

CHASSEURS DE TRÉSORS

Un jeu de Richard Garfield
Pour 2 à 6 chasseurs de trésors, à partir de 8 ans

Introduction et but du jeu

Les joueurs incarnent des chasseurs en quête de trésors légendaires. Leur périple les entraîne dans trois sites particuliers : les pics enneigés des Monts Givrés, les fourrés de la Jungle aux Lianes et les profondeurs de la Grotte de Lave.

Au début de chacune des 5 manches du jeu, les joueurs se constituent une main de 9 cartes composée de cartes Aventurier, Chiens de garde, Pièce et Action. Ainsi équipés, ils peuvent entamer la chasse aux trésors. Chacun des sites contient deux trésors qui n'attendent que d'être découverts.

Le joueur qui dispose du groupe d'aventuriers le plus puissant s'empare d'un de ces trésors et celui qui a le groupe le plus faible (et donc le plus léger) récupère le second (il voyage plus vite !). Tous les autres reviennent bredouille. Au moyen de leurs cartes Action, les joueurs peuvent améliorer leur groupe avant que les trésors ne soient récupérés. Le butin contient des reliques précieuses et d'extraordinaires parchemins magiques (qui peuvent rapporter une fortune), mais aussi des objets dont personne ne veut !

Une fois les trésors récupérés, il faut les défendre contre des gobelins en maraude avec l'aide des chiens de garde. Quiconque ne possède pas assez de chiens devra renoncer à une partie de ses pièces d'or. Au bout de 5 manches, les joueurs font le total de leurs trésors et de leurs pièces pour désigner le meilleur d'entre eux !

Matériel

- 1 plateau de jeu (double-face, composé de deux parties)

Verso : Piste de score pour les points en fin de partie

- 1 marqueur de manches



- 12 pions de score



Pour compter les points en fin de partie

- 82 pièces



42 x cuivre (1 point) 20 x argent (2 points) 20 x or (3 points)

- 39 bijoux



Les bijoux valent 10 ou 20 points

- 22 tuiles Gobelins



- 54 tuiles Trésor



30 reliques (25 positives, 5 négatives)

Verso



20 parchemins magiques jaunes



4 parchemins magiques gris

- 75 cartes



36 cartes Aventurier :

(12 Monts Givrés, 12 Jungle aux Lianes, 12 Grotte de Lave)

Verso



12 cartes Pièce
(4 de chaque métal :
cuivre, argent et or)

12 cartes
Chiens de garde

15 cartes Action

- 1 livret de règles et 1 annexe

Mise en place

1) Assemblez le plateau de jeu et installez-le au centre de la zone de jeu. Il représente la piste des manches ainsi que les trois sites : les **Monts Givrés**, la **Jungle aux Lianes** et la **Grotte de Lave**. Dans chacun de ces sites, on peut s'emparer de deux trésors. Du côté droit figurent les cases permettant d'accueillir trois tuiles Gobelins.

2) Mélangez les **cartes** pour constituer une pioche que vous placerez près du plateau.



8) Choisissez un **distributeur** au hasard.

7) Mélangez les **tuiles Trésor** face cachée et séparez-les en deux piles de tailles identiques.

La première sera la pioche de trésors cachés (cases MAX) et l'autre celle des trésors évidents (cases MIN). Placez les piles sous le plateau de jeu comme indiqué.

Ensuite, révélez 3 trésors de chaque pile, l'un après l'autre, pour les disposer sur les cases correspondantes, de haut en bas.

TRÉSORS CACHÉS

TRÉSORS ÉVIDENTS

3) Classez les pièces par valeur et placez-les près du plateau avec les **joyaux**, pour constituer la réserve générale.

4) Donnez à chaque joueur des pièces pour une valeur totale de 15 points.

5) Placez le **marqueur de manches** sur la case du bas de la piste des manches.

6) Mélangez les **tuiles Gobelins** face cachée et empilez-les sous le plateau de jeu comme indiqué ici. Révélez 3 Gobelins et placez-en un sur chaque case de goblin.



