

# TOMB RAIDER

## UNDERWORLD

Un jeu de coopération pour 1 à 4 joueurs à partir de 10 ans.

**L**ara tente de découvrir ce qui a pu arriver à sa mère disparue dans un portail dimensionnel menant vers Avalon. Sous les conseils du professeur Eddington, elle commence ses recherches en Mer Méditerranée en explorant la cité engloutie de Niflheim, l'équivalent nordique d'Avalon.

Au fond des ruines de Niflheim elle découvre dans la statue de Thor, un gantelet qui lui permettrait de pouvoir manier Mjölfnir, le célèbre marteau de Thor. En sortant des ruines, elle est attaquée par des mercenaires travaillant pour Amanda Evert qui lui dérobent le gantelet et font sauter la grotte qui mène vers la sortie. Lara réussit tout de même à trouver une issue vers la surface et monte à bord du bateau de sa rivale. Elle élimine les mercenaires mais plusieurs explosions endommagent le bateau qui commence à couler. Elle aperçoit Amanda en pleine conversation avec Natla (enfermée dans une cage de verre). Natla leur révèle que le gantelet de Thor s'est lié à Lara et que cette dernière est la seule à pouvoir l'utiliser. Natla apprend à Lara que sa mère n'a jamais atteint Avalon et que le portail qu'elle a traversé l'a en fait envoyée à Helheim. D'après elle, il n'existe qu'un seul moyen d'ouvrir le portail y menant, le marteau de Thor, dont la piste continue en Thaïlande dans la cité perdue de Bhogavati. Amanda tente de s'échapper mais alors qu'elle monte dans un hélicoptère, Lara lui tire dessus, lui faisant lâcher le gantelet que Lara récupère.

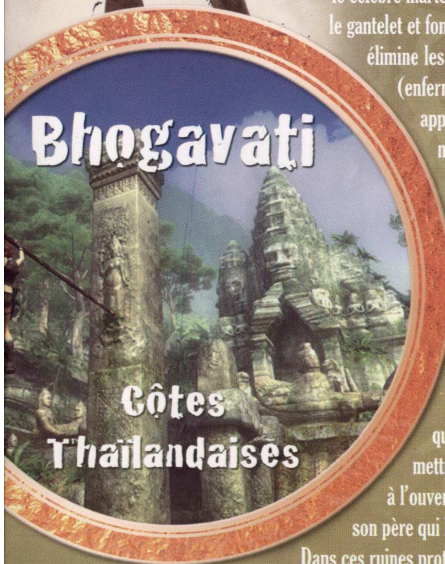
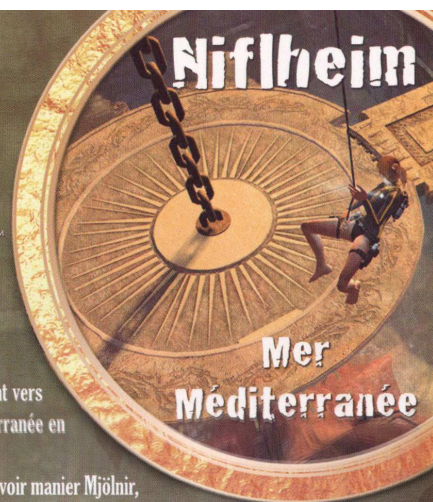
En Thaïlande, Lara explore alors les ruines de Bhogavati. Elle y découvre des vestiges souterrains semblables à ceux de Niflheim et trouve une immense porte qui émet une lueur bleue au contact de son gantelet. Elle la traverse et arrive dans une pièce où devait se trouver le second gantelet, mais elle ne contient qu'une carte illisible et un mot de son père. Le message est en fait un indice caché destiné à Lara et qui pointe vers les anciennes cryptes sous le manoir Croft.

Lara retourne chez elle, empruntant un passage secret dans les cryptes qui la conduit jusqu'à un bureau secret où se trouve le second gantelet et un message audio de son père. Son père lui révèle qu'Avalon cache en fait une arme terrifiante et qu'il a détruit la carte afin d'empêcher Natla de mettre la main sur les autres artefacts de Thor (la ceinture et le marteau) également nécessaires à l'ouverture de la porte qui y mène. Elle déniche quand même une photo de la carte dérobée par son père qui lui indique la direction à prendre : les ruines Mayas de la cité de Xibalba.

