





Déroulement du jeu : **A SON TOUR DE JEU, 2 ACTIONS POSSIBLES****1 ► SOIT mettre 1 carte « INDICE »**

- le joueur **choisit une CARTE « indice » de sa main et la place sur un des itinéraires AU CHOIX** menant à un des trésors soit en dessous de la première carte « indice » déjà placée d'un des itinéraires.
- **il place ensuite une ROSE DES VENTS SUR CET INDICE** pour indiquer que cet indice lui appartient.
- **il PIOCHE un nouvel indice** pour en avoir toujours 4 en mains.
- **il POSE LES CUBES sur toutes les cases où peut encore se trouver le trésor** (sauf s'il y en a trop, soit plus que le nombre de cubes).
- au fur et à mesure, **à chaque nouvel indice, des cubes sont retirés** des cases jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une seule possible, celle du trésor.

REGLES concernant les CARTES « INDICE » :

- Avoir toujours **4 cartes en mains**.
- **Le nouvel indice posé ne doit PAS CONTREDIRE un indice précédent !**
- **Le nouvel indice doit permettre d'ELIMINER un cube au MINIMUM.**
- Si la pile est terminée, **mélanger à nouveau la défausse.**
- **! Les indices « PAS à coté d'un lieu »**  **et**  **N'ELIMINE PAS le LIEU INDIQUE !!**
- **! Les indices « à portée de vue »,**  **et**  **à 1 ou 2 cases du lieu, ELIMINE LE LIEU !!**

2 ► SOIT DEPLACER son 4x4,

- Un joueur peut effectuer **jusqu'à 3 ETAPES** pour déplacer son 4x4. Une **ETAPE** signifie :
 - Un déplacement sur un même type de terrain.
 - Un changement de terrains.

!! Cas PARTICULIERS les déplacements !!

► quand un joueur RECUPERE UN TRESOR, les ETAPES NON UTILISEES SONT PERDUES.

► si le 4X4 d'un joueur SE TROUVE DEJA SUR UN TRESOR AU DEBUT DE SON TOUR, il peut s'en emparer et ENSUITE il peut jouer son tour (poser un indice ou se déplacer).

► chaque amulette récupérée met fin à l'ETAPE en cours, PAS AU DEPLACEMENT!!

1. LES AMULETTES

A chaque fois qu'un trésor est récupéré, une force mystérieuse émane des statues et fait apparaître des amulettes.

REGLES concernant l'APPARITION des AMULETTES

En suivant le regard de chaque statue, mettre une amulette sur la case au bord de la mer et puis tourner d'1/6ème de tour vers la droite.

▶ S'il y a déjà une amulette sur une case, **il ne peut y en avoir une seconde !**

▶ Une amulette peut apparaître sous un palmier, une hutte ou une statue.



REGLES concernant la RECUPERATION des AMULETTES

▶ Il est permis de récupérer plusieurs amulettes durant son tour.

▶ **Mais il est interdit de récupérer une amulette lors d'une ETAPE SUPPLEMENTAIRE !**

▶ Si au début de son tour, le 4x4 du joueur **se trouve déjà sur une case occupée par une amulette**, il s'en empare. **Cela ne lui coûte AUCUNE ACTION**. Il peut jouer son tour d'action (soit se déplacer soit mettre un indice comme normalement).

▶ **pour récupérer une amulette, le joueur met fin à l'ETAPE en cours mais pas au déplacement** (=on compte 1 coup de déplacement sur les 3 autorisés).

UTILISATION ET EFFETS des AMULETTES

▶ A son tour de jeu, un joueur **peut utiliser AUTANT D'AMULETTES QU'IL VEUT (y compris celles récupérées dans le même tour !!!)**

▶ **CHAQUE AMULETTE** utilisée lui permet d'effectuer **UNE action supplémentaire au CHOIX** parmi les suivantes :

- 1) RETIRER UN CUBE DU PLATEAU.
- 2) Mettre un INDICE SUPPLEMENTAIRE.
- 3) DEPLACEMENT SUPPLEMENTAIRE = jusqu'à 3 étapes supplémentaires mais rappel !! **Il ne peut récupérer aucune amulette supplémentaire lors d'une étape supplémentaire !**
- 4) GRI GRI : si un joueur est victime d'une malédiction, il peut donner une amulette **pour éviter de perdre sa plus forte carte « or »**.
- 5) ECHANGE DE CARTES, sans passer son tour !

