CONTENU ET MISE EN PLACE

1 PLATEAU DE JEU

On le place au milieu de la table, à portée de tous les joueurs.

Le plateau de jeu représente une piste qui commence par une zone de départ ( )et se termine par une zone d'arrivée ( ).

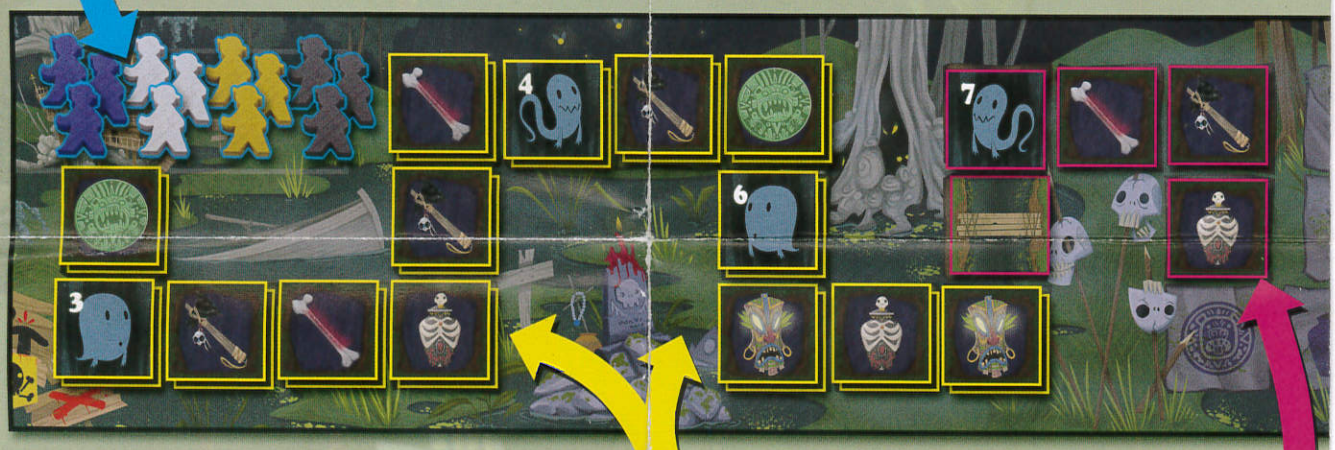
25 PIONS EXPLORATEUR, de 5 couleurs différentes.

Chaque joueur doit choisir une couleur et prendre un nombre de pions de cette couleur en fonction du nombre de joueurs dans la partie.

On remet tous les pions restants dans la boîte. On place tous les pions des joueurs sur la zone de départ.

Nombre de pions par Joueur

2 joueurs = 5 pions
3 joueurs = 4 pions
4 joueurs = 3 pions
5 joueurs = 2 pions



38 TUILES CARRÉES DE CHEMIN,

qui se composent de : 25 trésors perdus, 7 fantômes effrayants, et 6 planches en bois.

On donne à chaque joueur 1 tuile planche en bois.

On mélange 1 planche en bois avec les fantômes et les trésors perdus.

S'il reste des tuiles de planche en bois – si la partie compte moins de 5 joueurs – on remet les tuiles restantes dans la boîte de jeu. Elles ne seront pas utilisées dans la partie. On prend la pile mélangée des 25 trésors cachés, 1 planche en bois, et 7 fantômes, et on les répartit sur le plateau.

On distribue 2 tuiles sur chacune des 14 cases vertes qui suivent la zone de départ .

On distribue 1 tuile sur chacune des 5 cases marron suivantes. On laisse vides les cases suivantes pour le moment.

Planches en bois

Os ( )

Hache ( )

Fantômes effr

1 DÉ

On le donne au joueur qui a reçu un sort le plus récemment. Ce joueur commencera la partie.

5 JETONS OBJECTIF,
représentant le véhicule utilisé pour s'échapper.

On les empile dans l'ordre de leur numéro, avec le plus grand numéro au-dessus de la pile et le plus petit numéro en-dessous de la pile.

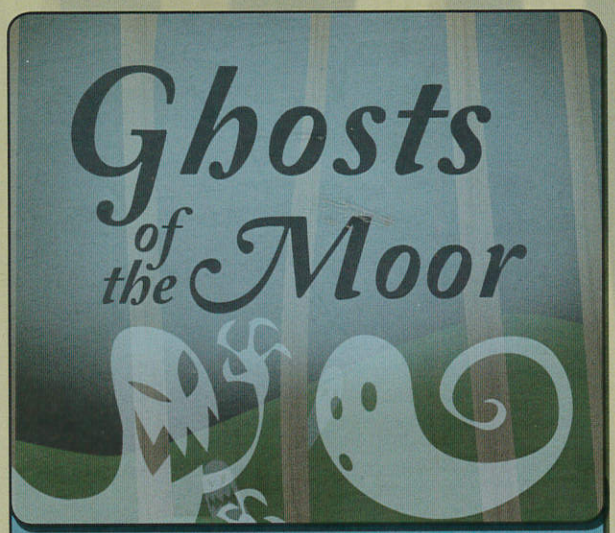
On place ensuite cette pile sur la zone d'arrivée à la fin de la piste

Note : Vous n'avez pas besoin de mettre des tuiles du même type que la case. Quand il y a plusieurs tuiles sur une même case, vous ne pouvez pas examiner les tuiles.