Dans ces ruines protonordiques, elle se procure la ceinture de Thor qui alimente en énergie ses gantelets.

La prochaine étape est l'île Jan Mayen avec la Porte des Morts qui mène au Vahalla. Le marteau de Thor y repose, mais le chemin est semé d'embûches et d'ennemis terrifiants tel les Thralls, des créatures mort-vivantes qui protègent l'endroit. Lara réussit tout de même à s'emparer de Mjölfnir. Elle retourne en Mer d'Andaman pour affronter ses adversaires et elle menace Natla afin d'obtenir la localisation d'Helheim. Se fiant aux indications de Natla, elle l'accompagne jusqu'au cercle arctique où Natla exécute un rituel qui ouvre partiellement la porte d'Helheim.

Lara achève l'ouverture de la porte grâce à Mjölfnir. Alors qu'elles franchissent la porte, Natla lui avoue qu'elle a utilisé son père pour trouver cette porte et récupérer l'arme et que comme il s'était montré réticent, elle avait dû le tuer. Elle s'était ensuite servi de Lara pour finir le travail de son père. Jörmungandr (le serpent de Midgard) est une machine reliée aux failles tectoniques et son activation peut détruire le monde. Seul le marteau de Thor est capable de le détruire. Lara entreprend alors de détruire la machine tandis que Natla la maintient à distance à coup de rayons et de boules de feu. Lara résiste, elle parvient à atteindre Natla avec Mjölfnir et arrive enfin à détruire la machine.



C'est à vous maintenant de vivre cette aventure et de détruire Jörmungandr. Le sort du monde est entre vos mains. Bonne chance !

## But du jeu

Lara Croft, doit traverser toutes les différentes régions du jeu pour atteindre Helheim sa destination finale et y détruire Jörmungandr en contrecarrant les plans diaboliques de Natla. Tomb Raider. Underworld est un jeu de coopération.

## Comment gagner à Tomb Raider ?

Avant d'aborder les règles du jeu, il nous paraît utile de préciser la notion de jeu de coopération. Il s'agit pour les joueurs de jouer ensemble dans un but commun plutôt que les uns contre les autres. Dans Tomb Raider. Underworld, tous les joueurs jouent le personnage de Lara Croft : ils collaborent pour la faire progresser dans l'aventure, lui faire passer les obstacles, affronter ses ennemis et enfin lui faire accomplir sa mission. Si jamais, Lara échoue, tous les joueurs perdent. Les joueurs doivent donc s'entendre pour faire évoluer Lara au mieux de leurs possibilités en mettant en commun leurs ressources individuelles. Si jamais Lara achève avec succès sa mission, tous les joueurs gagnent y compris ceux qui ont été éliminés au cours de la partie. Pour les joueurs qui veulent ajouter un peu de compétition dans le jeu, nous avons cependant inclus une mécanique supplémentaire qui permet de déterminer parmi les vainqueurs celui qui remporte la partie. Si vous souhaitez jouer avec cette touche de compétition, le vainqueur est celui qui dispose du plus de points de victoire à la fin de la partie (parmi les joueurs non éliminés). Si vous souhaitez jouer uniquement en mode coopération et que les joueurs réussissent l'aventure, ils gagnent tous ensemble.

## Contenu du jeu

- 3 plateaux de jeu illustrés recto-verso.

Chaque face de plateau représente une des régions du jeu à traverser :

- plateau 1 : Niflheim, plateau 2 au verso : Bhogavati,
- plateau 3 : Manoir Croft, plateau 4 au verso : Xibalba,
- plateau 5 : Ile Jan Mayen et plateau 6 au verso Helheim).

Chaque plateau de région comprend 3 axes de progression, l'axe principal lié à l'acrobatie et deux axes secondaires qui sont liés au combat et à la ruse. Chaque région comporte également une suite d'obstacles que Lara devra surmonter.

