

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Pour 2 à 4 braves chefs d'expédition. À partir de 10 ans.

Auteur : Reiner Knizia **Rédaction :** André Maack **Illustrations :** Franz Vohwinkel

La Course vers El Dorado - Les Temples d'Or est un jeu à part entière mais peut aussi se combiner avec **La Course vers El Dorado** et sa première extension, **La Course vers El Dorado - Héros & Sortilèges**.

PRINCIPE DU JEU

Vous êtes un groupe d'aventuriers audacieux qui viennent de découvrir le légendaire El Dorado. Glissez-vous dans le rôle d'un chef d'expédition audacieux et menez votre équipe à travers le royaume perdu. Choisissez judicieusement vos experts et votre équipement pour surpasser vos adversaires et découvrir les gemmes avant eux. Si vous êtes le premier à collecter les trois gemmes dans les trois temples d'or puis à retourner avec eux à la salle du trésor, vous recevrez le trésor d'El Dorado et remporterez la partie.

Commencez par lire le **feuilleton concernant la mise en place du jeu** et installez le matériel comme expliqué avant de continuer la lecture de cette règle.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur dispose d'un paquet de cartes représentant son expédition. En début de partie, chaque expédition comprend les 8 cartes de base : 2 Globe-trotteuses, 2 Photographes, 2 Étudiantes, 1 Éclaireur et 1 Skipper. Elles composent la pioche de départ, face cachée, de chaque joueur.

À chaque tour de jeu, tous les joueurs auront 4 cartes Expédition en main (qu'ils pourront ou non jouer). Elles leur permettent de se déplacer à travers le complexe du temple, d'engager de nouveaux équipiers et d'acheter des équipements.

Structure d'une carte d'expédition



TOUR D'UN JOUEUR

Le tour de jeu d'un joueur se décompose en 3 phases :

Phase 1 : Jouer ses cartes



Le joueur joue des cartes de sa main pour **déplacer** son expédition et/ou **acheter** de nouvelles cartes.

Phase 2 : Défausser ses cartes



Le joueur pose toutes les **cartes qu'il a jouées** sur sa pile de défausse.

Phase 3 : Piocher des cartes



Le joueur pioche jusqu'à avoir de nouveau **4 cartes en main**.

Le joueur qui possède le chapeau de Premier Joueur commence et suit ces 3 phases. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche... Votre but est de collecter trois gemmes dans les trois temples d'or et d'être ensuite le premier à parvenir à la salle du trésor d'El Dorado.

Phase 1 : jouer ses cartes

Un joueur peut jouer autant de cartes de sa main qu'il le désire pour déplacer sa figurine (A) **et/ou** acheter 1 nouvelle carte pour son expédition (B). Une carte ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour. Le joueur commence par jouer les cartes qu'il souhaite utiliser pour son déplacement. Avec les cartes restantes, il pourra faire un achat.

A. Déplacement

Le chemin à travers El Dorado traverse différents types de terrains : cases Paysage (vertes pour la jungle, jaunes pour les villages indigènes et bleues pour les étendues d'eau), cases Torche (orange) et cases Campement (rouges).

Chaque case indique les conditions à respecter pour s'y arrêter ou la traverser. Plus il y a de symboles représentés sur une case, plus il est difficile d'y pénétrer. Le nombre de symboles indique donc la résistance de la case.



Cases Paysage et Torche

Le joueur joue une carte de sa main qu'il pose au-dessus de son tableau d'expédition. La plupart des cartes indiquent une force. Celle-ci permet au joueur de déplacer sa figurine d'une ou plusieurs cases Paysage ou Torche identiques consécutives adjacentes à sa figurine. Il peut ensuite jouer une nouvelle carte pour se déplacer de nouveau...

Une carte jouée doit respecter **2 conditions** :

1. Le symbole de la carte doit correspondre au symbole des cases sur lesquelles le joueur veut se déplacer ;
2. La force de la carte doit être supérieure ou égale à la résistance de la case.

Si ces deux conditions sont remplies, le joueur peut déplacer sa figurine vers cette case.

S'il lui « reste » suffisamment de force, le joueur peut enchaîner immédiatement son déplacement sur la case suivante. Il doit toujours respecter les 2 conditions précédentes, mais il doit d'abord déduire la force déjà utilisée de la force de sa carte.

Un joueur peut bien sûr choisir d'arrêter son déplacement, même si la force de sa carte lui aurait permis de franchir plus de cases ; la force non-utilisée est alors perdue.

Important : Il est **interdit de jouer plusieurs cartes à la fois** pour pénétrer sur une case avec une résistance supérieure !

Exemple : Sarah joue un Éclaireur et avance d'1 case verte de résistance 2.



Elle joue ensuite une Globe-trotteuse et se déplace d'1 case jaune.



Pour finir, elle joue un Gentleman et se déplace de 2 cases Torche.



Pour pouvoir pénétrer sur une case **Campement**, un joueur peut utiliser les cartes qu'il veut. Le nombre de symboles sur la case indique combien de cartes il doit jouer de sa main. L'éventuelle capacité spéciale des cartes jouées de cette manière est ignorée. Le joueur ne place pas les cartes devant lui, mais les retire immédiatement du jeu. Elles sont **définitivement écartées** et ne seront plus jamais utilisées dans cette partie.



Conseil : Écarter des cartes faibles est souvent une bonne idée. Cela permet de garder une expédition « réduite ». Le joueur piochera ainsi plus souvent de meilleures cartes avec une force plus élevée.



