

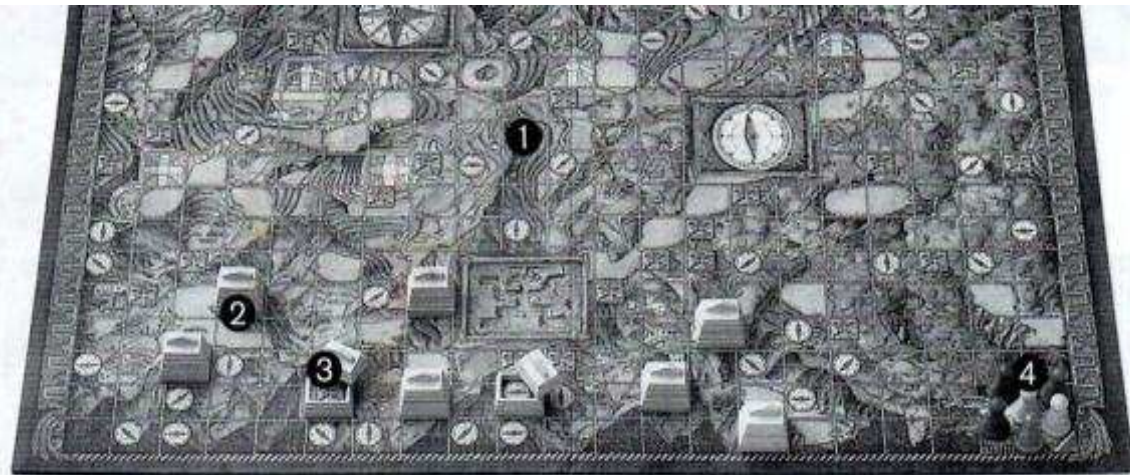
# Le Trésor des Incas

*Plusieurs siècles se sont écoulés depuis l'époque où les Fils du Soleil, ces Incas légendaires, vécurent au sein d'une civilisation resplendissante de majesté, dans les montagnes boisées d'Amérique du Sud.*

*Depuis, tout est calme dans cette nature luxuriante. Seule la légende de leurs trésors fantastiques a traversé les siècles pour arriver jusqu'à nous.*

*Une rumeur insistante se propage. Un trésor fantastique serait caché là-haut, dans ces montagnes mystérieuses, dans l'un des neuf temples du Soleil.*

*Voilà pourquoi des dizaines d'aventuriers préparent leurs expéditions dans le camp qui se trouve au pied des forêts tropicales. Ils partiront au lever du jour, prêts à affronter les dangers de cette montagne mystérieuse, pour découvrir «le trésor des Incas».*



⑤



⑥



⑦



⑧



⑨

⑩

**Contenu:** ① Plan de jeu, ② Temple, ③ Mini-carte de temple, ④ Pions, ⑤ Cartes de risque, ⑥ Cartes-événement, ⑦ Cartes d'orientation, ⑧ Cartes de secours, ⑨ Dés, ⑩ Trésor

Jeu Ravensburger® n° 01 077 6

Auteur: Edith Grein-Böttcher · Illustration: Matthias Wittig

Jeu d'aventure et de tactique pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

**Contenu:** 1 plan de jeu, 9 temples, 12 mini-cartes de temple, 6 pions, 17 cartes de risque, 17 cartes-événement, 160 cartes d'orientation, 6 cartes de secours, 2 dés, 1 trésor.

### Idée du jeu:

Le trésor des Incas est caché dans un des temples du Soleil. Qui saura le trouver et le ramener au camp sera déclaré vainqueur.

### Quelques préparatifs:

1. Faire deux piles, l'une avec les cartes de risque, l'autre avec les cartes-événement Page 3
2. Placer les temples incas préparés Page 3
3. Distribuer les cartes d'orientation et les cartes de secours Page 3
4. Mettre les pions sur la rose des vents Page 4

### C'est parti pour l'aventure!

1. Jeter les dés et jouer Page 4
2. Déposer les cartes d'orientation Page 5
3. Pénétrer des zones réservées Page 5
4. Tirer des cartes de risque et des cartes-événement Page 6
5. Entrer dans les temples Page 6
6. Le trésor est découvert. Que faire? Page 6
7. Prise du trésor Page 7

# Règle de jeu

## Préparation

Avant que ne débute cette expédition dangereuse à travers la forêt vierge, il faut faire quelques préparatifs indispensables. Patience! Bientôt tout sera prêt pour le départ!

Tout d'abord, il convient de bien mélanger les cartes-événement, de les placer ensuite, face cachée, sur la case correspondante du plan de jeu. (Ill. 1)



1

Les joueurs impatients trouveront dans cette colonne le résumé de la règle de jeu:

Faire 2 piles, l'une avec les cartes de risque, l'autre avec les cartes-événement, face cachée.

