

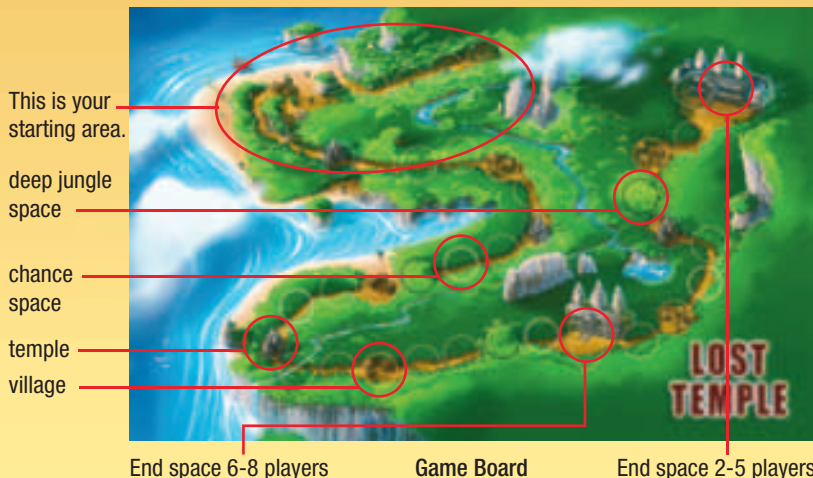


BRUNO FAIDUTTI LOST TEMPLE

IDEA OF THE GAME:

The players are explorers looking for a mysterious lost temple. To find it, they must cross the jungle and get help from the indigenous people. The first player that reaches the temple on the last space of the track wins the game.

COMPONENTS:



8 machete tokens



18 chance tokens (front and back)



1 idol marker



50 emerald gems



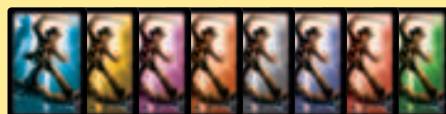
8 player meeples



9 character cards



reference card



8 player aid cards

STANDARD RULES

These rules are for 4 to 8 players. The special rules for 2 and 3 players are at the end of these rules.

SET-UP

- Place the board on the table. With 6 to 8 players, use only the first part of the game board – until you reach the first big temple. With 2 to 5 players, use also the second part of the game board – until you reach the second big temple.
- Each player selects a color and takes the player aid card and the meeple in the corresponding color. Each player places his aid card in front of him to remind everyone of his color.
- Shuffle the chance tokens and place one, face down, on each space with double circles on the game board. The remaining tokens are placed face down, in a reserve, next to the board.
- Shuffle the character cards and deal one to each player. Each player reveals his card and looks at the two icons in the bottom right corner. The leftmost number is the space where the player places his meeple. The rightmost number is the number of gems that the player has at the start of the game. If there is a machete icon next to the numbers, the player also starts the game with a machete token.
- All players give the character cards back. The icons in the bottom right corner of the cards won't be used anymore in the game.
- The first round can start.
- During the whole game, players' belongings (gems and machetes) must be in clear view of all players.



A GAME ROUND

The game round is made of two phases

- 1) Character selection
- 2) Movement

CHARACTER SELECTION

If a player drew an idol chance token during the former round, he keeps the idol. Otherwise, the player whose meeple is last in the race takes the idol. If two or more players are tied for being last, the poorest player takes the idol. If there is still a tie, the player who had the idol in the last round keeps it.

The nine character cards are shuffled, and placed face down. Some of the cards are set aside and not used that round, some face up and some face down.

Number of players	Cards set aside before selecting characters		Card set aside face down after selecting characters
	face up	face down	
4	3	1	1
5	2	1	1
6	1	1	1
7	0	1	1
8	0	1	1*

The player with the idol takes the remaining cards. He selects one and places it, face down, in front of him. He then gives the remaining cards to the player on his left, who selects one of the cards and gives the remaining ones to the player on his left, and so on. When the player on the right of the idol player has selected one of the two character cards he received, he discards the remaining one, face down, next to the cards that were discarded at the beginning.



idol marker

*In a 8 players game, the player on the right of the idol player receives only one character card. He takes the face down character card that was set aside before selecting character, selects one of the two cards he now has in hand, and discards the remaining card.

MOVEMENT

After character cards have been chosen, the player with the idol calls out the different characters in the order listed below. When a character is called, the player who has that character shows that card and takes his turn. The player then returns the character card to the center of the table. If no one had chosen this character, the player with the idol moves on to the next character. The players, therefore, do not take turns in seating order, but depending on which character cards they have chosen.

When a character card is called, the player who has chosen this character:

- reveals his character card
- takes one gem from the bank
- uses the movement and/or special ability of his character

THE DIFFERENT CHARACTERS



1 Shaman: You call the name of another character. The player who has this character doesn't reveal it yet. Then your turn ends. You don't move your meeple on the track so far.

When the character you have cursed will be called, the player will reveal his character and, before his turn starts, you will swap your meeple with his. This happens even if his meeple is past your meeple in the race and even if it is past a deep jungle space, in which case you don't have to spend a machete. If the cursed character was not chosen by any player, nothing will happen.



2 Thief: You call the name of another character (not the shaman). The player who has this character doesn't reveal it yet. Then you move your meeple forward one or two spaces for free on the track.

When the character you have stolen from will be called, the player will reveal his character and, before his turn starts, you will take all his gem from him. The player will still draw and keep one gem afterwards. If the stolen character was not chosen by any player, nothing will happen.



3 Seer: You look at two of the face down chance tokens on the track. You can then swap them if you want. Then you move your meeple forward one or two spaces for free on the track.



4 Priest: You can pay 2 gems and move your meeple forward to the next temple space. If you can't or don't want to pay, you don't move at all.



5 Elder: You can pay 2 gems and move your meeple forward to the next village space. If you can't or don't want to pay, you don't move at all.



6 Craftsman: You can get a machete from the reserve, for free. Then you move your meeple forward one or two spaces for free on the track. If there's no machete left in the reserve, you don't get any.



