension solo

Je ne cesse de répéter à mes compagnons de rester concentrés sur leur tâche, de se focaliser sur ce que nous pouvons faire, et d'ignorer l'autre expédition. Comme j'aimerais pouvoir suivre mes propres conseils ! J'ai l'impression que, quoi que nous accomplissions chaque jour, l'autre expédition parvient toujours à en faire un peu plus.

Actions violettes

De nombreux fans de Narak nous ont écrit pour nous dire qu'ils avaient déjà gagné notre mode solo le plus difficile, et qu'ils cherchaient un défi encore plus redoutable. Eh bien le voici !

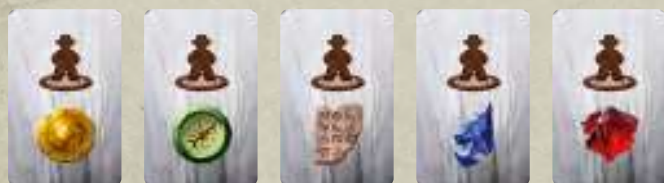
Matériel

Cette mini-extension inclut un ensemble de 5 tuiles Action violettes pour votre rival.



Mise en place

Pour former la pile d'actions rivales, utilisez les 5 tuiles Action archéologue, comme toujours :



Et ajoutez 5 tuiles Action rouges ou violettes (une de chacune des 5 paires d'action) :



La difficulté augmente de 1 par tuile rouge et de 2 par tuile violette. L'échelle de difficulté peut donc aller de 0 lorsque vous n'ajoutez que des tuiles vertes (partie solo standard), à 10 si vous n'ajoutez que des tuiles violettes.



Autre différence de mise en place : vous devez à présent donner 1 jeton Calepin à l'expédition rivale en plus de sa loupe.

Actions

Les actions violettes sont globalement semblables aux actions rouges et vertes, mais elles sont plus retorses !

RECHERCHER



Lors de la manche V, l'expédition rivale avance sa loupe deux fois. Il lui est donc possible de gagner 2 tuiles Temple en un seul tour.

MAÎTRISER UN GARDIEN



Après avoir maîtrisé un gardien (ou après avoir recherché à l'aide de sa loupe, s'il n'y avait aucun gardien à maîtriser), l'expédition rivale fait une recherche avec son calepin. Comme tout autre joueur, elle peut uniquement le déplacer jusqu'au même niveau que sa loupe ou sa , selon le jeton le plus haut.

Son calepin permet à l'expédition rivale de retirer du jeu des tuiles Bonus de recherche. L'expédition rivale décomptera ses points de calepin à la fin de la partie.

Remarque : Si vous jouez avec la mini-extension *Objectifs du rival*, le calepin ne compte pas pour l'objectif « Rechercher avec une loupe ».

ACHETER UNE CARTE

Votre rival achète deux cartes en une seule action, un objet et un artéfact : l'un doit avoir la plus haute valeur en points de son type, et l'autre la plus faible valeur en points.

DÉCOUVRIR UN NOUVEAU SITE



Les règles de cette action sont les mêmes que dans la variante solo du jeu de base. Cependant, à la fin de la partie, chacune des idoles de l'expédition rivale lui rapporte un point de plus (soit 4 points pour chaque idole unique et face visible, et 3 points pour les idoles de la pile -1).

Remarque : Cette règle ne s'applique que si cette tuile violette a été choisie au début de la partie.

UN GRAND MERCI À

NOTRE ÉQUIPE PRINCIPALE :

Adam Španěl pour ton travail sur l'implémentation en ligne et tes commentaires perspicaces tant au cours du développement du jeu que lors de la rédaction des règles!

Radek «RBX» Boxan pour avoir toujours été là quand nous avons besoin d'aide, quel que soit le domaine d'expertise. C'est toujours un plaisir de t'avoir dans l'équipe!

Michael Murphy, tu nous as une fois encore été d'une grande aide dans la gestion de notre communauté en ligne, tout en nous faisant part de tes excellents commentaires et de tes précieuses observations. Merci!

Gus Cook pour avoir enfilé la casquette de rédacteur des règles, qui te va si bien! :-)

Jakub Uhlíř et **David Nedvídek** pour vous être occupés des prototypes physiques et des tests!

Říman pour tous les efforts déployés afin que l'insert fonctionne malgré les nombreux obstacles qui se sont dressés sur notre route! Ce fut un travail de longue haleine. Tu es notre héros!

Tomáš Zdražil pour avoir accepté de te lancer dans l'inconnu et de prendre en charge la production de l'insert.

Kew pour nous avoir aidés à analyser les données des retours!

Eleni Papadopolou pour créer des vidéos toujours aussi incroyables!

Regina Urazajeva, **Ollie**, **Iva Nedvídková** et bien d'autres pour avoir géré la campagne de précommande et le service client. Ce n'était pas une mince affaire, mais vous avez tout géré avec brio!

