

OHIO BOB

Livret de règles



1-2 Joueurs • Âge 10+ • 15 Minutes



Ohio Bob est sur la piste de l'amulette de Kachapacha. Il vient de découvrir l'entrée du temple. Arrivera-t-il à explorer les trois niveaux du temple avant d'arriver à cours de vivres ? Trouvera-t-il les gemmes cachées permettant de désactiver le terrible piège qui protège l'amulette ?



Matériel

2 Sets de 4 cartes de Départ

(Facile face grise - Difficile face bleue)



Énergie



Amulette



Niveau



Super Matos

2 sets de 17 cartes Equipement / Temple

(Chaque set a un sol de temple et un sac de couleur différente)



Équipement : 4 de chaque couleur
et 1 multicolore par set



Temple

1 salle de Liaison

(pour les parties à 2 joueurs)



Facile



Difficile

2 Meeples

(Ohio Bob et Idaho Joe)



Mise en place solo

- 1 Prenez un set de 4 cartes de départ. Pour une première partie, il est conseillé de les utiliser sur leur face FACILE (face claire).
- 2 Placez la carte Niveau sur la carte Énergie afin que le curseur du Niveau 1 (LVL 1) pointe sur le 6 de la carte Énergie.
- 3 Choisissez l'un des deux challenges de la carte Amulette et placez le visible sous la carte d'Énergie (*challenge jaune dans l'exemple ci-dessous*).



- 4 Prenez la carte Super Matos en main.
- 5 Mélangez un set de 17 cartes Équipement (sol vert ou sol bleu) pour former une pioche avec la face Équipement visible.

- 6 Piochez les deux premières cartes sans regarder leur face temple. Choisissez-en une que vous ajoutez à votre main. Retournez l'autre et placez-la au centre de la table face Temple. Les cartes face Temple sont toujours placées horizontalement avec l'escalier  sur la ligne **la plus en bas**.
- 7 Prenez un meeple et placez-le sur la case .
- 8 Gardez un espace libre pour la Pile de résolution.



Pioche

5



Salle de départ

8

Pile de
résolution

6

4



Niveaux Difficiles : Une fois que vous êtes arrivé à gagner en mode facile, vous pouvez augmenter la difficulté en retournant une ou plusieurs cartes de départ sur leur face DIFFICILE (seule la carte Super Matos n'a pas de face difficile). Plus vous mettez de cartes sur leur face DIFFICILE, plus la partie sera ardue.

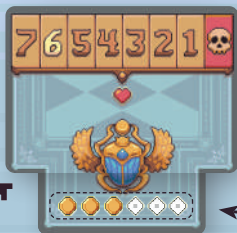
But du jeu

Votre but est d'explorer les 3 Niveaux du Temple puis réussir à **désactiver le piège de l'Amulette sans tomber à court d'énergie.**

Pour ce faire, vous devez récupérer dans votre main **les Gemmes nécessaires à la désactivation du piège** en fonction du challenge choisi lors de la mise en place du jeu (voir «Fin la partie» page 17 pour plus d'informations).



Hormis la carte Super Matos, toutes les cartes possèdent une Gemme d'une couleur spécifique.



Exemple:

Dans cette configuration, vous devrez récupérer 3 Gemmes jaunes et 3 autres Gemmes de couleur identique pour désactiver le piège et gagner la partie !

Principes du jeu

À chaque tour, vous **devez** jouer une carte Équipement de votre main sur la pile de résolution. Chaque carte Équipement vous propose 2 choix (A ou B) dans son utilisation. Choisissez celle qui vous convient le mieux et appliquez ensuite le/les effet(s) de la carte de la gauche vers la droite. Aucun effet n'est obligatoire, vous pouvez décider de ne pas appliquer l'un des effets si vous le souhaitez.

En général, les effets des équipements permettent de déplacer votre  qui doit alors appliquer l'effet de la case d'arrivée.

