

## BUT DU JEU

Réalisez les motifs des cartes Clé en posant les Blocs et gagnez des points de victoire.

Le but du jeu est de marquer autant de points que possible en validant des Clés.  
Les Clés sont validées lorsqu'un joueur réalise le motif indiqué sur 1 ou plusieurs de ses cartes.

Pour réaliser les motifs, les joueurs placent des Blocs dans un espace commun, mais ils ne peuvent valider leurs Clés que si le motif est visible de leur point de vue uniquement et en 2D.

## CONSTRUIRE LE TEMPLE (Voir Ex.1 page 3)

Vidéo : Construction du Temple



1. Prenez les 4 colonnes qui serviront de support au Temple. Avec le côté rainuré à l'intérieur, pliez chaque colonne en longueur afin de créer un angle de 90°.
2. Videz la boîte de jeu et retournez le dessous de la boîte (qui formera le Site de Fouille) à l'envers.

3. Placez une colonne verticalement et insérez un coin de la boîte dans les fentes en bas de la colonne.

*Une lettre ou un numéro est indiqué sur chaque fente correspondant au coin du haut et du bas de la boîte à y insérer. Utilisez-les pour vous aider à aligner les éléments et créer votre Temple.*

4. Répétez l'opération pour chacun des 3 autres coins de la boîte.

5. Enfin, faites la même chose avec les fentes supérieures des colonnes en y plaçant le haut de la boîte (qui formera le Sol du Temple).

## BLOCS ET FACES

Les joueurs vont placer des Blocs sur le Sol du Temple (plateau du haut). Une fois placés, les joueurs auront chacun devant eux une vision unique (en 2D) des faces des Blocs.

Ces faces forment le motif représenté sur les cartes Clé. Les faces peuvent être utilisées pour n'importe quel nombre de cartes Clé, mais il faut qu'au moins **une face du motif provienne du Bloc le plus récemment placé par le joueur.**



Bien que le jeu se déroule dans un environnement en 3D, les joueurs ne peuvent valider les Clés (motif) que de **leur point de vue en 2D** sur l'aire de jeu. Les joueurs ne peuvent regarder la perspective d'un autre joueur que pour confirmer qu'il a correctement réalisé le motif d'une Clé qu'il valide.

## MISE EN PLACE

Utilisez les icônes dorées au centre du Sol du Temple.

Dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur fera face à un côté différent du plateau. Lorsqu'il y a moins de 4 joueurs, prenez soin d'appliquer les consignes de placement des joueurs et du Bloc Central.

1. Choisissez aléatoirement le premier joueur et donnez-lui le Bloc Central. Mettez tous les autres Blocs dans le sac en tissu.

2. Séparez les cartes Clé en fonction de leur dos (Étoile, Soleil et Lune). Mélangez et distribuez à chaque joueur 4 cartes Clé : 2 cartes Étoile (facile), 1 Soleil (moyen) et 1 Lune (difficile).

- Les cartes Étoile restantes ne seront pas utilisées pendant cette partie.
- Placez les cartes Soleil restantes, face cachée, sur l'autel correspondant pour créer une pioche.
- Faites de même avec les cartes Lune.

3. Mélangez les cartes Enigma et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée. Les joueurs la regardent mais la gardent secrète jusqu'à la fin de la partie. Les cartes Enigma restantes ne seront pas utilisées pendant cette partie.

4. Placez des Blocs sur chaque emplacement du Site de Fouille (voir Ex.2) en les tirant au hasard du sac en tissu. **Un seul Bloc par emplacement.** Chaque fois qu'un Bloc est tiré, il doit être placé sur l'emplacement vide portant le plus petit numéro. Il y a 9 emplacements (de 1 à 9), repérés par des cercles (points) sur les Blocs dessinés sur le Site de Fouille.

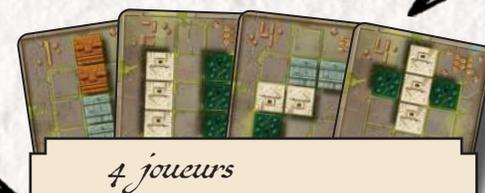
5. Le premier joueur place le Bloc Central sur les icônes dorées au centre du Sol du Temple.
  - Ces icônes indiquent le nombre de joueurs et leurs positions autour du plateau à respecter en fonction du nombre de joueurs. Veillez à recouvrir grâce au Bloc Central les bonnes icônes et à vous asseoir face aux bons côtés des Ruines.
  - Le premier joueur peut placer le Bloc Central comme il le souhaite, mais la face en mousse (vert) doit être vers le haut.

