

LE TEMPLE DE FEU

— RÈGLES DU JEU —



ATTENTION !

AGE
CE 8+

NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 8 ANS. A UTILISER SOUS LA SURVEILLANCE D'UN ADULTE. CONTIENT DES PRODUITS CHIMIQUES QUI PRÉSENTENT UN DANGER POUR LA SANTÉ. LIRE LES INSTRUCTIONS AVANT UTILISATION, S'Y CONFORMER ET LES GARDER COMME RÉFÉRENCE. ÉVITER TOUT CONTACT DES PRODUITS CHIMIQUES AVEC LE CORPS, NOTAMMENT LA BOUCHE ET LES YEUX. ÉLOIGNER LES JEUNES ENFANTS ET LES ANIMAUX DE LA ZONE OÙ SONT RÉALISÉES LES EXPÉRIENCES. METTRE LE COFFRET D'EXPÉRIENCES HORS DE PORTÉE DES ENFANTS DE MOINS DE 8 ANS.

TABLE DES MATIÈRES :

- **Recommandation à l'attention des adultes surveillants**
- **Liste des avertissements Informations relatives aux premiers secours**
- **Règles de sécurité**
- **Règles du jeu : Le TEMPLE DE FEU**
- **Information DUJARDIN**

Recommandations à l'attention des adultes surveillants :

Lire et observer ces instructions, les règles de sécurité et les informations relatives aux premiers secours, et les garder comme référence. L'utilisation incorrecte des produits chimiques peut engendrer des blessures et nuire à la santé. Réaliser uniquement les expériences décrites dans les instructions. Ce coffret d'expériences est à utiliser uniquement par des enfants de plus de 8 ans. Compte tenu de très grandes variations des capacités des enfants, même au sein d'un groupe d'âge, il convient que les adultes surveillants apprécient avec sagesse quelles sont les expériences appropriées et sans risque pour les enfants. Il convient que les instructions permettent aux adultes surveillants d'évaluer chacune des expériences afin de pouvoir déterminer son adéquation à un enfant particulier. Il convient que l'adulte surveillant s'entretienne des avertissements et des informations de sécurité avec le ou les enfants avant de commencer les expériences. Il convient que la zone où sont réalisées les expériences soit sans obstacles et ne soit pas située près d'une réserve de denrées alimentaires. Il convient qu'elle soit bien éclairée et aérée, et à proximité d'une adduction d'eau. Il convient d'utiliser une table solide dont la surface est résistante à la chaleur.

Informations relatives aux premiers secours :

- En cas de contact avec les yeux : laver abondamment à l'eau en maintenant les yeux ouverts si nécessaire. Consulter immédiatement un médecin.
- En cas d'ingestion : rincer la bouche abondamment avec de l'eau, boire de l'eau fraîche. Ne pas faire vomir. Consulter immédiatement un médecin.
- En cas d'inhalation : transporter la personne à l'extérieur.
- En cas de contact avec la peau et de brûlures : laver abondamment à l'eau la zone touchée pendant au moins 10 minutes. Si l'irritation persiste, consulter un médecin.
- En cas de blessure, toujours consulter un médecin.
- En cas de doute, consulter un médecin sans délai. Emporter le produit chimique et son récipient.
- Centre Antipoison France : 01 40 05 48 48 / Belgique : 070 245 245

Règles de sécurité :

- Lire ces instructions avant utilisation, s'y conformer et les garder comme références.
- Ranger ce coffret d'expériences hors de portée des enfants de moins de 8 ans.
- Nettoyer la totalité du matériel après utilisation.
- S'assurer que tous les récipients sont hermétiquement fermés et convenablement stockés après utilisation.
- S'assurer que tous les récipients vides sont correctement éliminés.
- Se laver les mains une fois les expériences terminées.
- Ne pas utiliser d'autre matériel que celui fourni avec le coffret ou recommandé dans la notice d'utilisation.
- Ne pas manger ou boire dans la zone où sont réalisées les expériences.
- Éviter tout contact des produits chimiques avec les yeux ou la bouche.
- Il convient après utilisation, de verser les produits liquides dans un évier puis rincé et les produits solides dans une poubelle.
- Ne pas remettre les denrées alimentaires dans leur récipient d'origine. Les jeter immédiatement.