Important :

Une figurine ne peut jamais être déplacée sur une case de montagne (noire) ou sur une case occupée par une autre figurine.

B. Achat

Un joueur ne peut acheter qu'une seule carte maximum par tour, qu'il se soit déplacé avant ou non.

Les cartes avec un symbole de pièce dans le bandeau supérieur représentent autant de pièces que la force de la carte. **Toutes les autres cartes** valent une demi-pièce. Un joueur peut jouer autant de cartes de sa main qu'il veut : la somme de leur valeur correspond à la somme dont il dispose pour son achat.

Le joueur choisit une carte du marché qu'il peut payer et la place directement, face visible, sur sa pile de défausse. **Il ne peut ni l'utiliser immédiatement, ni l'ajouter à sa main.** Il devra attendre d'avoir mélangé sa défausse pour que la carte achetée rejoigne sa pioche.

Exemple : Pauline a choisi de ne pas se déplacer pendant son tour. Elle préfère effectuer un achat important à la place. Il commence par jouer toutes les cartes de sa main : 1 Globe-trotteuse, 1 Photographe, 1 Éclaireur et 1 Étudiante. Elle additionne ensuite leurs valeurs :



1 pièce + 2 pièces + 1/2 pièce + 1/2 pièce = 4 pièces

Coût : 4 pièces

Pauline peut alors acheter 1 carte du marché coûtant au maximum 4 pièces. Elle choisit le Parchemin (Coût : 4 pièces) et le place directement sur sa pile de défausse.

Comment obtenir les autres cartes Expédition ?

En début de partie, le marché propose 6 cartes Expédition différentes. Dès que les 3 cartes d'une pile ont été achetées, les joueurs ont accès aux cartes au-dessus du marché.

Si un joueur désire acheter une carte et qu'il y a au minimum un emplacement libre sur le Marché, il peut choisir n'importe quelle carte tant qu'il peut la payer. Si cette carte provient de la Réserve rangée au-dessus du Marché, les autres cartes de cette pile sont immédiatement déplacées sur un emplacement libre du Marché. À chaque fois qu'un emplacement du Marché se libère, les joueurs ont de nouveau accès à toutes les cartes Expédition de la Réserve.

Cartes spéciales : Équipements



Ces cartes sont reconnaissables au symbole Carte barrée d'une croix rouge (☒). Contrairement aux autres cartes Expédition, ces équipements ne sont utilisables qu'une seule fois pour leur capacité spéciale. La carte est ensuite remise dans la boîte et non sur la pile de défausse !

Exception : Si un joueur joue un équipement pendant son tour sans utiliser sa capacité spéciale (par exemple comme 1/2 pièce d'or pour un achat), elle n'est pas écartée mais placée au-dessus du tableau d'expédition, puis rejoindra la pile de défausse.

Cartes dont le coût d'achat est sur fond noir : Ces cartes ne peuvent être acquises que par une action normale d'achat. Il n'est pas possible de les acquérir par un effet, comme par exemple le Poste de transmission (**Jeu de base**) ou les Jumelles (**Héros & Sortilèges**). Cette remarque ne concerne que le jeu combiné.

Vous trouverez un aperçu de toutes les cartes Expédition dans le glossaire en page 8.

Phase 2 : Défaussez ses cartes

À la fin de son tour, le joueur place toutes les cartes se trouvant au-dessus de son tableau d'expédition (c'est-à-dire, toutes les cartes jouées et non écartées), face visible, sur sa pile de défausse.

S'il lui reste des cartes en main (personnages ou équipement), il a le choix entre s'en défausser également ou les garder pour le prochain tour. Il peut en garder certaines et en défausser d'autres.

Phase 3 : Piocher des cartes

Enfin, le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour avoir de nouveau 4 cartes en main.

Pioche épuisée ? S'il n'y a plus assez de cartes dans sa pioche, il prend d'abord toutes celles qui restent. Il mélange ensuite sa défausse pour former une nouvelle pioche et complète sa main à 4 cartes.

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Barrières

Les barrières sont des obstacles. Le premier joueur qui veut franchir une barrière doit ouvrir la voie en réalisant ou en exécutant l'action décrite sur la barrière. Pour cela, selon ce que demande la barrière, soit il joue une ou plusieurs cartes appropriées de sa main, soit tous les autres joueurs reçoivent un avantage.



Ensuite, le joueur prend la barrière et la place devant lui. Désormais, tous les joueurs peuvent se déplacer vers les cases adjacentes du prochain terrain comme d'habitude. À la fin du jeu, les barrières collectées départagent les éventuelles égalités.

Sinon, les barrières fonctionnent de la même manière que les cases du jeu, sauf qu'on n'y rentre pas. Ainsi, vous pouvez par exemple avec un professeur (torche 5) répondre à l'exigence de la barrière « 2 Torches » puis continuer à avancer directement sur des cases orange, si l'itinéraire le permet. Les autres symboles des barrières fonctionnent comme ceux des gardes. Un jeton de grotte (en jeu combiné) ou une case gardien derrière une barrière ne peut pas être atteint ou est inactif tant que la barrière est présente.