7 Scout: You can pay any number of gems and move your meeple forward 1 space for every gem paid.



8 Canoe: You **must** pay all your gems and move your meeple forward two times that number of spaces on the track, up to a maximum of twenty spaces. You can't choose not to pay, or to pay only some of your gems. If you have more than 10 gems, you must still pay all your gems, but you move only 20 spaces forward.



9 Child: You move for free your meeple forward to catch up with the meeple just before you (even if there is another meeple on the same space as yours).

DEEP JUNGLE SPACES

There are three deep jungle spaces on the track. When the forward movement of a player's meeple would move him through a deep jungle space, the player must, if he has one, spend a machete token to continue his movement past the deep jungle space. If the player has no machete token, he must stop his movement on the jungle space, and will start from here on the next round.



CHANCE SPACES AND CHANCE TOKENS



When a meeple ends his movement on a chance space, the player reveals the token and applies its effect.

Note: if a meeple is on a chance space and doesn't move, he doesn't reveal the chance token. If a meeple is moved to a chance space due to the shaman ability, he doesn't reveal the chance token.

TOKEN EFFECTS



Take the idol for the next round, even if you are not in last position in the race. If both idol tokens are drawn in the same round, the second one cancels the first.



Get 4 gems from the bank.



Move backward 2 spaces.



Pay 2 gems to the bank.



Get a machete.



Move forward 3 spaces.



Lose a machete if you have one.

The token is then removed from the space and replaced with a random face down token from the reserve, and then shuffled face down with the reserve. If a player loses gems and doesn't have enough gems, he just loses what he has.

MEEPLES ON THE SAME SPACE

There is no limit for the number of meeples on the same space.

END OF THE GAME AND VICTORY

When a meeple reaches the last space, the game ends immediately and this player wins. It's not necessary to land exactly on this space, especially when playing the canoe.

The last space is a temple. There's no village past the last temple, so a player cannot reach it with playing the elder.

RULES FOR 2 AND 3 PLAYERS

With 2 or 3 players, each player has one pawn but will play two characters every round. The game plays as usual, but each player has two movement turns every round, one for each of his characters. All other standard rules apply.

The character selection is made as follows:

2 players:

- The idol player (A) shuffles the 9 characters and randomly discards one face up and one face down. He selects one of the 7 remaining characters and passes 6 cards to player B.
- Player B selects one card and randomly discards another, face down. He then passes the 4 remaining cards to player A.
- Player A selects one card, randomly discards another face down, and passes the two remaining ones to player B.
- Player B selects one card and discards the last card face down.

3 players:

- The idol player (A) shuffles the 9 characters and randomly discards one face down. He selects one of the 8 remaining characters and passes 7 cards to player B.
- Player B selects one card and passes the 6 remaining to player C.
- Player C selects one, then passes the 5 remaining cards to player A.
- Without looking at the 5 cards received, player A shuffles them and discards one face down. He then selects one of the 4 remaining cards and passes the 3 remaining cards to player B, etc...
- When all players have chosen their two characters, player C discards the last remaining card face down.



Credits

A game by Bruno Faidutti
Illustrations: Pierô
English rules: Bruno Faidutti
Lay-out: Hans-Georg Schneider
Project manager: Jonny de Vries



© 2011 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com



PRINCIPE DU JEU :

Les joueurs sont des aventuriers partis à la recherche d'un temple perdu au cœur de la jungle.
Le vainqueur sera le premier qui, grâce à l'aide des indigènes, parviendra au temple sur la dernière case du parcours.

MATÉRIEL :



Case d'arrivée pour 6 à 8 joueurs

Plateau de jeu

Case d'arrivée pour 2 à 5 joueurs

8 pions joueurs



8 jetons machette



18 jetons chance (recto-verso)



1 jeton idole



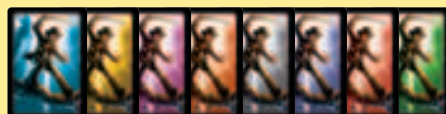
50 émeraudes



9 cartes personnage



aide de jeu



8 cartes joueurs

RÈGLES STANDARD

Ces règles sont destinées à 4 à 8 joueurs. Les modifications de règle pour 2 et 3 joueurs sont à la fin du livret de règles.

SET-UP

- Posez le plateau de jeu au centre de la table. Pour 6 à 8 joueurs, seule la première partie du parcours, jusqu'au premier grand temple, est utilisée. Pour 2 à 5 joueurs, tout le parcours est utilisé, jusqu'au second grand temple.
- Chaque joueur prend la carte joueur et le pion de la couleur de son choix. Chacun conservera sa carte joueur devant lui tout au long de la partie pour rappeler à tous la couleur de son pion.
- Mélangez les jetons chance et placez-en un, face cachée, sur chacune des cases cernées d'un double cercle. Les jetons restants restent faces cachées, en réserve, à côté du plateau de jeu.
- Mélangez les cartes personnage et distribuez en une à chaque joueur. Chacun révèle sa carte et consulte les deux icônes dans le coin inférieur droit. Le chiffre de gauche indique la case sur laquelle le joueur place son pion. Le chiffre de droite indique le nombre d'émeraudes que le joueur possède au début de la partie. S'il y a également une icône machette, le joueur démarre la partie avec une machette.

- Les joueurs rendent les cartes personnage. Les icônes en bas à droite des cartes personnage ne sont plus utilisées dans le reste de la partie.
- Le premier tour peut alors commencer.
- Tout au long de la partie, les possessions des joueurs (émeraudes et machettes) doivent rester visibles de tous.

Émeraudes
Effet et capacité de déplacement du personnage
Case de départ
Le scout et l'enfant débutent la partie avec une machette



LE TOUR DE JEU

Un tour de jeu se compose de deux phases

1) choix des personnages

2) Déplacement

CHOIX DES PERSONNAGES

Si, durant le tour précédent, un joueur a pioché un jeton chance « idole », il conserve l'idole. Sinon, le joueur dont le pion est dernier dans la course prend l'idole. En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs, le plus pauvre d'entre eux prend l'idole. S'il y a encore égalité, l'idole reste au joueur qui l'avait au tour précédent.

