

Le trésor des Mayas

Un jeu plein d'actions pour 2 à 4 chercheurs de trésors de 6 à 99 ans.

Idée : Roberto Fraga
Illustration : Daniel Döbner
Durée de la partie : 10 - 20 minutes



Au fond de la jungle, on entend les cris d'animaux sauvages. Pour trouver le trésor secret des Mayas, les chercheurs de trésors doivent traverser cette jungle. Soudain, un ancien temple maya, abandonné depuis longtemps, se dresse devant eux. A l'entrée du temple, il y a deux gardiens en pierre qui les regardent d'un air peu accueillant !

Lequel d'entre vous fera preuve de courage, sera assez rapide et habile pour aller chercher le trésor dans la jungle ?

Contenu

- 1 aventurier
- 25 pierres précieuses (12 jaunes, 8 vertes, 5 rouges)
- 6 blocs de construction d'un temple
- 74 cartes
- 10 plaquettes
- 1 carte récapitulative
- 1 sablier
- 1 petit sac
- 1 règle du jeu

* Les Mayas étaient un peuple d'Indiens qui, il y a plus de 3000 ans, créèrent un empire. Des vestiges encore présents dans la jungle de l'Amérique centrale sont les témoins de cette culture fascinante.

recupérer le plus d'or possible

mettre les pierres précieuses dans le sac, poser la pile de cartes et les blocs devant soi, préparer les autres accessoires de jeu

chercheur de trésors : poser le sac, la carte récapitulative, la pile de cartes et les blocs de construction devant lui

joueur de gauche = gardien du temple

le chercheur de trésors tire une pierre précieuse du sac, le gardien retourne le sablier

But du jeu

Pour les actions bien exécutées, on récupère, dans la jungle, beaucoup d'or qui fait rapporter des points. Celui qui aura récupéré le plus d'or, donc le plus de points, après trois tours gagne la partie.

Préparatifs

Mettre toutes les pierres précieuses dans le sac. Poser l'aventurier au milieu de la table. Poser les dix plaquettes, faces cachées, autour de l'aventurier de manière à former un cercle.

Mélanger toutes les cartes et en faire une pile, faces cachées. Préparer les six blocs de construction du temple, la carte récapitulative et le sablier.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il sera le chercheur de trésors.

Le chercheur de trésors

Il pose devant lui le sac rempli des pierres précieuses, la carte récapitulative, la pile de cartes et les six blocs du temple.

Pendant son expédition, il va essayer de retirer le plus possible de pierres précieuses du sac :

- En retirant les pierres précieuses, le chercheur de trésors n'a pas le droit de regarder dans le sac.
- La couleur des pierres précieuses indique combien d'actions il va devoir exécuter.
- La durée de son expédition est déterminée par l'écoulement du sablier.

Le gardien du temple

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est le gardien du temple et prend le sablier.

La chasse aux trésors commence

Dès que le chercheur de trésors a retiré la première pierre précieuse du sac, le gardien retourne le sablier et la course aux trésors commence. Le gardien cache le sablier avec ses mains, de telle sorte que le chercheur de trésors ne puisse pas le voir. Le chercheur pose les pierres précieuses devant lui une fois qu'il les a retirées du sac.

*Pierre précieuse
jaune =
aucune action*

*Pierre précieuse
verte = une action*

*Pierre précieuse
rouge =
deux actions*

actions :

*lancer la pierre
précieuse en l'air*

*construire un
temple*

*chercher un acces-
soire d'équipement
ou un animal de la
jungle*

Quelle pierre précieuse a-t-il retiré du sac ?

- Une pierre précieuse de couleur jaune ?
Tu as de la chance ! Tu ne dois exécuter aucune action.
- Une pierre précieuse de couleur verte ?
Il faut que tu exécutes une action très rapidement ! Retourne la carte du dessus de la pile et exécute l'action qui y est illustrée.



- Une pierre précieuse de couleur rouge ?
Oh ! Tu n'as pas de chance : il faut que tu exécutes deux actions. Retourne la carte du dessus de la pile. Exécute la première action. Quand tu as fini, retourne tout de suite une deuxième carte et exécute cette action.

Conseil : en regardant sur la carte récapitulative, tu peux voir d'un coup d'œil combien de actions tu as à exécuter selon la couleur de la pierre précieuse !

Les actions

Dans le jeu, il y a cinq actions différentes à exécuter. Le chiffre marqué sur le sac d'or de chaque carte indique combien de points l'action rapporte.