On fait de même pour les cartes de risque. (Ill. 2)



2

Ensuite, on prépare les 9 temples incas comme suit: 4 temples contiendront une mini-carte de risque (symbole inca), 4 temples contiendront une mini-carte événement (symbole boussole).

(Vous trouverez ces mini-cartes sur le bord des planches de cartes d'orientation prédécoupées.)

Il s'agit d'enlever la partie supérieure des temples en plastique, d'y déposer la mini-carte adéquate et de le refermer. (Ill. 3)

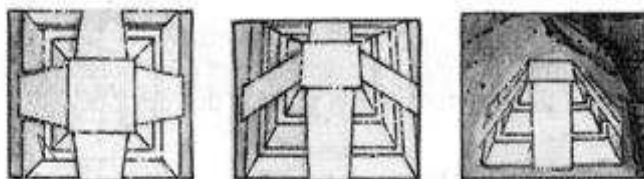
On cachera le trésor dans le 9ème temple.



3

Remplir les temples incas et les poser sur les cases correspondantes.

Lorsque les 9 temples sont refermés, ils sont mélangés avant d'être posés sur les 9 cases prévues à cet effet. (Ill. 4)



4

Chaque participant se verra attribuer un équipement de départ, comptant 5 cartes d'orientation de chaque point cardinal (soit 5 cartes EST, 5 cartes OUEST, 5 cartes SUD, 5 cartes NORD.)

Les cartes d'orientation restantes seront empilées par couleur et déposées à côté du plan de jeu. Ceci constituera le «dépôt».

NORD

EST

SUD

OUEST

5

Distribuer à chacun 5 cartes d'orientation de chaque point cardinal.

**Distribuer 1 carte de secours à chaque joueur.**

Il n'y a pas de joker dans ce jeu. Cependant, une formule bien plus intéressante est proposée aux participants: chaque joueur se verra attribuer une carte de secours qui lui permettra de traverser un cours d'eau à gué, une fois durant la partie. (Voir page 6 pour plus de détails) (Ill. 6)



**Poser les pions sur la rose des vents.**

Tout est prêt? Oui?  
Chaque joueur choisit un pion avec lequel il menera l'expédition. Il le pose sur la case départ, la rose des vents, en haut à gauche du plan de jeu. L'expédition peut commencer!

**Chaque participant se déplace avec sa propre expédition.**

### **L'aventure au coeur de la forêt vierge a commencé!**

Chaque joueur débute la partie avec son pion qui représente une expédition. Le point de départ est symbolisé par la rose des vents, d'où on partira en suivant la flèche jaune (N). Le but, qui ne sera atteint que par un seul joueur, se trouve en bas à droite sur le plan de jeu. C'est le camp.

**On joue toujours avec les deux dés.**

Le joueur le plus jeune ouvre cette chasse au trésor à travers la forêt vierge et lance les **deux** dés. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Avancer.**

On avance de case en case, dans le sens horizontal ou vertical, jamais en diagonale.

**Quitter la rose des vents.**

On quitte la rose des vents en suivant obligatoirement la direction du NORD par la case notée «N».

**Au choix: prendre en compte un seul ou la somme des deux chiffres obtenus. Poursuivre le jeu.**

Les deux dés ont été jetés: le joueur a la possibilité de faire un choix entre le chiffre obtenu par le premier dé et celui obtenu par le second. Il peut aussi opter pour la somme des deux dés.

Exemple:

*Le joueur A jette les dés. L'un indique 4 et l'autre 2. Il peut soit choisir d'avancer de 2 cases, de 4 cases ou de 6 cases.*

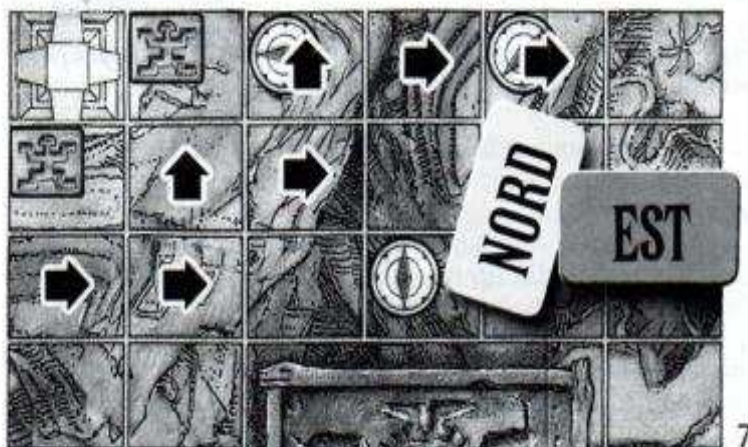
**Les expéditions peuvent prendre toutes les directions cardinales au cours d'une même avancée.**

Le joueur peut faire prendre les 4 directions cardinales à son pion au cours d'une même avancée. Cependant, il ne pourra traverser une même case deux fois de suite au cours d'une même avancée. Les 4 directions cardinales sont indiquées de 4 couleurs différentes sur la rose des vents du plan de jeu.

