

HERITAGE RÈGLES DU JEU

Les coffres antiques sont les gardiens du savoir, préservant la sagesse qui perdure à travers les âges. Ils incarnent la transmission et gardent jalousement un précieux héritage.

Ce livret de règles décrit les éléments de jeu spécifiques à cette extension, les mises en place pour les deux modes Solo ainsi que les règles spécifiques qui diffèrent du jeu de base.



36

CARTES BÂTISSEUR

27 cartes monument



9 cartes artefact



12

CARTES CONNAISSANCE

6 cartes de niveau I
6 cartes de niveau II

Mode Solo uniquement

15

CARTES COFFRE



Type

Objectif

Mise en place

Nom + pays
de création

Symbole de l'extension

1

CARTE TEMPS

Emplacement
d'arrivée

Effet



Temporalité

Effet

1

DÉ DÉCONNAISSANCE



NOUVELLES CARTES BÂTISSEUR ET CONNAISSANCE

Les cartes Bâtitseur et Connaissance de cette extension ajoutent de nouvelles combinaisons et ouvrent de nouvelles opportunités stratégiques pour vos prochaines parties, aussi bien à plusieurs qu'en solo.

Lors de la mise en place, mélangez les **36 cartes Bâtitseur** et les **12 cartes Connaissance** de cette extension aux autres cartes du jeu de base dans leurs paquets correspondants.

Les cartes de cette extension sont reconnaissables au symbole  situé dans le coin inférieur droit des cartes.

Si vous ne jouez pas en mode solo, rangez le **dé**, les **cartes Coffre**  et **Temps** dans la boîte.



DOUBLE TEMPORALITÉ

Certaines cartes de cette extension ont des effets avec plusieurs temporalités.

Ces effets peuvent s'appliquer à plusieurs moments de la partie. Lorsque cela se produit, appliquez les effets indiqués par la temporalité. Si plusieurs de vos effets sont actifs en même temps, choisissez leur ordre de résolution.



Exemple : Adrien réalise l'action **CRÉER**. Il joue la carte monument

Abou Simbel sur sa Frise et il

applique immédiatement l'effet ⚡ de la carte. Il choisit la carte Alphabet sudarabique, une des cartes Connaissance de niveau **II** disponibles, et il la place sur Abou Simbel.

Plus tard dans la partie, lorsqu' Abou Simbel entre en **DÉCLIN** ⚡, Adrien regarde s'il satisfait les conditions de la carte Connaissance.

Il a bien 5 Connaissances du même type dans sa collection et ajoute donc la carte Alphabet sudarabique à sa collection de cartes Connaissance.





Les modes Solo d'Ancient Knowledge vous permettent de lutter seul face aux affres du temps et vous proposent 2 manières de jouer :

MODE DÉFI

Le mode **Défi** vous propose d'atteindre des objectifs prédéfinis à travers 10 défis.

MODE HÉRITAGE

Le mode **Héritage** vous propose d'enchaîner jusqu'à 15 parties en remplissant tous les objectifs.

Le texte en dehors des cadres de couleur concerne les deux modes de jeu. Les cadres bleus concernent uniquement le mode Défi et les cadres rouges le mode Héritage.

CARTES COFFRE



Les 15 cartes Coffre représentent des artefacts que vous possédez, mais auxquels vous n'avez pas encore accès. Elles agissent différemment selon l'endroit où elles se trouvent dans votre zone de jeu.



Quand une de ces cartes est sur un des emplacements de votre plateau, la **partie supérieure de la carte** vous indique un objectif à atteindre pour remporter la partie. Vous pouvez avoir jusqu'à 5 cartes Objectif à valider.

Exemple : Adrien a les cartes Coffre de Myrina et Coffre de Khâtaouy sur son plateau. À la fin de sa partie, il a 5 monuments encore présents dans sa Frise et 10 dans son Passé.

Comme il a validé les conditions de ces deux , il remporte ce défi et il peut noter son score total.



Quand une de ces cartes est en dessous de votre plateau, **sa partie inférieure** vous indique l'effet que vous pouvez utiliser suivant sa temporalité.

Vous pouvez avoir jusqu'à 5 cartes en dessous de votre plateau.

