

Contenu

- 1 Compact Disc Audio de 77 pistes
- 1 Plateau de jeu représentant l'île ORLIMA
- Le Temple du Pouvoir à monter et à décorer avant la 1ère partie avec les autocollants.
- 4 Figurines
- 9 Jetons armes : 3 Cordes, 3 Machettes, 3 Torches
- 18 Pièces d'Or
- 1 Jeton Bac
- 4 Jetons rouges
- 20 Cartes CD HUNTERS
- 36 Cartes DANGER
- 6 Cartes de Couleur, pour la phase finale de la partie.
- 1 Dé
- 1 Règle de jeu.

But du jeu

Ton but est d'être le premier à parvenir au Temple du Pouvoir et à t'emparer des richesses et du pouvoir du Temple gardé par l'Oracle. En chemin, tu vivras plein d'aventures terrifiantes par l'intermédiaire du CD ! Pour gagner, tu dois arriver le premier au Temple du Pouvoir et déjouer tous les pièges de l'Oracle. Mais, attention, on ne peut pas gagner à tous les coups et certains joueurs, voire tous, peuvent être éliminés au cours de la partie !

Préparation

Avant la première partie, monte le Temple en mettant le corps principal au-dessus des escaliers et colle les autocollants sur le Temple du Pouvoir aux endroits appropriés : le Oui sur le côté droit du Temple et le Non du côté gauche (côtés vus de face). Pose le Temple du Pouvoir au bout du plateau sur le dessin du piédestal. Enlève avec précaution les jetons, les cartes et les pièces de la feuille de carton prédécoupée. Répartis les 6 petites Cartes de Couleur entre les deux compartiments à l'arrière du Temple du Pouvoir. Dispose sur le plateau, 4 par 4 les cartes DANGER, sur les 9 endroits correspondant à chacun de ces périls (La Rivière de la Mort, Le Tourbillon des Piranhas, La Jungle de la Peur, Le Cimetière Maudit, Le Volcan Bouillonnant, La Caverne des Ténèbres, L'Antre de l'Araignée, La Plage des Démons, Le Village des Zombies). Ces cartes doivent être posées face "parchemin" vers le haut. Empile les 20 cartes CD HUNTERS, face vers le haut à côté du plateau. Pose une Torche, une Machette, une Corde sur chacun des trois comptoirs (Comptoir du Bac, Comptoir de la Jungle, Comptoir des Mers du Sud). Place

un jeton rouge sur les 1ère, 3ème, 5ème et 8ème cases du plateau en partant du Départ correspondant à la Boussole. Chaque joueur choisit une figurine, prend 3 pièces d'or et place sa figurine sur la case de Départ (La plage avec la boussole).

Déroulement de la partie

Ecoute la piste 1 du disque : elle te donnera des conseils sur le jeu. Le joueur qui fait le plus grand chiffre avec le dé commence. Il lance alors le dé et avance sa figurine du nombre de cases indiqué par le dé. Lorsque tu atterris :

- Sur une case jaune sable : il ne se passe rien de spécial, le tour passe au joueur assis à ta gauche. (Le jeu évolue dans le sens des aiguilles d'une montre).
- Sur une case rouge : prends la première carte DANGER du paquet qui correspond à cette case (Cf Diagramme du guide page 6/7). Exemple : Si tu atterris sur une des quatre cases autour de la Rivière de la Mort, tu devras prendre une carte "Rivière de la Mort". Ecoute alors, sur le disque laser, la piste indiquée par cette carte, et garde la carte.
- Sur une case jaune sable où est posé un jeton rouge : commence par prendre le jeton sur lequel tu t'es arrêté et repositionne-le où tu veux sur le plateau, sauf sur une case rouge. Prends ensuite une carte "CD HUNTERS" que tu remets sous le paquet après avoir pris connaissance de son contenu et avoir écouté la piste à laquelle elle t'a renvoyé.

Le disque laser

Imagine que ce que tu entends sur les différentes pistes du disque laser, ce sont des aventures qui t'arrivent réellement ! Alors écoute attentivement, car on te mettra à chaque fois dans une situation dont tu te sortiras plus ou moins bien

- en fonction d'un lancer de dé,
- selon la réponse de l'Oracle ou,
- si tu as eu la prévoyance d'acheter ou non la bonne arme.

