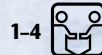


# MENARA

## RITUALS & RUINS

von Oliver Richtberg

NUR SPIELBAR MIT:



Schon oft hat die grüne Hölle von **MENARA** eure Forscherherzen auf die Probe gestellt. Doch was ihr bei einer Sonnenfinsternis an diesem Ort entdeckt, ist atemberaubend: Blaue und rote Kristallsteine, Ruinen, Säulenbruchstücke und Bodenfragmente stellen euch vor völlig neue Herausforderungen. Könnt ihr den Tempel trotz aller Widrigkeiten noch höher bauen und im Licht des vollen Mondes erstrahlen lassen?

## VORWORT

Das Spielmaterial erweitert die Ausstattung des Grundspiels um Säulen, Tempelböden und Bauplankarten. Zusätzlich sorgen neue Komponenten dafür, dass **RITUALS & RUINS** viele neue herausfordernde Spielvarianten für **MENARA** eröffnet.

Neu im Spiel sind:

1. Die **TRÄNEN DER GÖTTER** (Kristalle)
2. Die **RITUALE** (Ritualkarten)
3. Das **SCHICKSAL** (Tempelbodenkarten)

Ihr könnt selbst entscheiden, welche Komponenten ihr verwenden oder weglassen möchtet. So bestimmt ihr, wie groß die Herausforderung sein soll, der ihr euch gemeinsam stellt.

Ab Seite 7 der Regeln findet ihr vorgefertigte Szenarien, nach denen ihr einzelne Spielvarianten aufbauen könnt. Mit etwas Erfahrung könnt ihr später die gewünschten Komponenten kombinieren und euer Spiel nach eigenem Geschmack zusammenstellen.

Viel Spaß!

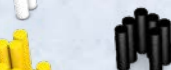
## MATERIAL

1 Beutel



35 Säulen, davon

3 weiße



6 schwarze



15 gelbe



9 rote



2 blaue



2 goldene Säulen



8 Tempelböden



12 Tränen der Götter, davon

6 blaue



6 rote



69 Karten, davon

30 Bauplankarten



26 Schicksalskarten



13 Ritualkarten



## SPIELVORBEREITUNG

Verwendet immer das komplette Material aus dem Grundspiel. Nutzt dazu den Beutel, den ihr in **RITUALS & RUINS** vorfindet. Er ist groß genug, um alle denkbaren Varianten zu spielen. Im **Grundspiel** findet ihr folgendes Material:

76 Säulen, davon

- 30 gelbe
- 20 rote
- 12 schwarze
- 8 weiße
- 6 blaue

35 Bauplankarten, davon

- 9 leichte Aufgaben (⇨)
- 12 mittelschwere Aufgaben (⇨)
- 14 schwere Aufgaben (⇨)

18 Tempelböden

- 1 Camp
- 5 Etagenkarten




Baut **RITUALS & RUINS** zunächst genauso auf, wie das Grundspiel.




Wählt, welches zusätzliche Material (aus **RITUALS & RUINS**) ihr für das erweiterte Spiel verwenden möchtet:









- Nehmt gewünschte **Tempelböden** (in beliebiger Anzahl) hinzu.  
*Die neuen Tempelböden sind auf Seite 3 erläutert.*
- Zu den gewählten Tempelböden ergänzt ihr neue **Bauplankarten** und **Säulen** – so wie es die **Tabelle unten** auflistet.
- Entscheidet euch, ob ihr die **goldenen Säulen** verwenden wollt. Falls ja, stellt sie neben dem Camp bereit.
- Entscheidet euch, ob ihr mit den **Tränen der Götter** spielt. Falls ja, legt sie neben dem Camp bereit.
- Entscheidet euch, ob ihr mit den **Ritualkarten** spielen wollt. Falls ja, mischt sie gut, zieht eine davon und legt diese Karte offen neben das Camp. Diese Karte gilt nun, wie ab Seite 5 erklärt. Die übrigen Ritualkarten legt ihr zurück in die Schachtel.
- Entscheidet euch, ob ihr mit den **Schicksalskarten** spielen wollt. Falls ja, mischt sie gut und legt sie als verdeckten Stapel neben das Camp.

Spielt zum Kennenlernen zunächst mit den **goldenen Säulen** und den **ersten vier Tempelböden** der folgenden Tabelle – zusammen mit den dafür benötigten Karten und Säulen.



Die nachfolgende Tabelle zeigt, wie viele (neue) Bauplankarten und Säulen aus **RITUALS & RUINS** ihr **dem Grundspiel hinzufügt**, wenn ihr euch für das Spiel mit bestimmten Tempelböden entscheidet.

Mischt dazu jede einzelne Kategorie (  ) der neuen Bauplankarten, zieht davon jeweils die in der Tabelle genannte Kartenanzahl und mischt diese in den jeweiligen Stapel derselben Kategorie des Grundspiels ein. Die zusätzlichen Säulen werft ihr gemeinsam mit den Säulen des Grundspiels in den Beutel.

Tempelboden	Name	+ Bauplankarten			+ Säulen				
									
	Das doppelte Beil	1	2	1	2	1	1	1	1
	Das Rad der fünf Winde	1	0	1	2	0	2	1	0
	Die Brücke der Gefahren	0	1	0	1	1	1	0	0
	Das Rad der drei Wahrheiten	0	0	1	1	2	0	1	0
	Der Keilmond	1	0	1	3	1	0	0	0
	Der Ring der Ausgewogenheit	1	1	1	3	1	1	0	0
	Der Dornenmond	0	1	0	2	1	0	0	1
	Die Sicheln der Sonne	0	0	1	1	2	1	0	0

**Beispiel:** Wenn ihr das „**Das doppelte Beil**“ verwendet, mischt ihr **eine leichte** () **, 2 mittelschwere** () und **eine schwere** () Bauplankarte in die Grundspiel-Stapel der entsprechenden Kategorien ein. Dann werft ihr **2 gelbe** , sowie je **eine rote** , **schwarze** , **weiße**  und **blaue Säule**  aus **RITUALS & RUINS** zusammen mit **allen Säulen des Grundspiels** in den Beutel.

## DIE NEUEN TEMPELBÖDEN

Alle Tempelböden aus **RITUALS & RUINS** tragen auf der hellen und dunklen Seite jeweils dieses Symbol:  

Dadurch könnt ihr diese Tempelböden schnell von denen des Grundspiels trennen. Bei den meisten Tempelböden gelten gleiche **Bauregeln** für **beide Seiten**. Bei den übrigen Tempelböden sind helle und dunkle Seite unterschiedlich geregelt.



### DAS DOPPELTE BEIL:

**Beide Seiten:** Bebaue stets zwei verbundene Sockel (Zwillingssockel) im selben Spielzug.

Hast du nur eine passende Säule zur Verfügung, kannst du nicht bauen.

**Achtung:** Die Aufgabe „Säulen höher setzen“ fordert eine einzelne Säule höher zu setzen. Den „Zwilling“ dieser Säule lässt du stehen.



### DER KEILMOND:

**Helle Seite:** Du darfst Säulen nur in der Reihenfolge der Nummerierung (beginnend bei „1“) bauen.

**Achtung:** Durch die Aufgabe „Säulen höher setzen“ können bebaute Sockel unabhängig von der Nummerierung wieder frei werden. Bebaust du diesen Tempelboden später erneut, musst du freigewordene Sockel niedriger Nummern zuerst bebauen.

Je zwei Sockel tragen eine „2“ und zwei Sockel eine „3“. Wähle, welchen der beiden 2er und (danach) welchen 3er Sockel du zuerst bebaust.

**Dunkle Seite:** Säulen auf diesen bunten Sockeln wandern. Dafür gelten dieselben Regeln wie beim Tempelboden „Die Brücke der Gefahren“.



### DER RING DER AUSGEWOGENHEIT:

**Beide Seiten:** Es gelten dieselben Regeln wie beim Tempelboden „Der Keilmond“.



### DER DORNENMOND:

Beim Bau dieses Tempelbodens darf keine darunter stehende Säule in die Aussparungen des Bodens hineinragen (siehe Abb. 1).

**Beide Seiten:** Auf diesen Tempelboden kann kein weiterer Tempelboden gebaut werden. Er besitzt nur Ruinensockel. Bebaust du diese, legst du eine Säule so in die Aussparung, dass sie „umgekippt“ schräg zu liegen kommt (Abb. 2). Dies darfst auch eine goldene Säule sein.

**Achtung:** Du darfst diesen Tempelboden nie zur Erweiterung der Tempelbasis verwenden. Kannst du diesen Tempelboden nicht einbauen, schiebst du ihn an die letzte Stelle des Steinbruchs (oder seine Schicksalskarte an die unterste Position des Kartenstapels). Anschließend musst du zwei Bauplankarten an die Etagenreihe anlegen. Nimm diese Karten von beliebigen Ablagestapeln.




### DAS RAD DER FÜNF WINDE:

**Beide Seiten:** Den zentralen weißen Sockel darfst du erst dann bebauen, wenn die übrigen Sockel dieses Tempelbodens bebaut sind.



### DIE BRÜCKE DER GEFAHREN:

**Beide Seiten:** Jede Säulenfarbe darf nur einmal gebaut werden – auf welchen Sockeln die Farbsäulen dabei stehen, spielt keine Rolle. Bauen ist ausschließlich auf dem Startsockel erlaubt. Ist dieser besetzt, verschiebst du die dort stehende Säule (entlang der Pfeile ) auf den zweiten Sockel, ohne sie mit den Fingern zu berühren. Verwende zum Verschieben ausschließlich die Säule, die du (jetzt) hier einbaust. Ist auch der zweite Sockel besetzt, schiebst du die dort stehende Säule (nach denselben Regeln) auf den dritten Sockel, bevor du die Säule vom ersten Sockel auf den zweiten Sockel verschiebst usw.



**Achtung:** Goldene Säulen können nicht verschoben werden! Hast du eine goldene Säule auf dem Startsockel gebaut, kann sie von dort nie wieder wegbewegt werden. Sie blockiert so jede weitere Fertigstellung dieses Tempelbodens.



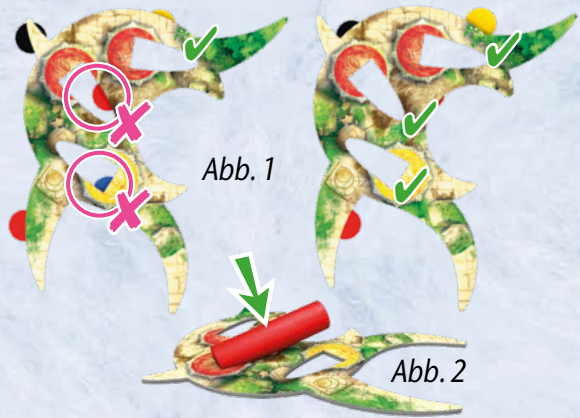
### DAS RAD DER DREI WAHRHEITEN:

**Beide Seiten:** Es gelten dieselben Regeln wie beim Tempelboden „Die Brücke der Gefahren“.



### DIE SICHEL DER SONNE:

**Beide Seiten:** Für den Ruinensockel in der Mitte gelten die Regeln des Tempelbodens „Der Dornenmond“. Für die übrigen Sockel gelten die normalen Bauregeln des Grundspiels.