- 1 plateau de jeu principal qui suit la progression de Lara dans l'aventure ainsi que l'évolution de son état physique (santé, adrénaline). Des emplacements sont également prévus pour poser les objets de Thor que vous trouverez au cours de vos aventures ainsi qu'une aide de jeu reprenant les phases du tour de jeu et les différents résultats possibles sur les dés de progression et d'obstacles.
- 116 cartes dont :
  - 60 cartes Progression (20 Acrobaties, 20 Combat, 20 Ruse) utilisées pour avancer sur les différents axes des plateaux région.
  - 20 cartes Objets (à récupérer sur les diverses régions).
  - 36 cartes Ennemis (6 par région).
- 5 silhouettes sur socle : 4 Lara et 1 Natla
- 60 pions en plastique 4 couleurs :
  - 35 points de victoire verts : se récoltent sur l'axe d'acrobaties, s'utilisent dans le jeu et en fin de partie pour détruire Jörmungandr et désigner le vainqueur.
  - 15 trésors jaunes : se récoltent sur l'axe de ruse de chaque région et peuvent remplacer une carte de progression pour avancer sur les axes de progression.
  - 9 trousseaux de soins grises : pour soigner Lara.

## Le plateau de jeu principal

The diagram illustrates the main game board, which is a map of the game world. It features several key elements:

- Jauge de Santé (Health Gauge):** Located at the top left, it shows Lara's health status with a bar and a 'Pion Santé' (Health Token).
- Position de départ Pion Santé:** The starting position for the health token.
- Position de départ de Lara:** The starting position for the Lara Croft figure.
- Tour de jeu (Game Turn):** A central area detailing the phases of a turn:
  - Phase 1: Lancer le dé blanc de progression (Roll the white progression die).
  - Phase 2: Faire 0, 1 ou 2 actions (Perform 0, 1, or 2 actions).
  - Phase 3: Piocher une carte ou soigner Lara (Draw a card or heal Lara).
- Cartes Bhogavati (Bhogavati Cards):** A set of cards including 'Ennemis' (Enemies), 'Objets' (Items), and 'Acrobaties' (Acrobatics).
- Position de départ de Natla:** The starting position for the Natla figure.
- Trousseaux de soins (Medical Kits):** Represented by grey tokens.
- Points de Victoire (Victory Points):** Represented by green tokens.
- Trésors (Treasures):** Represented by yellow tokens.
- Dé d'obstacles (Obstacle Die):** A die used to determine the difficulty of obstacles.
- Cartes Ennemis Niflheim (Niflheim Enemy Cards):** A set of cards for the Niflheim region.



- 1 pion blanc pour indiquer le niveau maximum de Santé de Lara sur la jauge de santé. Lara débute la partie avec 3 points de vie, mais elle peut trouver des reliques pour augmenter cette valeur.
- 2 cylindres en plastique (1 pour la jauge de santé et 1 pour la jauge d'adrénaline).
- 2 dés (1 dé blanc pour la progression et 1 dé noir pour les obstacles).
- 1 règle de jeu

## Mise en place du jeu (voir schéma)

- Placez le plateau principal sur la table. Posez le cylindre bleu et le pion blanc sur la case 3 de la jauge de santé. Lara dispose de 3 points de vie au départ du jeu. Placez le cylindre rouge sur la première case de la jauge d'adrénaline. Placez une silhouette Lara Croft<sup>SM</sup> sur la première région du plateau, Niflheim.
- Mélangez toutes les cartes Progression et distribuez en 6 à chaque joueur.
- Chaque joueur reçoit également 1 trousse de soins (pion gris).
- Placez le plateau de la première région, Niflheim, au centre de la table (voir schéma de mise en place).
- Placez une silhouette Lara sur chaque case départ des trois axes de progression (case Acrobaties, case Combat et case Ruse) de Niflheim. (voir schéma)
- Placez la figurine de Natla sur la case Obstacles de ce plateau.
- Prenez les cartes Ennemis et Objets de Niflheim. Toutes les cartes portent au dos le nom de la région correspondante. Mélangez les cartes Ennemis et posez-les face cachée à côté du plateau central. Posez les cartes Objets de la région face visible à côté du plateau.

La partie peut à présent commencer.

## Déroulement de la partie.

### Principes de base

Il faut que Lara traverse les différentes régions au plus vite pour atteindre Helheim et y détruire Jörmungandr. Il vous faudra parfois la ralentir pour récupérer certains objets utiles à sa survie mais vous risquez à ce moment là de lui faire subir plus d'obstacles. Les objets de Thor présents sur certaines régions seront très utiles pour la fin de partie.

Déterminez au hasard le premier joueur puis tournez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le tour de jeu d'un joueur s'effectue en 3 phases :

### Tour de jeu

Phase 1 : Lancez le dé blanc de progression.

Phase 2 : Faites 0, 1 ou 2 actions.

Phase 3 : Piochez une carte ou soignez Lara.

À son tour, un joueur effectue les 3 phases dans l'ordre indiqué ci-dessus.

C'est ensuite au joueur situé à sa gauche de jouer.

### Phase 1 : Lancez le dé de progression

Chaque joueur débute son tour de jeu en lançant le dé de progression (dé blanc). Ce dé peut avoir deux types d'effets ; faire avancer Lara sur l'un des axes de progression de la région actuelle, ou déclencher l'un des obstacles du plateau.

: faites avancer Lara d'une case sur l'axe d'acrobatie

: faites avancer Lara d'une case sur l'axe de combat

: faites avancer Lara d'une case sur l'axe de Ruse

: faites avancer Lara d'une case sur l'axe de progression de votre choix.

: faites avancer Natla sur le prochain obstacle et appliquez immédiatement son effet

: défaussez une de vos cartes en main puis faites avancer Natla sur le prochain obstacle et appliquez immédiatement son effet.

L'objectif premier des joueurs est d'atteindre la fin de l'axe d'Acrobaties afin de pouvoir passer à la région suivante. Le joueur qui atteint la dernière case de l'axe applique les effets de la case, termine son tour de jeu, puis tous les joueurs passent sur la région suivante.



Les axes de Combat et de Ruse vous permettent de récupérer des bonus (objets, points d'adrénaline, trésors, ...) mais ne vous permettent pas de changer de région. Si vous êtes déjà sur la dernière case de l'axe de Combat ou de Ruse, et que le jet de dé indique Combat ou Ruse, cela n'a pas d'effet : Lara reste bloquée en Combat ou Ruse ou les deux, jusqu'à ce qu'elle ait atteint la dernière case de l'axe d'Acrobaties.



L'autre moyen de changer de région, est de subir tous les Obstacles de celle-ci. Le joueur qui déclenche le dernier Obstacle passe immédiatement à la troisième phase de son tour de jeu (piocher 1 carte ou soigner Lara), puis tous les joueurs passent sur la nouvelle région. Il n'a donc pas la possibilité de progresser sur les axes.



### L'arrivée dans une nouvelle région (voir schéma)

Faites avancer la figurine de Lara sur le plateau principal jusqu'à la suivante région. Prenez le plateau de cette région et placez-le au centre de la table à la place de l'ancien. Placez les figurines sur chaque première case des différents axes et sur la première case Obstacles. Tous les objets du plateau précédent que vous n'avez pas eu le temps de récupérer sont définitivement perdus. Défaussez toutes les cartes Objets de l'ancienne région qui n'ont pas été prises par les joueurs ainsi que les cartes Ennemis qui n'ont pas été dévoilées. En revanche les Ennemis révélés restent posés sous sur le plateau. Disposez ensuite face visible les cartes Objets de la nouvelle région puis constituez une pioche avec les nouvelles cartes Ennemis de la région.



## Phase 2 : Faites 0, 1 ou 2 actions

À chaque tour de jeu, un joueur a la possibilité de faire jusqu'à deux actions. Il peut également décider de n'en faire aucune. Il est tout à fait possible d'accomplir plusieurs fois la même action. Trois types d'action sont possibles :

### a) Jouer une carte progression depuis votre main.

Une carte Acrobaties vous permet d'avancer d'une case sur l'axe d'Acrobaties, une carte Combat d'une case sur l'axe de Combat et une carte Ruse d'une case sur l'axe de Ruse. Déplacez la silhouette d'une case sur l'axe correspondant. Une fois le déplacement accompli, appliquez l'effet de la case. (voir plus bas l'effet des différentes cases).



### b) Jouer un Trésor

Vous pouvez jouer un pion Trésor pour remplacer une carte progression de votre choix (Acrobatie, Combat ou Ruse). Les pions Trésors servent donc de joker. L'utilisation d'un Trésor équivaut à une action. Comme précédemment, faites avancer la silhouette correspondante d'une case et appliquez l'effet indiqué.

