

Livret de règles



RESSUSCITER kathmandou

Enchérissez. Collectez.
Reconstruisez la cité !



BIENVENUE AU NÉPAL



Située dans les collines de l'Himalaya, la ville sacrée de Katmandou abrite d'innombrables monuments d'un savoir-faire exceptionnel. Des centaines de statues, stupas, sanctuaires et pagodes dominent la ville. En 2015, un séisme dévastateur a frappé la vallée de Katmandou, laissant plus d'un demi-million de bâtiments détruits.

Au travail pour redonner vie à la ville !

ENCHÉRISSEZ. COLLECTEZ. BÂTISSEZ.

Reviving Kathmandu est un jeu d'enchères et de collection de cartes pour 1-6 joueurs. Dans ce jeu, les joueurs sont des bâtisseurs voyageant au Népal. Ils rivaliseront pour gagner le titre de l'Architecte le Plus Respecté de Katmandou.

Enchérissez sur les matériaux de construction (Cartes), collectez et utilisez-les pour construire les Bouddhas, Sanctuaires, Stupas et Pagodes les plus prestigieux (Monuments). Vous marquez des points pour vos Monuments, en accomplissant des objectifs spéciaux et en portant une attention particulière aux couleurs. L'architecte avec le plus de points remporte le jeu.

TABLE DES MATIÈRES

3-14 Jeu de base (3-6 joueurs)

15-21 Variantes

15 *Jeu à 2 joueurs*

16 *Jeu en équipe*

16 *Jeu avancé*

17-21 *Jeu solo*

22-23 Extension Architectes Chevronnés

24-25 Mini extension et Packs Promo

CONTENU DU JEU



CARTES BLEUES (x60)



CARTES ROUGES (x50)



CARTES DE RÉFÉRENCE (x6)



CARTES DE MISSION (x10)



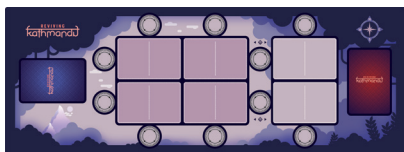
MARQUEURS DE POINTS (6x4)



PIÈCES (6x5)



PLATEAUX DE JOUEUR (x6)



TAPIS DE JEU (x1)



MARQUEUR DE
1 ER JOUEUR (x1)



POCHETTE (x1)



DÉ POUR LE
MODE SOLO (X1)



LIVRET DE
RÈGLES (X1)

LES MONUMENTS

Il y a 4 types de Monuments. Chaque type nécessite un nombre différent de sections, et donc un nombre différent de cartes pour être complété :

Chaque section de Monument existe en 5 couleurs : bleu ■, blanc ●, rouge ◆, vert ▲ et jaune ◆. Il y a aussi des cartes joker (gris foncé avec un fond arc-en-ciel), qui peuvent être utilisées à la place n'importe quelle couleur 🌈.

Remarque : une fois la couleur définie pour une carte joker - par exemple, pour atteindre un objectif - elle compte comme cette couleur pour le reste du jeu.

Combien de cartes contiennent les paquets?

Il existe 1 joker (dans le paquet bleu) de chaque section.

- ▶ Jusqu'à 4 joueurs : 2 exemplaires de chaque section et de chaque couleur (1 dans le paquet bleu et 1 dans le paquet rouge)
- ▶ Pour 5-6 joueurs : 3 exemplaires de chaque section et de chaque couleur (2 dans le paquet bleu et 1 dans le paquet rouge)



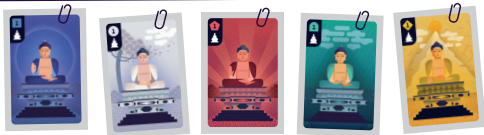
Le saviez-vous?

Les couleurs du jeu ont été inspirées par les couleurs des drapeaux de prière traditionnels du Népal. Ces couleurs représentent les 5 éléments : ciel (bleu), air (blanc), feu (rouge), eau (vert) et terre (jaune). Les drapeaux de prière portent des mantras qui volent à travers la vallée de Katmandou.





Bouddha (1 section)



Sanctuaire (2 sections)



Stupa (3 sections)



Pagode (4 sections)



RÈGLES DE BASE

Soyez prêts à enchérir, collecter et bâtir !

MISE EN PLACE

1. Placez le tapis de jeu au milieu de la table.
2. Donnez à chaque joueur :
 - ▶ 1 plateau de joueur et ses 5 pièces correspondantes
 - ▶ 3 marqueurs de point correspondants
 - ▶ 1 carte de mission
3. Les joueurs installent leur plateau comme illustré ci-dessous.



4. Mélangez le paquet de cartes rouges et placez-le face cachée sur le tapis de jeu.
5. Préparez le paquet de cartes bleues. Pour 2-4 joueurs, retirez les 28 cartes possédant un symbole "◇" au dos et rangez-les dans la boîte. Pour 5-6 joueurs, utilisez toutes les cartes. Mélangez le paquet et placez-le face cachée sur le tapis de jeu.
6. Donnez le marqueur de premier joueur au joueur qui a le plus récemment construit quelque chose.



★★ *Note: Les règles suivantes sont pour 3-6 joueurs. Pour des parties à 2 joueurs, utilisez ces règles ainsi que les modifications décrites en page 15.*

COMMENT JOUER ?

Le jeu commence avec le premier joueur, puis continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

TOURS ET PHASES

Le jeu se joue en 8 tours. Chaque tour comporte 3 phases:
Enchère, Collecte et Construction.

