Treasure Hunter

Un jeu de Richard Garfield
Pour 2 à 6 chasseurs de trésors, à partir de 8 ans

Introduction et but du jeu

Les joueurs interprètent des chasseurs en quête de trésors légendaires. Leur périple les entraîne dans trois sites particuliers : les pics enneigés des Monts Givrés, les fourrés de la Jungle aux Lianes et les profondeurs de la Grotte de Lave.

Au début de chacun des 5 rounds de jeu, les joueurs rassemblent une main de 9 cartes composée de cartes Aventurier, Chiens de garde, Pièce et Action. Ainsi équipés, ils peuvent entamer la chasse au trésor. Chacun des sites contient deux trésors qui n'attendent que d'être découverts.
Le joueur qui dispose du groupe d'aventuriers le plus puissant s'empare d'un de ces trésors et celui qui a le groupe le plus faible (et donc le plus léger) récupère le second (il voyage plus vite !). Tous les autres reviennent bredouilles. Au moyen de leurs cartes Action, les joueurs peuvent améliorer leur groupe, y compris avant que les trésors ne soient récupérés. Le butin contient des reliques précieuses et d'extraordinaires parchemins magiques (qui peuvent rapporter une fortune), mais aussi des objets dont personne ne veut !
Une fois les trésors récupérés, il faut les défendre contre des gobelins en maraude avec l'aide des chiens de garde. Quiconque ne possède pas assez de chiens devra renoncer à une partie de ses pièces d'or. Au bout de 5 rounds de jeu, les joueurs font le total de leurs trésors et de leurs pièces pour désigner le meilleur d'entre eux !

Matériel

- **1 plateau de jeu (double-face, composé de deux parties)**

Verso : Piste de score pour les points en fin de partie

- **1 marqueur de round**

- **12 pions de score**

Pour compter les points en fin de partie

- **82 pièces**

42 x cuivre (1 point) 20 x argent (2 points) 20 x or (3 points)

- **39 joyaux**

27 x 10 *12 x 20*

Les joyaux valent 10 ou 20 points

- **22 tuiles Gobelin**

Verso

- **54 tuiles Trésor**

30 reliques (25 positives, 5 négatives) *Verso*

20 parchemins magiques jaunes

4 parchemins magiques gris

- **75 cartes**

36 cartes Aventurier :
(12 Monts Givrés, 12 Jungle aux Lianes, 12 Grotte de Lave)

Verso

12 cartes Pièce (4 de chaque métal : cuivre, argent et or)

12 cartes Chiens de garde

15 cartes Action

- **1 livret de règles et 1 annexe**

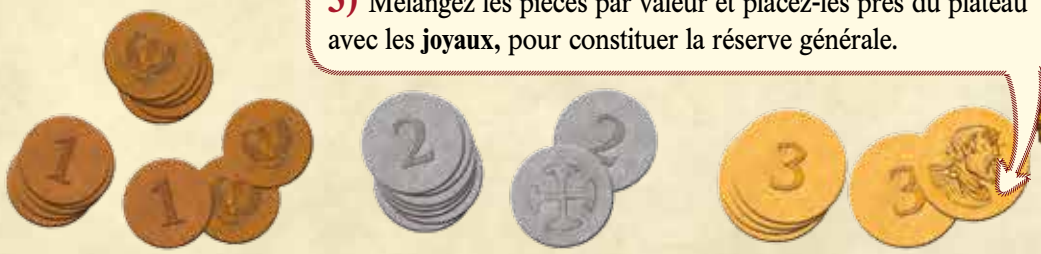
Mise en place

1) Assemblez le plateau de jeu et installez-le au centre de la zone de jeu. Il représente la piste des rounds ainsi que les trois sites : les Monts Givrés, la Jungle aux Lianes et la Grotte de Lave. Dans chacun de ces sites, on peut s'emparer de deux trésors. Du côté droit figurent les cases permettant d'accueillir trois tuiles Gobelin.

2) Mélangez les **cartes** pour constituer une pioche que vous placerez près du plateau.

8) Choisissez un **donneur** au hasard.

3) Mélangez les pièces par valeur et placez-les près du plateau avec les **joyaux,** pour constituer la réserve générale.



4) Donnez à chaque joueur des pièces d'une valeur totale de 15 points.