CARTE TEMPS

La carte Temps représente le temps qui passe.

Au cours du jeu, elle va se décaler dans votre Frise du Temps et entrer 3 fois en **DÉCLIN**. Elle sert de compte-tour et annonce la fin de la partie après **16 tours de jeu**.



- 1 Mettez en place les éléments du jeu de base normalement (voir page 5 du livret d'Ancient Knowledge) et laissez le **dé Déconnaissance** à côté de votre plateau de jeu Bâtisseur.

MODE DÉFI

- 2 Sélectionnez un des défis du tableau de la **page 19** de ce livret et prenez les cartes  indiquées dans la ligne du défi (pour une première partie, nous vous conseillons de débuter avec le défi 1 : Nouvelle ère, qui utilise les cartes **A** et **B**).

- Placez les cartes indiquées dans la colonne  du tableau, de droite à gauche, sur les emplacements réservés habituellement aux  de votre plateau. Ces emplacements ne seront pas disponibles pour y placer des .

Ces cartes  indiquent les objectifs (situés dans la partie supérieure) que vous devez atteindre pour gagner la partie.

- Placez les cartes indiquées dans la colonne  du tableau de droite à gauche en dessous de votre plateau, de manière à cacher le haut de la carte et à n'en voir que l'effet.

Ces cartes  ont des effets (situés dans la partie inférieure) que vous pourrez utiliser durant votre partie.

- Choisissez si vous jouez avec une main de départ (, ⁴, ⁴ ou ⁴) ou avec une main classique (notée ), (voir page 5 du livret d'Ancient Knowledge).

MODE HÉRITAGE

2 Après la distribution des cartes Bâtitteur durant la mise en place, et avant de défausser des cartes, mélangez les 15 cartes  et piochez-en 5 (lors des parties suivantes, mélangez les cartes  restantes).

3 Après en avoir pris connaissance, sélectionnez **1 à 5 cartes**  et placez-les de droite à gauche sur les emplacements réservés habituellement aux  de votre plateau.

Ces emplacements ne seront pas disponibles pour y placer des . **Attention**, si vous sélectionnez 5 objectifs, vous ne pourrez donc pas placer de  pendant le début de partie.

4 Laissez de côté les cartes  que vous n'avez pas sélectionnées, vous n'en aurez plus besoin avant la partie suivante.

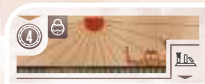
Ces cartes  indiquent les objectifs (situés dans la partie supérieure) que vous devez atteindre pour gagner la partie.



- 5 Placez la carte Temps sur le niveau inférieur de l'emplacement de votre Frise dans le sens indiqué ci-dessous : 4



Exemple de mise en place du défi 1 :
Nouvelle ère du mode Défi.



Effet de défausse



PHASE DE DÉCLIN ET CARTE TEMPS

La carte Temps symbolise le temps qui passe et indique quand la partie se termine.

La carte Temps n'est pas un monument, elle ne compte pas dans votre Passé et ne peut pas contenir de . Elle ne peut pas être la cible d'un effet de carte.

Lors de la **PHASE DE DÉCLIN**, décalez la carte Temps avec vos monuments.

Elle occupe un des 2 emplacements où elle se trouve et vous ne pouvez jamais la déplacer à l'aide de capacités de cartes (comme indiqué par le symbole ).

Lorsque la carte Temps se trouve sur l'**emplacement**  au début de la **PHASE DE DÉCLIN**, réalisez l'effet présent dans le sens de lecture :

1. Placez-la dans votre Passé. Au début de votre prochain tour, pivotez-la à 180° et placez-la sur l'emplacement .
2. Placez-la dans votre Passé. Au début de votre prochain tour, retournez-la sur son verso et placez-la sur l'emplacement .
3. Si c'est la troisième fois, pivotez-la à 180° et passez immédiatement à la **FIN DE LA PARTIE**.