Les neuf cartes personnage sont mélangées. Une carte est écartée face cachée. À six joueurs ou moins, une ou plusieurs cartes sont également écartées faces visibles, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Nombre de joueurs	Cartes écartées avant le choix des personnages		Carte écartée face cachée après le choix des personnages
	faces visibles	faces cachées	
4	3	1	1
5	2	1	1
6	1	1	1
7	0	1	1
8	0	1	1*

Le joueur ayant l'idole prend les cartes restantes. Il en choisit une qu'il pose, face cachée, devant lui. Il donne les cartes restantes au joueur à sa gauche, qui en choisit de même une avant de donner les cartes restantes au joueur à sa gauche, et ainsi de suite. Lorsque le joueur à droite de celui à l'idole a choisi l'une des deux dernières cartes personnage, il écarte la dernière carte restante, face cachée, avec les cartes qui avaient été écartées au début du tour.



Idole

*Dans une partie à 8 joueurs, le joueur à droite de celui à l'idole ne reçoit qu'une seule carte personnage. Il prend alors la carte qui avait été écartée face cachée au début du tour, avant le choix des personnages, puis choisit l'une des deux cartes qu'il a alors en main, et écarte la carte restante.

DEPLACEMENT

Une fois que chaque joueur a choisi une carte personnage, le joueur avec l'idole appelle les personnages un à un, dans l'ordre ci-dessous. Lorsqu'un personnage est appelé, le joueur qui a la carte personnage correspondante la révèle et effectue son tour de jeu. Le joueur écarte ensuite sa carte personnage. Si aucun joueur n'a choisi la carte du personnage appelé, on appelle le personnage suivant. Les joueurs ne jouent donc pas dans l'ordre habituel de leur place autour de la table, mais dans l'ordre numérique de leurs personnages.

Lorsqu'un personnage est appelé, le joueur qui a choisi ce personnage

- révèle sa carte personnage
- prend une émeraude de la banque
- applique l'effet spécial et/ou la capacité de déplacement de son personnage.

LES DIFFÉRENTS PERSONNAGES



1 Shaman: Désignez un autre personnage de votre choix, que vous ensorcelez. Le joueur qui a choisi ce personnage ne se révèle pas pour l'instant. Votre tour est alors terminé, et vous ne déplacez pas votre pion.

Lorsque le personnage que vous avez maudit sera appelé, et que le joueur se révélera, avant que son tour ne commence, vous échangerez votre pion avec le sien. Ceci se produira que son pion soit avant ou après le votre dans la course, et même s'il est au delà d'une case de jungle impénétrable, auquel cas vous n'avez pas à dépenser de machette. Si aucun joueur n'avait choisi le personnage ensorcelé, rien ne se passe.



2 Voleur: Désignez un autre personnage de votre choix (excepté le shaman), que vous volez. Le joueur qui a choisi ce personnage ne se révèle pas pour l'instant. Avancez ensuite votre pion d'une ou deux cases sur le parcours.

Lorsque le personnage que vous avez volé sera appelé, et que le joueur se révélera, il vous donnera toutes ses émeraudes avant de commencer son tour. Il recevra ensuite normalement une émeraude de la banque. Si aucun joueur n'avait choisi le personnage volé, tant pis pour vous.



3 Voyante: Regardez deux jetons chance sur le plateau de jeu. Vous pouvez alors, si vous le souhaitez, les intervertir. Avancez ensuite votre pion d'une ou deux cases.



4 Prêtre: Payez deux émeraudes et avancez votre pion jusqu'au prochain temple. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas payer, vous ne déplacez pas votre pion.



5 Ancien: Payez deux émeraudes et avancez votre pion jusqu'au prochain village. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas payer, vous ne déplacez pas votre pion.



6 Artisan: Prenez une machette de la banque. Avancez ensuite votre pion d'une ou deux cases sur le parcours. S'il ny a plus de machette disponible, tant pis pour vous.



7 Éclaireur: Payez autant d'émeraudes que vous le souhaitez, et avancez votre pion du même nombre de cases sur le parcours.



8 Canoë: Vous devez payer **toutes** vos émeraudes à la banque et avancer votre pion sur le parcours d'un nombre de cases égal au double de leur nombre, jusqu'à un maximum de vingt cases. Vous ne pouvez pas décider de ne pas payer, ou de ne payer qu'une partie de vos émeraudes. Si vous avez plus de 10 émeraudes, vous devez quand même toutes les payer, mais vous n'avancez que de vingt cases.



9 Enfant: Avancez votre pion sur le parcours pour rattraper le pion placé juste avant vous – et ce, même s'il y a un ou plusieurs autres pions sur la même case que vous.

JUNGLE IMPÉNÉTRABLE

Le parcours comprend trois cases de jungle impénétrable. Lorsque le déplacement d'un pion devrait l'amener au delà d'une case de jungle impénétrable, le joueur doit, s'il en a, payer une machette pour traverser la case de jungle et poursuivre son déplacement. Si le joueur n'a pas de machette, son pion s'arrête sur la case de jungle, et repartira de cette case au prochain tour.



CASES ET JETONS CHANCE



Lorsqu'un pion termine son déplacement sur une case chance, le joueur révèle le jeton qui s'y trouve et en applique l'effet.

Note : si un pion qui se trouve sur une case chance ne se déplace pas au tour du joueur, le jeton n'est pas révélé. Si un pion est transporté sur une case chance par l'effet du shaman, le jeton n'est pas révélé.

TOKEN EFFECTS



Prenez l'idole pour le prochain tour, même si vous n'êtes pas dernier de la course. Si les deux jetons idole sont piochés durant le même tour, le second annule le premier.



Recevez quatre émeraudes de la banque.



Reculer de 2 cases.



Payez 2 émeraudes à la banque.



Recevez une machette.



Avancez de 3 cases.



Perdez une machette, si vous en avez une.

Le jeton est ensuite remplacé par l'un de jetons faces cachés de la réserve, et mélangé face cachée avec les jetons de la réserve. Si un joueur doit payer plus d'émeraudes que ce qu'il possède, il perd juste ses émeraudes.

PIONS SUR LA MÊME CASE

Il n'y a pas de limite au nombre de jetons pouvant se trouver sur une même case.

FIN DU JEU ET VICTOIRE

La partie se termine immédiatement lorsque le pion d'un joueur arrive sur ou franchit la case d'arrivée. Ce joueur est vainqueur. Il n'est pas nécessaire de s'arrêter exactement sur la case d'arrivée, en particulier lorsque l'on utilise le canoë.

La case d'arrivée est un temple. Il n'y a pas de village après ce temple, et il est donc pas possible d'y arriver en jouant l'ancien.

RÈGLES POUR 2 ET 3 JOUEURS

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, chacun n'a qu'un seul pion mais, à chaque tour, joue deux personnages. Les règles restent les mêmes, mais chaque joueur, à chaque tour, a deux tours de déplacement, un pour chacun de ses deux personnages. Toutes les autres règles sont inchangées.

Le choix des personnages se fait comme suit :

2 joueurs :

- Le joueur à l'idole (A) mélange les 9 personnages et en écarte 1 face cachée et 1 face visible. Il choisit l'un des 7 personnages restants et passe les 6 cartes restantes au joueur B.
- Le joueur B choisit un personnage, puis en écarte un, face cachée, au hasard, avant de passer les 4 cartes restantes au joueur 1.
- Le joueur A choisit un personnage, en écarte un au hasard face cachée, et passe les deux cartes restantes au joueur B
- Le joueur B choisit l'un des deux personnages et écarte l'autre, face cachée.

3 joueurs :

- Le joueur à l'idole (A) mélange les 9 personnages et en écarte un, au hasard, face cachée. Il choisit l'un des 8 personnages restants et passe les 7 cartes restantes au joueur B.
- Le joueur B choisit un personnage et passe 6 cartes au joueur C.
- Le joueur C choisit un personnage et passe 5 cartes au joueur A.
- WSans regarder les cinq cartes qu'il reçoit, le joueur A les mélange et en écarte une face cachée. Il choisit ensuite l'un des quatre personnages restants et passe 3 cartes au joueur B, etc...
- Lorsque tous les joueurs ont choisi leurs deux personnages, le joueur C écarte la dernière carte, face cachée.



Générique :

Un jeu de Bruno Faidutti

Illustration : Pierô

Traduction Française : Bruno Faidutti

Mise en page : Hans-Georg Schneider

Chef de projet: Jonny de Vries



© 2011 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com



BRUNO FAIDUTTI LOST TEMPLE

DOEL VAN HET SPEL:

Als ontdekkingsreiziger zoek je naar de mysterieuze verdwenen tempel. Om hem te vinden, moet je de jungle doorkruisen en hulp krijgen van de inheemse bevolking. De eerste speler die de tempel bereikt op het laatste vakje van het spoor wint het spel.

ONDERDELEN:



8 kapmesfiches



18 gebeurtenisfiches (voor- en achterkant)



1 Afgod



50 smaragden



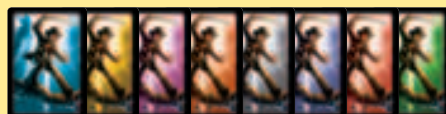
8 ontdekkingsreizigers



9 karakterkaarten



Spelerskaart



8 spelerskaarten

STANDAARDREGELS

Deze regels zijn voor 4 tot 8 spelers. De speciale regels voor 2 en 3 spelers volgen hierna.

VOORBEREIDING

- Plaats het bord op tafel. Gebruik met 6 tot 8 spelers alleen het 1e gedeelte van het speelbord totdat de 1e grote tempel is bereikt. Voor 2-5 spelers gebruik dan ook het 2e gedeelte van het bord totdat de 2e grote tempel is bereikt.
- Iedere speler kiest een kleur en pakt een ontdekkingsreiziger en bijbehorende spelerskaart van die kleur. Iedere speler plaatst zijn spelerskaart voor zich zodat ieder zijn eigen kleur kan onthouden.
- Schud de gebeurtenisfiches en plaats er één gedekt, op iedere ruimte met dubbele cirkels, op het speelbord. De overige fiches liggen gedekt naast het speelbord.
- Schud de karakterkaarten en geef iedere speler één kaart. Iedere speler laat zijn kaart zien en kijkt naar de twee afbeeldingen rechts onderin. Het meest linker getal verwijst naar de positie waar de speler met zijn ontdekkingsreiziger zal starten. Het meest rechter getal geeft aan hoeveel smaragden de speler krijgt om te beginnen. Als er een afbeelding van een kapmes naast de getallen staat, dan begint de speler met een kapmesfiche.
- Alle spelers geven de karakterkaarten terug. De afbeeldingen rechts onderin van de kaarten worden niet meer gebruikt in het spel.
- De eerste ronde kan beginnen.
- Tijdens het hele spel moeten alle bezittingen (smaragden en kapmessen) te zien zijn voor alle spelers

Smaragden

Karakterverplaatsing en/of een speciale gave

Startpositie

De verkenner en het kind starten met een kapmesfiche.



SPELVERLOOP

Een spelronde bestaat uit twee fases

- 1) Karakterselectie
- 2) Verplaatsing

KARAKTERSELECTIE

Als een speler een gebeurtenisfiche met een afgod draaide tijdens de vorige ronde, dan ontvangt hij de afgod. Anders neemt de speler die op de laatste positie staat in het spel de afgod. Als twee of meer spelers op de achterste positie staan, neemt de armste speler de afgod. Als het dan nog steeds gelijk staat, behoudt de speler die de afgod de vorige ronde had deze.

De negen karakterkaarten worden geschud en met de afbeelding naar beneden neergelegd. Sommige kaarten worden opzij gelegd en doen deze ronde niet mee, enkele met de afbeelding open en enkele gesloten.