# DIE GOLDENEN SÄULEN



Die beiden goldenen Säulen sind **kürzer** als normale Säulen. Du darfst eine goldene Säule **anstelle** einer Säule deines Vorrats auf einen Sockel **beliebiger Farbe** bauen. Goldene Säulen dürfen **niemals einen Tempelboden** tragen.

**GEBAUTE GOLDENE SÄULEN KÖNNEN NIE WIEDER ENTFERNT ODER VERSCHOBEN WERDEN!**

## DIE NEUEN BAUPLANKARTEN

Alle Bauplankarten aus **RITUAL & RUINS** tragen dieses Symbol:  Dadurch kannst du sie schnell von den Bauplankarten des Grundspiels trennen.

### DIE BEDEUTUNG DER BAUPLANKARTEN:



#### 2 VERSCHIEDENE TEMPELBÖDEN FERTIGSTELLEN:

Setze auf **zwei Tempelböden** nacheinander so viele Säulen, bis **sämtliche** Sockel dieser Böden bebaut sind. Nachdem du dies beim ersten Tempelboden getan hast, baust du **sofort** einen neuen Tempelboden in dem Tempel ein. Erst **danach** baust du Säulen auf den **zweiten** Tempelboden. (Dies darf auch der eben neu eingebaute Tempelboden sein.) Anschließend baust du einen weiteren Tempelboden ein.



#### 2 ODER 3 SÄULEN AUF VERSCHIEDENE TEMPELBÖDEN BAUEN:

Setze **zwei** oder **drei** Säulen auf **verschiedene** Tempelböden.



#### 1 ODER 2 SCHWARZE SÄULEN BAUEN:

Setze **eine** oder **zwei schwarze** Säulen auf entsprechende Sockel.



#### 2 ODER 3 SÄULEN VERSCHIEDENER FARBEN BAUEN:

Setze **zwei** oder **drei** Säulen **verschiedener Farben** auf farblich passende Sockel.



#### 2 ODER 3 GLEICHFARBIGE SÄULEN BAUEN:

Setze **zwei** oder **drei gleichfarbige** Säulen auf farblich passende Sockel.

## DIE „TRÄNEN DER GÖTTER“

(Tränensteine)




Spielt ihr mit den **TRÄNEN DER GÖTTER**, legt ihr bei der Spielvorbereitung die **6 blauen** und die **6 roten** Tränensteine neben das Camp. Sie können von allen Spielern während ihres Spielzugs **erworben** und **verbaut** werden.

Es ist eure Aufgabe, **alle** 12 Tränensteine im Tempel unterzubringen **bevor das Spiel endet**. Nur so bewahrt ihr die spirituelle Ausgewogenheit des Tempels.

### WIE ERWIRBST DU EINEN TRÄNENSTEIN?

- Möchtest du einen Tränenstein erwerben, wirfst du eine **beliebige** Säule aus deinem Vorrat in den Beutel zurück, bevor du eine Bauplankarte ziehst. Dann wählst du einen **blauen** oder roten Tränenstein und legst ihn vor dir ab.
- Du darfst in deinem Zug auch mehrere Tränensteine erwerben, wenn du für **jeden** davon eine Säule aus deinem Vorrat in den Beutel wirfst.

### WIE VEDRBAUST DU EINEN TRÄNENSTEIN IM TEMPEL?

- Tränensteine dürfen nur genau dort abgelegt werden, wo sich auf (manchen) Tempelböden ein **magisch glühendes Zeichen derselben** Farbe befindet. 
- Pro magischem Zeichen darf nur **ein** Tränenstein abgelegt werden.
- Immer wenn du am Zug bist, darfst du jederzeit **beliebig viele** erworbene Tränensteine in den Tempel einbauen, völlig unabhängig davon, wann du sie erworben hast.
- Du darfst auch dann einen Tränenstein in den Tempel einbauen, wenn du die gezogene Bauplankarte nicht erfüllen kannst.
- Fällt bei einem Spielzug ein Tränenstein von „seinem“ Tempelboden, musst du ihn sofort wieder dorthin zurücklegen.



## WAS GESCHIEHT, WENN AM SPIELLENDE NOCH TRÄNENSTEINE ÜBRIG SIND?

Tränensteine, die zum Ende des Spiels **nicht im Tempel untergebracht** sind, werden an das Ende der **Etagenreihe** gelegt. Jeder Stein erhöht dabei – wie jede Etagenkarte – die **Zahl der Etagen**, die der Tempel aufweisen muss, damit ihr das Spiel gewinnt.



## DIE „RITUALE“

Mischt die 13 Ritualkarten, zieht **eine** davon und legt diese neben das Camp. Diese Karte gilt für die **gesamte** Partie **RITUALS & RUINS**. Die anderen 12 Ritualkarten legt ihr zurück in die Schachtel. Sie werden für diese Partie nicht gebraucht. Die Rituale **verändern** die Regeln des (Grund-)Spiels.



### DIE ERLEUCHTUNG:

Baut Tempelböden **ausschließlich** mit der **hellen** Seite nach oben in den Tempel ein.

**Achtung:** Falls ihr mit den *Tränensteinen* spielt, müsst ihr bedenken, dass es auf den hellen Seiten **keine** Ablageorte für **rote** Tränensteine gibt. Folglich werden diese 6 Tränensteine am Ende des Spiels unweigerlich übrigbleiben.



### DIE FINSTERNIS:

Baut Tempelböden **ausschließlich** mit der **dunklen** Seite nach oben in den Tempel ein.

**Achtung:** Falls ihr mit den *Tränensteinen* spielt, müsst ihr bedenken, dass es auf den dunklen Seiten **keine** Ablageorte für **blaue** Tränensteine gibt. Folglich werden diese 6 Tränensteine am Ende des Spiels unweigerlich übrigbleiben.



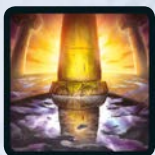
### DER FLUCH DER TRÄNEN DER GÖTTER:

Spielt mit den **Tränensteinen!** Tempelböden, auf denen es magisch glühende Zeichen gibt, dürfen erst dann mit Säulen fertiggestellt werden, wenn zuvor **alle glühenden Zeichen** des betreffenden Bodens mit **Tränensteinen** belegt sind.



### DIE GUNST DER GELBEN SÄULEN:

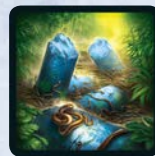
Wer die Aufgabe „Säulen höher setzen“ ausführt, darf **nur gelbe** Säulen dafür verwenden.



### DIE VERHEXTEN GELBEN SÄULEN:

Falls du in deinem Zug **gelbe** Säulen erfolgreich **setzt oder versetzt**, legst du die ausgeführte Bauplankarte nicht auf den Ablagestapel, sondern **vor dir ab**. Du darfst sie **erst dann** auf den Ablagestapel werfen, wenn du in einem **folgenden** Spielzug **keine gelbe** Säulen setzt oder versetzt. **Jede** solche Karte, die bei Spielende noch **vor dir** liegt, musst du dann **an die Etagenreihe** anlegen.

**Achtung:** Verwendest du in deinem Zug eine *goldene Säule*, um sie auf einen **gelben Sockel** zu setzen, dann zählt diese Säule auch als eine „**verhexte**“ **gelbe Säule**.



### DER BANN DER BLAUEN SÄULEN:

Zum Spielbeginn stattet ihr das Camp mit 3 blauen und 3 andersfarbigen Säulen aus, die ihr aus dem Beutel zieht. Kein Spieler besitzt zum Spielbeginn **blaue Säulen**. Im Spielverlauf werden gezogene **blaue Säulen ersatzlos** zurück in den Beutel geworfen.

**Ausnahme:** Werden alle Säulen des Camps ausgetauscht (was möglich ist, wenn eine neue Karte an die Etagenreihe gelegt werden muss) und werden dabei **blaue Säulen** gezogen, so bleiben sie im Camp und **können** im Laufe des Spiels **verwendet werden**. Befinden sich beim Nachziehen der Säulen am Ende eines Zuges nicht mehr genügend nichtblaue Säulen im Beutel, endet das Spiel sofort.



### DIE UNHEILIGEN WEISSEN SÄULEN:

**Baut oder versetzt** du eine **weiße Säule**, nimmst du die **oberste** der **leichten** Bauplankarten (↻) und wirfst sie auf den **Ablagestapel**. Diese Bauplankarte wird nicht ausgeführt. Ist der Stapel der leichten Bauplankarten aufgebraucht, dann tust du beim Einbau einer **weißen Säule** dasselbe mit einer **mittelschweren** Bauplankarte (↻).



### DIE DÜNNE SPITZE:

Ab der **vierten** Etage darfst du nur **einen** Tempelboden pro Etage einbauen.

**Achtung:** Für dieses Ritual könnt ihr den Tempelboden „**Der Dornenmond**“ nicht verwenden. Sortiert ihn aus dem Steinbruch. Spielt ihr mit den Schicksalskarten, dann entfernt seine Karte aus dem Stapel.



### DIE GLÜHENDEN ROTEN SÄULEN:

Rote Säulen sind in diesem Ritual glühend heiß. Wenn du eine **rote Säule** in den Tempel einbaust, darfst du **keinen direkter Körperkontakt** zur

Säule bestehen. Du kannst zum Schutz deiner Finger den Ärmel deines Pullovers, ein Taschentuch oder jeden beliebigen anderen Gegenstand verwenden, der Hautkontakt mit der Säule verhindert.

Andererseits darfst du rote Säulen aus dem Sack ziehen, mit dem Camp tauschen oder in deinem Vorrat berühren, ohne deine Finger zu schützen.



### DER AUSGLEICH DES SCHICKSALS:

Wählst du eine **leichte** Bauplankarte (↔) und kannst sie erfüllen, legst du diese Karte nicht (wie üblich) auf den Ablagestapel, sondern **vor dir ab**. In

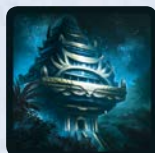
deinem **nächsten** Zug **musst** du eine **schwere** Bauplankarte ziehen (↗). Erfüllst du diese, darfst du sie zusammen mit der vor dir liegenden Karte **auf den Ablagestapel** werfen. Kannst du sie nicht erfüllen, wandert die schwere Bauplankarte an die **Etagenreihe** und die leichte **bleibt vor dir** liegen. In deinem **nächsten** Zug **musst** du dann **erneut** eine **schwere** Bauplankarte (↗) ziehen. Gibt es keine schweren Bauplankarten mehr, **musst** du eine **mittelschwere** (↔) ziehen. Gibt es nur noch leichte Bauplankarten, entfällt diese Ritualregel. Liegt zu diesem Zeitpunkt noch eine leichte Bauplankarte vor dir, legst du sie auf den Ablagestapel.