PHASE DE DÉCONNAISSANCE

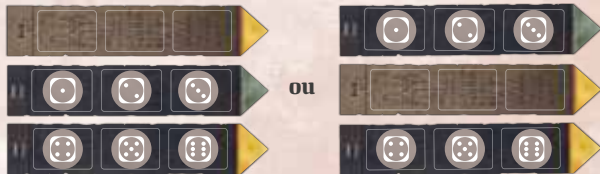


Une nouvelle phase vient s'ajouter à la fin de votre tour. Lancez le **dé Déconnaissance**. Défaussez la carte Connaissance de niveau **I** visible correspondant au résultat du dé en suivant le schéma suivant :





À partir du **MILIEU DE LA PARTIE** (voir page 9 du livret de règles d'Ancient Knowledge), quand vous avez retourné une tuile Connaissance de niveau **I** sur sa face ▲ visible, appliquez désormais le résultat du dé Déconnaissance uniquement sur les cartes de niveau **II** jusqu'à la fin de la partie, en suivant les schémas suivants :



- Si le dé indique un emplacement sans carte Connaissance, rien ne se passe.
- Comme dans les règles du jeu de base, si une tuile ne contient qu'une seule carte, défaussez-la pour mettre 3 nouvelles cartes Connaissance à la place.

Vous pouvez ensuite commencer un nouveau tour.

Exemple : À la fin de son premier tour de jeu, Adrien lance le dé Déconnaissance et obtient un 2. Il défausse la carte comme indiqué par le dé. Lors de son second tour, il lance une nouvelle fois le dé Déconnaissance et obtient de nouveau un 2. Comme il n'y a pas de carte sur cet emplacement, rien ne se passe. Plus tard dans la partie, il lance le dé Déconnaissance et obtient un 3. Il défausse la carte comme indiqué par le dé. Il ne reste alors plus qu'une carte sur la tuile, et il défausse la dernière carte pour compléter cette tuile avec 3 nouvelles cartes.

MODE HÉRITAGE

MILIEU DE LA PARTIE – CHOIX DES OBJECTIFS

Vous pouvez abandonner un ou plusieurs objectifs qui vous semblent inatteignables au moment du **MILIEU DE LA PARTIE**.

Si vous avez au moins 7 monuments dans votre Passé, juste après avoir retourné une tuile Connaissance (et uniquement à ce moment-là), vous pouvez défausser un ou plusieurs  sur les emplacements  de votre plateau. **Vous devez cependant toujours garder au moins 1  sur votre plateau.**

Remettez les cartes ainsi défaussées dans la boîte.
Vous n'avez plus à réaliser ces objectifs.



Note : Vous ne pouvez jamais défausser de cette manière les cartes  situées sous votre plateau.

Exemple : Adrien a 7 cartes dans son Passé à la fin de son tour. Après avoir retourné une tuile Connaissance face  visible, il peut choisir de défausser des cartes  de son plateau. Il a commencé la partie avec 4  sur ses emplacements . L'objectif de la carte Étendard d'Ur, qui lui demande d'avoir au moins 6  dans son Passé, lui semble inatteignable. Il décide donc de défausser cette carte et de continuer sa partie avec 3  sur son plateau. Cela lui permet par la même occasion d'avoir un emplacement  de nouveau disponible.

Dès que la carte Temps entre en **DÉCLIN** pour la troisième fois, la partie prend fin. Vérifiez si vous avez validé l'ensemble des objectifs des cartes  sur votre plateau, puis procédez au décompte final.

Vérifiez un à un les objectifs des cartes  de votre plateau.



MODE DÉFI

- **Si vous ne remplissez pas les objectifs d'au moins 1 carte  de votre plateau**, vous avez échoué. Vous pouvez tout de même faire le total de votre score si vous le souhaitez, sans l'ajouter au tableau des défis.
- Vous pouvez retenter ce défi ou en choisir un autre !
- **Si vous remplissez les objectifs de toutes les cartes **, vous remportez le défi. Vous pouvez faire le total de votre score et le noter dans le tableau des défis (voir page 19).



MODE HÉRITAGE

- **Si vous ne remplissez pas les objectifs d'au moins 1 carte**  **de votre plateau**, vous avez perdu, et votre campagne s'arrête ici.

Faites le total de votre score, comptez le nombre de cartes  dont vous avez réussi les objectifs jusque-là et notez le nombre dans le tableau.

