

LES RUINES PERDUES DE NARAK

À LA RECHERCHE DU PROFESSEUR KUTIL



Lorsqu'un riche sponsor a contacté notre petite équipe pour proposer de financer une expédition, j'arrivais à peine à y croire ! Leur objectif serait de retrouver l'expédition perdue du célèbre professeur Kutil, disparu il y a environ un an. Cet homme était connu pour ses théories délirantes selon lesquelles une terre perdue était cachée quelque part dans les eaux inexplorées de l'océan Pacifique.

Inutile de dire que nous avons tout de suite accepté. Je m'étais déjà intéressé à certaines de ses recherches, mais laissez-moi vous confier que toute cette entreprise a été bien plus ardue que je ne l'avais prévu. Je dois avouer que j'ai été sur le point d'abandonner à maintes reprises et que j'aurais probablement fait demi-tour depuis longtemps sans ma chère étudiante, Antoinette Dupré. C'est pour ainsi dire elle qui a trouvé cette île merveilleuse. Sa ténacité et son jugement n'ont cessé de m'étonner.

Malheureusement, la vie n'est pas faite que de bonnes surprises. J'ai récemment découvert qu'Antoinette a décidé de se rebeller contre mon autorité. Elle a formé une faction dissidente dans notre expédition, ralliant beaucoup de membres à sa cause. J'ai dû être bien aveugle pour ne pas m'en apercevoir. C'est une élève brillante, vouée d'une passion pour la connaissance et la précision, et c'était aussi une grande amie. Peut-être est-elle cependant trop jeune, trop avide de reconnaissance et de gloire. Elle n'en reste pas moins une figure inspirante, et nombreux sont ceux qui se sont laissés emporter par sa passion.

Notre expédition était censée pouvoir tout affronter. Mais maintenant que nos rangs sont divisés et que nombre d'entre nous ont choisi de suivre la jeune femme, je crains que nous n'atteignons pas l'objectif que nous nous étions fixés en venant ici.

À la recherche du professeur Kutil

Introduction des règles de la campagne

Pour jouer la campagne, vous aurez besoin du jeu de plateau **LES RUINES PERDUES DE NARAK** et vous devrez maîtriser les règles de sa variante solo. Vous pourrez trouver ces règles sur www.iello.com.

Après avoir suivi les instructions spéciales de mise en place de chaque chapitre, procédez normalement au reste de la mise en place de la variante solo. Chaque chapitre précise la face du plateau à utiliser, ainsi que certains ajustements rendant le chapitre unique. Assurez-vous de consulter les règles de mise en place spéciales avant de préparer le jeu.

Vous pouvez jouer la campagne avec les actions violettes de la mini-extension solo que vous pouvez également télécharger sur www.iello.com.

Nouveaux mot-clés

Cette campagne introduit plusieurs nouveaux éléments, détaillés ci-dessous :

• RÈGLES SPÉCIALES

Elles seront révélées pour chaque chapitre au fur et à mesure de votre progression dans l'histoire.

• OBJECTIFS

Lorsque vous atteignez un objectif, vous remportez le chapitre. Continuez cependant à jouer jusqu'à la fin de la cinquième manche afin de calculer et noter votre score final.

ACCOMPLISSEMENTS

Il n'est pas nécessaire de les réaliser pour remporter la partie, mais ils peuvent améliorer votre score et éventuellement vous offrir des récompenses supplémentaires à conserver pour les chapitres suivants.

• MARQUEURS HISTOIRE

Vous aurez besoin de quelques pièces ou jetons pour marquer certaines étapes de l'histoire. Les tuiles Stock  peuvent être utilisées à cet effet. Le marqueur Premier joueur  fera office de marqueur Histoire spécial. Votre rivale ne gagne ni ne retire aucun marqueur Histoire.

• CARTES HISTOIRE

Chaque chapitre dispose de sa propre pioche de cartes Histoire. Vous pouvez les imprimer ou utiliser l'application web pour manipuler ces cartes. Sauf indication contraire dans la mise en place, mélangez la pioche correspondante avant la partie et placez-la près du plateau. Vous y piochez une carte chaque fois que vous gagnez un  : dans ce cas, résolvez cette carte Histoire immédiatement.

• RÉCOMPENSE

À la fin d'un chapitre, vous recevrez généralement une récompense dépendant du nombre d'accomplissements que vous avez réalisés.

Décompte et victoire

La difficulté doit être définie avant de commencer la première partie et s'applique à l'ensemble de la campagne. Ainsi, il vous sera plus facile de comparer votre score avec vos résultats futurs ou avec d'autres joueurs.

Vous remportez un chapitre si vous remplissez tous ses objectifs. Comparez votre score avec celui de votre rivale : la différence correspond à votre **avantage**. Vous n'avez pas besoin de battre le score de votre rivale pour l'emporter, vous pouvez poursuivre la campagne avec un avantage négatif.

Vous perdez le chapitre si la partie se termine avant que vous ayez atteint l'objectif correspondant. Ne notez aucun score et recommencez simplement le chapitre.

Les résultats de la campagne sont comptabilisés une fois que vous avez remporté le dernier chapitre. Votre score pour la campagne dans la difficulté choisie correspond à la somme des **avantages** de tous les chapitres.

Face à votre rivale

Avant de commencer à jouer, vous devrez choisir la difficulté de la pioche Rivale à utiliser pendant toute la campagne. Choisissez judicieusement : vous devez conserver la même difficulté tout au long de la campagne si vous voulez pouvoir comparer votre score avec celui des autres joueurs.

Pour définir votre difficulté, additionnez la valeur de toutes les cartes Rivale que vous choisissez d'utiliser. Les cartes vertes ont une valeur de 0, les rouges de 1 et les violettes de 2.

Le tableau ci-dessous attribue un nom à chaque niveau de difficulté et précise vos ressources de départ, qui peuvent différer de celles proposées par le jeu solo normal.

- | | |
|----------------------------------|---|
| 0. EXPLORATEUR DE BACS À SABLE : |  |
| 1. ÉCLAIREUR : |  |
| 2. AVENTURIER : |  |
| 3. EXPLORATEUR CHEVRONNÉ : |  |
| 4. PISTEUR : |  |
| 5. CHEF D'EXPÉDITION : |  |
| 6. ARCHÉOLOGUE RÉPUTÉ : |  |
| 7. TRAQUEUR DE MYTHES : |  |
| 8. NARAKOLOGUE CÉLÈBRE : |  |
| 9. ÉLU D'ARA-ANU : |  |
| 10. RÉINCARNATION D'ARA-ANU : |  |

Chapitre I – L'expédition perdue

Lorsque nous sommes arrivés, la terre semblait vierge. Mais très vite, nous avons découvert des traces de présence humaine: l'épave d'un avion près du rivage. Étonnamment, il semble que, avec le bon équipement, nous pourrions être en mesure de le réparer. Quelle découverte!

En nous approchant de l'épave, nous avons dérangé une étrange bête: un hibou géant que nous pensions être une statue taillée dans la roche. Quelle ne fut pas notre surprise lorsqu'elle s'est envolée à notre approche. Notre pauvre cuisinier en est encore sous le choc. Il prétend l'avoir vu emporter quelque chose, peut-être un livre. Et s'il s'agissait d'une sorte de journal que Kutil aurait laissé derrière lui... Nous devrions vraiment essayer de mettre la main dessus!

Pour l'heure, nous avons décidé de chercher le moindre signe de l'expédition dans la jungle, près du rivage, dans l'espoir de localiser d'éventuels survivants, tout en essayant de retrouver le hibou et ainsi récupérer le livre qu'il aurait emporté, celui-ci pouvant contenir des informations inestimables.

Malheureusement, ce sont surtout des bêtes que nous avons croisées dans la jungle. Des créatures comme nous n'en avons jamais vues auparavant. Gigantesques, majestueuses et redoutables. Certaines deviennent plus amicales lorsqu'on leur offre des cadeaux. D'autres, étrangement, cherchent l'affrontement et ne se montrent dociles qu'une fois maîtrisées. Elles deviennent alors presque apprivoisées, s'attardent dans les environs et nous aident même pendant quelques temps. Je n'ai jamais vu une telle chose. J'espère sincèrement que nous aurons le temps d'étudier ce phénomène.

Pour le meilleur ou pour le pire, Antoinette et ses partisans ont décidé de suivre une autre voie, en se concentrant sur l'étude des ruines. Je ne sais pas ce qu'ils cherchent vraiment, mais nous pouvons affirmer qu'ils n'ont jusqu'à présent montré aucun intérêt à retrouver le professeur Kutil. Peut-être a-t-elle l'intention de revendiquer l'exclusivité de la découverte de l'île?

Mise en place

Pour mettre en place le premier chapitre, suivez les étapes ci-dessous, puis préparez le reste du jeu en suivant les règles normales de mise en place d'une partie solo.

ÉTAPE 1

- Utilisez la face **TEMPLE DE L'OISEAU**.



- Pour ce chapitre, retirez du jeu l'artéfact **Clé en pierre** et l'objet **Brosse**.



- Mettez de côté les objets **Aéroplane** et **Carnet**, qui seront utilisés aux étapes 2 et 3.

ÉTAPE 2



- Placez le site de niveau 3 du crash de l'avion sur le site « double boussole », et placez la carte **Aéroplane** en dessous.

ÉTAPE 3



- Sur la case de la piste Recherche représentant un hibou (4^e ligne, au centre), placez le marqueur au lieu d'une tuile Bonus de recherche.
- Placez le gardien Hibou à côté du plateau. Glissez la carte **Carnet** en dessous.

ÉTAPE 4



- Ne placez aucune idole sur le plateau.
- Au lieu d'une idole, placez un **icône de la région** sur chaque site de la région.

ÉTAPE 5



- Retirez la tuile Action « archéologue/boussole » de la pile d'actions rivales (uniquement pour ce chapitre).

ÉTAPE 6

- Prenez les ressources de départ correspondant à votre niveau de difficulté.

Règles spéciales

Pour remporter ce chapitre, vous devez trouver et maîtriser le gardien Hibou.

DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX SITES

- Vous ne pouvez pas découvrir un nouveau site dans la région .
- Chaque fois que vous découvrez un nouveau site dans la région  :
- Piochez 2 tuiles Site, choisissez l'une d'entre elles et résolvez son effet. Remettez le site inutilisé en dessous de la pile.
- Après avoir réveillé le gardien, prenez le marqueur Histoire.
- Révélez une carte Histoire et choisissez l'une des deux options proposées.
- Placez ensuite le marqueur Histoire du site en face d'une rangée de la piste Recherche. Vos jetons ne peuvent accéder qu'aux cases d'une rangée qui dispose d'un marqueur Histoire à côté d'elle.

RECHERCHER

- Le  est considéré comme un marqueur Histoire. Vous n'avez pas besoin de placer un  sur sa rangée.
- Vos jetons  et  ne peuvent effectuer des recherches que dans les rangées déjà marquées par un  ou le .
- Vous ne pouvez pas effectuer de recherches au-dessus du hibou tant que vous ne l'avez pas maîtrisé.
- Les rangées situées au-dessus du hibou doivent toujours être marquées d'un  pour être accessibles, y compris le Temple.

HISTOIRE

-  est un marqueur Histoire. Lorsque vous le gagnez, révélez une carte Histoire.
- Lorsque vous recherchez la case avec le marqueur Histoire  laissez-le sur cette case et lisez le texte de l'histoire désignée par le  dans ce livret de règles.
- Une fois que vous avez atteint la case du gardien Hibou, vous pouvez le maîtriser lors de votre action principale de n'importe quel tour ultérieur.

LE SITE DU CRASH DE L'AVION

- Dans ce chapitre, ce site est considéré comme un site .
- En tant qu'action principale, vous pouvez payer 5 pièces pour prendre la carte *Aéroplane* dans votre main. Si vous le faites, retirez la tuile Site de la partie (vous n'avez pas besoin d'être sur le site pour faire cela). Le site du dessous redevient désormais le site  habituel.

RIVALE

- Votre rivale n'a pas d'action Boussole dans ce scénario et ne dispose donc que de 9 tuiles Action dans sa pile.
- La rivale n'est limitée par aucun marqueur Histoire lors de ses recherches.
- Votre rivale ne découvre pas de nouveaux sites et ne révèle pas de gardiens. Au lieu de cela, lorsqu'elle découvre un nouveau site, elle pioche au hasard un jeton  de la boîte (ou deux lorsqu'elle découvre un site de niveau  et le place face visible sur son plateau en suivant les règles habituelles : les  uniques rapportent 3 points et les doublons rapportent 2 points en fin de partie.

Objectifs

Pour remporter ce chapitre, vous devez remplir ces deux objectifs :

-  – Faire progresser votre loupe jusqu'à la case comportant le jeton Premier joueur .
- Maîtriser le gardien Hibou.

Accomplissements

- Gagnez 4 points si vous atteignez la rangée  avec votre jeton Calepin.
- Gagnez 3 points supplémentaires si vous réalisez l'accomplissement précédent sans exiler la carte *Carnet*.
- Gagnez 5 points si vous atteignez le Temple avec votre jeton .

Lisez ce texte lorsque votre loupe atteint le .



Vous avons finalement suivi le hibou jusqu'à un ancien temple. Les murs sont couverts d'inscriptions. Le hibou garde fermement ces lieux, assis sur un monceau de tablettes anciennes. Il semble être particulièrement fier de toute forme d'écriture. Serait-ce une faiblesse que nous pourrions exploiter ?

Le gardien Hibou ne peut être maîtrisé que par le paiement des trois tablettes. Une fois maîtrisé, conservez-le normalement (vous pouvez utiliser sa faveur), et ajoutez le *Carnet* à votre main.

Lisez ce texte lorsque vous avez maîtrisé le gardien Hibou :



Après quelques tentatives et déconvenues, nous avons réussi à calmer le hibou en lui offrant quelques tablettes pour compléter son trésor. Cela nous a d'ailleurs permis de récupérer le fameux carnet qui traînait dans sa collection. Avec un peu de chance, les informations qu'il recèle nous donneront une idée de la destination que le professeur Skitt avait en tête.

Récompenses

Si vous avez terminé ce chapitre avec succès, vous pouvez choisir une récompense avant de passer au chapitre suivant – vous commencerez avec un objet supplémentaire en dessous de votre pioche :

- Si vous avez rempli les objectifs de ce chapitre, commencez avec le *Carnet*.
- Si vous avez également rempli l'un des accomplissements, vous pouvez, **à la place** du *Carnet*, conserver l'une des autres cartes Objet de votre pioche dont le coût est de 3 pièces au moins.
- Si vous avez réalisé plusieurs accomplissements, vous pouvez, **à la place** du *Carnet*, conserver un objet de votre pioche ou de celle de votre rivale dont le coût est de 3 pièces au moins.

Notez la récompense choisie afin de pouvoir l'utiliser en début de partie dès le prochain chapitre.

Chapitre II – Le survivant

L'étude du carnet a porté ses fruits : bien que nous n'ayons pas tout déchiffré, nous savons maintenant vers où ils se dirigeaient. Nous nous sommes immédiatement mis en route.

Nous avons constaté que les bêtes avec lesquelles nous nous lions d'amitié s'attardent souvent avec nous et nous aident à nous déplacer plus efficacement dans cette jungle. Cela s'avère particulièrement utile alors que nous recherchons l'expédition de Kutil dans cette vaste contrée.

Après quelques jours, nous avons découvert des traces : des humains sont passés par là. Fait troublant, certaines des choses que nous avons trouvées semblent être relativement intactes. Je me demande bien ce qui est arrivé à l'expédition pour abandonner un équipement aussi précieux en plein cœur de la jungle ? Tout cela est un peu inquiétant, mais restons optimiste.

Mise en place

Pour mettre en place ce chapitre, suivez les étapes ci-dessous, puis préparez le reste du jeu en suivant les règles normales de mise en place d'une partie solo.

ÉTAPE 1

Suite du chapitre I :

- Placez la carte *Carnet* en dessous de votre pioche (ou une autre carte, si vous l'avez gagnée comme récompense lors du chapitre précédent).

Rivale

- Lorsque de la mise en place des tuiles Temple, placez une des tuiles à 11 points sur le plateau de votre rivale. Il n'en restera qu'une seule dans le Temple.



ÉTAPE 2

- Utilisez la face **TEMPLE DU SERPENT**.
- Au lieu d'une tuile Idole, placez au hasard un objet, face visible, de coût sur chaque site de la région .
- Dans la région placez des tuiles Idole normalement.

ÉTAPE 3



- Placez un à la fin des rangées 2, 6 et 8 de la piste Recherche.
- Placez le à la fin de la rangée 4 comme marqueur Histoire spécial.
- Séparez la pioche de cartes Histoire de ce chapitre en trois en fonction de leur dos. Placez ensuite aléatoirement une carte face cachée à côté des rangées 2, 6 et 8 de la piste Recherche.

ÉTAPE 4

Prenez les ressources de départ correspondant à votre niveau de difficulté.

Règles spéciales

Pour remporter ce chapitre, vous devez atteindre le Temple avant votre rivale et gagner la tuile à 11 points restante. Vous devez également obtenir deux idoles.

DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX SITES

- Vous ne pouvez pas découvrir un nouveau site dans la région tant que vous n'avez pas atteint la case Sauvetage des assistants sur la piste Recherche.
- Dans la région , au lieu de gagner une idole, gagnez l'objet du site et placez-le en dessous de votre pioche. En dehors de ce cas, la découverte fonctionne selon les règles normales.

RECHERCHER

- En tant qu'action principale, vous pouvez retirer du jeu l'un de vos gardiens maîtrisés pour rechercher gratuitement avec votre ou votre , même si vous avez déjà utilisé la faveur de ce gardien. Cela peut être particulièrement utile pour payer le coût de recherche . Cependant, vous ne pouvez pas utiliser cette action pour prendre une tuile Temple.

HISTOIRE

- Chaque fois que votre atteint une rangée avec un , révélez la carte Histoire correspondante.
- Le marque l'un de vos objectifs. Lorsque vous l'atteignez avec votre , lisez le texte de l'histoire correspondant dans ce livret de règles.
- La carte Histoire que vous obtenez en atteignant la rangée du Temple perdu vous offre un bonus optionnel, au lieu de prendre l'une des tuiles Bonus face cachée. Vous pouvez consulter les tuiles avant de décider d'en prendre une ou d'utiliser le bonus optionnel.

RIVALE

- Lorsque l'expédition rivale découvre un site dans la région , elle gagne la carte Objet et une idole face visible au hasard parmi celles restantes. En fin de partie, les idoles uniques rapportent 3 points et les doublons 2 points.

Objectifs

Pour remporter ce chapitre, vous devez remplir chacun de ces objectifs :

-  – Atteindre la case Sauvetage des assistants avec votre .
- Atteindre le Temple du serpent avant votre rivale.
- Obtenir la tuile à 11 points restante.
- Avoir 2 idoles.

Accomplissements

- Gagnez 4 points si vous avez 2 idoles inutilisées en fin de partie.
- Gagnez 3 points si vous n'avez aucune carte Peur en fin de partie.

Lisez ce texte, lorsque vous atteignez la case Sauvetage des assistants :



Le survivant

Vous avons trouvé un survivant ! Au début, nous avions du mal à y croire. Alors quelle traquait une bête, Natsaha a entendu un bruit de griffement suspect. Croquant qu'il s'agissait d'un autre gardien, elle s'en est prudemment approchée, mais ce qu'elle a trouvé était bien différent de la redoutable bête à laquelle elle s'attendait. S'agissait d'un membre de l'expédition de Skutil !

Après avoir été séparé du groupe lors d'une embuscade, le survivant n'a pas pu retrouver Skutil et semblait plutôt heureux de se joindre à nous. Vous savons maintenant que le professeur est passé par ici, et nous avons une idée d'où il avait l'intention d'aller. Il s'enfonçait plus profondément vers l'intérieur des terres afin de récolter des données sur un temple dédié au dieu serpent, Kar-Kal, une divinité de pouvoir, de conflit et de guerre.

Le voyage ne s'annonce pas des plus faciles, mais nous disposons enfin d'un objectif clair !

Expérons simplement que nous y arriverons avant Antoinette. Si le professeur est encore en vie, je préfère que nous le trouvions avant elle, car je doute de plus en plus de ses réelles intentions.

- L'assistant choisi rejoint votre expédition et arrive épuisé, comme d'habitude. Notez bien de quel assistant il s'agit, car vous aurez besoin de cette information plus tard.
- À partir de maintenant, vous pouvez découvrir des sites .

Conclusion

En arrivant au temple, il était clair que nous n'étions pas les premiers sur place. La porte était fermée, mais il semblait que quelqu'un l'avait crochétée il y a peu. J'étais déconcerté. A première vue, et malgré tous nos efforts, Antoinette nous avait devancés.

Heureusement, après avoir examiné les lieux plus en détail, je pense que ce n'était pas le cas. Cela ne ressemble pas à l'œuvre de mon ancienne amie, mais plutôt, j'ose l'espérer, les traces du passage du professeur Skutil. Peut-être nous rapprochons-nous enfin du but ? Peut-être que nous pourrions bientôt le rattraper !

Après avoir ouvert la porte et déchiffré quelques-unes des inscriptions ornant les murs, nous pensons désormais que ce temple garde l'entrée d'un réseau secret de tunnels souterrains. C'est peut-être ce que recherchait le professeur Skutil ? Ces inscriptions sont néanmoins plutôt sinistres et inquiétantes. S'agit-il d'avertissements du genre "les indignes périront" ? Il serait préférable de bien se préparer pour ces souterrains.

Récompenses

Si vous avez terminé ce chapitre avec succès, vous pouvez choisir une récompense avant de passer au chapitre suivant. Créez une pioche de cartes à partir des équipements suivants, adaptés à l'exploration de souterrains :

- Grappin
- Corde
- Fouet
- Torche
- Hache
- Gourde

Puis piochez-y 2, 3 ou 4 cartes en fonction du nombre d'accomplissements réalisés dans le chapitre II (0, 1 ou 2) et choisissez un objet. Vous commencerez le chapitre suivant en plaçant cet objet en dessous de votre pioche.

Vous commencerez également le chapitre suivant avec l'assistant que vous avez sauvé au cours de ce chapitre.

N'oubliez pas de noter vos récompenses afin de pouvoir commencer le chapitre suivant avec celles-ci.

CRÉDITS :

Auteurs : Min & Elwen | Rédaction : Min | Graphisme : Radek "rbx" Boxan | Programmation de l'application web : pajada & Faire

Illustrations : Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček

Traduction française : MeepleRules.fr | Relecture française : Robin Houpiet

Remerciements particuliers à tous nos testeurs de la communauté BGG !

Chapitre III - Le tunnel de la terreur

Nous pensons que le professeur Kutil a poursuivi son voyage en empruntant les tunnels souterrains qui s'étendent sous le temple. Ils partent dans toutes les directions et on ne peut pas dire qu'ils soient très engageants. Notre instinct nous pousse à nous tenir à l'écart. Mais, malgré cette appréhension, il va nous falloir les explorer si nous voulons en apprendre davantage. Je crains que nous ayons vite fait de nous perdre dans ce dédale, à moins que les inscriptions ornant les murs des tunnels puissent nous donner un indice quant à la façon de nous orienter.

Notre pisteuse semble étrangement agitée. Elle m'a pris à part un moment afin de me confier ses soupçons. Elle pense que les tunnels sont habités par certaines des créatures redoutables que nous appelons les gardiens. Et pas qu'une ou deux, non... beaucoup. Si c'est le cas, ce serait vraiment dommage que nous n'ayons pas le temps d'étudier leurs étranges comportements, car notre priorité absolue doit maintenant être de retrouver le professeur. Je commence à m'inquiéter pour sa sécurité.

Si nous devons nous aventurer là-dessous, nous devons être bien préparés.

Mise en place

Pour mettre en place ce troisième chapitre, suivez les étapes ci-dessous, puis préparez le reste du jeu en suivant les règles normales de mise en place d'une partie solo.

ÉTAPE 1

Suite du chapitre II :

- Vous commencez la partie avec un assistant supplémentaire. Si vous avez joué le chapitre précédent, prenez celui que vous avez sauvé. Sinon, prenez-en un au hasard. Il commence la partie face argentée visible et redressé (c'est-à-dire disponible).
- Placez l'objet reçu en récompense à la fin du chapitre II en dessous de votre pioche. Si vous n'avez pas joué le chapitre précédent, créez une pioche à partir des cartes suivantes : *Grappin*, *Corde*, *Fouet*, *Torche*, *Hache* et *Gourde*. Prenez 2 cartes au hasard dans cette pioche et choisissez-en une que vous placez en dessous de votre pioche. Remettez les cartes restantes dans la pioche Objet.

ÉTAPE 2

Changements de mise en place de la variante solo :

Utilisez la face **TEMPLE DE L'OISEAU**.

Retirez de la partie l'artéfact *Couronne du gardien* pour ce chapitre.

Placez le  à côté des tuiles dans le Temple.



ÉTAPE 3

Préparation du Tunnel de la terreur :

- Placez ces trois sites sur le plateau comme indiqué ci-contre.



ÉTAPE 4

Mise en place du Tunnel de la terreur :

- Prenez 6 tuiles Gardien au hasard : placez-en une sur le site le plus bas, deux sur le site du milieu et trois sur le site du haut, toutes face cachée.
- Placez un  sur chacun des trois sites.



ÉTAPE 5

Prenez les ressources de départ correspondant à votre niveau de difficulté.

Règles spéciales

Pour remporter ce chapitre, vous devez maîtriser tous les gardiens sur les sites Tunnel, atteindre le Temple et revendiquer une tuile à 11 points.

SITES TUNNEL

- Ces sites sont déjà découverts.
- En début de partie, vous ne pouvez excaver que le site Tunnel du bas : le reste du tunnel est pour le moment inaccessible.
- La première fois que vous excavez un site Tunnel, tous les gardiens de ce site sont révélés.
- Vous ne pouvez excaver un nouveau site Tunnel qu'une fois que le site Tunnel d'en dessous ne contient plus aucun gardien.

GARDIENS

- À la fin d'une manche, lorsqu'un archéologue retourne sur votre plateau individuel depuis un site, vous recevez une carte *Peur* pour chaque gardien présent sur ce site.
- Il n'y a aucun moyen de maîtriser un gardien qui n'a pas encore été révélé.
- Lorsqu'il y a plusieurs gardiens sur un site, vous pouvez les maîtriser dans l'ordre de votre choix, chaque gardien devant faire l'objet d'une action principale distincte.
- Vous ne recevrez aucun point pour les 6 gardiens du tunnel, mais vous pouvez cependant utiliser leur faveur. (Vous n'avez pas besoin de noter les gardiens provenant du tunnel. Retenez simplement que 6 de vos gardiens ne comptent pas).

LE SURVIVANT

- Vous commencez avec un assistant, et vous pouvez en gagner deux de plus. Faites comme si votre plateau disposait de trois emplacements. Le survivant peut être amélioré ou redressé, tout comme les autres assistants.

HISTOIRE

- Gagnez le  et lisez une carte Histoire chaque fois que vous retirez le dernier gardien d'un site Tunnel.
- Lorsque vous obtenez la tuile à 11 points, lisez le texte de l'histoire correspondant au  dans ce livret de règles.

RIVALE

- Votre rivale n'excave pas les sites du Tunnel de la terreur sur lesquels un gardien est encore présent.
- Si votre rivale tente de découvrir un site  alors qu'il n'en reste plus, elle découvre un site  à la place.

Objectifs

Pour remporter ce chapitre, vous devez remplir ces deux objectifs :

- Il ne doit plus y avoir de gardiens dans le Tunnel de la terreur.
-  – Remporter la tuile à 11 points.

Lisez ce texte lorsque vous remportez la tuile à 11 points.



Enfin retrouvée !

Les énigmes inscrites sur les parois du tunnel étaient assez complexes et leur décryptage fut une tâche longue et fastidieuse, mais celle-ci s'avéra payante ! Elles cachèrent un ensemble d'instructions indiquant le chemin vers notre but.

Vous sommes enfin sortis des tunnels et des grottes, et lavés-
moi vous dire une chose : j'espère ne plus jamais y remettre les
pieds ! C'était vraiment pire que ce à quoi nous nous attendions.
Heureusement, la récompense est à la hauteur de nos efforts, je
l'admets. Ce que nous avons découvert ici dépasse largement
toutes nos attentes ! C'est autre que le temple de la sagesse,
dedié à Aïra-Aïra, le père des hommes et le gardien des
secrets. Dire que ces deux temples sont reliés par des tunnels
souterrains ! Voilà une découverte pour le moins insolite.

Lorsque nous sommes entrés, notre émerveillement s'est mêlé en
excitation. Enfin, nous avions trouvé l'objectif premier
de toute cette expédition : le professeur Kuitl !

Accomplissements

- Gagnez 2 points supplémentaires lorsque vous revendiquez votre première tuile à 6 points.
- Gagnez 5 points supplémentaires lorsque vous revendiquez votre deuxième tuile à 6 points.
- Gagnez 4 points si vous n'avez qu'une seule ou aucune carte Peur dans votre pioche en fin de partie.

N'oubliez pas que 6 de vos gardiens ne vous rapportent aucun point.

Conclusion

Lisez ce texte si vous remportez le chapitre :

« Quand nous avons retrouvé le professeur Kuitl, il était mal en point. Il avait l'air hagard et avait dû se blesser en affrontant un gardien. Nous avons soigné ses blessures du mieux que nous le pouvions. Dès qu'il a été capable de parler, nous avons enfin eu droit au récit complet de ce qui était arrivé à son expédition. Au début, tout se passait à merveille, et l'exploration de l'île avait progressé rapidement. Cependant, alors qu'ils s'aventuraient plus loin dans les terres, une bête terrifiante a attaqué leur camp. Leur avion a été endommagé par cet assaut, et la créature s'était enfuie avec l'un des membres de leur groupe. Après l'avoir cherché en vain, le professeur avait présumé que le départ était mort. Malheureusement, il a découvert que son ami était parmi nous, vivant et en bonne santé ! Son souvenir fut de courte durée et son regard s'assombrit d'inquiétude. Il nous confia d'une voix tremblante qu'il avait encore besoin de notre aide pour retrouver quelqu'un d'autre : un autre de ses compagnons, un ami qui s'est retrouvé piégé dans un endroit fascinant et dangereux appelé le "temple des marées". Incapable d'ouvrir le passage bloqué pour le libérer, le professeur s'était mis en quête d'une entrée secrète dans le temple. C'est la raison pour laquelle il avait décidé de se rendre ici et de braver ces tunnels sinistres. Mais aujourd'hui, alors qu'il a enfin découvert lui-même ce sauvetage.

Récompenses

- Si vous avez terminé ce chapitre avec succès, vous commencerez le chapitre suivant avec une idole face cachée sur votre plateau. Vous commencerez également avec un artéfact supplémentaire en dessous de votre pioche :
- Si vous avez rempli les objectifs de ce chapitre, commencez avec la carte **Clé en pierre**.
- Si vous avez également réalisé l'**un** des accomplissements, vous pouvez **à la place** conserver l'une des cartes Artéfact de votre pioche dont le coût est de 3 boussoles ou moins.
- Si vous avez réalisé **plusieurs** accomplissements, vous pouvez **à la place** conserver n'importe quel artéfact de votre pioche ou de celle de votre rivale dont le coût est de 3 boussoles ou moins.

De plus, choisissez l'un des assistants avec lesquels vous avez terminé ce chapitre pour vous accompagner lors du prochain chapitre.

Notez la récompense choisie afin de pouvoir commencer à l'utiliser dès le prochain chapitre.

CRÉDITS :

Auteurs : Min & Elwen | Rédaction : Min | Graphisme : Radek "rbx" Boxan
Programmation de l'application web : pajada & Faire
Illustrations : Ondřej Hrdina, Jíří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Traduction française : MeepleRules.fr | Relecture française : Robin Houpière
Remerciements particuliers à tous nos testeurs de la communauté BGG !

Chapitre IV - Le temple des marées

Pour sauver le compagnon de Kutil, quelqu'un doit passer par l'entrée secrète à marée basse. Malheureusement, le passage a été conçu comme un test. Après être entré dans le temple par ce passage, il faut réussir une épreuve : trouver comment déverrouiller une série de portes avant d'être englouti par la marée montante. Selon le professeur, la majeure partie du temple est en fait construite sous le niveau de l'eau. Il possède un système complexe de barrages et d'écluses qui le fait se remplir d'eau lorsque la marée monte et se vider lorsqu'elle redescend.

Aussi téméraire que cela puisse paraître, nous avons jugé qu'il était de notre devoir d'apporter notre aide, puisque le professeur Kutil n'était pas en état de relever lui-même cet étrange défi. Nous l'avons laissé en lieu sûr, aux soins de quelques-uns de nos compagnons.

Pour nous aider, le professeur nous a confié les notes de ses recherches sur cette entrée secrète, ainsi qu'une idole et un mystérieux artefact qui, selon lui, pourraient aider à ouvrir certaines portes. Espérons que nous serons assez rapides et perspicaces !

Mise en place

Pour mettre en place le quatrième chapitre, suivez les étapes ci-dessous, puis préparez le reste du jeu en suivant les règles normales de mise en place d'une partie solo.

ÉTAPE 1

Suite du chapitre III :

- Vous commencez la partie avec un assistant supplémentaire. Si vous avez joué le chapitre précédent, choisissez l'un de vos assistants du chapitre III. Sinon, prenez-en un au hasard. Il commence la partie face argentée visible et redressé (c'est-à-dire disponible).
- Commencez avec une idole face cachée.
- Placez l'artefact *Clé en pierre* en dessous de votre pioche (ou la carte que vous avez reçue à sa place en récompense à la fin du chapitre précédent).

ÉTAPE 2



- Utilisez la face **TEMPLE DU SERPENT**.
- Retirez de la partie l'artefact *Carte du ciel* pour ce chapitre.
- Mettez de côté les artefacts *Couronne du gardien*, *Pendant en cristal* et *Pendant d'obsidienne* qui seront utilisés à l'étape 4.



- Placez le site du crash de l'avion face cachée sur le site de niveau I.
- Ne condamnez aucun emplacement avec les tuiles au début de la partie : tous les emplacements sont accessibles lors de votre première manche.



ÉTAPE 3

- Votre jeton Calepin commence sur la rangée 3 de la piste Recherche (laissez la tuile bonus en place).
- Placez un à l'extrémité des rangées 2, 6 et 8 de la piste Recherche.
- Placez le à la fin de la rangée 4 : il est considéré comme un marqueur Histoire spécial.

ÉTAPE 4



- Ne placez pas les tuiles Temple habituelles.
- En contrepartie, placez le *Pendant en cristal*, la *Couronne du gardien* et le *Pendant d'obsidienne* sur le Temple.
- Placez des tuiles à 2 points sur les artefacts comme indiqué : deux piles de deux, et une pile de trois au milieu.

ÉTAPE 5



- Placez une tuile au hasard en face de la première rangée de la piste Recherche. Cela indique que cette rangée sera inondée à la fin de la manche.

ÉTAPE 6

Prenez les ressources de départ correspondant à votre niveau de difficulté. Lorsque vous placez les tuiles Temple, placez sur le plateau de votre rivale le nombre de tuiles à 6 points correspondant à votre niveau de difficulté. Pour évaluer ce niveau, additionnez la valeur de toutes les cartes Rivale que vous

Niveau de difficulté	Tuiles à 6 points
0	0
1, 2	1
3, 4	2
5, 6	3
7, 8	4
9, 10	5

choisissez d'utiliser. Les vertes valent 0, les rouges valent 1 et les violettes valent 2.

Règles spéciales

Pour remporter ce chapitre, vous devez atteindre sains et saufs le Temple et gagner les trois artefacts qui y sont cachés.

INONDATION

- Le niveau de l'eau augmente au cours de la partie. À la fin de chaque manche, consultez le chapitre Règles d'inondation pour déterminer comment l'inondation progresse.
- À tout moment, si votre loupe se trouve sur une case inondée, vous perdez la partie.**
- Après avoir fait monter le niveau de l'eau à la fin de chaque manche, gagnez autant de cartes *Peur* que le nombre de rangées que doit franchir votre calepin pour dépasser le niveau de l'eau, y compris à la fin de la cinquième manche.
- Une fois qu'un site est inondé, il ne peut plus être utilisé pour des effets de cartes.

PLATEAU PRINCIPAL

- À la fin de la première manche, révélez le site du crash de l'avion. Il compte comme un site  pour divers effets de cartes de ce chapitre. Il ne peut pas être découvert avant cela.
- Chaque fois que vous découvrez un nouveau site, piochez deux tuiles et choisissez-en une. Remettez la tuile inutilisée en dessous de la pile.**

HISTOIRE

- Chaque fois que votre loupe atteint une rangée avec un , piochez et résolvez une carte Histoire.
- Le  marque l'un de vos objectifs. Lorsque vous l'atteignez avec votre loupe, considérez l'objectif comme accompli et lisez le texte correspondant.
- La carte Histoire que vous obtenez en atteignant la rangée du Temple perdu vous offre un bonus optionnel au lieu de prendre l'une des tuiles Bonus face cachée. Vous pouvez consulter les tuiles avant de décider d'en prendre une ou d'utiliser le bonus optionnel.

RIVALE

- Chaque fois que votre rivale ne peut pas placer un archéologue, elle gagne 1 pièce. Pour chaque pièce, elle marque 1 point à la fin de la partie.
- Si votre rivale doit prendre une tuile Temple, elle la prend dans la boîte.

RECHERCHER

- Grâce aux notes du professeur Kutil, vous commencez avec votre jeton Calepin sur la rangée 3 (les rangées précédentes sont ignorées et vous ne gagnez pas les bonus correspondants). Par ailleurs, la règle normale s'applique : vous ne pouvez pas avancer votre calepin tant que votre loupe n'est pas devant lui.
- Dans ce chapitre, il est possible d'atteindre le Temple même avec votre jeton Calepin. Si vous l'atteignez, placez le jeton sur l'emplacement libre le plus à gauche et prenez une tuile bonus (s'il y en a).
- Lorsque vous explorez le temple des marées, vous pouvez payer pour prendre 1 tuile Temple, comme d'habitude. Toutefois, seules les tuiles à 2 points sont disponibles au début.
- Lorsque vous retirez la dernière tuile d'un artefact, vous le placez immédiatement dans votre zone de jeu et résolvez son effet. Vous devez donc :

- Acquérir les deux tuiles à 2 points coûtant chacune   pour obtenir le *Pendant en cristal*.
- Acquérir les trois tuiles à 2 points coûtant chacune  pour obtenir la *Couronne du gardien*.
- Acquérir les deux tuiles à 2 points coûtant chacune   pour obtenir le *Pendant d'obsidienne*.
- Une fois que vous avez revendiqué les 3 artefacts, vous pouvez continuer d'acquérir des tuiles Temple en suivant les règles normales. Elles sont illimitées dans ce chapitre : prenez-en autant que nécessaire dans la boîte.
- À tout moment, en tant qu'action gratuite, vous pouvez retirer de la partie l'une de vos tuiles à 2 points pour gagner une .**

RÈGLES D'INONDATION

À la fin de la manche I :



Révélez 3 tuiles  au hasard. Utilisez-les pour bloquer complètement les sites  correspondants en plaçant les tuiles sur leur effet. Les sites sont maintenant inondés et inutilisables pour le reste de la partie.

- Inondez la première rangée de la piste Recherche en plaçant la tuile  sur l'effet de la loupe comme indiqué.
- Placez la tuile  restante en face de la deuxième rangée. Cela indique que cette rangée sera inondée à la fin de la deuxième manche.
- Révélez le crash de l'avion sur le site  de niveau I. Il compte comme un site  pour divers effets de cartes dans ce chapitre.

À la fin de la manche II :



- Utilisez le plateau Réserve pour complètement inonder tous les sites  et les deux premières rangées de la piste Recherche (en recouvrant toutes ces cases avec le plateau Réserve et récupérer

ainsi les 3 tuiles . Si des jetons Recherche de votre rivale se trouvaient sur les deux premières rangées, placez-les sur une case de départ du plateau Réserve.

- Placez 3 tuiles  en face des rangées 3, 4 et 5. Elles seront inondées à la fin de la troisième manche.

À la fin de la manche III :



- Inondez les rangées 3, 4 et 5 de la piste Recherche en déplaçant les tuiles  vers leur rangée sur le plateau.
- Placez des tuiles  en face des rangées 6 et 7. L'eau inondera ces rangées à la fin de la quatrième manche.

À la fin de la manche IV :



- Inondez les rangées 6 et 7 de la piste Recherche en déplaçant les tuiles  vers leur rangée sur le plateau.
- La piste Recherche est maintenant complètement inondée, à l'exception de la zone du Temple, qui demeure émergée pour le reste de la partie.
- Après le retour au camp de vos archéologues, piochez et placez 4 gardiens face visible sur les sites découverts. Commencez par la rangée du haut et placez-les de gauche à droite, en ignorant les sites ayant déjà un gardien (s'il n'y a pas de place pour les 4, placez-en autant que possible).

Objectifs

Pour remporter le chapitre, vous devez remplir ces trois objectifs :

-  – Atteindre la case Sauvetage des assistants avec votre .
-  – Garder votre  au-dessus de l'inondation et la faire progresser jusqu'à la case du Temple perdu.
- Récupérez les trois artefacts sacrés du Temple perdu.

Lisez ce texte lorsque vous atteignez la case Sauvetage des assistants :



On a retrouvé le collègue de Skutil ! Bien qu'indemne physiquement, il semble assez secoué. Ça a dû être une sacrée épreuve d'attendre ici seul pendant si longtemps. J'espère que nous pourrions bientôt sortir d'ici, car je pense que rien ne sera plus bénéfique à sa guérison que la liberté dont il a si longtemps été privé.

Un autre survivant !

Prenez le marqueur  et déplacez-le sur le Temple perdu.

Lisez ce texte lorsque vous atteignez le Temple perdu :



Ce à quoi nous ne nous attendions pas, ce sont les vacances d'une bataille qui empilaient sur. Vous avons trouvé Antoinette et son expédition se défendant désespérément face aux assauts de nombreux gardiens. Vous nous sommes précipités pour les aider, mais malgré nos efforts acharnés, nous avons dû nous résigner à battre en retraite, ensemble, à l'intérieur du temple. Antoinette semblait quelque peu navrée : j'ai rapidement compris qu'il y avait sûrement une raison à la rage de ces gardiens et quelle le savait. Quoi qu'il en soit, toute explication devra attendre : notre seule priorité pour l'instant, c'est de survivre. Vous ne pouvons pas revenir en arrière, et ces bêtes envragées ne sont pas décidées à nous laisser passer. Si nous voulons nous échapper de cet endroit, nous devons trouver un moyen de les calmer, au moins pour quelques temps. Je pense que le temple derrière nous pourrait receler la clé de notre problème. À en juger par ce que nous y avons découvert jusqu'à présent, il devrait y avoir une tenue de pierre cachée à l'intérieur qui pourrait nous permettre de contrôler les gardiens. C'est notre dernière chance, nous ne pourrions pas tenir la porte plus longtemps.

Assiégés

Accomplissements

- Si vous atteignez le Temple perdu avec votre jeton Calepin, gagnez 3 points en plus des points indiqués sur sa case.
- Gagnez 4 points si vous parvenez à maîtriser 4 gardiens ou plus.
- Gagnez 3 points si vous avez 3 cartes *Peur* ou moins dans votre pioche en fin de partie.

Conclusion

Lisez ce texte lorsque vous remportez ce chapitre :

Finalement, nous avons réussi à récupérer la couronne et les pendants du grand prêtre. Ils ont vraiment eu un effet apaisant sur les bêtes. Ça n'a pas duré longtemps, mais suffisamment pour réussir à nous glisser hors de la vallée et rejoindre le rivage. Malheureusement, l'île autrefois relativement paisible s'est profondément transformée, le danger rôdant à chaque recoin. Même avec les artefacts, nous n'osons pas y rester plus longtemps.

Quant à la raison de ce changement, Antoinette a avoué qu'elle pourrait en être responsable. Le donateur anonyme qui finance ses efforts ici sur Narak lui a demandé d'étudier et de rechercher le lien entre la faune indigène et l'ancienne civilisation. Elle a trouvé des textes parlant d'un rituel censé influencer les bêtes de l'île. Après l'avoir pratiqué, il semble que quelque chose ait sérieusement mal tourné, car les bêtes sont entrées dans une rage aveugle et ne se sont pas calmées depuis.

Nous allons pour l'instant rentrer chez nous, afin de fuir la colère des gardiens et amener le professeur dans un endroit sûr où il pourra se concentrer sur sa guérison. Reste à savoir si nous serons en mesure de revenir un jour. Nous ne pouvons qu'espérer que les bêtes se calmeront avec le temps, ou que nous pourrions trouver dans tous les éléments que nous avons recueillis jusqu'à présent quelque chose qui puisse remédier à cette situation.

De nombreuses questions demeurent : qui est le mystérieux donateur d'Antoinette, et pourquoi souhaitait-il rester anonyme ? Qu'est-ce qui a suscité son intérêt si particulier pour la faune de Narak, alors que personne n'avait jamais entendu parler de cette île auparavant, et encore moins des gardiens ? Quelque chose dans tout cela semble un peu étrange.



**Félicitations !
Vous avez terminé la campagne !**

Découvrez ci-contre la conclusion correspondant à l'avantage global que vous avez obtenu lors de la campagne.

AVANTAGE INFÉRIEUR À 0 :

ÉCLIPSÉS

Cette expédition a été beaucoup plus difficile que prévu. Franchement, c'est une chance que nous ayons survécu. Il semble cependant qu'Antoinette ait réussi à rassembler beaucoup d'éléments pendant son séjour sur l'île. Peu de temps après son retour, elle a publié un article étonnant qui a reçu un excellent accueil de nos pairs. Nos propres accomplissements semblent bien minces en comparaison.

AVANTAGE 0-20 :

SATISFAISANT

Cette expédition a rempli tous les objectifs que nous nous étions fixés, et peut-être même davantage. Nous avons été accueillis chaleureusement par notre université et le doyen nous y a offert un poste permanent. Nos recherches ont été largement saluées par la communauté scientifique. Avec un peu de chance, cela devrait nous faciliter la levée de fonds pour notre prochaine expédition.

AVANTAGE 21-40 :

EXCEPTIONNEL

Depuis notre retour, nous sommes de plus en plus occupés. Nos découvertes décrivant le lien unique entre l'ancienne civilisation et les anciennes bêtes de l'île ont suscité de nombreuses discussions dans les cercles scientifiques. Certains l'appellent l'expédition du siècle. Nous avons reçu de nombreuses offres de collaboration de la part de prestigieuses universités et de nombreux donateurs ont manifesté leur intérêt pour notre prochaine expédition.

AVANTAGE SUPÉRIEUR À 40 :

RÉVOLUTIONNAIRE

Depuis notre retour, notre expédition est au centre de toutes les attentions. Nos découvertes sont en tout point extraordinaires, faisant instantanément sensation. Nous pensons que les secrets des anciens peuples que nous avons découverts pourraient changer non seulement notre façon de voir le développement des civilisations, mais également notre compréhension de l'origine de certaines cultures. De nombreux scientifiques reconnus ont exprimé leur volonté de rejoindre notre équipe. Les donateurs se disputent l'honneur d'être ceux qui financeront notre prochain périple.

CRÉDITS :

Auteurs : Min & Elwen | Rédaction : Min
Graphisme : Radek "rbx" Boxan |
Programmation de l'application web : pajada
& Faire | Illustrations : Ondřej Hrdina, Jiří Kůs,
Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček |
Traduction française : MeepleRules.fr |
Relecture française : Robin Houpiér

Remerciements particuliers à tous nos testeurs
de la communauté BGG !



LES RUINES PERDUES DE NARAK

À la recherche du professeur Kutil



Variante pour la campagne solo : Fonds d'investissement

Dans cette variante, vous devez jouer la campagne à son plus haut niveau de difficulté. Heureusement, vous recevez une aide du continent de la part d'un riche mécène, qui vous fait profiter d'un financement spécial.

Avant le premier chapitre, définissez le nombre de pièces pour votre financement. Nous vous recommandons d'essayer avec 15 pièces. Certaines pièces de votre financement pourront être ajoutées à vos ressources au début de chaque chapitre.

Vous commencez chaque chapitre avec les ressources habituelles : 1 pièce et 1 boussole. Après avoir mis en place le jeu et pioché votre main de départ, vous décidez du nombre de pièces à retirer du financement. Ajoutez ces pièces à vos ressources de départ. (Aucune pièce ne sera ajoutée au financement : la quantité initiale doit servir pour toute la campagne.)

Quel est le financement le plus bas dont vous avez besoin pour battre votre rivale au plus haut niveau de difficulté ?

**Partagez vos résultats sur BGG !
www.cge.as/ar-solo-bgg**

CRÉDITS :

Auteurs : Min & Elwen | Rédaction : Min

Graphisme : Radek "rbx" Boxan | Programmation de l'application web : pajada & Faire | Illustrations : Ondřej Hrdina, Jíří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček | Traduction française : MeepleRules.fr | Relecture française : Robin Houpiér

Remerciements particuliers à tous nos testeurs de la communauté BGG !

