



Un jeu de stratégie pour 2-4 joueurs Age 8+
Durée: 15-30 minutes
Par David Brashaw & Leonard Boyd
© 2012 Backspindle Games Ltd.

CONTIENT

24 Cartes Clé
20 Cartes Esprit double face
16 Tuiles Symboles

INTRODUCTION

Dans les profondeurs de la forêt tropicale du Yucatan des équipes rivales de chasseurs de trésors ont découvert la cité perdue de Codinca. Au centre de cette ancienne glorieuse citadelle, il y a un temple de pierre. Les légendes locales parlent de trésors magnifiques qui seraient cachés sous ce temple, mais après des semaines de recherches l'entrée reste introuvable.

Au sommet du temple se trouve un autel de pierre avec dessus un motif de 16 tuiles sculptées. En les examinant de près, vous découvrirez une série complexe de mécanismes qui permettent aux tuiles de changer de place et de basculer dévoilant un côté de pierre et l'autre d'or. Les coupes sur les côtés du pilier suggèrent qu'une séquence de 4 motifs clés doit être formée afin d'ouvrir le temple. **Serez-vous le premier à dévoiler les secrets de Codinca?**

BUT DU JEU

Chaque joueur contrôle un set de quatre tuiles qui représentent l'eau, la terre, l'air ou le feu.



Pour gagner les joueurs doivent bouger leurs tuiles dans une série de motifs clés spécifiques qui correspondent aux cartes clés choisies.

MISE EN PLACE

- Mettez les 16 tuiles sur la table selon le motif imprimé à l'intérieur de la boîte. (Attention aux couleurs or ou pierre)
Chaque joueur choisit un élément (les 4 tuiles d'une couleur)
- Séparez les 24 Cartes Clé dans les 4 groupes de motif: ligne de 4, bloc de 4, 4 coins, diagonale de 4
- Mélangez chaque groupe et donnez à chaque joueur une carte de chaque groupe face cachée. Les joueurs peuvent regarder leurs propres Cartes Clé pour voir leur condition de victoire.
- Mélangez les Cartes Esprit et donnez en 3 à chaque joueur avec le côté "Piège" (côté clair) face cachée.

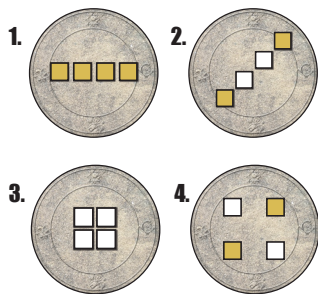


CARTES CLÉ

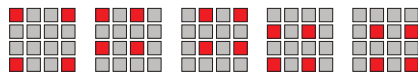
Chaque Carte Clé contient un des quatre Motifs Clé nécessaire pour ouvrir le temple. Les joueurs doivent bouger leurs Tuiles Symboles pour les faire correspondre aux quatre motifs de leurs Cartes Clé.

Les tuiles doivent correspondre avec le motif et les couleurs sur la Carte Clé. (donc avec le bon symbole d'or ou de pierre).

LES 4 MOTIFS CLÉ BASIQUES SONT:



- Ligne de quatre** - Peut être vertical ou horizontal
- Diagonale de quatre** - N'importe quelle diagonale de 4 tuiles
- Bloc de quatre** - n'importe quel bloc de 4 tuiles adjacentes
- Quatre coins** - Les 4 coins peuvent être formés avec les 4 coins de la grille ou avec quatre coins de n'importe quel bloc 3x3 de 9 tuiles (voir ci-dessus).



Les Motifs Clé peuvent être tournés afin de correspondre.

DÉBUT DU JEU

Le joueur qui a le plus d'argent sur lui commence. Le suivant est le joueur placé à sa gauche.

TOUR D'UN JOUEUR

Il y a deux actions standard qu'un joueur peut exécuter pendant son tour.

UN ÉCHANGE

Un joueur peut échanger la position d'une de ces 4 propres Tuiles Symbole avec n'importe quelles autres tuiles adjacentes (même en diagonale). Un échange doit toujours concerner une des Tuiles Symbole du joueur actif.

UNE BASCULE

Une bascule est simplement le fait de basculer n'importe quelle tuile sur le plateau de pierre en or ou vice versa.

Pendant un tour normal le joueur peut faire deux de ces actions. Un tour consiste donc en:

- échangez une tuile, puis **basculez** n'importe quelle tuile
- échangez une tuile, puis **échangez** une autre ou la même tuile

- basculez** une tuile, puis **basculez** une autre (au moins une des tuiles basculées doit être une des Tuiles Symbole du joueur.)

FAIRE CORRESPONDRE LES MOTIFS CLÉ

Lorsqu'un joueur crée un motif qui correspond à ceux sur sa Carte Clé, il le montre aux autres joueurs et met devant lui le dessin face caché. Si les tuiles du joueur actif ne correspondent pas à sa Carte Clé après ses actions, c'est au joueur à sa gauche de jouer.

Le tour d'un joueur se termine immédiatement dès qu'il a créé un Motif Clé.



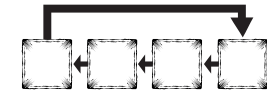
CARTES ESPRIT

En plus des deux actions de base un joueur peut aussi jouer une ou plusieurs de ses Cartes Esprit pendant son tour.

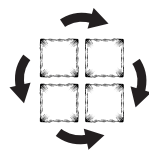
Dépensez une Carte Esprit donne à un joueur une action supplémentaire aux actions de son tour normal. L'action additionnelle peut être:

L'action additionnelle peut être:

(CÔTÉ FONCÉ) - POUSSER UNE LIGNE - Prenez la dernière tuile de n'importe quelle ligne verticale ou horizontale et placez la à la fin de cette même ligne. Bougez alors les tuiles dans cette ligne d'une place jusqu'à ce qu'elles retombent dans la grille.

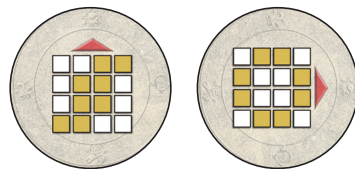


FAIRE TOURNER UN BLOC - Tournez n'importe quel bloc de 4 tuiles adjacentes de 90° ou 180° dans le sens horaire ou anti horaire.



(CÔTÉ CLAIR) - PIÈGE - Pour jouer un piège, placez la Carte Esprit à l'un des côtés de la grille avec le motif "piège" visible et la flèche rouge vers les tuiles. Tournez ensuite les tuiles indiquées afin de correspondre au motif du Piège.

Les Pièges font basculer les tuiles de Pierre en Or ou vice versa; elles ne changent pas leur position.



Exemples de motifs Piège.

Remarque: Les Cartes Esprit sont d'une importance primordiale pour pouvoir gagner, surtout pour arriver au Motif Clé final.

LA RÈGLE NE PAS RETOURNER

Un joueur ne peut pas immédiatement renverser l'action du joueur précédent.

LE GAGNANT

Le gagnant est la première personne qui a créé les 4 Motifs Clé de sa Cartes Clé. Le gagnant a ouvert le temple de Codinca et a conquis les trésors des Anciens. the treasures of the ancients are theirs to plunder.



www.backspindlegames.com