

ANCIENT TERRIBLE THINGS

LIVRET DE REGLES V0.25.6.3

*L'histoire de cette expédition maudite
Est enveloppée dans le voile des rumeurs.*

*Un groupe d'aventuriers parti en bateau sur une rivière
qui s'enfonçait profondément dans une jungle reculé,
tout ceci dans une folle poursuite de gloire et de fortune.*

*On dit que le carnet de bord usé du seul survivant
contiendrait des écrits fantastiques
sur des secrets anciens et de terribles choses qui se seraient réveillées,
Il fut expédié dans l'incinérateur du sanatorium.*

Objectif du jeu

Dans Ancient Terrible Things, vous jouez le rôle d'un aventurier intrépide qui explore une rivière bordée d'une sombre jungle, à la recherche de Secrets Anciens. Le vainqueur sera le joueur qui détiendra le plus de Secrets Anciens lorsque la partie se terminera lors de l'Indicible événement.

APERCU DU JEU

Lors de chaque tour, vous vous rendrez sur un Lieu Fatidique où vous essaierez de vaincre la Dangereuse Rencontre que vous y ferez. Pour accomplir ceci, vous utiliserez une combinaison de dés, mais aussi des jetons et des cartes pour y arriver. Si vous ne surmontez pas la Rencontre, vous déchainerez une Chose Terrible, qui comptera contre vos Secrets Anciens à la fin de la partie. Après votre Rencontre, vous retournerez au Poste de Commerce, où vous pourrez acheter des cartes Butin de grandes valeurs, qui vous aideront dans votre quête des Secrets.

CONTENU

5 x dés verts (Concentration)

1 x dé jaune (Chance)

1 x dé rouge (Panique)

30 x jetons Trésor (jaune)

30 x jetons de Concentration (vert)

30 x jetons de Courage (violet)

30 x jetons d'Exploit (bleu)

14 x Jetons de Chose Terrible

36 x cartes Dangereuse Rencontre

32 x cartes Exploit

24 x cartes Butin

1 x carte Plan

4 x cartes Scénario

4 x cartes de Réalisation

4 x cartes Résumé tour de jeu / Personnage

1 x Plateau de jeu

1 x Livret de Règles

4 x Pions en bois des Personnages

APERCU DU MATERIEL

Les Personnages

Les pions de Personnage sont utilisés pour indiquer la position de chaque joueur sur le plateau durant toute la partie.

Ressources

Il y a quatre ressources dans Ancient Terrible Things qui sont utilisées pour vous aider à vaincre les Dangereuses Rencontres, à acquérir et acheter des ressources et enfin à jouer des cartes. Ces ressources sont représentées par les jetons suivants :

Les **jetons verts de Concentration** sont dépensés pour relancer des dés individuellement lors d'une Rencontre, ce qui vous permet d'améliorer vos chances de vaincre la Rencontre et aussi d'acquérir des ressources.

Les **jetons jaunes de Trésor** sont dépensé pour acheter des **cartes Butin** de valeur au **Poste de commerce**.

Les **jetons violets de Courage** sont dépensée pour vaincre une rencontre immédiatement et sans avoir la crainte de dechaîner une Chose Terrible après.

Les **jetons bleus d'Exploit** sont dépensés pour jouer des cartes Exploit

Les Dés

Il y a trois types de dés dans Ancient Terrible Things, qu'on lance pour vaincre les Dangereuses Rencontres et pour acquérir des ressources.

Les **dés verts de Concentration** sont toujours lancés lors d'une Dangereuse Rencontre. Ils peuvent être rejoués gratuitement jusqu'à deux fois, ou bien vous pouvez dépenser des jetons de Concentration pour relancer un nombre de dés de Concentration égal au nombre de jetons dépensés.

Les Dés Jaunes de Chance sont lancés comme les dés de Concentration, sauf qu'ils ne coûtent pas de jetons de Concentration pour être relancés.

Les **dés rouge de Panique** ne peuvent pas être relancés en utilisant des jetons de Concentration ou par des effets de relance de cartes.