JOUER UN TOUR

Mise en place d'un tour : Au début du tour, placez des cartes bleues face visible sur les espaces au centre du tapis de jeu (Pour 2-4 joueurs, utilisez le groupe de 4 espaces roses foncés. Pour 5-6 joueurs, utilisez les 6 espaces). Cette zone est appelée le "Marché".



Exemple de mise en place pour 4 joueurs.

ENCHÈRE. COLLECTE. CONSTRUCTION.

Un tour de jeu se découpe en 3 phases, dans cet ordre. Chaque phase est expliquée en détail plus loin dans ce livret de règles. Mais de manière générale, les joueurs feront :

Enchère. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit placer 1 pièce de son choix face cachée sur l'un des espaces d'enchères du tapis de jeu. (Pour en savoir plus sur les enchères, voir "Enchère" à la page 9.)

Collecte. Les joueurs retournent leur pièce et déterminent qui a remporté chaque carte. Puis chaque joueur récupère un total de 2 cartes - celles du marché puis piochées dans le paquet rouge. (Pour en savoir plus sur la façon de déterminer les gagnants d'une enchère, voir "Collecte" à la page 10.)

Construction. Tous en même temps, les joueurs utilisent autant de cartes de leur main qu'ils le souhaitent pour construire des Monuments, puis marquent des points pour chaque Monument complété (Pour en savoir plus sur la construction, voir "Construction" à la page 12).

À la fin de la phase de construction, chaque joueur vérifie le nombre de cartes qu'il a en main. S'il en a plus de 3, il doit en défausser jusqu'à n'en avoir plus que 3. Il place les cartes défaussées face visible sur le côté ouest du tapis de jeu, de sorte que tous les joueurs puissent les voir.

À la fin du tour, passez le marqueur de premier joueur au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

QUAND LES JOUEURS N'ONT PLUS QU'UNE SEULE PIÈCE

Le jeu comporte 8 tours. Après 4 tours, chaque joueur n'aura plus qu'une seule pièce non utilisée. Cela se produit deux fois au cours d'une partie.

La première fois que cela se produit, finissez le tour - mais avant de passer le marqueur de premier joueur, faites ce qui suit :

1. Utiliser sa pièce restante. Dans l'ordre décroissant de valeur des pièces restantes (ou, en cas d'égalité, dans l'ordre des aiguilles d'une montre en partant du premier joueur), chaque joueur fait UNE des actions suivantes :

▶ **Convertir sa pièce en points :** Augmente son score du nombre de points correspondant à la valeur de cette pièce,

OU

▶ **Acheter 1 carte défaussée :** Récupère une carte défaussée depuis le côté ouest du tapis de jeu. Ajoute immédiatement cette carte à l'un de ses Monuments. (Il peut construire avec d'autres cartes de sa main en même temps).

Dès que la pièce est utilisée, le joueur la place face visible dans la dernière case de son plateau de joueur.

2. Une fois que tous les joueurs ont utilisé leur pièce, ils récupèrent toutes les pièces de leur plateau. Passez ensuite le marqueur de premier joueur et commencez un nouveau tour.

La deuxième fois que cela se produit, la fin du jeu se déclenche. Les joueurs utilisent leur pièce restante comme indiqué précédemment, puis font le décompte des points de fin de partie (Voir page 14.)

FONCTIONNEMENT DES PHASES

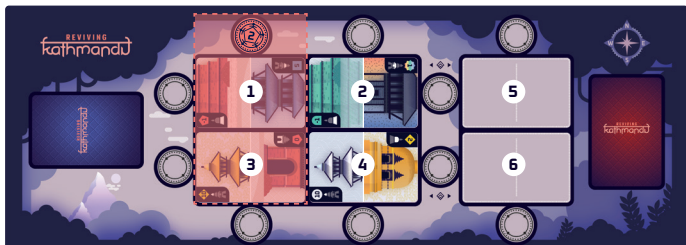


PHASE D'ENCHÈRE

Les emplacements d'enchères sur le tapis de jeu montrent où les joueurs peuvent placer leurs pièces. Un joueur peut choisir n'importe quel emplacement libre pour placer son enchère (max 1 pièce par emplacement).

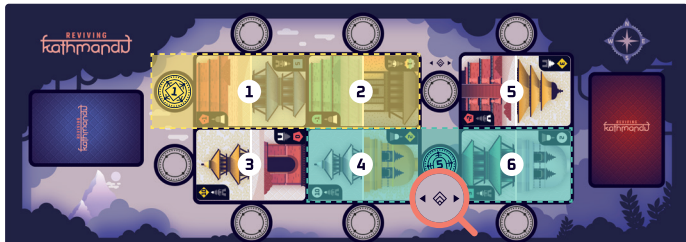
Chaque emplacement cible 2 cartes :

Dans un jeu avec 2-4 joueurs : chaque emplacement cible 2 cartes dans la même ligne ou colonne :



Dans l'exemple ci-dessus, la pièce rouge de Joe cible les cartes 1 et 3.

Dans un jeu avec 5-6 joueurs : chaque emplacement d'enchère cible 2 cartes dans la même ligne ou colonne, mais il y a 2 emplacements spéciaux (avec un symbole "◊") qui ciblent les 2 cartes adjacentes à eux :



Dans cet exemple, la pièce jaune de Sean vise les cartes 1 et 2. La pièce verte d'Amy cible les cartes 4 et 6.

PHASE DE COLLECTE

Déterminez le vainqueur de chaque carte en utilisant cet ordre :

1. La seule enchère
2. L'enchère la plus élevée
3. L'enchère dont la pièce est la plus proche de la carte
4. L'enchère dont la pièce est sur le bord le plus long de la carte

Lorsqu'un joueur remporte une carte, il est obligé de la prendre

(En général, la collecte est plus facile si elle est faite dans l'ordre décroissant de valeur des pièces).

Chaque joueur doit collecter 2 cartes par tour. Si un joueur ne gagne pas 2 cartes aux enchères, il pioche des cartes supplémentaires du paquet rouge jusqu'à ce qu'il ait récupéré exactement 2 cartes. Lorsque tout le monde a terminé de prendre des cartes, chaque joueur récupère sa pièce et la place face visible sur l'emplacement libre suivant de son plateau de joueur pour indiquer qu'elle a été utilisée - elle ne pourra plus être utilisée pendant cette moitié du jeu.

Après la phase de collecte, s'il reste des cartes sur le marché, placez-les sous le paquet rouge.



Le saviez-vous?

Les symboles sur les pièces sont inspirés de la culture népalaise:

ROUE DE PRIÈRE (jaune) :

une roue avec une suite de mots spirituels (mantras). Faire tourner la roue active le pouvoir du mantra.

BOL CHANTANT (blanc) :

un bol utilisé dans des contextes spirituels ou religieux pour invoquer la méditation ou la relaxation par le son et les vibrations.

MANDALA (violet) :

un symbole représentant différents aspects de l'univers et le sens de la vie.

YEUX DE BOUDDHA (rouge) :

également appelés Yeux de la Sagesse, ils sont peints sur les stupas et les sanctuaires au Népal. Ces yeux regardent dans les quatre directions pour symboliser la nature omnisciente d'un Bouddha.

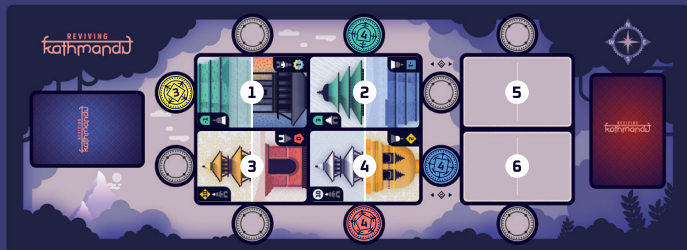
VAJRA (vert) :

une arme symbolisant les propriétés d'un diamant (indestructibilité) et du tonnerre (force irrésistible).

CLOCHE RITUELLE (bleu) :

généralement tenue dans la main droite, elle représente la sagesse. Son son est censé attirer les déités et dissiper les forces négatives.

PARTIE À 4 JOUEURS :



ENCHÈRE

Amy ciblait les cartes 2 et 4.

Sean ciblait les cartes 4 et 3.

Joe ciblait les cartes 4 et 2.

Sara ciblait les cartes 1 et 2.

COLLECTE

- ▶ **Amy**, **Sean** et **Joe** ayant placé les enchères les plus élevées, on commence par eux.
- ▶ Il y a une égalité à 3 pour la carte 4. La pièce de **Joe** étant la plus proche et sur le côté long de cette carte, il la remporte.
- ▶ La pièce d'**Amy** étant la plus proche de la carte 2, elle la remporte.
- ▶ **Sean** étant le seul enchérisseur pour la carte 3, il la remporte.
- ▶ **Sara** a enchéri sur les cartes 1 et 2. La carte 2 ayant déjà été remportée, elle ne remporte que la carte 1.
- ▶ Chaque joueur n'ayant remporté qu'une seule carte, ils piochent tous une carte en plus du paquet rouge.

PHASE DE CONSTRUCTION

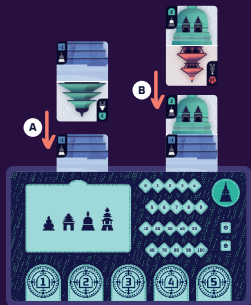
Comment Construire ?

- ▶ Pour commencer un Sanctuaire, un Stupa ou une Pagode, glissez une carte avec une section du bas sous le bord supérieur de votre plateau de joueur (ou à proximité, s'il n'y a plus d'espace sous le plateau de joueur). Les Bouddhas peuvent être construits instantanément - il suffit de les placer à droite de votre plateau de joueur.
- ▶ Pour ajouter une section à un Monument, glissez une carte appropriée sous la précédente, montrant la section suivante du Monument.
- ▶ Une fois qu'un Monument possède toutes ses sections, il est "**complet**". Les Bouddhas sont considérés comme complets immédiatement après leur construction.
- ▶ Lorsqu'un joueur complète un Monument, il marque immédiatement les points pour l'avoir complété. (Voir page 14.)



Exemple:

Amy glisse une carte sous son plateau de joueur pour commencer la construction d'un Stupa (A). Puis elle glisse une autre carte de sa main sous la première carte pour construire la deuxième section du stupa (B).