6. Dans le sens antihoraire, le joueur à droite du premier joueur récupère 3 Blocs de n'importe quelle **ligne** ou **colonne** du Site de Fouille.
  - Il doit prendre 3 Blocs en ligne droite et replacer ensuite 3 nouveaux Blocs du sac sur les 3 emplacements vides.

7. Continuez dans le sens antihoraire jusqu'à ce que tous les joueurs aient 3 Blocs et que le Site de Fouille soit réapprovisionné.

8. Enfin, le premier joueur commence la partie en effectuant une action (voir "À votre tour"). Les tours se déroulent dans le sens horaire, chaque joueur ne faisant qu'une seule action par tour, et une manche est composée d'un tour de tous les joueurs.

N'oubliez pas de replacer les Blocs un par un en commençant par le site ayant le plus petit numéro.



Les flèches dorées situées au centre du Sol du Temple indiquent de quel côté les joueurs doivent s'asseoir. Le Bloc Central sera placé sur le dessus des icônes correspondant à votre nombre de joueurs.

## À VOTRE TOUR

Extraire 3 Blocs, ou Placer 1 Bloc.



Règles en vidéo !

Les joueurs effectuent une action par tour :

**Extraire des Blocs** du Site de Fouille ou **Placer un Bloc** sur le Sol du Temple (et vérifier/récupérer des cartes Clé).



Pour rappel, chaque bord du Site de Fouille montre les personnages effectuant les différentes actions possibles.



Remplacez les Blocs en commençant par le site ayant le plus petit numéro.

### Extraire des Blocs

Pour Extraire des Blocs, il suffit de récupérer tous les Blocs d'une **ligne** ou d'une **colonne** du Site de Fouille, puis de réapprovisionner chaque site vide en tirant de nouveaux Blocs du sac en tissu.

- Vous ne pouvez avoir que 7 Blocs au maximum dans votre réserve. Si vous en avez plus de 7 après votre action Extraire des Blocs, défaussez les Blocs de votre choix dans le sac jusqu'à en avoir 7 en réserve.
- S'il reste moins de 3 Blocs dans le sac, réapprovisionnez le Site de Fouille autant que possible. Vers la fin de la partie, il se peut que les joueurs récupèrent moins de 3 Blocs !

### Placer un Bloc

B) Pour **Placer un Bloc** : Placez **UN** Bloc de votre réserve sur le Sol du Temple, en suivant les règles de placement :

- Puis, si possible, validez une ou plusieurs cartes Clé dont les conditions sont remplies pendant ce tour. Une carte est valide lorsqu'une ou plusieurs faces du Bloc que vous avez placé contribuent à la conception du motif sur chaque carte Clé que vous souhaitez valider. (Voir Valider les Clés page 10.)

Vous ne pouvez pas valider de Clé dont le motif aurait été réalisé avant que vous ne placiez votre Bloc.  
Le Bloc que vous placez lors de votre tour doit contenir au moins une face d'une Clé pour pouvoir la valider (voir "Valider les Clés" p.10).



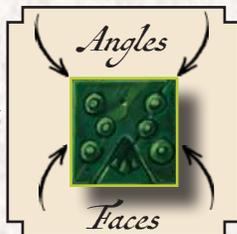
## RÈGLES DE PLACEMENT (Voir Ex.3)

Angle à angle, ou plus haut que ce qu'il touche.

1. Vous pouvez Placer un Bloc dans n'importe quelle zone sur le Sol du Temple tant qu'au moins un **angle** touche l'**angle** d'un Bloc existant.

Voir **Ex.3A** : Le Bloc vert peut être placé à côté de la colonne grise car il ne fait que toucher un angle.

Il ne peut pas être placé face à face car la colonne grise est plus haute.



2. Vous pouvez également Placer un Bloc en le plaçant face à un autre Bloc. Lorsque des **faces** se touchent, votre **Bloc** doit être plus grand que la **face** la plus haute de la ou des colonnes qu'il touche.