### c) Jouer une carte Objet



La dernière action possible est d'utiliser une carte Objet en votre possession. Les objets récupérés sont posés face visible devant vous. Tous les effets de la carte sont directement inscrits dessus. Jouer une carte Objet est une action et chaque objet ne peut être utilisé qu'une seule fois, défaussez ensuite la carte.

La plupart des objets vous permettent soit d'avancer sur l'un des axes, soit d'éliminer des Ennemis.

Cas particulier : les objets de Thor vous seront utiles en fin de partie pour détruire Jörmungandr. Le joueur qui les gagne ne les garde pas devant lui, il applique leur effet puis les pose sur le plateau principal.



## Phase 3 : Piocher une carte progression ou soigner Lara

Pendant cette phase, vous pouvez piocher la première carte progression de la pile et l'ajouter à votre main, ou soigner Lara en dépensant une trousse de soins en votre possession.

Attention, vous ne pouvez pas faire les deux, c'est soit l'un soit l'autre.

Si vous décidez de soigner Lara, défaussez une ou plusieurs de vos trousse de soins et déplacez sa silhouette d'un cran vers la droite sur la jauge de santé pour chaque trousse ainsi dépensée. Rappel : vous ne pouvez jamais dépasser sa valeur de santé maximale (3 au départ, +1 par Relique trouvée). (voir Relique plus bas)

N'oubliez pas que si Lara perd toutes ses vies, la partie prend fin et tous les joueurs ont perdu !

## L'effet des différentes cases de progression

Lors de votre progression dans une région, chaque case (sauf la première de chaque axe) a un effet (vous trouvez un objet, vous lancez le dé d'Obstacles, vous gagnez un point de victoire...). Appliquez l'effet de chaque case traversée. Si vous en traversez plusieurs dans le même tour, appliquez les effets dans l'ordre.

Voici à quoi correspondent les divers symboles présents sur les plateaux :



### a) Objets

Prenez la carte Objet correspondante et posez-la face visible devant vous. Utiliser un objet est une action et ne peut donc être fait que pendant la phase 2. Les effets des objets sont indiqués sur leur carte. Une grande majorité des objets sont des armes qui pourront être utilisées pour éliminer des Ennemis (voir le chapitre Ennemis).



### b) Adrenaline

Faites avancer Lara sur sa jauge d'Adrenaline. Si vous arrivez au maximum de la jauge, avancez Lara d'une case sur l'un des axes (Acrobaties ou Combat ou Ruse) et en plus, éliminez un ennemi. Puis remplacez Lara sur la première case de la jauge adrenaline.



### c) Trousses de soins

Prenez une trousse de soins (pion gris). Les trousse de soins servent à soigner Lara (voir phase 3 du tour de jeu).



### d) Points de victoire

Prenez un point de victoire (pion vert). Les points de victoire sont essentiellement utilisés en fin de partie pour détruire Jörmungandr et déterminer le vainqueur. Ils peuvent également servir à franchir certains Obstacles ou à éliminer des ennemis.



### e) Trésors

Prenez Trésor (pion jaune). Les Trésors servent de joker et peuvent remplacer une carte progression de votre choix pendant la phase 2 du tour de jeu. Jouer un Trésor de cette façon est une action. Un Trésor ne peut servir de joker que sur les axes de progression, en aucun cas il ne peut remplacer 1 carte manquante lors du passage d'un Obstacle. Par contre, certains Obstacles peuvent vous demander de défausser des Trésors.



### f) Piocher des cartes

Piochez la carte progression du dessus de la pile et ajoutez-la à votre main.



### g) Relique

À la fin de l'axe de Ruse de certaines région, vous pouvez gagner une Relique. Pour chaque Relique obtenue, déplacez le pion Relique (pion blanc) sur la jauge de santé de Lara. Cela n'améliore pas la santé actuelle de Lara, cela permet uniquement d'augmenter le maximum de santé qu'elle peut atteindre. Il faudra utiliser des trousse de soins pour augmenter sa santé jusqu'au niveau maximum indiqué par le pion Relique.



### h) Le dé Obstacles.

À chaque fois que vous passez sur ce symbole, lancez le dé Obstacles et appliquez l'effet indiqué.

