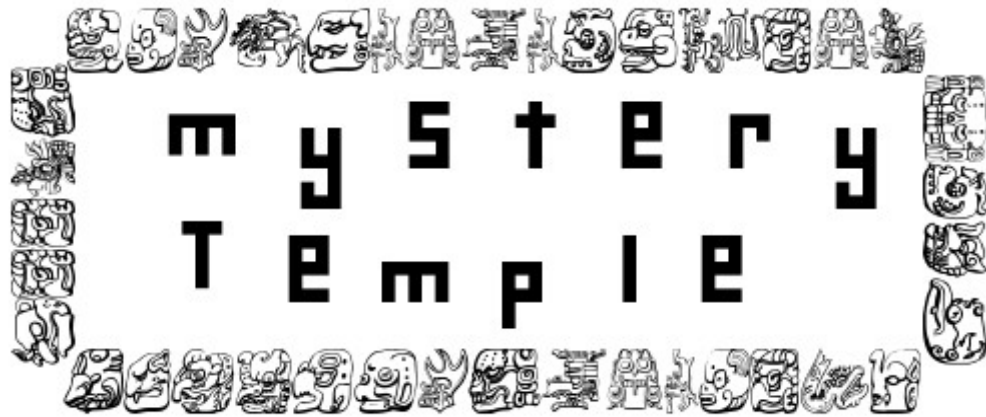


Romarc Galonnier présente



*Vous incarnez un groupe d'explorateurs qui découvrent un temple maya oublié. Ils trouvent dans l'édifice des trésors inconnus dont ils ne connaissent pas la valeur.  
De manière mystérieuse, le temple s'effondre au fur et à mesure que les explorateurs le dépouillent de ses trésors...*

**2 à 4 joueurs  
8 ans et +  
20 min.**

## Matériel

- ◆ 32 cartes Exploration
- ◆ 24 pions Explorateurs
- ◆ 10 cartes Relique
- ◆ 1 plateau Temple
- ◆ 13 tuiles Rocher
- ◆ 1 pion Torche

## But du jeu

Collecter les trésors les plus précieux.

 3	 9	 5		
 16	 2	 6	 2	 -13
 12	 1	 4	 -1	 -10
 8	 0	 3	 -2	 -7

## Préparation

- Mélangez les cartes Exploration « I » et former une pile face cachée. Quand la pile sera épuisée, constituez une nouvelle pile avec les cartes Exploration « II ».
- Distribuez équitablement les pions Explorateurs entre les joueurs : 12 à 2 joueurs, 8 à 3 joueurs, 6 à 4 joueurs.
- Piochez au hasard 5 cartes Relique pour la partie et les placer face visible à proximité du plateau Temple. Remettez les cartes restantes dans la boîte.
- Lancez le pion Torche en l'air. Le joueur qu'il désigne en retombant prend la Torche.

## Déroulement

Une manche de jeu se déroule en 3 étapes.



### Préparation de l'exploration

Dévoilez 4 cartes Exploration pour 2 et 4 joueurs (3 cartes Exploration seulement pour 3 joueurs).

Elles représentent des salles du temple mystérieux, les explorateurs vont se diviser pour explorer ce qu'elles contiennent.



### Choix du nombre d'explorateurs

Chacun prend un nombre de pions Explorateurs simultanément dans sa main, sous forme d'enchère à poing fermé, puis les révèle en même temps. Cela définit un ordre de tour : celui qui en a misé le plus jouera en premier, etc. En cas d'égalité le joueur qui possède la Torche passe avant (ou à défaut celui qui est le plus à gauche du joueur ayant la Torche).



### Exploration

Chacun à leur tour, les joueurs défaussent les pions misés et doivent prendre une carte Exploration. Ils placent la carte face visible devant eux.

Si un joueur n'a misé aucun pion, il prend quand même une carte Exploration et récupère la moitié des explorateurs présents dans la défausse (arrondi au supérieur).

### Effondrement du temple

Quand on récupère une carte avec un symbole de rocher, on recouvre une case de son choix sur le plateau au moyen d'une tuile Rocher. Seule restriction : on ne peut pas recouvrir une case si c'est la dernière visible de sa colonne.



### Présence mystique

Quand on récupère une carte avec un symbole de relique, on choisit 1 carte Relique parmi les 5 disponibles.