Les cartes



Cartes Aventurier :

Il s'agit des aventuriers que les joueurs envoient en quête de trésors. Chacun est identifié par sa Force qui varie de 1 à 12. La couleur du bord de chaque carte indique dans quel site l'aventurier part chercher des trésors :

bleu = Monts Givrés, vert = Jungle aux Lianes, rouge = Grotte de Lave.



Cartes Pièce :

À la fin de chaque manche, les joueurs reçoivent des pièces de cuivre, d'argent ou d'or en échange de leurs cartes Pièce.



Cartes Chiens de garde :

Pendant que les aventuriers cherchent des trésors, leurs chiens de garde protègent le camp contre les gobelins en maraude qui tentent de le piller pour voler les pièces. La valeur de Pattes désigne la force d'un chien, et sa Discipline permet de trancher en cas d'égalité.



Cartes Action :

Ces cartes permettent aux joueurs d'affecter le déroulement du jeu.

Reportez-vous à l'annexe pour une explication détaillée de leur fonctionnement.

Les trésors



Reliques :

Le nombre qui y figure est la valeur du trésor à la fin de la partie. Attention, car certaines reliques (négatives) vous font perdre des points au lieu d'en gagner !



Parchemins magiques jaunes



Parchemins magiques gris

Parchemins magiques :

La valeur de ces parchemins n'est pas fixée à l'avance, mais dépend de certains facteurs.

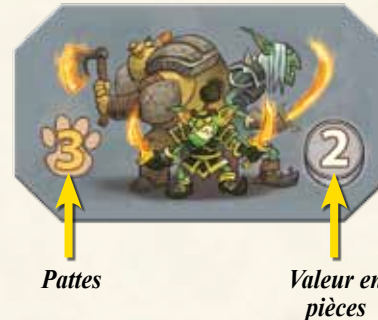
Jaune : ces parchemins peuvent être utilisés à la fin d'une manche pour gagner des pièces. Sur chaque parchemin figure la condition à remplir pour obtenir une pièce valant un certain nombre de points. Un joueur peut remplir la condition plusieurs fois pour gagner plus de pièces. Une fois utilisé, le parchemin est retiré du jeu.

Gris : les parchemins gris s'activent en fin de partie uniquement, et octroient au joueur des pièces supplémentaires.

Le fonctionnement des parchemins est expliqué en détail dans l'annexe.

Les gobelins

Recto :



Pattes

Valeur en pièces

Verso :



1 tuile Gobelin récupérée = 1 pièce de cuivre

Gobelins :

Ces fourbes créatures dérobent les pièces durement gagnées par les joueurs pendant que ceux-ci sont partis chercher d'autres trésors. Seuls les chiens de garde peuvent écarter les gobelins.

La valeur de Pattes indique la force d'un gobelin. La valeur en pièces représente la valeur des pièces perdues si le gobelin n'est pas repoussé. Chaque gobelin récupéré compte comme une pièce de cuivre en fin de partie.

Déroulement du jeu

Treasure Hunter se joue en cinq manches, chacune étant composée de 3 phases :

1^{re} phase : Constituez votre main

2^e phase : Jouez vos cartes

3^e phase : Utilisez les parchemins magiques jaunes et préparez la manche suivant

Note : Vous trouverez les règles de la variante à 2 joueurs page 6.

1^{re} phase : Constituez votre main

Le distributeur donne **9 cartes** de la pioche, face cachée, à **chaque joueur**. Les joueurs prennent ces cartes en main. Les cartes restantes constituent une pioche que l'on conserve près du plateau.

Chaque joueur choisit alors **une de ses cartes**, qu'il pose face cachée devant lui.

Une fois que tous les joueurs ont choisi leur carte, chacun passe **les cartes qu'il lui reste** à son voisin, face cachée. Lors des manches 1, 3 et 5, les cartes sont transmises au voisin de gauche. Lors des manches 2 et 4, on les passe au voisin de droite.

