

# UN BOXED



1-4



12 +

30 +  
min

## MATÉRIEL

- 24 cartes du paquet A    32 disques en bois  
36 cartes du paquet B    3 jetons Relique  
3 cartes du paquet C    5 jetons Indice  
12 cartes du paquet D    1 Manuel de fouilles  
16 cartes du paquet E    Cette fiche de règles  
7 cartes Aide

## RÈGLES



### Introduction

Je vous salue ! Vous devez être mes nouveaux stagiaires. Je suis le D<sup>r</sup> Ramos. C'est un plaisir de se rencontrer enfin.

Je sais que déterrer des jeux anciens n'est pas l'activité la plus lucrative, mais d'après vos lettres, vous semblez avoir la passion dont cette équipe a besoin. Je pense que vous êtes tout à fait aptes à pénétrer dans l'esprit des concepteurs anciens et à comprendre ce qui faisait fonctionner leurs jeux.

Au cours de cette expédition, nous avons découvert dix sites de fouilles différents, dispersés dans une série de ruines antiques. Chaque site de fouilles contient un jeu ancien que notre équipe doit essayer de comprendre. Malheureusement, les ravages du temps ont désintégré les règles, et nous devons déchiffrer l'iconographie de tous les composants. J'ai déjà déduit qu'il s'agit de jeux compétitifs pour 2 à 4 joueurs. J'ai également trouvé le titre de chaque jeu ; cela pourra peut-être vous aider.

### Débuter une fouille

Au début de chaque fouille, prenez les composants indiqués dans le coin du site de fouilles choisi. Vous n'utiliserez que ces éléments pour cette fouille.

Lisez ensuite à haute voix le nom du site de fouilles, l'introduction et les questions. Ces éléments donnent un aperçu de la conception du jeu, mais ce sont les questions qui doivent retenir votre attention : elles vous aideront à recréer le jeu et évalueront votre précision par rapport à mon interprétation de la façon dont le jeu doit être joué. N'oubliez pas qu'il n'est pas nécessaire de connaître toutes les nuances d'un jeu - il suffit de répondre aux questions - car c'est en répondant correctement à ces questions que vous obtiendrez des points.

N'hésitez pas à examiner et à manipuler les composants lorsque vous essayez de comprendre le fonctionnement du jeu. Veillez à tester le jeu au fur et à mesure.

Une fois que vous pensez avoir répondu à toutes les questions, vérifiez la solution du jeu et voyez comment vous vous en êtes sorti !

## GRILLE DE NOTATION

Chaque bonne réponse vaudra 3 points. Si vous avez omis un aspect essentiel ou répondu partiellement à une question, celle-ci vaudra 2 points : ne vous jugez pas trop sévèrement, mais soyez juste. À la fin des 10 sites de fouilles de plus en plus difficiles, tous les points obtenus seront additionnés pour calculer votre score final. Consultez le tableau à la fin du manuel de fouilles pour connaître votre classement.



# UN BOXED

## Indices et Reliques

Chaque question est accompagnée d'un indice numéroté que vous pouvez consulter pour vous aider à y répondre. Il ne vous donnera pas la réponse, mais il vous guidera vers la solution. Reportez-vous au début du manuel de fouilles pour rechercher le bon indice en consultant le numéro de l'indice de chaque question.

Il y a un indice pour chaque question du jeu, mais l'utilisation d'un indice déduira un point de votre score de fouille (prenez un jeton à mon effigie pour vous en souvenir



- et notez qu'ils sont en nombre limité). C'est là que les reliques entrent en jeu. Chaque fouille est accompagnée d'une à trois reliques, selon le niveau de difficulté choisi. Ces reliques peuvent être rendues pour obtenir un indice gratuitement, c'est-à-dire qu'elles ne seront pas déduites de votre score. Cependant, le nombre de reliques est limité et elles ne peuvent pas être apportées sur un autre site de fouille. Il convient de noter que le niveau de difficulté choisi et le nombre de reliques utilisées n'ont aucune incidence sur le jeu. Ainsi, lorsque seuls les droits de vantardise sont en jeu, choisissez ce qui est le plus amusant pour votre groupe.

Choisissez votre niveau de difficulté et prenez le nombre de reliques suivant :

- Débutant : 3 reliques
- Normal : 2 reliques
- Expert : 1 relique

Remarque : vous pouvez modifier le niveau de difficulté entre deux fouilles.



Chers stagiaires, il est temps de commencer vos premières fouilles. Je vous ai dit tout ce que vous deviez savoir, le reste vous appartient. Amusez-vous bien !

## Variante

Si vous préférez ne pas être tributaire des caprices d'un concepteur de jeux de société décédé depuis longtemps, vous pouvez ignorer le système de notation et essayer d'assembler le jeu de chaque fouille selon les envies de votre groupe. Il arrive souvent que certains groupes trouvent des solutions plus amusantes que ce qui était prévu à l'origine !

Vous pourrez ainsi utiliser votre nouveau jeu pour le donner à un autre groupe afin qu'il le déchiffre, en y ajoutant vos propres questions et indices.

Conception du jeu : Jordan Sorenson  
Développement : Michael Dunsmore, John Brieger  
Conception graphique : Renee Lasater, Errick Dadisman, Anthony Lewis  
Illustration : Nastya Lehn  
Direction artistique : Daniel Solis  
Testeurs : Break My Game, Remote Playtesting, Virtual Playtesting, Dundracon Protospiel, and Bay Area Board Game Boosters and Designers

## Version française par Don't Panic Games :

Président : Cedric Littardi  
Directeur éditorial : Sébastien Rost  
Coordination : Nicolas Lion  
Traduction : Roman Cizeron  
Maquette : Roman Cizeron  
Correction : Christine Chevalier  
[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)

**WIZKIDS™**



© 2023 WIZKIDS/NECA, LLC. WIZKIDS and related marks and logos are trademarks of WizKids.  
All rights reserved. WIZKIDS/NECA, LLC - 603 Sweetland Ave. Hillside, NJ 07205 USA  
[www.wizkids.com](http://www.wizkids.com)