### DAS LEICHTE ERDBEBEN:

Ziehst du eine **leichte** Bauplankarte (↔), entfernst du vor dem Ausführen der Karte alle (nicht goldenen) freistehenden Säulen von **fertiggestellten Tempelböden** und wirfst sie **zurück** in den Beutel. (Eine Säule steht dann frei, wenn ihre Oberseite keinerlei Tempelplatte berührt.)

**Achtung:** Zwillingssäulen können dadurch auseinandergerissen werden (wie auf dem Tempelboden „**Das doppelte Beil**“).



### DIE SCHMALE BASIS:

Baut die Tempelbasis aus den **drei kleinsten Tempelböden** (Abb.). Dreht dabei die Seite nach oben, die weniger Sockel zeigt:



**Achtung:** Spielt ihr mit den Schicksalskarten, entfernt ihr die Karten dieser 3 Tempelböden aus dem Stapel bevor ihr mit dem Spiel beginnt.



### DER SCHWEBENDE STEINBRUCH:

Wenn du einen neuen Tempelboden in den Tempel einbauen sollst, dann ziehst du die **obersten drei Tempelböden** vom Steinbruch. (Spielst du mit den Schicksalskarten, ziehst du die obersten drei Karten). Du hast die Wahl **einen dieser drei** Tempelböden zu verwenden. Lege die beiden anderen zurück in den Steinbruch (bzw. Schicksalskarten zurück auf den Kartenstapel), ohne ihre Reihenfolge zu verändern. Entscheidest du dich dabei für den **zweiten** oder **dritten** Tempelboden, darfst du diesen **nur in die oberste Etage** des Tempels einbauen.

**Achtung:** Spielst du mit den Schicksalskarten, dann kannst du die Variante „**Gütiges Schicksal**“ nicht wählen (siehe unten und Seite 6).

## DAS SCHICKSAL

Die Schicksalskarten zeigen alle Tempelbodenformen, die im Spiel vorkommen. Sortiert vor dem Spiel die Karten der Tempelböden von **RITUALS & RUINS** aus, mit denen ihr **nicht** spielen möchtet. (Vergesst dabei nicht, entsprechende Mengen an Säulen und Bauplankarten gemäß der Tabelle auf Seite 2 anzupassen).

Mischt die Karten gut und legt sie als Stapel verdeckt neben das Camp. Zieht die obersten drei Karten. Solltet ihr die Tempelböden „**Der Dornenmond**“ oder „**Die Sichel der Sonne**“ gezogen haben, mischt ihr sie wieder in den Stapel ein, nachdem ihr dafür jeweils eine andere Karte gezogen habt. Sucht nun die Tempelböden aus dem Steinbruch, die auf den drei gezogenen Karten zu sehen sind und bildet daraus die Tempelbasis. Ob ihr die helle oder dunkle Seite der Tempelböden für die Basis verwenden möchtet, ist euch überlassen.



Ihr habt die Wahl zwischen drei Schicksalsstufen:

### **GÜTIGES SCHICKSAL:**

Legt **drei** Schicksalskarten offen sichtbar neben den Stapel. Baust du einen neuen Tempelboden ein, hast du **die Wahl** zwischen den drei Tempelböden, die diese Karten zeigen. Suche den gewählten Tempelboden aus dem Steinbruch. Wirf die verwendete Schicksalskarte auf einen Ablagestapel und lege dafür wieder eine neue Karte vom Stapel offen zu den beiden anderen.

**Achtung:** Spielt ihr das Ritual „**Der schwebende Steinbruch**“, könnt ihr diese Schicksalsstufe nicht wählen.

### **TRAGBARES SCHICKSAL:**

Lege **eine** Schicksalskarte offen sichtbar neben den Stapel. Baust du einen neuen Tempelboden ein, verwendest du den auf der Karte abgebildeten Tempelboden (aus dem Steinbruch). Wirf die verwendete Schicksalskarte auf einen Ablagestapel und lege dafür wieder eine neue Karte vom Stapel offen aus.

### **HARTES SCHICKSAL:**

Legt **keine** Schicksalskarte aus. Erst wenn du einen neuen Tempelboden einbaust, ziehst du die oberste Karte vom Schicksalsstapel und verwendest den abgebildeten Tempelboden (aus dem Steinbruch). Wirf die Schicksalskarte auf einen Ablagestapel.

## **TIPPS**

- Seht euch zu Beginn des Spiels die neu hinzugenommenen Bauplankarten (gemäß Tabelle auf Seite 2) an, bevor ihr sie in ihre jeweiligen Stapel einmischt. Möchtet ihr es schwerer haben, mischt sie ungesehen hinein.
- Es ist ratsam, für jeden Bauplankartenstapel einen eigenen Ablagestapel zu bilden und ab und zu nachzusehen, welche Karten schon abgeworfen wurden.
- Überlegt euch genau, wann ihr eine *goldene Säule* verwenden wollt. Manchmal mag ihre Verwendung die laufende Partie retten, aber eine *goldene Säule* „stört“ auch, da sie nicht versetzt und bebaut werden kann.
- Habt keine Angst davor in die Höhe zu bauen. Manchmal erzeugt der Versuch, nicht über die geforderte Etagenzahl hinauszubauen, mehr Komplikationen im Tempel, als man glaubt.
- Denkt auch daran, dass hier und da der Bau eines Tempelbodens auf nur zwei Säulen nützlich sein kann.
- Manchmal ist es angebracht, so zu bauen, dass eine Säule zwei Tempelböden trägt (die sich allerdings nie überlappen dürfen).
- Auch wenn ihr den Eindruck habt, die laufende Partie nicht mehr gewinnen zu können, gebt nicht gleich auf. Oft ergeben sich später Möglichkeiten, den Tempel im Spielverlauf doch noch zu retten.

## **SZENARIEN**

Möchtet ihr gerne eine **vorgegebene** Zusammenstellung von Regeln und Material verwenden, könnt ihr euch an den folgenden **Szenarien** bedienen. Aufgelistet ist, welche **Tempelböden** (mit ihren zugehörigen Schicksalskarten), **Säulen und Bauplankarten** ihr dazu aus **RITUALS & RUINS** verwenden sollt. Ihr seht auch, ob ihr mit den **Tränensteinen** spielen sollt und welche **Ritualkarte** das Szenario abrundet:

### **1) RÄDER UND DIE WANDERNDEN SÄULEN**

**Tempelböden:** Das Rad der fünf Winde,

Die Brücke der Gefahren,

Das Rad der drei Wahrheiten, Der Keilmond

**Säulen:** 7 , 4 , 3 , 2 , 0 ,

**Bauplankarten:** 2 , 1 , 3

**Ritual:** Die Finsternis

### **2) RUINEN UND TRÄNEN**

**Tempelböden:** Die Brücke der Gefahren,

Der Ring der Ausgewogenheit,

Der Dornenmond, Die Sicheln der Sonne

**Säulen:** 7 , 5 , 3 , 0 , 1

**Bauplankarten:** 1 , 3 , 2

**Ritual:** Der Fluch der Tränen der Götter

**Tränensteine:** 6 , 6

### 3) BLOCKADEN

**Tempelböden:** ☾ Das doppelte Beil,  
✳ Das Rad der fünf Winde, ☽ Der Keilmond,  
⊙ Der Ring der Ausgewogenheit

**Säulen:** 10 | 3 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1

**Bauplankarten:** 4 ➡, 3 ➡, 4 ➡

**Ritual:** 🏠 Die Gunst der gelben Säulen

### 5) SCHWERE ZEITEN

**Tempelböden:** ☾ Das doppelte Beil, ☽ Der Keilmond,  
⊙ Der Ring der Ausgewogenheit,  
☾ Der Dornenmond, ☼ Die Sichel der Sonne

**Säulen:** 11 | 6 | 3 | 1 | 2 | 1

**Bauplankarten:** 3 ➡, 4 ➡, 4 ➡

**Ritual:** 🏠 Die schmale Basis

**Tränensteine:** 6 🟠, 6 🟡

### 7) IN DER HITZE DES GEFECHTS

**Tempelböden:** ☾ Das doppelte Beil,  
♫ Die Brücke der Gefahren, ☽ Der Keilmond,  
⊙ Der Ring der Ausgewogenheit,  
☾ Der Dornenmond, ☼ Die Sichel der Sonne

**Säulen:** 12 | 7 | 4 | 1 | 2 | 1 | 1

**Bauplankarten:** 3 ➡, 5 ➡, 4 ➡

**Ritual:** 🏠 Die glühenden roten Säulen

### 9) WER DIE WAHL HAT, HAT DIE QUAL

**Tempelböden:** ☾ Das doppelte Beil,  
✳ Das Rad der fünf Winde, ♫ Die Brücke der  
Gefahren, ♫ Das Rad der drei Wahrheiten,  
☽ Der Keilmond, ⊙ Der Ring der Ausgewogenheit,  
☾ Der Dornenmond, ☼ Die Sichel der Sonne

**Säulen:** 15 | 9 | 6 | 3 | 2 | 1 | 1

**Bauplankarten:** 4 ➡, 5 ➡, 6 ➡

**Ritual:** 🏠 Der schwebende Steinbruch

### 4) DAS BLAUE VOM HIMMEL

**Tempelböden:** ☾ Das doppelte Beil,  
✳ Das Rad der fünf Winde, ⊙ Der Ring der  
Ausgewogenheit, ☾ Der Dornenmond

**Säulen:** 9 | 3 | 4 | 2 | 2 | 1 | 1

**Bauplankarten:** 3 ➡, 4 ➡, 3 ➡

**Ritual:** 🏠 Der Bann der blauen Säulen

**Tränensteine:** 6 🟠, 6 🟡

### 6) HOCH HINAUS

**Tempelböden:** ✳ Das Rad der fünf Winde,  
♫ Die Brücke der Gefahren, ♫ Das Rad der drei  
Wahrheiten, ☽ Der Keilmond, ⊙ Der Ring der  
Ausgewogenheit, ☼ Die Sichel der Sonne

**Säulen:** 11 | 7 | 5 | 2 | 0 | 1 | 1

**Bauplankarten:** 3 ➡, 2 ➡, 5 ➡

**Ritual:** 🏠 Die dünne Spitze

### 8) HELL WIE DER LICHT TAG

**Tempelböden:** ☾ Das doppelte Beil, ✳ Das Rad der  
fünf Winde, ☽ Der Keilmond, ⊙ Der Ring der  
Ausgewogenheit, ☼ Die Sichel der Sonne

