



## **el tesoro de Cozumel**

### **INTRODUCTION :**

**Le conquistador espagnol Juan de Grijalva, accueilli à la Playa del Carmen par l'empereur Maya Atahualpa, se voit offrir des présents à la valeur inestimable.**

**Mais l'entente fut de courte durée puisque les espagnols attaquèrent les Mayas.**

**Atahualpa mourut en octobre 1533 et la civilisation fut définitivement écrasée le 13 août 1536. Le mystère reste aujourd'hui encore entier sur le sort des offrandes.**

**Une légende raconte que Grijalva aurait caché ce butin dans plusieurs trésor sur une île située au large de la Playa del Carmen. Il s'agirait certainement de l'île de Cozumel.**

**Dans El Tesoro de Cozumel, vous incarnerez un explorateur à la recherche du fameux trésor dont tout le monde veut s'emparer. Votre mission sera de trouver les différentes clés permettant d'ouvrir les nombreux trésors éparpillés sur l'île où vous avez accosté.**

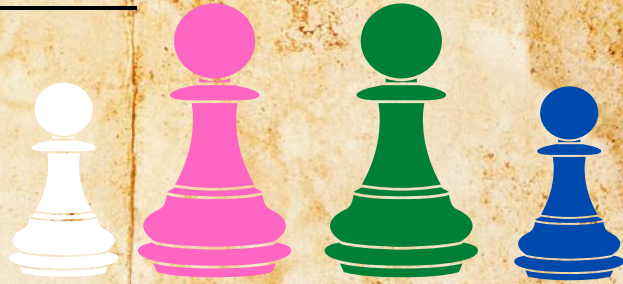
**Saurez-vous trouver cesdites clés et devenir le plus riche de l'île ?**



## MATÉRIEL :



**30 butins (15 pierres précieuses + 15 pièces d'or)**



**4 pions Explorateurs et 4 pions Pirates**



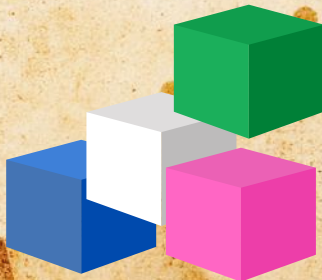
**48 tuiles**



**4 sacs Joueurs et 3 sacs Cartes**



**9 cartes Objectifs**



**40 cubes**



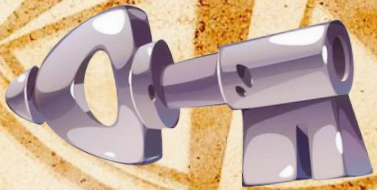
**4 plateaux Joueurs**



# LES DIFFÉRENTES RESSOURCES DU JEU :



Clé de bronze



Clé d'argent



Clé d'or



sabre



part de butin (PB)



# LES DIFFÉRENTES TUILES DU JEU :

Tuile Clé & Sabre



Tuile Déserts



Tuile Trésor



Tuile Port



Tuile pirate



Tuile Trésor légendaire





## OBJECTIF DU JEU :

Avoir le maximum de part du butin (PB) à la fin du jeu. Pour cela, vous devrez ouvrir des trésors avec vos clés précédemment récoltées, partir avec vos butins sur vos bateaux pirates et remplir des objectifs avant vos adversaires.

## MISE EN PLACE :

- Mettez les tuiles Clés, Sabre, 2 Déserts et 1 Pirate dans le sac "extérieur", les Trésors, 2 Ports, 2 Déserts et 2 Pirates dans le sac "intérieur", puis les Trésors Légendaires, les autres Ports, Pirates et Déserts dans le sac "coin".



extérieur



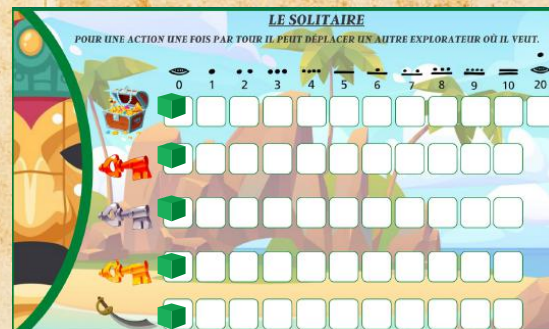
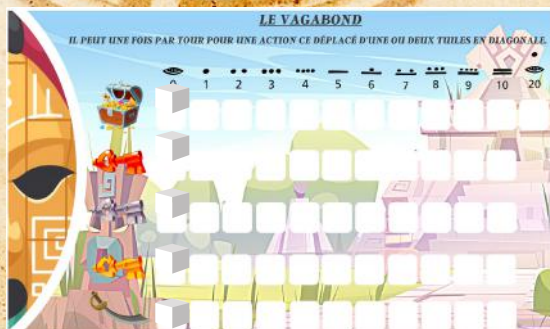
Intérieur



coin

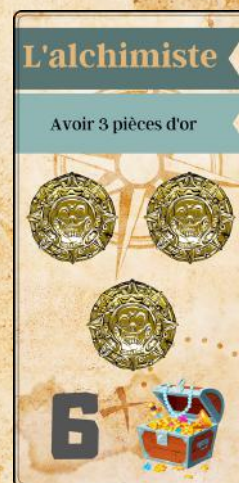


- Retirez 12 tuiles par joueur (6 du sac "extérieur", 4 du sac "intérieur" et 2 du sac "coin").
- Distribuez au hasard les 4 plateaux Joueur. Chaque joueur prend ensuite les cubes de sa couleur, un sac Joueur, le Pirate et l'Explorateur de sa couleur puis place un cube pour chacune des 5 jauges à 0.





- Prenez autant d'objectif que de joueur -1, et placez-les, face visible, sur la table les autres cartes Objectif ne seront pas utilisées pour cette partie.



- Disposez les 4 premières tuiles de façon à former un carré au centre de l'île qui sera une île de 4x4. Le joueur ayant gagné ou trouvé de l'argent dernièrement est défini comme le premier joueur. Il place alors son explorateur sur une des extrémités du carré de départ. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur se place sur l'extrémité de son choix (les explorateurs peuvent être sur la même tuile.)





## TOUR DE JEU :

Le joueur actif pioche une tuile dans l'un des trois sacs et la place sur une case orthogonale à sa propre case. Il procède ensuite à ses quatre actions.

## ACTIONS POSSIBLES :

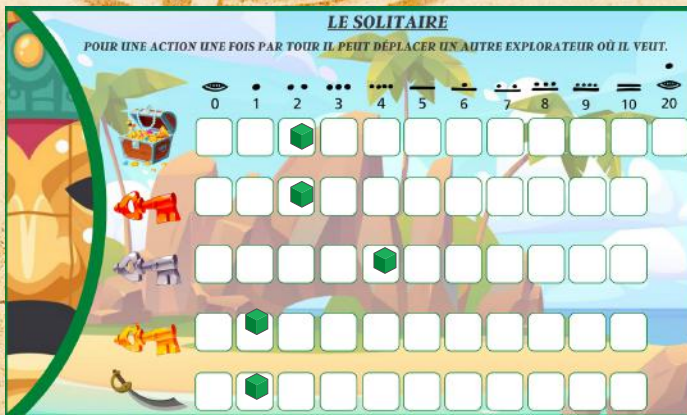
- Déplacer son pion "**Explorateur**" orthogonalement d'une tuile
- Déplacer son pion "**Pirate**" orthogonalement d'une tuile.
- Activer la tuile où se trouve son pion Explorateur : il effectue alors l'action de ladite tuile (une même tuile ne peut être activée qu'une fois par tour de joueur).
- Récupérer une ressource aux choix (action réalisable qu'une seule fois par tour)



## OUVRIER UN TRÉSOR :

Pour ouvrir un trésor, vous devrez atterrir sur une tuile Trésor. Il vous faudra alors utiliser le nombre de clés indiquées sur la tuile et ajuster les jauges de votre plateau joueur en fonction puis placez un cube de votre couleur afin de savoir que vous l'avez déjà ouvert. Vous ne pouvez pas ouvrir à nouveau un trésor déjà ouvert par vous-même. Prenez ensuite autant de pièces ou de pierres précieuses que de clés dépensées que vous cacherez dans votre sac.

**Exemple :** Le joueur vert atterrit sur une tuile Trésor de pièces d'or. Il choisit d'ouvrir deux trésors et dépense donc 2 clés d'argent et pioche 2 pièces puis met les deux pièces dans son sac. Il marque 4 PB.





## DÉSERT :

Il est impossible de se déplacer sur un désert.

## PORT :

Vous pouvez emporter avec votre pirate des butins afin de les rendre imprenables par les autres pirates et de les comptabiliser.

## PIRATES (RÈGLE OPTIONNELLE) :

Lorsque votre pion Explorateur est sur une tuile, Pirate et que vous activez la tuile, placez votre pion Pirate sur cette tuile.

Il ne peut y avoir qu'un seul pion Pirate sur les tuiles en jeu, sauf dans une partie à quatre joueurs où il peut y avoir deux pirates. Si un autre joueur recrute un pirate alors que le maximum de pirates est déjà présent, le joueur paye alors l'autre joueur 2 sabres et remplace le pion Pirate du joueur par le sien.

Lorsqu'il atterrit sur une tuile où se trouve un joueur, il peut pour 2 sabres soit lui voler un butin qu'il place alors dans son sac mais ne comptabilise pas les points du butin volé soit lui voler une clé. S'il décide de ne pas voler, il peut alors déplacer le joueur d'une case adjacente à lui. Si il y a plusieurs joueurs, le détenteur du pirate choisit qui voler et qui déplacer.

Lorsqu'il arrive sur une tuile Port, il peut alors partir avec le butin qu'il a précédemment acquit puis comptabiliser les points et donc perdre son pirate.



## OBJECTIFS

- **L'alchimiste** : avoir 3 pièces d'or dans son sac = **6 PB**
- **Le maître des clés de bronze** : avoir 10 clés de bronze = **5 PB**
- **Le maître des clés d'argent** : avoir 10 clés d'argent = **5 PB**
- **Le maître d'arme** : avoir 10 sabres = **4 PB**
- **Le maître des clés d'or** : avoir 10 clés d'or = **6 PB**
- **Cozumel brille** : avoir 4 pierre de couleurs différentes = **6 PB**
- **L'alchimiste** : = avoir 3 pièces de couleurs différentes = **4 PB**
- **Des pierres qui brillent** : Voler deux pierre identiques = **4 PB**
- **Des pièces à foison** : Voler deux pièces identiques = **4 PB**

Un joueur ne peut résoudre qu'un objectif par tour.



## FIN DU JEU :

Lorsque le nombre de tuiles est épuisé ou qu'un joueur arrive à **20 PB**, vous terminez le tour de manière à ce que tous les joueurs effectuent le même nombre de tours.

Celui qui a le plus de PB gagne. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de clés et sabres cumulés gagne; s'il y a toujours égalité, vous pouvez tous les deux partager un bon chocolat épicé pour partager votre victoire.

## Mode solo :

Commencez par retirer 8 tuiles du jeu, les tuiles Pirate et les tuiles Déserts.

Prenez un plateau de jeu et deux pions Explorateurs. Retirez toutes les cartes Objectifs qui requièrent une majorité, puis piochez 3 cartes Objectifs et gardez en 2. Le reste du jeu est similaire à une partie à 2 joueurs, sauf que vous êtes seul et que les deux explorateurs vous appartiennent. Vous aurez 4 actions à répartir comme vous le souhaitez entre vos deux explorateurs. Vous devez obtenir le meilleur score possible.

15 à 19 PB = Petit explorateur

20 à 24 PB = Explorateur en herbe

25 à 29 PB = Explorateur reconnu

30+ PB = Explorateur exalté