Nb. Si le joueur n'a pas d'amulette, le joueur peut passer son tour pour échanger ses cartes.

2. LES TRESORS

- il peut y en avoir plusieurs sur la même case.
- le trésor peut se trouver sur la même case qu'une hutte, palmier ou palmier.

Exemple : La Jeep du joueur rouge se déplace pour aller chercher le trésor marron.
Le changement de terrain montagne/forêt compte pour une étape et le déplacement au travers de la zone de forêt compte pour une seconde étape. Le joueur rouge peut ensuite procéder à la récupération du trésor...



RECUPERATION DU TRESOR

- Il n'est possible de récupérer un trésor que quand il n'y a plus qu'un seul cube de cette couleur sur le plateau.
- Le premier joueur, qui avec son 4x4 atteint la case où se trouve le trésor (ou s'y trouve déjà), récupère le trésor.
- **Ce joueur PLACE ENSUITE UNE ROSE DES VENTS EN DESSOUS des cartes « indices ». Il sera le premier à décider de prendre ou pas la carte « or » qui sera proposée.**
- Il retire le cube du plateau et remet ce cube avec les autres cubes de cette couleur.

PARTAGE DU TRESOR avec les CARTES « Or »

- Chaque joueur pioche alors **AUTANT DE CARTES « or » QUE DE ROSES DE VENTS placées** pour la recherche de ce trésor, les regarde **SECRETEMENT** et les **REND** à celui qui a trouvé le trésor.
- Celui-ci les reprend toutes et **AJOUTE à ces cartes 1 CARTE « or » SUPPLEMENTAIRE de la pioche** que personne n'a vue.
- **IL RETOURNE et PROPOSE la première carte** de la pile de carte, en commençant par le joueur dont la rose des vents se trouve à la base de l'itinéraire.
- **Si celui-ci la refuse, il la propose au suivant** et ainsi de suite. Il fait de même pour chaque carte.
- **S'il reste une carte à la fin, la défausser.**



Concernant les MALEDICTIONS des cartes « TRESOR »

Quand une carte « MALEDICTION » apparaît :

- **les cartes « trésor » RESTANTES ne sont plus partagées et sont DEFAUSSEES !**
- **!! TOUS CEUX QUI ONT ENCORE UNE ROSE DES VENTS doivent donner LEUR PLUS GROSSE CARTE « TRESOR » ou donner une AMULETTE pour s'en protéger.**
> 1 ET 1 SEULE carte « OR » à donner ou 1 seule amulette à donner, même si un joueur possède encore plusieurs roses des vents. !

3. QUI JOUE APRES la récupération du trésor !?!

► Le **DERNIER JOUEUR à avoir PRIS UNE CARTE « TRESOR »** lors du **PARTAGE** entame un **NOUVEL ITINERAIRE** (à la place de celui devenu vide) **par un INDICE DE SA MAIN** puis il place une **ROSE DES VENTS** sur cet indice **et pioche un nouvel indice.**

► **PUIS** c'est le joueur qui est **A LA GAUCHE DE CELUI QUI A RECUPERE LE TRESOR** qui commence un **nouveau TOUR DE JEU. (C'est-à-dire soit mettre un indice soit déplacer son 4x4)**

SAUF SI :

* Le joueur qui a **RECUPERE LE TRESOR** **décide de JOUER UNE AMULETTE** : il peut alors se déplacer ou poser un nouvel indice.

> **Il est donc possible de récupérer plusieurs trésors lors d'un même tour de jeu !!**

* Le joueur qui a découvert le trésor **ETAIT DEJA SUR LA CASE DU TRESOR AVANT DE JOUER SON TOUR** et a donc récupéré automatiquement le trésor.

> **Il peut maintenant jouer son tour, c'est-à-dire soit se déplacer soit poser un indice.**

► **! Si AUCUNE CARTE « or » n'a été gagnée à cause d'une malédiction en première carte, c'est le joueur qui a récupéré le trésor qui entame un nouvel itinéraire,** comme spécifié en première ligne.

> L'ordre de jeu ne change pas : une fois que le joueur qui a récupéré le trésor a terminé son tour, c'est à son voisin de gauche de jouer.

Fin du jeu :

- Quand la **pioche de cartes « or » est épuisée, le dernier trésor est encore partagé** et puis la partie s'arrête.

- S'il ne reste plus de cartes « or » dans la pioche, compléter avec des cartes de la défausse.

Celui qui a le plus de pièces d'or gagne.