

UN JEU DE NICOLAS MELET ET DE JÉRÔME SOLEIL
ILLUSTRATIONS DE JÉRÔME LÉON.

AGARTHA

RÈGLES DU JEU



4 ON BOARD 4

MATÉRIEL DU JEU

- 1 6 tuiles d'Expédition
- 2 103 cartes
 - 39 cartes Personnage
 - 39 cartes Lieu (13 cartes Forêt, 13 cartes Montagne et 13 cartes Village)
 - 9 cartes Compas solaire
 - 8 cartes Amulette sacrée
 - 8 cartes Objet (2 cartes Couteau, 2 cartes Hache, 2 cartes Torche et 2 cartes Fiole)
- 3 1 jeton 1^{er} joueur « Le testament de Rolhnir »
- 4 4 plateaux personnels
- 5 12 jetons d'Enchères (4 x 3 jetons par joueur)
- 6 38 jetons de points
- 7 12 jetons d'Exploration
- 8 Ce livret de règles





INTRODUCTION

Rolhnir a passé sa vie à explorer des mondes souterrains. Il vous a laissé un héritage inestimable : les cartes d'Agartha. Vous êtes ses descendants, prêts à reprendre le flambeau et à explorer le monde. Pour retrouver ses cartes secrètes, vous devrez marcher sur les traces de votre ancêtre et parcourir des terres inconnues en quête d'informations. Multipliez les explorations et les rencontres et collectez des objets pour être digne de votre aïeul et retrouver les cartes du monde perdu d'Agartha !

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Dans ce jeu de stratégie, mêlant enchères et combos, les joueurs incarnent les descendants de l'explorateur Rolhnir. Afin de pouvoir récupérer les cartes du monde d'Agartha, ils vont devoir explorer des lieux, rencontrer des personnages et collecter des objets. En réalisant des combos sur leurs plateaux et en utilisant les pouvoirs ou les valeurs de leurs jetons judicieusement, ils doivent remporter un maximum de points pour gagner la partie !





MISE EN PLACE

- Placez les tuiles d'Expédition **A** au centre de la table : c'est là que vous pourrez jouer vos jetons pour utiliser vos pouvoirs et récupérer des ressources.
 - À 2 joueurs, prenez 3 tuiles.
 - À 3 joueurs, prenez 5 tuiles.
 - À 4 joueurs, prenez 6 tuiles.
- Sélectionnez le nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs :
 - À 2 joueurs, prenez toutes les cartes sans points.
 - À 3 joueurs, prenez toutes les cartes sans points et avec 3 points (...).
 - À 4 joueurs, prenez toutes les cartes.
- Mélangez les cartes et placez la pile face cachée **B** à côté des tuiles d'Expédition. Si vous jouez à 2 ou 3 joueurs, rangez les cartes restantes dans la boîte de jeu.
- Placez les jetons de score **C** à côté.
- Placez une carte face visible sur chaque zone des tuiles d'Expédition. **D**
 - Donnez à chaque joueur un plateau **E**, 3 jetons d'Enchères **F** et 3 jetons d'Exploration **G** de la même couleur.



	Personnage	Compas solaire	Village	Forêt	Montagne	Objets	Amulette sacrée
2 joueurs	18	5	6	6	6	4	5
3 joueurs	30	8	10	10	10	7	7
4 joueurs	39	9	13	13	13	8	8



- Chaque joueur pioche 2 cartes de la pile et les place face visible sur un ou plusieurs des emplacements de leur plateau  : aucune action n'est réalisée pendant la mise en place.
- On détermine le premier joueur, celui qui a voyagé le plus loin de son pays ! Le premier joueur prend le jeton « testament de Rolhnir » . Ce joueur devient le joueur actif.