Restrictions

- ▶ Il n'y a pas de limite au nombre de Monuments qu'un joueur peut débiter.
- ▶ Les joueurs doivent toujours construire un Monument du bas vers le haut. (Par exemple, il est interdit d'ajouter la section supérieure d'un Stupa avant d'avoir ajouté la section inférieure et la section centrale).
- ▶ Une section de Monument ne peut être utilisée QUE pour construire le type de Monument indiqué sur la bannière supérieure gauche de la carte. (Par exemple, il est interdit d'ajouter une section de Pagode à un Sanctuaire).
- ▶ Une fois qu'une carte est Construite, elle ne peut pas être échangée, tournée, jetée ou reprise dans la main du joueur (à moins de jouer avec les "Règles avancées" décrites en page 16).

MISSIONS

Les joueurs peuvent remplir divers objectifs pour gagner des points bonus. Chaque Mission contient 4 objectifs : compléter un Bouddha, un Sanctuaire, un Stupa et/ou une Pagode avec des sections dont les couleurs correspondent à celles indiquées sur la Mission. Les sections montrées en noir doivent être de la même couleur que les autres sections noires du même monument. Les sections montrées en gris peuvent être de n'importe quelle couleur.



Exemple:

Pour la Mission présentée ici, Amy doit compléter (A) un Bouddha de couleur rouge ou bleu, (B) un Sanctuaire avec un sommet vert ou blanc, (C) un Stupa avec les sections centrales et supérieures de la même couleur, et (D) une Pagode avec la section du bas et la deuxième section de la même couleur.



COMPLÉTER UN OBJECTIF

Pour compléter un objectif, il faut compléter un Monument correspondant aux exigences de couleurs indiquées sur la Mission. Il n'est possible de gagner qu'une seule fois les points pour chacun des 4 objectifs.



Exemple:

Amy a terminé un Stupa avec des sections centrale et supérieure assorties (toutes deux vertes) (A). Elle marquera 3 points pour son objectif de Stupa à la fin du jeu (B).



LORSQUE VOUS TERMINEZ UN MONUMENT, MARQUEZ-LE!

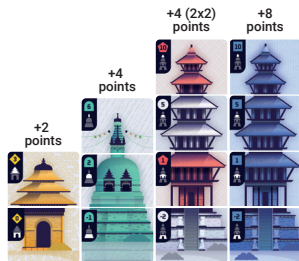
Quand vous complétez un Monument, marquez immédiatement les points sur votre plateau de joueur :

1. Marquez les points indiqués sur la carte supérieure du Monument.



2. Marquez des points bonus de couleur (s'il y en a) pour le Monument terminé :

Pour les Sanctuaires, les Stupas et les Pagodes : Comptez le nombre de sections de même couleur dans le monument complet, et marquez 2 / 4 / 8 points pour chaque groupe de 2 / 3 / 4 sections de la même couleur.



Score color bonuses (if any) for Buddhas:

Marquez 1 point pour chaque nouvelle couleur construite.



SCORE DE FIN DE PARTIE

À la fin du jeu, faites ce qui suit :

1. Défaussez toutes les cartes restantes de vos mains et placez-les sur le paquet rouge (elles ne valent aucun point).
2. Chaque joueur marque les points indiqués sur la carte la plus haute de tous ses Monuments **incomplets**.
3. Chaque joueur marque les points bonus de chaque objectif complété. (Voir Missions à la page 13.)

VICTOIRE

Le joueur avec le plus de points devient l'architecte le plus respecté et gagne donc la partie !

VARIANTES

PARTIE À 2 JOUEURS

Pour une partie à deux joueurs, lisez d'abord les "Règles de Base" (page 6). Appliquez ensuite les changements suivants :

TOURS ET PHASES

Dans une partie à 2 joueurs, il y a toujours 8 tours de jeu. Cependant, les joueurs placent 2 enchères par tour (au lieu d'une) et n'auront plus qu'une seule pièce tous les 2 tours (au lieu de 4). La fin du jeu est déclenchée la quatrième fois que les joueurs n'ont plus qu'une seule pièce chacun.

ENCHÈRE

Dans la phase d'enchère, chaque joueur enchère deux fois (au lieu d'une seule).

1. Le **premier joueur** place **une enchère**.
2. Le **deuxième joueur** place **2 enchères**.
3. Le **premier joueur** place **sa deuxième enchère**.

COLLECTE

Chaque joueur ramasse 4 cartes (au lieu de 2) en fonction de ses enchères gagnantes. Si un joueur ne collecte pas 4 cartes, il pioche

des cartes supplémentaires du paquet rouge jusqu'à ce qu'il ait exactement 4 cartes ce tour-ci.

CONSTRUCTION

Identique aux règles de base.

SCORE

Identique aux règles de base.

FIN D'UN TOUR

Passez le marqueur de premier joueur tous les deux tours (au lieu de chaque tour).

FIN DE LA PARTIE

Identique aux règles de base.



Le saviez-vous?

SANCTUAIRE : un lieu consacré au culte des dieux et des déesses. De nombreux bouddhistes ont un petit sanctuaire dans leur maison où ils peuvent méditer.



JOUER EN ÉQUIPES

Vous pouvez jouer à Reviving Kathmandu en équipes d'un nombre égal de joueurs. (Par exemple, dans une partie à 6 joueurs, vous pouvez jouer à 3 contre 3 ou à 2 contre 2). Les parties en équipe incluent ces changements :

MISE EN PLACE

Asseyez-vous de sorte que les coéquipiers ne soient pas les uns à côté des autres.

DURANT LE JEU

✖ Les coéquipiers ne peuvent PAS discuter de leurs actions ou se montrer leurs mains.

Un coéquipier PEUT :

- ✔ Commencer à construire un monument dans la zone de jeu d'un autre coéquipier.
- ✔ Ajouter une section au monument d'un coéquipier.
- ✔ Reconstruire les Monuments d'un coéquipier, si vous jouez avec les "Règles avancées" (voir ci-dessous).

SCORE

Les joueurs marquent leurs points individuellement. Ensuite, les coéquipiers additionnent leurs scores finaux. L'équipe avec le plus de points gagne.

RÈGLES AVANÇÉES

Une fois que vous connaissez les règles de base de Reviving Kathmandu, découvrez ces autres façons de jouer. Choisissez ces options à utiliser ensemble ou une à la fois :

ENCHÈRES OUVERTES ET MIXTES

Placez les pièces d'enchères face visible au lieu de face cachée. En alternative, vous pouvez placer les pièces d'enchères face visible pour la première moitié de la partie, puis face cachée pour la seconde moitié.

MANIPULATION D'ENCHÈRE

Après que le dernier joueur ait placé son enchère (mais avant que les enchères ne soient révélées), dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur, à l'exception du dernier joueur*) peut SOIT :

Sauter : déplacer sa pièce vers un autre emplacement d'enchère disponible, **OU**

Échanger : récupérer sa pièce et la remplacer par l'une de ses pièces non utilisées.

*★★ Une fois que les 4 enchères sont placées, dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur peut manipuler 1 de ses 2 pièces.

RECONSTRUCTION

Pendant la phase de construction, un joueur peut défausser n'importe quelle carte d'un de ses Monuments (même complet). S'il le fait, il doit immédiatement la remplacer par une nouvelle carte de sa main. (N'oubliez pas d'ajuster le score en conséquence.)

💡 Après le séisme de 2015, vous êtes un architecte qualifié à Katmandou et la ville a besoin de votre aide pour restaurer des monuments sacrés. Vous travaillerez à la construction de monuments dans deux des célèbres Places du Darbâr (places royales) de la vallée de Katmandou. Mais les débris des répliques rendront la tâche difficile ! Êtes-vous prêt à relever ce défi ?

Pour une partie solo, lisez d'abord "Règles pour le jeu de base" (page 6). Appliquez ensuite les modifications suivantes :

MISE EN PLACE

1. Dans ce jeu, vous n'utiliserez que le paquet bleu. Laissez le paquet rouge dans la boîte. L'espace sur le tapis de jeu réservé au paquet rouge servira à la place de votre zone de défausse.
2. Mélangez toutes les cartes du jeu bleu. Placez le jeu sur son emplacement sur le tapis de jeu.
3. Placez le plateau de joueur violet et les jetons violets devant vous.
4. Dans ce jeu, vous utiliserez deux plateaux de joueur différents (Places du Darbâr). Choisissez au hasard un autre plateau de joueur. Remettez tous les autres plateaux dans la boîte.
5. Mettez les 25 jetons restants dans le sac à cordon et secouez-le pour les mélanger. Ils représenteront les "débris" qui vous empêcheront d'accéder à certains matériaux de construction (cartes) pendant le jeu.

6. Placez 1 marqueur de point bleu, 1 blanc, 1 rouge, 1 vert et 1 jaune sur l'emplacement de score des plateaux des deux joueurs, dans les emplacements 1 à 5.
7. Prenez le dé dans la boîte et placez-le à portée de main.
8. Choisissez 2 cartes Mission*. Assurez-vous que les conditions de couleur ne se chevauchent pas. (Par exemple, il ne faut pas que les deux missions montrent un Bouddha jaune. Chaque objectif de construction doit être différent de ceux sur l'autre carte Mission.) Attribuez une Mission à chaque Place du Darbâr.

* Si vous avez l'extension des architectes chevronnés, vous pouvez remplacer ces 2 cartes Mission par 2 cartes Mission avancées.

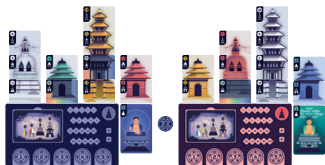


OBJECTIF DU JEU

Votre objectif est de terminer les deux Places du Darbâr, chacune avec 5 monuments uniques de couleur unie, et de remplir tous vos objectifs de mission. Plus précisément, à la fin du jeu, vous vérifierez que :

- ✔ Vous avez rempli les 4 objectifs de chaque carte de mission.
- ✔ Chaque monument est de couleur unie (c'est-à-dire que toutes ses sections sont de la même couleur ou des jokers).
- ✔ Chaque Place du Darbâr possède 5 monuments complets : les 4 sur sa carte de mission et 1 autre de votre choix.
- ✔ Chaque Place du Darbâr doit avoir un monument dans chaque couleur.
- ✔ Chaque Place du Darbâr doit avoir des monuments uniques (par exemple, il ne peut pas y avoir un sanctuaire rouge dans les deux places de la ville).

Si vous remplissez tous ces critères, vous gagnez le jeu. Mais si vous ne pouvez pas y arriver avant que le paquet bleu ne soit épuisé, vous perdez.



Gagner le jeu.

COMMENT JOUER ?

Avant de commencer, choisissez votre niveau d'expertise (voir page 21). Cela déterminera le type de monument que vous devrez construire en tant que cinquième monument dans chaque Place du Darbâr. Pour vos premières parties, essayez le mode facile, moyen ou difficile. Une fois que vous avez joué quelques fois, essayez le mode extrême.

Pour jouer, suivez les 6 phases suivantes jusqu'à ce que vous gagniez ou perdiez. Les phases sont :

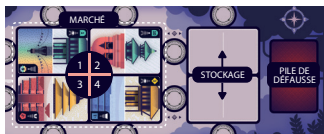
1. Ouverture du marché
2. Apparition des débris
3. Enchère
4. Collecte
5. Construction
6. Nettoyage du marché

Chaque phase est décrite en détail ci-dessous.


PHASES

1. Ouverture du marché

Distribuez 4 cartes sur les 4 espaces centraux du tapis de jeu.



2. Apparition des débris

 *Katmandou est secouée par des répliques du séisme et les débris croissants rendent la construction difficile.*

Lancez les dés pour déterminer quel côté du marché (nord / sud / est / ouest) est touché par les répliques. Chaque emplacement d'enchère sur ce côté de la place de la ville accumulera 1 débris, sauf s'il y a une pièce violette sur l'emplacement, auquel cas vous devez simplement récupérer la pièce. (C'est la seule façon de récupérer vos pièces violettes dans ce mode de jeu).



Exemple :

1. Emily lance le dé. Il montre "N". Par conséquent, le côté nord du marché recevra des débris.

2. Emily tire des débris du sac, un par un :

a. Le premier débris va sur la première place d'enchère.

b. Il y a une pièce violette sur la deuxième place, elle récupère donc cette pièce et n'ajoute aucun débris.

c. Elle tire encore 1 débris du sac et le place sur la troisième place d'enchère.

Remarques sur les débris:

- ▶ La valeur des pièces utilisées comme débris n'a pas d'importance dans ce mode de jeu. Lorsque vous les placez, mettez-les face cachée.
- ▶ Au cours des tours suivants, si des débris tombent sur une place qui en a déjà, empilez les débris les uns sur les autres, dans l'ordre où ils sont apparus.

3. Enchère

Placez une pièce violette, côté valeur visible, sur n'importe quel emplacement d'enchère. Vous pouvez placer votre pièce sur des débris, mais pas sur un emplacement où se trouve déjà une pièce violette. S'il y a des débris sur l'emplacement d'enchère que vous voulez, la valeur de votre pièce doit dépasser la **quantité** de débris présente (par exemple, s'il y a 2 débris empilés les uns sur les autres, vous devez placer une pièce d'au moins 3 pour enchérir sur cet emplacement).

Remarque : si au début de la phase d'enchère, vous n'avez plus de pièces à miser, répétez la phase de débris jusqu'à ce qu'un débris tombe sur l'une de vos pièces en jeu et la rende disponible.

N'oubliez pas que votre enchère ciblera toujours 2 cartes. Au premier tour, les emplacements d'enchères cibleront les cartes comme dans le jeu à 2-4 joueurs. À partir du deuxième tour, votre zone de stockage contiendra 2 cartes, vos enchères cibleront donc les cartes de la même manière que dans le jeu à 5-6 joueurs. (Voir page 9).

4. Collecte

Prenez les 2 cartes ciblées par l'enchère. Ajoutez-les à votre main, tout comme dans les règles du jeu de base, **mais ne retirez pas votre pièce de monnaie de l'emplacement de mise.**

5. Construction

Vous pouvez construire des Monuments de la même manière que dans le jeu de base, **mais tous les Monuments doivent être d'une seule couleur** (les jokers sont autorisés). Lorsque vous complétez un Monument :

► Enlevez tous les débris de la couleur de ce Monument du tapis de jeu et remettez-les dans le sac. Vous devez retirer les débris d'une pile en remettant les autres débris et/ou les pièces sur l'emplacement d'enchère dans le même ordre. (C'est le seul moyen de retirer les débris du tapis de jeu dans ce mode de jeu.)

► Prenez un marqueur de point de la même couleur que le Monument que vous venez de compléter. Placez-le sur la carte Mission, au-dessus du type de Monument que vous venez de compléter.

Notez que si un Monument est entièrement composé de jokers, choisissez la couleur que vous souhaitez compter.



À tout moment avant qu'un Monument ne soit complet, vous pouvez défausser TOUTES les cartes de ce Monument. (Cela peut être utile si vous construisez accidentellement 2 Monuments identiques.)

Une fois que vous avez terminé la construction, défaussez votre main jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus que 3 cartes, tout comme dans le jeu de base.

6. Nettoyage du marché

- S'il y a des cartes dans la zone de stockage, défaussez-les.
- Choisissez 2 cartes du marché et déplacez-les dans la zone de stockage.
- Défaussez toutes les cartes restantes dans le marché.



Le saviez-vous?

STUPA : un monument commémoratif contenant des reliques sacrées. Le stupa de Bodnath à Katmandou garde un oeil dans toutes les directions.



NIVEAUX D'EXPERTISE

Au début du jeu, vous pouvez choisir votre niveau de difficulté ou essayer de relever le défi de l'Architecte Ultime.

1. Facile

Votre cinquième Monument dans chaque Place du Darbâr devrait être un Bouddha (1 carte chacun).

2. Moyen

Utilisez un total d'au moins 4 cartes pour terminer vos cinquièmes Monuments. (Par exemple, utilisez 2 cartes pour construire un Sanctuaire dans l'une de vos Place du Darbâr et 2 cartes pour en construire un dans l'autre, ou construire un Stupa de 3 cartes dans l'une de vos Place du Darbâr et un Bouddha d'une carte dans l'autre).

