

Les pilleurs de tombe

Matériel

- 5 dés
- Une feuille
- Un crayon
- Des jetons ou n'importe quoi pour matérialiser les artefacts
- Un jeton pour représenter le joker Pioche

Objectif

La partie se termine lorsqu'une personne arrive au centre de la pyramide ou si le nombre total d'artefacts a été récupéré.

On atteint le centre de la pyramide en réussissant à avancer X fois selon le nombre de joueur·euse·s.

Si la partie se termine avec le nombre total d'artefacts récupérés, dans ce cas la personne avec le plus d'artefacts remporte la partie.

Condition de victoire selon le nombre de joueur·euse·s

Joueur·euse·s	Nombre d'avancées à effectuer	Nombre d'artefacts maximum dans la pyramide	Testé
2	8	5	?
3	7	10	OK
4	6	15 (10?)	?
5	7	12	?
6+	7	14	OK

Règles

1. La première personne à jouer va lancer les 3 dés.

Voici la signification des différentes faces d'un dé :

1. **Torche** : Nécessaire pour avancer et trouver des artefacts
2. **Artefact** : Ne peut être récupéré que si il y a également une torche.
3. **Serpent** : Ce dé ne peut pas être relancé
4. **Pioche** : Nécessaire pour sortir d'un éboulement
5. **Éboulement** : Bloque le joueur ou la joueuse tant qu'il ou elle ne fait pas un 4. Ne se cumule pas.
6. **Progresser** : Permet d'avancer une fois dans la pyramide. Nécessite une torche

Combinaisons de base :

- **1-6** : Chaque 6 associé d'un 1 permet d'avancer d'un cran dans la pyramide
- **1-2** : Chaque 2 associé d'un 1 permet de récupérer un artefact

Ainsi **1-6-1-6-X** permet d'avancer de deux crans, et **1-6-1-2** permet de progresser d'un cran et de récupérer un artefact.

Combinaisons supplémentaires

Certaines combinaisons apportent des bonus ou des malus. Une combinaison se forme lorsque l'on valide 3 dés avec la même face. Les deux dés restants s'appliquent normalement et le tour ne s'arrête que lorsque le lancé est validé ou que les trois lancers ont été effectués. Il n'est pas obligatoire d'appliquer une combinaison (sauf le triple 3), contrairement aux dés de façon unitaire.

- **1-1-1** : Tous les dés déjà lancés dans le tour sont annulés. On annonce ce qu'on souhaite entre les Artefacts ou la Progression, et on relance tous les dés en ne prenant que ceux du type annoncé précédemment.
- **2-2-2** : Permet de voler un artefact autour de la table, pas dans la réserve
- **3-3-3** : Fait reculer d'un cran. Obligatoire.
- **4-4-4** : Permet de récupérer le jeton joker Pioche. Ce joker permet d'éviter le prochain éboulement. Si quelqu'un d'autre fait cette combinaison avant que le joker ne soit utilisé, le jeton est récupéré par ce·tte joueur·euse.
- **5-5-5** : Inflige un éboulement à un joueur ou une joueuse qui n'en est pas déjà victime.
- **6-6-6** : Force un joueur ou une joueuse à reculer d'un cran.

2. Le joueur ou la joueuse a trois lancers au total pour obtenir la meilleure combinaison finale

Mettons que je lance mes cinq dés et que j'obtienne : **1-5-3-6-6**.

Je sais déjà que je dois mettre le **3** de côté puisque je ne peux pas le relancer. Je décide ensuite de garder mon **1** et mes **6** et de relancer le **5** en espérant trouver quelque chose de mieux.

Après avoir relancé mon dé j'obtiens un **2**. Je préfère tenter ma chance et le relancer pour obtenir un deuxième **1** pour pouvoir avancer de deux crans dans la pyramide, ou potentiellement un troisième **6** pour faire reculer quelqu'un d'un cran.

Malheureusement, à mon troisième lancer, j'obtiens à nouveau un **5** dans ma combinaison et je suis obligé de valider mon lancer, me faisant victime d'un éboulement et bloquant ma progression jusqu'à ce que je parvienne à faire un **4**. J'avance tout de même d'un cran puisque les dés que j'avais mis de côté sont **1** et **6**.

Vous noterez que j'aurais également pu garder le **2** à mon deuxième lancer et m'arrêter là pour choisir entre l'artefact et la progression sans risquer d'obtenir un **5**.

Si j'avais obtenu un troisième **6**, j'aurais pu choisir entre la progression et faire reculer quelqu'un.

3. Fin du jeu

3.1 Atteindre le centre de la pyramide

La partie s'arrête lorsqu'un joueur ou une joueuse parvient à effectuer le nombre de déplacements nécessaires selon le nombre de joueur·euse·s. Cette personne est considérée comme un·e pilleur·euse de tombe professionnel·le et la suite du podium se départage au nombre d'artefacts.

3.2 Récupérer le dernier artefact

Lorsqu'un joueur ou une joueuse récupère le dernier artefact de la pyramide, la partie s'arrête, et la personne avec le plus d'artefacts remporte la partie.

(Potentiellement avoir à faire le chemin retour, chaque personne devant faire autant d'avancée que celles déjà faites.)

Variantes

1. Pouvoirs aléatoires à distribuer en début de partie

- 4 lancers au lieu de 3
- Pouvoir relancer un serpent
- Peut se délester de deux artefacts pour avancer d'un cran supplémentaire
-

Cas portant à confusion

Q: Mon résultat est 1-5-6-X-X. Le 5 annule-t-il le 6 (et donc j'avance pas et je suis bloqué au prochain tour) ?

R: Si cette combinaison est atteinte au troisième lancer, tous les dés sont à prendre en compte. Donc on avance et on est bloqué au prochain tour.

Q: Mon résultat est 4-4-5-X-X. Les pioches annulent-elles l'écroulement directement (et donc je ne serais pas bloqué-e au prochain tour) ?

R: Il faut partir du principe que tous les dés sont appliqués au moment où on termine son tour. Cette combinaison provoque un écroulement et permet en même temps de s'en sortir de deux.

Révision #17

Créé 19 juillet 2022 07:35:52 par Admin

Mis à jour 16 août 2022 12:22:41 par Admin