Ecoute toujours la piste 1 en premier. La piste 2 est une piste musicale que vous pouvez écouter à tout moment, pour créer l'ambiance au cours de la partie, quand on ne vous demande pas d'écouter une piste particulière.

Le Temple du Pouvoir

Il a un pouvoir mystérieux et personne jusqu'à présent n'a pu s'emparer des richesses qu'il contient : l'Oracle veille sur ce trésor caché au coeur de l'île, dans la cité de Zartec. Toutefois, si l'Oracle juge que tu es audacieux, il pourra te faire des faveurs. Mais, dans tous les cas, l'Oracle est le seul régisseur sur l'île et tu devras te soumettre à son bon vouloir. En chemin, on te demandera de l'interroger. Pour cela, laisse tomber la bille de métal dans la cheminée du Temple. Le côté par lequel la bille ressortira te donnera sa réponse : oui ou non.

Les armes

Dans chaque Comptoir, tu peux acheter une arme par tour. Les armes coûtent une Pièce d'Or. Tu peux t'arrêter à un comptoir même lorsque tu passes devant (il n'est pas nécessaire de faire le chiffre exact avec le dé pour s'y arrêter), mais ton tour s'arrête là : tu ne dois pas continuer à avancer après le comptoir avant le prochain tour. (N.B : Les quatre cases juste avant le Comptoir du Bac sont les seules où tu as le droit de reculer ou d'avancer, en respectant toujours le lancer du dé, évidemment.) Tu dois garder tes armes après utilisation : tu peux les utiliser autant de fois que tu en as besoin. Avant d'entrer dans le Temple du Pouvoir, en fin de partie, tu ne devras conserver qu'une seule arme. Les autres, tu les reposeras dans n'importe quel comptoir.

Si tu n'en as pas, une fois arrivé au Temple du Pouvoir, tu devras faire un six avec le dé pour avoir le droit de te rendre dans un des comptoirs où il reste au moins une arme. Tu en prendras une et tu repartiras de ce comptoir au tour suivant. S'il n'y a plus d'arme dans aucun comptoir, tu devras attendre qu'un des joueurs ait remis une arme dans l'un des comptoirs, et t'y rendre après avoir fait un six bien sûr.

Les Jetons Rouges

S'arrêter sur une case occupée par un jeton rouge oblige à tirer une carte CD HUNTERS. Il ne peut pas y avoir de jeton sur les cases rouges ni sur la case grise, et il ne peut y avoir qu'un seul jeton par case. Lorsque tu t'arrêtes sur un jeton rouge, tu peux le repositionner sur n'importe quelle autre case jaune sable du plateau. A chaque fois que tu sors un six au dé, avant de déplacer ta figurine, tu peux repositionner tous les jetons où tu veux, sauf sur les cases rouges et sur la case grise, bien sûr. En début de partie, n'oubliez pas de poser un jeton rouge sur les 1ère, 3ème, 5ème et 8ème cases du plateau en partant de la case Départ : la Boussole.

Le Bac

Le premier arrivé au Comptoir du Bac peut utiliser gratuitement le Bac pour passer la Rivière de la Mort. Ce Bac l'emmènera directement aux abords de la Jungle de la Peur. Au tour suivant, il placera donc sa figurine sur la première case juste après le débarcadère. Un seul joueur peut prendre le Bac; donc une fois qu'il a été utilisé, on le retire du jeu.

Les Pièces d'Or

Les Pièces D'or sont une monnaie très rare sur l'île ! Les joueurs ont à leur disposition 3 pièces au début de la partie. Elles permettent d'acheter une arme : 1 Pièce = 1 Arme. A tout moment, elles peuvent aussi te servir pour acheter un lancer de dé supplémentaire, si par exemple tu veux un tour supplémentaire ou si tu veux réussir une épreuve particulièrement difficile. Tu peux également acheter la possibilité d'interroger l'Oracle une fois de plus, si par exemple tu dois obtenir au moins 2 Oui. Mais attention, tu auras peut-être besoin de ces pièces d'or en fin de partie ; fais-en bon usage !

