

LES TRÉSORS DE CIBOLA



RÈGLES

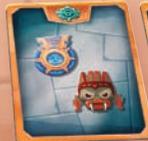
Vous incarnez un groupe d'explorateurs qui découvrent les cités d'or et les magnifiques temples qui la composent. La gloire est à portée de vos mains!

BUT DU JEU

Vous devez récupérer les trésors les plus importants des cités d'or afin d'asseoir votre réputation auprès du monde archéologique. Chaque trésor apporte un certain nombre de points. Le joueur avec le plus de points en fin de partie remporte la victoire.

MATÉRIEL

- 32 cartes Trésor
- 24 pions Explorateur
- 10 cartes Totem
- 1 plateau Temple
- 13 tuiles Rocher
- 1 pion Torche



PRÉPARATION

1

Mélangez les cartes Trésor indiquées « I » au verso et formez une pile face cachée. Quand la pile sera épuisée, mélangez les cartes Trésor indiquées « II » au verso et formez une nouvelle pile face cachée.



2



Distribuez équitablement les pions Explorateurs entre les joueurs :

- 12 pions à 2 joueurs,
- 8 pions à 3 joueurs,
- 6 pions à 4 joueurs.

3

Piochez au hasard 5 cartes Totem pour la partie et placez-les face visible à proximité du plateau Temple. Remettez les cartes restantes dans la boîte.



4



Lancez le pion Torche en l'air. Le joueur qu'il désigne désigne côté manche en retombant prend la Torche. Il sera le premier joueur au début de la partie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie est constituée de 8 manches successives.
Chaque manche se déroule en 3 étapes.

1

DÉCOUVERTE DES LIEUX

Piochez 4 cartes **Trésor** et placez-les face visible au centre de la table. Elles représentent le contenu des salles du temple que les joueurs vont explorer.



EXEMPLE

La carte *Trésor* possédant un unique **Cadran solaire** vaudra **entre 0 et 3 points** à la fin de la partie.



2**PRÉPARATION DE L'EXPÉDITION**

Chaque joueur prend un nombre de pions **Explorateurs** ★ simultanément dans sa main, en enchère à poing fermé, puis les révèle en même temps.

Si un joueur n'a misé aucun **pion Explorateur** ★, il récupère tous ceux présents dans la défausse à ce moment-là. Si plusieurs joueurs n'ont misé aucun **pion** ★, ils se répartissent équitablement les pions de la défausse.

3**EXPLORATION**

Chacun à leur tour, les joueurs défaussent les **pions** ★ misés et doivent prendre une carte Trésor. Ils placent la carte face visible devant eux.

Celui qui a misé le plus **d'Explorateurs** ★ joue en premier, puis chacun joue dans **l'ordre décroissant du nombre de pions misés**.

En cas d'égalité de mise, le joueur qui possède la **Torche** passe avant (ou à défaut celui qui est juste à gauche du joueur ayant la Torche et ainsi de suite). **Un joueur qui n'a misé aucun pion** ★ prend quand même une **carte Trésor**.

EFFONDREMENT DU TEMPLE & PRÉSENCE MYSTIQUE



Quand un joueur récupère une carte avec un symbole de rocher, il recouvre une case de son choix sur le plateau au moyen d'une tuile Rocher.

Seule restriction :

on ne peut pas recouvrir une case si c'est la dernière case visible d'une colonne.



Quand un joueur récupère une carte avec un symbole de Totem, il choisit 1 carte Totem parmi les 5 disponibles.



Pour la manche suivante, le **pion Torche** est récupéré par celui qui a choisi sa carte Trésor en dernier lors de ce tour.

EXEMPLE D'UNE MANCHE À 4 JOUEURS :



Les joueurs révèlent en même temps les pions Explorateurs qu'ils ont pris en main :

Benoit en a misé **4**, **Romarc** **2**, tandis que **Joan** et **Alexis** n'en ont misé **aucun**.

Dans un premier temps, **Joan** et **Alexis** se répartissent équitablement les pions de la **défausse** : il y en a **7**, ils en prennent donc **3** chacun. **Benoit** joue en premier, il défausse ses **4** pions et choisit la carte **A**. Comme elle comporte un symbole de **Totem**, il prend également la carte **Totem** de son choix.