PLATEAU PERSONNEL

1 secteur
pour collecter des Amulettes Sacrées

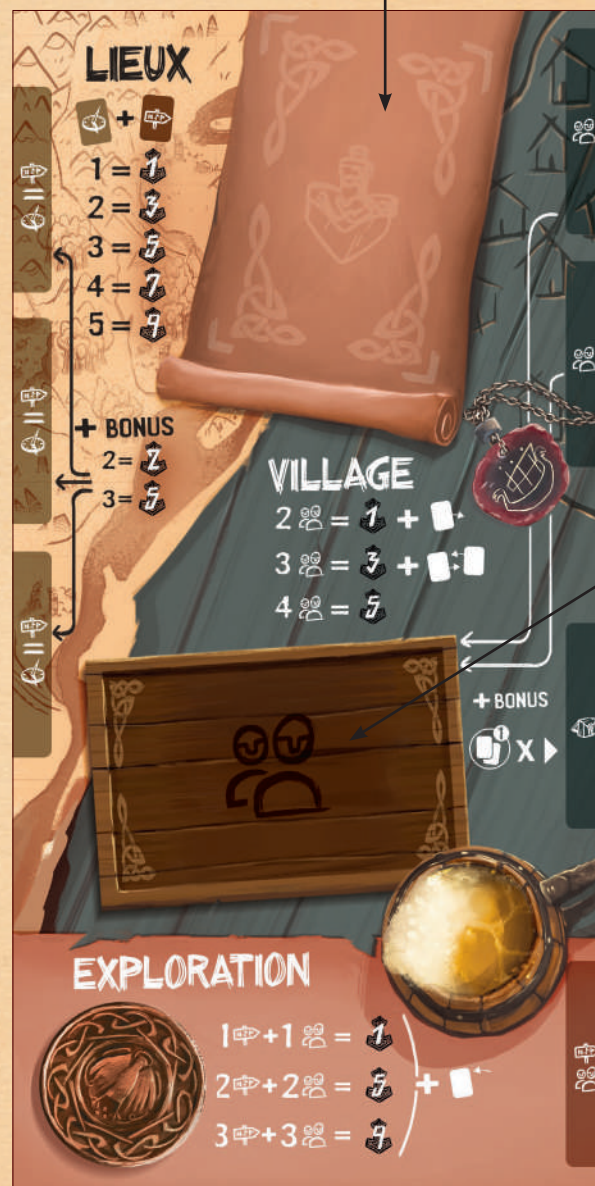
LIEUX
3 emplacements
pour collecter des cartes
Lieu similaires et 1 carte
Compas solaire

VILLAGE
2 emplacements
pour collecter des
cartes Personnage

1 secteur
« Rencontre »

1 emplacement
pour les cartes
Objet (validées à la
fin de la partie)

EXPLORATION
1 emplacement
pour collecter des cartes
Personnage ET Lieu.



TOUR DE JEU

La partie se termine à la fin du 6^e tour. Chaque tour de jeu se divise en 2 phases :

1. ENCHÈRES

2. RÉOLUTIONS

1. ENCHÈRES

En commençant par le joueur qui possède le testament de Rohlnir et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place un jeton d'Enchères sur les tuiles d'Expédition, face cachée. Le jeton contient 2 informations :

- La valeur de l'enchère
- L'action



Les joueurs peuvent placer les jetons dans deux zones différentes de chaque tuile d'Expédition.

- **Sur une zone d'action** : le jeton permettra au joueur d'effectuer l'action correspondante sur son plateau personnel. On ne peut placer qu'un jeton d'Enchères sur chaque zone.
- **Sur une zone d'enchères** : le jeton permettra au joueur de prendre part à l'enchère des cartes proposées sur la tuile. On peut placer plusieurs jetons sur la zone d'enchères.

ZONE D'ACTION



ZONE D'ENCHÈRES

Cette phase de jeu prend fin quand tous les joueurs ont placé leurs 3 jetons.

2. RÉSOLUTIONS

Une fois que chaque joueur a placé ses 3 jetons, on commence la résolution pour chaque tuile d'Expédition, en commençant par celle la plus éloignée de la pile de cartes.

- Si un jeton est placé dans la zone d'action, il est révélé et son propriétaire peut réaliser l'action correspondante (voir Actions ci-dessous). Il récupère son jeton.
- Ensuite, si des jetons sont placés dans la zone d'enchères, ils sont révélés et les Enchères sont résolues pour attribuer les cartes aux joueurs (voir Gagner les Enchères p. 8) puis les jetons sont rendus aux joueurs.



ACTIONS

Il existe 3 types d'actions :



1 - DÉPLACER UNE CARTE

Le joueur peut bouger une carte de son plateau d'un emplacement à un autre. C'est d'ailleurs la seule façon de déplacer (et de valider) les Amulettes Sacrées sur leur secteur dédié.



2 - ÉCHANGER 2 CARTES

Le joueur peut échanger 2 cartes de 2 emplacements sur son plateau.



3 - PIOCHER UNE CARTE

Le joueur peut prendre une carte de la pile, ou en choisir une sur une tuile d'Expédition (s'il en reste) et la placer sur un emplacement de son plateau. La carte prise sur la tuile d'Expédition est remplacée par une carte de la pile. Si la pile est vide, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pile.