3. Difficile

Utilisez un total d'au moins 6 cartes pour terminer vos cinquièmes Monuments. (Par exemple, une Pagode de 4 cartes dans une Place du Darbâr et un Sanctuaire de 2 cartes dans l'autre, ou deux Stupas de 3 cartes chacun).

Remarque : si vous choisissez l'un de ces niveaux de difficulté, vous pouvez ajuster votre niveau à tout moment pendant le jeu. (Par exemple, vous pouvez viser le niveau "Difficile", mais vous gagnerez quand même si vous ne réussissez que le niveau "Facile".)



4. Extrême

Défi de l'Architecte Ultime

Votre cinquième Monument dans chaque Place du Darbâr doit être une Pagode (4 cartes). Dans ce mode, vous aurez un pouvoir spécial : à tout moment, vous pouvez défausser 2 cartes de votre main pour récupérer 1 carte de la pile de défausse.



Le saviez-vous?

PAGODE : aussi appelées temples, les pagodes sont les éléments les plus élevés de l'architecture népalaise. Leur utilité initiale était d'abriter des reliques et des écrits sacrés.



EXTENSION ARCHITECTES CHEVRONNÉS (2-6 JOUEURS)

L'extension "Architectes Chevronnés" amène le gameplay de Reviving Kathmandu au niveau supérieur avec des capacités spéciales, des Objectifs Publics et des Missions Avancées.

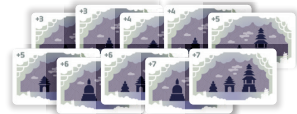
**Remarque : L'extension "Architectes Chevronnés" nécessite le jeu de base de Reviving Kathmandu. Pendant la mise en place, vous attribuerez une carte d'Architecte à chaque joueur et révélez les Objectifs Publics. Vous pouvez également choisir de remplacer les cartes de Mission du jeu de base par de nouvelles cartes de Mission Avancée. Les cartes de Mission Avancée sont également compatibles avec le mode solo.*

CONTENU DU JEU

6 Cartes Architectes (orange)



10 Cartes Objectifs Publics (blanches)



10 Cartes de Mission Avancée (bleues sarcelles)



MISE EN PLACE

La mise en place de l'extension Architectes Chevronnés est identique à celle du jeu de base, avec les modifications suivantes :

1. Donnez à chaque joueur ses éléments habituels (voir page 6), ainsi que :
 - ▶ 1 carte d'Architecte aléatoire (si les joueurs souhaitent choisir, le dernier joueur à jouer doit choisir en premier). Ils doivent placer cette carte face visible près de leur plateau de joueur.
 - ▶ 1 carte de Mission Avancée aléatoire.
2. Distribuez aléatoirement un nombre de cartes Objectif Public égal au nombre de joueurs, moins 1. (par exemple, dans une partie à 3 joueurs, utilisez 2 Objectifs Publics). Placez les Objectifs face visible en ligne au-dessus du côté nord du tapis de jeu. Placez les marqueurs de points supplémentaires (1 pour chaque joueur) près de ces Objectifs. Remettez les marqueurs inutilisés dans la boîte.

COMMENT JOUER ?

MISSIONS AVANCÉES

Les Missions Avancées rapportent plus de points aux joueurs, mais sont plus difficiles à accomplir que celles du jeu de base. Si vous jouez avec les Missions Avancées, remettez les cartes de Mission de base dans la boîte de jeu.

OBJECTIFS PUBLICS

Chaque Objectif Public est un ensemble de 2 à 3 objectifs communs, disponibles pour tous les joueurs. Le(s) premier(s) joueur(s) à accomplir tous les objectifs sur une carte Objectif Public reçoit(vent) immédiatement les points bonus.

Remarques sur les objectifs publics :

- ▶ Chaque joueur ne peut compléter qu'un seul Objectif Public par partie.
- ▶ Si une section de Monument est représentée en gris clair, elle peut être de n'importe quelle couleur. Les parties en bleu foncé doivent être de la même couleur à l'intérieur d'un même bâtiment.
- ▶ Une fois un Objectif Public complété, marquez immédiatement les points correspondants. Ensuite, retournez la carte et placez votre marqueur de point dessus pour marquer l'Objectif comme terminé.
- ▶ Si 2 joueurs terminent le même Objectif Public durant le même tour, ils peuvent tous les deux marquer les points pour cet objectif (et les deux joueurs placent leur marqueur de point sur la carte).
- ▶ Une fois qu'un Objectif Public est marqué comme terminé, les autres joueurs ne peuvent plus obtenir de points bonus en accomplissant cet objectif.

RENCONTREZ LES ARCHITECTES

Chaque architecte possède une compétence spéciale, représentée sur sa carte



Liliana

Lorsque vous devez piocher exactement 2 cartes du paquet rouge, piochez-en 3 à la place. Gardez-en 2 et replacez la dernière sous le paquet rouge. *(Utilisez pour des parties à 4 joueurs ou plus)*



Charles

Lorsque vous devez piocher exactement 1 carte du paquet rouge, piochez-en 2 à la place. Gardez-en 1 et replacez la dernière sous le paquet rouge.



Liu

Immédiatement avant de dépenser votre pièce restante, vous pouvez piocher 1 carte du paquet rouge, puis défaussez 1 carte.



Sophie

Immédiatement avant de dépenser votre pièce restante, vous pouvez récupérer n'importe quelle carte défaussée, puis défaussez 1 carte.



