

**Objectif**

- S'emparer des plus belles pierres précieuses en créant des chemins permettant de les récupérer

**Mise en place**

**Commun**


- Plateau
- Tuiles Trésors sur cases trésors (flèches vers le centre)
- Tuile centrale, 5 émeraudes vertes + 1 saphir bleu
- Tuiles périphériques : 1 ambre jaune (sur la flèche)
- Réserve des 12 pierres restantes
- Pioche tuiles chemin

**Chaque joueur**

- Paravent
- 6 jetons de même couleur



**Disposition des jetons**

Nb joueurs Portes	1 j.	2 j.	3 j.	4 j.	5 j.	6 j.
2						
3						
4						

- Chaque joueur pioche une tuile sans la montrer aux autres

**Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)**

**Pose d'une tuile Chemins**

- Où il veut (isolée ou connectée)
- Interdit de bloquer deux sorties en les reliant directement

**Déplacement des pierres précieuses**

- Si tuile adjacente à tuile trésor (flèche) : déplacement pierre jusqu'à extrémité
  - Pierres vertes avant la pierre bleue
- Si tuile adjacente à tuile : déplacement pierre jusqu'à extrémité
  - Une pierre suit le chemin
  - Une pierre ne bifurque pas
  - Une pierre ne revient pas en arrière
- Deux pierres qui se rencontrent sont éliminées
- Une pierre qui revient sur une tuile trésor est éliminée



**Gain d'une pierre**

- Si pierre atteint porte (attention, une porte va d'une tuile bleue à l'autre, soit 6 sorties)
  - Si un seul joueur sur la porte : gagne la pierre
  - Si plusieurs joueurs : tous les joueurs gagnent une pierre (les autres sont prises dans la réserve)
- Les pierres sont gardées cachées derrière le paravent

**Pioche d'une nouvelle tuile Chemins**

- Conservée jusqu'au prochain tour sans la montrer aux autres.

**Fin de partie**

**Conditions**

- Lorsqu'il ne reste plus de pierre sur le plateau

**Décompte**

- Somme des valeurs des pierres :



Saphir  
3 points



Émeraude  
2 points



Ambre  
1 point

**Égalité**

- Celui qui a le + de pierres
- Nouvel égalité = ex aequo

**Variantes**

**Multi manches**

- Fixer un nombre de manches à l'avance

**Jeu + tactique**

- Piocher 2 tuiles au début au lieu de 1 ; choisir à chaque tour celle jouée (repioche 1 tuile en fin de tour)