GAGNER LES ENCHÈRES

Le joueur qui fait la mise la plus haute remporte les 2 cartes de la tuile.

En cas d'égalité :

- Si un des joueurs impliqués possède le **testament de Rohlnir**, il gagne toujours les enchères et remporte les cartes.
- Si ce n'est pas le cas, le premier joueur qui a parié choisit en premier une des deux cartes et le second joueur prend l'autre.
- Si une égalité a lieu entre trois joueurs, le 3^e joueur qui a misé ne remporte aucune carte (*sauf quand 3 cartes sont placées sur une tuile, auquel cas ce joueur peut également remporter une carte*).

Toutes les cartes gagnées lors de la résolution des Enchères doivent être placées dans un ou plusieurs emplacements de **seulement une** des 3 zones (**LIEUX, VILLAGE, EXPLORATION**) de son plateau personnel.

Si nécessaire, les cartes placées dans différentes zones du plateau peuvent être déplacées plus tard par des actions effectuées par le joueur.

FIN DU TOUR

Une fois que toutes les résolutions sont réalisées :

- Le premier joueur confie le **testament de Rohlnir** au joueur à sa gauche.
- Des nouvelles cartes sont piochées pour remplir les emplacements des tuiles d'Expédition. Si une tuile n'est pas vide :
 - Si elle contient 2 cartes, ajoutez 1 carte pour en faire une tuile à 3 cartes.
 - Si elle contient déjà 3 cartes, remplacez-les par 2 nouvelles cartes et replacez les 3 cartes sous la pile.








Un nouveau tour commence.

ZONES DU PLATEAU DES JOUEURS

VILLAGE

Selon la position des cartes dans la zone de son plateau, le joueur peut valider s'il le désire un emplacement qu'il vient de modifier. Si l'emplacement contient :



- **Au moins 2 Personnages** : le joueur gagne **1 point**, place les 2 cartes Personnage dans le secteur «**Rencontre**»  et peut effectuer l'action «**Déplacer une carte**» . Toutes les éventuelles autres cartes de l'emplacement sont défaussées.
- **Au moins 3 Personnages** : le joueur gagne **3 points**, place les 3 cartes Personnage dans le secteur «**Rencontre**»  et peut effectuer l'action «**Échanger deux cartes**» . Toutes les éventuelles autres cartes de l'emplacement sont défaussées.
- **Au moins 4 Personnages** : le joueur gagne **5 points** et place les 4 cartes Personnage dans le secteur «**Rencontre**» . Toutes les éventuelles autres cartes de l'emplacement sont défaussées.




LIEUX

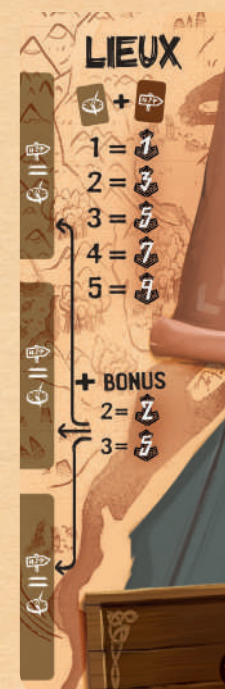
Le joueur place les cartes dans un ou plusieurs emplacements. **Le but est de collecter des cartes Lieu similaires et une carte Compas solaire.** Les points sont décomptés à la fin de la partie.



EXPLORATION

Le joueur place les cartes gagnées sur un seul emplacement. **Le joueur peut lancer une Exploration, il ne pourra pas la réaliser de nouveau durant la partie.** Il signale aux autres joueurs cette action en plaçant un de ses 3 jetons d'Exploration sur le nombre de points gagnés par ladite Exploration..

- S'il a au moins **1 carte Lieu** et **1 carte Personnage** : il gagne **1 point** et joue l'action «**Piocher une carte**» . Toutes les cartes sont défaussées.
- S'il a au moins **2 cartes Lieu** et **2 cartes Personnage** : il gagne **5 points** et joue l'action «**Piocher une carte**» . Toutes les cartes sont défaussées.
- S'il a au moins **3 cartes Lieu** et **3 cartes Personnage** : il gagne **9 points** et joue l'action «**Piocher une carte**» . Toutes les cartes sont défaussées.



EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU



Ordre de résolution

LES ENCHÈRES

A Jaune a révélé son action « Piocher une carte » et décide de prendre un Compas solaire sur la deuxième tuile d'Expédition. Une nouvelle carte est piochée de la pile pour la remplacer.