7) Mélangez les **tuiles Trésor** face cachée et séparez-les en deux piles de taille identique.

La première sera la pioche de trésors cachés (cases MAX) et l'autre celle des trésors évidents (cases MIN). Placez les piles sous le plateau de jeu comme indiqué.

Ensuite, révélez 3 trésors de chaque pile, l'un après l'autre, pour les disposer sur les cases correspondantes, de haut en bas.

TRÉSORS CACHÉS

TRÉSORS ÉVIDENTS

5) Placez le **marqueur de round** sur la case du bas de la piste des rounds.

6) Mélangez les **tuiles Gobelin** face cachée et empilez-les sous le plateau de jeu comme indiqué ici. Révélez 3 Gobelins et placez-en un sur chaque case de gobelin.

Les cartes

Cartes Aventurier :

Il s'agit des aventuriers que les joueurs envoient en quête de trésors. Chacun est identifié par sa Force qui varie de 1 à 12. La couleur du bord de chaque carte indique dans quel site l'aventurier part chercher des trésors : bleu = Monts Givrés, vert = Jungle aux Lianes, rouge = Grotte de Lave.

Cartes Pièce :

À la fin de chaque round de jeu, les joueurs reçoivent des pièces de cuivre, d'argent ou d'or en échange de leurs cartes Pièce.

Cartes Chiens de garde :

Pendant que les aventuriers cherchent des trésors, leurs chiens de garde protègent le camp contre les gobelins en maraude qui tentent de le piller pour voler les pièces. La valeur de Pattes désigne la force d'un chien, et sa Discipline permet de trancher en cas d'égalité.

Cartes Action :

Ces cartes permettent aux joueurs d'affecter le déroulement du jeu.

Reportez-vous à l'annexe pour une explication détaillée de leur fonctionnement.

Les trésors

Positif *Négatif*

Reliques :

Le nombre qui y figure est la valeur du trésor à la fin de la partie. Attention, car certaines reliques (négatives) vous font perdre des points au lieu d'en gagner !

Parchemins magiques jaunes

Parchemins magiques gris

Parchemins magiques :

La valeur de ces parchemins en fin de partie n'est pas fixée à l'avance, mais dépend de certains facteurs.

Jaune : ces parchemins peuvent être utilisés à la fin d'un round de jeu pour gagner des pièces. Sur chaque parchemin figure la condition à remplir pour obtenir une pièce valant un certain nombre de points. Un joueur peut remplir la condition plusieurs fois pour gagner plus de pièces. Une fois utilisé, le parchemin est retiré du jeu.

Gris : les parchemins gris s'activent **en fin de partie uniquement,** et octroient au joueur des pièces supplémentaires.

Le fonctionnement des parchemins est expliqué en détail dans l'annexe.

Les gobelins

Recto : *Verso :*

Pattes *Valeur en pièces* *1 tuile Gobelin récupérée = 1 pièce de cuivre*

Gobelins :

Ces fourbes créatures dérobent les pièces durement gagnées par les joueurs pendant que ceux-ci sont partis chercher d'autres trésors. Seuls les **chiens de garde** peuvent **écarter les gobelins.**

La valeur de Pattes indique la force d'un gobelin. La valeur en pièces représente la valeur des pièces perdues si le gobelin n'est pas repoussé.

Chaque gobelin récupéré compte comme une pièce de cuivre **en fin de partie.**

Déroulement du jeu

Treasure Hunter se joue en cinq rounds de jeu, chacun étant composé de 3 phases :

1re phase : assemblez votre main

2e phase : jouez vos cartes

3e phase : utilisez les parchemins magiques jaunes et préparez le round suivant

Note : *vous trouverez les règles de la variante à 2 joueurs page 6.*

1re phase : assemblez votre main

Le donneur distribue **9 cartes** de la pioche, face cachée, **à chaque joueur**. Les joueurs prennent ces cartes en main. Les cartes restantes constituent une pioche que l'on conserve près du plateau.

Chaque joueur choisit alors **l'une de ses cartes** qu'il pose face cachée devant lui.

Une fois que tous les joueurs ont choisi leur carte, chacun passe **les cartes qu'il lui reste** à son voisin, face cachée. Pendant les rounds 1, 3 et 5, les cartes sont transmises au voisin de gauche. Pendant les rounds 2 et 4, on les passe au voisin de droite.

