



Spelmateriaal

- 4 sets van 12 kamptegels (1 set per speler)
- 4 sets van 4 archeologische site-borden (1 set per speler)
- 4 sets van 8 rotsen (1 set per speler)
- 4 kaders die het speelveld omkaderen
- 72 scarabeefchies van 1, 2, 3 en 4 punten
- 1 stel van 12 missiekaarten

Inleiding

Een nieuw mysterie roert zich binnen de archeologische gemeenschap: een opmerkelijk, oud symbool is ontdekt. Het heeft de vorm van een mysterieuze scarabeekever en sporen van zijn aanwezigheid zijn gevonden in verschillende archeologische vindplaatsen in vier uithoeken van de wereld. Je leidt een team archeologen dat op expeditie vertrekt om kampen op te zetten en de opgravingsgebieden te markeren. Jouw doel is om zoveel mogelijk scarabee-relikwieën te verzamelen en zo het mysterie van Scarabya op te lossen.

Doel van het spel

Spelers verkennen hun archeologische site en positioneren hun kamptegels zodanig dat ze de opgravingsgebieden isoleren die de meest waardevolle scarabeeën herbergen.

Vorbereiding

Elke speler kiest een kleur en krijgt de volgende items: kader, archeologische site-borden, kamptegels en stenen, telkens in de spelerskleur.

De oudste speler krijgt de rol van Grote Ontdekkingsreiziger en neemt de missiekaarten, schudt ze en plaatst ze in een stapel met de afbeelding naar beneden in het midden van de tafel.

De Grote Ontdekkingsreiziger legt vervolgens zijn / haar 4 borden willekeurig in zijn / haar kader om een grote archeologische site van 10x10 vierkanten te vormen. De andere spelers moeten deze opstelling vervolgens identiek nabouwen door hun borden op dezelfde manier te plaatsen. Alle spelers plaatsen dan hun rotsen op de bijbehorende locaties.

Speelwijze

Het spel telt maximaal 12 ronden, waarbij elke speler zal proberen de beste locaties voor hun 12 kamptegels te vinden. De speler waarvan de ontdekte scarabeeën aan het einde van de 12 ronden de meeste punten waard zijn, wint het spel.

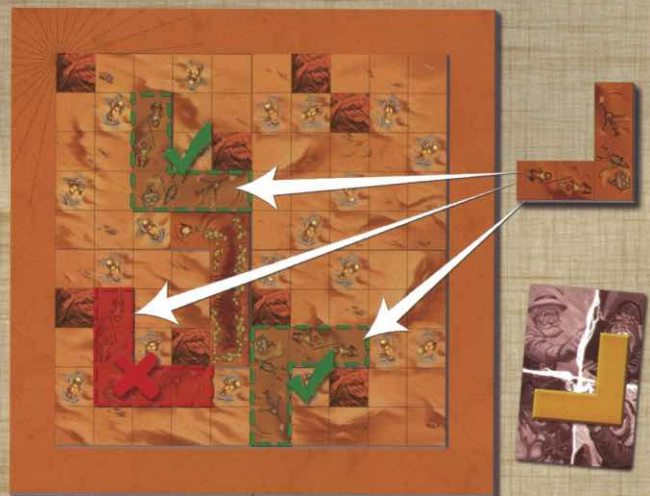
Een ronde spelen:

Eerst trekt de Grote Ontdekkingsreiziger een missiekaart. Deze kaart geeft de vorm aan van de kamptegel die de spelers moeten plaatsen. Ze nemen de tegel die overeenkomt met deze vorm en plaatsen deze op hun archeologische site volgens de specifieke plaatsingsregels.

Spelers spelen tegelijkertijd en de ronde is voorbij als iedereen zijn tegel op het speelbord heeft gelegd.

Plaatsingsregels:

- ❖ De eerste tegel moet minstens 1 van de 4 centrale vierkanten van de archeologische site bedekken.
- ❖ De volgende tegels moeten met een van hun zijden met een eerder gelegde tegel verbonden zijn (diagonaal verbinden is niet voldoende).
- ❖ Tegels moeten altijd 5 vakken van de archeologische site van de speler bedekken.
- ❖ De rotsen (natuurlijke geologische obstakels) kunnen nooit worden afgedekt.
- ❖ Twee tegels kunnen elkaar niet overlappen.



- ✦ Scarabeesymbolen kunnen worden afgedekt.
- ✦ Als een tegel op het bord kan worden geplaatst, moet deze worden geplaatst.
- ✦ Als de tegel van een speler niet kan worden geplaatst, moet deze worden afgelegd.

Opgravingsgebieden creëren:

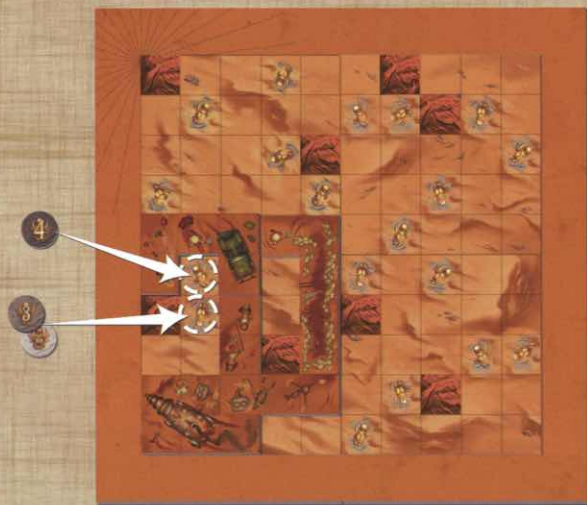
Het doel van het spel is om opgravingsgebieden te creëren die rijk zijn aan scarabeeën.

Een opgravingsgebied is een open ruimte van 4 vierkanten of minder, omringd door kamptegels, rotsen en / of de rand van het speelbord.



In het opgravingsgebied dat je zojuist hebt gemaakt, plaats je op elk scarabeesymbool het scarabeefiche dat overeenkomt met het aantal vierkanten in het gebied. Als er geen fiche gelijk is aan dat aantal, voeg dan meerdere fiches van mindere waarde bij elkaar om het vereiste getal te vormen.

Voorbeeld: je hebt zojuist een opgravingsgebied van 4 vakken gemaakt met 2 scarabeesymbolen. Plaats op elk van deze symbolen een scarabeefiche van waarde 4 (als alle waardefiches van 4 punten zijn gebruikt, neem dan een fiche van 3 punten + een fiche van 1 punt).



Einde van het spel

Het spel eindigt aan het einde van de 12^{de} missie.

Elke speler verzamelt alle scarabeefiches op hun bord. De speler met het hoogste aantal punten wint het spel.

Scarabya biedt nog twee andere speelwijzen:

Duel:

Twee archeologen strijden om zoveel mogelijk scarabeeën op dezelfde archeologische site te vinden.

- ❖ Bouw een willekeurige archeologische site zoals aangegeven in de basisregels en plaats deze tussen de twee spelers in het midden van de tafel.
- ❖ Plaats de bijbehorende kamptegels tussen de twee spelers, binnen hun bereik.
- ❖ Schud de missiekaarten en leg ze in een stapel met de beeldzijde naar beneden.

In zijn beurt draait een speler een missiekaart om en plaatst de bijbehorende kamptegel op de archeologische site, waarbij hij zich strikt houdt aan dezelfde plaatsingsregels als in het basisspel.

Zodra de kamptegel is geplaatst en een of meer nieuwe opgravingsgebieden ontstaan, zal de speler:

- ❖ de scarabeefiches die overeenkomen met elk nieuw opgravingsgebied nemen en voor zich leggen
- ❖ een nieuwe scarabeefiche uit de voorraad nemen en op de reeds gewaardeerde opgravingsgebieden plaatsen om aan te duiden dat deze al gewaardeerd werden.

Als er tenminste één manier is waarop een kamptegel op de archeologische site kan worden geplaatst, MOET deze worden geplaatst. Anders wordt de tegel afgelegd en draait dezelfde speler de volgende missiekaart om, enzovoort, totdat die speler een kamptegel heeft kunnen plaatsen.

Het spel eindigt wanneer alle missiekaarten zijn gespeeld. De tweede speler heeft mogelijk een kamptegel minder geplaatst. Als dit het geval is, krijgt de tweede speler een scarabeefiche van waarde 1 voor elk scarabeesymbool dat in de nog onontdekte gebieden ligt, ongeacht de grootte van die gebieden.

De speler met het hoogste puntentotaal wint het spel.

Opmerking: na het eerste spel kun je besluiten om opnieuw te gaan spelen op dezelfde archeologische site en met dezelfde stapel missiekaarten, maar waarbij je de volgorde van spelen omkeert.

Solo:

Je bent de laatst overgebleven afstammeling van een beschaving waarvan iedereen dacht dat deze uitgestorven was. Je voorouders hebben je een missie gegeven: dat hun geheimen nooit ontdekt worden! Daarom moet je ervoor zorgen dat alle zoekopdrachten mislukken!

- ❖ Bouw een archeologische site naar keuze, zoals aangegeven in de basisregels.
- ❖ Plaats de bijbehorende kamptegels binnen handbereik.
- ❖ Schud de missiekaarten en plaats ze in een stapel met de beeldzijde naar beneden.
- ❖ Draai de missiekaarten een na een om, plaats telkens de bijbehorende kamptegel op de archeologische site volgens dezelfde plaatsingsregels als in het basisspel.

Als een kamptegel op minstens één manier op de archeologische site kan worden geplaatst, MOET deze worden gespeeld. Anders wordt de tegel afgelegd. Draai de volgende kaart om, enzovoort, totdat je niet meer kunt spelen.

Het spel eindigt wanneer alle missiekaarten zijn gespeeld. En je wint ... enkel als je ALLE scarabeesymbolen hebt bedekt!

Denk je dat dit makkelijk kan? Probeer het maar eens! Als je eerste poging mislukt, kun je de stapel missiekaarten gewoon omdraaien met de beeldzijde naar beneden en zonder hun volgorde te wijzigen het opnieuw proberen.



Matériel de jeu

- 4 sets de 12 tuiles Campement (1 set par joueur)
- 4 sets de 4 plateaux Site Archéologique (1 set par joueur)
- 4 sets de 8 rochers (1 set par joueur)
- 4 cadres pour délimiter la zone de jeu
- 72 jetons Scarabées de valeur 1, 2, 3 et 4
- 1 paquet de 12 cartes Mission.

Introduction

Voilà qu'un nouveau mystère agite la communauté archéologique : un étrange symbole, très ancien, a été retrouvé. Il représente un mystérieux scarabée et semble être présent aux quatre coins du globe dans différents sites archéologiques. À la tête de votre équipe d'archéologues, partez en expédition et établissez vos campements pour délimiter des zones de fouille. Votre objectif : réunir le plus grand nombre de ces reliques de scarabée afin d'aider à percer les mystères de Scarabya.

But du jeu

Les joueurs explorent leur Site archéologique en y plaçant des tuiles Campement de manière à isoler des zones de fouille permettant de retrouver les Scarabées ayant la plus grande valeur.

Préparation

Chaque joueur choisit sa couleur et reçoit tous les éléments suivants : Cadre, Site Archéologique, tuiles Campement et Rochers correspondant à sa couleur.

Le joueur le plus âgé devient le **Grand Explorateur** et prend le paquet de cartes Mission, les mélange et les place faces cachées au centre de la table.

Puis, le **Grand Explorateur** assemble ses 4 plateaux aléatoirement au centre de son cadre, de manière à former un grand site archéologique de 10 cases sur 10. Les autres joueurs doivent reproduire cette configuration en plaçant de la même manière leurs plateaux.

Tous les joueurs positionnent ensuite les rochers aux emplacements prévus.

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en un maximum de 12 tours durant lesquels chaque joueur devra placer au mieux ses 12 tuiles Campement. À l'issue des 12 tours, le joueur qui totalise le plus grand nombre de points grâce à ses Scarabées découverts remporte la partie.

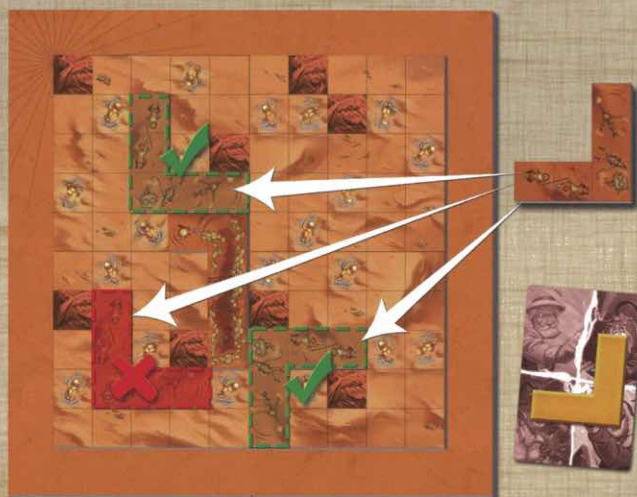
Déroulement d'un tour de jeu :

Le **Grand Explorateur** commence par piocher une carte Mission. Cette carte indique la forme du campement que les joueurs vont établir. Ils prennent leur tuile de la forme correspondante et vont devoir la placer sur leur site archéologique en respectant les règles de pose.

Les joueurs jouent simultanément, le tour est terminé quand tout le monde a placé sa tuile.

Règles de pose :

- ❖ La première tuile doit au moins recouvrir 1 des 4 cases centrales du site archéologique.
- ❖ Les tuiles suivantes doivent forcément toucher par un de ses côtés une tuile précédemment jouée (une connexion uniquement par un angle n'est pas suffisante).
- ❖ Les tuiles doivent toujours couvrir 5 cases du site archéologique du joueur.
- ❖ Les Rochers ne peuvent jamais être recouverts..
- ❖ Deux tuiles ne peuvent pas se chevaucher.



- ✦ Il est possible de recouvrir des symboles scarabées.
- ✦ S'il est possible de placer une tuile, elle doit l'être obligatoirement.
- ✦ Si le joueur ne peut pas placer sa tuile en respectant les règles, il la défusse.

Création d'une zone de fouille :

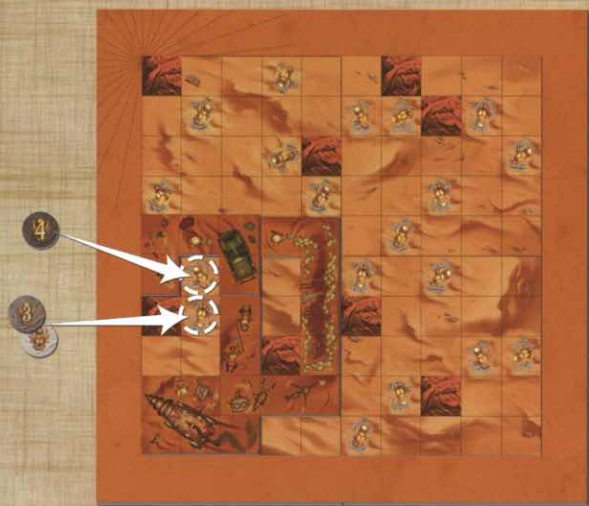
Le but du jeu est de créer des zones de fouilles contenant des scarabées.

Une zone de fouille est un espace de 4 cases ou moins encadré par des tuiles campements, et/ou, des rochers, et/ou le bord du plateau de jeu.



Dans la zone de fouille qui vient d'être délimitée, placez sur chaque symbole scarabée un jeton scarabée d'une valeur égale au nombre de cases de la zone. Si il n'y a plus de jetons de la valeur correspondante, additionnez plusieurs jetons de valeur inférieure.

Exemple : Vous venez de délimiter une zone de fouille de 4 cases contenant 2 symboles Scarabée. Sur chacun de ces symboles, placez un jeton Scarabée de valeur 4 (s'il n'y a plus de 4, remplacez le 4 par un jeton 3 + un jeton 1, par exemple)



Fin du jeu

La partie se termine à la fin de la 12^e Mission.

Chaque joueur récupère tous les jetons Scarabée placés sur son plateau. Celui qui obtient le plus grand total remporte la partie.

Scarabya vous offre également 2 autres modes de jeu

Un contre un :

Deux archéologues s'affrontent en essayant de trouver le plus grand nombre de scarabées sur un même site archéologique.

- ❖ Assemblez le site archéologique de votre choix, tel qu'indiqué dans les règles de base et placez-le au centre de la table entre les deux joueurs.
 - ❖ Placez les tuiles campement correspondantes entre les deux joueurs, à portée de main.
 - ❖ Mélangez les cartes mission et faites une pioche face cachée.
- Chacun son tour, chaque joueur va retourner une carte Mission, et va placer le campement correspondant sur le site archéologique, **en respectant strictement les mêmes règles de pose que dans le jeu de base.**

Lorsque le campement ainsi placé permet d'isoler une ou plusieurs zones de fouille, le joueur :

- ❖ Prend devant lui les jetons Scarabée correspondant à chaque nouvelle zone de fouille.
- ❖ Place ensuite un nouveau jeton Scarabée de la réserve sur les zones de fouille explorées, afin de matérialiser qu'elles ont déjà été explorées.

S'il y a au moins une solution pour placer la tuile campement sur le site archéologique, alors elle DOIT être placée. S'il n'y a aucune solution, la tuile est défaussée, et le même joueur retourne la carte suivante, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il puisse placer une tuile campement.

La partie prend fin lorsque toutes les cartes Mission ont été retournées. Il est possible que le second joueur ait placé une tuile campement de moins. Si c'est le cas, il récupère un jeton Scarabée de valeur 1 pour chaque symbole présent dans les zones encore inexplorées, quelle que soit leur surface totale.

Le joueur avec le plus gros total remporte la partie.

À noter : après une première partie, vous pouvez décider de faire une revanche sur le même site archéologique, avec le même tirage de cartes mission, en inversant l'ordre des joueurs.

Solo :

Vous êtes le dernier descendant de cette civilisation que tout le monde croyait disparue. Vos ancêtres vous ont transmis une mission : faire en sorte que leur secret ne soit jamais découvert ! Votre but est donc de faire échouer les recherches !

- ❖ Assemblez le site archéologique de votre choix, tel qu'indiqué dans les règles de base.
- ❖ Placez les tuiles campement correspondantes à portée de main.
- ❖ Mélangez les cartes mission et faites une pioche face cachée.
- ❖ Tour après tour, retournez une carte Mission, et placez le campement correspondant sur le site archéologique, **en respectant strictement les mêmes règles de pose que dans le jeu de base.**

S'il y a au moins une solution pour placer la tuile campement sur le site archéologique, alors elle DOIT être placée. S'il n'y a aucune solution, la tuile est défaussée. Retournez la carte suivante, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ne puissiez plus jouer.

La partie prend fin lorsque toutes les cartes missions ont été retournées. Et vous l'emportez... si et seulement si vous avez réussi à recouvrir TOUS les symboles Scarabée !

Facile ? pas si sûr... et là aussi, si vous échouez lors de votre première tentative, retournez le paquet mission face cachée sans changer l'ordre des cartes et tentez votre chance à nouveau.