**Säulen:** 11 | 5 | 5 | 2 | 1 | 1 | 1

**Bauplankarten:** 4 ➡, 3 ➡, 5 ➡

**Ritual:** 🏠 Die Erleuchtung

**Tränensteine:** 6 🟠, 6 🟡

### 10) DIE GELBE GEFAHR

**Tempelböden:** ☾ Das doppelte Beil,  
✳ Das Rad der fünf Winde, ♫ Die Brücke der  
Gefahren, ♫ Das Rad der drei Wahrheiten,  
☽ Der Keilmond, ⊙ Der Ring der Ausgewogenheit,  
☾ Der Dornenmond, ☼ Die Sichel der Sonne

**Säulen:** 15 | 9 | 6 | 3 | 2 | 1 | 1

**Bauplankarten:** 4 ➡, 5 ➡, 6 ➡

**Ritual:** 🏠 Die verhexten gelben Säulen

**Tränensteine:** 6 🟠, 6 🟡

Art.Nr.: 60 110 5153

**Autor:** Oliver Richtberg  
**Illustration:** Sébastien Caiveau  
**Satz & Layout:** Oliver Richtberg

2019 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
www.zoch-verlag.com



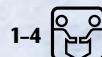


# MENARA

## RITUALS & RUINS

by Oliver Richtberg

**CAN BE  
PLAYED ONLY  
TOGETHER  
WITH:**



The green hell of **MENARA** has often put your explorer's hearts to the test. But what you now discover during a solar eclipse at this place is breathtaking: Blue and red crystals, ruins, column segments, and floor fragments present you with completely new challenges. Will you, despite all adversities, be able to build the temple even higher and let it shine in the twilight of the solar eclipse?

## INTRODUCTION

The game materials expand the equipment of the basic game with new columns, temple floors, and construction plans. Additionally, new components ensure that **RITUALS & RUINS** offers new challenging game variants for **MENARA**.

The new components in the game are:

1. **The TEARS OF THE GODS** (crystal tokens)
2. **The RITUALS** (Ritual cards)
3. **Das FATE** (Temple Floor Cards)

You can decide for yourselves which components you want to use or not use. This way, you determine the level of the challenge you will face together.

From p. 15 of these instructions, you find predefined scenarios that you can use for some game variants. Later on, with some experience, you can combine the components you want, and thus assemble your game to your own liking.

Have fun!

## MATERIALS

1 cloth bag



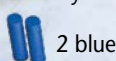
35 columns:

3 white

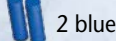


6 black

15 yellow



9 red



2 blue

12 Tears of the Gods:

6 blue



6 red

69 cards:

30 Construction Plan cards



2 golden columns



8 Temple floors



26 Fate cards



13 Ritual cards

## SET-UP OF THE GAME

Always include all the materials from the basic game. For this, use the bag that is contained in **RITUALS & RUINS**; it is large enough for playing all possible variants. The **basic game** contains the following materials:

76 columns:

- 30 yellow
- 20 red
- 12 black
- 8 white
- 6 blue

35 Construction Plan cards:

- 9 easy tasks (☺)
- 12 medium tasks (☺)
- 14 difficult tasks (☹)

18 Temple floors

1 camp

5 level cards




To begin with, set up **RITUALS & RUINS** in the same way as the basic game.

Choose what additional materials (from **RITUALS & RUINS**) you want to use for the expanded game:









- Add the **Temple floors** you want (and as many as you want).  
*The new Temple floors are explained on page 11.*
- Depending on the Temple floors chosen, take new **Construction Plan cards** and **columns** as listed in the **table below**.
- Decide whether to include the **golden columns**. If you do, place them next to the camp.
- Decide whether to include the **Tears of the Gods**. If you do, place them next to the camp.
- Decide whether to include the **Ritual cards**. If you do, shuffle the cards thoroughly, draw one of them and lay this card face up next to the camp. This card is then in force as explained on p. 5-6. Put the remaining Ritual cards back into the box.
- Decide whether to include the **Fate cards**. If you do, shuffle them thoroughly and put them as a face-down pile next to the camp.

To become familiar with the expanded game, play your first game with the **golden columns** and the **first four Temple floors** of the table below – along with the required cards and columns.



The table below shows how many (new) Construction Plan cards and columns from **RITUALS & RUINS** you have to **add to the basic game** if you choose to play with certain Temple floors.

To this end, shuffle each individual category (//) of the new Construction Plan cards, draw the number of cards indicated in the table, and then shuffle these cards into the respective pile of the same category of cards from the basic game. Throw the additional columns – along with the columns from the basic game – into the bag.

Temple floor	Name	+ Construction Plan cards			+ columns				
									
	The Double Ax	1	2	1	2	1	1	1	1
	The Wheel of the Five Winds	1	0	1	2	0	2	1	0
	The Bridge of Dangers	0	1	0	1	1	1	0	0
	The Wheel of the Three Truths	0	0	1	1	2	0	1	0
	The Wedge Moon	1	0	1	3	1	0	0	0
	The Ring of Balance	1	1	1	3	1	1	0	0
	The Thorn Moon	0	1	0	2	1	0	0	1
	The Crescents of the Sun	0	0	1	1	2	1	0	0

**Example:** If you use “The Double Ax”, shuffle **1 easy** () , **2 medium** () and **1 difficult** () Construction Plan card into the basic game card piles of the respective categories. Then throw into the bag **2 yellow** , **1 red** , **1 black** , **1 white**  and **blue column**  from **RITUALS & RUINS**, along with **all columns from the basic game**.

## THE NEW TEMPLE FLOORS

All temple floors of **RITUALS & RUINS** show a symbol on their light side and on their dark side:  

This way, you can easily distinguish these temple floors from those of the basic game. For most temple floors, the **building rules for both sides** are the same. Only a few temple floors have different rules for the light side and the dark side.



### THE DOUBLE AX:

**Both sides:** Always build on two connected bases (twin bases) on the same game turn.

If you have only one suitable column available, you cannot build.

**Attention:** The task "Move columns up" requires moving one column to a higher level. The "twin" of this column remains in place. You can build on an emptied single base only when its twin base has been emptied, too.



### THE WEDGE MOON:

**Light side:** You may build columns only in number sequence (starting with "1").

**Attention:** Through the task "Move columns up", occupied bases can become vacant again irrespective of the numbering. If you place new columns on this temple floor later on, you have to build on vacated bases with lower numbers first.

Two bases have a "2," another two bases, a "3." Choose which of the two "2"-bases and (subsequently) which "3"-base to build on first.

**Dark side:** Columns on these colored bases move, following the same rules as for the temple floor "The Bridge of Dangers".



### THE RING OF BALANCE:

**Both sides:** The rules are the same as for the temple floor "The Wedge Moon".



### THE THORN MOON:

When you build this temple floor, no column underneath it may protrude into the openings of the floor (see illus. 1).

**Both sides:** You may not put any further temple floor on top of this temple floor; it has ruin bases only. When you build on it, you place the column in the opening in such a way that it sits slightly tilted (see illus. 2). This may also be a golden column.

**Attention:** This temple floor may never be used for extending the temple base. If you cannot add this temple floor, you move it to the last position of the quarry (or move its Fate card to the very bottom of the card pile). Then you need to add two Construction Plan cards to the row of level cards; take these cards from any discard piles.



### THE WHEEL OF THE FIVE WINDS:

**Both sides:** You may build on the central white base only when the other bases of this temple floor are occupied.



### THE BRIDGE OF DANGERS:

**Both sides:** Each column color may be used for building only once. In this context, it doesn't matter on which bases the color columns are standing. You may build exclusively on the starting base. If this base is occupied, you move the column standing there (along the arrows >>>) to the second base without touching it with your fingers. To move it, use only the column that you are (now) going to place here.



If the second base is occupied as well, you move the column standing there (following the same rules) to the third base, before you move the column from the first base to the second base in the same manner, etc.

**Attention:** Golden columns cannot be moved! Once you have placed a golden column on the starting base, it can never be moved or removed from there. This way, it blocks any further completion of this temple floor.



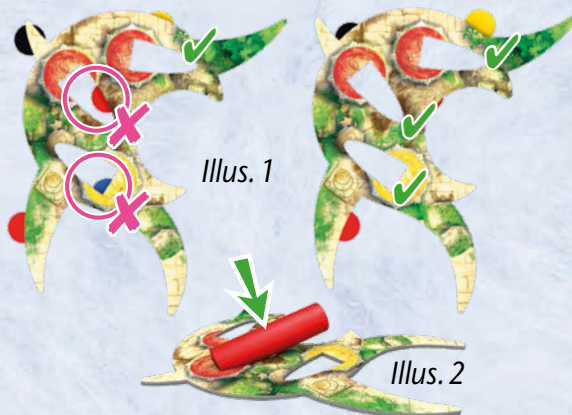
### THE WHEEL OF THE THREE TRUTHS:

**Both sides:** The rules are the same as for the temple floor "The Bridge of Dangers".



### THE CRESCENTS OF THE SUN:

**Both sides:** For the ruin base in the middle, the rules of the temple floor "The Thorn Moon" apply. For the other bases, the normal building rules of the basic game apply.




## THE GOLDEN COLUMNS



The two golden columns are **shorter** than the normal columns. **Instead** of a column from your supply, you may build a golden column on a base of **any color**. Golden columns may **never carry a temple floor**.

**ONCE BUILT, GOLDEN COLUMNS CAN NEVER BE REMOVED OR MOVED!**

## THE NEW CONSTRUCTION PLAN CARDS

All Construction Plan cards from **RITUAL & RUINS** show this symbol:  This way, you can easily distinguish them from those of the basic game.

### AN EXPLANATION OF THE CONSTRUCTION PLAN CARDS:



#### COMPLETE 2 DIFFERENT LEVELS:

Keep placing columns, one after another, on **two temple floors** until **all** bases of these floors are occupied. After you have done this with the first temple floor, you **immediately** add a new temple floor to the tower. Only **after that** may you place columns on the **second** temple floor. (This can even be on the just-placed temple floor.) After that, you add another temple floor.



#### BUILD 2 OR 3 COLUMNS ON DIFFERENT TEMPLE FLOORS:

Place **two** or **three** columns on **different** temple floors.



#### BUILD 1 OR 2 BLACK COLUMNS:

Place **one** or **two black** columns on black bases.



#### BUILD 2 OR 3 COLUMNS OF DIFFERENT COLORS:

Place **two** or **three** columns in **different** colors on color-matching bases.



#### BUILD 2 OR 3 COLUMNS OF THE SAME COLOR:

Place **two** or **three** columns of the **same color** on color-matching bases.