On répète l'opération jusqu'à ce que chaque joueur ait 9 cartes face cachée devant lui.

Note : les joueurs ont le droit de consulter les cartes qu'ils ont mises de côté à tout moment. Pour la dernière carte, il n'y a pas de choix : chacun prend simplement la carte que lui a donnée son voisin.

Finalement, les joueurs remettent leurs cartes dans leur main et la partie se poursuit avec la **2^e phase**.



Exemple de choix des deux premières cartes.

A) Frank choisit la carte « 2 » bleue de sa main et la pose face cachée devant lui. Il passe ensuite les 8 cartes qu'il lui reste à son voisin de gauche. (Le symbole figurant près du marqueur de manches indique dans quel sens les cartes sont transmises.)

B) Frank a reçu 8 cartes de son voisin de droite. Il décide de garder le « 12 » rouge et passe les 7 autres cartes à son voisin de gauche.

2^e phase : Jouez vos cartes

Cette phase se joue en trois étapes dans l'ordre suivant : **A : Récupérer les trésors ; B : Repousser les gobelins ; C : Recevoir des pièces**

A : Récupérer les trésors

Les joueurs déterminent qui récupère le trésor évident et le trésor caché dans chacun des trois sites : **Monts Givrés**, **Jungle aux Lianes** et **Grotte de Lave**. Ils commencent par les **Monts Givrés** :

D'abord, tous les joueurs placent toutes leurs cartes Aventurier des **Monts Givrés (bord bleu) face visible** devant eux. Il est interdit de conserver des cartes à bord bleu dans sa main. Les joueurs font alors **le total des valeurs de Force** de leurs cartes Aventurier. Ils peuvent ensuite jouer des cartes Action de leur main pour modifier leur total (cf. plus bas).

Une fois les totaux effectués, la partie continue comme suit :

Le joueur disposant du **total le plus élevé** s'empare du **trésor caché**.
(La tuile Trésor posée à gauche de l'inscription MAX)

Le joueur disposant du total le plus bas s'empare du **trésor évident**.
(La tuile Trésor posée à droite de l'inscription MIN)

En cas d'égalité, qu'il s'agisse du total le plus élevé ou le plus faible, celui des joueurs ex aequo qui a joué la carte comportant la **valeur de Force la plus élevée** l'emporte et s'empare du trésor correspondant. Si un seul joueur a joué des cartes, il prend les deux trésors.

!!! Important : Les joueurs qui n'ont joué aucune carte **Monts Givrés** parce qu'ils n'en avaient pas et les joueurs qui ont réduit leur total à zéro ou moins ne peuvent s'emparer d'aucun trésor.

Jouer des cartes Action :

Une fois que tous les joueurs ont joué leurs cartes correspondant au site actuel, chaque joueur, en commençant par le donneur et dans le sens des aiguilles d'une montre, peut jouer une carte Action. Chaque fois qu'une carte Action est jouée, tous les autres joueurs et celui qui l'a jouée peuvent réagir et en jouer une autre. Si personne ne joue de carte Action ou si personne ne veut plus réagir à une carte Action jouée, les trésors sont récupérés comme indiqué plus haut.

Note : L'effet de chaque carte Action est expliqué en détail dans l'annexe.

Si un joueur est le seul à avoir joué des cartes des **Monts Givrés**, il récupère les deux trésors : le trésor caché et le trésor évident. Si aucun joueur n'a joué de cartes des **Monts Givrés**, on retire les deux tuiles Trésor qui retournent dans la boîte de jeu.

Les joueurs conservent les trésors obtenus face visible devant eux.

On procède de même pour déterminer **qui s'empare des trésors de la Jungle aux Lianes et de la Grotte de Lave**. Naturellement, les joueurs ne peuvent (et ne doivent) jouer que des cartes de la **Jungle aux Lianes** (bord vert) pour la **Jungle aux Lianes** et des cartes de la **Grotte de Lave** (bord rouge) pour la **Grotte de Lave**.