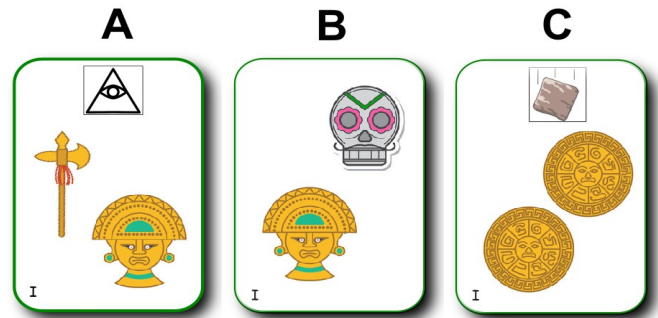


Pour la manche suivante, le pion Torche est récupéré par celui qui a été dernier du tour.

Exemple d'une manche à 3 joueurs :

Voici les 3 cartes Exploration disponibles →

Les joueurs révèlent en même temps les pions Explorateurs qu'ils ont pris en main : Benoit en a misé 4, tandis que Joan et Alexis n'en ont misé aucun.



**Benoit** joue donc en premier, il défausse ses 4 pions et choisit la carte A. Comme elle comporte un symbole de relique, il prend également la carte Relique de son choix.

**Joan** est à égalité avec Alexis mais étant en possession du pion Torche, il joue avant lui. Il choisit la carte C et place une tuile Rocher sur le plateau de manière à augmenter la valeur des cadrans solaires. Comme il n'a rien misé, cela lui permet aussi de récupérer la moitié des pions Explorateurs présents dans la défausse.

**Alexis** joue en dernier. Il récupère la dernière carte disponible, prend la moitié des pions Explorateurs restants dans la défausse et bénéficiera du pion Torche pour le tour suivant.

## Fin de partie

Quand la pile de cartes Exploration « II » est épuisée, les joueurs font le compte de leurs trouvailles en fonction de la valeur indiquée sur le plateau.

Par exemple, si la case « 6 » est restée visible pour les chapeaux à plume, ça signifie que chaque chapeau collecté rapporte 6 points.

Pour les statuettes, seul le joueur qui en a collectionné le plus marque les points indiqués. Les crânes fonctionnent également sur un principe de majorité : celui qui en a le plus obtient un malus. Si des joueurs sont à égalité en nombre de statuettes ou de crânes, ils obtiennent le même bonus ou malus.



Les pions Explorateurs restants en main rapportent 1 point supplémentaire pour 2 explorateurs. En cas d'égalité de score final, c'est le joueur qui a conservé le plus d'explorateurs qui remporte la partie.

## Règle additionnelle pour 2 joueurs

A chaque manche, le joueur qui a remporté l'enchère choisit une première carte ; ensuite le second joueur choisit une carte ; puis le premier joueur choisit une deuxième carte ; enfin le second joueur prend la dernière carte restante.

## Règle additionnelle pour 3 joueurs

La dernière carte Exploration de chaque phase « I » et « II » n'est pas jouée. Si elle comporte un rocher, le joueur qui a remporté l'enchère précédente place la tuile Rocher.

## Quelques précisions...

### Les Cartes Exploration

#### Phase I : Le Sanctuaire



Les premiers signes de l'effondrement du Temple se font remarquer. Le Sanctuaire étant dédié aux cultes religieux, les Reliques sont plus présentes dans cette partie du Temple.

#### Phase II : Le Tombeau





L'effondrement du Temple s'accélère, les explorateurs n'ont plus beaucoup de temps devant eux. Dans le Tombeau, les trésors à collecter sont plus prestigieux.

Gare à ne pas être victime de la malédiction des Anciens car les crânes sont en plus grand nombre également.

### Les Reliques

	Ce type de Relique prend effet dès qu'un joueur la récupère.
	Le symbole de trophée indique que ce type de Relique prend effet lors du décompte de fin de partie.

### Les Trésors du Temple

	<b>Cadran solaire</b> Il s'agit du trésor le plus courant dans le Temple. Sa valeur est relativement prévisible mais peu élevée, puis qu'elle est comprise dans une fourchette entre 0 et 3 points.
	<b>Hache</b> La hache est un trésor à double tranchant : il peut vous faire gagner beaucoup mais aussi vous faire perdre quelques points précieux !
	<b>Statuette</b> Les statuettes demandent à être collectionnées, puisqu'il faudra en avoir plus que les autres joueurs pour qu'elles aient une quelconque valeur.
	<b>Chapeau à plume</b> Le trésor le plus rare, mais de loin le plus précieux. Chaque chapeau à plume collecté vous remportera un minimum de 3 points et un maximum de 9 points.