Voir **Ex.3B** : Le Bloc gris a une face plus haute que la colonne marron qu'il touche. La face la plus haute de votre Bloc n'a pas besoin d'être juste à côté de ce qu'il touche, elle peut se trouver n'importe où sur le bloc qui a été placé.

- Les Blocs n'ont pas besoin d'être placés directement sur le Sol du Temple, vous pouvez également Placer un Bloc sur d'autre(s) Bloc(s). Voir **Ex.3C** : Le Bloc blanc peut être placé sur le Bloc marron car il est plus haut que tout ce qu'il touche.

3. La hauteur maximale d'une colonne est de **6 faces**.

Une **colonne** est composée de plusieurs faces verticales, quel que soit le(s) Bloc(s) dont elles sont issues.

4. La création d'un pont horizontal (une ligne droite vue du dessus) est autorisée, mais seulement si les deux extrémités du Bloc sont soutenues. Voir **Ex.4A**.

5. La création d'un **rebord/dépassement** (l'extrémité d'un Bloc non soutenue) n'est pas autorisée. Voir **Ex.4B**.

Pour un positionnement optimal, les Blocs doivent rester à l'intérieur des lignes de la grille visibles sur le Sol du Temple !

Les règles de placement sont rappelées sur tous les bords du Sol du Temple.

Le Bloc doit toucher au moins un angle ou une face\* d'un Bloc précédemment placé.

Les ponts sont autorisés (les deux extrémités doivent être soutenues).



\*Dans ce cas, au moins une face de votre Bloc doit être plus haute que toutes les colonnes que touche le Bloc. (Prenez en compte la face la plus haute de la colonne même si la face touchée par votre Bloc est plus basse).

Les rebords sont interdits (une face ne peut pas être dans le vide sans être soutenue).

## VALIDER LES CLÉS

*Le Bloc posé lors du tour doit contenir au moins une face du motif de la Clé pour qu'elle soit validée !*

Lorsque vous placez des Blocs, votre objectif est de valider vos Clés en créant le motif représenté sur la (ou les) carte(s), vu de votre point de vue. Pour valider une Clé, **le Bloc que vous jouez ce tour-ci** doit contenir au moins une face du motif sur la carte Clé que vous souhaitez valider.

- Chaque face peut contribuer à un nombre illimité de motifs.
- Il est possible de valider plusieurs Clés à la fois si votre Bloc contient au moins une face au motif de chaque Clé. Voir exemple 1 ci-dessous.
- Les cases vides sur une carte Clé peuvent être des espaces vides sur le Sol du Temple ou n'importe quelle couleur de Bloc. Un joueur a simplement besoin de voir sa Clé représentée sur le Sol du Temple pour la valider. Voir exemple 2.
- Il n'est pas nécessaire que les Blocs se touchent. Il suffit que le motif représenté sur la carte Clé soit visible de votre point de vue en 2D.
- Vous pouvez faire pivoter les cartes Clé pour voir le motif (voir l'exemple 1) et valider la Clé, mais le motif doit être strictement identique (voir l'exemple 3).
- Seules les Clés validées rapportent des points de victoire (PV) en fin de la partie.

Bien que le Sol du Temple soit un environnement en 3D, les joueurs ne peuvent valider les Clés que de leur point de vue en 2D.

### Pour valider une Clé

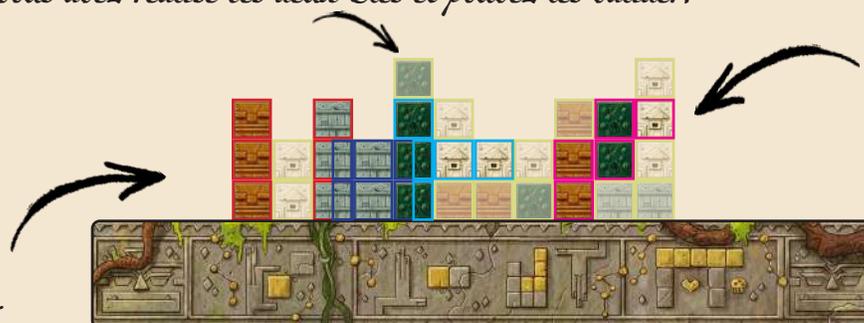
1. Placez un Bloc dont au moins une face contient le motif représenté sur la carte Clé.
2. Placez la carte Clé face visible et montrez où la Clé est représentée. Les adversaires peuvent vérifier depuis votre point de vue pour confirmer que la Clé est bien validée, mais ils ne peuvent pas voir vos cartes Clé ou Enigma.
3. Piochez jusqu'à avoir 4 cartes Clé en main, en choisissant dans quels autels vous voulez piocher.