Exemple (pas de cartes Action) :
Le total d'Ani (30) est le plus élevé : elle reçoit donc le trésor caché (MAX).

Frank récupère quant à lui le trésor évident avec son total de 3, qui est le plus faible.

Jenny ne reçoit rien.



Exemple (égalité) :
Jenny et Frank sont à égalité pour le total le plus faible. Comme c'est Jenny qui a joué la carte la plus forte (6), c'est elle qui s'empare du parchemin magique jaune.



Exemple (avec des cartes Action) :

1) Frank dispose du total le plus élevé (18) et Ani du suivant (16) avant que les cartes Action ne soient jouées.

2) Ensuite, Ani joue son Épée de Feu (Flaming Sword) qui ajoute 4 à son total et le fait passer à 20.

3) Frank réagit en jouant son « Animal Companion » (Compagnon Animal) qui lui permet de doubler le total de Force de ses cartes Aventurier, portant son total à 36 et le plaçant de nouveau en tête. Comme Ani n'a plus d'autres cartes Action à jouer, Frank s'empare du trésor caché.

B : Repousser les gobelins

Pour commencer, chaque joueur peut jouer les cartes Action « Scaregoblin » (Épouvantail à goblin) ou « Mystery Mule » (Mule Mystère) (cf. annexe).

Ensuite, tous les joueurs posent toutes leurs cartes Chiens de garde devant eux, face visible, et font la somme de leurs valeurs de Pattes.

Chaque joueur compare sa somme de Pattes à la valeur de Pattes de chaque goblin, l'un après l'autre.

Quand la somme de Pattes d'un joueur est supérieure ou égale à la valeur de Pattes d'un goblin, les chiens ont réussi à repousser la créature et le joueur ne perd pas de pièce.

Quand la somme de Pattes d'un joueur est inférieure à la valeur de Pattes d'un goblin, ce dernier dérobe au joueur la valeur en pièces qu'indique sa tuile. Le joueur place les pièces en question sur la tuile du goblin.

Note : Dans les rares cas où un joueur victime d'un goblin n'a pas de pièce, il ne subit aucun malus particulier ; rien ne se passe, tout simplement.

Finalement, les joueurs comparent entre eux leurs sommes de Pattes respectives. Le joueur disposant du total le plus élevé gagne chaque tuile Goblin qu'il a réussi à repousser, ainsi que toutes les pièces volées à d'autres joueurs qui s'y trouvent.

Ce joueur pose les pièces et les tuiles Goblin face cachée devant lui.

Tout goblin qui n'a pas été repoussé par ce joueur est renvoyé dans la boîte de jeu, et rend à la réserve générale les pièces qu'il a volées.

En cas d'égalité pour la plus haute somme de Pattes, c'est le joueur ex aequo qui dispose du chien de garde ayant la valeur de Discipline la plus élevée qui reçoit les tuiles Gobelins.

C : Recevoir des pièces

Chaque joueur pose toutes ses cartes Pièce devant lui et reçoit les pièces de cuivre, d'argent et d'or correspondantes de la réserve (à raison d'une pièce par carte).

Note : Les joyaux (qui valent 10 et 20 points) facilitent le comptage. Un joueur peut échanger plusieurs pièces contre un joyau correspondant à leur valeur totale (et vice versa) à tout moment. Par ailleurs, on peut également échanger les pièces entre elles en fonction de leurs valeurs. En fin de partie, les joyaux valent 10 ou 20 points.