CONTENU

- **1 TEMPLE DE FEU en 3D**
- **1 plateau et 4 cales en plastique**
 - **1 disque tournant**
- **6 pions « ARCHÉOLOGUE » et 6 socles**
 - **100 cartes « FOUILLE »**
 - **6 cartes « AIDE DE JEU »**
 - **4 cartes « SORTIE »**
 - **2 dés « DÉPLACEMENT »**
 - **1 dé « ACTION »**
- **1 épreuve 3D « L'ARBRE MYSTIQUE »**
 - **1 épreuve 3D « LABYRINTHE »**
 - **1 épreuve 3D « ULAMA »**
- **1 épreuve 3D « PONT PADCHANCE »**
 - **4 billes jaunes**
 - **1 pipette**
 - **1 petite cuillère**
- **1 sachet avec 6 boules bleues et 2 boules noires**
 - **50 pièces d'or + 10 statuettes**
- **1 bicarbonate de soude** CAS : 144-55-8 NE PAS AVALER
- **1 bouteille de colorant rouge** CAS : 3734-67-6 NE PAS AVALER
 - **2 stickers**

**Pour pouvoir jouer au TEMPLE DE FEU,
vous devez aussi vous munir de :**

- **Vinaigre blanc**
- **Eau**



PRÉPARATION DU JEU



- Positionner le disque en dessous du plateau et clipser la base du Temple au disque.
- Faites tourner le disque jusqu'à ce qu'une case **ENTRÉE** apparaisse au niveau des cases creusées devant chaque épreuve du plateau (Arbre Mystique, Ulama et Labyrinthe).
- Placez les épreuves sur le plateau aux emplacements indiqués (Le Temple, l'Ulama, le Labyrinthe, le Pont Padchance et l'Arbre Mystique).



POUR LE TEMPLE DE FEU :

Emboîtez la partie supérieure du temple sur sa base puis fixez le tout au centre du disque.



POUR L'ÉPREUVE ULAMA :

Placez une boule au-bas de la rampe.

POUR LE LABYRINTHE :

Placez une bille au centre.



POUR L'ARBRE MYSTIQUE :

Fermez les trois portes de l'Arbre Mystique et insérez une bille dans le trou au sommet.



- Mélangez et disposez la pile des cartes « **FOUILLE** » près du plateau.



- Mélangez et disposez les cartes « **SORTIE** » près du plateau.

- Posez une pièce d'or sur chaque case du plateau indiquant une pièce dessinée.



- Placez le reste des pièces et les statuettes près du plateau.

- Préparez un récipient avec un peu de vinaigre blanc et un autre récipient avec un peu d'eau.

- Placez la pipette et la cuillère près des récipients.

- Placez 3 boules bleues et 1 boule noire dans le sac.



- Collez le sticker « **Malédiction des Cendres** » sur le contenant de bicarbonate de soude, puis ouvrez ce contenant et placez la cuillère dedans.

- Collez le sticker « **Malédiction du Soleil** » sur le contenant de colorant rouge.

- Chaque joueur choisit un personnage, l'insère dans un socle et le place sur la case départ.

BUT DU JEU

Récupérer le plus d'or possible avant que le temple ne déborde et mette fin à la partie !



Plateau totalement mis en place



=



NB : Une statuette d'or vaut 3 pièces d'or

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui a visité le plus de pays commence la partie. En cas d'égalité, le plus jeune commence.



- 1 Le joueur dont c'est le tour, commence par lancer les dés de **DÉPLACEMENT**, et avance son personnage du nombre de cases correspondant.
- 2 Le joueur réalise l'action associée à la case sur laquelle il se trouve. (Voir Effets des Cases)
- 3 Le joueur lance ensuite le dé **ACTION**.



LA FACE TOILE D'ARAIGNÉE :
Le joueur doit récupérer toutes les pièces d'or présentes sur la toile d'araignée du plateau.



LA FACE TEMPLE :
Le joueur doit faire tourner le Temple dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à faire apparaître les cases suivantes au niveau des cases creusées. Attention, si le Temple est rempli, tournez avec précaution.



LA FACE PIÈGE :
Le joueur doit faire reculer l'adversaire de son choix d'une case.
NB : Le joueur qui subit un piège réalise l'effet de la case sur laquelle il atterrit.



LA FACE RELANCE :
Le joueur doit relancer les dés **DÉPLACEMENT** puis réaliser l'effet de la nouvelle case sur laquelle il se rend.



LA FACE TENTE :
Le joueur se repose. Il ne fait plus d'action pour ce tour.

- 4 Le tour est fini !
C'est à l'archéologue suivant de jouer.