Vous pouvez recommencer le mode Héritage en mélangeant les 15 cartes  pour essayer de battre votre précédent score.

- **Si vous remplissez les objectifs de toutes les cartes** , vous remportez immédiatement la partie.

Vous pouvez faire le total de votre score et le noter dans le tableau de campagne (voir page 20). **Attention**, votre score aura une incidence sur la partie suivante.

PRÉPARER LA PARTIE SUIVANTE

À la fin de votre partie, défaussez les cartes  situées sous votre plateau (celles que vous n'avez pas défaussées pour utiliser leur effet).

Ensuite, gardez les cartes  dont vous avez rempli les objectifs. Au début de votre prochaine partie, placez-les sous votre plateau de manière à n'en voir que l'effet ⚡ dans leur partie inférieure.

L'effet est décrit à la page 22.



SCORE	TITRE	MALUS pour la partie suivante
≥ 60 ✨	BÂTISSEUR	Aucun
55 à 59 ✨	ARCHITECTE	Durant la mise en place, défaussez 1 carte Bâtitseur supplémentaire.
50 à 54 ✨	CRÉATEUR	Durant la mise en place, défaussez 2 cartes Bâtitseur supplémentaires.
45 à 49 ✨	FONDATEUR	Durant la mise en place, défaussez 1 carte Bâtitseur supplémentaire et placez la carte Temps en ③ au lieu de ④.
< 45 ✨	MAÇON	Durant la mise en place, défaussez 2 cartes Bâtitseur supplémentaires et placez la carte Temps en ③ au lieu de ④.



MODE DÉFI - Exemple de fin de partie

Adrien vient de terminer sa partie du défi 2 : Enfouisseur d'artefacts avec la main de départ .

Il valide les objectifs des cartes  C et  D sur les emplacements  de son plateau.

Il fait ensuite le total de ses points de victoire . Son score final est de 76 .

Il marque donc son score dans le tableau de la page 19 de la manière suivante :

N°	NOM	MISE EN PLACE		SCORE				
								
1	Nouvelle ère	A	B					
2	Enfouisseur d'artefacts	C, D	B, E					76
3	Destin hasardeux	A, F	C, G, H					
4	Bonne aventure	B, G	I, J					

	Adrien
	39
	25
	11
	5
	-4
	76

MODE HÉRITAGE - Exemple de fin de partie

Adrien vient de terminer la 3^e partie de sa campagne en mode Héritage. Il valide les objectifs des cartes  A,  I et  O sur les emplacements  de son plateau. Il les garde pour les placer sous son plateau pour sa prochaine partie. Il n'a pas utilisé la carte  N sous son plateau. Elle est donc défaussée. Il fait ensuite le total de ses points de victoire . Son score final est de 47 . Il marque donc son score dans le tableau de la page 20 de la manière suivante :

N°	JOUEUR	SCORE									
		#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
1	Adrien	57	61	47							

Avec son score de 47 , Adrien commencera sa 4^e partie avec 5 cartes Bâtisseur en main et avec la carte Temps sur l'emplacement , comme indiqué dans le tableau des malus de la page 15.

	Adrien
	29
	18
	31
	1
	-32
	47

MODE HÉRITAGE

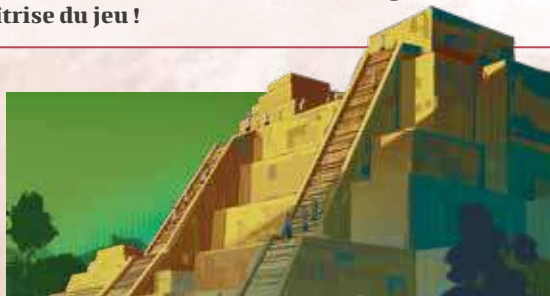
Si vous devez ranger le matériel entre deux parties de votre campagne, séparez les cartes  en trois paquets distincts :

- ▶ un paquet avec les cartes  que vous n'avez jamais sélectionnées lors de la mise en place ou que vous avez abandonnées (et qu'il vous reste à faire) ;
- ▶ un paquet avec les cartes  dont vous avez atteint les objectifs et que vous devrez placer sous votre plateau pour la prochaine partie ( déverrouillés) ;
- ▶ un paquet avec les cartes  qui ont été défaussées (dont vous avez appliqué les effets ou qui étaient sous votre plateau et que vous n'avez pas utilisées).