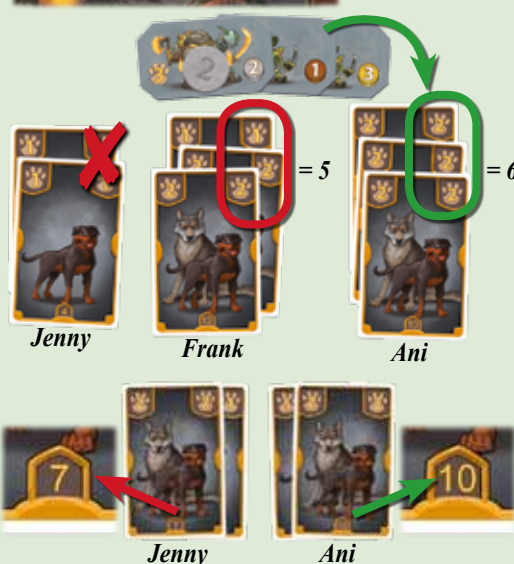
Tous les joueurs qui ont des cartes Action inutilisées dans leur main les défaussent devant eux.



Exemple (repousser les gobelins) :

La valeur de Pattes de Jenny (2) suffit à repousser les deux gobelins du bas.

Elle échoue toutefois à repousser le goblin du haut, qui dispose d'une valeur de Pattes de 3. Elle doit donc poser une de ses pièces d'argent sur sa tuile.

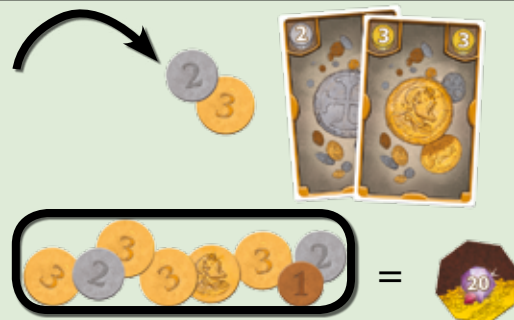


Exemple (gagner des tuiles Goblin) :

La valeur de Pattes d'Ani (6) est la plus élevée : elle s'empare donc des trois gobelins, ainsi que de la pièce d'argent volée à Jenny.

Exemple (égalité) :

Jenny et Ani disposent toutes deux d'une valeur de Pattes de 3. Toutefois, c'est parmi les chiens d'Ani que se trouve la Discipline la plus élevée. C'est donc elle qui l'emporte.



Exemple :

Frank reçoit une pièce d'argent et une pièce d'or de la réserve. Ensuite, il échange des pièces cumulant 20 points au total contre un joyau.

3^e phase : Utilisez les parchemins magiques jaunes et préparez le manche suivant

UTILISEZ LES PARCHEMINS MAGIQUES JAUNES :

Chaque joueur peut désormais utiliser un ou plusieurs des parchemins magiques jaunes qu'il possède.

Lorsqu'il utilise un parchemin, le joueur reçoit le nombre de pièces correspondant de la réserve, puis range la tuile du parchemin dans la boîte de jeu.

Un joueur n'est pas forcé d'utiliser un parchemin lors de la manche où il l'a obtenu.

À la fin de la partie, les parchemins magiques jaunes inutilisés ne valent plus rien.

Note : Le fonctionnement de toutes les tuiles Parchemin est détaillé dans l'annexe.



Exemple :

Ani a joué 4 cartes Aventurier de la Jungle aux Lianes pendant ce manche, et elle utilise à présent son parchemin « Strong team » (équipe renforcée) pour gagner 4 pièces d'argent (4 x 2).

PRÉPAREZ LA MANCHE SUIVANTE :

- **Mélangez toutes les cartes** pour en faire une nouvelle pioche que vous poserez face cachée. Le joueur situé à gauche du distributeur devient le nouveau distributeur.
- **Piochez 3 cartes** dans chacune des piles de tuiles Trésor (caché et évident) et placez-les sur les cases adéquates, l'une après l'autre, face visible et de haut en bas.
- Placez une nouvelle tuile Gobelin piochée dans la pile sur chacune des cases de gobelins.

!!! Important : Ne posez aucun parchemin magique jaune lors de la préparation de la 5^e manche. Si vous en piochez un, défaussez-le et piochez de nouveau jusqu'à ce que vous obteniez une relique ou un parchemin magique gris !

- Faites monter le marqueur de manches d'une case. La manche suivante peut désormais commencer.

