

INDIANA JONES

Partez à la Recherche
des Trésors Perdus

Tous droits réservés

Modèles déposés

PRESENTATION

Un personnage mythique et mondialement connu s'est associé à ce concept jeu étonnant qui répondra à l'attente de tous ses fans car ruse, exploit, chance et stratégie devront être dosés avec subtilité pour remporter la victoire seul contre tous.

MATERIEL

1 règle du jeu

1 dé à 6 faces de couleur (2 blanches, 2 rouges, 1 bleue, 1 verte)

1 plateau de jeu faisant apparaître :

- des cases de couleur vert foncé : la forêt
- des cases de couleur vert pâle : les marais
- des cases de couleur jaune : le désert
- des cases de couleur bleu : le fleuve
- 5 cases avec un avion : les aéroports
- 5 cases avec un feu : les camps indiens
- 5 cases trésor : l'Arche d'alliance, la Croix, la Statue, les Pierres, le Graal.
- 5 capitales de départ : Paris, Ankara, Washington, New Delhi, Le Caire.

5 pions en bois de couleurs différentes

5 pions tigre

5 pions mygale

5 pions serpent

5 pions crocodile

1 pion Indiana Jones™

1 jeu de 52 cartes comprenant :

- 5 cartes anti-tigre, 5 cartes anti-mygale, 5 cartes anti-serpent, 5 cartes anti-crocodile
- 5 cartes canot, 5 cartes joker (fouet), 5 cartes parchemin
- 11 cartes marche forcée (cheval)
- 5 cartes trésor correspondant chacune à un emplacement du trésor.
- 1 carte courage.

REGLE DU JEU

de 3 à 5 joueurs

Principe du jeu

En partant de sa capitale, chaque joueur doit tout d'abord se rendre dans un Camp Indien afin de connaître l'emplacement du trésor. Il doit ensuite être le premier à se rendre à la case Trésor pour rapporter ce Trésor dans sa capitale de départ en évitant bien entendu toutes les attaques de ses adversaires.

PREPARATION

Chaque joueur choisit un pion ainsi que sa capitale de départ.

Chacun des joueurs prend 1 pion mygale, 1 pion crocodile, 1 pion serpent et 1 pion tigre qu'il place dans son camp aux emplacements prévus.

Les 5 cartes Parchemin sont mises de côté.

Une carte Trésor doit être tirée au hasard parmi les 5 cartes Trésor sans être vue par aucun des joueurs : elle est placée à l'écart face cachée.

Les 4 autres sont replacées avec le reste des cartes qui seront bottués.

Chaque joueur reçoit 4 cartes qu'il ne doit montrer à personne.

Les cartes restantes, placées faces cachées, constituent le talon.

Le tour des joueurs sera établi dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEBUT DE LA PARTIE

Le joueur qui débute la partie est tiré au sort.

A son tour de jouer, chaque joueur tire une carte du talon qu'il place dans son jeu puis lance le dé :

si le dé marque blanc, le joueur doit déplacer son pion

si le dé marque rouge, le joueur peut déplacer un animal

si le dé marque bleu, le joueur doit déplacer soit son pion, soit un animal,

si le dé marque vert, le joueur doit déplacer son pion et peut déplacer un animal s'il le désire.

DEPLACEMENT DU PION

Le joueur peut déplacer son pion des 3 manières suivantes :

* soit de sa capitale vers un aéroport ou l'inverse.

* soit d'un aéroport directement vers un autre aéroport.

* soit d'une seule case quand :

- d'un aéroport, il va sur la terre ferme ou le fleuve.

- il se déplace sur la terre ferme ou le fleuve.

Remarque : Il peut y avoir 2 pions sur une même case.

DEPLACEMENT DES ANIMAUX

Le joueur peut déplacer un animal des 2 manières suivantes :

*Pour le premier déplacement, chacun des 4 animaux dont il dispose peut être mis sur n'importe quelle case du plateau, en tenant compte de la couleur des cases bien sûr.

*Son en déplaçant n'importe quel animal qui se trouve déjà sur le plateau d'une ou deux cases.

