

Colorful Treasure

Voyagez autour du monde et cherchez de glorieux bijoux enterrés parmi les mystérieuses merveilles du monde ! Les couleurs des Merveilles suggèrent les types de pierres précieuses qui pourraient être cachées à l'intérieur. Avec un peu de déduction, un peu de mémoire et une pincée de chance, vous collectionnerez les pierres les plus précieuses et deviendrez un chasseur de trésors légendaire !

Stonehenge, Angleterre
Tour de Pise, Italie
Parthénon, Grèce
Colisée, Italie
Grande Muraille, Chine
Chichén Itzá, Mexique
Taj Mahal, Inde
Île de Pâques, Chili
Christ Rédempteur, Brésil
Pyramides de Gizeh, Égypte

Contenu

Cartes Merveille x50

10 merveilles différentes, 5 cartes dans chacune d'elles

Indication du type de merveille :

Diamant x1, Clef ou Coffre x1, Pierres précieuses x3 (trois couleurs assorties aux couleurs du dos de la carte)

Cartes Récompenses x3

Cartes Aide de jeu x4 (recto-verso)

Jetons x15

Clé x5

Coffre x5

Action x5 (recto-verso)

Jetons Diamant x10

Feuilles de règles x2 (chinois et anglais)

Exemple pour une partie à 4 joueurs

Préparation du jeu

1. Triez 10 Merveilles différentes, mélangez-les séparément et placez-les face cachée dans différentes colonnes pour former une grille de 5 x 10.
2. Placez un jeton Diamant au-dessus de chaque colonne de cartes Merveille, et un jeton Clef ou Coffre du type de Merveille correspondant sous les colonnes.
3. Placez les cartes Récompenses de côté pour que tous les joueurs puissent les voir.
4. Donnez à chaque joueur une carte Aide de jeu. Le joueur qui a voyagé le plus récemment à l'étranger devient le premier joueur.

Principes du jeu

Le jeu se joue dans le sens horaire. À votre tour, vous devez :

1. Choisir deux cartes Merveilles et les révéler en même temps.
2. (Facultatif) Choisir une troisième carte Merveille et la révéler.
(facultatif)

Selon les cartes que vous avez révélées, il y a différentes conditions :

1. Si vous ne révélez aucune carte Clef/Coffre :

(1) Vous pouvez choisir un type de trésor (une couleur de cartes Pierre précieuse ou de cartes Diamant) et

les prendre toutes.

(2) Si vous choisissez de prendre la ou les cartes Diamant, vous prenez également le(s) jeton(s) Diamant(s) au-dessus de la ou des colonnes correspondantes.

2. Si vous révélez une ou plusieurs cartes Clef/Coffre :

(1) Vous devez prendre toutes les cartes Clef et Coffre et les jetons correspondants.

(2) Si vous avez récupéré une paire de jetons Clef et Coffre, vous devez les défausser et voler un jeton Diamant ou une carte Merveille à un de vos adversaires.

ou

* Si vos jetons Clef et Coffre ne sont pas en paires, vous les gardez devant vous. Dès que vous obtenez une paire, vous devez immédiatement défausser la paire et commettre le vol.

Après avoir effectué les actions précédentes, placez toutes les cartes que vous avez prises face visible pour tous les joueurs (triez-les par type), et retournez toutes les cartes dans la grille face cachée.

Vérifiez si vous remplissez les conditions requises pour le bonus " Pierres précieuses colorées " ou " Explorateur ". (Voir « Décompte final » pour plus de détails.)

Maintenant, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Lorsqu'il reste 10 cartes Merveilles ou moins dans la grille, la partie se termine lorsque le dernier joueur (assis à la droite du premier joueur) termine son tour. Tous les joueurs doivent avoir joué le même nombre de tours.

Décompte des points

1. Chaque carte Diamant rapporte 1 PV, et chaque jeton Diamant rapporte 2 PV.

2. Pour chaque couleur des cartes Pierres précieuses :

3. Bonus de Pierres précieuses colorées : Dans les parties à 2 ou 3 joueurs, le premier joueur à collecter des cartes Pierres précieuses de 5 couleurs différentes peut prendre la carte Récompenses correspondante et gagner 9 PV. Dans les parties à 4 joueurs, le premier joueur à collecter 4 couleurs différentes recevra 6 PV.