## THE TEARS OF THE GODS



If you play with **THE TEARS OF THE GODS**, during the set-up of the game, put the **6 blue** and the **6 red** Tear tokens next to the camp. They can be **acquired** and **placed** by all players during their game turn. Your objective is to place **all 12** Tear tokens in the temple **before the game ends**. Only then will the spiritual balance of the temple be preserved.

### HOW DO YOU ACQUIRE A TEAR TOKEN?

- If you want to acquire a Tear token, you throw **any** column from your supply back into the bag before you draw a Construction Plan card. Then you choose a blue or a red Tear token and put it in front of you.
- You may even acquire more than one Tear token on your turn if you throw one column into the bag for **each** token.

### HOW DO YOU PLACE A TEAR TOKEN IN THE TEMPLE?

- Tear tokens may be placed only on those spots on (some) temple floors that show a **magically glowing** mark of the **same color** (illus.).
- Only **one** Tear token may be placed on each magical mark.
- Whenever it is your turn, you may place **any number of** Tear tokens you have acquired in the temple, regardless of when you acquired them.
- You may place a Tear token in the temple even if you can't fulfill the Construction Plan card you have drawn.
- If a Tear token falls off "its" temple floor during a game turn, you immediately have to put it back there.



## WHAT HAPPENS IF THERE ARE TEAR TOKENS LEFT AT THE END OF THE GAME?

Tear tokens that have **not been placed in the temple** by the end of the game are added to the end of the **row of level cards**. Each token – like each level card – increases the **number of levels** the temple needs to have for you to win the game.



## THE RITUALS

Shuffle the 13 Ritual cards, draw **one** of them and lay it next to the camp. This card is then in force for the **entire** game of **RITUAL & RUINS**. Put the other 12 Ritual cards back into the box; they are not needed for this game. The rituals **modify** the rules of the (basic) game.



### THE ENLIGHTENMENT:

Add temple floors to the temple **exclusively** with the **light** side facing up.

**Attention:** If you play with the *Tear tokens*, you need to consider that the light sides have **no** spots where you can place **red** Tear tokens. Consequently, these 6 Tear tokens will invariably be left over at the end of the game.



### THE DARK:

Add temple floors to the temple **exclusively** with the **dark** side facing up.

**Attention:** If you play with the *Tear tokens*, you need to consider that the dark sides have **no** spots where you can place **blue** Tear tokens. Consequently, these 6 Tear tokens will invariably be left over at the end of the game.



### THE CURSE OF THE GODS' TEARS:

Play with the **Tear tokens!** Temple floors with magically glowing marks may be completed with columns only after **all glowing marks** of that floor

have been **covered with Tear tokens**.



### THE BAN OF THE BLUE COLUMNS:

At the beginning of the game, you equip the camp with 3 blue columns and 3 columns of different colors, drawn from the bag. Nobody has blue columns to begin with. During the course of the game, any drawn **blue** columns are thrown back into the bag **without replacement**.

**Exception:** If all columns of the camp are exchanged (which is possible if a new card has to be added to the row of level cards) and any blue columns are drawn in this process, they remain in the camp and **may be used** during the course of the game. If there are not enough non-blue columns left in the bag when new columns are drawn at the end of a turn, the game ends immediately.



### THE GRACE OF THE YELLOW COLUMNS:

If you perform the task "Move columns up", you may use **only yellow** columns for this.



### THE JINXED YELLOW COLUMNS:

If you successfully **place or move** yellow columns on your turn, you lay the completed Construction Plan card in front of you – not on the discard pile. You may put it on the discard

pile **only when you don't place or move any yellow columns** on a **subsequent** game turn. If you have any such cards still lying in front of you at the end of the game, you have to add them **to the row of level cards**.

**Attention:** If you use a *golden column* to place it on a yellow base on your turn, this column also counts as a "jinxed" yellow column.



### THE UNHOLY WHITE COLUMNS:

When you **place or move** a white column, take the **top one** of the **easy** Construction Plan cards (👉) and put it on the **discard pile**. This Construction Plan card is not executed; it is just no longer available. If the pile of easy Construction Plan cards is depleted and you place or move a white column, you take and discard a **medium** Construction Plan card (👉).



### THE THIN TIP:

From the **fourth** level on, you may build only **one** temple floor per level.

**Attention:** The temple floor “**The Thorn Moon**” cannot be used for this ritual; remove it from the quarry. If you play with the Fate cards, remove the corresponding card from the pile.



### THE SLIGHT EARTHQUAKE:

If you draw an **easy** Construction Plan card (↔), remove all (non-golden) freestanding columns from **completed temple floors** – before the execution of the card – and throw them **back** into the bag. (A column is freestanding if its upper end doesn't touch any temple floor.)

**Attention:** This way, twin columns can be torn apart (as on the temple floor “**The Double Ax**”).



### THE GLOWING RED COLUMNS:

In this ritual, red columns are blazing hot. If you build a **red column** into the tower, you may **not** have **any direct body contact** with the column. To protect your fingers, you can use the sleeves of your pullover, a handkerchief or any other object that allows you to avoid skin contact with the column. However, you don't need to protect your fingers when you draw red columns out of the bag, exchange them with columns from the camp, or handle them in your supply.



### THE NARROW BASE:

Use the **three smallest temple floors** (illus.) to form the temple base. In doing so, turn the side upwards that shows fewer bases:



**Attention:** If you play with the Fate cards, remove the cards of these 3 temple floors from the pile before the start of the game.



### THE BALANCE OF FATE:

If you draw an **easy** Construction Plan card (↔) and are able to fulfill it, you don't lay this card on the discard pile (as would be usual) but put it **in front of you**. On your **next** turn, you **must** draw a **difficult** Construction Plan card (↔). If you fulfill this card, you may throw it – along with the card in front of you – **on the discard pile**. If you cannot fulfill it, the difficult Construction Plan card is added to the **row of level cards**, and the easy one **remains in front of you**. On your **next** turn, you have to draw **another difficult** Construction Plan card (↔). If there are no difficult Construction Plan cards left, you have to draw a **medium** one (↔). If there are only easy Construction Plan cards left, this ritual rule is omitted. If you still have an easy Construction Plan card lying in front of you at this time, put it on the discard pile.



### THE FLOATING QUARRY:

If you are to add a new temple floor to the tower, you draw the **top three temple floors** from the quarry (if you play with the Fate cards, you draw the top three cards from the respective pile). Choose **one of these three** temple floors and put the other two back into the quarry (or onto the pile of Fate cards) without changing their order. If you choose the **second** or **third** temple floor, you may build it only as the top level of the temple.

**Attention:** If you play with the Fate cards, you cannot choose the variant “*Merciful Fate*” (see below and on page 15).

## THE FATE

The Fate cards show all types of temple floors that exist in the game. Before you start playing, remove the cards of those temple floors in **RITUALS & RUINS** that you do **not** want to include in the game. (Then don't forget to adjust the applicable quantities of columns and Construction Plan cards according to the table on p. 10).

Shuffle the cards thoroughly and put them as a face-down pile next to the camp.

Draw the top three cards. If you draw the temple floors “**The Thorn Moon**” or “**The Crescents of the Sun**”, shuffle them back into the pile after having drawn a different card for each of them. Then pick out the temple floors from the quarry that are indicated on the three cards you have drawn and use them to form the temple base. It is up to you whether to use the light or the dark side of the temple floors for the base.



You can choose from three fate levels:

### **MERCIFUL FATE:**

Lay **three** Fate cards face up next to the pile. When you build a new temple floor, you have the **choice** among the three temple floors shown on these cards. Pick out the chosen temple floor from the quarry. Put the Fate card you have used on a discard pile and add a new card from the pile face up to the two other Fate cards.

**Attention:** If you play the ritual “**The Floating Quarry**”, you can’t choose this difficulty level.

### **BEARABLE FATE:**

Lay **one** Fate card face up next to the pile. When you build a new temple floor, use the temple floor depicted on this card (from the quarry). Put the Fate card on a discard pile and lay out a new card face up.

### **TOUGH FATE:**

Do **not** lay out **any** Fate cards. Only when you build a new temple floor do you draw the top card from the pile of Fate cards and use the depicted temple floor (from the quarry). Put the Fate card on a discard pile.

## **TIPS**

- At the beginning of the game, have a look at the newly-drawn Construction Plan cards before shuffling them into the respective piles. If you want to make the game more difficult, shuffle them in unseen.
- It is advisable to form an extra discard pile for each pile of Construction Plan cards, and to check from time to time what cards have already been discarded.
- Consider carefully when to use a golden column. Sometimes, using such a column can save the current game, but a golden column can also be disrupting since you may not move it or put a temple floor on it.
- Don’t be afraid of continuing to build upwards. Sometimes, not building beyond the required minimum number of levels creates more complications in the temple than you think.
- Also keep in mind that it can occasionally be useful to build a temple floor on only two columns.
- Sometimes it makes sense to build in such a way that a column carries two temple floors (these may never overlap, however).
- Even if you have the impression that you are no longer able to win the game, don’t give up too soon. It often happens that opportunities arise to still save the temple during the further course of the game.

## **SCENARIOS**

If you want to use a **predefined** combination of rules and materials, you can avail yourselves of the following **scenarios**. The list below shows you which **temple floors** (with the associated Fate cards), **columns**, and **Construction Plan cards** from **RITUALS & RUINS** you’ll need. You can also see whether to play with the **Tear tokens** and what **Ritual card** tops the scenario off:

### **1) WHEELS AND THE MOVING COLUMNS**

**Temple floors:** The Wheel of the Five Winds, The Bridge of Dangers, The Wheel of the Three Truths, The Wedge Moon

**Columns:** 7 4 3 2 0

**Construction Plan cards:** 2 1 3

**Ritual:** The Dark

### **2) RUINS AND TEARS**

**Temple floors:** The Bridge of Dangers, The Ring of Balance, The Thorn Moon, The Crescents of the Sun

**Columns:** 7 5 3 0 1

**Construction Plan cards:** 1 3 2

**Ritual:** The Curse of the Gods’ Tears

**Tear Tokens:** 6 6

### 3) BLOCKADES

**Temple floors:** ☯ The Double Ax,  
✳ The Wheel of the Five Winds, ☯ The Wedge  
Moon, ☯ The Ring of Balance

**Columns:** 10 | 3 | 4 | 2 | 1 | 1

**Construction Plan cards:** 4 ➡, 3 ➡, 4 ➡

**Ritual:** 🏠 The Grace of the Yellow Columns

### 5) ROUGH TIMES

**Temple floors:** ☯ The Double Ax, ☯ The Wedge  
Moon, ☯ The Ring of Balance,  
☯ The Thorn Moon, ☯ The Crescents of the Sun