Aantal Spelers	Afgelegde kaarten vóór karakterselectie		Afgelegde gesloten kaart na karakterselectie
	open	gesloten	
4	3	1	1
5	2	1	1
6	1	1	1
7	0	1	1
8	0	1	1*

De speler met de afgod neemt de overgebleven kaarten, hij kiest er één en plaatst deze gedekt voor zich. Hij geeft de overgebleven kaarten aan de volgende speler links, die op zijn beurt een kaart kiest en de overgebleven kaarten weer aan de volgende speler links doorgeeft, en zo verder. Als de speler aan de rechterkant van de speler met de afgod één van de twee karakterkaarten heeft gekozen die hij had ontvangen, legt hij de overgebleven kaart weg, met de afbeelding naar beneden, naast de andere kaarten die in het begin al waren afgelegd.



Afgod

*In een spel met 8 spelers ontvangt de speler rechts van de afgod maar één karakterkaart. Hij neemt dan de karakterkaart die gesloten was afgelegd voor de karakterselectie, kiest van één van de twee kaarten die hij dan in zijn hand heeft en legt de overgebleven kaart af.

VERPLAATSING

Als de karakterkaarten zijn gekozen, roept de speler met de afgod de verschillende karakters op in de volgorde van de onderstaande lijst. Als een karakter opgeroepen wordt, laat een speler zijn kaart zien en begint zijn beurt. De speler legt zijn karakterkaart in het midden op tafel. Als niemand het karakter heeft gekozen, gaat de speler met de afgod verder met het volgende karakter oproepen. De spelersvolgorde verloopt niet zoals de spelers aan de tafel zitten, maar in de volgorde van de gekozen karakters.

Als een karakter wordt opgeroepen, is de speler die dit karakter heeft gekozen aan de beurt. De speler:

- Toont zijn karakterkaart
- Neemt een smaragd van de bank
- Gebruikt de verplaatsing en/of de vaardigheden van zijn karakter

DE VERSCHILLENDE KARAKTERS



1 Sjamaan: Kies één van de andere karakters. De speler die dit karakter heeft laat dit nog niet zien. Je beurt is ten einde. Je verplaatst je ontdekkingsreiziger nog niet. Als het karakter dat vervloekt is wordt opgeroepen, toont die speler zijn karakter, en voordat zijn beurt begint, moeten jullie ontdekkingsreizigers eerst van positie wisselen. Dit gebeurt ook als zijn reiziger verder achter staat in het spel en ook als het voorbij een vakje met oerwoud is. Als het vervloekte karakter niet is gekozen door een speler, gebeurt er niets.



2 Dief: Kies één van de andere karakters (niet de Sjamaan). De speler die dit karakter heeft, laat dit nog niet zien. Verplaatst je reiziger gratis één of twee plaatsen op het spoor. Als het karakter waarvan je wilt stelen wordt opgeroepen, toont die speler zijn karakter, en voordat zijn beurt begint, steel je al zijn smaragden. De speler mag daarna nog steeds spelen en behoudt één smaragd na afloop. Als het bestolen karakter niet is gekozen door een speler, gebeurt er niets.



3 Ziener: Bekijk twee gedekte gebeurtenisfiches op het speelbord. Je kunt ze verwisselen als je dat wilt. Verplaatst je ontdekkingsreiziger gratis 1 of 2 vakjes vooruit.



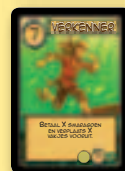
4 Priester: Betaal 2 smaragden om met je ontdekkingsreiziger naar de volgende tempel te gaan. Als je het niet kan of wil betalen, verplaatst je helemaal niet.



5 Ouderling: Betaal 2 smaragden om met je ontdekkingsreiziger naar het volgende dorp te gaan. Als je dit niet kan of wil betalen, verplaatst je helemaal niet.



6 Archeoloog: Ontvang gratis een kapesfiche uit de voorraad. Verplaatst gratis 1 of 2 plaatsen vooruit. Als er geen kapesfiche meer in de voorraad is, krijg je er geen.



7 Verkenner: Betaal zoveel smaragden als je wilt en verplaatst je ontdekkingsreiziger 1 vakje vooruit voor iedere smaragd die je hebt betaald.



8 Kano: Je moet al je smaragden betalen en verplaatst je ontdekkingsreiziger 2 keer zoveel plaatsen vooruit, met een maximum van 20 vakjes. Je mag er niet voor kiezen om niet, of maar een gedeelte van je smaragden, te betalen. Als je meer als 10 smaragden bezit, moet je ze alsnog allemaal betalen, maar je verplaatst maar 20 vakjes vooruit.



9 Kind: Verplaatst gratis je ontdekkingsreiziger naar het vakje van de eerstvolgende speler voor je. (ook als er een andere reiziger op hetzelfde vakje met jou staat).

OERWOLD

Op het spoor zijn drie vakjes met ondoordringbaar oerwoud. Als een (vooruit) verplaatsing van een ontdekkingsreiziger door een oerwoud gaat, moet de speler, als hij er één heeft, een kapmesfiche betalen om door te mogen lopen door het oerwoud. Als de speler geen kapmesfiche heeft, blijft hij op het vakje met oerwoud staan, en start hij in de volgende ronde vanaf hier.



GEBEURTENIS



Als een ontdekkingsreiziger op een vakje met een gebeurtenis eindigt, draait de speler het fiche om en past de uitwerking toe.

Opmerking: als een ontdekkingsreiziger op een vakje staat en niet verplaatst, mag hij niet opnieuw het gebeurtenisfiche omdraaien. Als een reiziger is verplaatst naar een vakje met gebeurtenis door een actie van de Sjamaan, mag hij ook het gebeurtenisfiche niet omdraaien.

GEBEURTENISFICHES:

	Pak de afgod voor de volgende ronde, ook als je niet op de laatste positie staat. Als beide afgodfiches in dezelfde ronde worden omgedraaid, vervalt het eerste fiche.		Verplaats 2 vakjes achteruit
	Ontvang 4 smaragden van de bank		Ontvang een kapmesfiche
	Betaal 2 smaragden aan de bank		Verlies een kapmesfiche als je er één hebt.
	Verplaats 3 vakjes vooruit		

Als een gebeurtenisfiche is gebruikt, wordt hij vervangen door een willekeurig gedekt fiche uit de voorraad, en het gebruikte fiche wordt gedekt weer naast het speelbord gelegd. Als een speler smaragden moet betalen en hij heeft er niet genoeg, verliest hij alleen wat hij heeft.

REIZIGERS OP DEZELFDE PLAATS

Er is geen limiet aan het aantal ontdekkingsreizigers die op hetzelfde vakje mogen staan.

EIND VAN HET SPEL EN OVERWINNING

Als een ontdekkingsreiziger het laatste vakje bereikt, eindigt het spel onmiddellijk en die speler wint. Het is niet noodzakelijk om precies in dat vakje te eindigen, vooral niet als de kano gespeeld wordt.

Het laatste vakje is de tempel. Er is geen dorp na de 2e tempel, dus een speler kan die niet bereiken door de ouderling te spelen.

REGELS VOOR 2 OF 3 SPELERS

Met 2 of 3 spelers heeft iedere speler één ontdekkingsreiziger, maar speelt iedere ronde met 2 karakters. Het spel verloopt als gebruikelijk, maar iedere speler heeft twee verplaatsingsmogelijkheden iedere ronde, één voor elk van zijn karakters. Alle standaardregels zijn toepasbaar.

De karakterselectie verloopt als volgt::

2 spelers:

- De speler met de afgod (A) schudt de 9 karakters en legt willekeurig één open en één gesloten karakter af. Hij kiest één van de 7 overgebleven karakters en geeft 6 karakters aan speler B.
- Speler B kiest één karakter en legt willekeurig een ander karakter gesloten af. Hij geeft de overgebleven 4 karakters aan speler A.
- Speler A kiest één karakter, legt willekeurig een andere gesloten af, en geeft de 2 overgebleven aan speler B.
- Speler B kiest één karakter en legt het laatste karakter gesloten af.

3 spelers:

- De speler met de afgod (A) schudt de 9 karakters en legt willekeurig één karakter gedekt af. Hij kiest één van de 8 overgebleven karakters en geeft 7 karakters aan speler B.
- Speler B kiest één karakter en geeft de 6 overgebleven aan speler C.
- Speler C kiest er één, en geeft dan de 5 overgebleven karakters aan speler A.
- Zonder op de 5 ontvangen karakters te kijken, schud speler A de karakters en legt er één gesloten af. Dan kiest hij één van de overgebleven 4 karakters en geeft er 3 door aan speler B, enz.
- Als alle spelers 2 karakters hebben gekozen, legt speler C het laatste overgebleven karakter gesloten af.



Credits

Een spel van Bruno Faidutti
Illustraties: Pierô
Regels: Bruno Faidutti
Nederlandse vertaling:
Brigitte den Hartog, spelgroep Phoenix
Lay-out: Hans-Georg Schneider
Project manager: Jonny de Vries



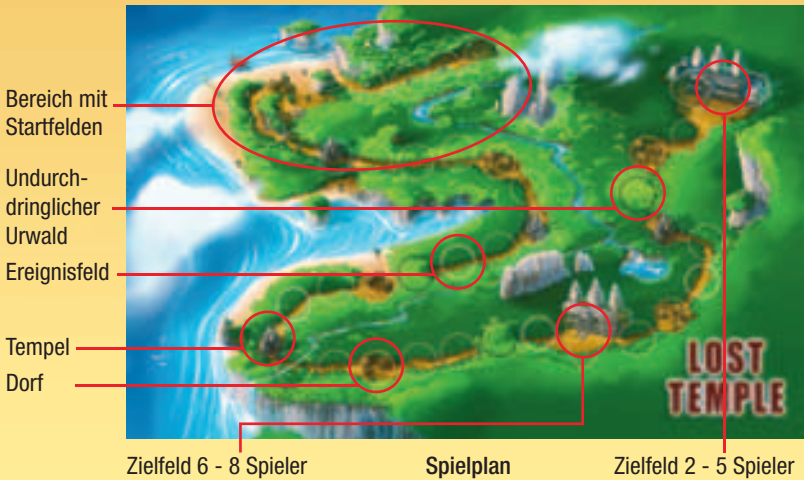
© 2011 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl



SPIELIDEE:

Die Spieler sind Abenteurer auf der Suche nach einem sagenumwobenen Tempel: Um ihn zu finden, müssen sie dichten Urwald durchqueren. Wer mit Hilfe der einheimischen Bevölkerung als erstes bis zum Zielfeld vordringt, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL:



8 Macheten-Plättchen



18 Ereignisplättchen (Vorder- und Rückseite)



1 Idol-Marker



50 Smaragde



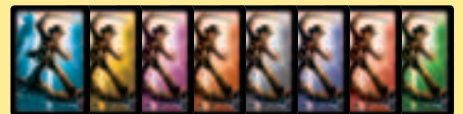
8 Spielfiguren



9 Charakterkarten



Spielhilfe



8 Spieler-Karten

STANDARDREGELN

Diese Regeln gelten bei 4 bis 8 Spielern. Die speziellen Regeln für 2 oder 3 Spieler befinden sich am Ende des Textes.

SPIELVORBEREITUNG

- Den Spielplan in die Mitte des Tisches legen. Bei 6 bis 8 Spielern wird nur der erste Teil des Weges bis zum ersten großen Tempel benutzt, bei 2 bis 5 Spielern auch der zweite Teil - bis zum zweiten großen Tempel.
- Jeder Spieler nimmt sich Spielfigur und Spieler-Karte einer Farbe. Die Karte legt er vor sich, so dass für alle jederzeit klar ist, welche Figur welchem Spieler gehört.
- Die Ereignisplättchen mischen und je eines verdeckt auf jedes Ereignisfeld legen (doppelte Kreise). Die übrigen Plättchen verdeckt als Vorrat neben den Spielplan legen, ebenso die Smaragde.
- Die Charakterkarten mischen und eine an jeden Spieler austeilen. Im Moment sind nur die beiden Zahlen unten rechts von Bedeutung: Die linke Zahl gibt das Startfeld des Spielers an, die rechte Zahl die Anzahl der Smaragde, mit denen er das Spiel beginnt. Ist außerdem eine Machete abgebildet, erhält der Spieler zusätzlich ein Macheten-Plättchen.
- Die Charakterkarten zurückgeben - die Symbole unten rechts sind im weiteren Spielverlauf ohne Bedeutung.
- Die erste Runde kann nun beginnen.
- Der Besitz jedes Spielers (Macheten und Smaragde) ist das ganze Spiel über für alle sichtbar.

Smaragde

Fähigkeit des Charakters und mögliche Bewegung

Startfeld

Bei Kind und Kundschafter startet der Spieler mit einem Macheten-Plättchen



SPIELABLAUF

Eine Runde besteht aus jeweils zwei Phasen

1) Wahl der Charaktere

2) Bewegung

WAHL DER CHARAKTERE

Hat ein Spieler in der vorigen Runde aufgrund eines Ereignisplättchens den Idol-Marker erhalten, so behält er ihn. Ist dies nicht der Fall, erhält derjenige Spieler den Idol-Marker, dessen Spielfigur auf dem Urwaldpfad am weitesten zurückliegt. Stehen dort die Figuren mehrerer Spieler, erhält der ärmste von ihnen den Idol-Marker. Gibt es auch hier einen Gleichstand, bleibt der Idol-Marker bei dem Spieler, der ihn momentan besitzt.

Die neun Charakterkarten mischen. Eine Karte verdeckt beiseite legen. Bei sechs oder weniger Spielern eine Anzahl Karten (s. Tabelle) offen beiseite legen. Beiseite gelegte Karten werden in dieser Runde nicht verwendet.

Spieleranzahl	Vor Charakterwahl beiseite gelegte Karten		Nach Charakterwahl verdeckt beiseite gelegte Karten
	offen	verdeckt	
4	3	1	1
5	2	1	1
6	1	1	1
7	0	1	1
8	0	1	1*

BEWEGUNG

Nachdem alle Spieler eine Charakterkarte ausgewählt haben, ruft der Spieler mit Idol-Marker einen Charakter nach dem anderen in der untenstehenden Reihenfolge auf. Wird ein Charakter aufgerufen, deckt der Spieler mit der entsprechenden Karte diese auf und führt seinen Zug aus. Anschließend legt er die Karte zu den anderen offenen Karten. Hat kein Spieler die entsprechende Karte ausgewählt, ruft der Spieler mit Idol-Marker den nächsten Charakter auf. Die Spieler spielen also nicht nach Sitzreihenfolge, sondern in der Reihenfolge

der Spieler mit Idol-Marker nimmt sich nun die übrigen Karten. Er wählt eine aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Er gibt die restlichen Karten an den Spieler linker Hand weiter, der wiederum eine Karte auswählt und die restlichen weitergibt, usw. Nachdem der Spieler rechts vom Spieler mit Idol-Marker eine der beiden übrigen Karten ausgewählt hat, legt er die letzte Karte verdeckt zu den zuvor beiseite gelegten verdeckten Karten.



*Beim Spiel mit 8 Personen erhält der letzte Spieler nur eine einzige Charakterkarte. Er nimmt sich die vor der Runde verdeckt beiseite gelegte Karte, wählt eine der beiden Karten, die er nun auf der Hand hält und legt die andere verdeckt ab.

der Zahlen auf den gewählten Charakterkarten.

Wurde ein Charakter aufgerufen, führt der Spieler mit der entsprechenden Karte folgende Aktionen aus:

- die Karte aufdecken
- einen Smaragd aus dem Vorrat nehmen
- die Spezialfähigkeit des Charakters nutzen und / oder seine Spielfigur entsprechend der Karte ziehen.

DIE VERSCHIEDENEN CHARAKTERE



1 Schamane: Nenne einen anderen Charakter – der somit verflucht ist. Der betreffende Spieler offenbart sich im Moment noch nicht. Dein Zug endet zunächst, ohne dass deine Spielfigur bewegt wurde. Wenn der von dir verfluchte Charakter ausgerufen wird und sich der betreffende Spieler offenbart, tauschen eure Figuren die Plätze, bevor er selbst seinen Zug ausführt. Dies geschieht unabhängig davon, ob seine Figur deiner voraus, weiter hinten oder auch jenseits eines undurchdringlichen Urwaldfeldes steht. Wurde der verfluchte Charakter von keinem Spieler ausgewählt, geschieht nichts.



2 Dieb: Nenne einen anderen Charakter (außer den Schamanen), den du bestiehlst. Der betreffende Spieler offenbart sich im Moment noch nicht. Ziehe deine Figur anschließend um ein oder zwei Felder vor. Wenn der von dir verfluchte Charakter ausgerufen wird und sich der betreffende Spieler offenbart, gibt er dir alle seine Smaragde, bevor er seinen Zug ausführt. Er erhält (und behält) wie üblich einen Smaragd aus dem Vorrat. Wurde der verfluchte Charakter von keinem Spieler ausgewählt, geschieht nichts.



3 Seherin: Schau unter zwei der verdeckten Ereignisplättchen auf dem Spielplan. Wenn du willst, kannst du ihre Positionen auf dem Pfad tauschen. Ziehe anschließend deine Figur um ein oder zwei Felder vor.



4 Priester: Gib 2 Smaragde ab und ziehe deine Figur bis zum nächsten Tempel. Kannst oder willst du nicht bezahlen, ziehst du deine Figur nicht.



5 Ältester: Gib 2 Smaragde ab und ziehe deine Figur bis zum nächsten Dorf. Kannst oder willst du nicht bezahlen, ziehst du deine Figur nicht.



6 Forscher: Du erhältst eine Machete aus dem Vorrat. Ziehe anschließend deine Figur um ein oder zwei Felder vor. Befindet sich keine Machete im Vorrat, gehst du leer aus.



7 Kundschafter: Gib beliebig viele Smaragde ab und ziehe deine Figur um dieselbe Anzahl Felder vor.



8 Kanu: Du **musst** alle deine Smaragde abgeben und deine Figur um die doppelte Anzahl Felder vorwärts ziehen, allerdings maximal 20 Felder weit. Es ist nicht möglich, keinen oder nur einen Teil deiner Smaragde abzugeben. Besitzt du mehr als 10 Smaragde, musst du trotzdem alle abgeben und kannst nur 20 Felder weit ziehen.



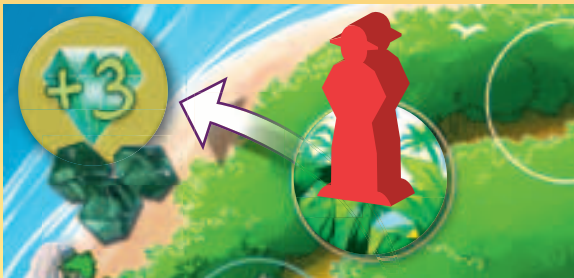
9 Kind: Ziehe deine Figur bis zur nächsten Figur vor ihr auf dem Pfad – auch, wenn sie zu Beginn des Zuges nicht allein auf dem Feld steht.

UNDURCHDRINGLICHER URWALD

Auf dem Pfad gibt es drei Felder mit undurchdringlichem Urwald. Bei jeder Vorwärtsbewegung einer Figur über ein solches Feld hinweg muss der Spieler hier ein Macheten-Plättchen abgeben (einzige Ausnahme: der Figurentausch des Schamanen). Besitzt der Spieler kein solches Plättchen, bleibt die Figur auf dem Feld mit undurchdringlichem Urwald stehen und kann erst im nächsten Zug von dort aus weitergezogen werden.




EREIGNISFELDER




Beendet eine Figur ihre Bewegung auf einem Ereignisfeld, deckt der Spieler das dort liegende Plättchen auf und führt dessen Effekt aus.


Anmerkung: Steht eine Figur bei Beginn des Zuges bereits auf einem Ereignisfeld und bewegt sich während des Zuges nicht, wird das Ereignisplättchen nicht aufgedeckt. Dasselbe gilt für den Fall, dass eine Figur aufgrund des Figurentausches des Schamanen auf einem Ereignisfeld landet.


EFFEKTE DER EREIGNISPLÄTTCHEN


 Nimm den Idol-Marker für die nächste Runde, auch wenn deine Figur momentan nicht am weitesten hinten auf dem Pfad steht. Wird in derselben Runde auch das zweite Idol-Plättchen gezogen, ist die Wirkung des ersten aufgehoben.


 Du erhältst 4 Smaragde aus dem Vorrat.

 Ziehe 2 Felder zurück.

 Gib 2 Smaragde in den Vorrat ab.

 Du erhältst eine Machete.

 Ziehe 3 Felder vor.

 Du verlierst eine Machete (wenn du eine hast).

Anschließend wird ein neues, zufällig aus dem Vorrat gezogenes Ereignisplättchen auf das Ereignisfeld gelegt und das soeben ausgeführte verdeckt unter den Vorrat gemischt. Muss ein Spieler mehr Smaragde abgeben, als er besitzt, gibt er alle seine Smaragde ab.

FIGUREN AUF DEMSELBEN FELD

Es können beliebig viele Figuren gleichzeitig auf einem Feld stehen.

SPIELENDE UND SIEG

Erreicht eine Figur das Zielfeld, gewinnt dieser Spieler sofort und das Spiel ist beendet. Das Zielfeld muss nicht exakt getroffen werden, insbesondere nicht bei Benutzung des Kanus.

Das Zielfeld ist einer der großen Tempel. Dahinter liegende Felder werden nicht mehr bespielt. Es ist also nicht möglich, das Zielfeld zu erreichen, indem man den Ältesten spielt.

REGELN FÜR 2 UND 3 PERSONEN

Bei 2 oder 3 Personen zieht jeder Spieler zwar nur eine Figur, spielt aber in jeder Runde zwei Charaktere. Jeder Spieler führt somit auch zwei Bewegungen aus, eine für jede Charakterkarte. Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Die Wahl der Charaktere geht wie folgt vor sich:

2 Personen:

- Der Spieler mit dem Idol-Marker (A) mischt die 9 Charakterkarten, legt 1 zufällig gezogene offen beiseite und 1 verdeckt. Von den restlichen 7 Charakteren wählt er 1 aus und gibt die 6 übrigen an Spieler B weiter.
- Spieler B wählt einen Charakter, mischt die Karten und legt 1 weitere verdeckt beiseite. Danach gibt er die 4 übrigen an Spieler A zurück.
- Spieler A wählt 1 Charakter, legt wieder 1 zufälligen verdeckt beiseite und gibt die 2 übrigen Spieler B.
- Spieler B wählt 1 Charakter davon aus und legt den anderen verdeckt beiseite.

3 Personen:

- Der Spieler mit dem Idol-Marker (A) mischt die 9 Charakterkarten und legt 1 zufällig gezogene verdeckt beiseite. Von den restlichen 8 Charakteren wählt er 1 aus und gibt die 7 übrigen an Spieler B weiter.
- Spieler B wählt 1 Charakter aus und gibt die 6 übrigen an Spieler C zurück.
- Spieler C wählt 1 Charakter und gibt die 5 übrigen Spieler A.
- Ohne sie anzusehen, mischt Spieler A die 5 Karten und legt 1 hiervon verdeckt beiseite. Von den restlichen 4 Charakteren wählt er 1 aus und gibt 3 an Spieler B weiter, etc.
- Haben alle Spieler 2 Charaktere ausgewählt, legt Spieler C den letzten Charakter verdeckt beiseite.



Impressum

Ein Spiel von Bruno Faidutti

Illustrationen: Pierô

Übersetzung: Daniel Danzer

Layout: Hans-Georg Schneider

Projektleitung: Jonny de Vries



© 2011 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com