NOS ILLUSTRATEURS :

Ondra Hrdina, **Jiří Kús** et **Kuba Politzer** : Nous l'avons déjà dit à maintes reprises, mais ce sont vos illustrations qui donnent vie à ce jeu. Merci pour cet excellent travail!

Un grand merci à **Antoine Najjarin** pour nous avoir aidés à affiner les règles du Temple de l'araignée.

Nous tenons à remercier tout particulièrement les concepteurs de *Lords of Waterdeep*, l'un de nos jeux de placement d'ouvriers préférés. La mécanique de corruption de *Scoundrels of Skullport* a été une source d'inspiration pour la création du Temple de l'araignée.

Nos testeurs : Diduška, Stanislav Kubeš, Lenka "slunicko.miki" Zitová, David "Shrap" Zita, Petule Pěkná, Kája "Runemaker" Pěkný, Daniel "Cukřík" Knápek, Filip X, Pavel Česka, Martin "Intoš" Sedmera et Markéta. Vous avez été des testeurs extraordinaires! Et un grand merci à tous ceux qui nous ont rejoints au WSBG, aux événements Czechgaming, au CGE Deskotestování, et à bien d'autres journées de tests. Vos commentaires, votre énergie et votre soutien ont contribué à façonner le jeu de bien des façons.

Merci à tous nos testeurs en ligne : kuro, nyahan, Cristhian Gudiño (Crisgud), UtterMarcus, RabbitRain, Ivan Filatov, Lachlan Ward-Smith, Dung Hoang, James (pandax42) Liao, Patryk Gałka, autopp, Kagura L «HK», Zoomie86, AaronMIG, 3106kun, irllys, Tish, Arien Malec, sasimirobot, Albert Mena, tsuzumik, trovtv, Michael Molen, Kadamashi, Marcel Dragomir, Andi Muhammad Fadlillah Firstiogusran (Xiot), Sreekar, Laskas, Dionprv, Luke, Barry Smith, Buddydave, Vily, nushura, Mark Fenrick et Mascha Artz.

Une fois de plus, nous avons été profondément ravis par le nombre de personnes désireuses de participer à ces tests! Nous vous remercions!

Un jeu de Mín & Elwen

Développement : **Michal Štach**
Michaela Štachová
Adam Španěl
Jakub Uhlíř

Conception graphique : **Radek "RBX" Boxan**

Illustrations : **Ondřej Hrdina**
Jiří Kús
Jakub Politzer
Štěpán Drašťák

Bande-annonce et illustrations 3D : **Roman Bednář**

Consultation artistique : **Dávid Jablonovský**

Community manager : **Michael Murphy**

Production : **Vít Vodička**
Tomáš Zdražil

Rédaction des règles : **Gus Cook**
Jason Holt

Gestion de projet : **Jan Zvoniček**

Supervision de projet : **Petr Murmak**

Gestion de projet version française : **Marie-Laure Faurite**

Traduction française : **MeepleRules.fr**

Relecture française : **Maëva Debieu Rosas**

CONTINUEZ L'EXPLORATION

Il reste encore tant à découvrir!

Suivez le lien ci-dessous pour accéder aux vidéos explicatives, aux journaux de bord des créateurs, aux croquis de l'équipe, et bien plus encore.



cge.as/explore-arnak

© 2025 Czech Games Edition
www.CzechGames.com



© 2025 IELLO SAS pour
la version française
iello.fr



MÍN & ELWEN
Les créateurs de Narak



cge.as/arnak-app

« Cela fait un moment que vous nous demandez une version numérique des Ruines perdues de Narak... et nous sommes ravis de vous annoncer que nous travaillons dessus!

Nous avons choisi de ne pas nous précipiter et de la peaufiner. Pour cela, nous avons travaillé avec l'équipe numérique de CGE afin de créer une expérience fidèle au jeu original, tout en ajoutant de nouvelles façons de profiter de l'aventure.

Que vous jouiez en solo ou que vous affrontiez vos amis en ligne, vous pourrez bientôt explorer les ruines de Narak d'une toute nouvelle manière. Nous avons hâte de vous retrouver pour ce nouveau chapitre de l'aventure! »



EFFETS

Ce symbole indique que l'effet ne compte pas comme l'action principale de votre tour. Vous pouvez effectuer autant d'actions gratuites que vous le souhaitez, avant, pendant et après votre action principale.

Cet effet, qui s'applique à l'idole supplémentaire du Mystique, indique qu'il ne s'agit pas d'une action gratuite.

Gagnez les jetons indiqués.

Recevez une carte *Peur* et gagnez les jetons indiqués. Vous devez prendre une carte *Peur* du plateau et la placer face visible dans votre zone de jeu (ignorez sa valeur de déplacement). Si aucune carte *Peur* n'est disponible, prenez une tuile *Peur*.

Choisissez : gagnez OU .

Vous pouvez payer le coût de gauche pour obtenir le bénéfice de droite. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer le coût, vous n'obtenez pas le bénéfice.

Vous pouvez payer le coût pour choisir l'un des deux jetons.

Effectuez l'un de ces deux échanges : OU .