Trésors perdus

Pièce ( ) Masque ( ) Urne ( )

ayants ( )



Un jeu de trésors hantés pour 2 à 5 joueurs

CRÉDITS

Conception du jeu
Wolfgang Kramer
Michael Kiesling
Illustrations
Nate Call
Design graphique
Scott Hartman
Traduction
Julien De Muynke

2tomatoesgames.com
© 2017 Tasty Minstrel Games ,LLC

RÉSUMÉ DU JEU

Lors de votre tour, lancez le dé et déplacez un de vos pions explorateur d'un nombre de cases correspondant au chiffre indiqué par le dé.

Si la case que vous quittez contient une tuile mais aucun autre pion, vous récupérez la tuile supérieure de cette case. Si la case que vous quittez ne contient PAS de tuile, vous devez alors vous défausser d'une tuile.

Ensuite votre tour s'achève – passez le dé au joueur suivant en tournant dans le sens horaire, dont le tour commence alors.

On continue ainsi jusqu'à ce que tous les pions explorateur atteignent la zone d'arrivée ( ) du plateau de jeu. Est alors déclaré vainqueur le joueur qui possède le plus de points grâce à ses tuiles !

LE JEU EN DÉTAIL

Lors de votre tour, suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Lancez le dé et déplacez N'IMPORTE LEQUEL de vos pions explorateur** d'un nombre de cases strictement égal au numéro indiqué par le dé. Chaque déplacement se fait en direction de la zone d'arrivée de la piste.

> *Note : Vous pouvez déplacer n'importe lequel de vos pions qui n'a pas encore atteint la zone d'arrivée.*

2. **Si vous possédez une tuile planche en bois et vous atterrissez sur une case sans tuile,** vous pouvez (si vous le souhaitez) placer la tuile planche sous votre pion, sur la case où se TERMINE votre déplacement.

> *Note : La planche en bois crée un pont au-dessus de cet obstacle, qui vous permet de ne pas vous défausser d'une tuile lorsque vous quitterez cette case. Il est possible qu'un autre joueur arrive sur cette même case entre-temps, dans ce cas vous devrez laisser la planche en bois sur place – et un autre joueur pourra même la récupérer !*

3. **Si le pion que vous venez de déplacer a quitté une case qui contient une ou plusieurs tuiles ET aucun autre pion explorateur (quelle que soit la couleur)**, vous DEVEZ impérativement prendre la tuile supérieure de cette case. Désormais cette tuile vous appartient jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que vous soyez obligé de vous en défausser. Placez cette tuile devant vous, afin que tous les joueurs puissent la voir.

> *Note : Cette étape intervient après l'option construction d'une planche en bois sur votre case de destination. Il est donc impossible de récupérer une planche en bois et de l'utiliser dans le même tour.*

4. **Si le pion que vous venez de déplacer a quitté une case qui ne contient PAS de tuile (peu importe le nombre d'explorateurs présents sur cette case)**, vous devez vous défausser d'une tuile possédant le même symbole que la case en question. Si vous n'avez pas de tuile avec le même symbole, vous devez vous défausser de soit 1 tuile fantôme soit 2 autres tuiles carrées que vous avez récupérées au préalable. Les tuiles défaussées sont placées sur la case de la piste la plus proche de la zone d'arrivée qui ne contient ni tuile ni pion.

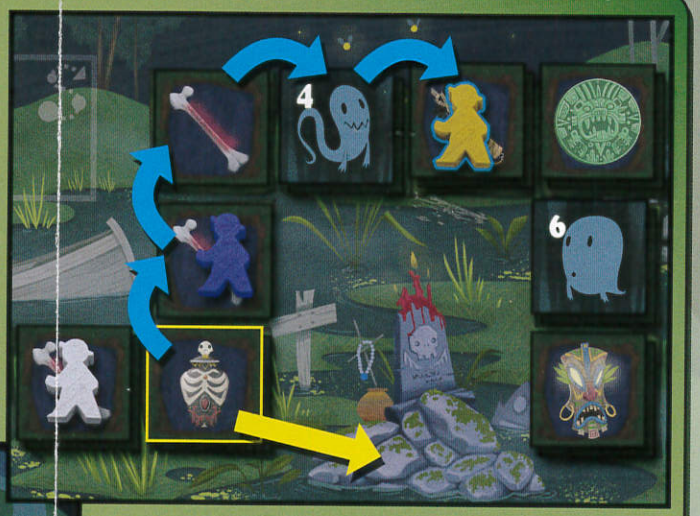
> *Note : Si vous vous défaussez de 2 cartes, placez-les en pile sur la même case, dans l'ordre de votre choix. Si vous n'avez ni tuile avec le symbole correspondant, ni fantôme, ni 2 autres tuiles, défaussez-vous du plus grand nombre de tuiles possible. Lorsque vous quittez la zone de départ vous n'avez pas besoin de vous défausser.*