Les Jetons de Choses Terribles

Les jetons de Choses Terribles sont pris sur la **Piste d'Expédition** lorsqu'un joueur echoue lors d'une Rencontre. Chaque jeton Chose Terrible vau de zéro à trois points de pénalités, qui

compteront contre le total de points que vous rapporteront les Secrets Anciens à la fin de la partie. Lorsque le dernier jeton de Chose Terrible est pris de la Piste d'Expédition, la partie est terminée.

Types de Cartes

Butin

Les cartes Butin représentent l'équipement et les outils que votre personnage pourra utiliser lors de sa quête des Secrets. Le coût de chaque Butin est inscrit sur la carte en jetons de Trésor (1). Est aussi inscrit sur la carte le bénéfice procuré par cette carte(2). Remarquez que certaines cartes Butin vous offre des Secrets Anciens.

Exploits

Les cartes exploit représentent les qualités de meneur, les compétences et l'ingéniosité de votre personnage. Jouer une carte Exploit coûte des jetons Exploit (1). Lorsque la carte est jouée, elle prend effet immédiatement et elle est ensuite placée dans la défausse des cartes Exploit. Lorsque la pioche des cartes Exploit est épuisée, mélangez les cartes exploits défaussées pour former une nouvelle pioche.

Les Dangereuses rencontres

Les cartes Dangereuses Rencontres représentent les dangers et les risques de la jungle, qu'ils soient des hommes, des animaux ou d'autres choses. Ces cartes sont distribuée à partir du deck de Rencontre pour être mises sur les cases à côté des Lieux. Elles sont réparties en quatre types de Rencontres, chacune contribuant à un jeton de ressource différent pour son Lieu :

Piège (jeton de Concentration) – La jungle est remplie de dangers naturels et de pièges mortels pour

Méchant (jeton d'Exploit) – Là où les pouvoirs du mal résident, il y aura des gens qui chercheront à en tirer profits.

Artefact (jeton Trésor) – De mystérieux objets qui peuvent être découverts dans des endroits oubliés.

Horreur (jeton Courage) – Craignez pour votre santé mentale car ce sont des Rencontres avec des choses qui ne sont pas de notre monde.

Chaque carte indique le type de Rencontre (1), la combinaison de dé nécessaire pour vaincre la rencontre (2), et les valeur des Secrets Anciens de la Rencontre lorsqu'elle est vaincue.

Carte Scénario

Les cartes Scénario montre combien de combinaison différentes de dés peuvent être dépensées pendant une rencontre pour acquérir des ressources, lorsqu'elles ne sont pas utilisées pour vaincre lors de la Rencontre.

Cartes Réalisation

Les cartes de Réalisation fournissent aux joueurs des récompenses s'ils remplissent les conditions de jeu inscrites. Chaque carte Réalisation est détenue par un joueur et ce jusqu'à ce qu'un autre joueur surpasse le premier, auquel cas la carte est transférée à ce dernier. Les conditions pour réclamer et voler une carte Réalisation particulière sont décrites sur la carte elle-même. Certaines cartes Butin comptent comme un type particulier de Rencontre pour les besoins des scores de Réalisation. Remarquez que certaines cartes Réalisation donnent des Secrets Anciens.

Le Plan

Le joueur qui détient le plan joue en premier pendant le tour de jeu actuel. De plus le Plan vaut 1 point à la fin de la partie.

PREPARATION DU JEU

Plateau de Jeu

Placez le plateau de jeu au centre de la zone de jeu pour qu'il soit accessible à tous les joueurs.

Dangereuses Rencontres

La préparation commence par la construction du deck de Dangereuses Rencontres.

Séparer les 36 cartes Rencontres en piles de cartes au dos rouge, orange et vert. Mélangez chaque pile individuellement, et ensuite (si nécessaire) l'ensemble nécessaire de carte de chaque pile :

Partie à quatre joueurs : ne retirez pas de cartes.

Partie à trois joueurs : retirez 2 cartes de chaque pile.

Partie à deux joueurs : retirez 4 cartes de chaque pile.

Après avoir retiré le surplus de cartes (si besoin) de chaque pile, empilez les deck les uns sur les autres avec le rouge en dessous, l'orange au milieu et le vert dessus. Placez le deck ainsi formé sur l'espace prévu sur le plateau de jeu.

Distribuez les cartes du deck Rencontre faces visibles et placez sur les cases numérotées à côté de chaque Lieu Fatidique, à partir de la case la plus faible jusqu'à la case la plus forte.

