



CLANK! (ORIGAMES - RENEGADE FRANCE)

LA MALEDICTION DE LA MOMIE




CONSTRUISEZ LE MEILLEUR DECK DE CARTES POUR EXPLORER LE PLUS DISCRÈTEMENT POSSIBLE LES PROFONDEURS DE LA PYRAMIDE. RÉCUPÉREZ UN ARTEFACT ET VOLEZ LE PLUS DE TRÉSORS POSSIBLE AVANT QUE LE DRAGON SE RÉVEILLE. MAIS GARE À LA MOMIE QUI HANTE LES GALERIES DU TOMBEAU ET JETTE DES MALÉDICTIONS À TOUS CEUX QUI CROISENT SON CHEMIN.

1 / MISE EN PLACE



EN PLUS DE LA MISE EN PLACE CLASSIQUE RAJOUTEZ LES ÉLÉMENTS SUIVANTS :

- SUR LE PLATEAU :

- Le plateau est divisé en 4 zones. Placez le marqueur Momie sur la zone du plateau qui comprend le symbole .
- Mélangez les nouveaux *Secrets majeurs* avec ceux du jeu de base. Faites de même avec les *Secrets mineurs*. Placez les aléatoirement sur les emplacements prévus et mettez les *jetons excédents* dans la boîte.
- Placez le *jeton Idole Suprême du Singe* (10 P.V) sur son emplacement.

- AUTOUR DU PLATEAU :

- Dans la zone *Actions Permanentes* rajoutez la carte *Momie* à côté de la carte *Gobelin*.
- Placez le *dé Pyramide* à côté du plateau.
- Placez le *plateau Marché* près du plateau avec les objets du *Marché* dessus. Rajoutez les *deux jetons Ankhs*.
- Placez les 24 *jetons Malédiction* près du plateau.


- Rajoutez les 40 nouvelles cartes de l'extension au paquet de cartes du jeu de base.

2 / TOUR DE JEU




UN TOUR DE JEU SE DÉROULE DE LA MÊME MANIÈRE QUE POUR LE JEU DE BASE VOUS RENCONTREZ CEPENDANT LES VARIANTES SUIVANTES :

1) LES EFFETS DE LA MOMIE :


- **Symbole de Malédiction** : Lors de vos déplacements, vous empruntez des tunnels avec un ou plusieurs symboles de *Malédiction*. Pour chaque symbole rencontré, vous devez récupérer un *jeton Malédiction* de la réserve. Chaque jeton *Malédiction* en votre possession en fin de partie, diminue votre score de 2 P.V 


- **Déplacement de la Momie** : La momie se déplace parmi les 4 zones qui séparent la pyramide:
 - Lorsque ce symbole apparaît sur une carte avec effet *APPARITION*. Lancez le dés et déposez la Momie sur son nouvel emplacement. Tous les joueurs présents dans une salle de la zone d'arrivée de la Momie reçoivent un *jeton Malédiction*. Si le dé indique l'emplacement où se trouve la Momie, personne ne reçoit de jeton *Malédiction*.
 - Lorsqu'un joueur combat la Momie, si celle-ci est vaincue, elle se déplace en utilisant le *dé Pyramide*.


- **Combattre la Momie** : Vous ne pouvez combattre la Momie que lorsque vous vous trouvez dans une salle dans la zone où se trouve la Momie. Pour 2 symboles *Épée* vous récupérez 4 *Sous* mais aussi une *Malédiction*. Pour 3 symboles *Épée*, vous retirez la moitié de vos *Malédictions*, arrondie au supérieur. 

2) LES JETONS SUPPLÉMENTAIRES :

-   **Le Trésor de la Momie et le Calice de la Momie** : Ces 2 *Secrets Majeurs* sont similaires aux secrets du jeu de base mais ils demandent de jeter le *dé Pyramide* lorsque vous les récupérez.

-  **Le scarabée** : Ce *Secret mineur* vaut 3 points en fin de partie. Vous devez lancer le *dé Pyramide* lorsque vous le récupérez.

-  **L' Idole Suprême du singe** : Cette idole vaut 10 points. Elle est considérée comme une *Idole du singe* pour tous les effets des cartes.

-  **Ankhs** : Cet objet est disponible à l'achat au *Marché*. Vous pouvez vous soigner d'un dégât lors de son acquisition. Il rapporte 7 points de victoire en fin de partie.

(2019 Copyright Dire Wolf Digital LCC Renegade Games studios. Tout droit réservé.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr