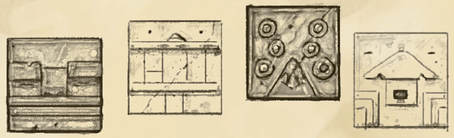
BLOCK AND KEY



Guadahorez, Western Ameranada
May 37th, 195V

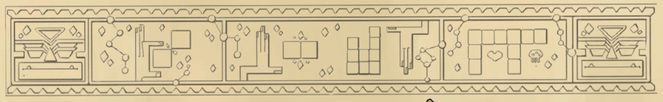
A temple, long forgotten by time, hides mysteries whose keys may be unblocked. Some fear what lies ahead. We, however, cannot wait for a chance to try our hand, nay, our head, on these ancient grounds. Although we arrived together, our pride pushes us to unlock the secrets before our fellow archaeologists.

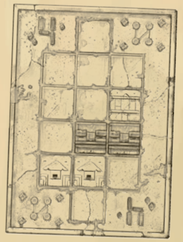






Some Key scripts, some Blocks. Each turn I had to decide, I could either drag three of these unique Blocks to my supply, or I could move one Block from my supply to the Temple Floor.





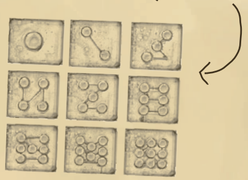
It was quickly discovered that by placing them according to the hieroglyphs on the temple walls, the Blocks would lock in, allowing us to check their designs against the Keys we found earlier.

And when matched to our unique vantage point, the mysterious Keys would reveal their value and unlock new Keys to dig deeper.





Could the ancient symbols covering the pillars be hinting at when our quest will end? Could the hieroglyphs etched into the Temple Floor be of some use to the group? Or to the lone explorer?







There's only one way to find out...

p 1–7 p 3, 8–12, 18 p 3, 13–18

BLOCK AND KEY

Designed by David Van Drunen
Developed by Conor McGoey
Illustrated by Edu Valls
Edited by Daniel Mansfield

InsideUp GAMES

Copyright Inside Up Games 2021©
PO Box 26033 Memorial PO
Thunder Bay, Ontario Canada P7B 0B2

To keep updated:
InsideUpGames
Questions or comments?
Info@insideupgames.com



8 Easy Keys



24 Medium Keys



16 Hard Keys



4 Enigmas



Core Cube

Key cards can be claimed from any rotation, but they cannot be mirrored.

Quick Setup
1. Create ruins
2. Fill Excavation Site
3. Deal Cards (2 Stars, 1 Sun, 1 Moon & 1 Enigma)
4. Place Core Cube
5. Draft Blocks
6. Begin

SOLO SCORING:
0 to 9 Trainee: You spent time and resources with few results.
10 to 20 Researcher: You are learning and your work is functional.
21 to 26 Field Director: You are organized and clever. Continue your study.
27 to 32 Dig Director: You understand the site completely and how to manipulate a single Block to unlock multiple Keys.
33 and up Expert Archaeologist: You have unlocked secrets that could bring you great fame, or even ***power***...

Temple Floor



Setup for Player Count

You must place a Block that is a part of the Key to claim it *on your turn*.
You cannot claim a Key card that was already completed *before* your turn started.

Placement Rules
1. Corner to corner
2. Taller if face-to-face
3. Max face height of 6
4. Straight bridge
5. No ledges





Moon Altar

Excavation Yard



A **stack** is a vertical column of faces, regardless of which Block they are from.

*Blocks are refilled one at a time starting with the **lowest** numbered site.*



Excavation Sites



OBJECTIVE

Place Blocks to create designs on Key cards for victory points.

The objective of the game is to score as many points as possible by claiming Key cards. Key cards are claimed when a player fulfils the design as shown on their card(s).

To fulfill the designs, players will be placing Blocks into a shared space, but they are only able to claim their Keys if the design is visible from their unique 2D perspective.

BUILDING THE RUINS (See Ex.1)

Video: Building the Ruins

1. Locate the 4 support columns. With the grooved side on the inside, fold each corner support along the grooved center to create a 90° angle.

2. Empty the game box and flip the box bottom (the Excavation Yard) upside down.

3. With a support column's flanges pointing up, tuck a corner of the box bottom over both bottom flanges.

Each flange is labeled with a letter or number that matches a corner of the box top and box bottom. Use them to help you line up the artwork if you wish.

4. Repeat for each of the 3 other corners.

5. Finally, do the same with the top flanges and the box top (the Temple Floor).

BLOCKS VS. FACES

Players will be placing Blocks on the Temple Floor (box top), but once placed, they will be looking at all the Blocks as individual faces.

It is these faces that make up the Key card designs. Faces may be used for any number of Key cards, as long as at least **one face in a design is from the player's most recently placed Block.**



Although the game is played in a 3D space, players are only able to claim Key cards (designs) as seen from **their 2D perspective** of the playing area. Players can only look at another player's perspective when confirming that the player has completed a design when claiming a Key card.

SETTING UP FOR YOUR PLAYER COUNT

Use the gold icons in the center of the Temple Floor.

With 4 players, each player will face a different side of the game board. When there are less than 4 players, the seating locations are important, as is the placement of the Core Cube (the 2x2x2 multicoloured Block).

1. Randomly choose the starting player and give them the Core Cube. Place all other Blocks in the draw bag.

2. Separate the Key cards by their backs (Star, Sun, and Moon). Shuffle and deal each player a hand of 4 Key cards: 2 Stars (easy), 1 Sun (medium), and 1 Moon (hard).
   - Remove any remaining Star cards from the game.
   - Place the rest of the Sun cards face-down on the matching Altar (see **Ex.2**) to create a draw stack.
   - Do the same with the Moon cards.

3. Shuffle the Enigma cards and deal 1 to each player, face-down. Players look at it but keep it secret until the end of the game. Remove any remaining Enigma cards from the game.

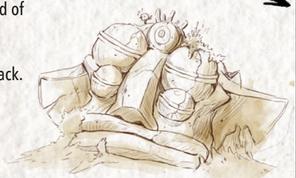
4. Fill each site in the 3x3 Excavation Yard (see **Ex.2**) with Blocks by randomly drawing and placing them one at a time from the bag onto each numbered site. *Only one Block per space.* Every time a Block is drawn, it must be placed on the empty site with the lowest number. *There are 9 sites numbered 1 through 9 using pips (dots) on the blocks.*

5. The starting player places the Core Cube with one of its moss (green) sides on the golden icons in the middle of the Temple Floor.
   - *These icons show player count and seating locations and are specific to the number of players – be sure to cover the correct icons and to sit facing the correct sides of the Ruins.*
   - *The starting player may place the Core Cube with any colour facing their side; however, the top and bottom must be moss (green).*

6. Going counterclockwise, the player to the right of the starting player draws all 3 Blocks from any **row** or **column** on the Excavation Yard.
   - *They must take all 3 Blocks in a straight line before refilling each Excavation site for the next player.*

7. Continue in counterclockwise order until all players, including the starting player, have 3 Blocks and the Excavation Yard is refilled.

8. Finally, the starting player begins the game by taking one action (*see "On Your Turn"*). Turns progress in clockwise order, with each player taking only one action per turn, and a round consisting of each player having one turn.





The golden arrows in the middle of the Temple Floor show on which sides the players must sit. The Core Cube will be placed on top of the icons matching your player count.

Remember that Blocks are refilled one at a time starting with the lowest numbered site.

ON YOUR TURN

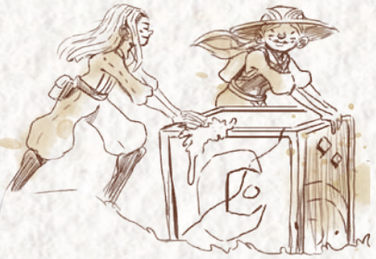
Excavate 3 Blocks, or Place 1 Block.

How-to-Play video!

Players take one action per turn: **Excavate Blocks** or **Position a Block** (and check/refill Key cards).



As a reminder, each side of the Excavation Yard shows the characters taking the different action options.



Excavate Blocks

To Excavate Blocks, simply take all the Blocks from a **row** or **column** in the Excavation Yard, and then refill each site by drawing Blocks from the bag.

- *You may have a maximum of 7 Blocks in your supply. If you have more than 7 after taking the Excavate Blocks action, discard your choice of extra Blocks back into the bag until you have 7 Blocks.*
- *If the bag runs out, refill the Excavation Yard as much as possible. Near the end of the game, players might get fewer than 3 Blocks when they excavate!*

Refill Blocks starting with the lowest numbered site.

Position a Block

To **Position a Block**: Place **ONE** Block from your supply onto the Temple Floor, following the placement rules below.

- ***Then*** *if possible, claim one or more Key cards if they were fulfilled* ***on this turn****. A card is fulfilled when one or more faces from the Block you placed contribute to the design depicted on each Key card. (See* "How to claim Key cards" on p.6.)

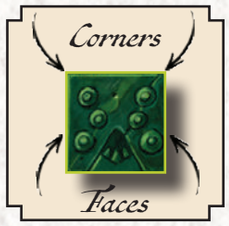
You cannot claim Keys that were fulfilled before you placed your Block. The Block from your current turn must contribute at least one face to a Key card for it to be claimed (see "How to claim Key cards" on p.6).



PLACEMENT RULES (See Ex.3)

Corner to corner, or taller than what it touches.

1. You may place a Block in any area of the Temple Floor as long as at least one **corner** touches the **corner** of an existing Block.
See ***Ex.3A****: The green Block can be placed next to the grey stack as they are only touching corners. They could not be placed flush (face-to-face) as the grey stack is taller.*



For proper spacing, Blocks must remain within the grid lines on the Temple Floor!

2. If any faces are touching, your **Block** must be taller than the highest **face** of the stack(s) that it touches.
See ***Ex.3B****: The grey Block has one face higher than the* ***stack*** *of brown faces that it is touching. The higher face of your Block does not need to be on the stacks that are touching, just somewhere on the Block that was placed.*

- Blocks do not need to be placed directly on the Temple Floor. They may be placed on top of other Blocks.
See ***Ex.3C****: The white Block can be placed face-to-face on top of the brown Block because it is higher than the face it touches.*

3. The maximum height of a stack is **6 faces**.

A **stack** is a vertical column of faces, regardless of which Block they are from.

4. Creating a **straight** bridge (*a single straight line as seen from above*) is allowed, but only if both ends of the Block are supported. *See* ***Ex.4A.***

5. Creating a **ledge/overhang** (*an unsupported end face*) is not allowed. *See* ***Ex.4B.***

Placement rules are shown on all sides of the Temple Floor to help players remember.

The Block must touch at least 1 corner or 1 face of a previously placed Block.*

Bridges are allowed (a gap under the Block but both ends are supported).



**At least one face must be taller than all stacks it touches. (You count the highest face of the stack even if you only touch a lower face.)*

Ledges are not allowed (a gap under the Block with no end support).

HOW TO CLAIM KEY CARDS

You must contribute at least one face (this turn) to a Key card for it to be claimed!

As you place Blocks, your goal is to complete your Key cards by creating the depicted pattern, as seen from your perspective.
To claim a Key you must contribute one or more faces **from the Block you played this turn** to a Key card's design.

- *Each face can contribute to any number of designs.*
- *It is possible to claim more than one Key card at a time if you contribute at least one face to each Key card's design. See Example 1 below.*
- *Empty squares on a Key card can contain empty spaces, or any coloured face. A player only needs to see their Key within all faces on the Temple Floor. See Example 2.*
- *The faces do not need to be touching each other, they only need to look like the Key from your 2D perspective.*
- *You may rotate Key cards to claim their design (see Example 1), but they cannot be mirrored (see Example 3).*
- *Only Keys that have been claimed will score their victory points (VP) at the end of the game.*

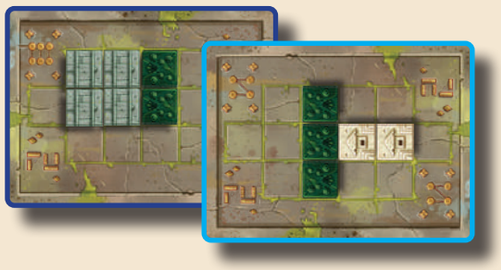
Although the game is played in 3D, on the Temple Floor, players are only able to claim Key cards as seen from **their 2D perspective**.



To claim a Key Card

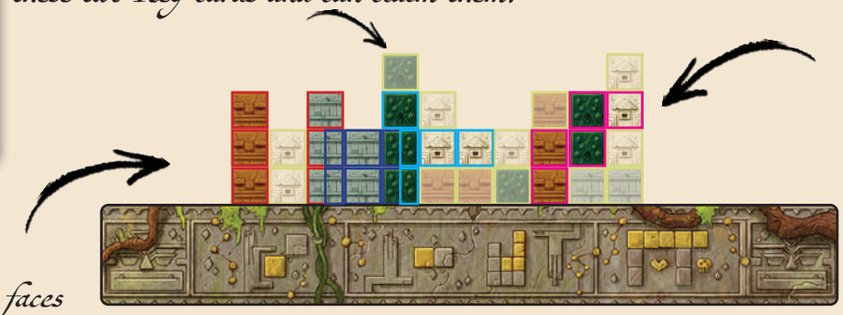
1. Place a Block with at least one face contributing to the Key's design.
2. Place the Key card face-up and show where the Key is claimed. *Opponents may check your perspective to confirm the claim, but they may not see your Key cards or Enigma card.*
3. Draw back up to 4 Key cards, choosing which Altars to draw from.

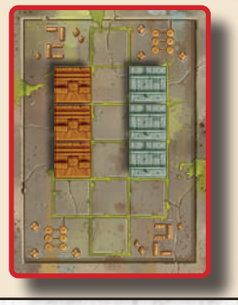
You must place a Block that is a part of the Key to claim it *on your turn*.
You cannot claim a Key card that was already completed *before* your turn started.



EXAMPLE 1

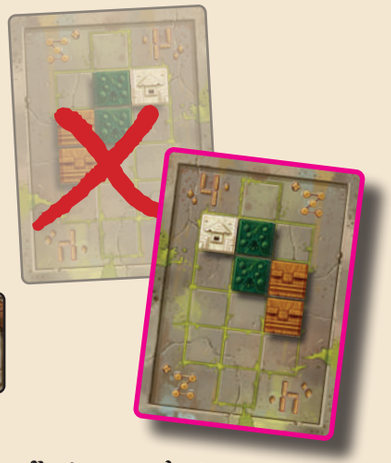
By placing the green Block on your turn, you have completed these two Key cards and can claim them.





EXAMPLE 2

You ignore the white faces when you claim this Key card. "Empty" spaces can contain any coloured face, or empty space, as long as placement rules are followed.



EXAMPLE 3

You cannot "mirror" this Key's design to claim it. Keys may only be rotated.

END OF THE GAME

The player with the most VP at the end of the game wins.

After a player claims a set number of Key cards, the game end is triggered. **Every** player will now take one final turn. The number of Key cards needed to trigger the end game is set by the player count, and is shown on the columns: 12 cards for 2 players, 8 for 3 players, 7 for 4 players, and 11 *turns* in a solo game (see page 7).



After the game ends, players add up the individual number of coloured faces (visible from their perspective) that match those on their Enigma card, and then divide that number by 3 (rounded down). Players add that number to the VP on each Key card they successfully claimed during the game. The player with the most VP wins!

Tiebreakers:
The player with more claimed Key cards wins.
Still tied: The player with more leftover Blocks wins.
Still tied: The player earlier in turn order wins.



STRATEGY TIPS

- Start small and simple with the Star (easy) Keys. As more blocks are added, the Sun and Moon Keys become easier to fulfill.
- Completing a Star Key card is only 1VP but it also gets new Keys into your hand.
- It can be easier to build next to vertical stacks than it is to build over horizontal faces.
- Don't spend too much time "Blocking" other players; you don't know what colours they may need for their Keys or their Enigma.
- Try hiding your Block from your opponent's perspective by tucking it behind other Blocks.
- Once you get used to the game, start planning how to complete multiple cards with a single Block placement.

THE ANCIENTS (Solo Mode)

Solo Play-through!

SETUP:

1. Set up the ruins (game board) as explained on pages 3 and 4.
2. Draw Key cards (2 Stars, 1 Sun, and 1 Moon) and draw 1 Enigma card.
3. Place the Core Cube on the 4-player starting icons with any colour facing you.
4. Fill the Excavation Yard with Blocks.
5. Take all 3 Blocks from one row or column.

As usual, restock the Blocks whenever some are removed.

OBJECTIVE:

With only 11 turns, try to score as high as possible. *Check the score ranges to see how well you did!*

EACH TURN:



1. Take your turn, as explained on page 5.
2. Mark the turn as completed by doing the following:
   - If you claimed a Key card, place it face-up. If you claimed multiple Key cards this turn, stack them in one face-up pile.
   - If you did not claim any Key cards, take 1 Key card from either Altar and place it face-down. *This includes turns when you take Blocks.*
3. You may discard 1 Key card from your hand to the bottom of its matching Altar.
4. Refill your hand to 4 Key cards, from any Altars you wish.
5. If you added at least 1 new Key card to your hand, enact one "Ancients' turn" (see below).
   - Do not enact an "Ancients' turn" if you did not add any new Key cards to your hand or after your last (11th) turn.

Play these steps 11 times total. Track this by laying each round's card(s) perpendicular to the card(s) from the last round.

ANCIENTS' TURN:



1. Based on the last Key card you drew, find its "Stars and Pips."
   Example: 2 Stars surrounding 7 Pips.
   - If you drew multiple Key cards, use the last Key card drawn.
   - The Pips match a site in the Excavation Yard.
   - The Stars match one of the corners of the Temple Floor.
2. Draw the Block from the Excavation Site with Pips matching those on the Key card (*i.e., 7 Pips*).
3. Place that Block on the Temple Floor following standard Block placement rules **as well as these directives**:
   a) It must be placed **corner to corner** with the Block that is closest to the Stars matching those on the Key card (*i.e., 2 Stars*).
   b) If two Blocks are equal in proximity to the Stars, you may choose which Block to place it next to.
   c) All faces of the Block placed must remain within the grid lines.
   d) If a Block cannot be placed due to lack of grid space, it is returned to the bag and the Ancients' turn is over.
   e) As long as you follow all points above, you may choose how to position the Block.

Clarifications for claiming Key cards
You cannot claim Key cards completed by the Ancients' Block placement.

GAME END:

After **your** 11th turn (do not count the Ancients' turns), add up the individual number of coloured faces that match those on your Enigma card, and then divide that number by 3 (rounded down). Add that number to the VP on each face-up Key card you successfully claimed during the game.

- *Blocks and unfulfilled Keys in your supply do not count for you, nor do they count against you.*

SOLO SCORING:

0 to 9 Trainee: You spent time and resources with few results.

10 to 20 Researcher: You are learning and your work is functional.

21 to 26 Field Director: You are organized and clever. Continue your study.

27 to 32 Dig Director: You understand the site completely and how to manipulate a single block to unlock multiple Keys.

33 and up Expert Archaeologist: You have unlocked secrets that could bring you great fame, or even ***power***...





BUT DU JEU

Réalisez les motifs des cartes Clé en posant les Blocs et gagnez des points de victoire.

Le but du jeu est de marquer autant de points que possible en validant des Clés.
Les Clés sont validées lorsqu'un joueur réalise le motif indiqué sur 1 ou plusieurs de ses cartes.

Pour réaliser les motifs, les joueurs placent des Blocs dans un espace commun, mais ils ne peuvent valider leurs Clés que si le motif est visible de leur point de vue uniquement et en 2D.

CONSTRUIRE LE TEMPLE (Voir Ex.1 page 3)

Vidéo : Construction du Temple

1. Prenez les 4 colonnes qui serviront de support au Temple. Avec le côté rainuré à l'intérieur, pliez chaque colonne en longueur afin de créer un angle de 90°.

2. Videz la boîte de jeu et retournez le dessous de la boîte (qui formera le Site de Fouille) à l'envers.

3. Placez une colonne verticalement et insérez un coin de la boîte dans les fentes en bas de la colonne.

Une lettre ou un numéro est indiqué sur chaque fente correspondant au coin du haut et du bas de la boîte à y insérer. Utilisez-les pour vous aider à aligner les éléments et créer votre Temple.

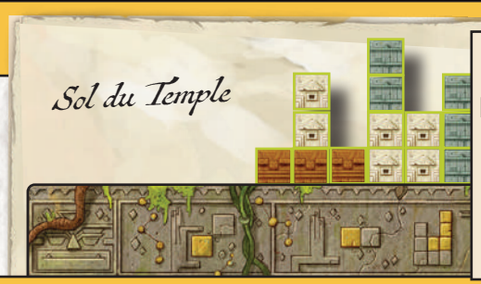
4. Répétez l'opération pour chacun des 3 autres coins de la boîte.

5. Enfin, faites la même chose avec les fentes supérieures des colonnes en y plaçant le haut de la boîte (qui formera le Sol du Temple).

BLOCS ET FACES

Les joueurs vont placer des Blocs sur le Sol du Temple (plateau du haut). Une fois placés, les joueurs auront chacun devant eux une vision unique (en 2D) des faces des Blocs.

Ces faces forment le motif représenté sur les cartes Clé. Les faces peuvent être utilisées pour n'importe quel nombre de cartes Clé, mais il faut qu'au moins **une face du motif provienne du Bloc le plus récemment placé par le joueur.**



Bien que le jeu se déroule dans un environnement en 3D, les joueurs ne peuvent valider les Clés (motif) que de **leur point de vue en 2D** sur l'aire de jeu. Les joueurs ne peuvent regarder la perspective d'un autre joueur que pour confirmer qu'il a correctement réalisé le motif d'une Clé qu'il valide.

MISE EN PLACE

Utilisez les icônes dorées au centre du Sol du Temple.

Dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur fera face à un côté différent du plateau. Lorsqu'il y a moins de 4 joueurs, prenez soin d'appliquer les consignes de placement des joueurs et du Bloc Central.

1. Choisissez aléatoirement le premier joueur et donnez-lui le Bloc Central. Mettez tous les autres Blocs dans le sac en tissu.

2. Séparez les cartes Clé en fonction de leur dos (Étoile, Soleil et Lune). Mélangez et distribuez à chaque joueur 4 cartes Clé : 2 cartes Étoile (facile), 1 Soleil (moyen) et 1 Lune (difficile).
   - Les cartes Étoile restantes ne seront pas utilisées pendant cette partie.
   - Placez les cartes Soleil restantes, face cachée, sur l'autel correspondant pour créer une pioche.
   - Faites de même avec les cartes Lune.



3. Mélangez les cartes Enigma et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée. Les joueurs la regardent mais la gardent secrète jusqu'à la fin de la partie. Les cartes Enigma restantes ne seront pas utilisées pendant cette partie.

4. Placez des Blocs sur chaque emplacement du Site de Fouille (voir **Ex.2**) en les tirant au hasard du sac en tissu .
Un seul Bloc par emplacement. Chaque fois qu'un Bloc est tiré, il doit être placé sur l'emplacement vide portant le plus petit numéro.
Il y a 9 emplacements (de 1 à 9), repérés par des cercles (points) sur les Blocs dessinés sur le Site de Fouille.

5. Le premier joueur place le Bloc Central sur les icônes dorées au centre du Sol du Temple.
   - *Ces icônes indiquent le nombre de joueurs et leurs positions autour du plateau à respecter en fonction du nombre de joueurs. Veillez à recouvrir grâce au Bloc Central les bonnes icônes et à vous asseoir face aux bons côtés des Ruines.*
   - *Le premier joueur peut placer le Bloc Central comme il le souhaite, mais la face en mousse (vert) doit être vers le haut.*



Les flèches dorées situées au centre du Sol du Temple indiquent de quel côté les joueurs doivent s'asseoir. Le Bloc Central sera placé sur le dessus des icônes correspondant à votre nombre de joueurs.

6. Dans le sens antihoraire, le joueur à droite du premier joueur récupère 3 Blocs de n'importe quelle **ligne** ou **colonne** du Site de Fouille.
   - *Il doit prendre 3 Blocs en ligne droite et replacer ensuite 3 nouveaux Blocs du sac sur les 3 emplacements vides.*

7. Continuez dans le sens antihoraire jusqu'à ce que tous les joueurs aient 3 Blocs et que le Site de Fouille soit réapprovisionné.

N'oubliez pas de replacer les Blocs un par un en commençant par le site ayant le plus petit numéro.

8. Enfin, le premier joueur commence la partie en effectuant une action (voir *"À votre tour"*). Les tours se déroulent dans le sens horaire, chaque joueur ne faisant qu'une seule action par tour, et une manche est composée d'un tour de tous les joueurs.

À VOTRE TOUR

Extraire 3 Blocs, ou Placer 1 Bloc.

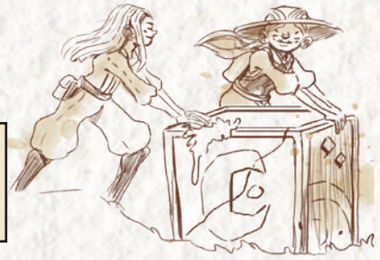
Règles en vidéo !

Les joueurs effectuent une action par tour :

Extraire des Blocs du Site de Fouille ou **Placer un Bloc** sur le Sol du Temple (et vérifier/récupérer des cartes Clé).



Pour rappel, chaque bord du Site de Fouille montre les personnages effectuant les différentes actions possibles.



Extraire des Blocs

Pour Extraire des Blocs, il suffit de récupérer tous les Blocs d'une **ligne** ou d'une **colonne** du Site de Fouille, puis de réapprovisionner chaque site vide en tirant de nouveaux Blocs du sac en tissu.

Replacez les Blocs en commençant par le site ayant le plus petit numéro.

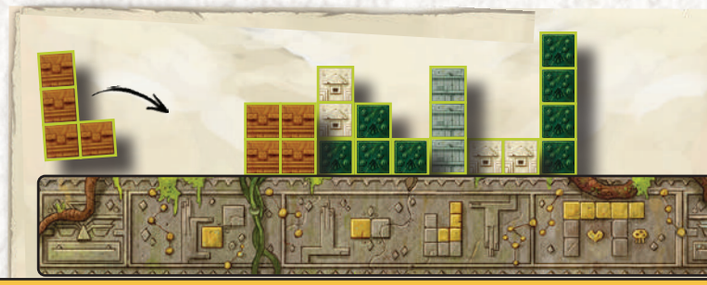
- *Vous ne pouvez avoir que 7 Blocs au maximum dans votre réserve. Si vous en avez plus de 7 après votre action Extraire des Blocs, défaussez les Blocs de votre choix dans le sac jusqu'à en avoir 7 en réserve.*
- *S'il reste moins de 3 Blocs dans le sac,* réapprovisionnez *le Site de Fouille autant que possible. Vers la fin de la partie, il se peut que les joueurs récupèrent moins de 3 Blocs !*

Placer un Bloc

B) Pour **Placer un Bloc** : Placez **UN** Bloc de votre réserve sur le Sol du Temple, en suivant les règles de placement :

- *Puis, si possible, validez une ou plusieurs cartes Clé dont les conditions sont remplies pendant ce tour. Une carte est valide lorsqu'une ou plusieurs faces du Bloc que vous avez placé contribuent à la conception du motif sur chaque carte Clé que vous souhaitez valider. (Voir Valider les Clés page 10.)*

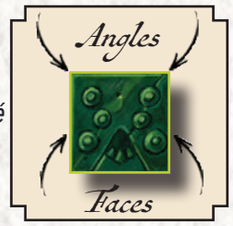
Vous ne pouvez pas valider de Clé dont le motif aurait été réalisé avant que vous ne placiez votre Bloc. Le Bloc que vous placez lors de votre tour doit contenir au moins une face d'une Clé pour pouvoir la valider (voir "*Valider les Clés*" p.10).



RÈGLES DE PLACEMENT (Voir Ex.3)

Angle à angle, ou plus haut que ce qu'il touche.

1. Vous pouvez Placer un Bloc dans n'importe quelle zone sur le Sol du Temple tant qu'au moins un **angle** touche l'**angle** d'un Bloc existant.
*Voir **Ex.3A** : Le Bloc vert peut être placé à côté de la colonne grise car il ne fait que toucher un angle.*
Il ne peut pas être placé face à face car la colonne grise est plus haute.



Pour un positionnement optimal, les Blocs doivent rester à l'intérieur des lignes de la grille visibles sur le Sol du Temple !

2. Vous pouvez également Placer un Bloc en le plaçant face à un autre Bloc. Lorsque des **faces** se touchent, votre **Bloc** doit être plus grand que la **face** la plus haute de la ou des colonnes qu'il touche.
*Voir **Ex.3B** : Le Bloc gris a une face plus haute que la colonne marron qu'il touche. La face la plus haute de votre Bloc n'a pas besoin d'être juste à côté de ce qu'il touche, elle peut se trouver n'importe où sur le bloc qui a été placé.*

- Les Blocs n'ont pas besoin d'être placés directement sur le Sol du Temple, vous pouvez également Placer un Bloc sur d'autre(s) Bloc(s). *Voir **Ex.3C** : Le Bloc blanc peut être placé sur le Bloc marron car il est plus haut que tout ce qu'il touche.*

3. La hauteur maximale d'une colonne est de **6 faces**.

Une **colonne** est composée de plusieurs faces verticales, quel que soit le(s) Bloc(s) dont elles sont issues.

4. La création d'un pont horizontal (*une ligne droite vue du dessus*) est autorisée, mais seulement si les deux extrémités du Bloc sont soutenues. Voir ***Ex.4A.***

5. La création d'un **rebord/dépassement** *(l'extrémité d'un Bloc non soutenue) n'est pas autorisée. Voir **Ex.4B.***

Les règles de placement sont rappelées sur tous les bords du Sol du Temple.

Le Bloc doit toucher au moins un angle ou une face d'un Bloc précédemment placé.*

Les ponts sont autorisés (les deux extrémités doivent être soutenues).



**Dans ce cas, au moins une face de votre Bloc doit être plus haute que toutes les colonnes que touche le Bloc. (Prenez en comptez la face la plus haute de la colonne même si la face touchée par votre Bloc est plus basse).*

Les rebords sont interdits (une face ne peut pas être dans le vide sans être soutenue).

VALIDER LES CLÉS

Le Bloc posé lors du tour doit contenir au moins une face du motif de la Clé pour qu'elle soit validée !

Lorsque vous placez des Blocs, votre objectif est de valider vos Clés en créant le motif représenté sur la (ou les) carte(s), vu de votre point de vue. Pour valider une Clé, **le Bloc que vous jouez ce tour-ci** doit contenir au moins une face du motif sur la carte Clé que vous souhaitez valider.

- *Chaque face peut contribuer à un nombre illimité de motifs.*
- *Il est possible de valider plusieurs Clés à la fois si votre Bloc contient au moins une face au motif de chaque Clé. Voir exemple 1 ci-dessous.*
- *Les cases vides sur une carte Clé peuvent être des espaces vides sur le Sol du Temple ou n'importe quelle couleur de Bloc. Un joueur a simplement besoin de voir sa Clé représentée sur le Sol du Temple pour la valider. Voir exemple 2.*
- *Il n'est pas nécessaire que les Blocs se touchent. Il suffit que le motif représenté sur la carte Clé soit visible de votre point de vue en 2D.*
- *Vous pouvez faire pivoter les cartes Clé pour voir le motif (voir l'exemple 1) et valider la Clé, mais le motif doit être strictement identique (voir l'exemple 3).*
- *Seules les Clés validées rapportent des points de victoire (PV) en fin de la partie.*

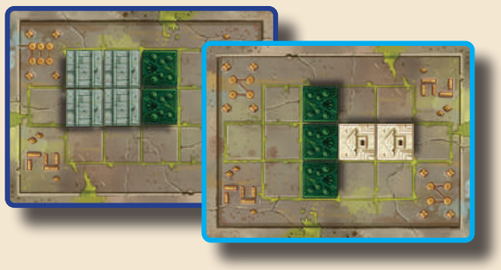
Bien que le Sol du Temple soit un environnement en 3D, les joueurs ne peuvent valider les Clé que de **leur point de vue en 2D** .



Pour valider une Clé

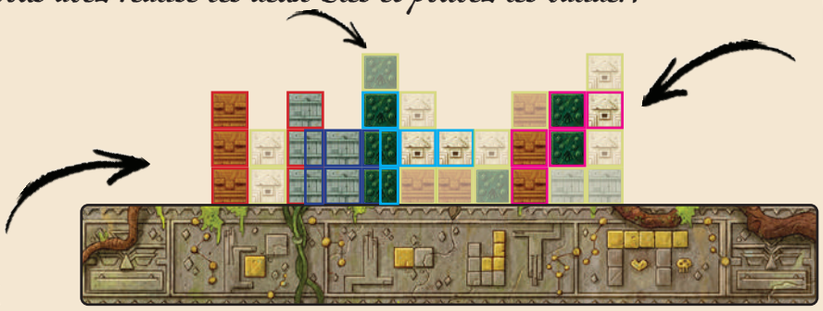
1. Placez un Bloc dont au moins une face contient le motif représenté sur la carte Clé.
2. Placez la carte Clé face visible et montrez où la Clé est représentée. *Les adversaires peuvent vérifier depuis votre point de vue pour confirmer que la Clé est bien validée, mais ils ne peuvent pas voir vos cartes Clé ou Enigma.*
3. Piochez jusqu'à avoir 4 cartes Clé en main, en choisissant dans quels autels vous voulez piocher.

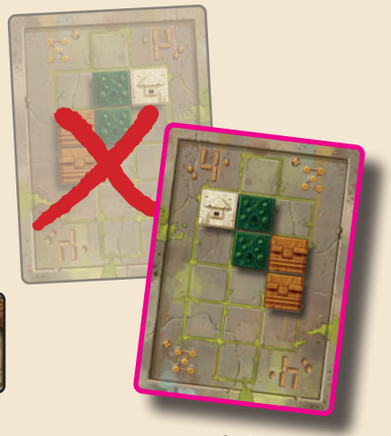
Le Bloc que vous posez *pendant le tour* doit contenir au moins une face de la Clé pour la valider. Vous ne pouvez pas valider une Clé qui était déjà représentée *avant* le début de votre tour.



EXEMPLE 1

En plaçant le Bloc vert pendant votre tour, vous avez réalisé ces deux Clés et pouvez les valider.







EXEMPLE 2

Pour valider cette Clé, vous ignorez les faces blanches. Les espaces "vides" de la carte peuvent contenir n'importe quelle face de couleur, ou espace vide, tant que les règles de placement sont respectées.

EXEMPLE 3

Vous pouvez pivoter une carte pour valider une Clé mais vous ne pouvez pas "refléter" le motif. Vous ne pouvez donc pas valider cette Clé.

FIN DE PARTIE

Le joueur qui a le plus de PV à la fin remporte la partie.



Dès qu'un joueur a validé un certain nombre de Clés, la fin de partie est déclenchée. **Tous les joueurs** vont alors effectuer un dernier tour. Le nombre de Clés nécessaires pour déclencher la fin de partie est déterminé par le nombre de joueurs, et est indiqué sur les colonnes : 12 Clés à 2 joueurs, 8 à 3 joueurs, 7 à 4 joueurs, et 11 *tours* dans une partie en mode solo (voir page 11).



À la fin de la partie, les joueurs additionnent le nombre total de faces colorées (visibles de leur point de vue) qui correspondent à celles de leur carte Enigma, puis divisent ce nombre par 3 (arrondi à l'inférieur). Les joueurs ajoutent ce nombre aux PV de chaque carte Clé qu'ils ont réussi à valider pendant la partie. Le joueur qui a le plus de PV remporte la partie !

En cas d'égalité :
Le joueur qui a validé le plus de Clés gagne.
Toujours à égalité : Le joueur à qui il reste le plus de Blocs dans sa réserve gagne.
Toujours à égalité : Le joueur qui se trouve plus tôt dans l'ordre des tours gagne.

CONSEILS

- Commencez par les Clés Étoile (facile). Au fur et à mesure que des Blocs sont ajoutés, les Clés Soleil et Lune deviennent plus faciles à réaliser.
- Valider des Clés Étoile ne rapporte que 1PV, mais cela vous permet d'obtenir de nouvelles Clés en main.
- Il peut être plus facile de placer des Blocs à côté de colonnes verticales que d'en poser sur d'autres Blocs.
- Ne passez pas votre temps à "bloquer" vos adversaires ; vous ne savez pas de quelles couleurs ils ont besoin pour leurs cartes Clés ou Enigma.
- Essayez de cacher vos Blocs du point de vue de vos adversaires en les plaçant derrière d'autres Blocs.
- Lorsque vous maitriserez bien le jeu, planifiez vos coups pour valider plusieurs Clés en plaçant seulement un Bloc.

LES ANCIENS (Mode Solo)

Mise en place et partie solo en vidéo !

MISE EN PLACE :

1. Construisez le Temple comme décrit aux pages 3 et 8.
2. Piochez les cartes Clé (2 Étoile, 1 Soleil et 1 Lune) et piochez 1 carte Enigma.
3. Posez le Bloc Central sur les icônes pour 4 joueurs, avec la couleur de votre choix face à vous.
4. Mettez en place les Blocs sur le Site de Fouille.
5. Récupérez 3 Blocs d'une ligne ou d'une colonne.

Comme d'habitude, réapprovisionnez le Site de Fouille avec de nouveaux Blocs.

BUT DU JEU :

En seulement 11 tours, essayez d'obtenir le meilleur score possible. *Vérifiez votre score pour connaître votre performance !*

CHAQUE TOUR :

1. Jouez votre tour, comme expliqué page 9.
2. Indiquez que le tour est terminé en faisant ce qui suit :

• Si vous avez validé une Clé, placez-la face visible devant vous. Si vous avez validé plusieurs Clés ce tour-ci, empilez-les en une seule pile face visible.

• Si vous n'avez validé aucune Clé, prenez une carte Clé de l'un des autels et placez-la face cachée devant vous. *Faites le également les tours où vous récupérez des Blocs.*

3. Vous pouvez défausser 1 Clé de votre main sous le paquet de l'Autel correspondant.
4. Piochez des cartes dans les autels de votre choix jusqu'à en avoir 4 en mains.
5. Si vous avez ajouté au moins une nouvelle carte Clé à votre main, effectuez un "Tour des Anciens" (voir ci-dessous)

• Ne procédez pas à un "Tour des Anciens" si vous n'avez pas ajouté de nouvelles cartes Clé à votre main ou après votre dernier (11e) tour.



Répétez ces étapes 11 fois au total. Chaque tour, vous poserez 1 (ou plusieurs) carte(s) perpendiculaire(s) à celle(s) du tour précédent. En faisant cela, vous analyserez facilement à quel tour vous êtes dans la partie.

TOUR DES ANCIENS :

1. Sur la dernière Clé que vous avez piochée, repérez les "étoiles et cercles." *Exemple : 2 étoiles entourant 7 cercles.*



• Si vous avez pioché plusieurs Clés, utilisez la dernière piochée.
• Les cercles correspondent à un emplacement du Site de Fouille.
• Les étoiles correspondent à l'un des coins du Sol du Temple.

2. Prenez le Bloc correspondant du Site de Fouille en fonction des cercles sur la carte Clé *(par ex. sur cette Clé 7 cercles)*.
3. Placez ce Bloc sur le Sol du Temple en suivant les règles standard de placement de Blocs **ainsi que les conditions suivantes** :
   a) Il doit être placé par la méthode **angle** à **angle** avec le Bloc le plus proche des étoiles (représentées dans un des coins du Sol du Temple) correspondant aux étoiles de la carte Clé (*ici, 2 étoiles*).
   b) Si deux Blocs se trouvent à la même distance des étoiles, vous pouvez choisir le Bloc à côté duquel vous voulez le placer.
   c) Toutes les faces du Bloc placé doivent rester à l'intérieur des lignes de la grille.
   d) Si un Bloc ne peut pas être placé par manque d'espace sur la grille, il est remis dans le sac et le Tour des Anciens est terminé.
   e) Tant que tous les points ci-dessus sont respectés, vous pouvez choisir dans quel sens placer le Bloc.

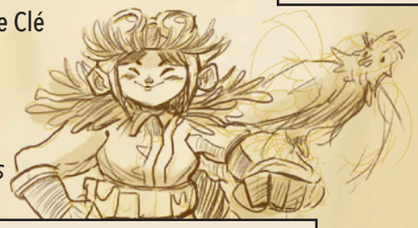


Clarifications concernant la validation des Clés
Vous ne pouvez pas valider de Clé(s) qui aurai(en)t été complétée(s) par le placement du Bloc pendant le Tour des Anciens.

FIN DE PARTIE :

Après **votre** 11e tour (les tours des Anciens ne sont pas comptés), additionnez le nombre total de faces colorées qui correspondent à celles de votre carte Enigma, puis divisez ce nombre par 3 (arrondi à l'inférieur). Ajoutez ce nombre aux PV de chaque carte Clé face visible que vous avez réussi à valider pendant la partie.

• *Les Blocs restants dans votre réserve et les Clés non validées en fin de partie ne vous rapportent et ne vous enlèvent pas de points.*



SCORE DU MODE SOLO :

0 à 9 Apprenti : Vous avez dépensé du temps et des ressources avec peu de résultats.

10 à 20 Chercheur : Vous apprenez et votre travail commence à porter ses fruits.

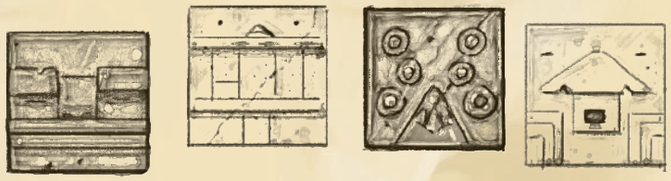
21 à 26 Responsable des recherches : Vous êtes organisé et ingénieux. Poursuivez vos recherches.

27 à 32 Directeur de fouille : Vous comprenez parfaitement le site et savez comment manipuler un seul Bloc pour déverrouiller plusieurs Clés.

33 et + Expert Archéologue : Vous avez percé des secrets qui pourraient vous apporter une grande renommée, voire le ***pouvoir***...



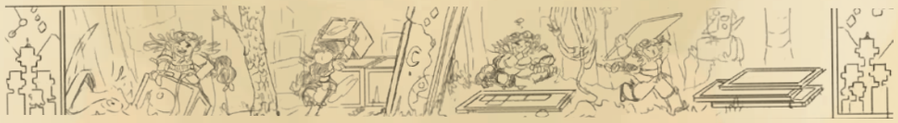
BLOCK AND KEY



Guadahorez, Western Ameranada
37 Mai 195V

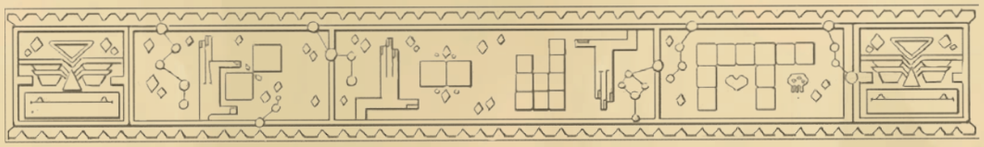
Un temple, longtemps tombé dans l'oubli, cache des mystères dont les clés peuvent être débloquées. Certains craignent ce qui pourrait leur arriver. De notre côté, nous attendons avec impatience la chance de mettre nos mains, non, carrément nos têtes sur ces terres anciennes ! Nous sommes peut être arrivés ensemble, mais notre fierté nous pousse à percer les secrets avant nos collègues archéologues.

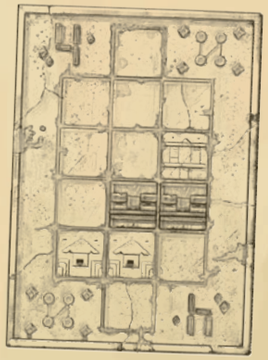




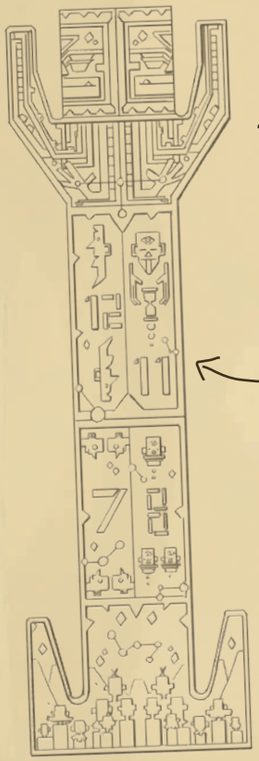


Des symboles Clés, des Blocs.
Chaque tour, je dois prendre une décision,
Dois-je récupérer trois de ces Blocs avec moi,
Ou en placer un de ma réserve sur le Sol du Temple.





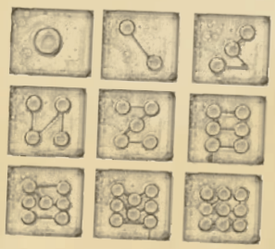
Nous avons rapidement découvert qu'en les plaçant selon les hiéroglyphes visibles sur les murs du temple, les Blocs se verrouillaient. Nous prenions ensuite le temps d'analyser leur agencement pour vérifier qu'il correspondait aux Clés que nous avions découvertes.



Lorsque, dans notre champ de vision, nous pouvions voir que les Clés correspondaient parfaitement à l'agencement des Blocs précédemment posés, les mystérieuses Clés révélaient leur valeur et de nouvelles Clés s'offraient à nous, nous permettant d'explorer plus profondément le temple.



Les symboles anciens qui recouvrent les piliers pourraient-ils indiquer la fin de notre quête ?
Les hiéroglyphes gravés sur le sol du temple pourraient-ils être bénéfiques au groupe ?
Ou à un explorateur solitaire ?







Il n'y a qu'une seule façon de le découvrir…

BLOCK AND KEY



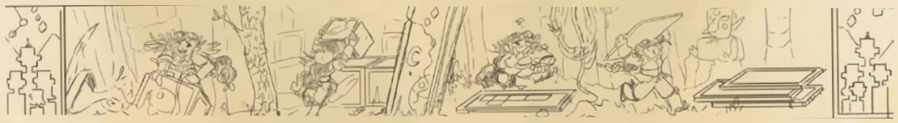



Guadahorez, West-Ameranada
37. Mai, 195v.

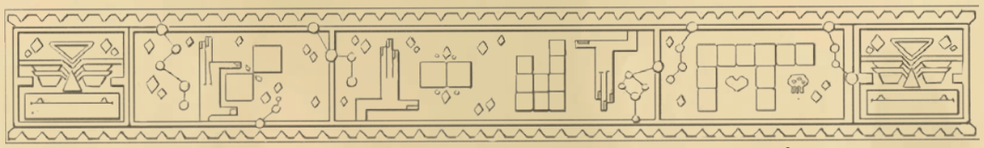
Ein seit langem von der Zeit vergessener Tempel birgt Geheimnisse, deren Schlüssel entsperrt werden können. Manche fürchten, was dann kommen mag. Wir aber können es kaum erwarten, unsere Hände, nein, unsere Köpfe auf diesem uralten Gelände einzusetzen. Obwohl wir zusammen hier angekommen sind, treibt unser Stolz uns an, die Geheimnisse eher zu entschlüsseln als unsere Archäologen-Kollegen.







Einige Schlüsselschriften, einige Blöcke. Jedes Mal musste ich mich entscheiden – ich könnte entweder drei dieser einzigartigen Blöcke in meinen Vorrat ziehen oder ich könnte einen Block aus meinem Vorrat auf den Tempelboden bewegen.

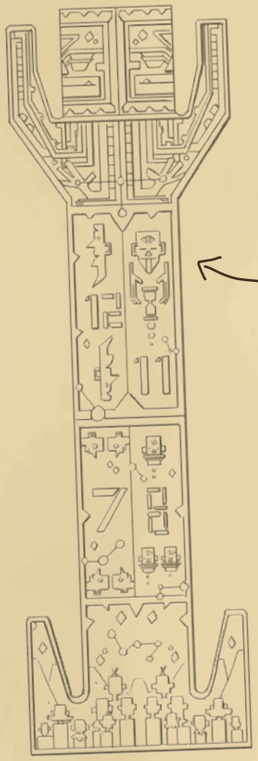




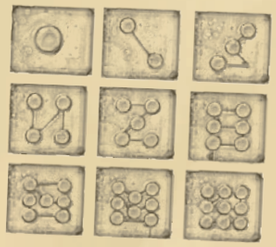
Schnell wurde entdeckt, dass diese Blöcke einrasten würden, wenn sie anhand der Hieroglyphen auf den Tempelwänden gelegt wurden, sodass wir ihre Muster mit den Schlüsseln vergleichen konnten, die wir vorher gefunden hatten.