Pour chaque changement de direction, le joueur devra déposer une carte d'orientation de couleur correspondante à la nouvelle direction choisie.

**A chaque changement de direction, on dépose 1 carte d'orientation.**

Bonne nouvelle: chaque direction cardinale peut être prise plusieurs fois au cours d'une même avancée. Il suffira de déposer une seule carte par direction choisie. (Ill. 7)



Celui qui, au lancer de dé, obtient un doublé n'aura pas à déposer de carte d'orientation, même s'il est détenteur du trésor.

**Lorsqu'on obtient un doublé, inutile de déposer des cartes d'orientation.**

Exemple:

*Le joueur A a obtenu 4 et 2 au jet de dé. Il quitte la rose des vents en allant 1 case vers le NORD, comme il se doit, avance de 2 cases dans la direction de l'OUEST, puis de 3 en direction du SUD pour terminer sur une case spéciale. Le joueur devra donc déposer 1 carte d'orientation NORD, 1 carte d'orientation OUEST et 1 carte d'orientation SUD.*

Si vous suivez ce parcours sur le plan de jeu, vous observerez que votre pion termine sa course sur une case représentant un signe inca, une des cinq cases spéciales du plan de jeu. Lors des déplacements, ces cases ont la même valeur que les cases normales, elles valent 1 point.

Qui s'arrête sur une case représentant une boussole (Ill. 8) devra tirer une carte-événement. Les indications qui y sont données sont toujours positives et font bénéficier le joueur d'un petit supplément de cartes d'orientation. La carte-événement sera ensuite mise hors-jeu. Lorsque la pile sera épuisée, on mélange à nouveau toutes les cartes pour en faire une nouvelle pile.



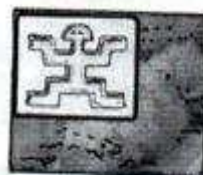
**Case avec boussole: tirer 1 carte-événement.**

Truc: essayez de vous arrêter le plus souvent sur des cases avec boussole pour multiplier vos chances de réussite.

**Case à symbole inca:  
tirer une carte de  
risque.**

Les cases à symbole inca (Ill. 9) sont destinées aux joueurs à nerfs d'acier!

Quiconque passe par une de ces cases devra tirer une carte de risque qui lui donnera des indications soit positives, soit négatives. Ces indications doivent être immédiatement suivies.



9

Si le joueur se retrouve une seconde fois sur une case spéciale, il ne sera plus autorisé à tirer une nouvelle carte.

Les cartes de risque utilisées seront mises hors-jeu. Lorsque la pile est épuisée, on mélange à nouveau toutes les cartes pour former une nouvelle pile.

**Case-point d'eau:  
obstacle.**

Les cases bleues, (Ill. 10) représentant de l'eau, sont des obstacles infranchissables. Il faut donc les contourner, sauf si vous utilisez votre carte de secours. Celle-ci vous permet de traverser n'importe quel cours d'eau, mais uniquement une fois par partie. Vous enjambez le cours d'eau et vous atteignez une case normale ou spéciale. (Dans le dernier cas, vous n'êtes pas autorisé à tirer une carte correspondante). Après ceci, retirez votre carte de secours du jeu.

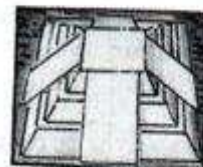


10

De petites îles sont éparpillées sur 4 cours d'eau du plan de jeu. C'est ici que chasseurs et chassés pourront reprendre leur souffle avant de poursuivre leur course effrénée à travers la forêt vierge. Vous en saurez plus en lisant la page suivante.

**Case-temple du Soleil:  
chercher le trésor!**

Les cases représentant un temple du Soleil (Ill. 11) sont les premières étapes de notre aventure. Le joueur qui s'arrête exactement sur une telle case pourra ouvrir le temple qui s'y trouve et y découvrir:



11

- Soit un signe inca, il devra alors tirer une carte de risque,
- Soit une boussole, il tirera une carte-événement,
- ou encore, . . . le trésor!

**Le trésor est découvert.**

C'est maintenant que le jeu devient passionnant! A ce moment, le pion se trouve dans le temple ouvert.

Lorsqu'un joueur trouve le trésor inca, il le retire du temple et en couronne son pion. Le temple reste sur le plan de jeu.

