Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









LES TRÉSORS DE CIBOLA



Vous incarnez un groupe d'explorateurs qui découvrent les cités d'or et les magnifiques temples qui la composent. La gloire est à portée de vos mains!

BUT DU JEU

Vous devez récupérer les trésors les plus importants des cités d'or afin d'asseoir votre réputation auprès du monde archéologique. Chaque trésor apporte un certain nombre de points. Le joueur avec le plus de points en fin de partie remporte la victoire.

MATÉRIEL

- 32 cartes Trésor
- 24 pions Explorateur
- 10 cartes Totem
- 1 plateau Temple
- 13 tuiles Rocher
- 1 pion Torche







PRÉPARATION

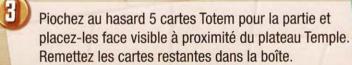
Mélangez les cartes Trésor indiquées « I » au verso et formez une pile face cachée. Quand la pile sera épuisée, mélangez les cartes Trésor indiquées « II » au verso et formez une nouvelle pile face cachée.





Distribuez équitablement les pions Explorateurs entre les joueurs :

- 12 pions à 2 joueurs,
- 8 pions à 3 joueurs,
- 6 pions à 4 joueurs.







Lancez le pion Torche en l'air. Le joueur qu'il désigne désigne côté manche en retombant prend la Torche. Il sera le premier joueur au début de la partie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie est constituée de 8 manches successives. Chaque manche se déroule en 3 étapes.

DÉCOUVERTE DES LIEUX

Piochez 4 cartes Trésor et placezles face visible au centre de la table. Elles représentent le contenu des salles du temple que les joueurs vont explorer.





EXEMPLE

La carte Trésor possédant un unique Cadran solaire vaudra entre 0 et 3 points à la fin de la partie.

















PRÉPARATION DE L'EXPÉDITION



Chaque joueur prend un nombre de pions **Explorateurs** simultanément dans sa main, en enchère à poing fermé, puis les révèle en même temps.

Si un joueur n'a misé aucun **pion Explorateur** , il récupère tous ceux présents dans la défausse à ce moment-là. Si plusieurs joueurs n'ont misé aucun **pion** , ils se répartissent équitablement les pions de la défausse.

3 EXPLORATION

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

Celui qui a misé le plus **d'Explorateurs** noue en premier, puis chacun joue dans **l'ordre décroissant du nombre de pions misés**.

En cas d'égalité de mise, le joueur qui possède la **Torche** passe avant (ou à défaut celui qui est juste à gauche du joueur ayant la Torche et ainsi de suite). **Un joueur qui n'a misé aucun pion prend quand même une carte Trésor.**

EFFONDREMENT DU TEMPLE & PRÉSENCE MYSTIQUE

Quand un joueur récupère une carte avec un symbole de rocher, il 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 case visible d'une colonne.





Quand un joueur récupère une carte avec un symbole de Totem, il choisit 1 carte Totem parmi les 5 disponibles.





Pour la manche suivante, le **pion Torche** est récupéré par celui qui a choisi sa carte Trésor en dernier lors de ce tour.

EXEMPLE D'UNE MANCHE À 4 JOUEURS :



Les joueurs révèlent en même temps les pions Explorateurs qu'ils ont pris en main :

Benoit en a misé 4, Romaric 2, tandis que Joan et Alexis n'en ont misé aucun.

Dans un premier temps, Joan et Alexis se répartissent équitablement les pions de la défausse :

il y en a 7, ils en prennent donc 3 chacun. Benoit joue en premier, il défausse ses 4 pions et choisit la carte A. Comme elle comporte un symbole de Totem, il prend également la carte Totem de son choix. Romaric défausse ses 2 pions et choisit la carte D.

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.

Alexis joue en dernier. Il récupère la dernière carte disponible et bénéficiera du pion **Torche** pour le tour suivant.

FIN DE PARTIE

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



EXEMPLE

Si la case « 6 » est restée visible pour les **boucliers à plumes**, cela signifie que chaque bouclier 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 chacun le bonus ou le malus.



Les pions Explorateurs ne 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 de **pions Explorateurs** $\stackrel{>}{\sim}$ qui remporte la partie.

RÈGLES SPÉCIFIQUES POUR 2 JOUEURS

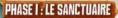
À chaque manche, le joueur qui a remporté l'enchère choisit une première carte ; ensuite le second joueur choisit une carte ; puis le premier joueur choisit une deuxième carte ; enfin le second joueur prend la dernière carte restante.

RÈGLES SPÉCIFIQUES POUR 3 JOUEURS

Après le choix des joueurs, la carte Exploration restante à chaque manche est défaussée. Si elle comporte un rocher, le joueur qui a remporté l'enchère place la tuile Rocher correspondante sur le plateau.



LES CARTES TRÉSOR



Les premiers signes de l'effondrement du Temple se font remarquer. Le Sanctuaire étant dédié aux cultes religieux, la présence mystique se fait plus fortement ressentir 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 CARTES TOTEM



Prend effet dès qu'un joueur le récupère.



Prend effet lors du décompte de fin de partie.

LES TRÉSORS DU TEMPLE



CADRAN SOLAIRE

Il s'agit du trésor le plus courant dans le Temple. Sa valeur est relativement prévisible mais peu élevée, puisqu'elle est comprise dans une fourchette entre 0 et 3 points.



SERPENT

Le serpent est un trésor à double tranchant : il peut vous faire gagner beaucoup mais aussi vous faire perdre quelques points précieux !



STATUETTE

Les statuettes demandent à être collectionnées, puisqu'il faudra en avoir plus que les autres joueurs pour qu'elles aient une quelconque valeur.



BOUCLIER À PLUMES

Le trésor le plus rare, mais de loin le plus précieux. Chaque Bouclier à plumes collecté vous remportera un minimum de 3 points et un maximum de 9 points.

CRÉDITS

AUTEUR ET ÉCRITURE DES RÈGLES: Romaric Galonnier LEAD GRAPHIQUE: Romain Libersa

ILLUSTRATEUR: Joachim Leclercq (Mojo)

REMERCIEMENTS: Henri Molliné, Joan Dufour, Alexis Allard, Benoit Turpin, Antonin Boccara et les autres membres du MALT, le festival Alchimie du jeu de Toulouse qui a accueilli le prototype quand il s'appelait encore « Mystery Temple », Bertrand Arpino, Dominique Granger, Stéphane Maurel, Xavier Taverne, Christophe Raimbault, Maxime Despretz qui ont apporté leur regard expert sur le jeu et, last but not least, Stefan Dorra. Une pensée pour Cécile avec qui j'ai traversé le Mexique et le Guatemala à la découverte de la fascinante civilisation maya.