**Columns:** 11 | 6 | 3 | 1 | 2 | 1

**Construction Plan cards:** 3 ➡, 4 ➡, 4 ➡

**Ritual:** 🏠 The Narrow Base

**Tear Tokens:** 6 🏠, 6 🏠

### 7) IN THE HEAT OF THE MOMENT

**Temple floors:** ☯ The Double Ax,  
☯ The Bridge of Dangers, ☯ The Wedge Moon,  
☯ The Ring of Balance,  
☯ The Thorn Moon, ☯ The Crescents of the Sun

**Columns:** 12 | 7 | 4 | 1 | 2 | 1

**Construction Plan cards:** 3 ➡, 5 ➡, 4 ➡

**Ritual:** 🏠 The Glowing Red Columns

### 9) WHOEVER HAS THE CHOICE, HAS THE AGONY

**Temple floors:** ☯ The Double Ax,  
✳ The Wheel of the Five Winds, ☯ The Bridge of  
Dangers, ☯ The Wheel of the Three Truths,  
☯ The Wedge Moon, ☯ The Ring of Balance,  
☯ The Thorn Moon, ☯ The Crescents of the Sun

**Columns:** 15 | 9 | 6 | 3 | 2 | 1

**Construction Plan cards:** 4 ➡, 5 ➡, 6 ➡

**Ritual:** 🏠 The Floating Quarry

### 4) OUT OF THE BLUE

**Temple floors:** ☯ The Double Ax,  
✳ The Wheel of the Five Winds, ☯ The Ring of  
Balance, ☯ The Thorn Moon

**Columns:** 9 | 3 | 4 | 2 | 2 | 1

**Construction Plan cards:** 3 ➡, 4 ➡, 3 ➡

**Ritual:** 🏠 The Ban of the Blue Columns

**Tear Tokens:** 6 🏠, 6 🏠

### 6) AIMING HIGH

**Temple floors:** ✳ The Wheel of the Five Winds,  
☯ The Bridge of Dangers, ☯ The Wheel of the Three  
Truths, ☯ The Wedge Moon, ☯ Der Ring der  
Ausgewogenheit, ☯ The Crescents of the Sun

**Columns:** 11 | 7 | 5 | 2 | 0 | 1

**Construction Plan cards:** 3 ➡, 2 ➡, 5 ➡

**Ritual:** 🏠 The Thin Tip

### 8) AS BRIGHT AS DAY

**Temple floors:** ☯ The Double Ax, ✳ The Wheel of the  
Five Winds, ☯ The Wedge Moon, ☯ The Ring of  
Balance, ☯ The Crescents of the Sun

**Columns:** 11 | 5 | 5 | 2 | 1 | 1

**Construction Plan cards:** 4 ➡, 3 ➡, 5 ➡

**Ritual:** 🏠 The Enlightenment

**Tear Tokens:** 6 🏠, 6 🏠

### 10) THE YELLOW PERIL

**Temple floors:** ☯ The Double Ax,  
✳ The Wheel of the Five Winds, ☯ The Bridge of  
Dangers, ☯ The Wheel of the Three Truths,  
☯ The Wedge Moon, ☯ The Ring of Balance,  
☯ The Thorn Moon, ☯ The Crescents of the Sun

**Columns:** 15 | 9 | 6 | 3 | 2 | 1

**Construction Plan cards:** 4 ➡, 5 ➡, 6 ➡

**Ritual:** 🏠 The Jinxed Yellow Columns

**Tear Tokens:** 6 🏠, 6 🏠

Art.Nr.: 60 110 5153

**Autor:** Oliver Richtberg

**Illustration:** Sébastien Caiveau

**Satz & Layout:** Oliver Richtberg

**Translation:** Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

2019 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com



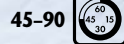
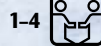


# MENARA

## RITUALS & RUINS

de Oliver Richtberg

JOUABLE UNIQUEMENT AVEC :



L'enfer vert de **MENARA** a déjà mis votre cœur d'explorateur à rude épreuve à maintes reprises. Mais ce que vous découvrez en ce lieu, lors d'une éclipse, est à couper le souffle : des cristaux bleus et rouges, des ruines, des restes de piliers et des fragments de plates-formes vous mettent devant des défis à relever totalement nouveaux. Réussirez-vous à construire un temple encore plus haut, malgré les obstacles, pour qu'il brille au crépuscule de l'éclipse solaire ?

## PRÉAMBULE

Des piliers, des plates-formes et des plans viennent compléter le matériel du jeu de base. Des éléments supplémentaires de **RITUALS & RUINS** offrent de nombreuses nouvelles variantes pour **MENARA** qui vous donneront du fil à retordre.

Les nouveautés de cette extension sont :

1. **Les LARMES DES DIEUX** (cristaux synthétiques) ;
2. **Les RITUELS** (cartes Rituel) ;
3. **Le DESTIN** (cartes Plate-forme)

À vous de choisir quels éléments vous souhaitez intégrer et lesquels vous laissez de côté. De votre choix dépendra la complexité du défi à relever tous ensemble. À partir de la page 23, vous trouverez des scénarios vous permettant de construire vos propres variantes. Avec un peu d'expérience, vous pourrez combiner plus tard les éléments choisis et ainsi personnaliser votre partie selon vos goûts. Amusez-vous bien !

## CONTENU

1 sac



35 piliers :

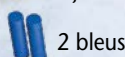
3 blancs



6 noirs



15 jaunes



9 rouges



2 bleus



2 piliers dorés



8 plates-formes



69 cartes :

12 Larmes des Dieux :

6 bleues



6 rouges



30 plans



26 cartes Destin



13 cartes Rituel

## MISE EN PLACE

Utilisez toujours tout le matériel du jeu de base. Servez-vous du sac fourni dans **RITUALS & RUINS** : il est suffisamment grand, quelle que soit la variante choisie. Le contenu du jeu de base est le suivant :

76 piliers

- 30 jaunes
- 20 rouges
- 12 noirs

35 plans

- 8 blancs
- 6 bleus
- 9 faciles (☺)
- 12 intermédiaires (☹)
- 14 difficiles (☹)

18 plates-formes

- 1 camp
- 5 cartes Étage

La mise en place de départ de **RITUALS & RUINS** est exactement la même que pour le jeu de base.

Choisissez ensuite le matériel supplémentaire (de **RITUALS & RUINS**) que vous souhaitez utiliser pour l'extension :

- Ajoutez les **plates-formes** choisies (autant que vous voulez).  
*Ces nouvelles plates-formes sont détaillées page 19.*
- Selon les plates-formes choisies, ajoutez les **plans** et **piliers** correspondants, comme indiqué dans le **tableau ci-dessous**.
- Si vous décidez de jouer avec les **piliers dorés**, placez-les à côté du camp.
- Si vous décidez de jouer avec les **Larmes des Dieux**, placez-les à côté du camp.
- Si vous décidez de jouer avec les **cartes Rituel**, mélangez-les bien, piochez-en une et placez-la à côté du camp. L'effet de cette carte est expliqué à partir de la page 21. Remettez les autres cartes Rituel dans la boîte.
- Si vous décidez de jouer avec les **cartes Destin**, mélangez-les bien et placez le paquet, face cachée, à côté du camp.

Pour vous familiariser avec le jeu, commencez par jouer avec les **piliers dorés** et les 4 premières plates-formes du tableau ci-dessous, ainsi que les cartes et piliers correspondants.

Le tableau qui suit vous indique le nombre de (nouvelles) plans et piliers de **RITUALS & RUINS** que vous devez **ajouter au jeu de base**, selon les plates-formes avec lesquelles vous décidez de jouer.

Pour cela, mélangez séparément chaque catégorie de nouveaux plans (☞/☞/☞) piochez le nombre de cartes indiqué dans le tableau et ajoutez-les aux paquets correspondants du jeu de base. Mettez les piliers supplémentaires et ceux du jeu de base ensemble dans le sac.

Plate-forme	Nom	+ plans			+ piliers				
		☞	☞	☞	☐	☐	☐	☐	☐
	La Double Hache	1	2	1	2	1	1	1	1
	La Roue des Cinq Vents	1	0	1	2	0	2	1	0
	Le Pont des Dangers	0	1	0	1	1	1	0	0
	La Roue des Trois Vérités	0	0	1	1	2	0	1	0
	Le Croissant de Stabilité	1	0	1	3	1	0	0	0
	L'Anneau de l'Équilibre	1	1	1	3	1	1	0	0
	La Lune d'Épines	0	1	0	2	1	0	0	1
	Les Faucilles du Soleil	0	0	1	1	2	1	0	0

**Exemple :** Si vous souhaitez utiliser « La Double Hache », ajoutez **1 plan facile** (☞), **2 intermédiaires** (☞) et **1 difficile** (☞) aux paquets correspondants du jeu de base.

Ajoutez ensuite **2 piliers jaunes** ☐, **1 rouge** ☐, **1 noir** ☐, **1 blanc** ☐ et **1 bleu** ☐ de **RITUALS & RUINS** dans le sac avec tous les piliers du jeu de base.

## LES NOUVELLES PLATES-FORMES

Sur les faces claires et foncées de toutes les plates-formes **RITUALS & RUINS** figure ce symbole :



Il permet de les distinguer rapidement de celles du jeu de base.

Pour la plupart des plates-formes, les **règles de construction** sont les mêmes **quelle que soit la face utilisée**. Pour les autres, elles diffèrent selon la face claire ou foncée.



### LA DOUBLE HACHE :

**Deux faces :** Construisez toujours sur 2 socles reliés (socles jumeaux) lors du même tour. Si vous ne disposez que d'un pilier qui corresponde, vous ne pouvez pas construire.

**Attention :** Le défi « Déplacez des piliers à un étage supérieur » oblige à déplacer un seul pilier à un étage supérieur. Laissez son « jumeau » où il est. Vous ne pourrez reconstruire sur un de ces deux socles que lorsque le second sera également libre.



### LE CROISSANT DE STABILITÉ :

**Face claire :** Vous ne pouvez construire des piliers que dans l'ordre de la numérotation des socles (en commençant par le « 1 »).

**Attention :** Lors du défi « Déplacez des piliers à un étage supérieur », les socles peuvent être libérés dans un ordre différent de leur numérotation. Si vous construisez de nouveau des piliers sur les socles libres de cette plate-forme, commencez par les numéros les plus petits.

Deux socles portent un « 2 » et deux un « 3 ». Vous êtes libres de choisir sur lequel des deux « 2 », puis (ensuite) des deux « 3 » vous souhaitez construire en premier.

**Face sombre :** Les piliers sur ces socles multicolores se déplacent. Les règles sont les mêmes que pour « Le Pont des Dangers ».