Le Bloc que vous posez pendant le tour doit contenir au moins une face de la Clé pour la valider. Vous ne pouvez pas valider une Clé qui était déjà représentée avant le début de votre tour.



### EXEMPLE 1

*En plaçant le Bloc vert pendant votre tour, vous avez réalisé ces deux Clés et pouvez les valider.*



### EXEMPLE 2

*Pour valider cette Clé, vous ignorez les faces blanches. Les espaces "vides" de la carte peuvent contenir n'importe quelle face de couleur, ou espace vide, tant que les règles de placement sont respectées.*



### EXEMPLE 3

*Vous pouvez pivoter une carte pour valider une Clé mais vous ne pouvez pas "réfléter" le motif. Vous ne pouvez donc pas valider cette Clé.*

## FIN DE PARTIE

*Le joueur qui a le plus de PV à la fin remporte la partie.*

Dès qu'un joueur a validé un certain nombre de Clés, la fin de partie est déclenchée. **Tous les joueurs** vont alors effectuer un dernier tour. Le nombre de Clés nécessaires pour déclencher la fin de partie est déterminé par le nombre de joueurs, et est indiqué sur les colonnes : 12 Clés à 2 joueurs, 8 à 3 joueurs, 7 à 4 joueurs, et 11 *jours* dans une partie en mode solo (voir page 11).

À la fin de la partie, les joueurs additionnent le nombre total de faces colorées (visibles de leur point de vue) qui correspondent à celles de leur carte Enigma, puis divisent ce nombre par 3 (arrondi à l'inférieur). Les joueurs ajoutent ce nombre aux PV de chaque carte Clé qu'ils ont réussi à valider pendant la partie. Le joueur qui a le plus de PV remporte la partie !

### En cas d'égalité :

- Le joueur qui a validé le plus de Clés gagne.
- Toujours à égalité : Le joueur à qui il reste le plus de Blocs dans sa réserve gagne.
- Toujours à égalité : Le joueur qui se trouve plus tôt dans l'ordre des tours gagne.

### CONSEILS

- Commencez par les Clés Étoile (facile). Au fur et à mesure que des Blocs sont ajoutés, les Clés Soleil et Lune deviennent plus faciles à réaliser.
- Valider des Clés Étoile ne rapporte que 1PV, mais cela vous permet d'obtenir de nouvelles Clés en main.
- Il peut être plus facile de placer des Blocs à côté de colonnes verticales que d'en poser sur d'autres Blocs.
- Ne passez pas votre temps à "bloquer" vos adversaires ; vous ne savez pas de quelles couleurs ils ont besoin pour leurs cartes Clés ou Enigma.
- Essayez de cacher vos Blocs du point de vue de vos adversaires en les plaçant derrière d'autres Blocs.
- Lorsque vous maîtriserez bien le jeu, planifiez vos coups pour valider plusieurs Clés en plaçant seulement un Bloc.





## MISE EN PLACE :

1. Construisez le Temple comme décrit aux pages 3 et 8.
2. Piochez les cartes Clé (2 Étoile, 1 Soleil et 1 Lune) et piochez 1 carte Enigma.
3. Posez le Bloc Central sur les icônes pour 4 joueurs, avec la couleur de votre choix face à vous.
4. Mettez en place les Blocs sur le Site de Fouille.
5. Récupérez 3 Blocs d'une ligne ou d'une colonne.

Comme d'habitude, réapprovisionnez le Site de Fouille avec de nouveaux Blocs.

## BUT DU JEU :

En seulement 11 tours, essayez d'obtenir le meilleur score possible. Vérifiez votre score pour connaître votre performance !