Lorsque vous aurez exploré un certain nombre de Salles, vous pourrez accéder au Niveau suivant en vous rendant sur la case .

Salles et Niveaux

Le Temple est composé de 3 Niveaux (LVL).

Chaque Niveau est composé de plusieurs Salles que vous allez explorer grâce à vos équipements en main.

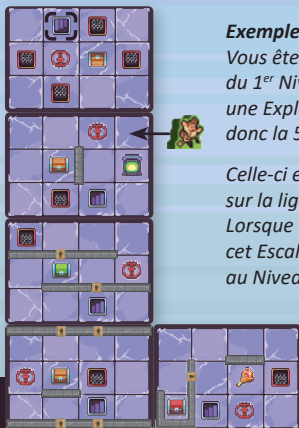
Chaque Salle explorée vous permet de gagner de nouvelles cartes et enfin de monter au Niveau suivant (en montant par l'escalier de la toute dernière Salle explorée).



Le nombre de Salles à Explorer dépend du Niveau (**LVL**) que vous êtes en train de parcourir. Au début de la partie, vous êtes au Niveau 1.

Le nombre de Salles par Niveau est défini par le chiffre à droite. Ainsi, il vous faut explorer **5 Salles** pendant le Niveau 1.

Lorsque vous explorez la dernière Salle d'un Niveau, la carte représentant cette Salle doit être placée horizontalement avec les Escaliers  sur la ligne **la plus en haut**.



Exemple:

Vous êtes dans la 4^e Salle du 1^{er} Niveau et effectuez une Exploration. Vous ajoutez donc la 5^e Salle du Niveau.

Celle-ci est placée avec l'Escalier sur la ligne la plus en haut. Lorsque vous vous rendez sur cet Escalier, vous passez au Niveau suivant.

Repos



Vous devrez vous Reposer durant la partie.

Lorsque votre main est vide, ou lorsque vous ne souhaitez pas jouer vos cartes restantes, vous **devez** vous Reposer.

Pour vous Reposer, reprenez toutes les cartes de la pile de résolution dans votre main et perdez autant d'énergie qu'indiqué à côté du symbole  de la carte Niveau.



Si vous êtes au Niveau 2 du Temple, lorsque vous vous reposez, vous perdez 2 .

Dans cet exemple, la carte Niveau a été décalée pour passer de 6 à 4 .

Cartes Équipement

Les cartes Équipement ont des icônes qui vous permettent de réaliser certaines actions.



Le symbole Boussole rappelle qu'une Exploration est possible lors d'un Déplacement.

Déplacements

Le Déplacement est une action capitale. Elle vous permet de vous déplacer et d'explorer de nouvelles Salles du Temple. Pour passer au Niveau supérieur du Temple, vous devez explorer un certain nombre de Salles rappelé sur la carte Niveau.

Déplacez votre  sur une case adjacente dans l'une des directions indiquées par la flèche. Appliquez l'effet de la case d'arrivée (voir les effets plus loin).

Votre  ne peut pas se déplacer à travers un mur.

Exploration

Si votre  devait se déplacer vers l'extérieur d'une carte Temple, vous effectuez une Exploration à la place.

Une Exploration n'est possible que si le nombre de Salles maximum du Niveau n'est pas déjà atteint.

Lors d'une Exploration, piochez la première carte de la pioche  et retournez-la face Temple visible.

Orientez-la horizontalement et avec le  **sur la ligne la plus en bas.** Placez la carte adjacente à votre carte actuelle, à l'emplacement où vous auriez dû vous déplacer.

Dans l'exemple suivant, le joueur a choisi de se déplacer vers la droite en utilisant un Déplacement : ➡



Ici, le déplacement vers la droite n'est pas effectué. À la place, une nouvelle carte du Temple est dévoilée.



Dernière salle du Niveau en cours :

Si la Salle à explorer est la toute dernière du Niveau, placez l'🏠 sur la ligne **la plus en haut** à la place. C'est par cette case que vous pouvez monter au Niveau suivant !



