

**Objectif**

- Avoir le plus de pièces d'Or à la fin de partie

**Mise en place**

**Commun**

- Assembler plateau : répartir 4 huttes + 3 palmiers + 3 statues : 1 seul décor par case. 2 décors identiques séparés  $\geq$  4 cases. Statues pas en bord de mer, orientées vers 1 case voisine.

**Chaque joueur**

- Pioche cartes Or + 2 cartes malédiction au hasard parmi les 27 dernières cartes Or
- Réserve de 20 amulettes sur une attache
- 4 tas de cubes (itinéraires) à côté du plateau
- Pioche cartes indices
- Son 4x4 sur une case de l'île
- 15 roses des vents de sa couleur
- 1 indice au hasard visible placé sur un itinéraire, marqué avec une rose des vents du joueur + main de 4 cartes indices
- 4 indices en main (6 à 2 joueurs)

**Déroulement d'un tour**

**Lecture des indices : chaque indice indique un lieu**

- Les doubles traits rouges indiquent la zone la plus grande de l'île
- L'hexagone indique le lien du trésor par rapport à l'indice :  $\Delta$  5 et 6 n'excluent pas le lieu représenté



1. Dans un lieu



2. A côté d'un lieu



3. À portée de vue d'un lieu (1 ou 2 cases)



4. Pas dans un lieu



5. Pas à côté d'un lieu



6. Hors de portée de vue d'un lieu (> 2 cases)

**Déroulement : Le joueur actif A. fournit un indice OU B. avance son 4x4**

**Fournir un indice** : Placer 1 de ses cartes en main sous un itinéraire + pose rose des vents de sa couleur sur indice posé

- Compléter sa main à 4 cartes (6 cartes à 2 joueurs). **Note** : si pioche vide, récup de la défausse mélangée
- Les indices limitent les possibilités : marquage de la carte avec les cubes des lieux possibles dès que c'est possible (après 2 ou 3 indices) → On enlève ensuite les cubes jusqu'à n'avoir plus qu'une possibilité
- Possible d'avoir plusieurs cubes (couleur  $\neq$ ) sur même case. Possible d'avoir un trésor sous palmier, hutte ou statue
- Règles de pose :
  - Ne doit pas contredire d'autres indices + Éliminer au moins une case des lieux encore possible
  - Laisser au moins une case du plateau où le trésor peut être (le trésor ne peut pas disparaître)

**Avancer 4x4** : 3 étapes maxi ; 1 étape = **déplacement sans limite sur même terrain** OU **passage d'un terrain à l'autre**

- Si récupération d'un trésor : étapes non utilisées perdues
- Si 4x4 sur trésor début tour : possible de récup le trésor et choisir ensuite action A ou B
- Chaque amulette récupérée met fin à l'étape en cours

Déplacement possible sur toute case (palmier, hutte, statue, autre 4x4) sauf sur mer

**Durant son tour** : le joueur peut à tout moment **récupérer des trésors** et/ou **utiliser des amulettes**

**Récupération d'un trésor** si lieu du trésor clairement identifié (1 seul cube) + c'est au joueur de jouer + son 4x4 est sur le trésor

- Le joueur pose une rose des vents sous le dernier indice ; retire le cube restant pour le remettre avec les autres
  - Chaque joueur pioche autant de cartes Or que le nombre de roses des vents placées et les regarde
- Celui qui a trouvé le trésor récupère toutes les cartes Or piochées sans les regarder et répartit le trésor ainsi :
  - Pioche une carte Or sans la regarder et la mélange avec les autres cartes Or
  - Dévoile à tous et propose chaque trésor, joueur par joueur : ordre inverse des roses des vents posées
  - Celui qui accepte retire sa rose des vents. Carte refusée par tous = défaussée
  - Si plus aucune de roses des vents : Cartes restantes défaussées
  - Trésor maudit si malédiction retournée : cartes Or restantes défaussées → Celui qui possède une rose des vents sur l'itinéraire perd une amulette, s'il n'en a pas, perd sa + forte carte Or.
- Les indices sont défaussés. Le dernier joueur ayant pris une carte Or lors du partage entame nouvel itinéraire par un indice de sa main. Si aucune carte Or n'a été récupérée, c'est le joueur qui a récupéré le trésor qui entame le nouvel itinéraire.

**Apparition de 3 amulettes à chaque récupération de trésor**

- Suivre le regard de chaque statue, dernière case de l'île avant la mer.  $\Delta$  : si déjà une amulette, ne pas en poser d'autres
- Chaque statue pivote sens horaire 1/6 de tour → Nouveau tour : joueur actif suivant celui qui a récupéré le trésor

**Récupération d'une amulette** : **début tour, 4x4 / amulette ne coûte pas d'action** OU **durant dépl. : met fin à l'étape en cours**

**Utiliser une ou plusieurs amulettes à son tour** : 1 action supplémentaire par amulette

- Retirer un cube du plateau (donc un lieu possible de trésor)
- Déplacement supplémentaire (3 maxi) : pas de récup d'amulette durant les déplacements supplémentaires. Ordre souhaité : le déplacement supplémentaire peut avoir lieu au début.
- Gris-gris : si malédiction, éviter de perdre la plus forte carte Or.
- Échange cartes : défausse sa main + pioche autant de cartes. Échange possible sans amulette en renonçant à toute action
- Indice supplémentaire posé par le joueur

**Fin de partie**

**Condition**

- Lorsque la pioche de cartes Or est épuisée → Dernier trésor partagé (compléter au besoin avec carte Or défaussées)

**Décompte**

- Vainqueur = celui qui a le + de pièces d'or