### L'ANNEAU DE L'ÉQUILIBRE :

**Deux faces :** Les règles sont les mêmes que pour « Le Croissant de Stabilité ».



### LA LUNE D'ÉPINES :

Lors de la construction de cette plate-forme, aucun pilier de l'étage inférieur ne doit dépasser dans les fentes (voir illus. 1).

**Deux faces :** Aucune autre plate-forme ne peut être construite sur cette plate-forme. Elle ne possède que des socles en ruine. Si vous construisez un pilier dessus, couchez-le dans la fente, comme s'il était tombé (Illus.). Ce pilier peut également être doré.

**Attention :** Cette plate-forme ne peut jamais être utilisée pour élargir la base du temple. Si vous ne pouvez pas la construire, glissez-la sous la pile de la carrière (ou sa carte Destin sous la pile de cartes). Ajoutez ensuite 2 plans à la rangée de cartes Étag. Ces cartes peuvent être tirées de n'importe quel paquet.




### LA ROUE DES CINQ VENTS :

**Deux faces :** Vous ne pourrez construire sur le socle blanc central que lorsque tous les autres socles seront occupés.



### LE PONT DES DANGERS :

**Deux faces :** Chaque pilier construit doit avoir une couleur différente, peu importe sur quel socle il se trouve. La construction n'est autorisée que sur le socle de départ.

S'il est occupé, déplacez le pilier qui s'y trouve sur le deuxième socle (en suivant les flèches ) sans le toucher avec les doigts. Vous ne pouvez utiliser que le pilier que vous construisez pour le pousser.



Si le deuxième socle est également occupé, poussez le socle qui s'y trouve (selon les mêmes règles) vers le troisième socle, avant de déplacer le pilier du premier au deuxième socle selon le même procédé...

**Attention :** Les piliers dorés ne peuvent pas être poussés ! Si vous avez construit un pilier doré sur le socle de départ, il ne peut plus être déplacé. Il empêche ainsi de terminer cette plate-forme.



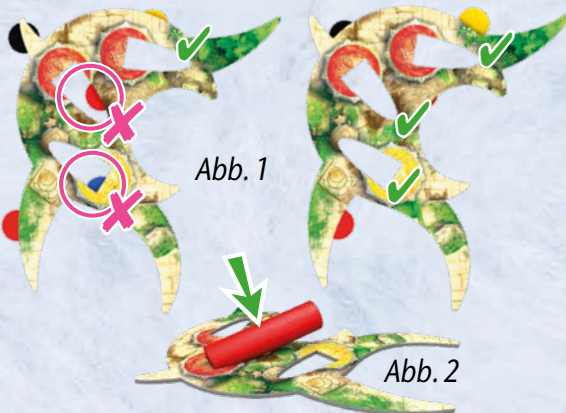
### LA ROUE DES TROIS VÉRITÉS :

**Deux faces :** Les règles sont les mêmes que pour « Le Pont des Dangers ».



### LES FAUCILLES DU SOLEIL :

**Deux faces :** Les règles concernant le socle en ruine au centre sont les mêmes que pour « La Lune d'Épines ». Les autres socles suivent les règles habituelles du jeu de base.




## LES PILIERS DORÉS



Les deux piliers dorés sont **plus courts** que les autres piliers. Vous pouvez construire un pilier doré à la place d'un pilier de votre réserve sur **n'importe quel couleur** de socle. Les piliers dorés ne peuvent **jamais supporter une plate-forme**.

**UNE FOIS CONSTRUIT, UN PILIER DORÉ NE PEUT PLUS JAMAIS ÊTRE RETIRÉ NI DÉPLACÉ.**

## LES NOUVEAUX PLANS

Tous les plans de **RITUALS & RUINS** portent le symbole suivant :  Cela permet de les distinguer rapidement des plans du jeu de base.

### DESCRIPTION DES PLANS :



#### COMPLÉTEZ 2 ÉTAGES DIFFÉRENTS :

Placez des piliers sur **deux plates-formes**, l'une après l'autre, jusqu'à ce que **tous** les socles de ces plates-formes soient occupés.

Une fois la première plate-forme complétée, ajoutez immédiatement une nouvelle plate-forme. Ne placez des piliers sur la **seconde** plate-forme **qu'après**. (Il peut s'agir de la nouvelle plate-forme que vous venez de poser.) Lorsqu'elle est à son tour terminée, ajoutez une nouvelle plate-forme.



#### CONSTRUISEZ 2 OU 3 PILIERS SUR DES PLATES-FORMES DIFFÉRENTES :

Placez **2** ou **3** piliers sur des plates-formes **différentes**.



#### CONSTRUISEZ 1 OU 2 PILIERS NOIRS :

Placez **1** ou **2** piliers **noirs** sur les socles correspondants.



#### CONSTRUISEZ 2 OU 3 PILIERS DE COULEUR DIFFÉRENTE :

Placez **2** ou **3** piliers de **couleur différente** sur les socles correspondants.



#### CONSTRUISEZ 2 OU 3 PILIERS DE MÊME COULEUR :

Placez **2** ou **3** piliers de **même couleur** sur les socles correspondants.

## LES « LARMES DES DIEUX »



Si vous jouez avec les **LARMES DES DIEUX**, placez les 6 Larmes **bleues** et les 6 Larmes **rouges** à côté du camp lors de la mise en place. N'importe quel joueur peut les **prendre** et les **placer** durant son tour de jeu. Votre objectif est de placer **les 12** Larmes dans le temple **avant la fin de la partie**. C'est la seule façon de garantir l'équilibre spirituel du temple.

### COMMENT PRENDRE UNE LARME ?

- Le joueur qui souhaite prendre une Larme doit remettre un pilier au choix de sa réserve dans le sac avant de piocher un plan. Il choisit alors une Larme bleue ou rouge et la pose devant lui.
- Un joueur peut prendre plusieurs Larmes durant son tour, à condition de remettre un pilier de sa réserve dans le sac pour chacune d'elles.

### COMMENT PLACER UNE LARME DANS LE TEMPLE ?

- Une Larme ne peut être placée que sur une **rune magique de même couleur** apparaissant sur certaines plates-formes.
- Il ne peut y avoir **qu'une** Larme par rune magique.
- À son tour de jeu, un joueur peut placer **autant** de Larmes **qu'il veut** dans le temple, quel que soit le moment où il les a prises.
- Il est permis de placer une Larme même si le plan pioché n'a pas été réalisé.
- Si une Larme tombe de sa plate-forme lors d'un tour de jeu, elle doit immédiatement être remise à sa place.



## QUE SE PASSE-T-IL S'IL RESTE DES LARMES À LA FIN DE LA PARTIE ?

Les Larmes **non placées** à la fin de la partie doivent être placées au bout de la rangée de cartes Étage. Chacune d'elles, comme chaque carte Étage, augmente d'1 le nombre d'étages nécessaires pour gagner.



## LES « RITUELS »

Mélangez les 13 cartes Rituel, piochez-en **une** et placez-la à côté du camp. L'effet de cette carte s'applique pour toute la partie de **RITUALS & RUINS**.

Remettez les 12 autres cartes Rituel dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées pour cette partie. Les Rituels modifient les règles de base.



### LA RÉVÉLATION :

Les plates-formes sont construites dans le temple **uniquement** sur la face **claire**.

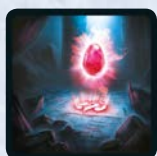
**Attention :** Si vous jouez avec les Larmes, pensez qu'il n'y a **aucune** rune pouvant accueillir les Larmes **rouges** sur les faces claires. Ces 6 Larmes n'auront donc forcément pas été placées à la fin de la partie...



### L'ÉCLIPSE :

Les plates-formes sont placées dans le temple **uniquement** sur la face **foncée**.

**Attention :** Si vous jouez avec les Larmes, pensez qu'il n'y a **aucune** rune pouvant accueillir les Larmes **bleues** sur les faces foncées. Ces 6 Larmes n'auront donc forcément pas été placées à la fin de la partie...



### LA MALÉDICTION DES LARMES DES DIEUX :

Utilisez les **Larmes des Dieux** ! Vous ne pouvez commencer à construire des piliers sur les plates-formes possédant des **runes magiques** qu'une fois celles-ci **toutes occupées par des Larmes**.



### LES PILIERS BLEUS INTERDITS :

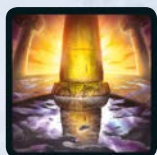
Au début de la partie, préparez le camp avec 3 piliers bleus + 3 piliers de couleurs différentes tirés au hasard dans le sac. Aucun joueur ne possède de pilier bleu en début de partie. Les piliers bleus tirés au cours du jeu sont remis dans le sac **sans être remplacés**.



### LA FAVEUR DES PILIERS JAUNES :

Lors du défi « Déplacez des piliers à un étage supérieur », vous ne pouvez déplacer **que des piliers jaunes**.

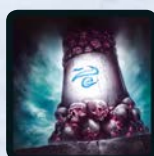
**Exception :** Si tous les piliers du camp sont échangés (ce qui peut arriver si une carte doit être ajoutée à la rangée de cartes Étage) et que des piliers bleus sont échangés, ils restent dans le camp et **peuvent être utilisés** durant la partie. Si, lors de la pioche de piliers à la fin d'un tour, il ne reste plus assez de piliers non-bleus dans le sac, la partie est immédiatement terminée.



### LES PILIERS JAUNES ENSORCELÉS :

Si vous avez **placé ou déplacé** avec succès des piliers jaunes durant votre tour, placez le plan réalisé devant vous au lieu de le défausser. Vous ne pourrez le défausser **que si** vous ne placez ou ne déplacez **aucun pilier jaune** au cours d'un tour **suivant**. Toute carte de ce genre encore devant vous à la fin de la partie devra être ajoutée **à la rangée de cartes Étage**.

**Attention :** Si vous utilisez un pilier doré lors de votre tour pour le placer sur un socle jaune, celui-ci compte également comme un « **pilier jaune ensorcelé** ».



### LES PILIERS BLANCS PROFANES :

Si vous **construisez** ou **déplacez** un pilier blanc, piochez le premier plan facile de la pile (☞) et **défaussez-le**. Ce plan n'est *pas réalisé* et n'est plus disponible. Si le paquet de plans faciles est épuisé, défaussez un plan **intermédiaire** (☞) à la place.



### LA POINTE FINE :

À partir du **4<sup>e</sup> étage**, vous ne pouvez construire **qu'une** plate-forme par étage.

**Attention :** Avec ce rituel, vous ne pouvez pas utiliser la plate-forme « **La Lune d'Épines** ». Sortez-la de la carrière. Si vous jouez avec les cartes Destin, retirez également la carte correspondante.