Pièces d'or

Chaque pièce d'or correspond à la valeur d'une pièce sur les cartes et a la même fonction qu'une Globe-trotteuse. Chaque joueur récupère les pièces d'or à côté de son tableau de joueur. Lorsque vous gagnez une pièce d'or, vous la prenez de la réserve générale. Si vous dépensez des pièces d'or, vous les remettez dans la réserve générale. **Vous ne pouvez jamais posséder plus de 3 pièces d'or.**



Vous pouvez utiliser une pièce d'or pour vous déplacer vers une case de village jaune illustrée d'une pièce. Vous ne pouvez pas utiliser, pour vous déplacer, plusieurs pièces d'or ou une combinaison de pièces d'or et de cartes. Lors d'un achat, vous pouvez utiliser n'importe quel nombre de pièces d'or pour acheter une carte. Vous pouvez soit utiliser uniquement des pièces pour payer, soit les combiner avec vos cartes à main pour obtenir le prix d'achat demandé.



Parfois, durant la partie, vous devez payer des pièces d'or. Vous ne pouvez pas alors payer avec vos cartes.

Important : si, pendant votre tour, vous ne déplacez pas votre figurine (ni ne retirez de barrière) et que vous n'achetez pas de carte au marché, vous pouvez prendre 1 pièce d'or de la réserve à la fin de votre tour (à condition que vous n'ayez pas déjà 3 pièces d'or).

Gardien

Si votre figurine s'arrête à côté d'un gardien après avoir effectué un déplacement (c'est-à-dire après avoir utilisé complètement une carte), procédez comme suit :

- Si la tuile gardien est toujours face cachée, vous pouvez maintenant la retourner. La tuile reste visible pour le reste de la partie.
- Activez le gardien. Les gardiens apportent généralement des avantages aux autres joueurs (similaires aux barrières). Cependant, il y a aussi un gardien qui vous fera perdre toutes vos pièces d'or.



Tous les autres joueurs reçoivent une pièce d'or. N'oubliez pas

qu'aucun joueur ne peut avoir plus de 3 pièces d'or.



Tous les autres joueurs peuvent prendre une carte de leur pioche. Si

vos pioches est vide, mélangez-la d'abord, puis prenez une carte.



Tous les autres joueurs peuvent à leur tour « écartier » une carte de leur

main et la remettre dans la boîte. Il s'agit d'une possibilité et non d'une obligation.



Vous perdez toutes vos pièces d'or. Remettez-les

dans la réserve générale.

Remarque : dès que votre figurine arrive à côté d'un gardien et que vous l'avez activé, les nouveaux déplacements de votre figurine qui, pendant le même tour, l'amèneraient à nouveau à côté du gardien ne le réactivent pas (voir règle des tuiles Grotte dans **La Course vers El Dorado**).

Cependant, une fois que vous avez éloigné votre figurine de la tuile Gardien et que vous êtes arrivé sur un terrain qui n'est pas adjacent au gardien, la situation est réinitialisée : si votre figurine se déplace à nouveau à côté du gardien, celui-ci sera réactivé.

Temples et Gemmes

Chaque temple a 3 cases. Lorsque votre figurine s'arrête sur une case de temple après l'utilisation d'une carte de déplacement, vous collectez une des gemmes de ce temple. Vous ne pouvez collecter qu'une gemme dans chaque temple. Placez les gemmes récoltées devant vous.



FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a pu collecter 1 gemme dans chacun des 3 temples et que sa figurine a atteint la salle du trésor, cela déclenche le tour final. (Le joueur retire sa figurine du jeu et la place devant lui pour permettre aux autres joueurs d'atteindre peut-être eux-aussi la salle du trésor.)

Le tour en cours se termine, de telle sorte que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Si un joueur est alors le seul à avoir atteint la salle du trésor par la suite, il gagne la partie.

Que se passe-t-il en cas d'égalité ?

Si plusieurs joueurs atteignent le trésor au dernier tour, le joueur avec le plus de barrières l'emporte. S'il y a toujours égalité, le joueur qui a récupéré la barrière avec le plus grand numéro gagne. Si aucun des joueurs n'a de barrière, c'est alors le premier joueur arrivé dans la salle du trésor qui gagne.



RÈGLES POUR 2 JOUEURS

La mise en place est identique. Les règles de déplacement, d'achat et de défausse des cartes restent inchangées. Chaque joueur utilise une seconde figurine de même couleur. Le Premier joueur place ses figurines sur les cases de départ 1 et 3 ; son adversaire, sur les cases 2 et 4. Pour l'emporter, un joueur doit atteindre la salle du trésor avec ses 2 figurines. Les règles en cas d'égalité sont les mêmes, si la seconde figurine des deux joueurs atteint la salle du trésor dans le même tour. À chaque carte jouée pour se déplacer, le joueur est libre de décider quelle figurine il avance. Il déplace alors cette figurine et doit de nouveau choisir entre les deux pour la carte suivante jouée.

Cependant, il est **interdit de répartir ses points de déplacement** entre ses deux figurines. De plus, toute figurine constitue un obstacle ; autrement dit, il n'est pas permis de s'arrêter ou de passer par une case occupée par une autre figurine, quelle qu'elle soit.

Particularité : À 2 joueurs, le temple des gemmes vertes est le temple principal. Pour y récupérer 1 gemme, vous devez amener **vos deux figurines en même temps** sur l'une des cases du temple (exceptionnellement, vous pouvez avoir deux figurines sur la même case, sans qu'une carte ou une tuile spéciale ne soit requise).