La Fin de la Partie

Lorsque tu arrives devant le Temple du Pouvoir, tu dois entrer dans le Temple en faisant le chiffre exact avec le dé. Tant que tu n'auras pas réussi à le faire, tu ne pourras pas bouger ton pion. Lorsque tu as réussi, choisis une arme parmi celles que tu as achetées et remets les autres dans le comptoir de ton choix. Attention, il ne doit pas y avoir plus de 3 armes par comptoir.

Si tu n'as pas d'arme, une fois arrivé au Temple du Pouvoir, tu devras faire un six avec le dé pour avoir le droit de te rendre dans un des comptoirs où il reste au moins une arme. Tu en prendras alors une et tu repartiras de ce comptoir au tour suivant. S'il n'y a plus d'arme dans aucun comptoir, tu devras attendre qu'un des joueurs ait remis une arme dans l'un des comptoirs, et t'y rendre après avoir fait un six bien sûr. Laisse ensuite tomber la bille par la Cheminée du Temple, mais cette fois-ci, ne regarde pas le côté par lequel elle ressort, mais la couleur qui apparaît devant, dans l'Oeil de l'Oracle. Tu dois alors prendre la carte de la même couleur située dans le compartiment derrière le Temple du Pouvoir, et écouter la piste indiquée. Remets cette carte dans le compartiment après utilisation.

Le Gagnant sera la premier à réussir toutes les épreuves finales et à atteindre la piste 77 qui lui permettra de s'emparer des Richesses et des Pouvoirs du Temple soigneusement gardés par l'Oracle, l'esprit du Temple.

PRECISIONS- Points particuliers :

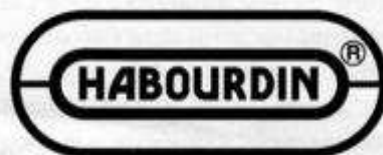
- Ecoute toujours la piste 1 en premier.
- Les pions peuvent se doubler et s'arrêter sur une même case.
- La piste 2 est une piste musicale que vous pouvez écouter à tout moment, pour créer l'ambiance au cours de la partie, quand on ne vous demande pas d'écouter une piste particulière.

Important :

- Dès que ton pion est placé sur une case rouge ou sur une case avec 1 jeton rouge, tu dois tirer une carte DANGER (cases rouges) ou une carte CD HUNTERS (cases avec un jeton rouge) même si c'est un autre joueur qui a déplacé ton pion ou si c'est le C.D. qui te le demande.
- Quand on fait un six, on doit repositionner tous les pions rouges.
- Si une piste du disque te dit d'aller au comptoir le plus proche pour acheter une arme et qu'il n'en reste plus à vendre, tu dois quand même y aller et repartir de là au tour suivant.
- Il n'est pas utile de posséder deux armes identiques.
- Si tu es engagé sur les 4 cases avant le Comptoir du Bac, qu'il ne reste plus d'arme à acheter, et que le Bac a déjà été utilisé, tu pourras revenir sur tes pas au(x) tour(s) suivant(s) et reculer du nombre de cases indiqué par le dé.
- Si sur une piste du disque, on te demande de changer la place du pion d'un de tes adversaires, tu as le droit de le placer n'importe où sur le parcours, même sur la case de Départ.
- Lorsque les 4 cartes DANGER correspondant à un Péril ont été tirées, on passe alors sans problème les cases rouges de ce Péril sans avoir à écouter le disque laser puisqu'il n'y a plus de carte pour vous dire quoi écouter.
- Quand un joueur est éliminé, il doit enlever son pion du plateau.
- Si on demande aux joueurs de lancer le dé à tour de rôle et que plusieurs d'entre eux font le même chiffre avec le dé, ils doivent relancer le dé pour se départager.

Conseils :

- Placez les jetons rouges sur les cases où vos adversaires sont susceptibles de s'arrêter durant les prochains tours, car les cartes CD HUNTERS renvoient souvent à des pistes du disque qui sont néfastes pour les joueurs.
- Achetez des armes le plus tôt possible.
- Lancez le dé ou interrogez l'Oracle dès que le disque vous le demande.



CD HUNTERS est une marque déposée par Habourdin International © 1994 J.W. Spear & Sons PLC.- sous licence de Granta Design Ltd /Salem Innovations. Adaptation et distribution exclusive en version francophone : Habourdin International, 17 rue du Moulin à Cailloux, 94310 Orly Principal.