

Préparation du jeu

Le plateau de jeu en 6 pièces est assemblé et posé au milieu de la table.

Les losanges de destination sont posés au centre du plateau de jeu, comme représenté sur la photo ci-contre. Les losanges de chemin, qui sont mélangés et posés face cachée.

Chaque joueur prend le pion de jeu et le pion de blocus de la couleur de son choix ainsi que les statues inca qui conviennent et que chacun place sur les cases de la couleur correspondante des losanges de destination.

3 losanges de destination sont placés au centre du plateau de jeu.



Remarque : à moins de quatre joueurs, le matériel en trop est retiré du jeu.

Déroulement du jeu

■ Construction de départ du temple

C'est le joueur le plus jeune qui commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. L'un après l'autre, les joueurs choisissent une case de départ libre et y posent leur pièce de jeu.

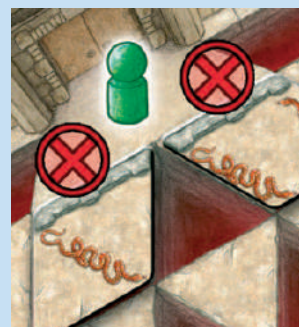
Les 13 losanges de chemin doivent ensuite être placés sur le plateau de jeu. En commençant par le joueur de départ, chacun tire tour à tour un losange de chemin et le pose face découverte sur le plateau de jeu. Il convient à cette occasion de respecter les règles suivantes :

- Un losange doit toujours recouvrir 2 cases triangulaires.
- Que ces cases représentent un gouffre ou le sol ferme n'a pas d'importance.
- Les symboles peuvent être recouverts.
- On n'a pas le droit de recouvrir entièrement ou en partie d'autres losanges de destination ou de chemin.
- Au début du jeu, les losanges ne peuvent pas être placés de telle manière que la case de départ d'un joueur soit complètement bloquée par des murs.

Remarque : à cette phase du jeu, des chemins potentiels menant au centre du plateau de jeu peuvent déjà être posés ou bloqués.



Les losanges ne doivent pas être posés les uns sur les autres, ni même se chevaucher.



Le deuxième losange ne doit pas être posé de façon à bloquer une case départ.

■ Exécuter un coup

Le joueur dont c'est le tour exécute les quatre phases suivantes dans l'ordre indiqué : chaque joueur dispose de 3 points d'action (AP) qu'il peut utiliser lors de la deuxième et de la troisième phase.

1ère phase : enlever son propre pion de blocus

Si le propre pion de blocus d'un joueur se trouve sur le plateau de jeu à ce moment-là, il doit maintenant être enlevé et mis sur le coté.

Ceci ne coûte aucun point d'action.

2ème phase : déplacement des losanges de chemin

Un losange de chemin peut être déplacé pour 1 point d'action, c'est-à-dire que, soit on le déplace en direction d'une de ses arêtes, soit on le tourne autour d'un de ses angles.

On observera les règles suivantes:

- Les losanges ne peuvent à cette occasion être déplacés sur ou au-dessus d'autres losanges, pions de jeu ou pions de blocus.
- Les losanges avec pions de blocus ne peuvent pas être déplacés.
- On a le droit de déplacer des losanges sur lesquels se trouvent des pions de jeu (les pions de jeu sont alors déplacés avec les losanges).
- Un losange de chemin peut être déplacé dans une direction d'autant de cases qu'on veut, soit tourné ; cela coûte 1 AP.
Le mouvement se termine au plus tard devant un obstacle (bord du plateau de jeu, pion de blocus, autre losange ou pièce de jeu).

Un losange peut aussi être déplacé plusieurs fois de suite.

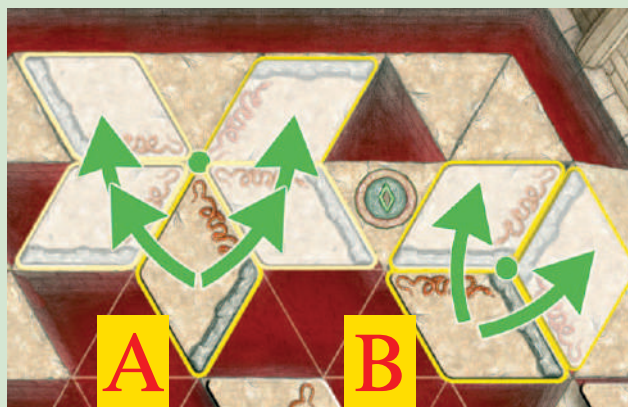
On peut aussi déplacer successivement plusieurs losanges.

Attention: Chaque mouvement coûte un point d'action.

Remarque: les losanges de destination ne sont pas des losanges de chemin et ne doivent pas être déplacés pendant la seconde phase.



Dans cet exemple, le losange de chemin peut être déplacé de 2 cases au maximum dans la direction des flèches.



*Mouvements rotatifs des losanges autorisés
2 exemples:*

Dans le cas du losange A : il y a quatre possibilités de le tourner autour de l'angle aigu marqué.

Dans le cas du losange B : il y a deux possibilités de le tourner autour de l'angle obtus marqué.



Si un losange se heurte à un obstacle (autre losange ou case avec pion de blocus) pendant une rotation, il faut terminer d'abord la rotation même si, comme dans cet exemple, le chevauchement est faible.

3^{ème} phase : déplacer une pièce de jeu

La pièce de jeu du joueur dont c'est le tour peut maintenant se déplacer sur les cases de jeu et les losanges. Il convient de respecter ce qui suit :

- On n'a pas le droit de passer sur ou au-dessus de cases comportant un gouffre.
- On n'a pas le droit de traverser des murs.
- On n'a pas le droit de s'arrêter sur des cases comportant une pièce de jeu ou un pion de blocus.
- Chaque passage sur un serpent coûte 1 AP. Cela signifie que la pièce de jeu, tant qu'elle ne passe pas sur un serpent, peut avancer gratuitement.

Prendre possession de ses propres statues inca

Si la pièce de jeu atteint un losange de destination sur lequel se trouve une statue inca de sa propre couleur, il peut prendre possession de celle-ci pour 1 AP et la mettre sur le côté.

Cases spéciales « Passage secret » et « Losange »

Si un joueur atterrit sur une case avec un passage secret, il peut se déplacer, contre 1 AP, jusqu'à une case non occupée quelconque avec passage secret .

Si un joueur atterrit sur une case avec le symbole « losange », il peut, contre 1 AP, déplacer un losange de destination quelconque. Il convient à cette occasion de respecter les règles de déplacement des losanges.

4^{ème} phase : utiliser le pion de blocus

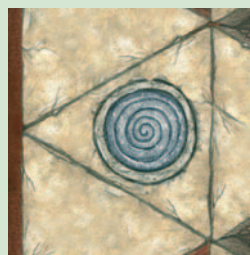
Une fois qu'un joueur a utilisé ses points d'action, il peut alors poser son pion de blocus sur une case libre quelconque du plateau de jeu ou un losange de chemin. Ceci ne coûte aucun point d'action.

Les points d'action qui n'ont pas été utilisés ne peuvent pas être conservés pour des tours ultérieurs, ils perdent leur valeur à la fin du propre coup.

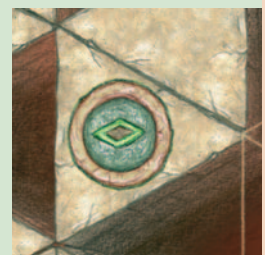


Dans cet exemple, cette pièce de jeu ne peut être jouée que dans une seule direction. Si elle est déplacée jusqu'au bord, cela coûte 2 AP car, sur son chemin, elle passe sur 2 serpents.

Remarque: plusieurs pièces de jeu peuvent se trouver sur les losanges, mais pas de pions de blocus !



Case avec „passage secret“



Case avec „symbole losange“

Remarque : les pions de blocus ne peuvent pas être posés sur des losanges de destination.



Fin du jeu

Si un joueur a récupéré les 3 statues inca de sa couleur, il peut se rendre avec sa pièce de jeu vers une sortie de son choix.

Le joueur qui a récupéré ses trois statues en premier et atteint l'une des quatre sorties a gagné.

Remarque : dès qu'un joueur a pris possession de toutes les statues inca de sa couleur, ses adversaires vont bien évidemment tenter de lui bloquer la voie vers l'une des sorties...

Un jeu pour 2 à 4 personnes
Auteur et illustrations :
Harald Lieske

INKA



But du jeu

A la recherche de l'or des Incas, chaque joueur ne veut pas seulement être le premier aventurier à tenir l'or entre ses mains, mais aussi retrouver la sortie et si possible avant les autres chasseurs de trésor.

Pour pouvoir surmonter les dangereux gouffres du temple, des morceaux de sol en forme de losange

doivent être déplacés avec habileté. Certains ont des murs avec lesquels on peut compliquer aux autres joueurs le chemin du trésor.

Dans le temple, il faut aussi faire attention aux serpents car chaque passage coûte un précieux point d'action. On est content quand le chemin est débarrassé des serpents.

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu (6 pièces) – représente l'intérieur de l'ancien temple inca. Mais la plus grande partie du sol est détruite, ce qui complique les passages pour atteindre le centre du plateau de jeu

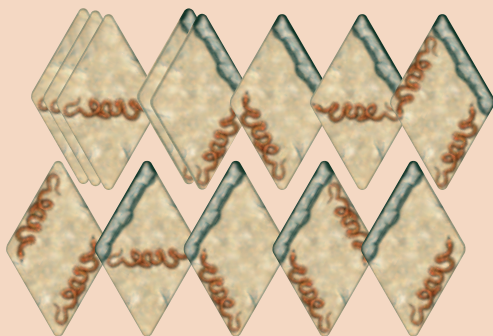
On ne doit pas dépasser le bord de la surface de jeu.

Le plateau est divisé en cases triangulaires: sol ferme et gouffre.

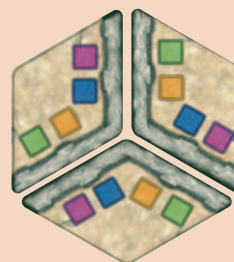
Case départ

Cases spéciales « Passage secret » et « Losange »

- 13 losanges de chemin – sont utilisés sur le plateau de jeu et déplacés pour pouvoir passer au-dessus des gouffres.



- 3 losanges de destination – sont placés au centre du temple.



- 4 pièces de jeu – en commençant sur les cases de départ, les joueurs les déplacent vers le centre du plateau de jeu pour y récupérer l'une après l'autre les statues inca de leur propre couleur.



- 4 pions de blocus – servent à bloquer certaines cases.



- 12 statues inca – chaque joueur doit essayer de récupérer ses statues inca le plus vite possible.



- 1 règle du jeu