



## 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.

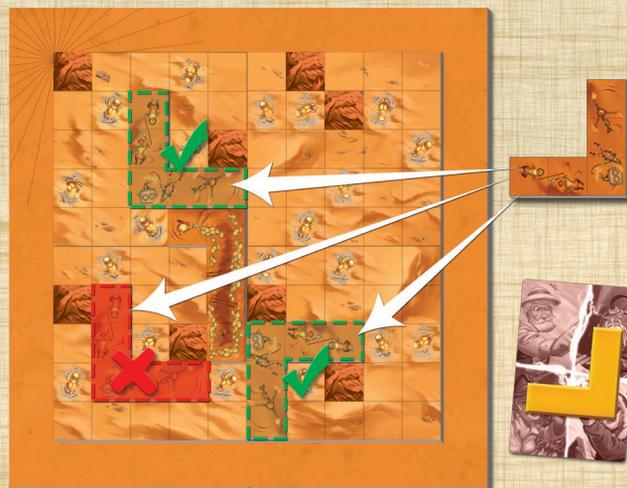
## Déroulement d'un tour de jeu :

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 défasse.

## Création d'une zone de fouille :

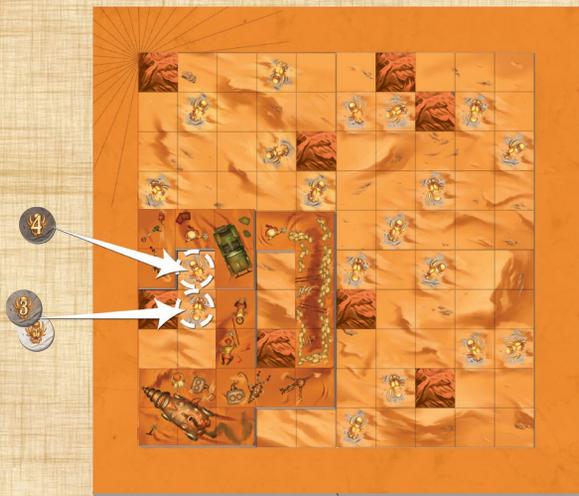
Le but du jeu est de créer des zones de fouilles contenant des scarabées.

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<sup>e</sup> 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.