Remarques :

- Chaque animal peut se déplacer sur certains types de cases, conformément aux couleurs indiquées sur les emplacements des pions dans les capitales de départ.
 - le crocodile : dans l'eau et les marais
 - le serpent : dans la forêt, les marais et le désert
 - le tigre : dans la forêt
 - la mygale : dans la forêt et le désert.
- Lorsqu'un joueur a placé un de ses pions animaux sur le plateau, celui-ci pourra être déplacé par tous les joueurs quand ce sera leur tour de jeu.
- Il ne peut y avoir plus d'un animal par case.
- Lors d'une attaque, l'animal est déplacé sur la case où se trouve le pion d'un adversaire.

CONTINUATION DE LA PARTIE

Après avoir déplacé son pion, le joueur doit toujours rejeter une carte au talon (ou face à lui s'il s'agit de la carte Courage) afin d'avoir toujours en main 4 cartes (sauf cas Défense).

Rôle des cartes :

Cartes mygale, tigre, crocodile, serpent :

Ce sont des cartes qui permettent de se défendre contre les attaques des animaux correspondant.

Cartes canot :

Pour traverser ou aller sur le fleuve, un joueur doit rejeter cette carte au talon.

Carte marche forcée (cheval) :

En rejetant cette carte au talon, et si le dé l'autorise, le joueur a le droit d'avancer son pion d'une case supplémentaire.

Cela ne lui donne pas le droit de sauter une case occupée par un animal.

Carte joker (fouet) :

Cette carte remplace n'importe quelle carte de défense contre un animal.

Carte Courage :

Elle immunise le joueur qui la possède contre les mygales et les tigres. Lorsqu'un joueur tire cette carte, il la place en évidence devant lui ; elle lui reste alors acquise toute la partie.

Carte Parchemin :

Un joueur doit impérativement aller sur la case Camp Indien pour obtenir sa carte Parchemin. Placée en évidence devant lui, cette carte lui donne droit de regarder la carte trésor ou de prendre le trésor abandonné.

Lorsqu'un joueur est éliminé par un animal, il perd sa carte Parchemin et devra retourner sur un Camp Indien pour l'obtenir à nouveau.

Attaque :

Un joueur est attaqué lorsqu'un adversaire déplace un animal sur la case où se trouve son pion. Le joueur attaqué doit attendre son tour pour se défendre.

Si 2 joueurs sur une même case sont attaqués par un animal, le premier à se défendre est celui dont le tour de jeu est le premier des deux.

Défense :

Pour se défendre, et avant de lancer le dé, le joueur doit abattre une carte défense (qui ira au talon) correspondant à l'attaque (ou bien une carte fouet) parmi les cartes qu'il a en main.

Après son lancé de dé, il n'aura donc plus le droit d'abattre une autre carte telle que Canot ou Marche Forcée.

Dans le cas où le joueur ne peut pas abattre de carte défense, il doit retourner à sa capitale de départ en passant son tour et en laissant l'animal sur la case où il avait été placé par l'adversaire.

La piste du Trésor :

Pour connaître l'emplacement du trésor, un joueur doit se rendre impérativement sur la case Camp Indien où il recevra sa carte Parchemin.

Découverte du Trésor :

Lorsqu'un joueur parvient à la case trésor, il remplace son pion par le pion INDIANA JONES™ et montre la carte Trésor à tous. En possession du trésor, il doit retourner à sa capitale de départ en évitant toutes les attaques des animaux.

Prise du trésor :

Si le joueur qui a le pion INDIANA JONES™ ne peut se défendre contre une attaque, ce joueur doit retourner à sa capitale de départ en laissant INDIANA JONES™ sur la case où il a été attaqué. Il reprendra son premier pion pour continuer à jouer.

C'est le premier joueur en possession d'une carte Parchemin passant par cette case qui récupérera le trésor et remplacera son pion par celui d'INDIANA JONES™.

Remarque : Tout joueur qui a été INDIANA JONES™ a le droit de conserver sa carte Parchemin quand il repart de sa capitale, ce qui lui évitera de retourner sur une case Camp Indien.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui a réussi à rejoindre sa capitale de départ avec le trésor.