

But du Jeu

- Traverser les 6 régions puis détruire Jörmungandr :
défausser 7 Points Victoire (si Lara possède les 4 objets de Thor) + 2 Points Victoire par Objet Manquant
- **Pour traverser une région, il faut arriver au bout de l'axe d'Acrobatie (central)**. Les axes Combat (1er) et Ruse (2e) sont optionnels.

Mise en place

- **Setup p2-3**: chq joueur débute avec 6 cartes Progression + 1 Trousse de soins (pion gris)
- **2j** : chq joueur a 8 cartes Progression + 2 Trousses soins
- **solo** : prendre 8 cartes Progression + 3 Trousses soins

Tour de jeu d'un joueur

1. Jeter le Dé blanc (voir légende sur plateau principal)

- **Si Lara est au bout d'un axe**, plus affectée par déplacement sur cet axe
- **Si joueur doit défausser qq chose et ne peut pas = joueur ELIMINE**
- **Si Natla (ennemie figurine blanche) se déplace sur Obstacle suivant** :
 - * texte "Défausser ..." → seulement le joueur actif
 - * texte "Chaque joueur ..." → chaque joueur l'un après l'autre
 - * texte "Tous les joueurs ..." → les joueurs se mettent ensemble
- **Si Natla atteint le dernier Obstacle** : appliquer l'Obstacle, puis le joueur actif passe à la 3e phase de son tour (piocher 1 carte ou Soins) et on passe à la région suivante
- Si Natla atteint le dernier Obstacle de la 6e région = DEFAITE**

2. Faire 0,1 ou 2 Actions au choix

Possible de faire plusieurs fois la même Action. 1 Action peut être :

- **jouer 1 carte Progression de sa main** : déplacer la figurine de Lara de 1 case sur l'axe correspondant et appliquer l'effet de la case :

- * **point vert** → prendre 1 Point de Victoire
- * **Objet** → prendre la carte Objet correspondante
Les Objets sont posés face visible devant joueur (sauf Objets de Thor) et NE COMPTENT PAS comme cartes en main.
- * **Adrénaline** → augmenter de 1 l'Adrénaline;
si atteint le MAX : déplacer Lara de 1 case sur axe de son choix + éliminer l'ennemi le + à droite; puis remettre indicateur Adrénaline sur 1.
- * **Trousse de soins** → prendre 1 Trousse de soins (pion gris)
- * **diamant jaune** → prendre 1 Trésor (pion jaune)
- * **carte** → piocher 1 carte
- * **Relique** → augmenter le MAXIMUM de Points de Santé de Lara (matérialisé par pion blanc) de 1
- * **Dé Noir** → jeter le Dé Obstacles (légende sur plateau principal)
Si joueur doit défausser qq chose et ne peut pas = joueur ELIMINE

- ou **défausser 1 pion Trésor pour se déplacer d'1 case sur axe de son choix**

- ou **jouer 1 carte Objet en sa possession**

Appliquer effet de la carte puis la défausser.

Si déplacement de plusieurs cases, appliquer l'effet de chaque case dans l'ordre.

3. Piocher 1 carte Progression (2 si solo) OU soigner Lara

Si soigner Lara, chaque Trousse de soins défaussée (pion gris) redonne 1 Point de Santé à Lara (jusqu'à MAXIMUM = pion blanc) (possible défausser plusieurs).

Tomb Raider Underworld

Arrivée sur la dernière case d'un axe Acrobatie

- Le joueur actif termine son tour (piocher carte ou Soins), on passe à la région suivante et joueur suivant.

Passer à la région suivante

• Nombre d'Ennemis en jeu :

- <= 3 : rien
- 4 ou 5 : Lara perd 1 Santé
- 6 ou 7 : Lara perd 2 Santé

- Déplacer figurine de Lara sur plateau central

- Mettre les figurines sur le nouveau plateau sur case de début Acrobatie, Combat, Ruse et Obstacle

- Défaussez toutes les cartes Objet de région précédente qui n'ont pas été récupérées, et les cartes Ennemis de région précédente qui ne sont pas en jeu. Ennemis en jeu restent en jeu.

- Posez face visible Objets de la nouvelle région. Faire pioche avec Ennemis nouvelle région.

Ennemis

• Ajout d'un Ennemi

piocher 1ere carte Ennemi dans pioche Ennemis de la région et le mettre à la suite des Ennemis présents : file de droite à gauche

• Eliminer 1 Ennemi

- avec Objet Arme à utiliser comme Action
- ou **effectuer ce qui est indiqué sur carte Ennemi = NE NECESSITE PAS d'Action (possible d'en éliminer plusieurs à la suite)**
- Toujours éliminer l'ennemi **LE PLUS A DROITE**
- **Rapporte 1 Point de Victoire**

Objets

- **Gantelet et Ceinture de Thor** : prendre les Points de Victoire indiqués sur la carte et poser l'Objet sur le plateau central (plus en main)

- Posés face visible devant joueur
NE COMPTENT PAS COMME CARTES EN MAIN donc PAS à défausser quand Obstacle ou Dé.

Victoire / défaite

- Victoire si Jörmungandr est détruit

- Défaite si :

- tous les joueurs sont éliminés

Un joueur est éliminé quand il ne peut pas accomplir une défausse (carte, Trésor, etc.) demandée.

- ou Lara perd son dernier Point de Santé
- ou 8 Ennemis sont en jeu en même temps
- ou Natla atteint le dernier Obstacle du dernier plateau, Nelheim
- ou les joueurs n'arrivent pas à détruire Jörmungandr