Le joueur dévoile la 5^e Salle du Niveau 1 du Temple. Il place cette carte avec l'🏠 sur la ligne la plus en haut.

Pierre

La Pierre vous permet de désactiver un Piège  et donc de vous déplacer dessus sans perdre d'Énergie. **NOTE : Il est autorisé de se déplacer sur un piège sans Pierre mais vous perdez un .**

Clef

Certains murs ont une porte verrouillée . Il est possible d'ouvrir ces portes en utilisant une clef. Ouvrir une porte vous permet de déplacer votre  au travers, puis la porte se referme derrière vous.

Cartes spéciales



Masse

Déplacez votre  à travers un mur adjacent. S'il n'y a pas de mur adjacent, cette action est sans effet.

Vous pouvez Explorer à travers un mur. Il est possible de passer à travers un mur avec une porte verrouillée .



Corde

Déplacez votre  deux fois d'affilée si les cases sont **vides** ou contiennent une Fosse .

La Corde permet de passer (ou se maintenir) au-dessus d'une Fosse sans avoir besoin de se Reposer. **Vous ne pouvez pas Explorer avec une Corde** (rappelé par les flèches grises).



Torche

Copiez l'effet de la carte au dessus de la pioche . Si cette dernière est vide, cette action est sans effet.



Carte du Temple

Prenez la première carte de la pioche et placez-la face Temple adjacente à la carte sur laquelle vous vous trouvez.

Pour ce faire, vous devez avoir une vue dégagée vers la bordure de votre carte. C'est à dire qu'aucun mur ne doit se trouver entre votre  et la bordure de carte. Avec cette action vous n'avez pas besoin d'être sur une bordure de carte pour poser une nouvelle carte du Temple comme vous le feriez avec l'action d'Exploration.



Super Matos

Déplacez votre  sur une case adjacente, en ignorant les effets des Fosses  (Corde) et des Pièges  (Pierre).

Vous pouvez Explorer (Boussole) ou emprunter une porte verrouillée  (Clef) mais pas passer au travers d'un mur.



Gemme Multicolore

Cette carte possède un unique déplacement latéral mais la Gemme Multicolore compte comme étant de la couleur de votre choix pour désactiver l'Amulette.

Cases spéciales

Lorsque vous finissez votre déplacement sur l'une de ces cases, appliquez immédiatement son effet.

Attention : Les bonus ne se "rechargent" que lorsque vous sortez de la Salle. Pour récupérer de nouveau un même bonus, il faut donc sortir de la Salle dans laquelle vous vous trouvez, puis y entrer à nouveau.



Ration (Bonus)

Une Ration vous permet de restaurer 1 ❤️. Si votre Énergie est déjà au maximum, le bonus est perdu.

Attention : En mode difficile, ce bonus est sans effet au premier Niveau du temple !

Vous ne récupérez donc pas de ❤️ si vous arrêtez sur une case Ration.



Coffre (Bonus)

Vous prenez immédiatement la première carte de la pioche 🃏 que vous mettez dans votre main face Équipement. Vous pouvez l'utiliser immédiatement.



Coffre Coloré (Bonus)

Même effet que précédemment, sauf que vous prenez la première carte en partant du haut de la pioche  qui a la même couleur que l'icône sur laquelle vous finissez (sans changer l'ordre des cartes). La carte Gemme Multicolore est considérée comme étant de toutes les couleurs. Si aucune carte dans la pioche ne correspond à la couleur voulue, prenez la première carte de la pioche à la place.



Fosse

Vous devez vous Reposer immédiatement. Vous ne pourrez donc pas jouer les cartes qu'il vous reste en main.



Piège

Vous perdez 1  immédiatement.

Rappel : la Corde ou le Super Matos vous permettent d'ignorer l'effet des Fosses et des pièges.