Sur une carte Artéfact, cela rappelle que le coût de l'effet est d'une . Ce coût s'applique uniquement lorsque cette carte est jouée de votre main, pas quand vous l'achetez.

Vous payez ce coût en plaçant, face visible dans votre zone de jeu, l'une des cartes de votre main, et ce en ignorant son effet et sa valeur de déplacement. Si votre main est vide, vous ne pouvez pas payer ce coût, et ne pouvez donc pas bénéficier de l'effet.

Vous pouvez piocher une carte. Si votre pioche est vide, rien ne se passe.

Placez la carte portant ce symbole sur le dessus de votre pioche (sans résoudre son effet).

Vous pouvez piocher la carte du dessous de votre pioche. Si votre pioche est vide, rien ne se passe.

Vous pouvez choisir une carte de votre main ou de votre zone de jeu et l'exiler.

Vous pouvez piocher une carte. Puis, vous pouvez exiler une carte de votre main ou de votre zone de jeu. Chaque partie de l'effet est facultative et peut être effectuée indépendamment de l'autre.

Vous pouvez piocher une carte. Puis, vous devez placer, face visible dans votre zone de jeu, l'une des cartes de votre main en ignorant son effet et sa valeur de déplacement.

Vous pouvez immédiatement, si vous avez un archéologue sur votre plateau individuel, effectuer l'action Excaver un site ou Découvrir un nouveau site. Cet effet peut indiquer des bénéfices ou des restrictions supplémentaires.

Vous pouvez immédiatement acheter un artéfact ou un objet depuis la rangée de cartes. Son coût est réduit du montant indiqué.

Effectuez l'action Acheter un artéfact en ignorant l'étape de paiement du coût, puis résolvez son effet.

Effectuez l'action Acheter un objet en ignorant l'étape de paiement du coût.

Situé au niveau du Temple de l'arbre, ce symbole indique que vous devez exiler un artéfact de votre main ou de votre zone de jeu.

Vous pouvez immédiatement maîtriser un gardien sans payer le coût indiqué sur sa tuile. Cet effet s'applique uniquement à un gardien présent sur un site occupé par l'un de vos archéologues.

Vous pouvez choisir n'importe quel gardien que vous avez maîtrisé et dont la faveur a déjà été utilisée. Retournez-le face visible pour rendre sa faveur à nouveau disponible.

Choisissez un gardien inutilisé que vous avez maîtrisé, puis retournez-le face cachée, sans bénéficier de sa faveur.

Activez n'importe quel site .

Activez n'importe quel site découvert de niveau .

Activez n'importe quel site découvert de niveau .

Activez n'importe quel site **inoccupé** de niveau . Retirez du jeu la tuile Site correspondante et tout gardien qui s'y trouve. Révélez la première tuile de la pile des idoles restantes et placez-la à l'endroit où se trouvait le site. Un nouveau site peut désormais être découvert ici.

Situé au niveau du Temple de la cascade, ce symbole indique que vous devez choisir l'un des sites cachés, l'activer, retirer sa tuile, puis enfin la replacer en-dessous de sa pile.

Prenez un nouvel assistant argenté.

Améliorez l'un de vos assistants argentés (et redressez-le).

Prenez un nouvel assistant argenté ou améliorez (et redressez) l'un de vos assistants argentés. (Vous ne pouvez pas prendre plus de deux assistants.)

Vous pouvez redresser l'un de vos assistants.

Redressez vos deux assistants. Vous ne pouvez pas redresser deux fois le même assistant.

Utilisez l'effet de la face argentée de l'un des assistants disponibles du plateau Réserve.

Utilisez l'effet de la face dorée de l'un des assistants disponibles du plateau Réserve.

Utilisez l'effet de la face argentée de l'un des assistants disponibles du plateau Réserve, puis placez-le en dessous de sa pile.

Épuisez l'un de vos assistants, mais au lieu de résoudre son effet, gagnez les jetons indiqués. Ignorez l'éventuel coût de l'assistant (par exemple,).

Utilisez l'effet de n'importe quelle idole face visible du plateau. Si aucune idole n'est face visible, rien ne se passe.

Payez (sur la piste Recherche) ou gagnez (sur une carte Rencontre) une idole face cachée parmi celles non placées lors de la mise en place.

Pour résoudre l'effet de cette idole, prenez une tuile Temple de l'une des 3 piles « 2 points ».

Situé au niveau du Temple de l'arbre, ce symbole indique de placer une idole inutilisée sur un socle non occupé pour appliquer l'effet illustré sur ce socle.

Piochez une carte Rencontre du chapitre indiqué et choisissez l'une des 2 options.

Les cartes Rencontre disposant de cet effet peuvent être conservées pour plus tard.

Dans le Temple de l'araignée, prenez la la plus à gauche de la réserve. Si celle-ci est vide, gagnez à la place.

RESSOURCES DE DÉPART

1^{er} joueur :

2^e joueur :

3^e joueur :

4^e joueur :

PIOCHE DE DÉPART