Romarc défausse ses **2** pions et choisit la carte **D**.

Joan est à égalité avec **Alexis** mais étant en possession du pion **Torche**, il joue avant lui. Il choisit la carte **C** et place une tuile **Rocher** sur le plateau.

Alexis joue en dernier. Il récupère la dernière carte disponible et bénéficiera du pion **Torche** pour le tour suivant.

FIN DE PARTIE

Quand la pile de cartes **Trésor « II »** est épuisée, les joueurs font le compte de leurs trouvailles en fonction de la valeur indiquée sur le plateau.



EXEMPLE

Si la case « 6 » est restée visible pour les **boucliers à plumes**, cela signifie que chaque bouclier collecté rapporte 6 points.



Pour les **statuettes**, seul le joueur qui en a collectionné le plus marque les points indiqués.



Les **crânes** fonctionnent également sur un principe de majorité : celui qui en a le plus obtient un malus. Si des joueurs sont à égalité en nombre de statuettes ou de crânes, ils obtiennent chacun le bonus ou le malus.



Les **piens Explorateurs** ★ restants en main rapportent **1 point** supplémentaire pour **2 explorateurs**.

En cas d'égalité de score final, c'est le joueur qui a conservé le plus de **piens Explorateurs** ★ qui remporte la partie.

RÈGLES SPÉCIFIQUES POUR 2 JOUEURS

À chaque manche, le joueur qui a remporté l'enchère choisit une première carte ; ensuite le second joueur choisit une carte ; puis le premier joueur choisit une deuxième carte ; enfin le second joueur prend la dernière carte restante.

RÈGLES SPÉCIFIQUES POUR 3 JOUEURS

Après le choix des joueurs, la carte Exploration restante à chaque manche est défaussée. **Si elle comporte un rocher**, le joueur qui a remporté l'enchère place la tuile Rocher correspondante sur le plateau.



LES CARTES TRÉSOR

PHASE I : LE SANCTUAIRE

Les premiers signes de l'effondrement du Temple se font remarquer. Le Sanctuaire étant dédié aux cultes religieux, la présence mystique se fait plus fortement ressentir dans cette partie du Temple.

PHASE II : LE TOMBEAU

L'effondrement du Temple s'accélère, les explorateurs n'ont plus beaucoup de temps devant eux. Dans le Tombeau, les trésors à collecter sont plus prestigieux. Gare à ne pas être victime de la malédiction des Anciens car les crânes sont en plus grand nombre également.

LES CARTES TOTEM



Prend effet dès qu'un joueur le récupère.



Prend effet lors du décompte de fin de partie.

LES TRÉSORS DU TEMPLE

CADRAN SOLAIRE



Il s'agit du trésor le plus courant dans le Temple. Sa valeur est relativement prévisible mais peu élevée, puisqu'elle est comprise dans une fourchette entre 0 et 3 points.

SERPENT



Le serpent est un trésor à double tranchant : il peut vous faire gagner beaucoup mais aussi vous faire perdre quelques points précieux !

STATUETTE



Les statuettes demandent à être collectionnées, puisqu'il faudra en avoir plus que les autres joueurs pour qu'elles aient une quelconque valeur.

BOUCLIER À PLUMES



Le trésor le plus rare, mais de loin le plus précieux. Chaque Bouclier à plumes collecté vous remportera un minimum de 3 points et un maximum de 9 points.

CRÉDITS

AUTEUR ET ÉCRITURE DES RÈGLES: Romaric Galonnier

LEAD GRAPHIQUE: Romain Libersa

ILLUSTRATEUR: Joachim Leclercq (Mojo)

REMERCIEMENTS: Henri Molliné, Joan Dufour, Alexis Allard, Benoit Turpin, Antonin Boccara et les autres membres du MALT, le festival Alchimie du jeu de Toulouse qui a accueilli le prototype quand il s'appelait encore « Mystery Temple », Bertrand Arpino, Dominique Granger, Stéphane Maurel, Xavier Taverne, Christophe Raimbault, Maxime Desprez qui ont apporté leur regard expert sur le jeu et, last but not least, Stefan Dorra. Une pensée pour Cécile avec qui j'ai traversé le Mexique et le Guatemala à la découverte de la fascinante civilisation maya.