Prenez les jetons (dans la réserve) qui correspondent à chaque type de Rencontre indiqué sur les cartes nouvellement placées; et placez les jetons sur les Lieux correspondants.

Butin

Mélangez les cartes Butin ensemble et placez-en trois faces visibles sur les cases dans le Poste de Commerce (3).

Placez le deck des cartes Butin, à l'endroit prévu sur le plateau (4).

Exploits

Mélangez les cartes Exploit. Placez le deck Exploit sur l'endroit du plateau prévu (5). placez la carte du dessus de cette pioche face visible à côté du deck pour former la pile de défausse des cartes Exploit.

Dés et Jetons

Placez les cinq dés de concentration au milieu du plateau de jeu.

Placez tous les jetons et les dés supplémentaires sur la table pour qu'ils soient facilement accessibles à tout le monde.

Piste d'Expédition

Mélangez les jetons Choses Terribles faces cachées, et prenez -en un certain nombre, en tenant compte du nombre de joueurs.

Partie à quatre joueurs : 13 jetons Chose Terrible.

Partie à trois joueurs : 10 jetons Chose Terrible.

Partie à deux joueurs : 7 jetons Chose Terrible.

Retournez les jetons faces visibles et placez les dans l'ordre croissant du bas vers le haut sur la Piste d'Expédition.

Pions

Placez les pions choisis par les joueurs dans le Bateau et les pions restants retournent dans la boîte.

Joueurs

Chaque joueur commence avec un jeton de chaque sorte – Concentration, Trésor, Courage et Exploit – et 3 cartes Exploit. Chaque joueur prend aussi une carte Scénario et 1 carte double côté Action de Lieu et Résumé du tour de jeu. Le joueur qui a le plus récemment fait face, dans sa vraie vie, à ces arcanes horribles dans un lieu lointain prend la carte Plan. Dans tous les autres cas, lancez le dé pour savoir qui reçoit le Plan.

Scénario

Les cartes Scénario fournies dans le jeu sont double côtés, ces côtés représentent des environnements de jeux faciles ou difficiles. Choisissez avec les autres joueurs avec quel scénario vous voulez jouer, et ensuite chacun des joueurs tourne sa carte scénario sur le côté choisi.

APERCU DU TOUR DE JEU

Une partie de Ancient Terrible Things se joue en un certain nombre de manches. Le joueur qui possède le Plan est le premier joueur du tour actuel. Chaque joueur termine son tour de jeu avant qu'un autre joueur commence le sien. Le jeu se déroule dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait joué son tour, moment auquel la manche est terminée. La partie se termine immédiatement si le Deck de Rencontre est épuisé à la fin de la manche ou si le dernier jeton Chose Terrible a été retiré de la Piste d'Expédition pendant la phase de Chose Terrible.

Tour

Un tour se déroule de la manière suivante

1. Phase des Rumeurs
2. Phase d'Exploration
3. Phase du Désespoir
4. Phase de Rencontre
5. Phase Chose Terrible
6. Phase de Commerce
7. Refaire sa main

1. Phase des Rumeurs

Passez cette phase à moins que tous les Lieux n'aient plus de Rencontre.

- I Placez des cartes du deck Rencontre sur les espaces numérotés sur chaque Lieu, à partir du plus petit nombre vers le plus grand nombre.
- I Prenez les jetons (dans la réserve) qui correspondent à chaque type de Rencontre indiqué sur les cartes nouvellement placées; et placez les jetons sur les Lieux correspondants.
- I S'il ne reste plus de cartes dans le Deck Rencontre au début de la phase des Rumeurs, la partie se termine immédiatement ; reportez vous à la partie l'Indicible Événement.

(Graphique)

Exemple : Bad Egg est ajouté au Yawninf Chasm, et un jeton Courage est ajouté au lieu, comme pour l'icône Horreur sur la carte.

2. Phase d'Exploration

- I Déplacez votre pion sur un lieu actif (un avec une carte Rencontre)
- I Prenez les jetons ressources du Lieu, et ajoutez les à votre réserve.
- I Vous pouvez réaliser l'Action du Lieu indiqué sur ce Lieu (Reportez-vous à la partie Actions des Lieux ou bien sur la carte Résumé du Tour de jeu pour plus de détails sur les effets).

