

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



La vallée de l'aventure La recherche du trésor dans l'Himalaya

Matériel du jeu

- 1 plateau de jeu réversible
- 4 figurines en bois
- 15 pierres précieuses
- 55 cartes
- 1 planche cartonnée avec 15 plaquettes
- 5 plaquettes de pont
- 32 pièces de monnaie (respectivement 8 x 1, 2, 5 et 10)

La légende de la vallée de l'aventure

Quelque part dans la montagne de l'Himalaya doit se trouver des trésors précieux qui attendent ceux qui sont assez courageux pour traverser la vallée mystérieuse de ce difficile voyage. Maintenant reste à trouver dans un temple tibétain une inscription qui décrit la situation précise de la vallée. Quatre aventuriers courageux s'en vont sur la voie du temple, pour déchiffrer l'inscription et trouver la vallée. Qui arrivera là en premier et soulèvera le trésor légendaire ?

But du jeu

Le joueur, qui rassemblera le plus d'argent et de pierres précieuses à la fin du voyage à travers le Tibet et l'Himalaya, gagnera le jeu.

Avant la première partie

Détachez les pièces de monnaie, les plaquettes et les plaquettes de pont du carton. Prenez les pierres précieuses du sac plastique.

Préparation du jeu

1. Le plateau de jeu est déposé au centre de la table, avec le temple tibétain face visible.
2. Placer les 4 figurines de jeu sur la case départ : ce sont vos 4 aventuriers.

Remarque : Les joueurs jouent avec tous les aventuriers.

3. Déposez, face cachée, les 15 plaquettes et mélangez-les. Ensuite vous couvrez chacun des 15 emplacements de la piste par une plaquette face cachée sans la regarder !

4. Mettez une pierre précieuse sur la case du Temple.
5. Les autres pierres précieuses sont mises à côté du plateau de jeu.
6. Les pièces de monnaie sont triées par valeur et stockées à côté du plateau de jeu.

Remarque : Les plaquettes de pont sont seulement utilisées si les aventuriers atteignent les montagnes de l'Himalaya.

7. Mélangez bien les cartes et distribuez-en aux joueurs comme suit :

2 à 4 joueurs : 11 cartes par joueurs.
 3 joueurs : 13 cartes par joueurs.

Remarque : Prenez vos cartes en mains en les gardant cachées de vos adversaires.

8. Le restant des cartes constitue une pioche face cachée à côté du plateau de jeu. En outre chaque joueur formera devant lui, au cours de la partie, une défausse face visible avec les cartes qu'il aura jouées.

Remarque : Vous trouverez à la dernière page les règles particulières pour 2 joueurs.

Déroulement du jeu

Le joueur à la gauche du donneur commence, ensuite, on continue dans le sens horaire.

Le temple tibétain

A son tour

1. Jouer *une* de ses cartes, et la défausser face visible devant soi, elle ouvre la défausse personnelle.



Quelle direction ?
 Les aventuriers doivent toujours avancer dans la direction des flèches.

Explorateur	Joker	Les cartes
		Il y a 5 types de cartes correspondant aux couleurs : 1 couleur de carte par aventurier plus 1 couleur joker. Les cartes permettent aux aventuriers d'avancer sur la route de l'aventure du plateau de jeu.
Avancer l'aventurier rouge de 2 cases vers l'avant.	Avancer l'aventurier de votre choix d'une case vers l'avant.	Chaque carte indique 1, 2 ou 3 flèches colorées.
Si une carte est jouée, l'aventurier de cette couleur est avancé d'autant de cases que de flèches indiquées. Au moyen d'un joker, vous choisissez vous-même la couleur de l'aventurier qui avance sur la piste.		

2. Avancer l'aventurier de la couleur concernée d'autant de cases qu'indiquées par les flèches de la carte. Si un joker est joué, choisissez n'importe lequel des 4 aventuriers.
3. Si votre aventurier atterrit sur une plaquette face cachée, vous la retournez et en appliquez les effets.

Selon le symbole de la plaquette sur laquelle un aventurier atterrit, vous suivez les instructions suivantes :

	Prenez autant de pièces qu'indiqué sur la plaquette. (Dans ce cas 2)		Avancez un autre aventurier d'autant de cases qu'indiquées (ici c'est 3). Si cet aventurier arrive à nouveau sur une plaquette identique, vous vous conformez une nouvelle fois aux instructions.
	Piochez une carte de la pioche et ajoutez-la à votre main.		Prenez une pierre précieuse.

Remarque : Aussitôt qu'une plaquette est révélée, elle devient active. Tous les autres aventuriers devront se conformer à ses effets.

4. Si vous avez terminé votre tour, c'est au joueur suivant.

Le temple est atteint

Aussitôt que le premier aventurier a atteint le temple tibétain, la première partie de l'aventure s'achève : ils ont trouvé l'inscription secrète avec le plan de la vallée.

Avant qu'ils ne continuent, vous devez suivre les étapes suivantes :


1. Le joueur qui a amené en premier l'aventurier au temple, prend la pierre précieuse qui s'y trouve.
2. Tous les joueurs doivent révéler les cartes qu'ils ont encore en main afin d'en faire une évaluation.

Les joueurs comptent leurs points comme suit :

- a. Toutes les cartes joker sont défaussées puisqu'elles ne rapportent aucun point.
- b. Vous recevez 3 points par carte dont la couleur est celle de l'aventurier qui a atteint le temple.
- c. Le plateau de jeu est réparti en 4 secteurs qui ont respectivement une valeur différente. Selon le secteur dans lequel s'arrêtent les aventuriers, vous obtenez des points pour les cartes de la couleur de l'aventurier concerné. Vous trouverez plus de détails dans la section « Evaluation ».


Secteurs d'évaluation






A la fin de chaque découverte, vous recevez ou perdez des points pour chaque carte que vous avez en main. Cela dépend du secteur dans lequel se trouve l'aventurier correspondant à la couleur de vos cartes.



Exemple d'évaluation des points

Si les aventuriers se trouvent dans la situation ci-dessus et que vous avez les cartes suivantes en main, vous recevez les points suivants :



				
3 points	2 points	1 point	0 point	-1 point

3. Maintenant, le plateau de jeu est tourné, et les aventuriers gravissent les montagnes de l'Himalaya.

Qui atteindra en premier la vallée des aventures ?

Les berges de l'Himalaya

1. Préparer le plateau de jeu comme il a été expliqué précédemment dans les étapes 2 à 8 de la section « préparation du jeu ». Les joueurs conservent leurs pièces de monnaies et pierres précieuses déjà collectées.
2. Mettez les plaquettes de pont sur les emplacements de pont du plateau de jeu de telle sorte que le pont soit intact.
3. Le joueur qui a atteint en premier le temple tibétain avec un aventurier est le premier à débiter.
4. Le déroulement du jeu suit les mêmes règles que pour le côté du temple tibétain.
5. Aussitôt qu'un aventurier traverse un pont, la plaquette de ce dernier est retournée. Maintenant un pont effondré est visible, et les autres aventuriers ne peuvent plus le traverser.



La vallée des aventures est atteinte

Aussitôt qu'un joueur atteint avec un aventurier le dernier champ de la vallée des aventures, il reçoit la pierre précieuse qui s'y trouve, plus trois pièces de monnaie.

Le jeu se termine de cette façon

L'évaluation finale s'effectue comme suit :

1. D'abord vous calculez vos points selon le modèle de la première partie du jeu (temple tibétain) : les joueurs reçoivent des points pour les cartes qu'ils ont encore dans la main, et prennent les pièces de monnaie en conséquence.
2. Chaque joueur compte ses pierres précieuses. Le joueur qui en possède le plus reçoit de la monnaie pour une valeur de 12 points. Le joueur avec la seconde valeur la plus élevée en pierres précieuses, reçoit de la monnaie pour une valeur de 6 points.

Remarque : En cas d'égalité pour la première et la deuxième place, les deux joueurs se partagent l'ensemble des points, c'est à dire, 18 points. Il n'y a pas de deuxième place.

3. S'il y a plusieurs joueurs à égalité pour la seconde place, ils se partagent les points en monnaie de la valeur de 6 points.

Maintenant chaque joueur compte son argent.

Qui a gagné ?

Le joueur qui a le plus d'argent à la fin de la partie a gagné.

Variante pour 2 joueurs

Cette variante suit les règles normales du jeu comme décrite précédemment à ces exceptions près :

1. A votre tour, vous jouez une carte de votre main.
2. Après avoir achevé toutes les actions concernant votre carte, vous retournez la carte supérieure de la pioche et l'ajoutez à votre défausse personnelle en exécutant cette carte immédiatement comme si vous l'aviez jouée de votre main.
3. Ensuite c'est au joueur suivant.

Traduction

LudiGaume

Mise en page

LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>