4. Bonus d'Explorateur : Le premier joueur à collecter 8 types différents d'icônes Merveille peut prendre la carte Récompenses correspondante et marquer 5 PV.

5. Bonus de Coffre : À la fin de la partie, le joueur avec le plus grand nombre de Cartes Coffre et Clef combinées peut prendre la carte Récompenses correspondante et obtenir 7 PV. En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent les PV (arrondis à l'inférieur).

Le joueur ayant le plus de PV gagne !

Variante junior (Pour jeunes joueurs)

Les règles restent pour l'essentiel les mêmes avec les modifications suivantes :

1. Retirez du jeu les cartes Récompenses, les cartes Clef, les cartes Coffres et les jetons Clefs/ Coffres.

Utilisez seulement 40 cartes Pierres précieuses et Diamants dans le jeu.

2. À votre tour, révélez exactement 2 cartes Merveille.

3. La partie se termine lorsque toutes les cartes Merveille ont été prises par les joueurs.

4. Pendant le décompte final, passez les cartes Récompenses.

Règles avancées

Préparation du jeu

Placez 5 jetons Action à côté des cartes Récompenses. Nous vous suggérons d'utiliser les jetons avec la même couleur de fond pour votre première partie avancée. Vous pourrez mélanger et faire correspondre les deux côtés dans les prochaines parties.

Principes du jeu

1. À la fin de votre tour, si vous avez collecté 3 cartes Pierres précieuses de la même couleur, vous pouvez prendre un des jetons Action et le placer devant vous.
2. Certains jetons Action ont des effets ponctuels (x1). Après avoir réalisé l'effet, défaussez le jeton. Certains jetons Action ont des effets permanents qui dureront toute la partie.
3. Vous pouvez utiliser des jetons Action à tout moment pendant votre tour, même au tour où vous les gagnez.
4. Lorsque les 5 jetons Action ont été pris par les joueurs, il n'y a plus de jetons Action disponibles.
Remarque : Si le nombre de vos cartes Pierres précieuses de même couleur a été réduit à moins de 3 à cause d'un vol par votre adversaire, et que vous revenez à 3 cartes Pierres précieuses ou plus de cette couleur, vous pouvez à nouveau prendre un jeton Action, si celui-ci est encore disponible.

Jetez un coup d'œil à 2 cartes Merveille de différents types. (x1)

Vous pouvez révéler une quatrième carte Merveille. (x1)

Vous pouvez récupérer 2 types de cartes Merveilles (si aucune carte Clef ou Carte Coffre n'est révélée). (x1)

Pour le reste de la partie, vous ne pouvez pas voler d'autres joueurs et vice versa.

4 PV.

Regardez jusqu'à 3 cartes Merveille du même type. (x1)

Lorsque vous révéléz des cartes Clef ou Coffre, vous ne pouvez pas les prendre mais d'autres cartes Pierres précieuses ou Diamant.

Une sixième couleur de Pierres précieuses. C'est 1 PV à elle seule, et elle est comptée pour l'obtention du Bonus de Pierres précieuses colorées.

Pour le reste de la partie, les autres joueurs ne peuvent pas voler vos cartes Merveilles.

Il peut être utilisé comme jeton Clef ou comme jeton Coffre pour faire une paire. (x1)

5. Retournez la carte Aide de jeu du côté décompte avancé :

(1) Chaque carte Diamant rapporte 1 PV, et chaque jeton Diamant rapporte 3 PV.

(2) Pour chaque couleur de cartes Pierres précieuses :

Remerciements particuliers

150 BG. Con, Smoox Chen, Felix Chou, Wang Wang, TBD Play Group, les gens qui ont testé le jeu à Playtest Taiwan 2019, et les premiers joueurs qui ont acheté les versions 150 ou MoonlightFest.

Auteur : Poki Chen

Artiste : Poki Chen

Traduction anglaise : Smoox Chen

Traduction française : Stéphane Athimon