Le parcours ne s'arrête pas devant le temple, les joueurs doivent retourner sur la case départ pour faire un ou plusieurs autres tours. Si un joueur passe par la case départ, il reçoit 5 pièces d'or. (La case départ compte comme une case).

EFFETS DES CASES



CASE FOUILLE :
Plochez une carte FOUILLE
(voir Effets des Cartes).

IMPORTANT : Lorsqu'un joueur pioche une carte FOUILLE, il la regarde et s'il s'agit d'une carte MACHETTE, BOTTES ou PLANCHE, il la garde sur la table ou dans sa main. Il a le droit de la cacher aux autres joueurs.



CASE MALÉDICTION DE LA PLUIE :
Versez deux pipettes d'eau dans le temple.



CASE MALÉDICTION DES CENDRES :
Versez deux cuillères de bicarbonate de soude dans le temple.



CASE MALÉDICTION DU SOLEIL :
Ajoutez deux gouttes de colorant rouge dans le temple.



CASE COLÈRE DES DIEUX :
Versez deux pipettes de vinaigre blanc dans le temple.



CASE TOILE D'ARAIGNÉE :
Déposez une pièce sur la toile d'araignée géante présente sur le plateau.



CASE ENTRÉE :
Vous avez la possibilité de réaliser l'épreuve en face de la case. (voir Épreuves).

LES OBSTACLES



CASE BOUE :
Le joueur qui atterrit sur la case BOUE doit reculer de deux cases.

NB : Ne réalisez pas l'effet de la nouvelle case. ex : Un joueur fait 6 avec ses dés et arrive sur une case boue. Il recule de deux cases et tombe sur une case Malédiction du Soleil. Il ne doit pas ajouter de colorant rouge dans le temple.



On peut ignorer l'effet de la case BOUE si on a une carte BOTTES. Une fois la carte BOTTES utilisée, elle doit être placée dans la défausse.

Les BOTTES peuvent être jouées suite à un piège, même si ce n'est pas le tour du joueur piégé.



CASE PASSAGE ÉTROIT :
Un seul joueur peut se trouver sur une case PASSAGE ÉTROIT. Un joueur ne peut pas passer par une case PASSAGE ÉTROIT si elle est déjà occupée par un adversaire. Il doit donc s'arrêter sur celle d'avant.



CASE VÉGÉTATION :
Si une case VÉGÉTATION se trouve sur le chemin du joueur, il doit s'arrêter sur la case juste avant. SAUF si le joueur possède une carte MACHETTE, il peut alors traverser la case VÉGÉTATION normalement. Les joueurs suivants devront également être équipés d'une machette pour traverser cette case. Si le joueur utilise la carte MACHETTE, il devra ensuite la défausser.

EFFETS DES CARTES



Fouille inefficace
Votre fouille n'a mené à rien ! Vous ne prenez aucune pièce d'or dans la réserve. Mettez la carte dans la défausse.



1 pièce
Bravo ! Prenez une pièce d'or dans la réserve et mettez la carte dans la défausse.



2 pièces
Incroyable ! Excellente fouille ! Prenez deux pièces d'or dans la réserve et mettez la carte dans la défausse.



Machette
Si un joueur se retrouve bloqué par une case VÉGÉTATION, il peut utiliser cette carte afin de passer à travers. Sa Machette n'est utilisable qu'une seule fois. Une fois utilisée, le joueur doit mettre sa carte MACHETTE dans la défausse.



Bottes
Si un joueur s'arrête sur une case BOUE, il peut éviter de reculer de 2 cases en utilisant cette carte. Une carte BOTTES n'est utilisable qu'une seule fois. Une fois utilisée, le joueur doit mettre la carte dans la défausse.



Planche
Si un joueur doit terminer son déplacement sur une des planches cassées du pont, il peut utiliser sa carte PLANCHE. S'il le fait, il place son personnage sur le côté de la planche brisée. Une fois utilisée, le joueur doit mettre la carte dans la défausse.

IMPORTANT : La carte PLANCHE peut être jouée alors que ce n'est pas votre tour. Si un adversaire obtient une face Piège sur son dé Action et vous fait reculer sur l'un des trous du pont, vous avez le droit d'utiliser votre carte PLANCHE. Ainsi, vous ne tombez pas.