On répète l'opération **jusqu'à ce que chaque joueur ait 9 cartes face cachée** devant lui.

Note : les joueurs ont le droit de consulter les cartes qu'ils ont mises de côté à tout moment. Pour la dernière carte, il n'y a pas de choix : chacun prend simplement la carte que lui a donnée son voisin.

Finalement, les joueurs remettent leurs cartes dans leur main et la partie se poursuit avec la 2e phase.

Exemple de choix des deux premières cartes.

A) Frank choisit la carte « 2 » bleue de sa main et la pose face cachée devant lui. Il passe ensuite les 8 cartes qu'il lui reste à son voisin de gauche. (Le symbole figurant près du marqueur de round indique dans quel sens les cartes sont transmises.)

B) Frank a reçu 8 cartes de son voisin de droite. Il décide de garder le « 12 » rouge et passe les 7 autres cartes à son voisin de gauche.

2e phase : jouez vos cartes

Cette phase se joue en trois étapes dans l'ordre suivant : **A : Récupérer les trésors ; B : Repousser les gobelins ; C : Recevoir des pièces**

A : Récupérer les trésors

Les joueurs déterminent qui récupère le trésor évident et le trésor caché dans chacun des trois sites : Monts Givrés, Jungle aux Lianes et Grotte de Lave. Ils commencent par les Monts Givrés:

D'abord, tous les joueurs placent toutes leurs cartes Aventurier des Monts Givrés **(bord bleu) face visible** devant eux. Il est interdit de conserver des cartes à bord bleu dans sa main. Les joueurs font alors **le total des valeurs de Force** de leurs cartes Aventurier. Ils peuvent ensuite jouer des cartes Action de leur main pour modifier leur total (cf. plus bas).

Une fois les totaux effectués, la partie continue comme suit :

Le joueur disposant du **total le plus élevé** s'empare du **trésor caché.**
(La tuile Trésor posée à gauche de l'inscription MAX)

Le joueur disposant du total le plus bas s'empare du **trésor évident.**
(La tuile Trésor posée à droite de l'inscription MIN)

En cas d'égalité, qu'il s'agisse du total le plus élevé ou le plus faible, celui des joueurs ex aequo qui a joué la carte comportant **la valeur de Force la plus élevée** l'emporte et s'empare du trésor correspondant.

***Important :** les joueurs qui n'ont joué aucune carte Monts Givrés parce qu'ils n'en avaient pas et les joueurs qui ont réduit leur total à zéro ou moins ne peuvent s'emparer d'aucun trésor.*

Jouer des cartes Action :

Une fois que tous les joueurs ont joué leurs cartes correspondant au site actuel, chaque joueur, en commençant par le donneur et dans le sens des aiguilles d'une montre, peut jouer une carte Action. Chaque fois qu'une carte Action est jouée, tous les autres joueurs et celui qui l'a jouée peuvent réagir et en jouer une autre. Si personne ne joue de carte Action ou si personne ne veut plus réagir à une carte Action jouée, les trésors sont récupérés comme indiqué plus haut.

Note : l'effet de chaque carte Action est expliqué en détail dans l'annexe.

Si un joueur est le seul à avoir joué des cartes des Monts Givrés, il récupère les deux trésors : le trésor caché et le trésor évident. Si aucun joueur n'a joué de cartes des Monts Givrés, on retire les deux tuiles Trésor qui retournent dans la boîte de jeu.
Les joueurs conservent les trésors obtenus face visible devant eux.

Exemple (pas de cartes Action) :

Le total d'Ani (30) est le plus élevé : elle reçoit donc le trésor caché (MAX).

Frank récupère quant à lui le trésor évident avec son total de 3, qui est le plus faible.

Jenny ne reçoit rien.

Exemple (égalité) :

Jenny et Frank sont à égalité pour le total le plus faible. Comme c'est Jenny qui a joué la carte la plus forte (6), c'est elle qui s'empare du parchemin magique jaune.

Exemple (avec des cartes Action) :

1) Frank dispose du total le plus élevé (18) et Ani du suivant (16) avant que les cartes Action ne soient jouées.

2) Ensuite, Ani joue son Épée de Feu (Flaming Sword) qui ajoute 4 à son total et le fait passer à 20.