## CHAQUE TOUR :

1. Jouez votre tour, comme expliqué page 9.
2. Indiquez que le tour est terminé en faisant ce qui suit :
  - Si vous avez validé une Clé, placez-la face visible devant vous. Si vous avez validé plusieurs Clés ce tour-ci, empilez-les en une seule pile face visible.
  - Si vous n'avez validé aucune Clé, prenez une carte Clé de l'un des autels et placez-la face cachée devant vous. *Faites le également les tours où vous récupérez des Blocs.*
3. Vous pouvez défausser 1 Clé de votre main sous le paquet de l'Autel correspondant.
4. Piochez des cartes dans les autels de votre choix jusqu'à en avoir 4 en mains.
5. Si vous avez ajouté au moins une nouvelle carte Clé à votre main, effectuez un "Tour des Anciens" (voir ci-dessous)
- Ne procédez pas à un "Tour des Anciens" si vous n'avez pas ajouté de nouvelles cartes Clé à votre main ou après votre dernier (11<sup>e</sup>) tour.

## FIN DE PARTIE :

Après **votre** 11<sup>e</sup> tour (les tours des Anciens ne sont pas comptés), additionnez le nombre total de faces colorées qui correspondent à celles de votre carte Enigma, puis divisez ce nombre par 3 (arrondi à l'inférieur). Ajoutez ce nombre aux PV de chaque carte Clé face visible que vous avez réussi à valider pendant la partie.

- Les Blocs restants dans votre réserve et les Clés non validées en fin de partie ne vous rapportent et ne vous enlèvent pas de points.



## SCORE DU MODE SOLO :

**0 à 9** Apprenti : Vous avez dépensé du temps et des ressources avec peu de résultats.

**10 à 20** Chercheur : Vous apprenez et votre travail commence à porter ses fruits.

**21 à 26** Responsable des recherches : Vous êtes organisé et ingénieux. Poursuivez vos recherches.

**27 à 32** Directeur de fouille : Vous comprenez parfaitement le site et savez comment manipuler un seul Bloc pour déverrouiller plusieurs Clés.

**33 et +** Expert Archéologue : Vous avez percé des secrets qui pourraient vous apporter une grande renommée, voire le *pouvoir*...

Répétez ces étapes 11 fois au total. Chaque tour, vous poserez 1 (ou plusieurs) carte(s) perpendiculaire(s) à celle(s) du tour précédent. En faisant cela, vous analyserez facilement à quel tour vous êtes dans la partie.

## TOUR DES ANCIENS :

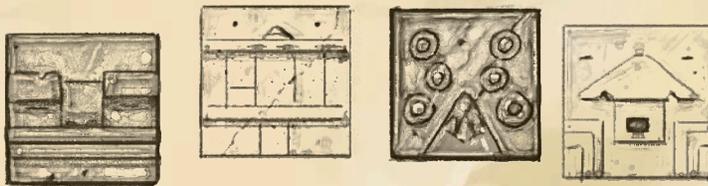
1. Sur la dernière Clé que vous avez piochée, repérez les "étoiles et cercles."  
*Exemple : 2 étoiles entourant 7 cercles.*
  - Si vous avez pioché plusieurs Clés, utilisez la dernière piochée.
  - Les cercles correspondent à un emplacement du Site de Fouille.
  - Les étoiles correspondent à l'un des coins du Sol du Temple.
2. Prenez le Bloc correspondant du Site de Fouille en fonction des cercles sur la carte Clé (par ex. sur cette Clé 7 cercles).
3. Placez ce Bloc sur le Sol du Temple en suivant les règles standard de placement de Blocs **ainsi que les conditions suivantes** :
  - a) Il doit être placé par la méthode **angle à angle** avec le Bloc le plus proche des étoiles (représentées dans un des coins du Sol du Temple) correspondant aux étoiles de la carte Clé (*ici, 2 étoiles*).
  - b) Si deux Blocs se trouvent à la même distance des étoiles, vous pouvez choisir le Bloc à côté duquel vous voulez le placer.
  - c) Toutes les faces du Bloc placé doivent rester à l'intérieur des lignes de la grille.
  - d) Si un Bloc ne peut pas être placé par manque d'espace sur la grille, il est remis dans le sac et le Tour des Anciens est terminé.
  - e) Tant que tous les points ci-dessus sont respectés, vous pouvez choisir dans quel sens placer le Bloc.