### LES PILIERS ROUGES BRÛLANTS :

Dans ce rituel, les piliers rouges sont brûlants. Lorsque vous construisez un **pilier rouge** dans le temple, **aucune partie du corps** ne doit entrer en **contact direct** avec eux. Vous ne pouvez pas les toucher **sans protection**. Pour vous protéger les doigts, vous pouvez utiliser les manches de votre pull, un mouchoir ou tout autre objet empêchant un contact direct avec le pilier.

Il n'est pas nécessaire de vous protéger les doigts pour piocher un pilier rouge du sac, faire un échange avec le camp ou si vous effleurez ceux de votre réserve.



### L'ÉQUILIBRE DU DESTIN :

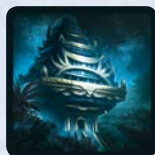
Si vous piochez un plan **facile** (☞) et que vous le réalisez, placez cette carte devant vous au lieu de la défausser (comme d'habitude). À votre **prochain tour**, vous **devez** piocher un plan **difficile** (☞). Si vous le réalisez, vous pourrez le **défausser** avec le plan facile laissé devant vous. Dans le cas contraire, ajoutez le plan difficile à la **rangée de cartes Étage** et gardez le plan facile **devant vous**. Au **tour suivant**, vous devez **de nouveau** piocher un plan difficile (☞). **S'il ne reste plus de plans difficiles, piochez un plan intermédiaire** (☞). S'il ne reste que des plans faciles, cette règle est ignorée ; s'il reste encore un plan facile devant vous, défaussez-le.



### LE LÉGER TREMBLEMENT DE TERRE :

Si vous piochez un plan **facile** (☞), retirez, avant sa réalisation, tous les piliers libres des **plates-formes terminées** (sauf les dorés) et **remettez-les dans le sac**. (Un pilier est libre s'il ne soutient aucune plate-forme.)

**Attention :** Il se peut que les piliers jumeaux soient séparés (comme pour la plate-forme « **La Double Hache** »).



### LA BASE FRAGILE :

Formez la base du temple avec les trois plus petites plates-formes (Illus.). Retournez-les sur la face avec le moins de socles.

**Attention :** Si vous jouez avec les cartes Destin, retirez les 3 cartes correspondantes du jeu avant de commencer.



### LA CARRIÈRE FLOTTANTE :

Si vous devez placer une nouvelle plate-forme dans le temple, piochez **les 3 premières plates-formes** de la carrière (Si vous jouez avec les cartes Destin, piochez en plus les 3 premières cartes). Vous pouvez utiliser **une de ces 3** plates-formes au choix. Remettez les deux autres dans la carrière (le cas échéant, les 2 cartes Destin sur la pile), sans en modifier l'ordre. Si vous choisissez la **deuxième** ou la **troisième** plate-forme, vous ne pouvez la construire qu'à l'étage le plus élevé du temple.

**Attention :** Si vous jouez avec les cartes Destin, vous ne pouvez pas utiliser la variante « *Destin favorable* » (voir ci-dessous et page 24).

## LE DESTIN

Les cartes Destin montrent les silhouettes de toutes plates-formes du jeu.

Avant de commencer, retirez les cartes des plates-formes de **RITUALS & RUINS** avec lesquelles vous jouez **pas**. (N'oubliez pas d'adapter le nombre de piliers et de plans selon le tableau page 18).

Mélangez bien les cartes et placez le paquet à côté du camp.

Tirez les 3 premières cartes. Si « **La Lune d'Épines** » ou « **Les Faucilles du Soleil** » se trouve parmi elles, remettez-la dans le paquet après avoir pioché une autre carte. Cherchez ensuite les plates-formes correspondantes dans la carrière pour former la base du temple. Vous êtes libres de choisir la face claire ou foncée des plates-formes.



Il existe trois niveaux de Destin au choix :

### **DESTIN FAVORABLE :**

Placez **3** cartes Destin, face visible, à côté de la pile. Lorsque vous construisez une nouvelle plate-forme, vous avez le **choix** entre les 3 que montrent ces cartes. Cherchez la plate-forme correspondante dans la carrière. Défaussez la carte Destin utilisée et piochez une nouvelle carte à la place pour qu'il y en ait de nouveau 3.

**Attention :** Si vous jouez avec le rituel « **La Carrière Flottante** », vous ne pouvez pas choisir le niveau de difficulté.

### **DESTIN UNIQUE :**

Placez **1** carte Destin, face visible, à côté de la pile. Lorsque vous construisez une nouvelle plate-forme, vous devez utiliser celle indiquée par la carte (de la carrière). Défaussez la carte Destin utilisée et retournez une nouvelle carte.

### **DESTIN IMPRÉVISIBLE :**

Ne retournez **aucune** carte Destin pour l'instant. Ne piochez la première carte Destin de la pile qu'au moment de construire une nouvelle plate-forme et utilisez celle représentée (de la carrière). Défaussez la carte Destin utilisée.

## **CONSEILS**

- Découvrez les nouveaux plans piochés au début de la partie avant de les ajouter à leurs paquets respectifs. Si vous aimez la difficulté, ajoutez-les sans les regarder.
- Il est préférable de prévoir une pile de défausse séparée pour chaque pile de cartes Plan et de consulter de temps en temps les cartes déjà défaussées.
- Réfléchissez bien à quel moment construire un pilier doré. Son utilisation peut sauver la partie en cours, mais peut aussi vous « gêner » car il ne peut être ni retiré, ni déplacé.
- N'ayez pas peur d'élever votre temple. S'efforcer de ne pas dépasser la hauteur prescrite crée parfois plus de complications dans le temple que prévu.
- N'oubliez pas que le fait qu'une plate-forme repose sur deux piliers seulement peut s'avérer utile.
- Il est parfois judicieux de construire de manière à ce qu'un seul pilier supporte deux plates-formes (sans toutefois qu'elles se chevauchent).
- Même si vous avez l'impression de ne plus pouvoir gagner la partie, n'abandonnez pas tout de suite. Souvent, des occasions de sauver le temple se présentent au cours de la partie.

## **SCÉNARIOS**

Si vous souhaitez tester une combinaison **préétablie** de règles et de matériel, vous pouvez choisir parmi les **scénarios** proposés ci-dessous. Ils indiquent la liste des **plates-formes** (avec leurs cartes Destin correspondantes), **les piliers et les plans** de **RITUALS & RUINS** que vous devez ajouter. Ils précisent également si vous devez jouer avec les **Larmes des Dieux** et quelles **cartes Rituel** viennent compléter le scénario :

### **1) LES ROUES ET LES PILIERS CHANGEANTS**

**Plates-formes :** ✨ La Roue des Cinq Vents,

🌀 Le Pont des Dangers,

🌀 La Roue des Trois Vérités,

🌙 Le Croissant de Stabilité

**Piliers :** 7 🟡, 4 🔴, 3 🟢, 2 🟠, 0 🟤, 1 🟡

**Plans :** 2 🌀, 1 🌀, 3 🌀

**Rituel :** 🌑 L'Éclipse

### **2) RUINES ET LARMES**

**Plates-formes :** 🌉 Le Pont des Dangers,

🌀 L'Anneau de l'Équilibre, 🌙 La Lune d'Épines,

🌀 Les Faucilles du Soleil

**Piliers :** 7 🟡, 5 🔴, 3 🟢, 0 🟠, 1 🟤, 1 🟡

**Plans :** 1 🌀, 3 🌀, 2 🌀

**Rituel :** 🌑 La Malédiction des Larmes des Dieux

**Larmes :** 6 🟠, 6 🔴

### 3) BLOCUS

**Plates-formes :** La Double Hache,  
 La Roue des Cinq Vents,  
 Le Croissant de Stabilité,  
 L'Anneau de l'Équilibre

**Piliers :** 10 3 4 2 1

**Plans :** 4 3 4

**Rituel :** La Faveur des Piliers Jaunes

### 5) TEMPS DIFFICILES

**Plates-formes :** La Double Hache,  
 Le Croissant de Stabilité,  
 L'Anneau de l'Équilibre, La Lune d'Épines,  
 Les Faucilles du Soleil

**Piliers :** 11 6 3 1 2

**Plans :** 3 4 4

**Rituel :** La Base Fragile

**Larmes :** 6 6

### 7) DANS LA CHALEUR DE LA BATAILLE

**Plates-formes :** La Double Hache,  
 Le Pont des Dangers, Le Croissant de Stabilité,  
 L'Anneau de l'Équilibre,  
 La Lune d'Épines, Les Faucilles du Soleil

**Piliers :** 12 7 4 1 2

**Plans :** 3 5 4

**Rituel :** Les Piliers Rouges Brûlants

### 9) LE CHOIX DE L'EMBARRAS

**Plates-formes :** La Double Hache,  
 La Roue des Cinq Vents, Le Pont des Dangers,  
 La Roue des Trois Vérités,  
 Le Croissant de Stabilité,  
 L'Anneau de l'Équilibre, La Lune d'Épines,  
 Les Faucilles du Soleil

**Piliers :** 15 9 6 3 2

**Plans :** 4 5 6

**Rituel :** La Carrière Flottante

### 4) LE BLEU DU CIEL

**Plates-formes :** La Double Hache,  
 La Roue des Cinq Vents,  
 L'Anneau de l'Équilibre, La Lune d'Épines

**Piliers :** 9 3 4 2 2

**Plans :** 3 4 3

**Rituel :** Les Piliers Bleus Interdits

**Larmes :** 6 6

### 6) TOUJOURS PLUS HAUT

**Plates-formes :** La Roue des Cinq Vents,  
 Le Pont des Dangers,  
 La Roue des Trois Vérités,  
 Le Croissant de Stabilité, L'Anneau de l'Équilibre,  
 Les Faucilles du Soleil

**Piliers :** 11 7 5 2 0

**Plans :** 3 2 5

**Rituel :** La Pointe Fine

### 8) À LA CLARTÉ DU JOUR

**Plates-formes :** La Double Hache,  
 La Roue des Cinq Vents,  
 Le Croissant de Stabilité,  
 L'Anneau de l'Équilibre, Les Faucilles du Soleil

**Piliers :** 11 5 5 2 1

**Plans :** 4 3 5

**Rituel :** La Révélation

**Larmes :** 6 6

### 10) LE PÉRIL JAUNE

**Plates-formes :** La Double Hache,  
 La Roue des Cinq Vents, Le Pont des Dangers,  
 La Roue des Trois Vérités,  
 Le Croissant de Stabilité,  
 L'Anneau de l'Équilibre, La Lune d'Épines,  
 Les Faucilles du Soleil

**Piliers :** 15 9 6 3 2

**Plans :** 4 5 6

**Rituel :** Les Piliers Jaunes Ensorcelés

**Larmes :** 6 6

Art.Nr.: 60 110 5153

**Autor:** Oliver Richtberg  
**Illustration:** Sébastien Caiveau  
**Satz & Layout:** Oliver Richtberg

2019 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
www.zoch-verlag.com

