

TEMPLE CODE



RÈGLES DU JEU

⚙️ YOANN LEVET

/ DJIB

Dans Temple Code, les joueurs vont incarner des aventuriers archéologues.

Ils sont à la recherche d'un trésor inestimable, caché à l'intérieur d'un temple sacré.

Pour y accéder, il va leur falloir trouver les combinaisons de statuettes permettant d'activer les mécanismes d'ouverture de la salle au trésor.

BUT DU JEU

Chaque joueur va recevoir une carte combinaison qu'il va devoir deviner.

Le premier joueur à deviner 2 cartes combinaison remporte la partie.

MATÉRIEL

35 cartes combinaison



Face décodage



Face statuettes



Vague
(d'Hokusai)



Tiki



Cthulhu



Axolotl



Narval



Manchot
Empereur



Kraken

Des feuilles de notes



1 jeton premier joueur



4 supports de carte



5 jetons demi médaillon



MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur prend :
 - un support de carte
 - une feuille de notes
 - un crayon (non fourni)
- 2 Mélangez les 35 cartes combinaison et on forme une pioche face décodage visible.
- 3 Chaque joueur reçoit une carte combinaison qu'il place sur son support de carte, face décodage face à lui. Les joueurs ne doivent surtout pas prendre connaissance de la face statuettes de leur carte, puisqu'il s'agit de la combinaison qu'ils doivent deviner.
- 4 Déterminez un premier joueur, qui prend le jeton premier joueur.
- 5 Placez les demi médaillon sur la table accessible aux joueurs.



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches, pendant lesquelles chaque joueur joue à son tour, en commençant par le premier joueur.

Quand le tour de table se termine et que tous les joueurs ont joué, la tuile premier joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire. On commence ensuite une nouvelle manche.

À tout moment, et même en dehors de son tour, un joueur peut faire une proposition pour sa combinaison. S'il trouve la bonne, il obtient le jeton demi médaillon et reçoit une nouvelle carte combinaison.

Le premier joueur obtenant deux jetons demi médaillon remporte la partie.



MANCHE

Au début d'une manche, le premier joueur va distribuer **2 cartes à chaque joueur** que l'on place devant leur support de carte, face statuettes visible.

Si la pioche est épuisée, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.

Ensuite, en commençant par le premier joueur, chacun joue à son tour, en tournant dans le sens horaire.

À son tour, le joueur actif **doit désigner un autre joueur** qui a encore des cartes devant lui.

- 1** Il choisit et récupère une des 2 cartes posées devant le support de carte du joueur désigné
- 2** Le joueur désigné prend la carte restante pour lui.

Le joueur actif et le joueur désigné vont alors obtenir des informations de la carte qu'ils ont récupérée.

Lorsqu'il choisit sa carte, le joueur actif doit donc faire attention à ne pas laisser une carte qui donne trop d'informations au joueur désigné. Il y sera parfois contraint en voulant absolument récupérer une carte qui l'intéresse.



Obtenir des informations d'une carte récupérée

Pour obtenir les informations de la carte récupérée, un joueur doit la retourner face décodage puis l'aligner verticalement juste au-dessus de sa carte combinaison.



Une fois la carte bien alignée, il regarde les informations qui se trouvent sous la flèche.



Chaque **ROND BLEU** indique qu'une statuette de la carte qu'il vient de récupérer est **présente** dans la combinaison qu'il doit deviner et **À LA BONNE POSITION**.



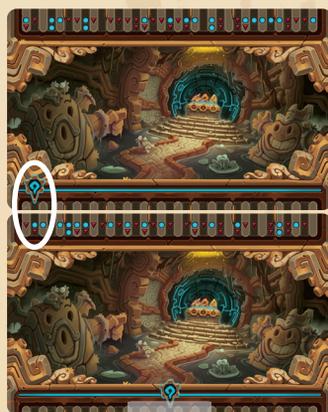
Chaque **TRIANGLE ROUGE** indique qu'une statuette de la carte qu'il vient de récupérer est **présente** dans la combinaison qu'il doit deviner mais **PAS À LA BONNE POSITION**.

S'il n'y a **rien sous la flèche**, c'est que les 3 statuette de la carte récupérée ne sont pas dans sa combinaison.

Après avoir décodé une carte, vous pouvez la garder de côté pour la consulter à nouveau si nécessaire.

Vous pouvez consulter la fin de cette règle pour obtenir des astuces de notation et de déduction.