Passage secret / Sortie
Cette carte permet de prendre un passage secret. Le joueur a le choix de le prendre ou non. S'il le prend, le joueur met la carte PASSAGE SECRET dans la défausse. Ensuite, il pioche une carte SORTIE et déplace son pion sur la case indiquée par la carte. Le joueur remet cette carte dans le paquet «Sorties» et le mélange. Attention, le joueur doit prendre sa décision d'emprunter le passage secret ou non avant de piocher la carte Sortie, il ne pourra plus se raviser ensuite.



Ex : Allez sur la case entourée de vert

LES ÉPREUVES

Dès qu'un joueur finit son déplacement sur une case **ENTRÉE** il doit réaliser l'épreuve associée à cette case.



L'ARBRE MYSTIQUE

Le joueur dont c'est le tour prend une pièce de la réserve et la place sur la toile d'araignée géante sur le plateau.

Les autres joueurs peuvent aussi tenter l'épreuve mais doivent mettre une de leurs pièces.

NB : Si un joueur n'a aucune pièce il ne participe pas. Chaque joueur qui participe parle sur l'une des 3 portes. Plusieurs joueurs peuvent choisir la même porte.

Le joueur qui est tombé sur la case ouvre la porte qu'il a choisie en premier. Vous pouvez faire un décompte pour plus de tension. Si la bille se trouve derrière la porte, lui et les joueurs qui ont choisi cette porte gagnent une Statuette chacun. Les autres ne gagnent rien et ne récupèrent pas leur pièce sur la toile d'araignée. Si la bille ne se trouve pas derrière cette porte, on ouvre ensuite les autres portes à tour de rôle. Les joueurs qui ont choisi la porte où se trouve la bille gagnent une Statuette chacun.

Une fois l'épreuve terminée, il faut refermer les portes de l'arbre et replacer la bille à l'intérieur pour le prochain joueur. Vous pouvez faire tourner l'Arbre Mystique pour éviter que l'on repère où est la bille grâce au son.



LE LABYRINTHE

Le joueur place la bille au centre du Labyrinthe. Il décide alors la direction qu'il va choisir et l'annonce aux autres joueurs. Il prend le Labyrinthe entre ses mains et amène la bille dans cette direction. Il y a

trois fausses issues et une vraie. Si le joueur, en prenant le chemin qu'il a choisi, trouve la vraie sortie, il gagne une Statuette. Attention, il n'a qu'un essai !

Une fois l'épreuve remportée, ou non, le joueur doit tourner le Labyrinthe plusieurs fois et remettre la bille au centre.

Le schéma pour faire sortir une bille est le suivant :



L'ULAMA

Si un joueur tombe sur la case **ENTRÉE** de l'Ulama, il lance un défi aux autres joueurs.

Celui qui est tombé sur cette case prend une pièce de la réserve et la dispose sur la toile d'araignée géante. Tous les autres qui souhaitent participer prennent une de leurs pièces et la mettent sur la toile d'araignée géante.

NB : Si un joueur n'a aucune pièce il ne participe pas au défi (Cette règle ne concerne pas celui qui a lancé le défi).

Chacun son tour, chaque joueur qui participe au défi effectue un lancer. Le lancer est réussi si la boule traverse entièrement l'anneau.

Dès qu'un joueur a réalisé son essai, il donne l'épreuve au joueur suivant.



Quand tous les joueurs ont terminé leur essai, ceux qui ont réussi à faire passer la boule dans le cercle continuent à jouer, les autres sont éliminés.

Les joueurs qui ont réussi refont un essai chacun, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur en jeu. Le vainqueur récupère une Statuette.

Si tous les joueurs perdent, les derniers joueurs qui étaient encore en lice recommencent un essai chacun jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Remarque : Pour éviter que la boule se perde, vous pouvez utiliser le couvercle de la boîte et le positionner en face de l'Ulama.



LE PONT PADCHANCE

Sur le pont **PADCHANCE**, il y a 6 planches. 2 de ces planches sont brisées. Si un personnage termine son déplacement sur une planche

brisée (donc un trou), il tombe dans la rivière et est emporté par le courant. Il doit alors se replacer sur la case où se trouve l'échelle.

NB : Si un de vos adversaires obtient une face **Piège** sur son dé **ACTION**, cela vous fait reculer d'une case et tomber dans l'eau, vous retournez donc sur la case où se trouve l'échelle. Bien entendu, si vous avez une carte **PLANCHE**, vous ne tombez pas dans le trou.



LA CASCADE BRÛLANTE

Lorsque le joueur arrive devant le premier rocher de la cascade, il doit tirer deux billes dans le sac (l'une après l'autre) pour pouvoir continuer son chemin. Si les deux

boules sont noires, le joueur finit son déplacement sur la case **FOUILLE** juste après la deuxième case en forme de rocher. Si le joueur a tiré la bille bleue, l'eau chaude lui brûle les mains : il doit alors retourner sur la case avec la trousse de secours en suivant les traces de pas.

NB : Si un joueur atterrit sur une case **CASCADE** après avoir subi un piège d'un de ses adversaires, il ne recommence pas l'épreuve.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès que le liquide à l'intérieur du Temple déborde et coule.

Chaque joueur compte alors les pièces et statuettes d'or remportées (pour rappel, une Statuette équivaut à 3 pièces d'or). Le gagnant est celui qui a le plus d'or. Si vous voulez voir le Temple de Feu entrer dans une énorme colère, versez un fond de vinaigre dedans et admirez le spectacle !



L'HISTOIRE DU TEMPLE DE FEU

Dans les montagnes de l'empire Inca, des villageois vénéraient Urcha, le dieu du feu, et avaient construit un temple au centre de leur village, le Temple de Feu à son effigie. Le dieu Urcha leur avait appris à maîtriser cet élément.

Les villageois furent très heureux de maîtriser l'usage du feu et de ne plus avoir froid la nuit. Bien reposés, ils travaillaient la terre ou cuisinaient pour se nourrir toute la journée. Mais avec le temps, de moins en moins de personnes se rendaient prier au Temple de Feu.

Urcha, vexé par leurs agissements, demanda de l'aide à ses amis Inti, dieu du soleil, Kon, dieu de la pluie, et Palika, dieu des cendres.

Inti fit subir un soleil de plomb durant une journée plus longue qu'à l'accoutumée aux villageois. Ils finirent leur journée épuisés et accablés par la chaleur. Kon, le dieu de la pluie, fit s'abattre des pluies torrentielles sur le village pour éteindre les torches. Les villageois se précipitèrent alors dans leurs maisons pour se mettre à l'abri. Kon fit cesser la pluie et Urcha ralluma ardemment les feux de cheminées chez eux. Le village fut très vite pris dans un incendie incontrôlable. Palika leva une puissante tempête de cendres.

Les habitants durent quitter le village en pleine nuit à la lueur des flammes dévorant les toits et les murs, laissant derrière eux toutes leurs richesses. Alors qu'ils fuyaient ils entendirent une voix grave gronder depuis l'intérieur du temple : « Partez ! Quiconque reviendra prendre ce que vous avez laissé sera frappé par la même malédiction ! »

3 000 ans plus tard - Les descendants des villageois maudits cherchent de courageux explorateurs pour aller chercher les trésors de leurs ancêtres pour les exposer au musée de Cuzco. Tous ont trop peur de faire face au Temple du Feu...

Qu'en dites-vous explorateurs ? Prêts à partir à l'aventure ?

AIDE DE JEU

CASES

-  **FOUILLE** : Piochez une carte fouille.
-  **CENDRES** : Ajoutez du bicarbonate dans le temple.
-  **SOLEIL** : Ajoutez du colorant dans le temple.
-  **BOUE** : Si vous tombez sur une case BOUE, vous reculez immédiatement de 2 cases.
-  **PLUIE** : Ajoutez de l'eau dans le temple.
-  **TOILE D'ARAIGNÉE** : Posez une pièce, si vous en avez, sur la toile d'araignée géante.
-  **ENTRÉE** : Réalisez l'épreuve associée à la case ÉPREUVE.