Lancer la pierre précieuse en l'air (= 1 point)

Prends la pierre précieuse que tu viens de tirer dans une main. Lance-la une fois en l'air (à env. 10 - 20 cm de hauteur) et rattrape-la. Si tu ne la rattrapes pas, essaie encore une fois. Ensuite, pose la pierre précieuse devant toi.



Construire un temple (= 2 points)

Avec les six blocs, construis le temple selon le modèle de la carte. Dès que tu as fini, les autres joueurs acceptent ta construction en disant « OK ». Repose ensuite les six blocs devant toi.



Chercher un accessoire d'équipement ou un animal de la jungle (= 2 points)

Si la carte indique un accessoire d'équipement ou un animal de la jungle, tu cherches la plaquette correspondant à cette illustration. Retourne toujours une plaquette l'une après l'autre. Quand tu as trouvé la bonne, tu la laisses retournée, face visible. Les autres plaquettes doivent être posées faces cachées.

Attention : si, pendant un tour, tu dois chercher encore une fois le même accessoire d'équipement ou le même animal, tu as beaucoup de chance, car tu as déjà exécuté cette action !



compléter le masque du gardien

Pierres précieuses sur le masque du gardien (= 3 points)

Cherche dans le sac les trois pierres précieuses de la couleur qui correspondent au masque du gardien et pose-les sur les marques correspondantes de la carte. En cherchant les pierres précieuses pour exécuter cette action, tu as le droit de regarder dans le sac. Fais attention de bien séparer ces pierres de celles que tu as déjà retirées du sac.

Attention: si, ce qui arrive très rarement, les trois pierres précieuses ne sont plus dans le sac, tu n'as pas eu de chance et ton expédition échoue.



attraper l'aventurier

Attraper l'aventurier (= 1 point)

Pour cette action, tous les joueurs jouent. Chacun peut gagner cette carte et donc récupérer l'or correspondant. Dès que la carte avec l'aventurier est retournée, chaque joueur essaie d'attraper en premier l'aventurier posé au milieu de la table. Celui qui l'attrape récupère la carte et l'ajoute à son tas. L'aventurier est remis au milieu de la table.



La chasse aux trésors continue jusqu'à ce que ...

- ... le chercheur de trésors dise « stop » !

Avant de tirer une autre pierre précieuse du sac, le chercheur peut arrêter son expédition. Il dit « stop » et sort ainsi à temps de la jungle. En récompense, il récupère toutes les cartes qu'il a retournées pendant ce tour.

Ensuite, il compte les pierres précieuses jaunes qu'il a récupérées pendant cette expédition. Pour deux pierres précieuses jaunes, il a le droit de prendre une carte de la pile.

Il empile les cartes récupérées faces cachées devant lui.

Exemple : Bastien dit « stop » avant que le temps du sablier ne soit écoulé. Il a récupéré deux cartes et trois pierres précieuses jaunes. Pour les deux pierres précieuses jaunes, il a le droit de prendre une carte de la pile. La troisième pierre précieuse jaune ne lui rapporte rien. Bastien a donc récupéré trois cartes pendant ce tour.

- ... le gardien dise « stop » !

Dès que le sablier est vide, le gardien dit « stop » en montrant le sablier.

Cette fois, le chercheur de trésors a mis trop de temps et son expédition a échoué.

En punition, il remet toutes les cartes qu'il a récupérées pendant ce tour en dessous de la pile.

le chercheur de trésor dit « stop » :
cartes retournées =
récompense
pour deux pierres
précieuses jaunes =
prendre une carte
en plus dans la pile

le gardien dit
« stop » : sablier
vide, le chercheur
ne récupère rien

joueur suivant

Joueur suivant

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de partir en expédition. Remettre toutes les pierres précieuses dans le sac.

Le sac, la pile de cartes, la carte récapitulative, les blocs de construction et le sablier sont passés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les plaquettes sont retournées, faces cachées.

Celui qui était le gardien au tour précédent est maintenant le chercheur de trésors.

*chacun trois fois
le chercheur de
trésors = fin de la
partie
le plus d'or = vain-
queur*

Fin de la partie

La partie se termine dès que chaque joueur a été trois fois le chercheur de trésors. Chacun additionne alors les points marqués sur les sacs d'or de ses cartes. Les joueurs qui ne savent encore pas bien compter se font aider par un autre joueur.

Le gagnant est celui qui a récupéré le plus de points. En cas d'ex æquo, le gagnant est celui qui a récupéré le plus de cartes. S'il y a encore des ex æquo, ils gagnent tous ensemble.

Variante pour jeunes joueurs

Dans cette variante, on ne compte pas, à la fin de la partie, les points marqués sur les sacs d'or des cartes mais le nombre de cartes récupérées. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.