HÉRITAGE DES ANCIENS

Vous pouvez terminer le mode Héritage en seulement 3 parties (en sélectionnant 5  en début de partie), mais cela demande une très grande maîtrise du jeu !





MODE DÉFI

Après avoir sélectionné un défi lors de la mise en place, vous pouvez décider de jouer avec une **main de départ** ♣, ♠, ♠, ♠, ♠ ou avec une main classique  (voir page 5 du livret d'Ancient Knowledge). Lorsque vous avez réussi un défi, retentez-le avec une autre main de départ et notez votre score dans la case correspondante.

Exemple : Adrien a réussi le défi 1 avec la main de départ ♠, ♠. Il note donc son score de défi dans cette case. Pour sa prochaine partie, il décide de faire de nouveau le défi 1, mais avec une main classique  (6 cartes sélectionnées parmi 10).



N°	NOM	MISE EN PLACE		SCORE							
											
1	Nouvelle ère	A	B								
2	Enfouisseur d'artefacts	C, D	B, E								
3	Destin hasardeux	A, F	C, G, H								
4	Bonne aventure	B, G	I, J								
5	Maître du savoir perdu	C, K	L, M								
6	Gardien du savoir	H, N	C, E								
7	Architecte de précision	A, E	I								
8	Maître des connaissances	L, M	K, N								
9	Expert des pyramides	I, J	A, B								
10	Grand Bâtitseur	A, E, F	aucun								

[illegible]

FIN DE CAMPAGNE

/15 

/15 

/15 

/15 

/15 

/15 

/15 

/15 

/15 

/15 



TEMPORALITÉ

⚡ : Défaussez cette carte à tout moment. Appliquez son effet immédiatement. (Note : vous ne pouvez pas utiliser l'effet d'une carte 🗑️ située sur un emplacement 🍷).

EFFETS ET CIBLES

Ignorez toujours les effets des cartes qui ciblent des adversaires. Vous n'appliquez donc jamais leurs effets durant la partie.



HERMÈS TRISMÉGISTE

Si vous **APPRENEZ** la carte Connaissance Hermès, sélectionnez directement 2 cartes et défaussez les cartes restantes.



PALAIS DU POTALA

Si vous jouez la carte monument Palais du Potala et que vous devez ignorer la phase de **DÉCLIN**, décalez quand même la carte Temps d'un cran vers la gauche. S'il y a un ou plusieurs monuments sur l'emplacement, placez exceptionnellement la carte Temps sur un 3^e emplacement au-dessus.



CRÉDITS

AUTEUR : Rémi Mathieu.

ILLUSTRATEURS : Emilien Rotival, Adrien Rives.

AGENCE : L'équipe ludique.

CHEF DE PROJET : Adrien Fenouillet.

GRAPHISTE : Vincent Mougenot.

RÉDACTEURS : Adrien Fenouillet, Rémi Mathieu.

RELECTEURS : Xavier Taverne, Robin Leplumey.

REMERCIEMENTS : Je remercie Vincent de la chaîne YouTube *La ludothèque de Vincent et Mister Lou*, qui m'a soufflé l'idée du dé pour le mode Solo, ainsi que Shem Philllips qui aura créé le sien. Je remercie aussi mon petit bout qui fut la meilleure testeuse au monde.

©2024 IELLO SAS. Tous droits réservés.





SCORE	MALUS pour la partie suivante
≥ 60 ✨	Aucun
55 à 59 ✨	- 1 carte
50 à 54 ✨	- 1 carte + carte Temps en ③
45 à 49 ✨	- 2 cartes
< 45 ✨	- 2 cartes + carte Temps en ③

DÉBUT DE LA PARTIE



MILIEU DE LA PARTIE



MODE SOLO - DÉROULEMENT D'UN TOUR

➤ **A. PHASE D'ACTION**      (2)

B. PHASE DE CHRONIQUE 

C. PHASE DE DÉCLIN 

D. PHASE DE DÉCONNAISSANCE 

FIN DE LA PARTIE  **16 tours**