(Graphique)

Exemple : Le joueur 1 se déplace jusqu'au Yawning Chasm (1), et il y prend le jeton Courage

(2). Ensuite il a la possibilité de réaliser l'Action du Lieu (3), qui lui permettrait de débloquent un Secret Ancien dans un autre Lieu en utilisant des jetons Courage.

3. Phase du Désespoir

Vous pouvez dépenser des jetons Courage de la valeur des Secrets Anciens de la carte Rencontre sur le lieu actuel pour réaliser un Acte Desespéré. En faisant ceci vous réussissez à vaincre immédiatement la Rencontre, placez la dans votre pile de score.

(Exemple graphique)

Exemple : Le joueur 1 peut maintenant dépenser 8 jetons Courage pour réaliser un Acte Desespéré pour vaincre la Rencontre "Book of Unspeakable Truth" et ainsi il peut l'ajouter à sa pile de score.

4. Phase de Rencontre

Pendant la phase de Rencontre, vous lancerez les dés et vous dépenserez des combinaisons pour vaincre la Rencontre actuelle et/ou pour acquérir des ressources, le tout basé sur la carte scénario. Si vous réussissez à vaincre la Rencontre, vous ajoutez la valeur de ses Secrets Anciens à votre score en prenant la carte Rencontre. Si vous ne réussissez pas à vaincre vous déclenchez une Chose Terrible lors de la prochaine phase.

Lancer les dés

Lancer les cinq dés vert de Concentration. Vous pouvez les relancer jusqu'à deux fois ; à chaque fois vous pouvez choisir de relancer tout les dés ou alors vous pouvez dépenser des jetons de Concentration pour relancer un nombre de dés Concentration égal au nombre de jetons Concentration dépensé.

Avant ou après chaque relance vous pouvez réaliser les actions suivantes, dans n'importe quel ordre et n'importe quel nombre de fois :

- I Réaliser un Exploit. Jouez une carte Exploit de votre main, payez le coût en jetons Exploit à la réserve. Ces cartes prennent effet immédiatement et elles sont ensuite défaussées. Si vous ne pouvez pas réaliser l'action de la carte Exploit, cela n'a aucun effet.
- I Utilisez de l'Équipement. Épuisez (tournez la face cachée) une de vos cartes Butin pour utiliser son effet, payez-en son coût en jeton si indiqué. Cette action s'applique seulement aux cartes Butin qui sont Épuisées lorsqu'elles sont utilisées.

Dépenser les dés

Dès que vous êtes forcé ou vous choisissez de ne pas relancer les dés, vous pouvez dépenser vos combinaisons de dés pour acquérir des ressources à partir de la carte Scénario ou pour vaincre la carte Rencontre. Dès que vous réalisez une de ces actions, vous ne pouvez pas

relancer de dés. Vous pouvez réaliser les actions suivantes jusqu'à ce que vous ne puissiez plus faire de combinaisons utiles avec vos dés, ou bien parce que vous avez choisi de ne pas les utiliser :

- I Choisissez les dés qui correspondent à une combinaison indiqué sur la carte Rencontre. Retirez ces dés du plateau et Vainquez la Rencontre, ajoutez la carte Rencontre et ses Secrets Anciens sur votre pile de score.
- I Choisissez les dés qui correspondent a une combinaison sur la carte Scenario. Retirez ces dés du palteau et prenez les ressources spécifiées sur la carte Scenario.

(Sidebar)

Combinaison de dés

Les cartes *Rencontres* et *Scénario* montre des combinaisons particulières de dés, qui se répartissent en quatre sortes :

Les Grands Nombres (un seul dé montrant un nombre ou un nombre supérieur).

Paires de dés qui montre le même nombre, (qui doivent être d'une valeur particulière ou supérieure)

Un bloc de trois dés (un brelan) ou plus avec le même nombre (qui doivent être d'une valeur particulière ou supérieure) .

Une suite de trois dés ou plus (qui commence par une valeur particulière ou supérieure).

Ces cartes indiquent aussi la valeur minimale requise des dés pour une combinaison. Par exemple :

(graphic of dice showing three of a kind "4")

Cela représente la combinaison qui peut être réalisée avec trois 'ou plus) 4, trois (ou plus) 5 ou trois (ou plus) 6.

Vous devez faire ces combinaisons, une à la fois, en retirant du plateau les dés que vous avez utilisés pour cette combinaison. Les valeurs indiquées sur un dé ne peuvent pas être combinées ou morcelées. Les Suites et les Blocs peuvent être composés de trois, quatre, cinq dés ou plus.

Lorsque vous réalisez une combinaison inscrite sur la carte *Scénario*, vous obtenez une ressource du type indiqué pour chaque combinaison de dés. (par exemple : dans le scénario I, une Suite de Quatre dés vous permettrait d'obtenir Quatre jetons Courage, une Suite de Cinq vous permettrait d'obtenir cinq jetons, ect...).

Exemple de Phase de Rencontre :

a) Un joueur est face à une Rencontre Dangereuse avec le Colonel, et la carte *Scénario I*. Au début de la Rencontre, elle lance les cinq dés vert de Concentration, avec pour résultat :

b) Pour vaincre la Rencontre avec le Colonel, elle a besoin de quatre dés chacun montrant un 5 ou plus. Elle décide de tenter sa chance et elle relance tous les dés, avec pour résultat :

c) Pour sa relance finale, elle dépense 2 jetons de Concentration pour relancer le 1 et le 3,

Pour un résultat final :

d) Elle dépense le dé indiquant un 5 pour acquérir un jeton Trésor, comme pour le Scenarion I, et elle dépense 5+5+5+6 pour vaincre le Colonel et débloquent ses Secrets Anciens, et elle ajoute cette carte à sa pile de score. Elle n'a plus de dés dont elle peut se servir, la Rencontre est donc terminée..

5. Phase Chose Terrible

- I Si vous ne réussissez pas à vaincre la Rencontre, vous déclenchez une Chose Terrible. Défaussez ma carte Rencontre sur l'espace Journal du plateau, et prenez ensuite un jeton Chose Terrible sur l'espace disponible le plus bas sur la Piste d'Expédition.
- I Si c'est le dernier jeton sur la piste, la partie se termine immédiatement ; reportez-vous à la partie Indicible Événement de ces règles.

6. Phase de Commerce

- I Déplacez votre pion sur le Poste de Commerce
- I Vous pouvez acheter des cartes dans le Poste de Commerce, il faut payer le coût de chaque carte en jeton Trésor venant de votre réserve.
- I S'il y a un espace de libre dans le Poste de Commerce, décalez les cartes vers la droite pour créer un espace. Piochez une carte et posez là sur l'espace disponible le plus à gauche sur la zone du Poste de Commerce. Répétez ceci jusqu'à ce que toutes les cases soient remplies. S'il n'y a pas de pièce sur le Poste de Commerce lorsque vous placez la première carte, remettez la carte la plus à droite sous le deck Butin et déplacez toutes les cartes de la zone d'une case vers la droite avant de placer la carte sur l'espace le plus à gauche.

7. Refaire sa main

- I Piochez des cartes Exploit dans le deck Exploit jusqu'à ce que vous en ayez trois en main.
- I Retournez (face visible) toutes vos cartes Butin qui étaient Épuisées.
- I Votre tour est maintenant terminé. Si tous les pions sont sur le Poste de Commerce, la manche est terminée. Si le deck Rencontre est épuisée à la fin de cette manche, la partie se termine immédiatement, reportez-vous à la partie Indicible Événement de ces règles.

L'INDICIBLE EVENEMENT

L'Indicible Evénement c'est la fin de la partie, où le gagnant survit à ce voyage maudit et où on n'entendra plus jamais parler des autres joueurs.

L'Indicible Evénement est immédiatement déclenché lorsqu'une des conditions suivantes est remplie :

I Le dernier Jeton Chose Terrible a été retiré de la Piste d'Expédition pendant la phase de Chose Terrible.

I La dernière carte Rencontre est retirée du plateau, et il n'y a plus de cartes dans le deck de Rencontre à placer pendant la Phase de Rumeurs.

