

Cette île existe donc bel et bien !
Les rumeurs qui courent les Amériques au sujet du trésor du Dieu Soleil sont peut-être fondées...
Débarquez, vous et vos coéquipiers, sur l'île sauvage de SOL. Explorez le moindre de ses recoins et percez-en les secrets.
Tout aussi déterminé que le vôtre, l'équipage qui vous fait face est prêt à en découdre pour trouver l'Idole du Dieu Soleil avant vous.

Qui réussira à mettre la main dessus ? Et, surtout, qui parviendra à s'échapper de l'île en sa possession ?

Principe du jeu

Aventuriers et Conquistadors s'affrontent sur SOL, une île oubliée de l'océan Atlantique. Incarnez un personnage appartenant à l'un ou l'autre des deux camps et partez à la recherche de la légendaire Idole du Dieu Soleil. Tout au long de la partie, fouillez l'île et découvrez des indices sur la localisation de l'Idole. Le temple dans lequel se cache ce fabuleux trésor n'est révélé qu'une fois tous les indices trouvés. Vous devez alors tout faire pour le rapporter à votre bateau et donner la victoire à votre équipe.

Matériel

1 plateau Île (1)
11 éléments d'Île (à assembler en 3 blocs à l'aide des 16 autocollants double-face inclus) (2)
8 jetons Temple (3)
37 jetons Fouille (4)
14 fiches Personnage : 7 dans chaque camp (5)
2 dés spéciaux Aventurier et Conquistador (6)
2 jetons Bateau Aventurier et Conquistador (7)
8 jetons Drapeau recto / verso (8)
14 pions Personnage recto / verso (Valide / Blessé) à assembler avec les 28 autocollants inclus (9)
1 plateau Carte au Trésor (10)
1 grand jeton Médaillon du Soleil (11)
1 petit jeton Idole du Dieu Soleil (11)
18 cartes Indice (12)

8 jetons spéciaux pour Cortes, Dona Bella, El Mariachi et La Roca (à utiliser si vous jouez avec la face Avancé des fiches Personnage)
1 livret de règles
16 jetons Fouille de remplacement















Anatomie d'une fiche Personnage

Chaque personnage est unique. Il dispose de ses propres caractéristiques de Mouvement, de Fouille et de Combat.
Chacun possède son inventaire personnel de deux ou trois emplacements pour conserver les objets qu'il trouvera durant l'aventure.



L'icône Idole désigne la face Avancé de la fiche : le personnage est doté d'une capacité spéciale utilisable à chaque tour, présentée sur le parchemin.
Sur la face Découverte, cette capacité est remplacée par un texte d'ambiance.



Première partie : prenez les personnages indiqués dans l'illustration ci-contre et placez les de la même manière : Zia, Leonardo et Mendoza pour les Aventuriers; Aguilar, Cabeza et Cortes chez les Conquistadors. Les personnages en filigrane, La Goupile et Dona Bella, sont tous les deux ajoutés à 7 ou 8 joueurs.
Répartissez les joueurs en deux équipes de taille aussi équivalente que possible.
Placez les fiches Personnage sur leur face Découverte, pour découvrir le jeu sans les capacités spéciales.











5



Mise en place

Le plateau Île est installé au centre de la table 1. Les 3 blocs de l'île sont posés sur les emplacements correspondants du plateau 2.
Les 8 jetons Temple sont disposés aléatoirement sur les 8 cases Temple de l'île 3.
Les 37 jetons Fouille sont mélangés et placés aléatoirement, face cachée, sur chaque case correspondante : montagne sur les cases de montagne, forêt sur les cases de forêt, etc. 4

Répartissez les joueurs en deux équipes, une de chaque côté de la table : 1 à 4 joueurs par équipe.
Chaque équipe sélectionne 3 ou 4 personnages parmi les 7 disponibles. Les deux équipes doivent comporter le même nombre de personnages et aucune ne peut comporter plus de joueurs que de personnages. Chaque joueur prend devant lui la fiche du personnage qu'il souhaite incarner 5. S'il y a plus de personnages que de joueurs, les personnages restants sont joués collégialement par l'équipe.
Les joueurs se mettent d'accord sur la face à utiliser : Avancé ou Découverte (voir page 2 : Anatomie d'une fiche Personnage).

Chaque camp prend le dé de sa couleur 6. L'équipe qui débute la partie est déterminée aléatoirement.
La première équipe pose son Bateau sur l'un des trois emplacements disponibles autour de l'île 7 et place un jeton Drapeau à sa couleur sur chacun des deux pontons reliés à son Bateau 8. La deuxième équipe fait de même en choisissant l'un des deux emplacements restants 7. Le pion de chaque personnage est placé sur le Bateau de sa couleur 9.

Le plateau Carte au Trésor 10 est placé à côté du plateau Île. Les jetons Médaillon du Soleil et Idole du Dieu Soleil sont installés en son centre 11.

À proximité, les cartes Indice sont mélangées pour former une pioche 12. Chaque équipe pioche deux cartes 13 consultables par tous les joueurs de cette équipe, mais jamais révélées au camp adverse. La première carte de la pioche est retournée face visible et placée à côté de celle-ci 14.

La partie peut commencer !







Déroulement de la partie

Tous les personnages de la première équipe jouent les uns après les autres, de gauche à droite, puis tous les personnages de l'équipage adverse jouent à leur tour, de la même manière. Les tours de jeu s'enchaînent jusqu'à ce que l'un des équipages s'échappe de l'île avec l'Idole du Dieu Soleil et remporte la partie.

Tour d'un personnage

Un personnage joue complètement son tour avant de passer la main au personnage suivant.
Chaque personnage a des Points de Mouvement et des Points de Fouille. À chaque tour, ces points peuvent être dépensés dans n'importe quel ordre. Quand un personnage n'a plus de points disponibles ou ne souhaite plus faire d'action, c'est au personnage suivant de jouer. Si c'était le dernier personnage de l'équipe, le camp adverse démarre un nouveau tour.

Se déplacer

Débarquer sur l'île : Déplacer son pion personnage, depuis son bateau vers une des deux cases avec un ponton, en suivant les pointillés, coûte .



Aguilar peut débarquer sur l'île par la case de forêt ou celle de sable. Dans les deux cas il devra dépenser .

Se déplacer : Déplacer son pion Personnage sur une case adjacente de même altitude ou d'altitude inférieure coûte . Si le personnage veut atteindre une case plus élevée, cela lui coûte supplémentaire par niveau à gravir.



Les sur sa case en direction de la forêt sur la droite, indiquent à Yao que monter dans cette forêt coûte . En l'absence d'indication, le coût du déplacement est de .

Prendre une chaloupe : Déplacer son pion personnage, depuis une case avec un ponton vers une autre case avec un ponton reliée directement par un trait en pointillé blanc coûte .



Aguilar est sur une case avec un ponton. En dépensant il peut prendre une chaloupe et se rendre directement sur la forêt reliée par les pointillés.

Tirer un allié vers soi : Déplacer un personnage allié depuis une case adjacente vers sa propre case coûte . Les deux cases peuvent être à des altitudes différentes.



À son tour de jeu, Mendoza dépense pour tirer Leonardo, qui le rejoint sur sa case.

Combattre

Dès qu'un personnage se déplace sur une case occupée par un personnage adverse Valide, un combat a lieu. Il est résolu immédiatement.

1. Chaque joueur annonce le nombre de indiqués sur sa fiche personnage.
2. L'attaquant défausse autant de jetons de son inventaire qu'il le souhaite. Puis le défenseur fait de même.
3. Chaque joueur lance le dé de sa couleur / .
4. La valeur de combat de chaque personnage est égale au nombre total d'épées obtenu :

+ +

Le personnage avec le total le plus fort remporte le combat !

En cas d'égalité, les deux joueurs relancent le dé en conservant leur valeur de combat modifiée (les étapes 3 et 4 sont rejouées), jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.
Puis le tour du personnage actif se poursuit.

Conséquences du combat

Quand un personnage perd un combat, son pion est retourné sur sa face Blessé. Il sera retourné sur sa face Valide à la fin de son prochain tour. Le vainqueur peut (ce n'est pas obligatoire) le repousser vers une case adjacente de son choix, quelle qu'en soit l'altitude.
Si l'équipe du vaincu était en possession du Médaillon du Soleil (voir page 7), le camp du vainqueur le récupère.



Cabeza attaque Zia et obtient 5 Epées : + + .
Zia totalise, elle, 6 Epées: + .
Zia l'emporte ! Elle retourne Cabeza sur sa face Blessé et le repousse sur la case de forêt adjacente.
Cabeza a perdu le combat mais il peut continuer son tour.

Personnage blessé

- Il ne bénéficie plus de son pouvoir spécial.
- Il ne peut pas entrer sur une case où se trouve un adversaire Valide.
- Il ne déclenche pas de combat si un adversaire entre sur sa case.
- S'il débute son tour sur une case occupée par un adversaire Valide, sa première action doit être de quitter cette case, s'il le peut.

Quand un personnage est blessé, il est retourné sur sa face Valide à la fin de son prochain tour.



Il reste et à Cabeza pour terminer son tour. Comme il est blessé, il ne peut ni se rendre sur la case de Leonardo, ni utiliser sa capacité spéciale. Il peut dépenser son et un jeton pour monter sur la case de colline.

Combat contre plusieurs adversaires

Lorsqu'un personnage attaque plusieurs adversaires sur une même case, il les affronte les uns après les autres dans des combats distincts, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un camp avec au moins un personnage Valide sur la case. L'équipe en défense choisit toujours lequel de ses personnages prendra part au prochain duel. Appliquez les conséquences du combat après chaque duel.



Yao vient de battre et repousser La Roca. Comme il reste des Conquistadors valides sur sa case, il doit maintenant affronter le prochain combattant que les joueurs adverses vont lui désigner, entre Dona Bella et Cortes. Le jeton Epée que Yao a dépensé contre La Roca n'est pas comptabilisé pour ce nouvel affrontement.

Fouiller

S'il y a un jeton Fouille sur sa case, un personnage peut dépenser pour le regarder. Si c'est un jeton a effet immédiat, le joueur le révèle et applique son effet. Sinon le personnage l'ajoute à son inventaire sans le révéler à ses adversaires.

Jetons d'inventaire

Quand un personnage trouve un jeton ou , il ne le révèle pas et le place face cachée dans son inventaire. Un joueur peut prendre connaissance des jetons situés dans l'inventaire d'un personnage de son équipe dès qu'il le souhaite.
À la fin de son tour, un personnage ne peut pas conserver plus de jetons d'inventaire qu'il n'a d'emplacements dans son inventaire. Si besoin, il choisit les jetons qu'il souhaite défausser.

Pas

À tout moment de son tour, un personnage peut défausser un jeton de son inventaire pour bénéficier immédiatement de supplémentaire.



Chipa vient de dépenser pour fouiller la case de sable et a trouvé un jeton qu'elle ajoute à son inventaire.
Elle pourrait le garder mais décide de le dépenser pour pouvoir se déplacer directement sur la case de colline adjacente.
Elle peut utiliser son deuxième pour fouiller cette case dans la foulée.

Épée

Lors d'un combat, un personnage peut défausser autant de jetons de son inventaire qu'il le souhaite, pour augmenter sa valeur de combat d'autant d'épées, pour la durée de ce combat. L'attaquant annonce toujours en premier combien de jetons il veut investir.



Cuzco révèle de son inventaire et les dépense.
El Mariachi réagit en jouant !

Jetons à effet immédiat

Lorsqu'un personnage découvre un jeton ou , il doit tout de suite révéler le jeton et appliquer son effet. Ce jeton est placé sur le plateau Carte au Trésor, sur un emplacement correspondant à la fois à son type (ou) et au terrain (vert pour forêt, gris pour montagne, etc.) sur lequel il a été trouvé.



Note stratégique :
le plateau Carte au Trésor permet de suivre facilement combien de jetons de ces deux types restent à trouver sur les différents environnements l'île.

Drapeau

Le joueur qui trouve un jeton place un jeton Drapeau de la couleur de son équipe à côté de l'un des six pontons de l'île. Un même ponton peut accueillir un jeton Drapeau de chaque équipe. Les jetons Drapeau indiquent les pontons à partir desquels une équipe pourra quitter l'île une fois en possession de l'Idole du Dieu Soleil (voir page 7).



Marinché vient de trouver un jeton et pose un drapeau de sa couleur sur le ponton de son choix. Qu'il y ait déjà un drapeau adverse ne pose pas de problème.

Indice

Le joueur qui trouve un jeton doit jouer une carte Indice pour son camp (voir ci-dessous). Le tout premier jeton trouvé dans la partie ne permet pas de jouer une carte Indice. A la place, l'équipe du joueur s'empare du Médaillon du Soleil.

Trouver l'Idole du Dieu Soleil

Un personnage qui trouve un jeton (hormis le premier) doit jouer une carte Indice sous le plateau Carte au Trésor, dans la colonne correspondant au type de cette carte : forme du temple, couleur ou nombre d'escaliers.
La carte est positionnée directement à la suite de toute carte précédemment jouée dans cette colonne. Le personnage qui trouve un jeton a deux possibilités :

Prendre la carte Indice disponible face visible à côté de la pioche **et la jouer face visible** dans la colonne correspondante.

OU

Choisir une carte dans la main de son équipe et la placer face cachée dans la colonne correspondante. Dans ce cas, la carte visible à côté de la pioche est défaussée à proximité du plateau, visible de tous.

Dans tous les cas, la première carte de la pioche est ensuite placée face visible à côté de la pioche, pour que tout le monde connaisse la prochaine carte Indice disponible.



Les Conquistadors doivent jouer une carte Indice.
Ils peuvent jouer une des deux cartes en leur possession 1, auquel cas ils la placent face cachée dans la colonne correspondante et défaussent la carte visible à côté de la pioche.
Mais ils peuvent aussi, à la place, jouer directement cette carte visible 2, dans la colonne correspondante, face visible. Dans les deux cas, ils révèlent une nouvelle carte de la pioche en remplacement.

Apparition de l'Idole du Dieu Soleil

Les 8 temples de l'île sont composés de trois caractéristiques : la forme du temple (carré ou rond) 1, la couleur du temple (or ou jade) 2 et son nombre d'escaliers (un ou quatre) 3.

Dès que tous les jetons ont été trouvés et qu'une septième carte Indice est jouée, la position de l'Idole du Dieu Soleil est dévoilée.

Toutes les cartes qui ont été jouées sont révélées et on regarde dans chaque colonne quelle valeur est la plus représentée. En cas d'égalité, la dernière carte jouée dans la colonne détermine la valeur qui l'emporte.

Le jeton Idole du Dieu Soleil est posé sur le seul temple réunissant les valeurs retenues dans chacune des trois colonnes.

Si une des colonnes est vide, l'Idole du Dieu Soleil est placée sur la case avec l'autel, au centre de l'île.



La 7ème carte Indice vient d'être jouée par le camp qui a trouvé le dernier jeton . L'Idole est placée à l'endroit indiqué par les cartes : elle se trouve dans le temple rond, en jade et avec un seul escalier !



Si l'une des colonnes avait été vide de toute carte, l'Idole aurait été placée sur l'autel, au centre de l'île.



Le Médaillon du Soleil

Le premier jeton découvert au cours de la partie ne permet pas de jouer une carte Indice. À la place, l'équipe qui le trouve s'empare du Médaillon du Soleil.

Le camp qui possède le Médaillon du Soleil est avantagé pour trouver l'Idole du Dieu Soleil : quand un personnage de ce camp trouve un jeton , il pioche une carte Indice face cachée et l'ajoute à la main de son équipe, avant de décider quelle carte jouer. Il peut jouer la carte qu'il vient de piocher.

Il n'existe qu'un seul moyen pour récupérer le Médaillon du Soleil dans les mains de l'équipe adverse : gagner un combat contre un personnage de cette équipe. Le Médaillon change alors immédiatement de camp.

Transporter l'Idole du Dieu Soleil

Une fois l'Idole du Dieu Soleil apparue, n'importe quel personnage sur sa case peut s'en emparer gratuitement. Le joueur pose le jeton Idole du Dieu Soleil sur son jeton Personnage et peut dès lors se déplacer avec lui. Il est permis, à tout moment, de prendre ou donner l'Idole du Dieu Soleil à un allié situé sur la même case. Si un personnage portant l'Idole du Dieu Soleil est tiré par un allié, l'Idole du Dieu Soleil se déplace en même temps. Si le porteur de l'Idole est vaincu en combat, il la laisse tomber et le personnage vainqueur peut directement s'en emparer.



Yao vient de gravir la colline pour . Il s'empare de l'Idole gratuitement et descend dans la forêt avec son dernier .

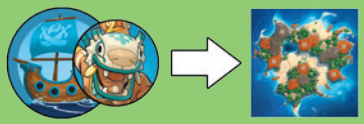
Quitter l'île et gagner la partie

Si, au début du tour de son équipe, un personnage porteur de l'Idole du Dieu Soleil se trouve sur une case avec un ponton comportant un jeton Drapeau de sa couleur, son camp remporte la partie.

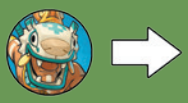


Cortes a amené l'Idole sur une case avec un drapeau de l'équipe Conquistador : si son équipe démarre son prochain tour dans cette position, elle remporte la partie. Les Aventuriers ont un tour complet pour tenter de reprendre l'Idole et éviter la défaite.

Les actions



Débarquer sur l'île :

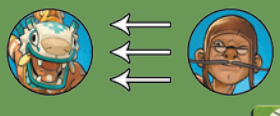


Se déplacer : par case

\+ par niveau à monter



Prendre une chaloupe :



Tirer un allié vers soi :



Fouiller une case :

Jetons fouille

Jouez immédiatement une carte Indice.
- prenez à la place le médaillon s'il s'agit du premier
- piochez une carte Indice avant si vous avez le médaillon.

Posez immédiatement un drapeau de votre couleur sur le ponton de votre choix.

Défaussez ce jeton pour gagner pour ce tour uniquement.

Défaussez ce jeton pour ajouter 1 épée à votre total lors d'un combat.

Apparition de l'Idole du Dieu Soleil

Lorsque la 7ème carte Indice est jouée...



- révélez toutes les cartes Indice précédemment posées,
- dans chaque colonne, la valeur majoritaire est retenue,
- en cas d'égalité, la dernière carte posée dans la colonne départage les deux valeurs,
- posez l'Idole sur le temple correspondant aux 3 valeurs retenues (couleur, forme, escaliers).

Le combat

1. Chaque joueur annonce le nombre de indiqués sur sa fiche personnage.
2. L'attaquant défausse autant de jetons de son inventaire qu'il le souhaite. Puis le défenseur fait de même.
3. Chaque joueur lance le dé de sa couleur / .
4. La valeur de combat de chaque personnage est égale au nombre total d'épées obtenu :

\+ \+

Le plus haut total l'emporte.

En cas d'égalité les deux personnages répètent les étapes 3 et 4.

Le vainqueur d'un combat...



- Retourne le pion de son adversaire sur sa face Blessé,
- peut le repousser sur une case adjacente,
- récupère le médaillon pour son équipe si le camp adverse le possédait

Personnage blessé



- il ne bénéficie plus de son pouvoir spécial,
- il ne peut pas entrer sur une case où se trouve un adversaire Valide,
- il ne déclenche pas de combat si un adversaire entre sur sa case,
- s'il débute son tour sur une case occupée par un adversaire Valide, sa première action doit être de quitter cette case, s'il le peut.