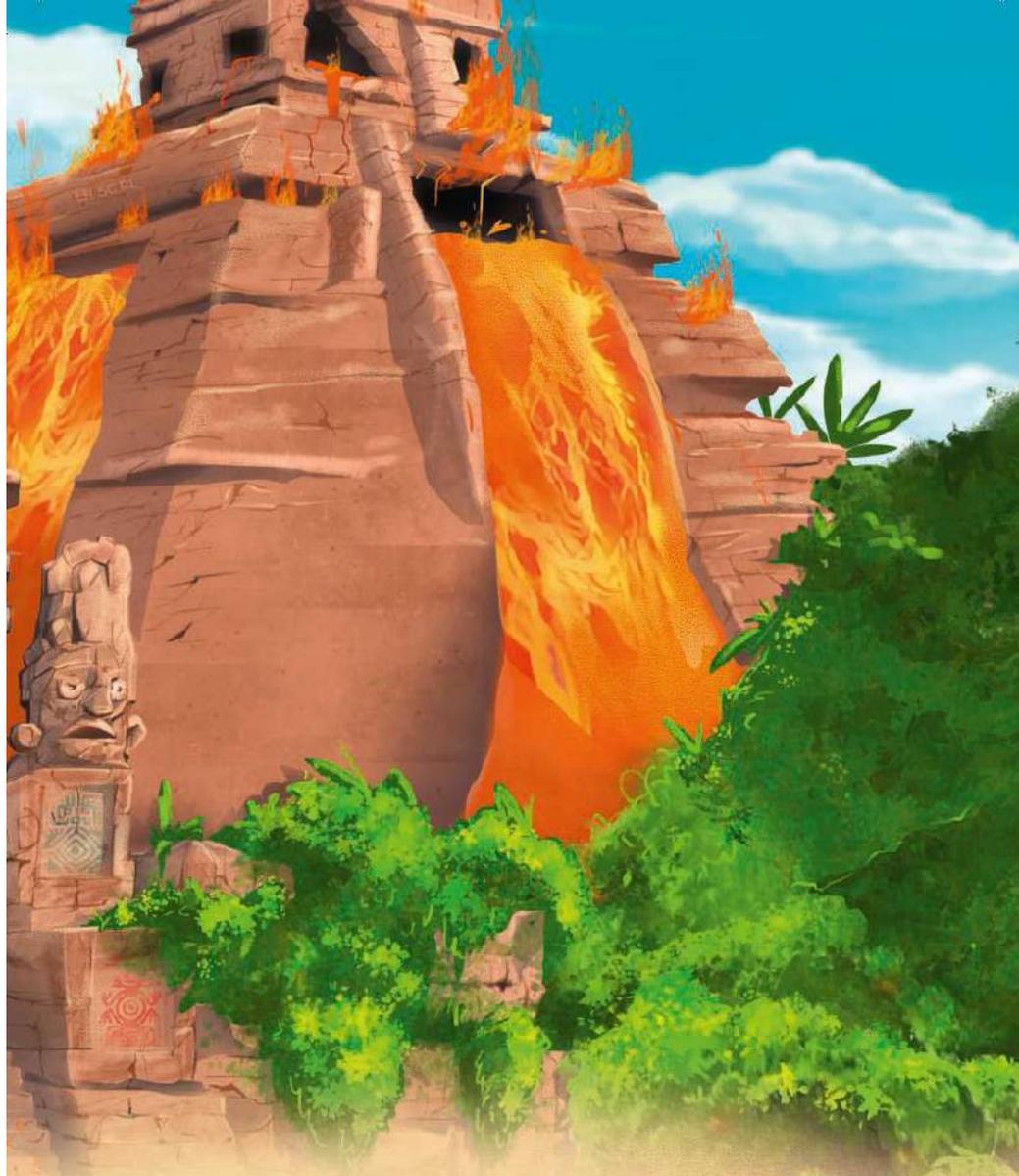
CARTES

-  **FOUILLE INEFFICACE** : Vous n'obtenez aucune pièce.
-  **1 PIÈCE D'OR** : Vous obtenez une pièce d'or.
-  **2 PIÈCES D'OR** : Vous obtenez deux pièces d'or.
-  **BOTTES** : Ignorez l'effet d'une case boue.
-  **MACHETTE** : Ignorez une case Végétation.
-  **PLANCHE** : Vous évitez une chute dans un trou du pont.
-  **PASSAGE SECRET** : Si vous choisissez de prendre ce passage secret, tirez une carte SORTIE et rendez-vous à la case indiquée puis défaussez la carte. Sinon, défaussez directement la carte.
-  **1 STATUETTE = 3 PIÈCES D'OR** 

DÉ ACTION

-  **TENTE** : Reposez-vous !
-  **TEMPLE** : Tournez le temple d'un cran.
-  **PIÈGE** : Faites reculer un adversaire d'une case.
-  **REJOUER** : Relancez les dés déplacements et avancez. Vous devez réaliser l'action de la case sur laquelle vous vous trouvez.
-  **TOILE D'ARAIGNÉE** : Prenez toutes les pièces qui sont sur la toile d'araignée !





Un jeu de société développé par Dujardin. Dujardin adhère au programme Eco-emballages. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés. Fabriqué en Chine. Visuels non contractuels. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés.
© 2021 Dujardin. Tous droits réservés.
Contact : DUJARDIN, Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas – France.
SAV : savdujardin@tf1.fr

Retrouvez tous nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr !