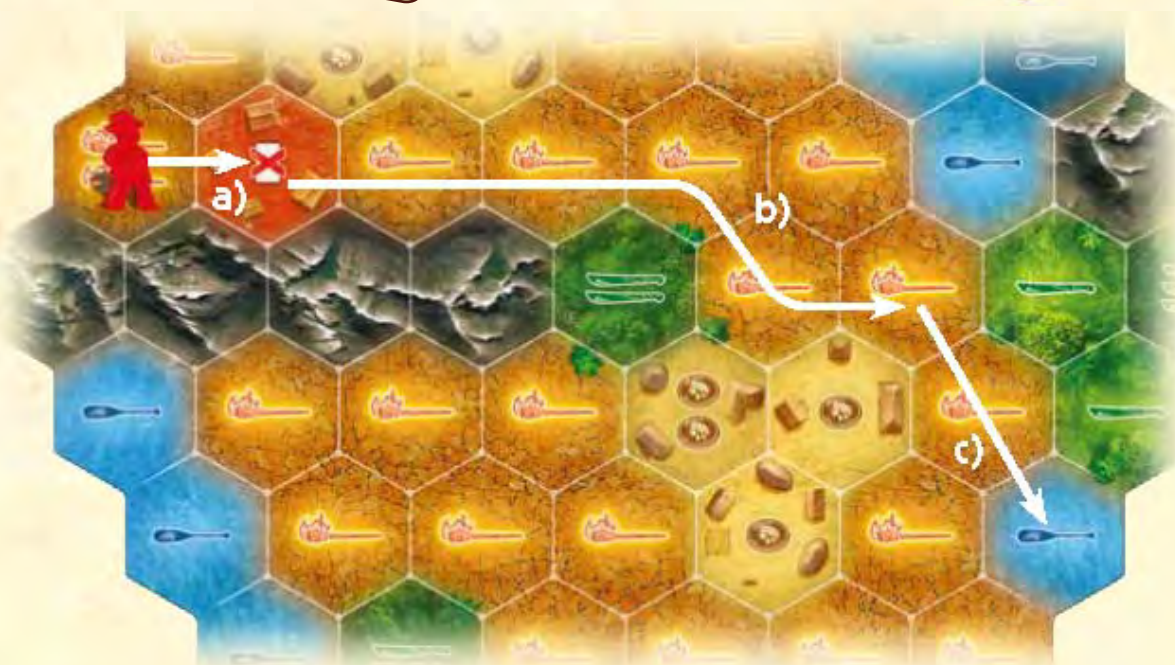
EXEMPLE D'UN TOUR COMPLET

Alice possède ces 4 cartes en main :



Phase 1 : Jouer ses cartes

- Elle joue d'abord le cueilleur, prend une pièce d'or de la réserve et une autre carte de sa pioche.



- Puis, Alice commence à déplacer sa figurine. Elle la déplace vers le campement. Pour cela, elle doit écarter une carte de sa main. Elle choisit la Globe-trotteuse et la remet dans la boîte.
- Pour continuer à avancer, Alice décide d'utiliser sa Jeep. Elle l'utilise pour avancer de 5 cases Torche. La Jeep est ensuite écartée et remise dans la boîte.
- Puis, elle utilise le Parchemin qui lui permet d'avancer de deux cases. Le Parchemin est lui aussi écarté.
 - Alice utilise sa dernière carte pour faire un achat. Elle joue la Photographe qui vaut 2 pièces d'or.
 - Comme il y a actuellement une place libre sur le tableau du marché, elle peut également acheter une carte d'expédition du dessus. Elle choisit la carte Chasseur (coût 3 pièces). Comme la Photographe ne vaut que 2 pièces, elle la combine avec la pièce d'or qu'elle vient de recevoir. Maintenant, elle a 3 pièces et elle peut acheter le Chasseur. Elle place le Chasseur face visible sur sa pile de défausse et remet la pièce d'or dans le stock.
 - Enfin, elle déplace les autres cartes Chasseur vers l'emplacement libre du Marché.

Phase 2 et Phase 3

Alice défausse les cartes qu'elle a jouées durant son tour et pioche 4 nouvelles cartes pour le tour suivant.

EXTENSIONS POUR EL DORADO



Si vous avez le jeu de base **La Course vers El Dorado** et peut-être aussi l'extension **Héros & Sortilèges**, vous pouvez également jouer en combinant ces diverses boîtes de jeu. Vous pouvez jouer avec le jeu de base et les **Temples d'Or** ou avec les trois boîtes de jeu ensemble. Il n'est pas possible de combiner l'extension **Héros & Sortilèges** seule avec les **Temples d'Or**.

Sur la feuille de mise en place, vous trouverez des exemples d'itinéraires pour le jeu combiné. Nous recommandons le jeu combiné à tous les joueurs qui ont une certaine expérience avec le jeu **La Course vers El Dorado**.

Chaque joueur reçoit le matériel habituel du jeu de base (figurines, tableau d'expédition et cartes de base de sa couleur). **Les cartes de base des Temples d'Or ne sont pas utilisées dans la jeu combiné.**

Nouvelle organisation du Marché

Chaque jeu combiné se joue avec toutes les cartes du jeu de base et les extensions choisies. Si vous jouez, par exemple, avec le jeu de base et les Temples d'Or, il y a 36 cartes différentes.

Triez les cartes en différentes piles. Placez les cartes avec le symbole ● du jeu de base sur le tableau du Marché. Les cartes avec le symbole ● des Temples d'Or sont ajoutées aux autres cartes du marché.

Prenez 1 carte de chacune des piles restantes et mélangez-les pour former le paquet de ravitaillement que vous mélangez. Piochez maintenant les 12 premières cartes du paquet de ravitaillement et placez-les au-dessus du tableau de marché pour former les 12 piles de la réserve de marché. Ajoutez à chaque pile les 2 cartes correspondantes : vous avez maintenant une Réserve avec 12 piles de 3 cartes. Les cartes initialement placées au-dessus du tableau de marché sont donc désormais aléatoires. Ainsi, chaque jeu combiné offre un nouveau défi.

Placez le paquet de réapprovisionnement à côté du plateau de marché - laissez simplement visibles les paquets de 2 cartes en attente de rejoindre la Réserve. Pour économiser de la place, vous pouvez placer les piles de 2 cartes les unes sur les autres légèrement décalées.

Si un case devient disponible sur le tableau du Marché pendant le jeu, vous pouvez acheter une carte de la Réserve comme d'habitude lors du prochain achat. Si tel est le cas, vous déplacez les cartes choisies sur le tableau du Marché comme d'habitude.

Pour combler l'espace libéré dans la Réserve de 12 piles au-dessus du tableau de Marché, piochez la première carte du paquet de réapprovisionnement et placez-la avec les 2 cartes correspondantes dans la Réserve de marché. À chaque fois que vous choisirez d'acheter une carte de la Réserve plutôt qu'une carte du Marché, vous aurez à nouveau le choix entre 12 cartes différentes. C'est ainsi que de nouvelles cartes entrent en jeu encore et encore.

Fin du jeu combiné

Dans le jeu combiné, on ne visite que 2 Temples. La salle du trésor s'ouvrira à vous dès que vous aurez collecté 2 gemmes différentes.

Tuiles Grotte

Dans le jeu combiné avec le jeu de base (**La Course vers El Dorado** + **Temples d'Or**), la variante Grotte est optionnelle. Si vous combinez les trois boîtes (**La Course vers El Dorado** + **Temples d'Or** + **Héros & Sortilèges**), la variante Grotte est obligatoire.

Créer vos propres aventures

Bien sûr, vous pouvez également assembler vous-même des itinéraires. Notez cependant les conseils sur la feuille de mise en place.



GLOSSAIRE

Cartes Expédition



Les cartes orange permettent de vous déplacer sur les cases Torche.



L'Archéologue permet de se déplacer de 2 cases Torche (sans tenir compte de leur résistance). Il peut également retirer une barrière de type Torche.



Les pièces des cartes jaunes permettent de traverser les villages ou d'engager de nouveaux membres.



Les cartes vertes servent à se frayer un chemin à travers la jungle à coups de machettes.

Les Jokers blancs permettent d'utiliser l'un ou l'autre des 2 à 4 symboles représentés : machette, pagaie, torche ou pièce. Vous choisissez lors de chaque utilisation.



Cartes Action

Les cartes Action violettes peuvent servir pendant le déplacement comme pendant l'achat. Suivez les instructions de la carte avant de poursuivre votre tour de jeu. Ne pas oublier d'écartier du jeu les équipements avec le symbole (X) après utilisation !



Parchemin : Avancez jusqu'à deux fois vers une case adjacente sans tenir compte de ses conditions. Vous ne pouvez pas aller sur une case occupée ni sur une montagne.



Chasseur : Prenez 1 pièce d'or (sans pouvoir dépasser 3). Puis, vous pouvez écartier définitivement une carte de votre main.



Cueilleur : Prenez 1 pièce d'or (sans pouvoir dépasser 3). Puis, vous pouvez piocher une carte.



Carte du trésor : Prenez 1 pièce d'or (sans pouvoir dépasser 3). Puis, avancez vers une case adjacente sans tenir compte de ses conditions. Vous ne pouvez pas aller sur une case occupée ni sur une montagne.



Traqueur : Déplacez votre personnage jusqu'à 2 fois vers une case adjacente de résistance 1 (un seul symbole, y compris un Démon). Vous pouvez aussi retirer une barrière avec un seul symbole.



Casque colonial : Prenez 3 pièces d'or (sans pouvoir dépasser 3). Pendant ce tour, si vous achetez une carte, vous pouvez la choisir dans le Marché ou dans la Réserve de 12 piles visibles.



Purveyeur : Payez de 1 à 3 pièces d'or. Puis avancez d'autant de cases adjacentes sans tenir compte de leurs conditions. Vous ne pouvez pas aller sur une case occupée ni sur une montagne.

Note du traducteur : Bien que ce ne soit pas précisé, il semble logique de considérer que les cartes qui permettent d'avancer d'une case ou plusieurs cases sans restriction – **Parchemin, Carte du trésor et Purveyeur** – permettent aussi d'enlever une barrière.

Crédits : Reiner Knizia remercie tous les joueurs-testeurs qui ont contribué au développement des Temples d'Or, et en particulier Sebastian Bleasdale, Florian Ionescu, Stefan Willkofer, Peter Wimmer et Vroni Sigl. Un merci spécial va à Philipp Winter pour ses contributions significatives au développement du jeu.

Traduction française : François Haffner pour l'Escale à jeux — escalejeux.fr

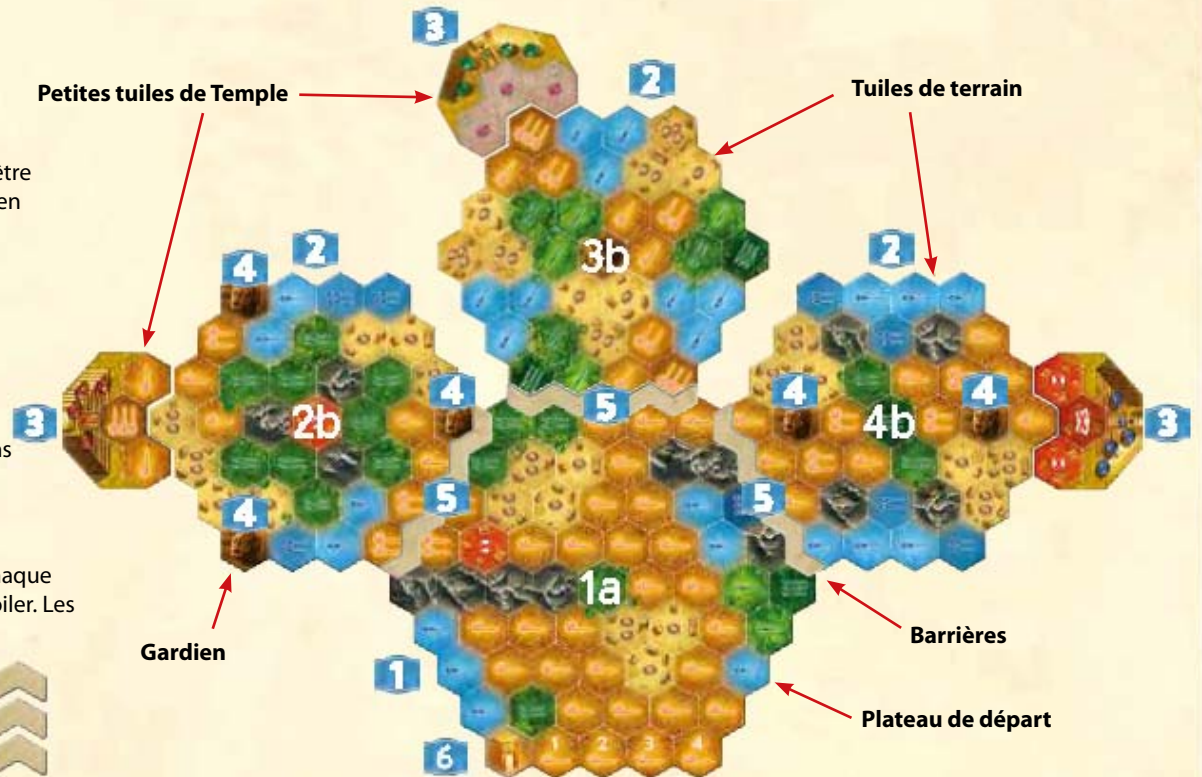
MISE EN PLACE

Pour la première partie, construisez le parcours ci-dessous.

Pour les parties suivantes, vous pourrez inventer votre propre parcours ou utiliser un des modèles proposés au verso de ce feuillet. Une fois le jeu installé, revenez à la règle du jeu.


A - Première partie

- 1 La course commence sur le **plateau de départ**.
- 2 Cherchez les **3 plateaux Terrain** représentés ci-contre (il sera peut-être nécessaire de les retourner). Les assembler ensuite selon le schéma en les orientant et en les ajustant correctement.
- 3 Placez les petites tuiles Temple comme indiqué. Sur chaque tuile, déposez **4 gemmes** de la couleur adéquate.
- 4 Mélangez les **8 jetons Gardien** et placez-en un face cachée sur chaque case Gardien. Remettez les jetons inutilisés dans la boîte sans les regarder.
 
- 5 Mélanger les 6 barrières, face cachée. En placer une au hasard sur chaque jonction entre deux plateaux (à cheval sur les plateaux), puis la dévoiler. Les barrières non utilisées sont remises dans la boîte.
 
- 6 Destination finale : la salle du trésor.



B - Matériel

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- **2 pions**
- **1 tableau d'expédition**
- **8 cartes de base** (2 Globe-trotteuses, 2 Photographes, 2 Étudiantes, 1 Éclaireur et 1 Skipper) avec le symbole  dans le coin inférieur droit) qu'il mélange pour former sa pioche.

Avant son premier tour, chaque joueur pioche **4 cartes** en main.

8 cartes de base 



Expédition



Pioche

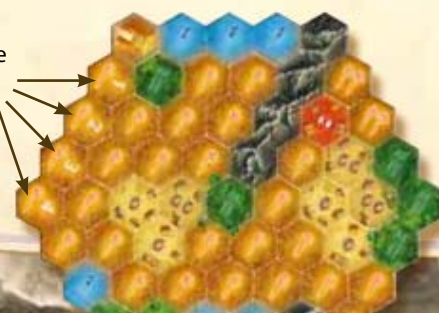
Défausse

Le premier joueur à s'être assis à la table commence la partie. Il reçoit le chapeau de Premier Joueur et place son pion sur la case 1 du plateau de départ. À tour de rôle dans le sens horaire, les joueurs suivants placent leur pion sur la case suivante.

(Le second pion n'est utilisé que dans les parties à 2 joueurs. Le Premier joueur occupe alors les cases Départ 1 et 3 et son adversaire les cases 2 et 4.)




Cases de départ



C - Marché

Pour finir, installer le marché. À chaque partie, les **54 cartes Expédition** sont utilisées. Trier les cartes selon leur recto et placer les 18 types de cartes, face visible, au centre de la table :

Les 6 paquets avec un  dans le coin inférieur droit sont alignés les uns à côté des autres sur le **Marché**.

Les **autres 12 paquets** sans symbole sont placés au-dessus et forment la Réserve du **Marché**.

Placez la réserve générale de **pièces d'or** à côté du **Marché**.



Réserve du Marché

Marché



Votre course vers les Temples d'Or peut maintenant commencer !
Continuez la lecture de la règle.

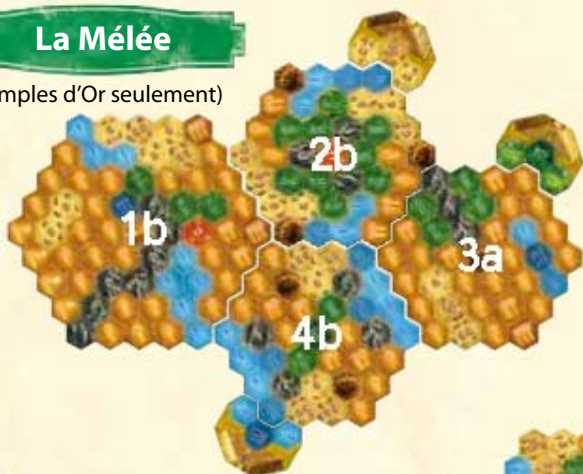
AUTRES PARCOURS VERS LES TEMPLES D'OR

Cette page vous propose quelques parcours pour vos prochaines parties.

Pendant la mise en place, n'oubliez pas de placer une barrière au hasard entre chaque paire de tuilques de terrain.

La Mêlée

(Temples d'Or seulement)



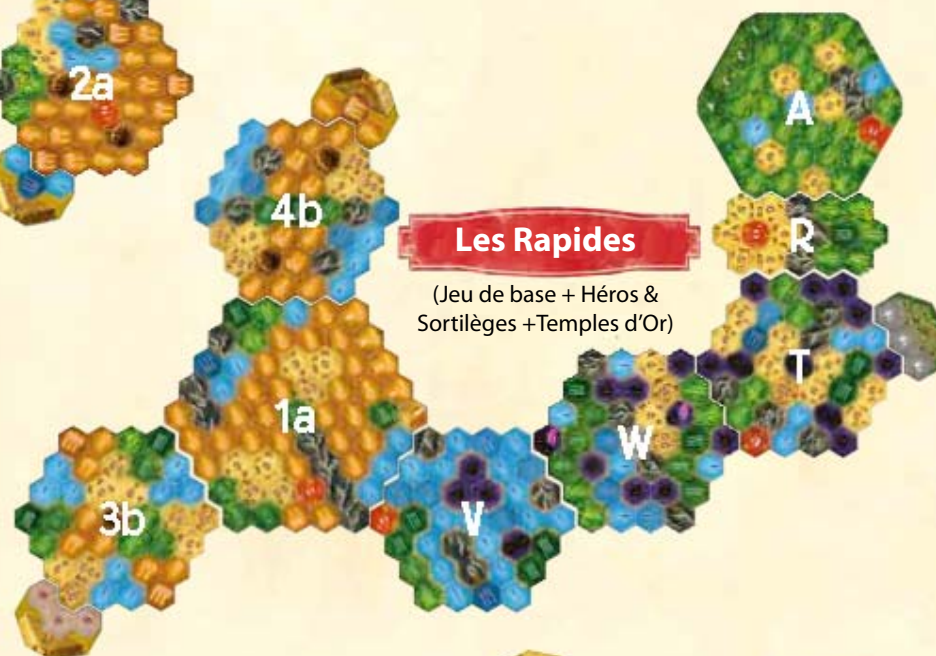
À travers la jungle

(Jeu de base + Temples d'Or)



Le Dilemne

(Temples d'Or seulement)



Les Rapides

(Jeu de base + Héros & Sortilèges + Temples d'Or)

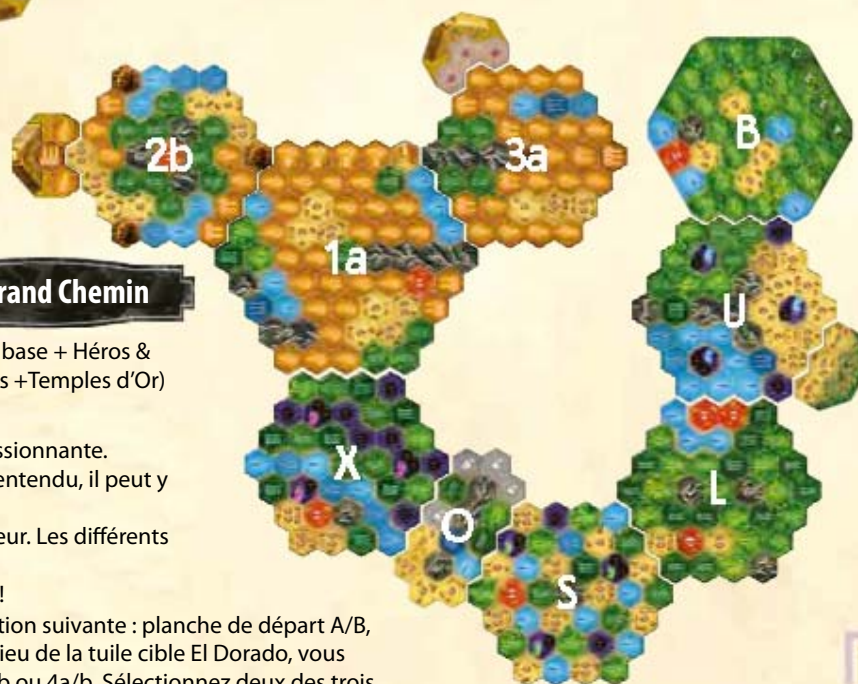


Vallée des Illusions

(Temples d'Or seulement)

