

TOCAPUS (ESPENLAUB - s.d.)

Traduction française de Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas

Un jeu familial pour deux à quatre joueurs, à partir de 8 ans .

Matériel de jeu

1 plan du jeu
12 cartes de lieux de trouvailles
20 jetons de marquage (5 de même couleur par joueur)
4 grands pions de jeu (chercheurs de trésor)
4 petits pions (éclaireurs)
1 dé ordinaire

L'or des Incas, auréolé d'une légende dorée, attire tout le monde.

Chasse au trésor dans les Andes. En chemin, des cachettes avec des trésors à découvrir !

A travers le labyrinthe, les chercheurs de trésors, avec l'aide de leurs éclaireurs, nous conduiront au grand trésor !

But du jeu

Le premier à avoir effectué le parcours extérieur (départ "Start" ; arrivée "Ziel") a gagné le grand trésor final.

Mais, avant cela, les petits éclaireurs sont déplacés à la recherche des signes de mains mystérieux indiquant les cachettes des trésors incas : temple, masque, statue, etc . Le premier arrivé à une cachette reçoit le plus grand nombre de points sur la carte de lieu de trouvailles correspondante. Ce qui rapproche d'autant son chercheur de trésor de l'or des Incas, trésor final !

Préparation du jeu .

Chaque joueur reçoit un chercheur de trésor (grand pion) et un éclaireur (petit pion) de même que 5 jetons de marquage de la même couleur. Il dépose le chercheur de trésor sur la case départ (Start) du parcours extérieur (trajet vers le grand trésor final).

L'éclaireur (petit pion) est placé sur une case quelconque du réseau intérieur de chemins. Cela ne peut pas être une case avec une main (lieu de trouvailles).

Chaque joueur dépose les jetons de marquage sur la table devant lui.

On mélange les 12 cartes de lieux de trouvailles et on les dépose face cachée à côté du plan de jeu .

Déroulement du jeu .

5 cartes de lieux de trouvailles sont retournées. Elles représentent les premiers buts à atteindre par les éclaireurs. Chaque joueur doit essayer d'atteindre ces endroits le plus vite possible avec son éclaireur. Chaque joueur détermine lui-même dans quel ordre il met le cap sur ces lieux.

Le joueur qui commence (par exemple, le plus jeune) lance le dé et déplace son éclaireur selon les points du dé vers une case de lieu de trouvailles de son choix (parmi les 5 présentées par les cartes retournées).

Si un joueur a atteint la case "main" indiquant un des 5 lieux de trouvailles (les points en trop ne comptent pas) , il obtient le nombre de points figurant en haut de la carte de trouvailles

correspondante. Il met un de ses jetons sur ce chiffre et peut avancer son chercheur de trésors (grand pion) sur le parcours extérieur d'autant de cases qu'il vient d'obtenir de points.

Exemple

Une carte de lieu de trouvailles a le schéma suivant 8/6/4 . Celui qui arrive en premier lieu avec son éclaireur sur le lieu de trouvailles correspondant, peut déposer son jeton de marquage sur le 8 et avancer de 8 cases son chercheur de trésor sur le parcours extérieur. Le suivant qui y arrivera recevra, lui, 6 points et le troisième, 4 points. Et ils avanceront respectivement de 6 ou 4 points sur le parcours extérieur.

Les joueurs essaient d'atteindre - si possible les premiers - des lieux de trouvailles selon les points donnés par le dé. On ne peut cependant visiter un lieu de trouvailles quand un autre joueur y est encore (donc, un seul joueur à la fois sur la case "main").

Changement de direction

Si un joueur se dirige avec son éclaireur vers un lieu de trouvailles où se trouve déjà un autre joueur, il ne peut s'y mettre également et devra donc se déplacer dans une autre direction.

Les cartes de lieux de trouvailles

Pour chaque carte, il existe sur le parcours un lieu de trouvailles identique. Sur chaque carte il y a un tableau de points avec différentes valeurs.

Pour arriver petit à petit à tous les lieux de trouvailles, des cartes de lieux de trouvailles sont retirées du jeu et des nouvelles sont retournées. Dans un des trois cas suivants :

- 1 . Le tableau d'une des 5 cartes retournées est occupé par trois jetons de marquage.
2. Le grand pion (chercheur de trésor) arrive dans le parcours extérieur sur une case spéciale avec un parchemin. Le joueur enlève alors la carte de son choix, peu importe qu'il y ait ou non des jetons de marquage dessus.
3. Un joueur a déjà placé tous ses jetons de marquage. Alors il peut enlever, à son choix, une des 5 cartes visibles, la placer sous le talon et retourner une nouvelle carte de lieu de trouvailles.

Les jetons de marquage des cartes remises sous le talon reviennent aux joueurs concernés.

Si un joueur se tient déjà sur la case "main" indiquée par une nouvelle carte retournée, il doit quitter cette case. Il ne gagnera les points affectés à cette case qu'en y retournant ensuite.

Fin du jeu

Le jeu est terminé quand un joueur atteint le but (Ziel) sur le parcours extérieur. Il gagne ainsi le trésor des Incas !