Téléporteur

Déplacez votre  sur la case correspondante d'une carte Temple adjacente à celle sur laquelle vous vous trouvez (pas en diagonale). Appliquez comme d'habitude l'effet de la case d'arrivée.

Seule exception : si la case d'arrivée devait être un nouveau téléporteur, ce dernier est sans effet.



Escaliers

Lorsque votre  entre sur un qui se trouve sur la ligne du bas d'une Salle, il ne se passe rien (sauf au 3^e Niveau, voir plus bas).

Si cet escalier se trouve sur la ligne la plus en haut (donc de la dernière Salle du Niveau en cours), vous pouvez décider de monter au Niveau supérieur.

Si vous le faites :

- Montez la carte de Niveau au cran supérieur
- Réinitialisez l'Énergie à sa valeur de départ
- Reprenez toutes les cartes de la pile de résolution en main et comptez le nombre de cartes d'Équipement que vous possédez (y compris la carte Super Matos)
- Comparez au MAX indiqué sur la carte de Niveau en cours. Vous devez défausser l'excédent.

Reprenez les cartes Temple du Niveau exploré ainsi que les cartes défaussées et mélangez le tout. Placez le paquet ainsi mélangé face Équipement visible sous la pioche.

Si vous étiez au 3^e Niveau, passez à la phase de l'Amulette, sinon passez au Niveau suivant.

Pour passer au niveau suivant : choisissez l'une des deux premières cartes de la pioche  et retournez-la sur sa face Temple au centre de la table : placez votre  sur l' .

Fin de la partie

Victoire

Pour vous en sortir vivant (et riche !), vous devez désactiver le piège de l'Amulette à la fin du 3^e Niveau !



L'Amulette

Arrivé à l'escalier du dernier Niveau, vous voilà au pied de l'Amulette ! Cette dernière est piégée.

Pour la désactiver il faut réunir les Gemmes indiquées sur l'objectif  de départ. Chaque Gemme est colorée et doit être dans votre main pour désactiver l'Amulette. Si vous avez les Gemmes nécessaires, vous gagnez immédiatement la partie !

NOTE: Certaines missions ont des icônes blanches : il vous faut alors réunir autant de Gemmes de couleur identique en plus de la seconde contrainte.

Défaite

Vous perdez si :

- Vous échouez à passer l'épreuve de l'Amulette.
- Votre Énergie atteint 0.
- La pioche est vide alors que vous n'avez pas fini d'explorer le 3^e Niveau.

Vous n'avez pas réussi à trouver l'issue en passant trop de temps à récupérer les Gemmes !

Mise en place 2 joueurs

Un jour, Ohio Bob et son ami Idaho Joe sont tombés sur un mystérieux Temple Miroir. Perdus dans ses salles confuses et ses passages tortueux, parviendront-ils à s'en sortir ensemble ?

- 1 Chaque joueur prend un ensemble complet de cartes Temple (selon la couleur du sol).
- 2 Chaque joueur prend également un meeple ainsi qu'un set de 4 cartes de départ comme dans une partie solo.
- 3 Les joueurs doivent choisir le même niveau de difficulté (y compris pour la carte Amulette ; notez qu'elles sont légèrement différentes pour chacun des joueurs).
- 4 Si possible, les joueurs s'assoient l'un en face de l'autre.
- 5 Au début de la partie ainsi qu'au début de chaque niveau, les joueurs placent la première carte de leur temple sur la table, comme pour une partie solo. La seule différence est que la carte Salle de liaison est placée entre les joueurs :



Comment gagner ?

Lors d'une partie à 2, le jeu devient coopératif.

Pour gagner la partie :

- Les 2 joueurs doivent atteindre le Niveau 3 du temple
- Les 2 joueurs doivent remplir l'objectif de leur carte Amulette
- Les 2 joueurs doivent avoir récupéré 3 cartes de leur partenaire dans leur main finale

Règles spéciales à 2 joueurs

Pendant la partie, les joueurs peuvent jouer en même temps s'ils le souhaitent. Il est cependant conseillé qu'ils gardent un œil l'un sur l'autre pour réussir.

