

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Der Schatz der Inkas

## Le Trésor des Inkas

Un jeu pour la famille entière, pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

© Unser Lieblingsspiel – 1992 (estimation)

### Contenu

- 1 plateau de jeu
- 12 cartes
- 20 jetons, 5 par joueur
- 4 grands pions (les aventuriers)
- 4 petits pions (les éclaireurs)
- 1 dé

**L'or introuvable des Inkas attire toujours.**

**Nous nous rendons sur un site de recherche de trésor dans les Andes en Amérique du sud. Sur la carte, on peut voir divers lieux de découverte de trésors. Nous allons les faire explorer par nos aventuriers et nos éclaireurs à la recherche du grand trésor des Inkas.**

### But du jeu

Celui qui atteint le premier la fin du parcours extérieur gagne la partie et le Trésor des Inkas.

Les éclaireurs sont chargés de suivre les signes fléchés mystérieux, pour trouver les divers lieux de découverte des vestiges des Inkas : ruines, objets de culte, statues et récipients d'or, masques, etc. Celui qui parvient le premier sur un lieu de découverte, reçoit les meilleurs points. Ce qui permet à l'aventurier de se rapprocher de l'or des Inkas et donc de l'objectif.

### Préparation

Chaque joueur reçoit un grand pion (l'aventurier) et un petit pion (l'éclaireur) ainsi que 5 jetons de la même couleur. L'aventurier est placé sur la case de départ de la piste extérieure.

L'éclaireur est placé sur une case quelconque du site. Cette case ne peut toutefois pas comporter de symbole fléché (lieu de découverte).

Chaque joueur dépose ses jetons devant lui sur la table.

Les 12 cartes sont mélangées et mises en une pile face cachée à côté du plateau. Lorsque tous les éclaireurs sont placés, on retourne les 5 cartes supérieures du paquet et on les place visibles sur la table.

### Déroulement

Les 5 cartes visibles sont les premiers objectifs des éclaireurs. Chaque joueur doit essayer de les atteindre aussi vite que possible avec son éclaireur. Chacun choisit dans quel ordre il va atteindre ces objectifs.

Le premier joueur jette le dé et avance son éclaireur du nombre obtenu. Il se dirige vers le lieu de découverte de son choix.

Si un joueur atteint un tel lieu de découverte (les points de dé superflus sont perdus), il reçoit le nombre de points le plus élevé de la carte correspondant à la découverte. De plus, il place un jeton la case supérieure du tableau. Puis, il avance son aventurier du nombre de points obtenus sur la carte.

**Exemple :**

La carte a le tableau suivant : 7 / 5 / 4. Celui qui arrive le premier avec son éclaireur sur le lieu de la découverte correspondante, peut mettre son jeton sur le 7 et avance de 7 cases son aventurier. Le prochain obtient encore 5 points et le troisième 4. Eux aussi pourront donc avancer leur aventurier sur la piste extérieure.

Les joueurs essayent ensuite d'atteindre une autre découverte en utilisant les points de leur dé. Chacun veut être le premier. Un éclaireur ne peut visiter un lieu de découverte lorsqu'un autre éclaireur est encore présent.

**Changement de direction :**

Si un joueur se dirige avec son éclaireur vers un lieu de découverte et qu'un adversaire le devance, il doit modifier sa direction. En effet, aussi longtemps qu'un lieu de découverte est occupé par un autre éclaireur, il est interdit de s'y rendre.

**Cartes de découverte**

Pour chaque carte, existe sur le terrain un lieu de découverte identique. Chaque carte comporte un tableau de points de valeurs différentes.

Petit à petit, tous les lieux de découverte vont être visités. Et de nouvelles cartes vont être retournées. Il existe trois façons de remplacer une ancienne carte par une nouvelle :

1. Le tableau de la carte est recouvert de trois jetons.
2. Un aventurier arrive sur une case contenant un manuscrit. Il peut alors remplacer n'importe quelle carte, peu importe que des jetons y soient déjà placés ou non.
3. Un joueur a utilisé tous ses jetons. Il peut alors, il peut remplacer une des 5 cartes de son choix.

Les jetons retournent à leurs propriétaires respectifs. La nouvelle carte est rendue visible et si un y a déjà son éclaireur, ce dernier devra quitter la case et y revenir.

**Fin de la partie**

Le jeu est terminé quand un joueur atteint la case d'arrive avec son aventurier. Il a gagné le Trésor des Incas.