✕ : rien ne se passe,

♥ : Lara perd point de santé. Reculez sa figurine sur la jauge de santé d'un cran vers la gauche. Si jamais Lara perd sa dernière vie, elle meurt et tous les joueurs perdent la partie.

🐾 : piochez un Ennemi et placez-le face visible sur la table sous le plateau région. (voir chapitre Ennemi ci-dessous) Lorsqu'on pioche un Ennemi, on le fait toujours dans la pioche de la région concernée.

🐾🐾 : piochez 2 Ennemis et placez-les face visible sous le plateau région.

1 : défaussez une de vos cartes en main (s'applique uniquement au joueur qui a lancé le dé).

2 : défaussez 2 de vos cartes en main (s'applique uniquement au joueur qui a lancé le dé).

Attention ! Il faut bien gérer vos mains de cartes, car si jamais vous devez vous défausser de cartes et que vous ne pouvez pas le faire, vous êtes éliminé du jeu. La partie continue sans vous.

## Les Ennemis.

### a) Les Ennemis et leur effet.

Au cours de ses aventures, Lara doit affronter de nombreux Ennemis. Chaque Ennemi est lié à une région particulière indiquée au dos de la carte. Lorsque vous jouez sur un plateau région, mélangez les cartes Ennemis de cette région et constituez une pioche face cachée à côté du plateau de jeu. À chaque fois que vous devrez piocher des Ennemis, faites-le dans cette pioche.

Les Ennemis ainsi piochés sont posés à côté et en dessous du plateau de région de façon à constituer une ligne de cartes partant de la droite vers la gauche du plateau. Le premier Ennemi est donc placé le plus à droite, les suivants sont placés à sa gauche.

En petit nombre, les Ennemis ne sont pas dangereux, par contre dès qu'ils commencent à se rassembler, ils peuvent blesser voir tuer Lara.

- Si jamais 8 Ennemis sont visibles en même temps à n'importe quel moment de la partie, Lara est immédiatement submergée, les joueurs perdent la partie !

S'ils ne sont pas huit, les Ennemis peuvent tout de même blesser Lara au moment de changer de région.

- Si 3 Ennemis ou moins sont visibles au moment de changer de région : rien ne se passe.

- Si 4 ou 5 Ennemis sont visibles au moment de changer de région : Lara perd une vie.



- Si 6 ou 7 Ennemis sont visibles au moment de changer de région : Lara perd deux vies.



Lors d'un changement de région, n'oubliez pas de défausser tous les Ennemis qui n'ont pas encore été piochés, puis constituez une nouvelle pioche avec les Ennemis de la nouvelle région. Les Ennemis visibles ne sont pas défaussés, ils suivent Lara.

**Cartes Objets Xibalba**

**Pioche Cartes ennemis Xibalba**

**Ennemis non éliminés des autres plateaux**

**sens d'élimination des ennemis**

### b) Éliminer les Ennemis.

Il existe deux moyens d'éliminer les Ennemis et de réduire ainsi la menace qu'ils représentent. Le premier est d'utiliser les armes dont vous disposez, le second est de les éliminer grâce aux indications inscrites sur leur carte. On élimine toujours en premier l'ennemi situé le plus à droite. Tout Ennemi éliminé vous rapporte un point de victoire.

## Les armes

Les armes peuvent vous permettre d'éliminer 1 ou 2 Ennemis. Pour cela défaussez la carte en question et éliminez le nombre d'Ennemis indiqués. Utiliser une arme est une action et ne peut donc être accompli que pendant la phase 2 du tour de jeu.

Les ennemis doivent toujours être éliminés dans l'ordre de la droite vers la gauche.

Jouez  
la carte Fusil à pompe  
pour éliminer  
1 ennemi



Jouez  
la carte Grenades  
pour éliminer  
2 ennemis



## Éliminer un ennemi grâce aux indications de sa carte

Il est possible d'éliminer un Ennemi grâce aux indications présentes sur sa carte. Si vous accomplissez l'action indiquée l'Ennemi est défaussé.

Avec cette méthode, il faut tout de même éliminer les Ennemis dans l'ordre (de la droite vers la gauche). Par contre, ce n'est pas une action et vous pouvez donc éliminer à votre tour autant d'Ennemis que vous le souhaitez à condition d'accomplir les actions correspondantes.

Pour éliminer  
le Naga Rouge  
le joueur doit défausser  
3 points de victoire



Pour éliminer  
le Tigre Thrall  
Lara doit perdre  
un point de santé



## Les Obstacles

Les Obstacles sont un autre élément important du jeu. Ils peuvent mettre Lara dans des situations difficiles et mieux vaut éviter au maximum d'y avoir à les passer.

Il y a toujours 6 Obstacles par plateau de région. Si jamais les joueurs subissent les 6 Obstacles la région est immédiatement terminée.

Chaque Obstacle entraîne un effet (souvent négatif) mais le moyen de le contrer est toujours indiqué.

À vous de voir si vous préférez subir l'effet négatif ou le contrer. Certains Obstacles ne peuvent être contrés que par le joueur dont c'est le tour, d'autres par l'ensemble des joueurs, mais dans ce cas, cela est précisé dans le texte.



« Défaussez 2 Ruse... » s'applique à un seul joueur.



« Chaque joueur défausse 1 Combat ou lance le dé » signifie que chaque joueur à tour de rôle doit jeter les éléments requis ou subir l'effet indiqué.



« Tous les joueurs défaussent au total 2 Ruse + 2 Acrobaties... » signifie que les joueurs peuvent se mettre d'accord pour défausser un total de 3 cartes Acrobaties. « ... ou lancer le dé une seule fois » seul le joueur qui a déclenché l'obstacle lance le dé.

Pour bien se préparer aux différents Obstacles, il est fortement conseillé de les lire à l'avance afin d'anticiper vos besoins, d'éviter l'élimination en cours de partie et de contrer les Obstacles les plus dangereux.

## Fin de partie

La partie peut prendre fin de plusieurs façons.

Les joueurs perdent automatiquement la partie dans les cas suivants :

- Tous les joueurs sont éliminés.
- Lara perd tous ses points de santé.
- 8 Ennemis sont posés face visible en même temps.
- Les joueurs déclenchent le dernier Obstacle du plateau Heilheim, Natla réussit à vaincre Lara.
- Les joueurs n'arrivent pas à détruire Jörmungandr en fin de partie.

Les joueurs remportent la victoire s'ils détruisent Jörmungandr sur le plateau de Heilheim.

Pour détruire Jörmungandr, l'ensemble des joueurs doit dépenser des points de victoire :

- 7 points de victoire suffisent si les joueurs disposent des 4 objets de Thor (les 2 gantelets, la ceinture et le marteau).
- Pour chaque objet manquant, les joueurs doivent dépenser 2 points de victoire de plus. S'ils n'ont aucun des objets, ils devront donc dépenser 15 points de victoire.

## Détermination du vainqueur

Si vous jouez en mode coopératif et si vous avez réussi à détruire Jörmungandr, tous les joueurs remportent la partie (même ceux éliminés).

Par contre, si vous souhaitez désigner un vainqueur, le joueur qui finit la partie avec le plus de points de victoire après la destruction de Jörmungandr est déclaré vainqueur.

Dans ce cas, lors de la destruction de Jörmungandr, les joueurs dépensent un point de victoire chacun en commençant par le joueur qui a atteint Jörmungandr et on continue ainsi le tour de table jusqu'à atteindre le nombre de points de victoire nécessaires. Les joueurs éliminés au cours de la partie ne participent pas à la dépense des points de victoire et ne peuvent donc pas gagner.

## Parties à 2 joueurs :

Chaque joueur débute la partie avec 8 cartes au lieu de 6 et 2 trousse de soins au lieu d'une.

## Parties en solo :

Commencez avec 8 cartes et 3 trousse de soins. En phase 3, piochez 2 cartes au lieu d'une.

# TOMB RAIDER

UNDERWORLD



**TILSIT**

120 route de versailles, 91160 Champlan, France. ©2009 TILSIT  
Auteur : TILSIT Team - Maquette : TILSIT Studio.

**CRYSTAL  
DYNAMICS**

Lara Croft Tomb Raider: Underworld © Eidos Interactive Limited 2008. Tomb Raider, Tomb Raider : Underworld, Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Limited.