Walter

Votre limite de cartes en main est de 4 au lieu de 3 pour toute la partie. *(Suggestion : utile pour les joueurs débutants)*



Sara

Votre dernière enchère vaut 1 de plus. *(Utilisez pour des parties à 3 joueurs ou plus)*

MINI EXTENSION ET PACKS PROMO

MINI EXTENSION BHAIRAV

CONTENU

5 cartes Bhairav holographiques de couleurs différentes.



MISE EN PLACE

Places les 5 cartes Bhairav face visible le long du côté Est du tapis de jeu.

COMMENT ACQUÉRIR UN BHAIRAV

Au moment de dépenser sa pièce restante, un joueur peut choisir d'acheter une carte Bhairav.

- ▶ Chaque carte Bhairav coûte 3.
- Si un joueur dépense une pièce de valeur 4 pour acheter un Bhairav, il collecte la carte Bhairav et marque 1 point sur son plateau de joueur.
- ▶ Une fois la carte Bhairav achetée, il la place à côté de son plateau joueur.
- ▶ Chaque joueur ne peut acheter qu'une carte Bhairav par partie.

SCORE

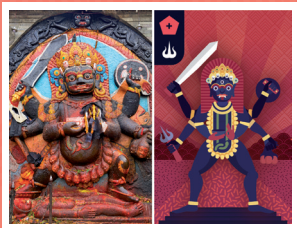
À la fin du jeu, votre carte Bhairav vous donne un bonus de couleur : pour chaque Monument terminé, marquez autant de points que de sections de bâtiment de la même couleur que votre Bhairav. (Par exemple, si vous avez le Bhairav bleu et que vous avez terminé un Sanctuaire bleu et une Pagode avec 1 section bleue, vous marquez 3 points.)

Note : les Joker ne comptent pas pour les bonus Bhairav.



Le saviez-vous?

Kaal Bhairav est considéré comme une incarnation du Seigneur Shiva, est vénéré pour son courage et sa joie. Il aide ses adorateurs à atteindre leurs objectifs, et ses fidèles se retrouvent souvent au bon endroit et au bon moment pour de formidables opportunités. Seigneur Bhairav est facilement satisfait d'offrandes simples (comme vos pièces de monnaie restantes) !



PACK PROMO BOUDDHA

CONTENU

5 cartes Bouddha holographiques de couleurs différentes.



MISE EN PLACE

Retirez du paquet bleu 1 carte Bouddha de chaque couleur et remplacez les par les 5 cartes Bouddha holographiques.

UTILISATION

Les cartes Bouddha holographiques fonctionnent de la même manière que les cartes Bouddha originales, mais lorsque vous en collectez une, vous devez la jouer immédiatement, et vaut un nombre de points égal au nombre de Bouddhas déjà construits par n'importe quel joueur dans cette partie. *(Par exemple, le premier Bouddha holographique construit vaut 1 point, et le cinquième Bouddha holographique construit vaut 5 points).*

 Le saviez-vous?

BOUDDHA:
symbole de paix, de bonheur, d'harmonie et de réalisation de soi.
La plus grande statue de Bouddha au Népal est l'Amitābha (20 mètres).



PACK PROMO ARC-EN-CIEL

CONTENU

10 cartes joker double-face (avec des fonds arc-en-ciel).



MISE EN PLACE

Mélanguez simplement ces cartes avec le paquet rouge.

Note : le paquet rouge de base ne contient pas de cartes joker.

UTILISATION

Les cartes Arc-en-ciel donnent plus de flexibilité aux joueurs pour compléter leurs monuments. Elles fonctionnent de la même manière que les cartes jokers normales. La seule différence est que les deux sections des cartes sont identiques (comme toutes les cartes dans le paquet rouge).

30

28

26

24

22

20

18

16

14

12

10

8

6

4

2

Visa
visa / visa

REVIVING KATHMANDU

Nous sommes éternellement reconnaissants envers nos familles et nos amis pour leur soutien inconditionnel, leurs encouragements et leur patience infinie à jouer au jeu encore et encore.

Merci à tous nos testeurs :

Zoltán Hárshgyi, Victor-Manuel Godoy, Mark Elis Espiridion, Zsófia Fűzy-Richter, Tamás Fűzy, Fanni Kisvárday-Papp, Ákos Kisvárday-Papp, Balázs Cseh, Éva Anna Dózsa, Laura Zsófia Varga-Győri, Tamás Varga, Ambrus Székely, Máté Lencse ainsi que les équipes de testeurs de Down Time Bali, Good Time to Table, and Board Game Café Budapest. Un merci tout particulier à Pierrot (Tamás Marosi), Viktória Marosi, Balázs Pásztor & l'équipe de Kicktester, Gonzalo Aguirre Bisi et Dávid Béres pour leurs retours détaillés et leurs précieux conseils.

Nous remercions Derya Çebi pour son enthousiasme infini et pour avoir fait connaître nos jeux au monde entier.

Enfin, merci à toute l'équipe de Noppa et à Ágnes Demeter pour leur valeur ajoutée au design.

Merci à tous les créateurs de contenu qui nous ont aidé à faire connaître nos jeux, ainsi qu'à chacun des 2,059 contributeurs Kickstarter qui ont aidé à donner vie à Reviving Kathmandu !



lemerygames.com

Conception : Krisztina Felméry & Tamás Leidal
Design graphique et Art : Livia Varga, Noppa Design Studio
Correction et relecture des règles : Emily Willix & Clark Willix
Traduction française : Rémy Leclair & Victor-Manuel Godoy