Lorsqu'un joueur est sur le point de se Reposer pour remplir sa main, il doit attendre que son partenaire se Repose également avant de continuer à jouer.

Les règles sont identiques à l'exception des points suivants :

- Lorsque vous obtenez une Ration (+1 Énergie), vous devez la donner à votre partenaire !

Exception : *vous la gardez pour vous si votre partenaire a déjà quitté le Niveau en cours.*

- Lorsque vous quittez le Niveau en cours, vous pouvez donner 1 de vos points d'Énergie à votre partenaire !

Exception : *Vous ne pouvez pas le faire s'il ne vous reste qu'une seule Énergie.*

- Les meeples des deux joueurs ne peuvent pas occuper la même case sur les cartes. Cependant, chaque joueur peut se déplacer librement sur les cartes Temple de son partenaire (et gagner les bonus qui s'y trouvent).
- Une fois par Niveau, à la fin de l'activation d'une carte et si les meeples des deux joueurs sont sur des cases adjacentes, les deux joueurs peuvent échanger l'une de leurs cartes. Il peut s'agir d'une carte de sa main ou d'une carte déjà jouée de sa pile de résolution. Les cartes ainsi récupérées sont placées en main et peuvent être utilisées immédiatement. Vous devez effectuer cette action une fois par Niveau afin d'obtenir les 3 cartes de votre partenaire dont vous avez besoin pour gagner. Pour être « adjacents », les deux meeples doivent être sur des cases voisines (pas en diagonal) qui ne sont pas séparées par un mur ou une porte.
- Pour quitter un Niveau, **chaque** joueur doit avoir exploré le nombre de salles indiqué sur sa propre carte de Niveau.



Pour plus de difficulté, commencez la partie avec la Salle de Liaison du côté difficile, qui comporte une porte verrouillée en son milieu !

F.A.Q

Dois-je réaliser tous les déplacements ou les effets d'une carte pour l'utiliser ? Non, vous pouvez choisir les actions qui vous intéressent sur une carte.

Puis-je utiliser les déplacements de la Corde même si les cases ont des objets (coffre, ration, piège...) ? Non ! La Corde permet soit de se déplacer sur des cases vides, soit de se déplacer par-dessus les fosses sans en subir les conséquences.

Dois-je vider ma main avant de me reposer ? Non. Vous pouvez garder des cartes en main et décidez de vous reposer.

Puis-je gagner un bonus que j'ai déjà récupéré ? Oui, à condition de sortir de la Salle et d'y entrer à nouveau. Si ce n'est pas le cas, aucun effet n'est appliqué.

J'ai utilisé une masse pour ouvrir un passage entre 2 murs. Ce passage reste-t-il ouvert ? Non, vous devrez réutiliser la masse si besoin. Vous êtes quand même dans un temple magique !

Dois-je de nouveau appliquer les effets d'une fosse ou d'un piège que j'ai déjà appliqué précédemment ? Oui tout à fait !

Si une porte verrouillée est sur la bordure d'une carte de temple et qu'elle se retrouve accolée à un mur standard d'une autre carte temple, puis-je utiliser une clef ou la masse pour passer au travers ?

Oui vous pouvez ! Ce double mur est considéré comme étant un seul mur avec une porte verrouillée.

Crédits

Un jeu de **Christophe Raimbault**

Illustrations : **Francisco Coda & Elise Trédan**

Design graphique : **Elise Trédan & Antoine Morandi**



Merci à Alan Tissier sans qui la création
du temple aurait été moins chouette !



Merci d'avoir joué !



Publishing Technology & Solutions
1 Chemin de la Coume, 09300 LAVELANET
www.grailgames.games



Retrouvez les dernières versions de toutes
nos règles en scannant ce QR code !



Pour toute demande de SAV, rendez-vous sur
support.independent-publishers-alliance.org



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

