

SFYNX

TOUTES LES 25 LUNES, LES SFYNX OUVERT UN PORTAIL VERS LEUR CITÉ ENGLOUTIE... MAIS SEULS LES AVENTURIERS CAPABLES DE RÉSOUDRE 9 ÉNIGMES AVANT QUE LA CLEPSYDRE NE SE VIDE SERONT JUGÉS DIGNES D'ACCÉDER AUX SPLENDEURS DISPARUES ET AUX SAVOIRS ANCESTRAUX QUI S'Y CACHENT.

SEREZ-VOUS À LA HAUTEUR ?

Sfynx est un jeu solo/coopératif pour un à quatre joueurs.

Vous devez résoudre 9 énigmes en manipulant des tuiles sur un carré de 5x5 (appelé l'Antichambre) de façon à ce que les positions des tuiles correspondent à des motifs présents sur les cartes Énigme. Vous n'avez qu'un nombre limité de tours, faites donc le meilleur usage de vos actions.

MATÉRIEL

25 TUILES CIVILISATION

Double-face (Maudite / Restaurée)
3 d'entre elles sont des tuiles Sfynx (jokers)





Maudite



Restaurée

30 CARTES ÉNIGME

Réparties en 5 paquets de difficulté croissante ( à )



1 PLATEAU CLEPSYDRE



8 TUILES ACTION BASIQUE

Double-face :
Active / Épuisée



6 TUILES ACTION SPÉCIALE

Double-face :
Active / Épuisée



12 CARTES RÉCOMPENSE



12 JETONS CHALLENGE



1 TUILE TOURBILLON

Double-face












MISE EN PLACE

1 Formez la pioche des Énigmes

1. Choisissez un degré de difficulté, de 1 (facile) à 8 (impossible) et prenez les 3 paquets (de 6 cartes) comme indiqué dans le tableau ci-contre.
2. Remettez dans la boîte les 2 paquets restants (ceux qui ne sont pas indiqués dans le tableau).
3. Mélangez chacun des 3 paquets séparément, retirez 3 cartes de chacun d'entre eux, et remettez ces cartes dans la boîte sans les regarder.
4. Mélangez les 9 cartes restantes pour former la pioche des Énigmes.
5. Révélez les 3 premières cartes de cette pioche des Énigmes en une rangée.

DEGRÉ	PAQUETS
1	  
2	  
3	  
4	  
5	  
6	  
7	  
8	  

Exemple :

1. Vous choisissez le degré de difficulté 3, vous prenez donc les paquets  ,  et .
2. Vous remettez les paquets  et  dans la boîte.
3. Vous mélangez le paquet  , retirez 3 cartes de ce paquet, et remettez ces 3 cartes (sans les regarder) dans la boîte. Vous faites ensuite de même avec les paquets  et .
4. Vous mélangez les 9 cartes qui restent (3 cartes de chaque paquet  ,  et ) : c'est votre pioche des Énigmes pour cette partie.
5. Révélez les 3 premières cartes de la pioche: ce sont les Énigmes disponibles en ce début de partie.



7

Mélangez les 12 cartes Récompense pour former la pioche Récompense, et révélez-en les 3 premières cartes.



6

Donnez à chaque joueur 2 tuiles Action basique (les tuiles non attribuées retournent dans la boîte). Chaque joueur commence avec ses 2 tuiles sur leur face Active (cet exemple montre une mise en place pour trois joueurs).

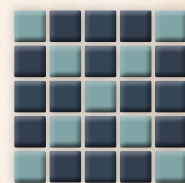


2


Mélangez les 25 tuiles Civilisation et placez-les (face Maudite) en un carré de 5x5 (« l'Antichambre »).

Ensuite, retournez sur la face Restaurée 9 d'entre elles, de façon à former un X en travers de l'Antichambre.

Assurez-vous que chaque tuile soit positionnée avec son triangle sur le côté inférieur.



3

Placez la tuile Tourbillon sur la face .



4

Placez le plateau Clepsydre à côté de l'Antichambre. Mélangez (face cachée) les 12 jetons Challenge et placez-les dans les encoches du plateau.



5

Mélangez les 6 tuiles Action spéciale face cachée. Prenez-en 4 au hasard et placez-les face Active visible à la portée de tous les joueurs. Remettez les 2 tuiles restantes dans la boîte.

BUT DU JEU

Pour prouver que vous êtes dignes de fouler du pied la cité engloutie, vous devez résoudre les 9 énigmes des Sfyx, représentées par les cartes Énigme.

Pour résoudre une carte Énigme, il faut positionner les tuiles Civilisation de telle sorte que les tuiles reprenant les motifs représentés sur la carte Énigme soient toutes **Restaurées** et adjacentes l'une à l'autre **dans l'ordre correspondant** à la carte, soit horizontalement **de gauche à droite**, soit verticalement **de haut en bas**.

Vous perdez le jeu si vous n'avez pas résolu les 9 énigmes à la fin du 12^e tour, ou si toutes les tuiles Civilisation sont sur leur face Maudite.

Afin de restaurer les tuiles Civilisation et de les positionner de façon à correspondre aux cartes Énigme, vous disposez à chaque tour de trois actions: deux Actions basiques et une Action spéciale. Après vos trois actions, les Sfyx (pour vraiment s'assurer de votre valeur) vont intervenir, compliquant souvent les choses.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le tour d'un joueur est divisé en deux phases :

- Phase Action
- Phase Sfyx

PHASE ACTION

Vous devez effectuer trois actions: deux Actions basiques et une Action spéciale. Vous décidez librement à chaque tour de l'ordre de vos actions.

Note : vous êtes libre de communiquer avec les autres joueurs, mais vous avez le dernier mot sur les actions que vous effectuerez durant votre tour.

Action basique

Effectuez l'une des deux actions représentées sur l'une de vos deux tuiles Action basique, puis retournez cette tuile sur sa face Épuisée. Vous pouvez choisir entre :

Restaurer

Retournez une tuile Civilisation de sa face Maudite sur sa face Restaurée.

Échanger

Échangez deux tuiles Civilisation orthogonalement adjacentes.

Action spéciale

Choisissez l'une des tuiles Action spéciale encore sur sa face Active. Effectuez l'action représentée, et retournez cette tuile sur sa face Épuisée. Vous trouverez en page 8 la description détaillée de chaque Action spéciale.

Important : le fait que les tuiles Civilisation soient Maudites ou Restaurées n'a aucune influence sur les actions et effets qui vous permettent de les échanger/déplacer.

Résoudre les énigmes

Si, après une action (Action basique, Action spéciale ou carte Récompense -voir plus loin), les tuiles dans l'Antichambre correspondent à un schéma sur l'une des cartes Énigme révélées, et que ces tuiles sont toutes Restaurées, vous résolvez immédiatement l'énigme (et remettez la carte Énigme dans la boîte).

Les tuiles Sfyx

Une tuile Sfyx est une tuile Civilisation joker, et peut donc remplacer n'importe quelle tuile Civilisation pour résoudre une énigme.

Note :

- Vous ne pouvez utiliser qu'une tuile Sfyx par énigme.
- Certaines cartes Énigme présentent le symbole suivant :

Vous ne pouvez pas utiliser de tuile Sfyx pour résoudre une telle énigme, à moins d'utiliser la carte récompense suivante (voir page 8).

Exemples d'énigmes résolues et non résolues.

Cette énigme est résolue



Cette énigme est résolue



Cette énigme n'est pas résolue (toutes les tuiles ne sont pas Restaurées)



Cette énigme n'est pas résolue (il est interdit d'utiliser une tuile Sfyx pour la résoudre)



Cette énigme n'est pas résolue (les tuiles ne sont pas dans le bon ordre)

Après avoir résolu une énigme :

1) Prenez l'une des trois cartes Récompense révélées, et posez-la face visible près des tuiles Action spéciale; puis complétez l'étalage des cartes Récompense avec la première carte du paquet Récompense.

Note : vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes Récompenses au même moment. Si vous deviez en acquérir une quatrième, remettez l'une de ces quatre cartes dans la boîte (vous pouvez décider d'utiliser ses effets immédiatement, ou y renoncer complètement).

Pendant le jeu, n'importe quel joueur peut utiliser cette carte Récompense pendant son tour (la carte Récompense est remise dans la boîte après usage). L'utilisation d'une carte Récompense ne coûte pas d'action. Les effets des cartes sont décrits en page 8.

2) Remplacez la carte Énigme que vous venez de résoudre :



a. Si vous résolvez l'énigme la plus proche de la pioche des Énigmes, remplacez-la simplement par la première carte de la pioche.



b. Si vous résolvez l'énigme du milieu, faites d'abord glisser l'énigme la plus proche de la pioche vers le milieu, puis révélez la première carte de la pioche.



c. Si vous résolvez l'énigme la plus éloignée de la pioche, faites glisser les deux énigmes restantes afin de les éloigner de la pioche, puis révélez la première carte de la pioche.

Épuisement de la pioche des Énigmes

Quand il n'y a plus que trois cartes Énigme en jeu, retournez la tuile Tourbillon sur sa face : .

Plus de carte Énigme en jeu

Vous remportez immédiatement la partie dès que vous résolvez la dernière énigme.

Note :

- Résoudre une énigme ne coûte pas d'action.
- Vous pouvez résoudre plusieurs énigmes durant le même tour (voire même après une même action).
- Vous ne pouvez pas résoudre d'énigme au milieu d'une action (vous devez résoudre tous les effets d'une tuile Action spéciale ou d'une carte Récompense).

PHASE SFYNX

Révélez le jeton Challenge non révélé situé dans l'encoche la plus haute du plateau Clepsydre. Appliquez ses effets, et mettez-le de côté.

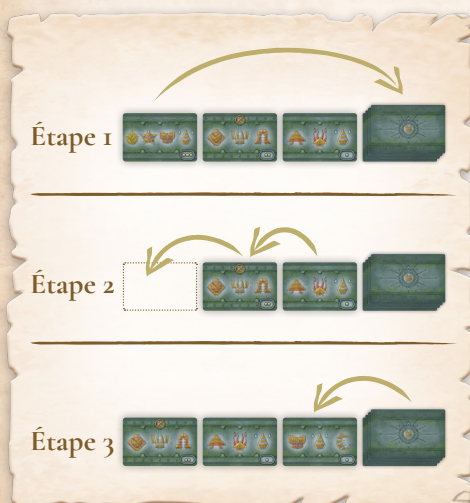
Exception : si vous révélez le 12^e et dernier jeton Challenge, vous n'appliquez aucun effet et perdez immédiatement la partie ().

Il y a trois symboles représentés sur les jetons Challenge: Tourbillon, Malédiction et Translation.

Si deux symboles sont présents sur un jeton Challenge, vous devez résoudre les deux effets, en commençant par celui dans la partie supérieure du jeton.

Tourbillon

Si la tuile Tourbillon est sur la face représentant : placez la carte Énigme la plus éloignée de la pioche Énigme au bas de cette pioche, faites glisser les deux cartes restantes et révélez la première carte de la pioche.



Si la tuile Tourbillon est sur la face représentant : retournez deux tuiles Civilisation face Restaurée sur leur face Maudite. Vous choisissez librement quelles tuiles retourner. Si toutes les tuiles Civilisation sont sur leur face Maudite, vous perdez immédiatement la partie.

Malédiction

Retournez un certain nombre de tuiles Civilisation face Restaurée sur leur face Maudite.

Le nombre de tuiles à retourner dépend de la position de jeton Challenge sur le plateau Clepsydre. Vous choisissez librement quelles tuiles retourner.

Si toutes les tuiles Civilisation sont sur leur face Maudite, vous perdez immédiatement la partie.



C'est la phase Sfynx du sixième tour, et vous révélez un jeton Challenge avec l'effet Malédiction. Vous devez donc retourner deux tuiles Civilisation Restaurées sur leur face Maudite. Si vous aviez révélé ce jeton Challenge un tour plus tard, vous auriez dû retourner trois tuiles Civilisation, et non deux.

Translation



Translatez toutes les tuiles Civilisation dans chacune des 3 colonnes/rangées (en fonction du jeton Challenge) où se trouvent les Sfynx vers le haut/le bas/la gauche/la droite (en fonction du jeton Challenge). Notez qu'une même colonne/rangée peut subir plusieurs translations (si plusieurs tuiles Sfynx se trouvent dans cette colonne/rangée).

1. L'Antichambre à la fin de votre phase Action



2. Durant la phase Sfynx, vous révélez le jeton Challenge suivant :



3. L'Antichambre après la résolution de l'effet de Translation présent sur le jeton.



Après avoir résolu tous les effets d'un jeton Challenge, et avant de terminer votre tour :

- Retournez vos deux tuiles Action basique sur leur face Active.
- Si le symbole est représenté sur le plateau Clepsydre à côté du jeton Challenge que vous venez de résoudre, retournez les trois tuiles Action spéciale qui sont sur leur face Épuisée vers leur face Active.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

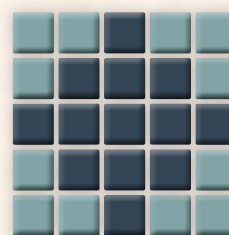
Vous avez trouvé le degré de difficulté qui vous convient presque parfaitement, mais voulez affiner un peu les choses en les rendant encore un peu plus ardues ou faciles? Essayez les ajustements décrits ci-dessous :

Pour un jeu plus aisé

- Commencez le jeu avec une carte Récompense (piochée directement du paquet Récompense). Cette carte peut être utilisée comme si elle avait été obtenue suite à la résolution d'une énigme (elle compte dans la limite des trois cartes Récompense acquises, peut être utilisée par n'importe quel joueur et retourne dans la boîte après utilisation).

et/ou

- Mettez en place l'Antichambre en suivant le schéma ci-dessous (au lieu du schéma en X de la page 3) :



Pour un jeu plus ardu

- Durant la mise en place, ne révélez que deux cartes Récompenses au lieu de trois. Durant le jeu, la limite de cartes Récompense acquises que vous pouvez conserver est de deux au lieu de trois.

et/ou

- Mettez en place l'Antichambre en suivant le schéma ci-dessous (au lieu du schéma en X de la page 3) :



Auteur : David Purkiss
Illustrateur : Olivier Derouetteau
Développeur : Shadi Torbey
Graphiste : Émilie Vignals

© 2024 inPatience
100 Winston Churchill
1180 Bruxelles - Belgique

inPatience
www.inpatience.com

AIDE DE JEU

TOUR DE JEU

Phase Action


Effectuez trois actions : 2 Actions basiques et 1 Action spéciale (retournez les tuiles sur leur face Épuisée).

Phase Sfyx

Révélez le jeton Challenge le plus haut sur le plateau Clepsydre et appliquez ses effets.

Fin du tour : retournez vos deux tuiles

Action basique sur leur face Active.

Si le symbole  se trouve sur le plateau Clepsydre : retournez toutes les tuiles Action spéciale sur leur face Active.

Actions basiques



Retournez 1 tuile Civilisation sur sa face Restaurée.



Échangez 2 tuiles Civilisation orthogonalement adjacentes.

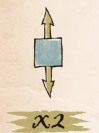
Actions spéciales



Retournez jusqu'à 2 tuiles Civilisation sur leur face Restaurée.



Échangez 2 tuiles Civilisation horizontalement adjacentes. Vous pouvez le faire une seconde fois. Vous ne devez pas nécessairement déplacer la même tuile les deux fois.



Échangez 2 tuiles Civilisation verticalement adjacentes. Vous pouvez le faire une seconde fois. Vous ne devez pas nécessairement déplacer la même tuile les deux fois.



Échangez 2 tuiles Civilisation diagonalement adjacentes.



Translatez une colonne vers le haut ou vers le bas (la tuile au sommet devient la tuile au bas ou inversement, et toutes les tuiles intermédiaires sont déplacées en fonction).



Translatez une rangée vers la gauche ou vers la droite (la tuile à l'extrémité gauche devient la tuile à l'extrémité droite ou inversement, et toutes les tuiles intermédiaires sont déplacées en fonction).

Cartes Récompense



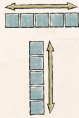
Retournez jusqu'à 3 tuiles Civilisation sur leur face Restaurée.



Échangez 2 tuiles Civilisation orthogonalement adjacentes. Vous pouvez le faire une seconde et une troisième fois. Vous ne devez pas nécessairement déplacer la même tuile. Vous décidez librement pour chaque échange si cet échange se fait horizontalement ou verticalement.




Échangez 2 tuiles Civilisation diagonalement adjacentes. Vous pouvez le faire une seconde fois. Vous ne devez pas nécessairement déplacer la même tuile les deux fois.



Translatez une rangée et une colonne (dans l'ordre de votre choix).



Vous pouvez utiliser 1 tuile Sfyx pour résoudre une énigme, même si sa carte présente le symbole .



Choisissez 2 tuiles Civilisation de l'Antichambre et échangez leurs positions.

Note :

- Remettez la carte Récompense dans la boîte après utilisation.
- Utiliser une carte Récompense ne coûte pas d'action.
- N'importe quel joueur peut utiliser une carte Récompense durant son tour (pas uniquement le joueur ayant acquis la carte).
- Un joueur peut utiliser plusieurs cartes Récompense durant le même tour.
- Il n'est pas possible de posséder plus de trois cartes Récompense à la fois.

Jetons Challenge



Mettez la carte Énigme la plus éloignée de la pioche des Énigmes au bas de cette pioche OU



Retournez 2 tuiles Civilisation de leur face Restaurée sur leur face Maudite.



Retournez X tuile(s) Civilisation de la face Restaurée sur la face Maudite ($x = \text{jeton}$ sur le plateau Clepsydre).



Translatez la colonne de chaque Sfyx vers le haut/vers le bas.



Translatez la rangée de chaque Sfyx vers la gauche/vers la droite.