

LE TRESOR DES INCAS (der Schatz der Inkas – ESPENLAUB 228734 s.d.)

Traduction en français au départ de la version allemande par Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas.

Un jeu pour toute la famille pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans.

Matériel de jeu

- 1 plan de jeu
- 12 cartes-lieux de trouvaille (image d'une des trouvailles du plan de jeu + 3 chiffres superposés)
- 20 jetons ronds de marquage, 5 pièces par joueur
- 4 grands pions de jeu (chercheurs de trésors)
- 4 petits pions de jeu (éclaireurs)
- 1 dé ordinaire

L'or des Incas, entouré de légendes, exerce une forte attraction. Nous allons nous mettre en route pour chercher le trésor dans les Andes, en Amérique du Sud. Les éclaireurs rencontreront divers lieux de trouvaille de toutes sortes de trésors. Les chercheurs de trésors nous conduiront grâce à leurs éclaireurs jusqu'à l'énorme trésor des Incas.

But du jeu

Celui qui arrive le premier sur la piste extérieure au point Ziel a gagné la partie ... et le trésor inca.

Mais avant cela, il s'agit d'envoyer chacun son éclaireur. Chacun va suivre les signes secrets des flèches pour atteindre divers lieux de trouvaille sur les vestiges incas : ruines de bâtiments de lieu de culte, tonneaux en or, masques, etc. Celui qui parvient le premier à un lieu de trouvaille, reçoit le plus de points sur la carte-trouvaille correspondante et fait ainsi avancer son chercheur de trésors de la piste extérieure vers l'or des Incas et donc vers le but.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit un chercheur de trésors (grand pion) et un éclaireur (petit pion) ainsi que 5 jetons de même couleur. Il place le chercheur de trésors sur la case départ (Start) du parcours extérieur du plan de jeu (piste du trésor). Les jetons de marquage sont placés devant chaque joueur.

L'éclaireur entre en jeu à partir de n'importe quelle case du réseau de chemins intérieur. La case ne peut cependant pas être une case avec un signe de flèche (lieu de trouvaille).

On mélange les 12 cartes- lieux de trouvaille et on les dépose, face cachée, à côté du plan de jeu. Quand tous les éclaireurs sont placés, on retourne les 5 premières cartes du dessus et on les dépose, face visible, sur la table.

Déroulement du jeu

Les 5 cartes-lieux de trouvaille retournées (face visible) représentent les premiers lieux ciblés pour les éclaireurs. Chaque joueur doit essayer avec l'aide de son éclaireur d'atteindre le plus vite possible ces endroits. Chaque joueur décide lui-même de l'ordre dans lequel il veut les atteindre.

Le joueur qui commence, lance le dé et avance son éclaireur du nombre de points indiqués sur le dé. Il se dirige vers un lieu de trouvaille de son choix.

Si un joueur a atteint un de ces lieux de trouvaille (on laisse tomber les points en trop), il reçoit le plus grand nombre de points indiqués sur la carte identique à la trouvaille. Il met pour cela un jeton de sa couleur sur la case supérieure de la carte (ou la plus haute inoccupée si un joueur est déjà arrivé à ce lieu avant lui). Et il déplace son grand pion de

chercheur de trésors sur le chemin extérieur du plan de jeu et ce d'autant de points qu'il en a obtenu sur la carte-lieu de trouvaille.

Exemple

La carte-lieu de trouvaille présente le tableau suivant : 7/5/4. Celui qui arrive le premier avec son éclaireur sur le lieu de trouvaille correspondant, peut mettre son jeton sur le numéro 7 et avance ensuite (avec son grand pion) de 7 cases sur la piste extérieure. Le suivant obtiendra (quand il arrivera à son tour sur ce même lieu). Idem pour le 3^e, qui obtiendra 4 points. Et ils avanceront aussi alors sur la piste extérieure selon les points obtenus.

Les joueurs essayent ensuite d'atteindre d'autres cases de trouvaille, selon les points obtenus par le dé. Chacun veut être le premier pour récolter le maximum de points. On ne peut visiter un lieu de trouvaille une seconde fois que si un autre joueur a déjà visité ce site entretemps.

Changement de direction

Si un joueur se dirige avec son éclaireur vers un lieu de trouvaille et si un autre y parvient avant lui, alors il doit changer de direction car la case-trouvaille ne peut être occupée que par un joueur à la fois.

Les cartes lieux de trouvaille

Pour chaque carte, il existe un lieu de trouvaille identique sur le champ de jeu. Sur chaque carte, il y a un tableau de points avec 3 chiffres en ordre décroissant de valeur.

Pour atteindre progressivement chaque lieu de trouvaille, on retire des cartes-lieux de trouvaille et on retourne, face visible, des nouvelles. Pour cela, il y a 3 occasions différentes :

1. Le tableau sur la carte-lieu de trouvaille est occupé par 3 jetons.
2. Un joueur parvient avec son grand pion (sur le chemin extérieur) sur une case spéciale avec un parchemin. Il peut alors enlever du jeu une carte- lieu de trouvaille de son choix, peu importe si des jetons sont déjà placés dessus ou non.
3. Un joueur a déjà placé tous ses jetons. Il peut alors enlever une carte visible de son choix et en retourner une autre, face visible.

Les jetons de marquage reviennent à leur joueur une fois que la carte est complètement remplie (ou qu'une carte est modifiée comme mentionné ci-dessus). Si on retourne une nouvelle carte et si un joueur se tient déjà sur cette case avec son éclaireur, il doit, pour pouvoir y placer son jeton, d'abord sortir de la case puis y rentrer à nouveau (cela lui prendra donc 2 tours de jeu).

Fin du jeu

Le jeu est terminé quand un joueur a atteint le but avec son chercheur de trésors sur la piste extérieure. Il gagne alors le trésor des Incas.