

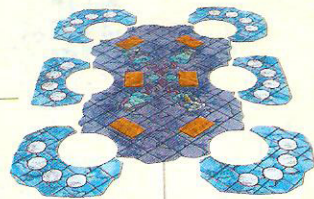
Depuis longtemps, les musées les plus célèbres sont à la recherche des 24 statues de singes disparues. Au fin fond de la jungle, les explorateurs ont fini par découvrir le temple dans lequel se trouvent les statues. Ils arrivent à grand-peine à entrer à l'intérieur du temple. Mais soudain, que voient-ils ? D'énormes rochers en forme de roues bloquent l'accès aux statues précieuses. Aidez les explorateurs à ouvrir les chambres et encaissez votre part de la récompense. Mais faites attention à ce que la malédiction du dieu du temple ne tombe pas sur vous ...



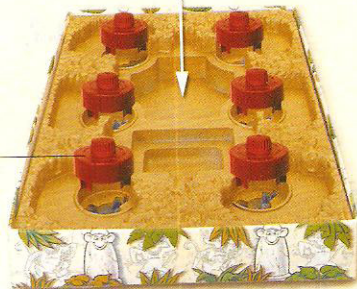
Jeu Ravensburger® N° 26 322 6  
 ©2003 Ravensburger Spieleverlag  
 Pour 2-4 joueurs à partir de 7 ans  
 Auteur : Gunter Baars  
 Illustration : Chris Mitchell  
 Design : DE Ravensburger

## CONTENU

1 planche prédécoupée  
 (avec 6 petits fonds pour les  
 chambres du temple et 1  
 grand fond pour la cour  
 intérieure)



6 rochers en forme de roue



24 statues de singes (6 statues  
 de chaque couleur - rouge,  
 vert, jaune et violet)



1 pion (explorateur)

31 cartes :

24 cartes d'ordre  
 7 cartes de malédiction  
 2 cartes en blanc  
 (mettez-les de coté)



16 baguettes de destin  
 1 dé (avec 2x les numéros 1 à 3)



## BUT DU JEU

Vous devez envoyer l'explorateur d'une chambre à l'autre et essayer de les lui faire ouvrir pour en sortir le plus de statues possible. Il est opportun de prendre en compte les désirs des musées et de chercher les statues de la couleur indiquée sur les cartes d'ordre, car elles vous permettront de recevoir des pièces d'or supplémentaires. Plus vous irez vite pour ouvrir une chambre, plus vous recevrez de pièces d'or. Le joueur qui a obtenu le plus de pièces d'or gagne la partie.

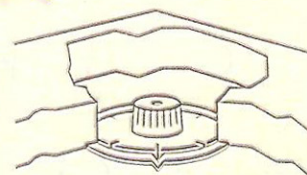
## PRÉPARATIFS

On joue à ce jeu dans la boîte. **Avant de commencer la première partie, détachez** soigneusement les fonds de la planche prédécoupée. Ensuite, placez les sols des six chambres du temple dans les trous correspondants dans la boîte.

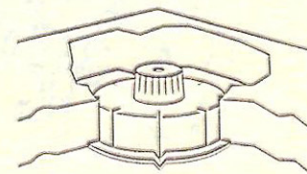
Posez ensuite dans la boîte **avant chaque nouvelle partie** le sol de la cour intérieure du temple, de façon à ce qu'elle se trouve exactement au centre des six chambres.

Répartissez les statues de singes entre les six chambres, en plaçant dans chacune d'entre elles quatre statues de couleurs quelconques.

Pour terminer, fermez l'une après l'autre les six chambres avec les six rochers en forme de roue.



chambre du temple ouvert



chambre du temple fermée

## FERMER LES CHAMBRES DU TEMPLE

Avant de commencer la partie, les six chambres doivent être fermées. Au cours de la partie, il vous faudra souvent refermer des chambres. Pour fermer une chambre, procédez de la manière suivante.

Prenez le rocher en forme de roue par le bouton et placez-le dans l'entrée de la chambre que vous voulez fermer. Soulevez ensuite la roue par le bouton, de façon à ce qu'elle sorte un peu du trou. Faites tourner la roue dans un sens quelconque et reposez-la de façon à

ce que la marque sur la bordure corresponde à une des marques du bord de la roue (voir illustration). Répétez cette opération deux fois. La chambre est maintenant fermée.

Si la roue s'enfonce directement dans le sol pendant la fermeture, ressortez-la et répétez l'opération.

Placez le jeu au milieu de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre sans problèmes.