C'est le seul temple qui, à partir de cet instant, ne pourra plus être exploré par les autres joueurs. Tous les autres temples restent ouverts et seront dorénavant considérés comme des cases avec boussole ou avec un signe inca. On a même le droit de passer par dessus en comptant 1 point pour la case.

Le possesseur du trésor n'a plus qu'un seul but: ramener sa précieuse découverte en lieu sûr, au camp... Mais le fardeau est lourd et la route est longue et semée d'embûches. Le possesseur du trésor a toujours le droit de jeter les deux dés, mais ne prendra en compte qu'un seul résultat, le plus intéressant pour lui. Il devra déposer autant de cartes d'orientation que ses adversaires au cours de ses déplacements.

Exemple:

*Le possesseur du trésor jette les dés et obtient 3 et 6. S'il prend en compte les 3 points, il aboutit à une case-événement. Il abandonne donc les 6 points et avance de 3 cases. Il dépose les cartes d'orientation correspondantes et tire une carte-événement.*

La chasse au trésor est ouverte!

Tous les autres participants cherchent évidemment à s'emparer du trésor détenu par leur concurrent. Ceci n'est possible que lorsqu'un des participants s'arrête sur la case où se trouve le détenteur du trésor. Dans ce cas, le trésor passe aux mains du chasseur nouvel-arrivant. Le nouveau possesseur du trésor se verra récompensé et pourra lancer les dés une deuxième fois.

Il isole également le précédent détenteur du trésor sur une île déserte de son choix (Ill. 12). Il est exceptionnellement dispensé de déposer des cartes d'orientation pour ce déplacement. C'est à partir de cette île que le joueur pourra à nouveau entrer dans le jeu, mais au titre de chasseur de trésor. Il peut quitter l'île en suivant n'importe quelle direction cardinale, sans avoir à déposer de carte de secours.



12

Si le chasseur rattrape le détenteur du trésor sur 1 case spéciale, il prend le trésor, puis tire la carte correspondante.

Comme l'attaque est souvent la meilleure défense, le détenteur du trésor peut aussi exiler les chasseurs sur une île déserte de son choix. Il devra pour cela, se placer sur la case où se trouve un chasseur. Comme précédemment, il n'y a pas de carte d'orientation à déposer pour effectuer ce déplacement.

Les expéditions peuvent aussi se combattre entre elles, lorsqu'elles se placent sur la même case. Le joueur battu sera transféré sur une île déserte, qu'il pourra à nouveau quitter au tour suivant, sans avoir à déposer de carte de secours.

N.B.: Toutes les cases du plan de jeu ont la même signification pour tous les joueurs.

**Transporter le trésor:  
jeter les deux dés, ne  
prendre en compte  
qu'un seul résultat.**

**Arrivé sur la même  
case que le détenteur  
du trésor, s'emparer du  
trésor, rejouer.**

**Exiler l'ex-détenteur du  
trésor.**

**Défendre son trésor,  
exiler les chasseurs.**

**Les expéditions  
peuvent se combattre  
entre elles.**

**Utiliser les cartes d'orientation avec précaution.**

**Joueur ne pouvant plus avancer: passer 1 tour et tirer 2 cartes d'orientation.**

**Echange de cartes d'orientation interdit.**

**Dépôt des cartes d'orientation épuisé: pas de chance!**

La rose des vents, ainsi que les deux cases où se trouvent les piles de cartes, sont des obstacles infranchissables. Il faudra donc les contourner. . . .

Une telle aventure dans la forêt vierge est tout à fait passionnante. Quiconque agit sans réfléchir a peu de chance de gagner. C'est pourquoi, veillez à utiliser vos cartes d'orientation le plus judicieusement possible et préparez la relève à temps.

Si un joueur se trouve dans l'impossibilité de poursuivre le jeu, il passe son tour et tire deux cartes d'orientation de son choix. Il pourra reprendre le jeu au tour suivant.

Un joueur n'a pas le droit d'échanger ses propres cartes d'orientation contre d'autres, plus arrangeantes, du dépôt.

S'il ne devait plus y avoir de cartes d'orientation d'une certaine direction, pas de chance pour les joueurs ayant choisi cette direction. La forêt tropicale n'est pas le paradis!

### Fin du jeu

Le joueur qui réussit à faire entrer son pion avec le trésor à l'intérieur du camp, aura gagné la chasse et conservera l'héritage des Fils du Soleil. Ceci, à la seule condition d'atteindre le camp grâce à un nombre **exact** de points. Bravo au grand aventurier!



Mais, entendez-vous ces voix qui chuchotent? De nouvelles expéditions se préparent à suivre les traces des incas légendaires. . . .

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger  
Attenschwiller, France**



257653