

Je speelt een groep ontdekkingsreizigers, die een verzameling van gouden steden en prachtige tempels ontdekken. Roem is binnen handbereik!

DOEL VAN HET SPEL

Je moet de begeerde schatten van de tempels ophalen om reputatie in de archeologische wereld te maken. Elke schat brengt een bepaald aantal punten op. De speler met de meeste punten aan het einde van het spel wint.

MATERIAAL

- 32 Schatkaarten
- 24 Ontdekkingsreizigers
- 10 Totemkaarten
- 1 Tempelspelbord
- 13 Rotstegels
- 1 Fakkelfiche



VOORBEREIDING

1 Schud de schatkaarten met een « I » aan de achterzijde en leg de trekstapel gedekt neer. Wanneer de trekstapel leeg is, meng de schatkaarten met een « II » aan de achterzijde en vorm een nieuwe trekstapel.



2 Verdeel de Ontdekkingsreizigers gelijkmatig tussen de spelers:

- 12 pionnen met 2 spelers
- 8 pionnen met 3 spelers
- 6 pionnen met 4 spelers



3 Trek willekeurig 5 Totemkaarten en leg deze zichtbaar, in de buurt van de het Tempelspelbord. Leg de overblijvende kaarten terug in de doos.



4 Gooi de fakkelfiche in de lucht. De speler die aangewezen wordt (zijde van de stok) bij het neervallen, neemt de fakkel. Hij zal de eerste speler zijn voor deze ronde.



SPELVERLOOP

Het spel wordt in 8 ronden gespeeld.
Een ronde is ingedeeld in 3 stappen.

1 ONTDEKKING VAN DE TEMPEL

Trek 4 **Schatkaarten** en leg ze zichtbaar in het midden van de tafel. Ze tonen de inhoud van wat er zich in de zalen van de tempel bevindt die de spelers zullen verkennen.



VOORBEELD

De schatkaart met een **Zonnewijzer** zal **tussen 0 en 3 punten** waard zijn aan het einde van het spel.



2 VOORBEREIDING VAN DE EXPEDITIE



Elke speler neemt een aantal **Ontdekkingsreizigers** in de hand, de inzet blijft geheim, alle spelers onthullen het aantal ingezette pionnen op hetzelfde moment.

Indien een speler geen enkele **Ontdekkingsreiziger** heeft ingezet, neemt hij alle pionnen die tijdens de voorgaande ronden werden afgelegd. Indien meerdere spelers geen enkele pion hebben gespeeld, worden de pionnen eerlijk verdeeld tussen de spelers.

3 EXPLORATIE

Om de beurt, leggen spelers de ingezette **pionnen** af en nemen ze een Schatkaart. Deze wordt zichtbaar voor hen neergelegd.

De speler die de meeste **Ontdekkingsreizigers** heeft ingezet, mag als eerste een Schatkaart kiezen, daarna wordt er verder gespeeld **in de volgorde van het aantal ingezette pionnen**.

Indien gelijkspel, heeft de speler die de **Fakkelt** bezit de meerderheid (of de speler die zich links van de speler bevindt die de fakkelt bezit).

Ook een speler die geen enkele pion heeft ingezet neemt een Schatkaart.

HET INSTORTEN VAN DE TEMPEL & MYSTIEKE AANWEZIGHEID

Wanneer een speler een kaart ontvangt met het symbool van een rots, bedekt hij een vak van het spelbord naar keuze met een rotstegel.

Enige beperking :

Men mag het laatste vak van een kolom niet bedekken.

Wanneer een speler een kaart ontvangt met het symbool van een Totem, kiest hij 1 van de 5 beschikbare Totemkaarten.

De speler die als laatste een Schatkaart heeft ontvangen, neemt de **Fakkelt**.

VOORBEELD VAN EEN RONDE MET 4 SPELERS :



De spelers onthullen samen de hoeveelheid Ontdekkingsreizigers die ze in hun hand hebben :

Ben heeft er **4**, **Roel** **2**, **Jan** en **Anne** hebben er **geen enkele** ingezet.

Eerst, worden de pionnen uit de **aflegstapel** eerlijk verdeeld tussen **Jan** en **Anne**: er zijn **7** pionnen, ze nemen er dus **elk 3**. **Ben** legt zijn **4** pionnen af en kiest Schatkaart **A**.

Daar er zich op de kaart een **Totem-symbool** bevindt, neemt hij ook een Totemkaart naar keuze.

Roel legt zijn **2** pionnen af en kiest kaart **D**.

Jan en **Anne** hebben gelijkspel, maar daar **Jan** de **Fakkelt** bezit, speelt hij voor **Anne**. Hij kiest kaart **C** en legt een **Rots**-tegel op het spelbord.

Anne speelt als laatste. Ze neemt de laatste overblijvende kaart en ontvangt de **Fakkelt** voor de volgende ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer de stapel **Schatkaarten « II »** leeg is, tellen de spelers hun punten op. De waarde van de schatten is de waarde aangegeven op het spelbord.



VOORBEELD

Het vak met waarde « 6 » is zichtbaar gebleven in de kolom van de **gevederde schilden**, dit betekent dat elk schild 6 punten waard is.



De beeldjes : enkel de speler die de meeste beeldjes bezit, scoort de aangegeven punten. Indien gelijkspel, ontvangen beide spelers de punten.



De schedels : de speler die de meeste schedels bezit, scoort de aangegeven negatieve punten. Indien gelijkspel, ontvangen beide spelers de negatieve punten.



De overblijvende **Ontdekkingsreizigers** ★ in de hand, brengen **1 punt** op per **2 pionnen**.

Indien gelijke eindscore, is de speler die de meeste **Ontdekkingsreizigers** ★ bezit de winnaar.

SPELREGELS VOOR 2 SPELERS

Tijdens elke ronde, kiest de speler die het meeste heeft ingezet een eerste kaart; daarna kiest de tweede speler een kaart; daarna kiest de eerste speler een tweede kaart en neemt de tweede speler de laatste overblijvende kaart.

SPELEGELS VOOR 3 SPELERS

Na de keuze van de spelers, wordt de overblijvende kaart afgelegd. **Indien de kaart een Rots-symbool bevat**, wordt een rotstegel op het spelbord geplaatst door de speler die de meeste pionnen heeft ingezet.



SCHATKAARTEN

FASE I : HET HEILIGDOM

De eerste tekenen van het instorten van de tempel zijn merkbaar. In het heiligdom werden goden geëerd, in dit deel van de tempel voelt men een sterke mystieke aanwezigheid.

FASE II : HET GRAF

Het instorten van de Tempel versnelt, de ontdekkingsreizigers hebben weinig tijd. In het graf vindt men prestigieuze schatten, maar hier kan men ook slachtoffer worden van een vloek daar de schedels in grotere aantallen aanwezig zijn.

TOTEMKAARTEN



Wordt onmiddellijk gebruikt, zodra een speler de kaart neemt.



Wordt gebruikt aan het einde van het spel, bij de puntentelling.

LES TRÉSORS DU TEMPLE

ZONNEWIJZER



Dit is de meest voorkomende schat in de tempel. De waarde ervan is voorspelbaar en vrij laag, variërend tussen 0 en 3 punten.

SLANG



De slang kan veel punten waard zijn, maar kan er ook voor zorgen dat er veel punten verloren gaan!

BEELDJE



De beeldjes moeten verzameld worden. Enkel de speler die de meeste heeft gevonden, zal de punten ontvangen.

BEVEDERDE SCHILD



De zeldzaamste en veruit de meest waardevolle schat. Elk schild is tussen 3 en 9 punten waard.