

les Mystères du Cacao

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 6 pions
- 1 dé
- 6 cartes destinations
- 54 cartes de 4 questions portant sur 4 thèmes: Fabrication, Légende, Commerce, Dégustation
- 4 petites cartes cabosses par joueur

BUT DU JEU

A vous d'entrer dans les Mystères du Cacao et de comprendre votre gourmandise en accomplissant un fabuleux voyage en 4 étapes. Récoltez vos 4 cabosses en répondant aux questions qui vous seront posées et devenez un spécialiste de la dégustation de chocolat.

PRÉPARATION DU JEU

Séparez tous les éléments du jeu. Regroupez les 6 cartes destinations et les cartes questions par thème en formant des piles à côté du plateau.

RÈGLE DU JEU

En début de partie, chaque joueur tire au hasard une carte destination qu'il laisse visible. Cette carte détermine la couleur de son parcours à effectuer, la couleur du pion qu'il utilisera dans ses déplacements et des petites cartes cabosses à récolter. Chaque joueur place son pion sur le lieu de départ indiqué sur sa carte destination (chiffre 1) et lance le dé. Le joueur qui obtient le score le plus élevé commence la partie.

Pour débiter sa quête, le joueur doit répondre à une première question dont il choisit le thème (fabrication, légende, commerce ou dégustation). Les questions sont posées par le joueur qui le précède (sens des aiguilles d'une montre). S'il répond correctement, il relance le dé pour se diriger vers son second objectif, sinon il passe son tour.

A chaque objectif, le joueur choisit le thème de la question à laquelle il souhaite répondre. S'il répond correctement, il reçoit une carte cabosse sinon il passe son tour. Dans ce cas, au tour suivant, il ne déplace pas son pion et choisit un nouveau thème de question. Les objectifs doivent être atteints dans l'ordre indiqué par la carte destination.

Les déplacements peuvent s'effectuer dans toutes les directions en suivant les pointillés. Au cours d'un même déplacement, il est interdit de revenir en arrière.

A chaque intersection se trouve un symbole qui détermine le thème de la question: ♁ Fabrication, ♁ Légende, ♁ Commerce, ♁ Dégustation. Si un joueur ne répond pas correctement à une question, au tour suivant, il ne déplace pas son pion et répond à nouveau à une question du même thème. Et, ainsi de suite...

Au cours de la partie, les joueurs doivent, avant de terminer leur parcours, se rendre sur une "fève-étape" (case représentant une tablette de Nestlé Intense Noir). Cette case leur permet, s'ils répondent correctement à une question dont le thème est imposé par les adversaires, de gagner 1 cabosse supplémentaire nécessaire à la victoire. Les joueurs ont la possibilité de se rendre plusieurs fois sur une "fève-étape", mais ne peuvent y récolter qu'une seule cabosse durant toute la partie.

Le symbole Vent ♁ permet au joueur qui s'y arrête, de poursuivre sa route d'un nombre de case égal au jet de dé qu'il vient d'effectuer.

GAIN DE LA PARTIE

Le gagnant est le premier joueur à avoir récolté 3 cabosses en remplissant ses objectifs, plus 1 cabosse obtenue par une "fève-étape".