Le Grand Chemin

(Jeu de base + Héros & Sortilèges + Temples d'Or)



Éditeur de parcours : Conseils et astuces pour composer son propre parcours

- Éviter les trop grandes zones d'une seule couleur. Plus le terrain sera varié, plus la partie sera passionnante.
- Veiller à ce que les raccourcis passent toujours par des cases avec des conditions difficiles. Bien entendu, il peut y avoir un itinéraire simple qui le contourne.
- Si le parcours contient des courbes, l'itinéraire intérieur doit être plus difficile que celui à l'extérieur. Les différents chemins restent ainsi tous intéressants et chacun peut suivre sa propre tactique.
- Éviter trop de passages étroits ! Seul un bon dosage fera de cette course une véritable aventure !
 - En combinant **Les Temples d'Or** avec le jeu de base, nous recommandons la distribution suivante : planche de départ A/B, trois planches de terrain du jeu de base et éventuellement une bande de terrain. Au lieu de la tuile cible El Dorado, vous continuez avec le plateau de départ 1a/b et deux autres plateaux de terrain 2a/b, 3a/b ou 4a/b. Sélectionnez deux des trois Temples et placez-les au bord des tuiles de terrain sélectionnées dans **Les Temples d'Or**.

ÉTUDIANTE

ÉTUDIANTE

TUTRICE

TUTRICE

TUTRICE

CARTE DU TRÉSOR

CARTE DU TRÉSOR

ÉTUDIANTE

ÉTUDIANTE

ARCHÉOLOGUE

ARCHÉOLOGUE

ARCHÉOLOGUE

Prenez une pièce d'or puis vous pouvez avancer d'une case sans tenir compte de ses conditions

Prenez une pièce d'or puis vous pouvez avancer d'une case sans tenir compte de ses conditions

ÉTUDIANTE

ÉTUDIANTE

Déplacez-vous jusqu'à 2 cases Torche sans tenir compte de leur résistance

Déplacez-vous jusqu'à 2 cases Torche sans tenir compte de leur résistance

Déplacez-vous jusqu'à 2 cases Torche sans tenir compte de leur résistance

TRAQUEUR

TRAQUEUR

ÉTUDIANTE

ÉTUDIANTE

PROFESSEUR

PROFESSEUR

PROFESSEUR

Déplacer votre personnage jusqu'à 2 cases de résistance 1

Déplacer votre personnage jusqu'à 2 cases de résistance 1

PHOTOGRAPHE

PHOTOGRAPHE

PILOTE

PILOTE

PILOTE

CASQUE COLONIAL

CASQUE COLONIAL

PHOTOGRAPHE

PHOTOGRAPHE

COMMANDANT

COMMANDANT

COMMANDANT

Prenez 3 pièces d'or puis vous pouvez acheter à la Réserve comme au Marché

Prenez 3 pièces d'or puis vous pouvez acheter à la Réserve comme au Marché

PHOTOGRAPHE

PHOTOGRAPHE

CONTREBANDIER

CONTREBANDIER

CONTREBANDIER

POURVOYEUR

POURVOYEUR

PHOTOGRAPHE

PHOTOGRAPHE

GUÉRISSEUR

GUÉRISSEUR

GUÉRISSEUR

Payez 1 à 3 pièces d'or puis avancez d'autant de cases dans tenir compte de leurs conditions

Payez 1 à 3 pièces d'or puis avancez d'autant de cases dans tenir compte de leurs conditions

GLOBE TROTTEUSE

GLOBE TROTTEUSE

CANTINE

CANTINE

CANTINE

CARTE DU TRÉSOR

CASQUE COLONIAL

GLOBE TROTTEUSE

GLOBE TROTTEUSE

PARCHEMIN

PARCHEMIN

PARCHEMIN

Prenez une pièce d'or puis vous pouvez avancer d'une case sans tenir compte de ses conditions

Prenez 3 pièces d'or puis vous pouvez acheter à la Réserve comme au Marché

GLOBE TROTTEUSE

GLOBE TROTTEUSE

Avancez votre pion de 2 cases sans tenir compte des conditions d'entrée

Avancez votre pion de 2 cases sans tenir compte des conditions d'entrée

Avancez votre pion de 2 cases sans tenir compte des conditions d'entrée

TRAQUEUR

POURVOYEUR

GLOBE TROTTEUSE

GLOBE TROTTEUSE

CHASSEUR

CHASSEUR

CHASSEUR

Déplacer votre personnage jusqu'à 2 cases de résistance 1

Payez 1 à 3 pièces d'or puis avancez d'autant de cases dans tenir compte de leurs conditions

ÉCLAIREUR

ÉCLAIREUR

Prenez une pièce d'or puis vous pouvez écarter définitivement une carte de votre main

Prenez une pièce d'or puis vous pouvez écarter définitivement une carte de votre main

Prenez une pièce d'or puis vous pouvez écarter définitivement une carte de votre main

ÉCLAIREUR

ÉCLAIREUR

CUEILLEUR

CUEILLEUR

CUEILLEUR

Prenez une pièce d'or puis vous pouvez piocher une carte

Prenez une pièce d'or puis vous pouvez piocher une carte

Prenez une pièce d'or puis vous pouvez piocher une carte