Cas particulier : si, lors de son tour, le dernier joueur de cette manche est le seul à avoir encore des cartes devant lui, il doit alors décoder les deux.



Dans cet exemple, le joueur apprend qu'il y a deux statuette présentes dans sa carte dont une est même au bon emplacement.

Déclarer sa combinaison

À tout moment de la partie, un joueur peut déclarer avoir trouvé l'emplacement des statuette (la combinaison) de sa carte.

Il doit alors les citer dans l'ordre.

Si l'ordre annoncé est le bon, il remporte un jeton demi médaillon.

Si c'est son deuxième jeton médaillon, il remporte la partie.

Si la partie n'est pas finie, qu'il ait trouvé l'ordre des statuette ou pas, le joueur défaisse sa carte combinaison ainsi que toutes les cartes combinaison qu'il avait mises de côté et il reçoit une nouvelle carte combinaison qu'il insère sur son socle.



MODE SOLO

But du jeu

Dans le mode solo, vous allez devoir trouver le plus de combinaisons possible avant la fin de la partie.

Mise en place

Mélangez le paquet des 35 cartes.

Placez la première carte combinaison sur votre socle.

Déroulement de la partie

Piochez la carte suivante pour en obtenir des informations.

Ensuite, à chaque tour de jeu, vous révéléz deux cartes combinaison de la de la pioche. Vous devrez en défausser une et vous obtiendrez les informations de l'autre.

À tout moment, vous pouvez tenter de proposer une combinaison. Si vous la trouvez, vous marquez un point.

Que vous ayez gagné ce point ou non, vous remplacez ensuite votre carte combinaison par une nouvelle, puis vous piochez la carte suivante pour en obtenir les informations, comme en début de partie.

Fin de partie

Le but est de trouver le plus de combinaisons avant la fin du paquet de 35 cartes.

Votre score

- 1 ou 2  *Archéologue débutant*
- 3  *Archéologue confirmé*
- 4  *Archéologue expert*
- 5  *Maître archéologue*
- 6  *Jedi archéologue*
- 7  *Waouw*
- 8  *Est-ce possible ?*



ASTUCES DE NOTATION ET DE DÉDUCTION

Cas 1 : uniquement des symboles ROND BLEU



La carte que vous venez de récupérer ne contient que des symboles **ROND BLEU**.



Vous savez alors que si l'une des statuette est présente dans votre combinaison, elle est forcément à la place indiquée par la carte. Vous pouvez donc éliminer toutes les autres positions des statuette présentes sur la carte combinaison que vous avez récupérée.



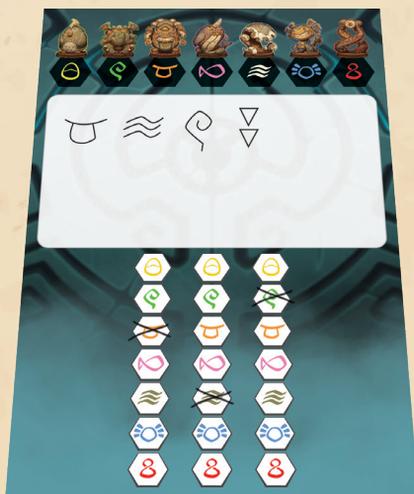
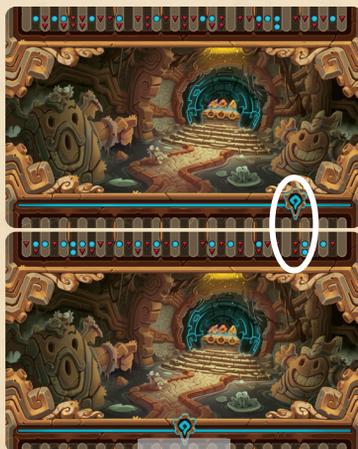
Cas 2 : uniquement des symboles TRIANGLE ROUGE



La carte que vous venez de récupérer ne contient que des symboles **TRIANGLE ROUGE**.



Vous savez alors que si l'une des statuettes est présente dans votre combinaison, elle est forcément à un autre emplacement que celui indiqué par la carte. Vous pouvez donc éliminer les positions des statuettes présentes sur la carte combinaison que vous avez récupérée.



CRÉDITS

Auteur: Yoann Levet

Illustrateur: Djib

Maquette: Alexis Vanmeerbeeck

Communication: Matthieu Bonin

Suivi éditorial: Bertrand Arpino

Production: Nicolas Aubry (Synergy Games)

Correction: Camille Mathieu