Mélangez les **24 cartes d'ordre** avec les **7 cartes de malédiction** et faites-en une pioche que vous poserez à côté du jeu, face cachée. Retournez la première carte. Si cette carte est une carte de malédiction, remettez-la dans la pile, et mélangez à nouveau la pioche. Retournez ensuite une nouvelle carte.



Sur le sol de la cour, il y a une case « pierre » devant chaque chambre du temple. Avant de commencer la partie, placez l'explorateur sur une case « pierre » quelconque.

Pour terminer, chaque joueur reçoit **4 baguettes de destin** qu'il pose devant lui sur la table. Les baguettes en excédent resteront dans la boîte.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous jouez à tour de rôle, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence la partie.

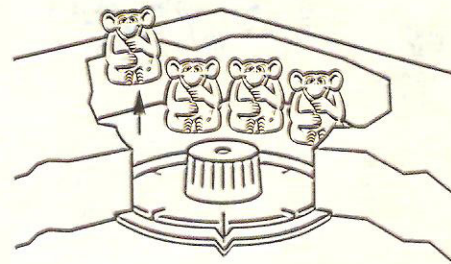
Le joueur lance le dé et déplace l'explorateur du nombre de cases indiqué par le dé (un, deux ou trois), dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, il essaie d'ouvrir la chambre devant laquelle il s'arrête. Pour cela, il déclare à haute et intelligible voix de combien de marques il souhaite faire tourner le rocher (dans le sens des aiguilles d'une montre) - une marque, deux marques ou trois marques.

**Remarque :** si le joueur oublie de faire son annonce avant de tourner la roue, c'est comme s'il avait annoncé trois tours !

Le joueur tourne la roue du nombre de marques annoncé, dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **Si, pendant sa rotation, le rocher ne s'enfonce pas dans le sol**, le tour du joueur est terminé, et c'est alors au prochain joueur de tenter sa chance. Il lance le dé, déplace l'explorateur et essaie d'ouvrir la chambre devant laquelle il s'arrête...
- **Si, pendant sa rotation, le rocher s'enfonce dans le sol**, plus rien ne fait obstacle à l'explorateur. Le joueur peut alors sortir une statue de la chambre.

**Mais attention :** il faut toujours prendre les statues l'une après l'autre - de gauche à droite (par rapport à l'explorateur) - pour les sortir de la chambre. Quand un joueur ouvre une chambre, il choisit donc la statue qui se trouve tout à gauche.



Le joueur reçoit alors la carte d'ordre retournée et la place devant lui sur la table. Il pose la statue de singe sur cette carte, à l'emplacement correspondant au nombre de tours qu'il a **annoncé** (voir illustration).

Si le rocher s'enfonce dans le sol avant que le joueur ait effectué tous les tours annoncés, il place quand même la statue sur la case correspondant au nombre de tours qu'il avait annoncé.

Le nombre de tours annoncé détermine aussi la valeur des statues. Moins vous annoncerez de tours, plus la statue aura de la valeur (voir illustration).

Si un joueur ne tourne la roue que d'une seule marque, il court un risque plus élevé, mais il pourra recevoir trois pièces d'or pour une statue de singe.



S'il tourne le rocher de deux ou trois marques, il a plus de chance de le voir s'enfoncer dans le sol, mais il ne recevra qu'une ou deux pièces d'or pour sa statue.

**Important :** il est intéressant de chercher des statues de singes qui correspondent à la couleur indiquée sur la carte d'ordre retournée. En effet, au moment de l'évaluation finale, vous recevrez une pièce d'or supplémentaire pour chaque couleur correspondante.



Pour une statue de cette couleur, le joueur reçoit une pièce d'or supplémentaire.



Le joueur place la statue de singes sur la case qui correspond au nombre de tours annoncés au préalable.



Nombre de pièces d'or que le joueur reçoit pour sa statue de singes.

## EXEMPLE :

Annick a placé l'explorateur devant l'une des chambres du temple. Elle annonce à haute voix qu'elle veut tourner la roue de deux marques. La roue s'enfonce dans le sol dès le premier tour. Elle prend la statue de singe qui se trouve tout à gauche dans la chambre, reçoit la carte d'ordre visible et place la statue sur la case «2 x tours».



Une fois qu'un joueur a sorti une statue, il ferme la chambre suivant la description donnée plus haut.

Pour terminer son tour, le joueur retourne une nouvelle carte de la pioche. S'il s'agit d'une carte d'ordre, c'est au tour du joueur suivant. Si c'est une carte de malédiction, procédez comme décrit au paragraphe suivant.

## CARTES DE MALÉDICTION

Si un joueur retourne une carte de malédiction au lieu d'une carte d'ordre, vous commencez un tour supplémentaire captivant ! Sur les chambres, pèse la malédiction du dieu du temple. Cette malédiction tombera sur le premier qui ouvrira une chambre.



Continuez à jouer de cette façon jusqu'à ce qu'une chambre soit ouverte. Quand c'est le cas, le joueur ayant ouvert la chambre ne sort **pas** de statue; il reçoit la carte de malédiction et la place devant lui sur la table.

Au cours de l'évaluation finale, les joueurs devront soustraire une pièce d'or pour chaque carte de malédiction qu'ils possèdent.

C'est le voisin de gauche du dernier joueur à avoir ouvert une chambre et sorti une statue qui commence ce tour supplémentaire.

**Sans lancer le dé**, il déplace l'explorateur sur une case de son choix et tourne **d'une** marque le rocher qui se trouve devant lui.

Quel suspens ! Est-ce que la roue va s'enfoncer dans le sol ? Si ce n'est pas le cas, il a eu de la chance et c'est alors au joueur suivant de tenter sa chance. Celui-ci déplace à nouveau l'explorateur sur une case quelconque et tourne d'une marque la roue correspondante.

Pour le moment, vous avez conjuré la malédiction. Refermez la chambre de la façon décrite précédemment et retournez une nouvelle carte de la pioche. Continuez à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

## BAGUETTES DE DESTIN

Au début de la partie, chaque joueur a reçu quatre baguettes de destin. Vous pouvez les utiliser au cours de la partie des **deux manières suivantes**.



- Un joueur a lancé le dé et déplacé l'explorateur. Il n'essaie **pas** d'ouvrir la chambre devant laquelle il se trouve, mais donne une de ses baguettes de destin. Cela lui donne le droit de déplacer à nouveau l'explorateur **d'une** case en avant ou en arrière et essayer d'ouvrir la nouvelle chambre. Ceci est notamment utile s'il peut sortir de cette chambre une statue dont la couleur correspond à la statue indiquée sur la carte d'ordre visible.

- Un joueur essaie d'ouvrir une chambre. Le rocher ne s'est pas enfoncé dans le sol. Il donne une de ses baguettes de destin et a maintenant le droit de tourner la roue d'une marque supplémentaire. Ce tour supplémentaire n'a pas d'influence sur la valeur de la statue. Si le joueur a eu du succès, il place la statue sortie sur la case de la carte d'ordre qui correspond au nombre de tours qu'il avait d'abord annoncé.

Les baguettes de destin utilisées seront écartées du jeu. Pendant un tour, le joueur peut utiliser une baguette de destin pour déplacer l'explorateur d'une case supplémentaire et une deuxième baguette pour tourner la roue d'une marque supplémentaire. Il peut donc utiliser deux baguettes de destin au maximum.

## CHAMBRES VIDES

Quand un joueur a sorti la dernière statue d'une chambre, cette dernière reste ou-verte. A partir de maintenant, vous sauterez cette chambre lorsque vous déplacerez l'explorateur.

## FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée dès l'instant où un joueur a gagné un nombre déterminé de cartes d'ordre :

à **deux** joueurs, **8** cartes d'ordre,

à **trois** joueurs, **6** cartes d'ordre,

à **quatre** joueurs, **5** cartes d'ordre.

## EVALUATION FINALE

Dès qu'un joueur possède le nombre requis de cartes d'ordre, la partie est finie et chaque joueur compte les valeurs de ses statues. Additionnez pour cela les pièces d'or indiquées sur les cartes que les statues vous ont rapportées.

**+1** Pour chaque statue de singe dont la couleur correspond à la couleur de la statue indiquée sur la carte d'ordre, vous pouvez compter une pièce d'or supplémentaire.

### EXEMPLE

À la fin de la partie, Bernard possède les combinaisons suivantes :



Pour ses statues de singes Bernard reçoit 11 pièces d'or (2+1+2+3+1+2). Par trois fois la couleur de la statue correspond à la couleur indiquée sur la carte d'ordre (les cartes 1, 4, 6).

**-1** Vous devez soustraire une pièce d'or pour chaque carte de malédiction que vous possédez.

Le joueur qui a obtenu le plus de pièces d'or a gagné. Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre de pièces d'or, le gagnant sera celui qui aura réussi à collectionner le plus grand nombre de pièces d'or à l'aide des statues correspond à la indiquée sur la carte d'ordre.

Il reçoit donc trois pièces d'or supplémentaires. Comme il possède aussi une carte de malédiction, il doit soustraire une pièce d'or. Au total, il a donc obtenu 13 pièces d'or (11+3-1).