3) Frank réagit en jouant son Compagnon Animal (Animal Companion) qui lui permet de doubler le total de Force de ses cartes Aventurier, portant son total à 36 et le plaçant de nouveau en tête. Comme Ani n'a plus d'autres cartes Action à jouer, Frank s'empare du trésor caché.

On procède de même pour déterminer **qui s'empare des trésors de la Jungle aux Lianes et de la Grotte de Lave.** Naturellement, les joueurs ne peuvent (et ne doivent) jouer que des cartes de la Jungle aux Lianes (bord vert) pour la Jungle aux Lianes et des cartes de la Grotte de Lave (bord rouge) pour la Grotte de Lave.

B : Repousser les gobelins

Pour commencer, chaque joueur peut jouer les cartes Action « Scaregoblin » (Épouvantail à gobelin) ou « Mystery Mule » (Mule Mystère) (cf. annexe).

Ensuite, tous les joueurs posent toutes leurs cartes Chiens de garde devant eux, face visible, et font la somme de leurs valeurs de Pattes.

Chaque joueur **compare sa somme de Pattes à la valeur de Pattes de chaque gobelin,** l'un après l'autre.

Quand la **somme de Pattes d'un joueur est supérieure ou égale à la valeur de Pattes d'un gobelin,** les chiens ont réussi à repousser la créature et le joueur ne perd pas de pièce.

Quand la **somme de Pattes d'un joueur est inférieure à la valeur de Pattes d'un gobelin,** ce dernier **dérobe au joueur** la valeur en pièces qu'indique sa tuile. Le joueur place les pièces en question sur la tuile du gobelin

Note : aux rares occasions où un joueur victime d'un gobelin n'a pas de pièce, il ne subit aucun malus particulier ; rien ne se passe, tout simplement.

Finalement, **les joueurs comparent entre eux leurs sommes de Pattes respectives.** Le joueur disposant du **total le plus élevé** gagne chaque tuile Gobelin qu'il a réussi à repousser, **ainsi que toutes les pièces volées à d'autres joueurs qui s'y trouvent.**

Ce joueur pose les pièces et les tuiles Gobelin face cachée devant lui.

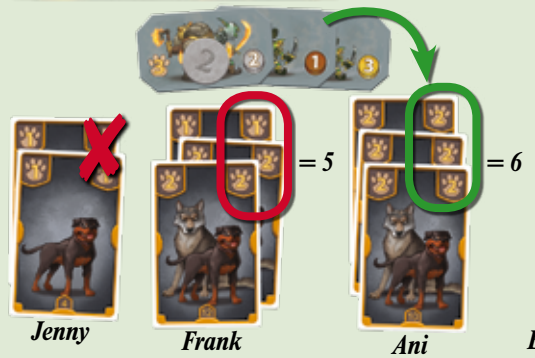
Tout gobelin qui n'a pas été repoussé par ce joueur est renvoyé dans la boîte de jeu, et rend à la réserve générale les pièces qu'il a volées.

En cas **d'égalité** pour la plus haute somme de Pattes, c'est le joueur ex aequo qui dispose du chien de garde ayant la **valeur de Discipline la plus élevée** qui reçoit les tuiles Gobelins.

Exemple (repousser les gobelins) :

La valeur de Pattes de Jenny (2) suffit à repousser les deux gobelins du bas.

Elle échoue toutefois à repousser le gobelin du haut, qui dispose d'une valeur de Pattes de 3. Elle doit donc poser une de ses pièces d'argent sur sa tuile.



Exemple (gagner des tuiles Gobelin) :

La valeur de Pattes d'Ani (6) est la plus élevée : elle s'empare donc des trois gobelins, ainsi que de la pièce d'argent volée à Jenny.

Exemple (égalité) :

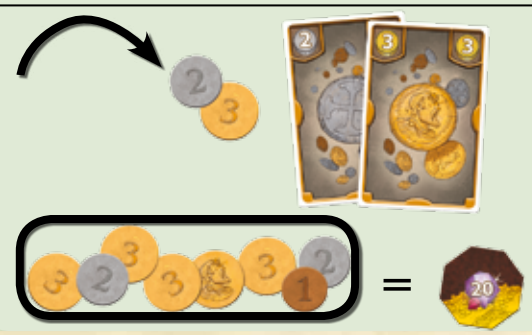
Jenny et Ani disposent toutes deux d'une valeur de Pattes de 3. Toutefois, c'est parmi les chiens d'Ani que se trouve la Discipline la plus élevée. C'est donc elle qui l'emporte.

C : Recevoir des pièces

Chaque joueur pose **toutes ses cartes Pièce** devant lui et reçoit les pièces de cuivre, d'argent et d'or **correspondantes de la réserve** (à raison d'une pièce par carte).

Note : les joyaux (qui valent 10 et 20 points) facilitent le comptage. Un joueur peut échanger plusieurs pièces contre un joyau correspondant à leur valeur totale (et vice versa) à tout moment. Par ailleurs, on peut également échanger les pièces entre elles en fonction de leurs valeurs. En fin de partie, les joyaux valent 10 ou 20 points.

Tous les joueurs qui ont des cartes Action inutilisées dans leur main les défaussent devant eux.



Exemple :

Frank reçoit une pièce d'argent et une pièce d'or de la réserve. Ensuite, il échange des pièces cumulant 20 points au total contre un joyau.

3e phase : utilisez les parchemins magiques jaunes et préparez le round suivant

Utilisez les parchemins magiques jaunes :

Chaque joueur peut désormais **utiliser un ou plusieurs** des parchemins magiques jaunes qu'il possède.

Lorsqu'il utilise un parchemin, le joueur **reçoit le nombre de pièces** correspondant de la réserve, puis range **la tuile du parchemin dans la boîte de jeu.**

Un joueur n'est pas forcé d'utiliser un parchemin au round où il l'a obtenu.

À la fin de la partie, les parchemins magiques jaunes inutilisés ne valent plus rien.

Note : le fonctionnement de toutes les tuiles Parchemin est détaillé dans l'annexe.

Exemple :

Ani a joué 4 cartes Aventurier de la Jungle aux Lianes pendant ce round, et elle utilise à présent son parchemin « Strong team » (équipe renforcée) pour gagner 4 pièces d'argent (4 x 2).

Préparez le round suivant :

- **Mélangez toutes les cartes** pour en faire la nouvelle pioche que vous poserez face cachée. Le joueur situé à gauche du donneur devient le nouveau donneur.
- **Piochez 3 cartes** dans chacune des piles de tuiles Trésor (caché et évident) et placez-les sur les cases adéquates, l'une après l'autre, face visible et de haut en bas.
- Placez une nouvelle tuile Gobelin piochée dans la pile sur chacune des cases de gobelins.

> ***Important :*** *ne posez aucun parchemin magique jaune lors de la préparation du 5e round de jeu. Si vous en piochez un, défaussez-le et piochez de nouveau jusqu'à ce que vous obteniez une relique ou un parchemin magique gris !*

- Faites monter le marqueur de rounds d'une case. Le round suivant peut désormais commencer.

> ***Note :*** *sautez cette étape lors du round final (le 5e). À la place, on procède à la fin de la partie.*

Fin de partie

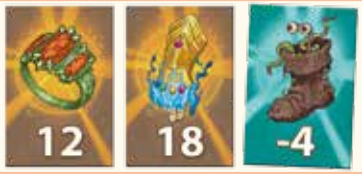
La partie s'achève une fois le 5e round de jeu terminé. Tous les joueurs procèdent au calcul de leur score final.

Retournez le plateau de jeu du côté où figure la piste de score.
Chaque joueur prend deux pions de score de la même couleur, puis en pose un devant lui et l'autre sur la piste.
Chaque joueur doit désormais reporter la valeur totale de ses trouvailles sur la piste de score :

1) Valeur totale rapportée par les **parchemins magiques gris.**

= 6

2) Valeur totale rapportée par les **reliques.**



= 26

3) Valeur totale rapportée par les **tuiles Gobelin** récupérées.

= 3

4) Valeur totale des **pièces et des joyaux.**

= 41

Exemple : Ani procède à l'évaluation de ses trouvailles : 6 (parchemins magiques gris) + 26 (reliques) + 3 (tuiles Gobelin) + 41 (pièces et joyaux). Étape par étape, elle fait progresser son marqueur de score sur la piste pour aboutir à un total de 76.

Le joueur qui aboutit au total le plus élevé est sacré meilleur chasseur de trésors et remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

Variante pour 2 joueurs

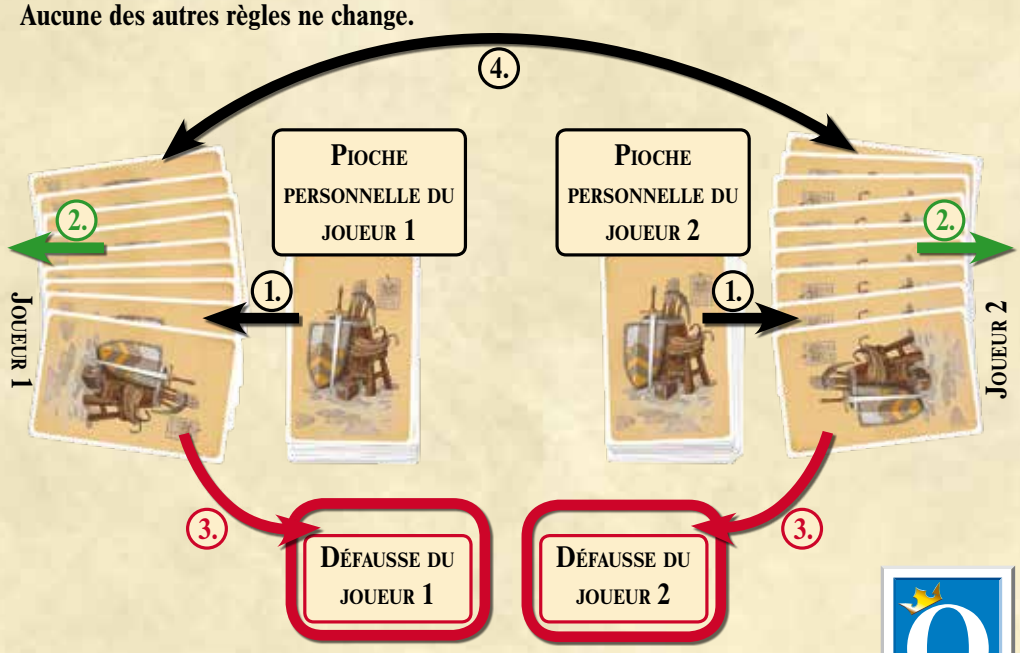
1re phase : assemblez votre main

Chaque joueur reçoit **9 cartes issues de la pioche qui constituent sa main,** ainsi que **9 cartes qui constituent sa pioche personnelle** et qu'il pose devant lui.

Chaque fois qu'un joueur doit choisir une carte à garder, **il pioche d'abord une carte dans sa pioche personnelle et la place dans sa main.**

Ensuite, il choisit **une carte** à garder et la pose face cachée devant lui, ainsi qu'une autre carte à défausser et à mettre de côté, face cachée. Ensuite, il passe sa main à l'autre joueur.

Aucune des autres règles ne change.



© Copyright 2015 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved

Détail des cartes Action

Les joueurs **peuvent** jouer leurs cartes Action, mais ils **ne sont pas obligés.** Ces cartes peuvent être jouées après avoir joué les cartes Aventurier et/ou avant de repousser les gobelins. Toutes les cartes Action inutilisées doivent être défaussées à la fin du round de jeu.

Ces quatre cartes Action peuvent être jouées sur des cartes Aventurier des trois sites (Monts Givés, Jungle des Lianes et Grotte de Lave) :

Si un joueur n'a pas joué de carte Aventurier sur le site actuel, il ne peut pas jouer de carte Action.

Flaming Sword (Épée de feu) :

Le joueur ajoute 4 à son total.

9 + 11 + 4 = 24

Goblin Mercenaries (Mercenaires gobelins) :

Le joueur ajoute 8 à son total, mais il doit poser une de ses pièces de cuivre sur chaque tuile Gobelin.

12 + 8 = 20

Shrinking Potion (Potion rétrécissante) :

Le joueur retire 2 à son total.

3 - 2 = 1

Sleeping Beauty (Belle au bois dormant) :

Le joueur annule la valeur d'une carte qu'il vient de jouer.

1 (+12-12) = 1

Important : *un joueur ne peut recevoir le trésor évident que si son total est au moins de 1. Si un joueur réduit son total à zéro ou moins en jouant la ou les cartes Shrinking Potion et Sleeping Beauty, il ne reçoit rien.*

Animal Companions (Compagnons animaux) :

Le joueur double la valeur de toutes les cartes Aventurier qu'il a jouées. Chaque compagnon animal ne peut être joué que sur un site particulier : l'ours polaire dans les Monts Givrés, le tigre dans la Jungle des Lianes et le dragon dans la Grotte de Lave.

Exemple :

Frank joue l'ours polaire pour doubler la valeur de tous ses aventuriers, portant son total à : (3 + 5 + 9) x 2 = 34

Scaregoblin (Épouvantail à gobelins) :

Les gobelins ne peuvent pas voler de pièces au joueur pendant ce round, même si sa valeur de Pattes est inférieure ou s'il n'a aucun chien de garde.

Note : quand un joueur joue l'Épouvantail à gobelins et qu'il n'a pas de chiens de garde, il compare malgré tout sa valeur de Pattes à celle des autres joueurs pour déterminer qui obtient des tuiles Gobelin.

Mystery Mule (Mule Mystère) :

Quand il joue cette carte, le joueur pioche immédiatement la carte du dessus de la pioche et la place dans sa main. S'il s'agit d'un aventurier du site en cours, il doit le jouer aussitôt. S'il s'agit d'un aventurier d'un site déjà visité lors de ce round, il doit le jouer près des cartes qu'il avait posées pour ce site (mais cela n'a aucun effet). Sinon, le joueur peut/doit jouer la carte plus tard durant le round.

Exemple :

Jenny joue la Mule Mystère et, coup de chance, elle pioche un chien de garde dont la valeur de Pattes est 2. Elle peut désormais repousser les gobelins et évite de perdre des pièces.

Détail des parchemins magiques

Les parchemins magiques jaunes peuvent être utilisés pendant la 3e phase : Utiliser les parchemins magiques jaunes :

Strong Team (Équipe renforcée) :

Le joueur reçoit une pièce de la valeur indiquée pour chacune des cartes Aventurier qu'il a jouées sur ce site

Exemple :

Jenny joue « Équipe renforcée » (pièce d'or pour le site rouge) et gagne 2 pièces d'or puisqu'elle a posé deux Aventuriers sur la Grotte de Lave.

Packmaster (Maître de la meute) :

Le joueur reçoit une pièce de la valeur indiquée pour chacune des cartes Chiens de garde qu'il a jouées durant ce round (leur valeur de Pattes n'a aucune importance !).

Exemple :

Jenny joue « Maître de la meute » (pièce d'argent) et gagne donc 4 pièces d'argent : une pour chacune de ses cartes Chien de garde.

Special Team (Équipe spéciale) :

Le joueur reçoit une pièce d'or pour chaque carte Aventurier jouée lors de ce round et affichant une des valeurs figurant sur la carte Special Team. Peu importe dans quel site se trouvent ces Aventuriers.

Exemple :

Jenny joue « Special Team 4, 5, 6 » et gagne 5 pièces d'or, une pour chacun de ses cinq Aventuriers dotés d'une valeur de Force de 4, 5 ou 6.

It's raining coins (Pluie de pièces) :

Le joueur reçoit une somme de pièces bonus égale à celle qu'il a reçue grâce à des cartes Pièces pendant ce round… voire au double !

Exemple :

Jenny joue « It's raining coins 2x » et gagne 16 points en plus des 8 qu'elle a obtenus pendant la 2e phase de ce round.

Parchemins magiques gris rapportant des points en fin de partie :

Master of Goblins (Maître des gobelins) :

Le joueur gagne la valeur indiquée pour chaque tuile Gobelin qu'il a reçue (en plus de recevoir 1 pièce de cuivre pour chaque tuile Gobelin, comme d'habitude).

= valeur 8

Exemple :

Frank possède « Master of Goblin » (pièce d'argent) et gagne donc un bonus de 8 points, c'est-à-dire 2 points pour chaque tuile Gobelin qu'il possède.

Collector's Craze (Collectionnite)

Le joueur gagne la valeur indiquée pour chacune des tuiles Trésor qu'il a reçues (y compris les parchemins magiques jaunes inutilisés et ce parchemin lui-même).

= valeur 6

Exemple :

Frank possède « Collector's Craze » (pièce de cuivre) et reçoit donc un bonus de 6, soit 1 point pour chacune de ses tuiles Trésor (y compris celle-ci).