### Clarifications concernant la validation des Clés

Vous ne pouvez pas valider de Clé(s) qui aurai(en)t été complétée(s) par le placement du Bloc pendant le Tour des Anciens.

# BLOCK AND KEY



Guadahorez, Western Ameranada

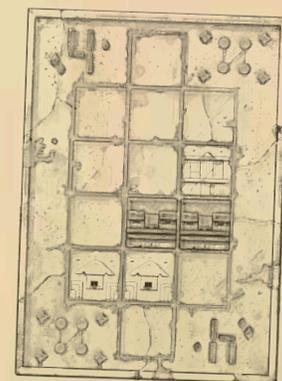
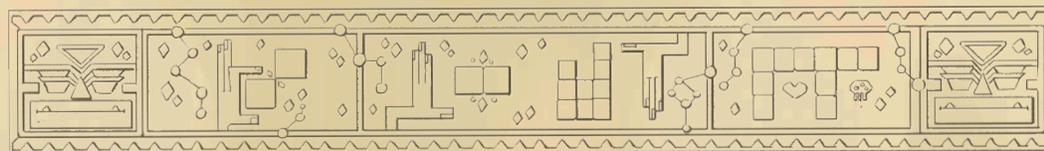
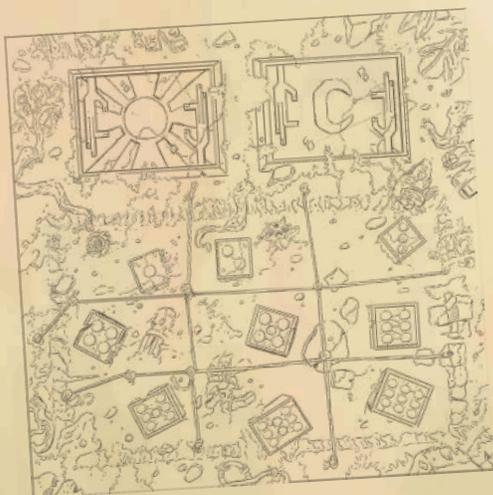
37 Mai 1952

Un temple, longtemps tombé dans l'oubli, cache des mystères dont les clés peuvent être débloquées. Certains craignent ce qui pourrait leur arriver. De notre côté, nous attendons avec impatience la chance de mettre nos mains, non, carrément nos têtes sur ces terres anciennes ! Nous sommes peut être arrivés ensemble, mais notre fierté nous pousse à percer les secrets avant nos collègues archéologues.



Des symboles Clés, des Blocs.

Chaque tour, je dois prendre une décision,  
Dois-je récupérer trois de ces Blocs avec moi,  
Ou en placer un de ma réserve sur le Sol du Temple.

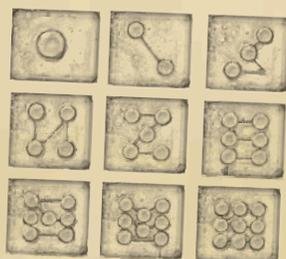


Nous avons rapidement découvert qu'en les plaçant selon les hiéroglyphes visibles sur les murs du temple, les Blocs se verrouillaient. Nous prenions ensuite le temps d'analyser leur agencement pour vérifier qu'il correspondait aux Clés que nous avions découvertes.

Lorsque, dans notre champ de vision, nous pouvions voir que les Clés correspondaient parfaitement à l'agencement des Blocs précédemment posés, les mystérieuses Clés révélaient leur valeur et de nouvelles Clés s'offraient à nous, nous permettant d'explorer plus profondément le temple.



Les symboles anciens qui recouvrent les piliers pourraient-ils indiquer la fin de notre quête ?  
Les hiéroglyphes gravés sur le sol du temple pourraient-ils être bénéfiques au groupe ?  
Ou à un explorateur solitaire ?



Il n'y a qu'une seule façon de le découvrir...

Créé par  
David Van Drunen  
Spielautor

Développé par  
Conor McGoey  
Entwicklung

Illustré par  
Edu Valls  
Illustrationen

Rédigé par  
Daniel Mansfield  
Redaktion

Traduit par  
Cédric Basso

Ferdinand Köther  
Übersetzung

# BLOCK AND KEY

## insideUP GAMES

Copyright Inside Up Games 2021©  
PO Box 26033 Memorial PO  
Thunder Bay, Ontario Canada P7B 0B2



InsideUpGames

Questions ou commentaires?  
info@insideupgames.com  
Fragen oder Kommentare?

8 cartes Clé facile

24 cartes Clé moyen

16 cartes Clé difficile

4 cartes Enigmas



8 *Leichte Muster*

24 *Normale Muster*

16 *Schwierige Muster*

4 *Enigmas*

Vous pouvez tourner vos  
Clés pour les valider.



*Bloc central*  
*Zentralblock*

Keykarten können gedreht,  
aber nicht gespiegelt werden.

*Sol du Temple* *Tempelboden*



*Mise en place*  
*en fonction du*  
*nombre de joueurs*

*Spielaufbau*  
*entsprechend*  
*Spieleranzahl*

*Autel Lune*  
*Mond-Altar*

Réapprovisionnez  
le Site de Fouille  
avec des Blocs en  
commençant par  
le site avec le plus  
petit numéro.

*Site de Fouille*  
*Ausgrabungsplätze*

Le Bloc que vous posez pendant le  
tour doit contenir au moins une face de  
la Clé pour la valider. Vous ne pouvez pas  
valider une Clé qui était déjà représentée  
avant le début de votre tour.

Ein Block, der Teil dieser Keykarte ist,  
muss eingesetzt werden, um die Karte in  
diesem Spielzug zu sichern.  
Eine Keykarte kann nicht gesichert  
werden, wenn das Muster schon vor  
diesem Spielzug vollendet war.

Une **colonne** est  
composée de plusieurs  
faces verticales, quel que  
soit le(s) Bloc(s) dont  
elles sont issues.

### Règles de placement

1. Angle à angle
2. Plus haut si face à face
3. Hauteur maximale de 6
4. Pont autorisé
5. Rebord interdit

### MISE EN PLACE RAPIDE :

1. Construisez le Temple
2. Approvisionnez le Site de Fouille
3. Distribuez des cartes Clé (2 étoile, 1 soleil, 1 lune) et 1 carte Enigma
4. Placez le Bloc Central
5. Récupérez des Blocs
6. Vous êtes prêts !

### SCORE DU MODE SOLO : (p.11)

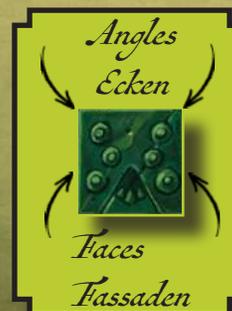
- 0 à 9 Apprenti
- 10 à 20 Chercheur
- 21 à 26 Responsable des recherches
- 27 à 32 Directeur de fouille
- 33 et + Expert Archéologue

### SCHNELLSTART:

1. Ruinen aufbauen
2. Ausgrabungsstätte befüllen
3. Karten austeilen (2 Sterne, 1 Sonne und 1 Mond) und 1 Enigma.
4. Zentralblock einsetzen
5. Blöcke nehmen
6. Spiel beginnen

### SOLOWERTUNG: (Seite 7)

- 0 bis 9 Praktikant
- 10 bis 20 Forscher
- 21 bis 26 Bereichsdirektor
- 27 bis 32 Ausgrabungsleiter
- 33 und mehr Archäologieexperte



Points de  
Victoire

Motif de Clé  
unique

Les étoiles et  
cercles ne sont  
utilisés que dans le  
Tour des Anciens du  
mode solo (p.11)

Sterne und Augen  
werden nur im  
Solospiel während  
eines Spielzugs der  
„Uralten“ benutzt  
(Seite 7).

Einzigartiges  
Muster

Siegpunkte

Ein **Stapel** ist eine  
aufrechte Säule aus  
Fassaden, unabhängig  
davon, zu welchen Blöcken  
sie gehören.

### Einsetzregeln

1. Ecke an Ecke
2. Höher falls Fassade an Fassade
3. Maximale Höhe 6
4. Gerade Brücke
5. Keine Überhänge

Blöcke werden einzeln nachgefüllt, jeweils auf den  
Platz mit der **niedrigsten** Nummer.