

# LES RUINES PERDUES DE NARAK

## TOUR DE JEU

À votre tour, effectuez 1 action principale :

- **Excaver un site.** Résolvez son effet.
- **Découvrir un nouveau site.** Prenez les idoles, résolvez l'effet du site, ajoutez un gardien.
- **Maîtriser un gardien** sur un site occupé par votre .
- **Acheter un objet** . Placez-le sous votre pioche.
- **Acheter un artéfact** . Placez-le dans votre zone de jeu. Utilisez son effet en ignorant le coût .
- **Jouer une carte.** (C'est une action gratuite si le symbole  est présent.)
- **Rechercher.** N'oubliez pas de résoudre l'effet  ou  de la rangée.
- **Passer.** Vous ne jouerez plus aucun tour lors de cette manche.

 Vous pouvez effectuer autant d'actions gratuites que vous le voulez.

## PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE

Réinitialisez votre plateau :

- Récupérez   (recevez 1  par ).
- Mélangez toutes les cartes de votre zone de jeu. Placez-les sous votre pioche.
- Redressez vos assistants.

Ajustez la rangée de cartes :

- Exilez les 2 cartes de part et d'autre du Sceptre lunaire.
- Décalez le Sceptre lunaire d'un espace.
- Complétez la rangée de cartes.

Commencez la nouvelle manche :

- Donnez le marqueur Premier joueur au joueur à votre gauche.
- Piochez jusqu'à avoir 5 cartes en main.

### ENGAGER UN PILOTE



### HIÉRARCHIE DES DÉPLACEMENTS



# LES RUINES PERDUES DE NARAK

## EFFETS



Gagnez les jetons indiqués.



Vous pouvez effectuer l'un de ces échanges :  OU .



Vous pouvez **piocher une carte**. Si votre pioche est vide, cela n'a aucun effet.



Vous pouvez **exiler une carte** de votre **main** ou de votre **zone de jeu**.

Une carte exilée est placée en haut du plateau (elle ne retourne pas dans votre pioche).



**Utilisez une carte**. Elle est prise dans votre main puis placée dans votre zone de jeu, mais vous ignorez sa valeur de déplacement et son effet.



**Subissez la Peur**. Vous devez prendre une carte *Peur* du plateau et la placer face visible dans votre zone de jeu.



Vous pouvez immédiatement **acheter un objet** ou **un artéfact** depuis la rangée de cartes, en bénéficiant de la réduction indiquée.



**Gagnez un objet**. Effectuez l'action Acheter un objet en ignorant l'étape de paiement du coût. La carte est placée sous votre pioche.



**Gagnez un artéfact**. Effectuez l'action Acheter un artéfact en ignorant l'étape de paiement du coût, puis résolvez son effet.



Vous pouvez gratuitement **maîtriser un gardien** présent sur un site occupé par l'un de vos archéologues.



Effectuez l'action **Excaver un site** ou **Découvrir un nouveau site**.



Prenez un **assistant** du plateau Réserve.



**Améliorez** l'un de vos assistants, puis **redressez-le**.



Vous pouvez **redresser** l'un de vos assistants.