



Identity Games International BV | Wijnhaven 3E | 3011 WG Rotterdam | Pays-Bas
www.identitygames.nl

EIDOS
INTERACTIVE

Lara Croft, le jeu sur support - © 2003, Identity Games International BV Rotterdam, Pays-Bas.
Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness © Core Design Limited, 2003 - Édité par Eidos Interactive Limited, 2003. Core, Lara Croft et Tomb Raider sont des marques déposées de Core Design Limited.
Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness est une marque déposée de Core Design Limited.
Eidos, Eidos Interactive et le logo d'Eidos Interactive sont des marques déposées d'Eidos Interactive Limited ou Droits Réservés.

Auteur du jeu: Arthur Tebbe
Design: Lucia Franssen, Identity Design



Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans, en raison des petites pièces.
Les couleurs et le contenu peuvent différer de l'illustration.

LARA CROFT TOMB RAIDER

L'ange des ténèbres

RÈGLE DU JEU



LE CRIME - LA MISSION - LE JEU
par Arthur Tebbe

CONTENU DU JEU



4 figurines du jeu



4 cartes de personnage



25 carreaux de jeu



1 carreau de départ



1 carreau informatif



55 cartes d'action



9 valeurs

(4 pièces à conviction, 4 tableaux, 1 double)



4 bandes d'action



5 jetons-découverte
(les jetons qui donnent des points)



1 bombe à retardement

LE CRIME

Dans la première partie du jeu vidéo 'L'Ange des Ténèbres', Lara Croft est accusée du meurtre de son tuteur, 'Werner von Croy'. Tandis que la police la poursuit, elle essaie de rassembler les cinq pièces à conviction qui lui permettront de démontrer son innocence. Pendant ce temps, le ténébreux alchimiste 'Pieter van Eckhardt' tente de s'emparer de cinq tableaux du 14e siècle, qui se trouvent dans le musée. Il emploie 'Joachim Karel' comme homme de main pour faire le sale boulot. Dès qu'il aura réussi, il pourra, avec son organisation criminelle, déclencher des forces maléfiques sur le monde. Lara Croft essaie d'empêcher ces ignobles personnages d'agir. Et elle n'est pas la seule. Un certain 'Kurtis Trent' veut venger le meurtre de son père et lui vient en aide. Qui, du bien ou du mal, va triompher?

LA MISSION

La lutte pour les points a lieu, de nuit, dans le musée. Les joueurs s'y introduisent en cachette et découvrent les carreaux de jeu pour révéler le réseau de couloirs du musée, sous lequel se trouvent cinq chambres secrètes (signalées par les torches) et qui recèlent des points. Ils progressent avec leur figurine dans les couloirs du musée et chacun essaie d'être le premier à découvrir ces chambres secrètes pour y pénétrer, s'emparer des valeurs et les sortir du musée.

Mais vos adversaires vous tireront dessus pour stopper vos progressions, bloquer les couloirs et voler vos valeurs.

La police, qui surveille le musée, vous poursuit aussi. Et attention, car le cinquième et dernier élément (à valeur double) est piégé. Dès que quelqu'un s'en empare, le musée commence à s'écrouler. Prenez vos jambes à votre cou et sauvez votre vie!

LE JEU

Dans ce jeu, les 'bons' jouent contre les 'méchants'. L'équipe qui a le plus de points à la fin de la partie a gagné. Mais faites attention, car celui qui est encore à l'intérieur lorsque le musée s'écroule perd un point. Lara Croft et Kurtis Trent sont les 'bons'. Pieter van Eckhardt et Joachim Karel sont les 'méchants'.

Le jeu s'organise différemment selon le nombre de joueurs. S'il y a quatre joueurs, ils jouent en équipes de deux et, à la fin de la partie, les joueurs de chaque équipe font le total de leurs points. S'il y a deux joueurs, chacun joue pour soi (un joueur est Lara Croft, l'autre est Pieter van Eckhardt). S'il y a trois joueurs, chaque joueur joue pour soi. L'un joue Lara Croft et les deux autres jouent chacun un méchant.

Nombre de joueurs Figurines de jeu

	'les bons'	'les méchants'
2	Lara Croft	Pieter van Eckhardt
3	Lara Croft	Pieter van Eckhardt, Joachim Karel
4	Lara Croft, Kurtis Trent	Pieter van Eckhardt, Joachim Karel

PREPARATION DU JEU (illustr. 1)

- Mélanger les carreaux de jeu (carreaux) et les placer, retournés, pour former un carré de cinq par cinq.
- Accoler le carreau de départ à n'importe quel carreau de l'un des côtés de la surface de jeu. Il représente alors l'entrée du musée.
- Chaque joueur choisit une figurine et la place sur le carreau de départ.
- Mélanger les jetons-découverte, les empiler retournés (lampe visible) et les placer à côté de la surface de jeu.
- Mettre le grand jeton de valeur sur la bombe à retardement, mélanger les pièces à conviction/tableaux et les empiler, retournés, sur le plus grand tableau (illustr. 2). Placer alors cette pile à côté de la surface de jeu.
- Chaque joueur prend une bande d'action et la pose devant lui.
- Chaque joueur prend sa carte de personnage et la pose au bout de sa bande d'action.
- Trier les cartes d'action par sorte (énergie, munitions et vies), les mélanger et placer les trois piles, retournées, à côté de la surface de jeu.
- Chaque joueur prend une carte de chaque sorte dans sa main, soit une carte d'énergie, une carte de munitions et une carte de vies.
- Mettre le carreau informatif à côté de la surface de jeu. Les règles du jeu les plus importantes y sont visuellement reproduites, à titre d'aide-mémoire.

DEBUT DU JEU

Lara Croft commence. Puis, c'est au tour du joueur à sa gauche. Les 'bons' et les 'méchants' jouent à tour de rôle. Placez vous donc autour de la table de façon à en tenir compte. S'il y a trois joueurs, chacun joue pour soi. Dans ce cas-là, le mode de placement est sans importance.

LE TOUR D'UN JOUEUR

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez accomplir 3 actions consécutives, ou passer. Une action permet de:

- A) Prendre une carte de jeu (recharger).
- Ou
- B) Jouer une ou plusieurs cartes d'action de la même sorte.

La bande d'action (illustr. 1A)

La bande d'action est un moyen pratique de noter l'action qu'un joueur est en train d'accomplir. Pour cela, faites glisser la carte du personnage le long de la bande d'action.

Ex: Tirer une carte = 1 action
- jouer des cartes d'énergie = 1 action
- tirer sur un adversaire = 1 action
Soit un total de 3 actions.

A) Prendre une carte à jouer (recharger)

Si vous choisissez, comme action, de prendre une carte à jouer, vous pouvez prendre une carte dans l'une des trois piles de cartes d'action. Si vous êtes sur un carreau avec un symbole de rechargement, vous pouvez, si vous choisissez de recharger, prendre 2 cartes de la sorte choisie pour le coût d'une seule action. Si vous avez plus de 7 cartes en mains suite au rechargement, vous devez vous débarrasser immédiatement du surplus de cartes (au choix) sur la pile de dépôt (abandonner), sans les utiliser. S'il n'y a plus de cartes d'action d'un type, mélangez les cartes de cette sorte présentes dans la pile de dépôt et faites-en une nouvelle pile de cartes, à disposition. Les autres joueurs peuvent à tout moment vous demander combien de cartes vous avez en mains. Présentez alors le dos de ces cartes à vos partenaires, mais ne leur en montrez pas les symboles.

B) Jouer une ou plusieurs cartes d'action de la même sorte (illustr. 3)

Les joueurs peuvent diriger leurs figurines selon trois types différents de cartes d'action, appelés 'contrôles', à savoir : munitions, vies ou énergie. Vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes d'action de la même sorte, en mettant ces cartes sur la pile de dépôt. Sur chaque carte, il y a un nombre, qui indique la valeur en points. Si vous jouez plusieurs cartes de la même sorte dans une même action, vous en additionnez les nombres.

Perte:

Si vous n'utilisez pas, dans votre action, tous les points des cartes que vous avez jouées, ces points sont perdus (perte). Par exemple, vous jouez 7 points d'énergie, vous marchez sur cinq champs et vous décidez de vous arrêter dans le but de tirer à l'action suivante. Vous perdez alors 2 points d'énergie. Autre exemple: quelqu'un tire sur vous avec une carte qui vaut un point de dégâts. Vous avez une carte de vie avec un 3. Vous arrêtez la balle, mais vous subissez une perte de 2 points.

LES DIFFERENTES SORTES DE CARTES D'ACTION (CONTROLES):

Les cartes de munitions (illustr. 4)

Si vous jouez 1 ou plusieurs cartes de munitions, vous pouvez tirer sur une autre figurine. La carte indique le nombre de points de dégâts qu'elle inflige.

Vous tirez toujours en droite ligne, horizontalement ou verticalement. La longueur du tir est illimitée tant que vous avez la vue libre. Si un mur ou un carreau non découvert vous barre la vue, vous ne pouvez pas tirer sur l'autre figurine. Si deux joueurs se trouvent sur le même carreau, ils peuvent aussi tirer l'un sur l'autre. Si plusieurs figurines se trouvent dans la ligne du tir, vous devez choisir sur qui tirer. Le carreau de départ (à l'extérieur du musée) est une véritable 'zone de sécurité'. Si vous vous y trouvez, vous ne pouvez pas tirer mais personne ne peut vous tirer dessus (illustr. 5).

Les cartes de vie (illustr. 6)

Si quelqu'un vous tire dessus, vous encaissez des dégâts. Pour cela, vous devez jouer autant de vies que de tirs reçus. Si vous n'avez pas assez de vies, vous êtes 'descendu' et vous devez sauter un tour. Rendez toutes vos cartes et posez votre figurine à plat sur le carreau de jeu où vous vous trouvez (illustr. 7). Lorsque vous revenez dans le jeu, vous recevez un 'nouveau départ' et vous prenez une carte de chaque sorte dans votre main, soit 1 carte de vies, une carte de munitions et une carte d'énergie. Redressez votre figurine et jouez votre tour. Par exemple: un joueur tire 6 balles sur vous avec trois cartes de munitions. Vous avez 5 points de vie au total, ce qui n'est pas assez. Vous devez alors sauter un tour.

Les cartes d'énergie (illustr. 8)

Si vous jouez 1 ou plusieurs cartes d'énergie, vous pouvez modifier un carreau de jeu ou déplacer votre figurine. Il est possible de:

Intervention:	Frais d'énergie
Ouvrir un carreau de jeu	1
Faire tourner un carreau sur son axe	1
Se déplacer d'un carreau	1

Si vous jouez 8 points d'énergie, vous pouvez par exemple vous déplacer de 5 carreaux, en ouvrir 2 et en faire tourner 1 sur son axe. Vous pouvez donc répartir votre énergie parmi les coups possibles, comme bon vous semble. Tout ceci compte pour une seule action.

Ouvrir un carreau de jeu: (illustr. 9)

Vous pouvez ouvrir un carreau de jeu dès que votre figurine est sur un carreau contigu (dans le sens horizontal ou vertical), peu importe que le couloir continue ou qu'il y ait un mur. Après avoir ouvert le carreau, vous pouvez choisir la manière dont vous voulez le poser (il n'est pas nécessaire que le couloir continue).

S'il y a un symbole de recharge sur le carreau, vous recevez aussitôt 1 carte d'action de ce symbole comme bonus. S'il y a une lampe de poche sur le carreau, vous avez découvert une chambre secrète et vous prenez un jeton-découverte, celui du dessus de la pile (voir le paragraphe ci-dessous intitulé 'jetons-découverte').

Faire tourner un carreau de jeu sur son axe (illustr. 10)

Vous pouvez faire tourner 1 carreau sur son axe dès que votre figurine se trouve sur ce carreau ou sur le carreau contigu (dans le sens horizontal ou vertical). Que le couloir continue ou pas et qu'il y ait un mur ou pas, cela n'a pas d'importance. Vous pouvez faire tourner le carreau autant de fois que vous voulez (ceci vous coûte 1 énergie).

Marcher sur les carreaux (illustr. 11)

Vous ne pouvez faire marcher votre figurine (dans le sens horizontal ou vertical) que sur les carreaux qui sont ouverts. Vous ne pouvez pas traverser les murs.

LES CARREAUX DE JEU:

Il y a trois sortes de carreaux, que nous décrivons séparément ci-dessous:

Les carreaux normaux (illustr. 12)

Un carreau normal présente un couloir et 1 ou plusieurs murs. Vous ne pouvez pas traverser un mur pour aller sur un carreau contigu. Le mur vous protège des balles et vous pouvez l'utiliser pour barrer la route aux autres joueurs.

Les carreaux avec les symboles de recharge (illustr. 13)

Si vous découvrez (en l'ouvrant) un carreau avec un symbole de carte, vous prenez aussitôt 1 carte d'action de ce symbole, comme bonus. Chaque joueur qui, par la suite, se trouve sur ce carreau et veut recharger prend 2 cartes d'action de ce symbole au lieu d'une. Si à un moment quelconque vous avez plus de 7 cartes dans les mains, vous devez aussitôt abandonner le surplus de cartes, sans les utiliser.

Les chambres secrètes (illustr. 14)

Si vous découvrez un carreau avec une lampe de poche, vous avez trouvé une chambre secrète. Prenez immédiatement le jeton-découverte (lampe de poche) du dessus de la pile. Découvrez-le et suivez les indications. Posez le jeton-découverte, face visible, devant vous. Il vaut 1 point.

LES JETONS-DECOUVERTE (illustr. 15)

Celui qui découvre une chambre secrète reçoit le jeton-découverte du dessus de la pile. Un jeton-découverte vaut toujours 1 point (A), indique si la police surveille la chambre secrète (B), ainsi que le nombre de valeurs (tableaux ou pièces à conviction) qui s'y trouvent (C). Prenez tous ces objets en haut de la pile de tableaux/pièces à conviction et placez-les, face visible, dans la chambre secrète.

Vous savez maintenant combien d'objets de valeurs s'y trouvent et ce qu'ils valent.

Les pièces à conviction/tableaux sont empilés au-dessus de la bombe à retardement et du 5ème grand tableau. De cette manière la 5ème valeur (jeton double) arrive toujours en dernier sur le jeu. Mais ceci ne signifie pas que ce 5ème tableau doit être emporté en dernier du musée.

La surveillance policière (illustr. 16)

S'il y a une illustration d'agents de police sur le jeton-découverte, cela signifie que ces derniers surveillent la chambre secrète. Vous pouvez voir, sur le jeton-découverte, qui ils pourchassent: les bons, les méchants ou même les deux. Les personnages qu'ils pourchassent, s'enfuient immédiatement du musée en laissant derrière eux les jetons réclamés. Remettez-les aussitôt sur le carreau de départ. Si cela arrive à un joueur quand c'est son tour, tant pis pour lui, celui-ci prend immédiatement fin. Si une figurine pourchassée est à plat (dans le cas d'un joueur qui doit sauter un tour), il faut la poser à plat sur le carreau de départ.

MARQUER DES POINTS

Faire sortir des points en fraude du musée

Faites entrer votre figurine dans une chambre secrète où se trouvent des pièces à conviction et/ou des tableaux, et revendiquez un jeton de votre choix en posant votre figurine dessus. Essayez ensuite d'amener le jeton jusqu'au carreau de départ. Si vous y parvenez, le jeton est à vous.

Revendiquer un jeton ou pièce à conviction ou tableau (illustr. 17)

Vous revendiquez un jeton en posant votre figurine dessus pendant votre tour. Pour arriver à vous reprendre un jeton que vous avez revendiqué, vos adversaires doivent d'abord vous « descendre » et ensuite revendiquer à leur tour le jeton. Lors de votre tour, vous pouvez donner le jeton que vous avez revendiqué à votre partenaire. Cela ne coûte aucune action et aucune énergie. Vous pouvez prendre un jeton de votre partenaire si vous venez avec votre figurine sur le carreau où se trouve sa figurine. Vous pouvez quitter un carreau où se trouve un jeton que vous avez revendiqué et y laisser ce jeton. La revendication d'un jeton ne coûte pas d'autre énergie que celle nécessaire pour atteindre son carreau. L'abandon d'un jeton ne vous coûte pas non plus d'énergie. Vous ne pouvez transporter qu'un seul jeton à la fois. Pour emporter un jeton, vous devez soulever votre figurine et le jeton ensemble.

Arriver au carreau de départ

Si vous réussissez à atteindre le carreau de départ avec une preuve ou un tableau, le jeton est à vous. Mais attention! Tous les jetons ne donnent pas des points à votre personnage ou votre équipe.

LES JETONS QUI DONNENT DES POINTS:

Il y a trois sortes de jetons avec lesquels on peut marquer des points, à savoir: les jetons-découverte, les tableaux et les pièces à conviction. Les bons et les méchants peuvent marquer des points avec les jetons-découverte et le grand jeton double, mais pour ce qui est des autres tableaux et pièces à conviction, cela dépend du personnage qui fait sortir (en fraude) ces jetons du musée. Le grand jeton double est particulier car pour Lara c'est la pièce à conviction la plus importante, alors que pour l'alchimiste 'Pieter van Eckhardt', c'est le tableau le plus important. De plus, ce tableau bénéficie d'une super-protection contre le vol, car dès qu'on l'a volé et sorti de la chambre secrète, une bombe à retardement se déclenche et le musée commence à s'écrouler.

Un jeton-découverte (5 en tout)

Vous recevez un jeton-découverte lorsque vous découvrez une chambre secrète en retournant un carreau. Posez le jeton-découverte, qui vaut 1 point, devant vous, face visible.

Les pièces à conviction (4 normales et 'le grand jeton double') (illustr. 18)

Lara et Kurtis (les bons) marquent des points s'ils réussissent à sortir du musée les pièces à conviction avec lesquelles Lara peut prouver son innocence. Posez ces points devant vous de sorte qu'ils soient bien visibles pour les autres joueurs.

Les tableaux (4 normaux et 'le grand jeton double') (illustr. 19)

Pieter et Joachim (les méchants) marquent des points s'ils réussissent à sortir les tableaux du musée. Posez ces points devant vous de sorte qu'ils soient bien visibles pour les autres joueurs.

Détruire les points de l'adversaire:

Si Lara et Kurtis réussissent à sortir des tableaux du musée, ils détruisent les points que les méchants auraient obtenus avec ces tableaux. Pieter et Joachim peuvent aussi détruire les pièces à conviction que Lara et Kurtis convoitent. Les points détruits sont posés à l'envers de sorte que personne ne peut les voir.

Le comptage des points dans une partie à trois joueurs:

Si une partie se joue avec trois joueurs, chacun joue pour soi. Lara peut maintenant marquer des points avec les pièces à conviction et les jetons-découverte. Les 'méchants' peuvent maintenant aussi marquer des points avec les tableaux et les jetons-découverte. Les 'méchants' peuvent se tirer l'un sur l'autre et ils ne peuvent plus se donner les jetons. Les autres règles ne changent pas.

Le comptage des points dans une partie à deux joueurs:

Un joueur joue avec Lara Croft et l'autre avec le méchant 'Pieter van Eckhardt'. Lara ne peut marquer des points qu'avec les pièces à conviction et les jetons-découverte, tandis que le 'méchant' ne peut marquer des points qu'avec les tableaux et les jetons-découverte.

Le grand jeton de valeur (double)

Le cinquième tableau arrive dans le jeu comme le dernier et le plus important des jetons à points. Ce tableau forme également la preuve la plus importante pour Lara. Mais il est piégé, car dès qu'un joueur emporte ce jeton en dehors de sa chambre secrète, le musée commence à s'écrouler.

L'ECROULEMENT DU MUSÉE

Lorsque le grand jeton double est revendiqué, la bombe à retardement est découverte et se déclenche. Le joueur qui a emporté le dernier grand tableau prend le jeton de la bombe à retardement et le pose devant lui comme repère. On retire aussitôt du jeu le carreau sur lequel se trouvait la bombe à retardement, avec tout ce qui se trouve encore dessus. Le joueur peut alors continuer à jouer son tour (illustr. 20).

Chaque joueur prend alors son tour normalement mais, à chaque fois qu'un tour de table est complété après le joueur qui a déclenché la bombe, (même s'il a dû sauter un tour ou s'il l'a passé), on retire la série de carreaux contigus, avec tout ce qui se trouve encore dessus. Il est alors important que chaque joueur quitte le musée à temps (illustr. 21).

MARQUER DES MAUVAIS POINTS

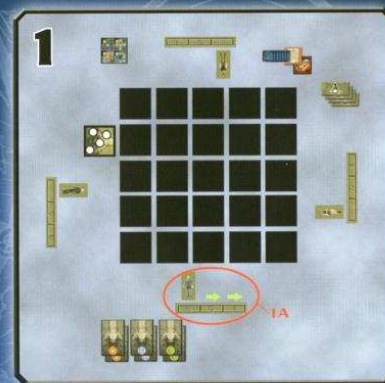
Les joueurs qui perdent leur figurine pour être restés dans le musée, alors que ce dernier était en train de s'écrouler, soustraient 1 point à leur total.

LE GAGNANT DU JEU

L'équipe ou le joueur qui a le plus de points après l'écroulement complet du musée a gagné la partie. En cas d'égalité de points, l'équipe ou le joueur à être arrivé à ce score en dernier remporte la victoire. Exemple: L'équipe A totalise 9 points, mais au dernier moment l'équipe B, à 8 points, parvient à en grappiller un dernier et égalise. L'équipe B est déclarée vainqueur.

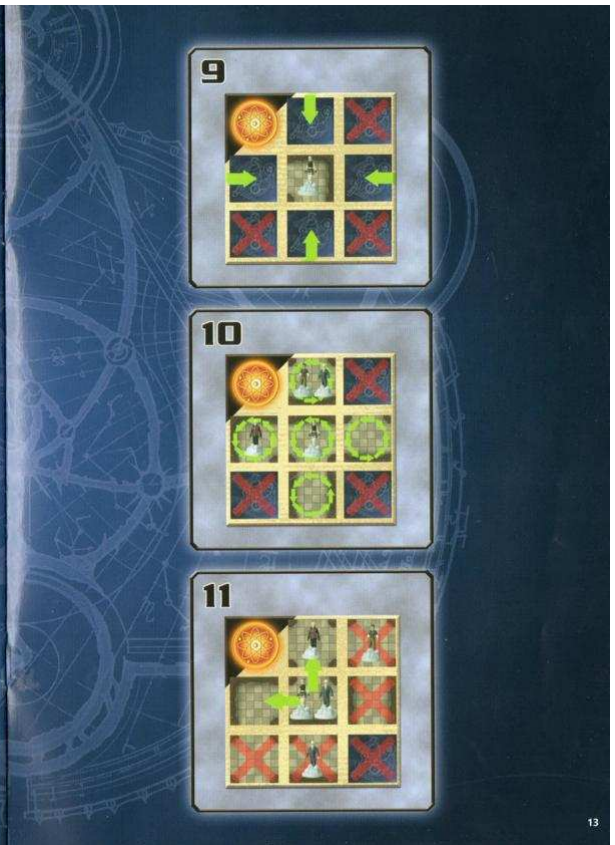
AMUSEZ-VOUS BIEN!

Lara Croft, le jeu sur support - © 2003, Identity Games International BV Rotterdam, Pays-Bas.





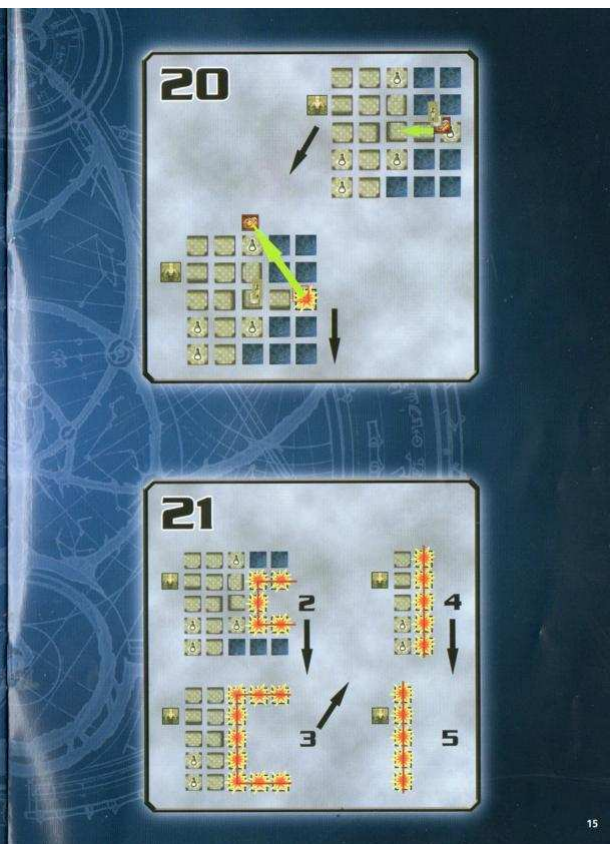
12



13



14



15