Und wenn sie unserem einzigartigen Blickwinkel angepasst wurden, offenbarten die geheimnisvollen Schlüssel ihren Wert und gaben neue Schlüssel frei, um weiter zu forschen.





Konnten die uralten Symbole, die die Säulen bedecken, einen Hinweise darauf liefern, wann unsere Suche ein Ende finden würde?
Konnten die in den Tempelboden eingeritzten Hieroglyphen für unsere Gruppe von Nutzen sein?
Oder für den einsamen Entdecker?







Es gibt nur einen Weg, das herauszufinden.

Seiten 13–18

SPIELZIEL

Blöcke einsetzen, um Muster von Keykarten für Siegpunkte zu schaffen.

Spielziel ist es, so viele Punkte durch Schlüsselkarten zu bekommen wie möglich (ab jetzt Keykarten genannt). Ein Spieler sichert sich Keykarten, indem er das Muster vervollständigt, das auf seiner Karte/seinen Karten vorgegeben ist.

Um die Muster zu vervollständigen, müssen die Spieler Blöcke auf einen gemeinsam genutzten Bereich setzen, aber sie können ihre Keykarten nur sichern, wenn das Muster aus ihrer individuellen 2D-Perspektive sichtbar ist.

AUFBAU DER RUINEN (Siehe Beispiel 1 - Ex. 1 Seite 3)

Video: Aufbau der Ruinen (Alle Videos Englisch)

1. Die 4 Eckstützen werden herausgesucht. Mit der Rille nach innen wird jede Stütze in der Mitte geknickt, sodass ein 90° Winkel entsteht.

2. Die Spielschachtel wird geleert und der Schachtelboden (die Ausgrabungsstätte) wird kopfüber gedreht.

3. Mit den Haken der Eckstützen nach oben zeigend, wird eine Ecke des Schachtelbodens auf beide unteren Haken einer Eckstütze gesteckt.

Jeder Stützhaken ist mit einem Buchstaben oder einer Zahl versehen, der zu einer Ecke des Schachtelbodens und Schachteldeckels passt. Das ist hilfreich, um die Grafik anzupassen, wenn man möchte.

4. Dies wird für jede der 3 anderen Ecken wiederholt.

5. Schließlich wird mit den oberen Stützhaken und dem Schachteldeckel ebenso verfahren (der Tempelboden).

BLÖCKE UND FASSADEN

Die Spieler setzen Blöcke auf den Tempelboden (Schachteldeckel), aber einmal eingesetzt, achten sie nur auf die einzelnen Fassaden aller Blöcke. Jeder Block hat mehrere Fassaden.

Diese Fassaden bilden die Muster der Keykarten. Fassaden können für beliebig viele Keykarten benutzt werden, solange mindestens **eine Fassade eines Musters von dem gerade vom Spieler eingesetzten Block stammt.**



Obwol das Spiel in einem 3D-Raum gespielt wird, können die Spieler Keykarten (Muster) nur so sichern, wie sie von **der eigenen 2D-Perspektive** des Spielbereichs aus gesehen werden.
Die Spieler können die Perspektive eines anderen Spielers nur dann begutachten, um zu bestätigen, dass dieser Spieler ein Muster vervollständigt hat, wenn er eine Keykarte sichert.

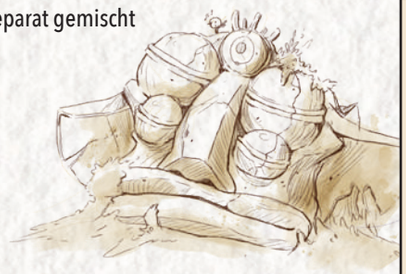
SPIELVORBEREITUNG ENTSPRECHEND DER SPIELERANZAHL

Dafür werden die goldenen Symbole in der Mitte des Tempelbodens benutzt.

Mit 4 Spielern sitzt jeder Spieler an einer Seite des 3D-Tempels. Mit weniger als 4 Spielern sind die Sitzpositionen wichtig und auch die Platzierung des Zentralblocks (der mehrfarbige 2 x 2 x 2 Block).

1. Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt, er nimmt den Zentralblock. Alle anderen Blöcke werden in den Beutel getan.

2. Die Keykarten werden nach ihrer Rückseite in drei Stapel sortiert (Stern, Sonne und Mond). Jeder Stapel wird separat gemischt und an jeden Spieler werden 4 Karten ausgeteilt: 2 Sterne (leicht), 1 Sonne (normal) und 1 Mond (schwierig).
   - Übrige Sternkarten werden aus dem Spiel genommen.
   - Die übrigen Sonnenkarten werden als Nachziehstapel verdeckt auf dem entsprechenden Altar der Ausgrabungsstätte (Schachtelboden) gestapelt.
   - Gleiches geschieht mit den Mondkarten.



3. Die Enigmakarten werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt 1 davon. Jeder Spieler schaut sich seine Karte an, aber hält sie bis zum Spielende geheim. Übrige Enigmakarten werden aus dem Spiel genommen.

4. Jeder Platz in der 3 x 3 Ausgrabungsstätte (Schachtelboden) wird mit zufällig aus dem Beutel gezogenen Blöcken belegt, die einzeln nacheinander auf die nummerierten Felder gelegt werden, und zwar 1 Block je Feld (siehe **Beispiel* 2**). Jeder gezogene Block muss auf den freien Platz mit der niedrigsten Nummer gelegt werden. Es gibt 9 Plätze, mit Würfelaugen von 1 bis 9 nummeriert. **In der Abbildung ist immer Beispiel = Ex.*



4 Spieler



3 Spieler

2 Spieler

Die goldenen Symbole in der Mitte des Tempelbodens zeigen, wo die Spieler sitzen müssen.
Der Zentralblock wird auf die Symbole und Pfeile gesetzt, die der Spieleranzahl entsprechen.

5. Der Startspieler setzt den Zentralblock mit einer der moosgrünen Seiten auf die goldenen Symbole in der Mitte des Tempelbodens.
   - Die Symbole zeigen die Spieleranzahl und Sitzpositionen und sind einzigartig je nach Spieleranzahl - es muss darauf geachtet werden, dass der Block auf die richtigen Symbole gesetzt wird und dass die Spieler an den richtigen Seiten der Ruine sitzen.
   - Der Startspieler kann den Block mit einer beliebigen Farbe zu sich selbst zeigend setzen, aber die obere Seite muss moosgrün sein.

6. Entgegen dem Uhrzeigersinn nimmt der Spieler rechts vom Startspieler alle 3 Blöcke einer **Reihe** oder einer **Spalte** von der Ausgrabungsstätte.
   - Er muss alle 3 Blöcke in gerader Linie nehmen, bevor er jeden Platz für den nächsten Spieler wieder auffüllt.

7. Das wird gegen den Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis alle Spieler 3 Blöcke haben und alle Plätze der Ausgrabungsstätte belegt sind.

Nicht vergessen: Blöcke werden einzeln nachgefüllt, jeweils auf den Platz mit der niedrigsten Nummer.

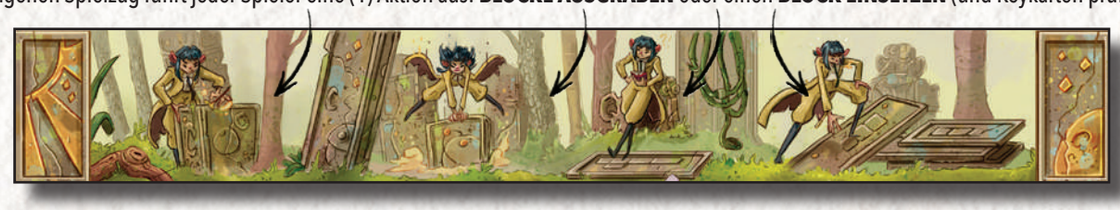
8. Schließlich beginnt der Startspieler das Spiel, indem er eine (1) Aktion ausführt (siehe „Spielzug"). Reihum im Uhrzeigersinn tun die andern Spieler dies ebenso, wobei jeder im eigenen Spielzug immer genau eine (1) Aktion ausführt. Eine Spielrunde ist beendet, wenn jeder Spieler einen Spielzug ausgeführt hat.

IM EIGENEN SPIELZUG

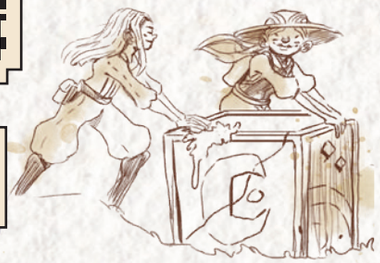
3 Blöcke ausgraben oder 1 Block einsetzen.

Video des Spielablaufs!

Im eigenen Spielzug führt jeder Spieler eine (1) Aktion aus: **BLÖCKE AUSGRABEN** oder einen **BLOCK EINSETZEN** (und Keykarten prüfen/auffüllen).



Als Erinnerung zeigt jede Seite der Ausgrabungsstätte die Charaktere mit den verschiedenen Aktionsmöglichkeiten.



Blöcke ausgraben

Um Blöcke auszugraben, nimmt der Spieler alle Blöcke einer **Reihe** oder **Spalte** der Ausgrabungsstätte und füllt die leeren Felder anschließend mit Blöcken aus dem Beutel wieder auf.

- Jeder Spieler darf maximal 7 Blöcke im eigenen Vorrat haben. Wer nach Ausführung der Aktion Blöcke ausgraben mehr als 7 hat, muss so viele Blöcke eigener Wahl in den Beutel zurücktun, bis er nur noch 7 hat.
- Falls der Beutel leer wird, werden so viele Blöcke nachgefüllt wie möglich. Es kann sein, dass ein Spieler weniger als 3 Blöcke erhält, wenn er ausgräbt!

Blöcke werden immer beginnend beim Feld mit der niedrigsten Nummer nachgefüllt.

Einen Block einsetzen

Um einen **Block einzusetzen**, setzt der Spieler **EINEN** (1) Block aus seinem Vorrat auf den Tempelboden. Dafür gelten die weiter unten genannten Regeln.

- Falls möglich, kann der Spieler dann eine oder mehr Keykarten sichern, falls ihre Muster ***in diesem Spielzug*** vervollständigt wurden. Ein Muster ist vervollständigt, wenn mindestens eine Fassade des gerade eingesetzten Blocks zum Muster der Keykarte beiträgt. (Siehe Keykarten sichern auf Seite 16.)

Ein Spieler kann keine Keykarten sichern, die bereits vervollständigt waren, bevor er seinen Block eingesetzt hat. Der in diesem Spielzug eingesetzte Block muss mindestens 1 Fassade zu einer Keykarte beitragen, um sie zu sichern (Siehe „Keykarten sichern" auf Seite 16).



EINSETZREGELN (Siehe Beispiel 3 - Ex. 3)

Ecke an Ecke oder höher als der Stapel, der berührt wird.

1. Ein Block kann überall auf dem Gitter des Tempelbodens eingesetzt werden, wenn mindestens eine **Ecke** die **Ecke** eines bereits eingesetzten Blocks berührt.
Beispiel 3A: Der grüne Block kann neben dem grauen Stapel eingesetzt werden, da sich nur ihre Ecken berühren. Er könnte nicht Fassade an Fassade eingesetzt werden, weil der graue Stapel höher ist.



Es muss darauf geachtet werden, dass die Blöcke genau in das Gitternetz des Tempelbodens gesetzt werden (nicht auf die Linien!)

2. Falls sich Fassaden berühren, muss der eingesetzte **Block** höher sein als die höchste **Fassade** des Stapels/der Stapel, den bzw. die er berührt.
Beispiel 3B: Der graue Block ist um eine Fassade höher als der ***Stapel*** mit braunen Fassaden, den er berührt. Die höhere Fassade des eingesetzten Blocks muss nicht auf den sich berührenden Stapeln sein, sondern nur auf dem gerade eingesetzten Block.

- Blöcke müssen nicht unbedingt direkt auf den Tempelboden gesetzt werden, sie können auch auf andere Blöcke gesetzt werden.
Beispiel 3C: Der weiße Block kann Fassade auf Fassade auf den braunen Block gesetzt werden, weil er höher ist als die Fassade, die er berührt.

3. Die maximale Höhe eines Stapels ist **6 Fassaden**.

Ein **Stapel** ist eine aufrechte Säule aus Fassaden. Dabei spielt es keine Rolle, zu welchem Block/welchen Blöcken die einzelnen Fassaden gehören.

4. Eine **gerade** Brücke (eine gerade Linie, wenn man von oben darauf schaut) ist erlaubt. aber nur, wenn beide Enden der Brücke aufliegen. Siehe ***Beispiel 4A***.

5. Ein **Vorsprung/Überhang** (ein frei schwebendes Ende ohne Auflage) ist nicht erlaubt. Siehe ***Beispiel 4B***.

Die Einsetzregeln sind auf allen Seiten des Tempelbodens abgebildet, um sie nicht zu vergessen.

Der Block muss mindestens 1 Ecke oder 1 Fassade eines bereits vorhandenen Blocks berühren.*

Brücken sind erlaubt
(ein Lücke unter dem Block, aber beide Enden liegen auf).



**Mindestens 1 Fassade muss höher sein als alle Stapel, die der Block berührt.*
(Es gilt die höchste Fassade des Stapels, auch wenn nur eine niedrigere Fassade berührt wird.)

Überhänge sind nicht erlaubt
(eine Lücke unter dem Block ohne Auflage am Ende).

KEYKARTEN SICHERN

Der in diesem Spielzug eingesetzte Block muss mindestens 1 Fassade zu einer Keykarte beitragen, um sie zu sichern.

Beim Einsetzen der Blöcke ist es das Ziel, eigene Keykarten zu erfüllen, indem man die abgebildeten Muster kreiert, wie sie aus der eigenen Perspektive gesehen werden. Um eine Keykarte zu sichern, muss der **in diesem Spielzug eingesetzte Block** mindestens 1 Fassade zum Muster der Keykarte beitragen.

- Jede Fassade kann zu beliebig vielen Mustern gehören.
- Es ist möglich, mehrere Keykarten in demselben Spielzug zu sichern, wenn mindestens 1 Fassade zum Muster jeder dieser Karten beigetragen wird. Siehe unten Beispiel 1.
- Leere Bereiche auf einer Keykarte können Leerräume sein oder Fassaden beliebiger Farbe. Der Spieler muss nur sein Muster unter allen Fassaden sehen, auf die er blickt. Siehe Beispiel 2.
- Die Fassaden müssen sich nicht unbedingt berühren, sie müssen nur genau so aussehen wie das Muster aus der eigenen 2D-Perspektive.
- Keykarten dürfen gedreht werden, um ihr Muster zu sichern (siehe Beispiel 1), aber sie können nicht gespiegelt werden (siehe Beispiel 3).
- Nur gesicherte Keykarten geben Siegpunkte (SP) am Spielende.

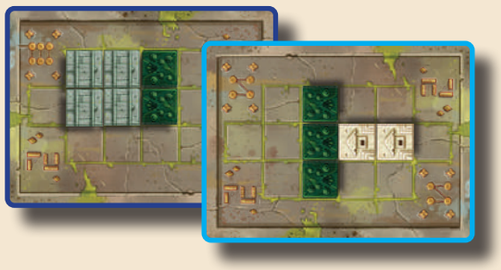
Obwohl das Spiel in einer 3D-Ruine gespielt wird, können die Spieler Keykarten (Muster) nur so sichern, wie sie von **der eigenen 2D-Perspektive** des Spielbereichs aus gesehen werden.



Eine Keykarte sichern

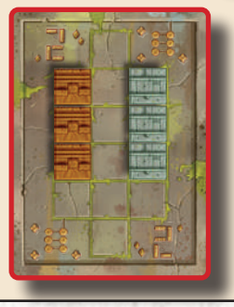
1. Der eingesetzte Block muss mindestens eine Fassade haben, die zum Muster dieser Keykarte beiträgt.
2. Der Spieler legt die Keykarte offen aus und zeigt, wo das Muster ist. Die anderen Spieler können sich das Muster aus der Perspektive des Spielers ansehen, dürfen dabei aber nicht dessen andere Keykarten oder seine Enigmakarte sehen.
3. Der Spieler zieht wieder auf 4 Keykarten nach und hat dabei jeweils die Wahl, von welchem Altar.

Der Spieler muss einen Block einsetzen, der Teil dieser Keykarte ist, um sie in diesem Spielzug zu sichern. Eine Keykarte kann nicht gesichert werden, wenn das Muster schon vor diesem Spielzug vollendet war.



BEISPIEL 1

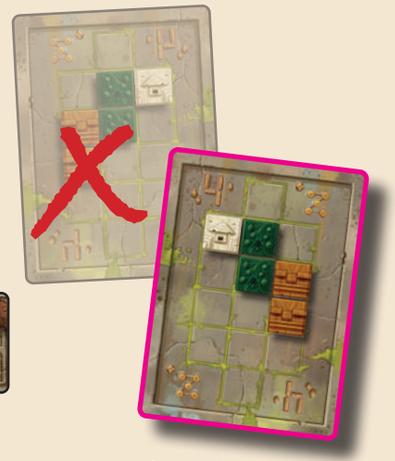
Beim Einsetzen in seinem Spielzug hat der Spieler diese beiden Keykarten erfüllt und kann sie sichern.



BEISPIEL 2

Der Spieler ignoriert die weißen Fassaden, wenn er diese Keykarte sichert. „Leere" Bereiche auf einer Keykarte können Leerräume sein oder Fassaden beliebiger Farbe, solange die Einsetzregeln befolgt werden.





BEISPIEL 3

Ein Muster kann nicht „gespiegelt" werden, um die Karte zu sichern. Es kann nur gedreht werden.

SPIELENDE

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten zum Spielschluss ist der Sieger des Spiels.

Sobald ein Spieler eine bestimmte Anzahl Keykarten gesichert hat, wird das Spielende ausgelöst. **Jeder** Spieler hat noch einen letzten Spielzug. Die nötige Anzahl Keykarten, um das Spielende auszulösen, ist abhängig von der Spieleranzahl und ist auf den Eckstützen angezeigt: 12 Karten bei 2 Spielern, 8 bei 3 Spielern, 7 bei 4 Spielern, aber 11 Runden im Solospiel (siehe Seite 17).



Am Spielende zählt jeder Spieler noch die jeweilige Anzahl farbiger Fassaden (aus seiner eigenen Perspektive gesehen), die zu seiner Enigmakarte passen und teilt das Ergebnis durch 3 (abgerundet). Diese Zahl wird zu den SP der durch während des Spiels gesicherten eigenen Keykarten addiert. Der Spieler mit den meisten SP ist der Spielsieger!

Gleichstandsbrecher:
Der Spieler mit mehr gesicherten Keykarten gewinnt.
Immer noch Gleichstand: Der Spieler mit mehr übrigen Blöcken gewinnt.
Immer noch Gleichstand: Der Spieler in früherer Spielerreihenfolge gewinnt.

STRATEGIETIPPS

- Man sollte bescheiden und einfach mit den Sternkarten (einfach) beginnen. Je mehr Blöcke hinzukommen, desto leichter wird es, Sonnen- und Mondkarten zu sichern.
- Eine Sternkarte zu sichern gibt nur 1 SP, aber man erhält auch eine neue Karte.
- Es kann leichter sein, neben vertikalen Stapeln zu bauen als auf horizontalen Fassaden.
- Man sollte nicht zuviel Zeit darauf verwenden, andere Spieler zu „blockieren", da man nicht weiß, welche Farben sie für ihre Muster oder ihr Enigma brauchen.
- Man sollte seine Blöcke möglichst vor den Blicken der anderen Spieler verbergen, indem man sie hinter andere Blöcke legt.
- Wenn man sich erst mal mit dem Spiel vertraut gemacht hat, sollte man versuchen zu planen, mehrere Keykarten mit dem Einsetzen nur eines Blocks zu sichern. .



DIE URALTEN (SOLOSPIEL)

Solospiel Beispiel!

SPIELAUFBAU:

1. Das Spiel wird wie auf den Seiten 3 und 14 beschrieben aufgebaut.
2. Der Spieler zieht Keykarten (2 Sterne, 1 Sonne und 1 Mond) und 1 Enigmakarte.
3. Der Zentralblock wird auf die Startsymbole für 4 Spieler gesetzt, mit einer Seite beliebiger Farbe zum Spieler zeigend.
4. Die Ausgrabungsstätte wird mit Blöcken befüllt.
5. Der Spieler nimmt alle 3 Blöcke einer Reihe oder Spalte.

Wie üblich werden Blöcke nachgelegt, wenn welche genommen werden.

SPIELZIEL

In nur 11 Runden versucht der Spieler, so viele Punkte wie möglich zu erhalten. Siehe Kasten, so kann der Spieler prüfen, wie gut er war.

JEDE RUNDE:



1. Der Spieler führt seinen Spielzug aus, wie auf Seite 5 erklärt.
2. Er markiert die Runde folgendermaßen als abgeschlossen:
   - Falls er eine Keykarte gesichert hat, legt er sie offen aus. Falls er mehrere Karten gleichzeitig gesichert hat, legt er sie als offenen Stapel aus.
   - Falls er keine Karte gesichert hat, nimmt er 1 Keykarte von einem der beiden Altäre und legt sie verdeckt aus. Das gilt auch in Runden, in denen der Spieler Blöcke nimmt.
3. Er kann 1 Keykarte aus seiner Hand unter den Stapel des entsprechenden Altars schieben.
4. Er füllt seine Handkarten auf 4 auf, von beliebigen Altären.
5. Falls der Spieler mindestens 1 neue Keykarte genommen hat, löst er damit einen Spielzug der „Uralten" aus (s. u.).
   - Ein Spielzug der „Uralten" wird nicht ausgelöst, wenn der Spieler keine neue Keykarte genommen hat und auch nicht nach der letzten (11.) Runde.

Diese Schritte werden insgesamt 11 Mal befolgt. Die Runden werden gezählt, indem die Karte(n) jeder Runde immer senkrecht zu der/denen der vorherigen Runden gelegt wird/werden.

SPIELZUG DER „URALTEN":



1. Anhand der letzten gezogenen Keykarte werden die „Sterne und Augen" ermittelt. Beispiel: 2 Sterne umgeben 7 Augen.
   - Falls der Spieler mehrere Karten gezogen hat, wird die zuletzt gezogene betrachtet.
   - Die ("Würfel-)Augen bestimmen einen Platz in der Ausgrabungsstätte.
   - Die Sterne bestimmen eine der vier Ecken des Tempelbodens.
   - Der Spieler nimmt den Block von dem den Augen auf der Karte entsprechenden Platz in der Ausgrabungsstätte (z. B. 7 Augen).
3. Er setzt den Block auf den Tempelboden nach üblichen Einsetzregeln **und folgenden Vorschriften**:

a) Er muss Ecke an Ecke an den Block gesetzt werden, der am nächsten zu den Sternen der Karte ist (z. B. 2 Sterne)

b) Falls mehrere Blöcke gleich nah zu den Sternen sind, entscheidet der Spieler, an welchen Block der Block gesetzt wird.

c) Alle Fassaden des Blocks müssen genau in das Gitternetz des Tempelbodens gesetzt werden.

d) Falls der Block aus Platzgründen nicht eingesetzt werden kann, wird er in den Beutel zurückgelegt und der Spielzug der „Uralten" ist beendet.

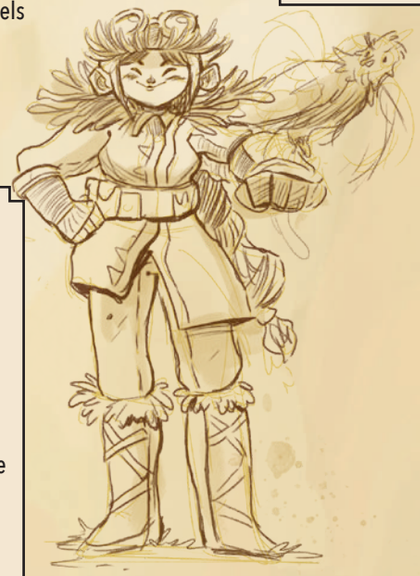
e) Unter Einhaltung aller oben genannten Punkte kann der Spieler entscheiden, wie der Block genau eingesetzt wird.

Klarstellung zum Sichern der Keykarten:
Der Spieler kann keine Karte(n) sichern, die durch Einsetzen des Blocks der „Uralten" erfüllt wurde(n).

SPIELENDE:

Nach dem **eigenen** 11. Spielzug (die der „Uralten" zählen nicht mit) zählt der Spieler noch die Anzahl farbiger Fassaden (aus seiner Perspektive), die zu seiner Enigmakarte passen und teilt das Ergebnis durch 3 (abgerundet). Diese Zahl addiert er zu den SP der durch seine während des Spiels gesicherten Keykarten.

- Übrige Blöcke und Keykarten des Spielers zählen weder für noch gegen ihn.



SOLOWERTUNG:

0 bis 9 Praktikant: Du hast Zeit und Ressourcen ohne Wirkung verbraucht.

10 bis 20 Forscher: Du lernst und deine Arbeit ist zweckmäßig.

21 bis 26 Bereichsdirektor: Du bist gut organisiert und and clever. Weiter so.

27 bis 32 Ausgrabungsleiter: Du verstehst die Stätte genau und weißt einen Block so zu manipulieren, dass er gleich mehrere Schlüssel entsperrt.

33 und mehr Archäologieexperte: Du hast Geheimnisse entschlüsselt, die dir großen Ruhm einbringen könnten, und sogar ***Macht*** ...



Créé par David Van Drunen, Spielautor
Développé par Conor McGoey, Entwicklung
Illustré par Edu Valls, Illustrationen
Rédigé par Daniel Mansfield, Redaktion
Traduit par Cédric Basso
Ferdinand Köther, Übersetzung

BLOCK AND KEY

InsideUp GAMES

Copyright Inside Up Games 2021©
PO Box 26033 Memorial PO
Thunder Bay, Ontario Canada P7B 0B2

InsideUpGames
Questions ou commentaires?
info@insideupgames.com
Fragen oder Kommentare?

8 cartes Clé facile — *8 Leichte Muster*



24 cartes Clé moyen — *24 Normale Muster*



16 cartes Clé difficile — *16 Schwierige Muster*



4 cartes Enigmas — *4 Enigmas*



MISE EN PLACE RAPIDE :
1. Construisez le Temple
2. Approvisionnez le Site de Fouille
3. Distribuez des cartes Clé (2 étoile, 1 soleil, 1 lune) et 1 carte Enigma
4. Placez le Bloc Central
5. Récupérez des Blocs
6. Vous êtes prêts !

SCORE DU MODE SOLO : (p.11)
0 à 9 Apprenti
10 à 20 Chercheur
21 à 26 Responsable des recherches
27 à 32 Directeur de fouille
33 et + Expert Archéologue

SCHNELLSTART:
1. Ruinen aufbauen
2. Ausgrabungsstätte befüllen
3. Karten austeilen (2 Sterne, 1 Sonne und 1 Mond) und 1 Enigma.
4. Zentralblock einsetzen
5. Blöcke nehmen
6. Spiel beginnen

SOLOWERTUNG: (Seite 7)
0 bis 9 Praktikant
10 bis 20 Forscher
21 bis 26 Bereichsdirektor
27 bis 32 Ausgrabungsleiter
33 und mehr Archäologieexperte

Vous pouvez tourner vos Clés pour les valider.



Bloc central
Zentralblock

Keykarten können gedreht, aber nicht gespiegelt werden.

Sol du Temple — *Tempelboden*



Mise en place en fonction du nombre de joueurs

Spielaufbau entsprechend Spieleranzahl

Le Bloc que vous posez pendant le tour doit contenir au moins une face de la Clé pour la valider. Vous ne pouvez pas valider une Clé qui était déjà représentée avant le début de votre tour.

Ein Block, der Teil dieser Keykarte ist, muss eingesetzt werden, um die Karte in diesem Spielzug zu sichern.
Eine Keykarte kann nicht gesichert werden, wenn das Muster schon vor diesem Spielzug vollendet war.





Autel Lune
Mond-Altar



Réapprovisionnez le Site de Fouille avec des Blocs en commençant par le site avec le plus petit numéro.

Une **colonne** est composée de plusieurs faces verticales, quel que soit le(s) Bloc(s) dont elles sont issues.



Ein **Stapel** ist eine aufrechte Säule aus Fassaden, unabhängig davon, zu welchen Blöcken sie gehören.

Site de Fouille
Ausgrabungsplätze

Règles de placement
1. Angle à angle
2. Plus haut si face à face
3. Hauteur maximale de 6
4. Pont autorisé
5. Rebord interdit

Einsetzregeln
1. Ecke an Ecke
2. Höher falls Fassade an Fassade
3. Maximale Höhe 6
4. Gerade Brücke
5. Keine Überhänge

Blöcke werden einzeln nachgefüllt, jeweils auf den Platz mit der ***niedrigsten*** Nummer.