Chaque joueur compte la valeur totale des Secrets Anciens dans sa pile de score, ce qui inclus :

- Les cartes Rencontre Vaincues
- Les cartes Butin qui valent des Secrets
- Les cartes de Réalisation
- Le Plan

Chaque joueur soustrait la valeur totale de la pénalité obtenue dans leur réserve à cause des jetons Chose Terrible. Ils obtiennent ainsi leur score final.

Le gagnant de la partie est le joueur qui a le score le plus élevé. Si un certain nombre de joueurs est à égalité pour le score le plus élevé, on les départage en comparant leurs jetons Chose Terrible (moins il y en a mieux c'est) et Les jetons de Courage (plus il y en a mieux c'est) et dans cet ordre.

ACTIONS DES LIEUX

Il y a six Lieux Fatidiques sur le plateau de jeu. Chacun de ces Lieux est associé à une seule action spéciale de Lieu, en voici la description :

Yawning Chasm

Lorsque vous placez votre pion sur le Yawning Chasm, vous pouvez dépenser un Jeton de courage pour vaincre une Rencontre dans n'importe quel autre Lieu et placer la carte dans votre pile de score, en remettant tous les jetons de ce Lieu dans la réserve. Le nombre de jetons Courage est égal à la valeur des Secrets indiqué sur la Rencontre que vous avez vaincu en utilisant cette Action de Lieu. Vous pouvez tenter de vaincre la Rencontre qui est sur le Yawning Chasm même si vous utilisez l'Action du Lieu.

Ghastly Gorge

Lorsque vous placez votre pion sur le Ghastly Gorge, vous pouvez défausser n'importe quel nombre de carte Exploit de votre main pour en piocher le même nombre que vous en avez défaussé.

Crumbling Ruin

Lorsque vous placez votre pion sur le Crumbling Ruin, vous pouvez échanger un jeton de ressource (de votre réserve) de n'importe quel type avec un jeton d'un type différent et qui appartient à la réserve d'un autre joueur. Vous ne pouvez pas déplacer les Jetons Chose Terrible en utilisant cette Action de Lieu.

Accursed Shrine

Lorsque vous placez votre pion sur le Accursed Shrine, vous pouvez gagner un jeton Trésor ou un jeton Courage, que vous ajoutez à votre réserve.

Rusted Gunsloop

Lorsque vous placez votre pion sur le Rusted Gunsloop, vous pouvez gagner un jeton Concentration ou un jeton Exploit, que vous ajoutez à votre réserve.

Sinister Chateau

Lorsque vous placez votre pion sur le Sinistre Chateau, vous gagnez le Plan. Vous jouerez votre tour en premier lors de la prochaine manche.

Crédits

Conception du jeu : Simon McGregor

Illustration et Conception Graphique : Rob van Zyl

Ecrit par Rob van Zyl, Simon McGregor, John Dunning, Anthony Silverston

Edition des Règles : Anthony Silverston, Simon McGregor, Rob van Zyl, Kevin Colville

Corrections et Edition : Josh Yearsley

Développement du jeu : Simmy Peerutin, Paul van Kan, Anthony Silverston, Kevin Colville, Rob van Zyl

Concept Artistique : Paul Painting, Sky Penderis, Juan Coleman

Les testeurs de la version v0.1 à v0.20: Anthony Silverston, Danelle Foerie, Tanya Surtess, Rob Murray, Q & Margo, Simmy Perrutin, Adhil Patel, Jono, Thomas, Marvin Hsaio, Simon Cross, Neil Muller, Jeremy Thurgood, Kevin Colville, Richard Breese, Paul Painting, Tom Schwarer, Margaret Jack, Dianne Making, Colin Payne, Kane Croudace, Sevi Spanoudi, Kate Ball, Simon Atwell, Robyn Ormond, Julia Ormond, Ed Ormond and Cam, JP Smith, Graeme from Digital Sushi.co.za et al, Claire Rivera, Jackie Sargent, Paul van Kan, Abhaya Goldberg, Priya Forster, Julia, Gavin Williams, Nathaniel Virgo, Mike Beaton, Greg Cheetham-Slade, Catherine Hill, Stefan Wessels, Dom Touwen, Hillary Murdock, et bien d'autres.

Merci aux amis et à la famille pour leur soutien, ainsi qu'aux merveilleuses personnes de L'Asie du Sud-Est, passées et présentes, pour leur inspiration sans limite.