Note : Sauter cette étape lors de la manche finale (le 5^e). À la place, on procède à la fin de la partie.



Fin de partie

La partie s'achève une fois la 5^e manche terminée. Tous les joueurs procèdent au calcul de leur score final.

Retournez le plateau de jeu du côté où figure la piste de score.

Chaque joueur prend deux pions de score de la même couleur, puis en pose un devant lui et l'autre sur la piste.

Chaque joueur doit désormais reporter la valeur totale de ses trouvailles sur la piste de score :

1) Valeur totale rapportée par les **parchemins magiques gris**.



2) Valeur totale rapportée par les **reliques**.



3) Valeur totale rapportée par les **tuiles Gobelin** récupérées.



4) Valeur totale des **pièces et des bijoux**.



Exemple : Ani procède à l'évaluation de ses trouvailles : 6 (parchemins magiques gris) + 26 (reliques) + 3 (tuiles Gobelin) + 41 (pièces et bijoux). Étape par étape, elle fait progresser son marqueur de score sur la piste pour aboutir à un total de 76.



Le joueur qui aboutit au total le plus élevé est sacré meilleur chasseur de trésors et remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

Variante pour 2 joueurs

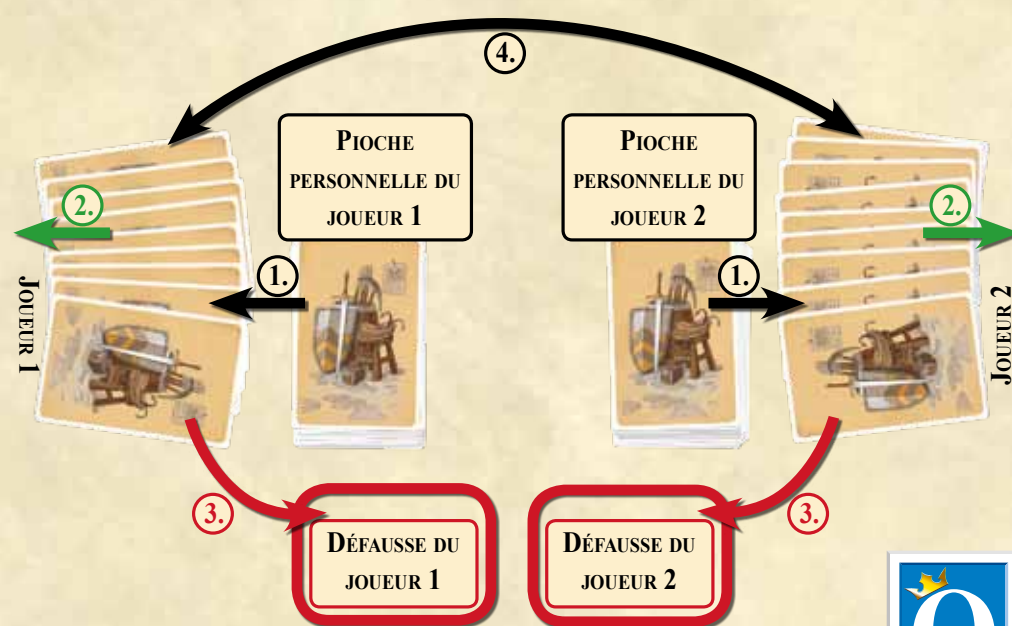
1^{re} phase : Constituez votre main

Chaque joueur reçoit **9 cartes issues de la pioche qui constituent sa main**, ainsi que **9 cartes qui constituent sa pioche personnelle** et qu'il pose devant lui.

Chaque fois qu'un joueur doit choisir une carte à garder, **il pioche d'abord une carte dans sa pioche personnelle et la place dans sa main**.

Ensuite, il choisit **une carte** à garder et la pose face cachée devant lui, ainsi qu'une autre carte à défausser et à mettre de côté, face cachée. Ensuite, il passe sa main à l'autre joueur.

Aucune des autres règles ne change.



© Copyright 2017 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved