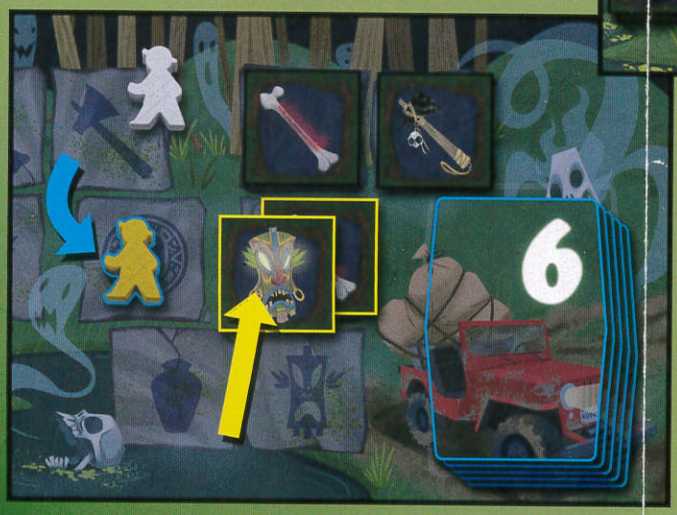
5. **Lorsque votre pion atteint ou dépasse la zone d'arrivée, l'explorateur a terminé son périple et s'échappe !** Laissez cet explorateur sur la zone d'arrivée, il y restera jusqu'à la fin de la partie.
S'il reste des jetons Objectif sur la zone d'arrivée, prenez le jeton supérieur de la pile.
Lorsque tous vos explorateurs ont atteint la zone d'arrivée, passez tous vos tours suivants.

> *Note : Il est possible de récolter plusieurs jetons Objectif durant la partie, et vous ne pouvez pas vous défausser de vos jetons Objectif.*

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT 1

Julien, le joueur jaune, a *obtenu un 4. Il choisit un de ses explorateurs et le déplace de 4 cases vers l'avant.*
Après avoir déplacé son pion, Julien prend la tuile Urne ⚱ *de la case qu'il vient de quitter, car celle-ci n'était occupée par aucun autre pion.*





EXEMPLE DE DÉPLACEMENT 2

Ensuite, Julien fait un 1 et il quitte une case qui ne contient aucune tuile. La case représente une Hache (⛏). Il ne possède pas de tuile Hache, donc il se défausse de 2 autres tuiles et les pose sur la case vide la plus proche de la zone d'arrivée.

FIN DE LA PARTIE & DÉCOMPTE DES POINTS

Lorsque tous les pions de **TOUS** les joueurs ont atteint la zone d'arrivée, la partie s'achève. Le score final se calcule en additionnant :

- Les points correspondants à la somme des nombres indiqués sur tous les jetons Objectif récoltés.
- Les points correspondants au nombre de trésors de **MÊME** type récoltés, pour **CHACUN** des 5 types de trésor : **Hache** (⛏), **Os** (🦴), **Piece** (🪙), **Masque** (🎭), **Urne** (⚱).

Points gagnés avec les Trésors

5 tuiles égales = 15 points
4 tuiles égales = 10 points
3 tuiles égales = 6 points
2 tuiles égales = 3 points
1 tuile seule = 1 point

- Vous perdez autant de points que la somme des valeurs des tuiles Fantômes que vous possédez.
- Les tuiles planche en bois ne valent aucun point.

LE GAGNANT

Après avoir fait le décompte de points des jetons Objectif et des Trésors, et retiré les points des Fantômes, le joueur qui a le plus de points gagne la partie !

ÉGALITÉ

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de tuiles planche en bois l'emporte. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur qui a commencé la partie en dernier qui l'emporte.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DE POINTS

Julien termine la partie avec 3 tuiles Urne qui lui rapportent 6 points, et 2 tuiles Os qui lui rapportent 3 points.

Ensuite, il perd 4 points car il possède 4 points de tuiles Fantôme.

Son score final est donc 5 (6 + 3 - 4).