



Objectif

- Marquer le plus de points à l'issue de 4 tours de scores grâce à la possession de trésors et à la domination des temples.

Mise en place

Chaque joueur (choisit sa couleur)

- Compteur de pts (cube) à proximité case « 1 » piste score
- 18 pions explorateurs + 1 chef d'expédition
- 2 pions camps
- 1 aide de jeu

Commun

- Pioche face cachée hex. terrains (ordre des lettres, « A » au dessus, « G » au dessous)
- Pioche face cachée disques trésors
- Plusieurs pioches tuiles temples par valeur

Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)

Pioche d'un hexagone

Jungle		<ul style="list-style-type: none"> • Possible d'établir des camps
Temple		<ul style="list-style-type: none"> • Possible de découvrir des niveaux supérieurs • Domination d'un temple rapporte des points lors d'un décompte (possible de poser un garde)
Trésor		<ul style="list-style-type: none"> • Nb de masques = nb de trésors à placer face cachée • Lorsque tous les trésors sont récupérés, devient l'équivalent d'une jungle
Volcan		<ul style="list-style-type: none"> • Interdit de traverser un volcan • Décompte des points lorsque pioché

Placer l'hexagone à côté d'un terrain déjà dévoilé

- Au moins une pierre relie le nouvel hexagone à un déjà posé (sur l'un ou l'autre des hexagones) → Sauf volcan
- Nombre de pierres reliant les 2 hexagones = points d'action pour passer de l'un à l'autre

Pioche d'un volcan = décompte des points

A tour de rôle, chaque joueur à partir de celui qui a pioché le volcan

- Joue 10 point d'actions
- Décompte sa position
 - Temples : score du niveau temple si majorité absolue **OU** si garde du temple
 - Trésors : 1 trésor unique = 1 point ; 1 paire = 3 points ; 1 triplet = 6 points
- Déplacement du marqueur de points du joueur

Pose de la tuile volcan

- Le joueur qui a posé le volcan joue ses 10 points d'action habituels (soit 20 points au total ce tour-ci)

Actions pour 10 points d'action

Symbole	Action	Coût	Particularités
	Placer 1 nouvel explorateur / déplacer 1 explorateur d'un camp vers un autre	1	<ul style="list-style-type: none"> • Uniquement dans son camp (ou camp de base) • Déplacement d'un camp vers l'autre possible
	Déplacer 1 explorateur d'un hexagone vers un autre	1/pierre	<ul style="list-style-type: none"> • Déplacement complet obligatoire d'un hex vers un autre
	Découvrir 1 niveau de temple	2	<ul style="list-style-type: none"> • Maxi 2 niveaux par tour par temple • Nécessite un explorateur par niveau découvert
	Découvrir 1 trésor	3	<ul style="list-style-type: none"> • Maxi 2 trésors par tour par hex • Nécessite un explorateur par trésor découvert
	Échanger 1 trésor avec adversaire	3	<ul style="list-style-type: none"> • Ne peut être refusé • Interdit de séparer paires et triplets
	Établir 1 camp	5	<ul style="list-style-type: none"> • Que sur jungle ou trésor vide • Ne nécessite pas présence de pions • 1 seul camp / hex • Définitif pour la partie
	Placer 1 garde sur un temple	5	<ul style="list-style-type: none"> • Majorité absolue nécessaire (chef = 3) • Définitif pour la partie (le garde reste, le temple est figé) • Deux gardes maxi par joueur dans la partie • Les explorateurs du garde sont retirés de la partie

Fin de partie

Condition

- Dès que le dernier hexagone est placé
 - Le joueur joue ses 10 points d'action
 - Un tour de score est réalisé pour tous les joueurs

Vainqueur

- Celui qui a le + de points