C Jaune et Vert sont au coude à coude, mais Vert a le testament de Rohlnir : il remporte les Enchères.




B Les jetons d'Enchères sont révélés : Vert a parié 1+3, contre 2 pour Rouge. Vert remporte les 2 cartes.



D Et ainsi de suite...

LES RÉSOLUTIONS



- A** Vert possède une Amulette Sacrée et une carte Personnage au début de la partie. Il obtient une carte Personnage et 1 Compas solaire de la première tuile d'Expédition. Sur son plateau personnel, il place la carte Personnage au même emplacement que sa carte précédente pour former une paire. Il doit donc placer le compas dans la même zone de son plateau (**VILLAGE**). Pour valider cette paire, il place les 2 Personnages sur l'espace  de son plateau, marque 1 point et effectue l'action « Déplacer une carte ». Il choisit de déplacer son Amulette Sacrée dans le secteur dédié pour marquer 3 points supplémentaires à la fin du jeu.
- B** Il devra bouger le Compas solaire dans la zone « **LIEUX** » du plateau s'il veut l'utiliser.

Rappel : Les cartes gagnées sur une tuile dans les Enchères sont immédiatement placées sur le plateau du joueur.

IMPORTANT

Les zones VILLAGE et EXPLORATION peuvent être activées immédiatement seulement quand le nombre de cartes évolue dans l'emplacement correspondant.

Cela peut être réalisé :

- Quand le joueur remporte une ou plusieurs cartes des tuiles d'Expédition et les ajoute à cet emplacement
- Quand le joueur utilise une action qui fait évoluer le nombre de cartes dans cet emplacement.

Exemple : un joueur a collecté 3 cartes Personnage sur un des emplacements de la zone Village. Durant les prochains tours, il ne peut plus les activer pour gagner 3 points et échanger 2 cartes. Mais s'il parvient à faire bouger une de ces cartes Personnage lors d'une action, il peut immédiatement défausser les 2 cartes restantes pour gagner 1 point et déplacer une autre carte.

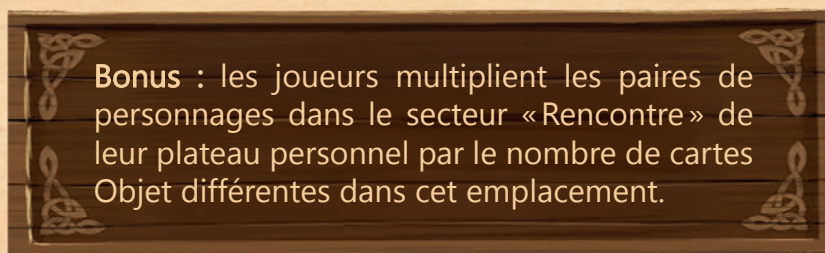
FIN DE LA PARTIE

À la fin du 6^e tour, la partie est terminée.

Chaque joueur retire les cartes périphériques de son plateau, à l'exception des cartes Lieu et Compas solaire se trouvant sur la zone **LIEUX**, et des cartes Objet de l'emplacement bonus de son **VILLAGE**. Il peut alors compter ses points.

VILLAGE

Les points de cette zone sont marqués au cours de la partie.



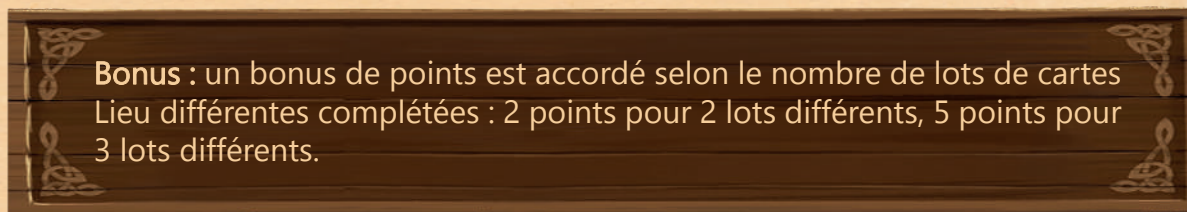
Exemple : un joueur a 7 cartes Personnage et 3 cartes Objet différentes. Il remporte 3 paires x 3 = 9 points.



LIEUX

Les cartes Lieu similaires, avec une carte Compas solaire, posées dans le même emplacement, rapportent les points suivants :

- 1 carte Lieu + 1 carte Compas solaire —————> 1 point
- 2 cartes Lieu similaires + 1 carte Compas solaire —> 3 points
- 3 cartes Lieu similaires + 1 carte Compas solaire —> 5 points
- 4 cartes Lieu similaires + 1 carte Compas solaire —> 7 points
- 5 cartes Lieu similaires + 1 carte Compas solaire —> 9 points



Exemple : un joueur a complété 3 lots (1 carte Montagne + 1 Compas solaire, 4 cartes Village + 1 Compas solaire, 3 cartes Forêt + 1 Compas solaire) et gagne 1 + 7 + 5 points et 5 points bonus.



EXPLORATION



$$\begin{aligned} 1 \text{ } \text{⚔} + 1 \text{ } \text{♁} &= 1 \\ 2 \text{ } \text{⚔} + 2 \text{ } \text{♁} &= 2 \\ 3 \text{ } \text{⚔} + 3 \text{ } \text{♁} &= 3 \end{aligned}$$

Agartha

EXPLORATION

Les points de cette zone sont marqués au cours de la partie. Chaque mission de cette zone ne peut être réalisée qu'une seule fois au cours de la partie par le joueur. Lorsqu'une Exploration est réalisée, le nombre de points gagnés est recouvert par un des 3 jetons d'Exploration du joueur.

AMULETTE SACRÉE

Le joueur marque 3 points pour chaque amulette sacrée présente dans le secteur dédié.



FIN DU JEU ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points.
En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a le plus d'Amulettes sacrées sur son plateau.

BRAVO !

*Vous avez retrouvé les cartes perdues
du monde d'Agartha !*





Un jeu de Nicolas Melet et de Jérôme Soleil.

Illustrations de Jérôme Léon.

Mise en page d'Axel Mahé.

Remerciements des auteurs :

Nous remercions Gaëtan Beaujannot pour son œil avisé et son accompagnement, notre cercle de copains joueurs cadurciens (*ils se reconnaîtront*) et nos familles si patientes dans leurs tests !

L'éditeur remercie les auteurs & Forgenext pour leur confiance,
Jérôme Léon pour ses illustrations qui nous emmènent sur les traces du monde d'Agartha,
et à tous les playtesteurs !

Merci également à nos équipes de distribution pour leurs retours qui,
une fois n'est pas coutume, nous aident toujours grandement !

Ce jeu a été édité par 404 On Board,
label de 404 Éditions (Édi8).
92 avenue de France – 75013 Paris
© 2022 404 on Board



Une demande de SAV ? Une question ?
Contactez-nous à : Contact-404onboard@edi8.fr

Un jeu Forgenext



Publié en avril 2022.
Achévé d'imprimer en décembre 2021 en Chine par GNG Promotion.
979-1-0324-0486-7



AIDE DE JEU

ENCHÈRES




Chaque joueur, en commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, pose un de ses jetons d'Enchères face cachée. Il le place sur une tuile d'Expédition :

- dans la **zone d'Action** s'il veut utiliser le **pouvoir** de son jeton
- dans la **zone d'Enchères** s'il veut miser la **valeur** de son jeton pour récupérer les cartes présentes sur la tuile.

Une fois que chaque joueur a posé ses trois jetons, on passe à la phase de **Résolution**.


RÉSOLUTIONS

On commence la résolution de chaque tuile, en commençant par celle la plus éloignée de la pile de cartes dans la mise en place, en partant de la zone d'Action à la zone d'Enchères de chaque tuile.

- Un jeton est placé dans la **zone d'Action** → le joueur peut effectuer l'action correspondante à savoir : **déplacer une carte** , **échanger 2 cartes**  ou **piocher une carte** .
- Un jeton est placé dans la **zone d'Enchères** → Si le joueur est seul à miser, il remporte les cartes de la tuile d'Expédition. Si les joueurs sont plusieurs à miser, c'est celui qui a posé la somme de **valeur la plus élevée** qui remporte les cartes (*sauf cas d'égalité, décrits dans ce livret*).

Les joueurs placent les cartes dans un ou plusieurs emplacements de seulement une des trois zones de leur plateau personnel : **LIEUX**, **VILLAGE** ou **EXPLORATION**. S'ils le peuvent, ils marquent des points de façon immédiate. Sinon, ils pourront déplacer éventuellement des cartes au sein de leur plateau lors d'actions futures.

À LA FIN DU TOUR :

- Le premier joueur confie le jeton « Testament de Rolhnir »  au joueur à sa gauche.
- Des nouvelles cartes sont piochées pour compléter les tuiles d'Expédition.

Un nouveau tour commence !