

! Règles du jeu rapides : cette page est un résumé des règles, elle contient tout ce qu'il faut savoir pour commencer à jouer!

CHASSEURS D'ÉTOILES

Introduction : chaque joueur incarne un aventurier à la recherche du trésor perdu de Yoshikamac. Piégez vos adversaires ou créez des alliances... tous les moyens sont bons pour l'emporter!

But du jeu

Tu dois être le premier à entrer dans le temple de Yoshikamac afin de t'emparer de son trésor.

Pour cela, tu dois te rendre sur la case 35  (**Porte du temple**) muni :

- d'une **clé magique** que tu auras trouvée au cours de ton aventure;
- de ton code secret personnel, constitué de 3 symboles (il est différent pour chaque aventurier).

Début de la partie

Tous les aventuriers commencent la partie sur la case 1  (**Départ**).



Manty

15

Ils ont alors tous leurs **points d'énergie** (15 ou 20 points en fonction du nombre de joueurs).

Déroulement du jeu

La partie est constituée d'une succession de journées découpées en manches. Une journée est composée de 2 manches de jour suivies de 2 manches de nuit. Dans une manche, les joueurs jouent chacun leur tour; quand ils ont tous joué, la manche se termine et le temps avance.

Tour de jeu

Par défaut, au début de ton tour, tu peux choisir d'effectuer l'une des actions suivantes:

- **te déplacer** : lance alors un dé; tu peux avancer du nombre de cases de ton choix, dans la limite de la valeur du dé et de tes **points d'énergie**;
- **passer ton tour** pour gagner 8 **points d'énergie**;
- **retenter ta chance** sur l'épreuve de ton tour précédent (si celle-ci le permet).

Pour passer ton tour ou retenter ta chance, affiche le **menu des options de tour** en cliquant sur le bouton correspondant ou sur le pion de l'aventurier jouant après toi.

Comment trouver la clé magique

Tu peux obtenir la **clé magique** de 3 façons:



en te rendant sur la case **Clé magique** (case 5). Mais prends garde à toi, car un serpent la garde précieusement !



en la volant à l'un des aventuriers, avec l'aide du **Toucan** (case 25);



en apportant ton aide à l'un de tes adversaires (quand le jeu te le propose).

Comment trouver le code secret

Pour découvrir l'un des symboles de ton code tu devras te rendre, **de nuit**, sur un **Point d'observation des étoiles** (cases 6, 9, 22, 32).



Bon à savoir : les aventuriers se mettent d'accord au début de la partie pour savoir s'ils peuvent noter au fur et à mesure leurs symboles ou s'ils doivent les mémoriser.

Se déplacer

Quand tu souhaites te déplacer, lance un dé : si tu ne bénéficies pas de bonus particuliers (voir *Les événements* et *Les objets bonus*), tu peux avancer du nombre de cases de ton choix, dans la limite de la valeur du dé et de tes points d'énergie.

Tu ne peux aller d'une case à une autre que si elles sont adjacentes (voir *La carte du temple*).

A la fin de ton tour, tu perds autant de **points d'énergie** que le nombre de cases dont tu t'es déplacé, sauf si tu possèdes le **bracelet de force**.

Exemple 1: Tu obtiens 4 avec le dé et il te reste 8 points d'énergie; tu peux avancer de 1 à 4 cases sur le plateau.

Exemple 2: Tu obtiens 4 avec le dé mais il te reste seulement 3 points d'énergie; tu peux avancer de 1 à 3 cases sur le plateau.

Si tu termines ton déplacement sur une case spéciale (voir *Les cases spéciales*), l'effet de la case s'applique automatiquement à la fin de ton tour... laisse-toi guider!

 Il ne peut y avoir qu'un seul aventurier par case. Si tu ne trouves pas de case disponible pour avancer, tu dois passer ton tour.

Les points d'énergie

Etre un aventurier n'est pas de tout repos! Au cours de ton périple, tu devras gérer avec soin ton énergie. Tu perds des **points d'énergie** dans les cas suivants:

- quand tu choisis de te déplacer et que tu n'as pas le **bracelet de force**;
- quand tu subis une attaque alors que tu n'as pas le **collier protecteur**.

Mais pas de panique ! Tu peux également gagner de l'énergie:

 en passant ton tour, soit à la suite d'un malus, soit parce que tu as choisi de te reposer au début de ton tour; **tu gagnes alors respectivement 5 ou 8 points d'énergie**;

 en te rendant sur une case **Bonus de force**, **tu gagnes 10 points d'énergie**.

Si tu n'as plus d'énergie à la fin de ton tour, tu devras te reposer et passer le tour suivant; **tu récupèreras alors 5 points d'énergie** pour continuer l'aventure.

Les cycles jour/nuit

Une partie s'étend sur plusieurs jours et plusieurs nuit.

Une phase de jour dure deux manches, c'est-à-dire le temps que chaque aventurier ait joué 2 fois.

Puis vient la nuit, qui dure également deux manches.

 La nuit est le seul moment où tu peux, en te rendant sur un **Point d'observation des étoiles**, explorer le ciel afin de découvrir dans les étoiles l'un des signes de ton code final!



Bon à savoir : pour être un bon chasseur d'étoiles, il faut que tu optimises tes mouvements pour être prêt quand vient la nuit! Attends plutôt le jour pour collecter des objets, retarder tes adversaires ou prendre un peu de repos...



Bon à savoir : en te rendant la nuit sur la case du Toucan, tu peux l'envoyer, à ta place, sur un point d'observation des étoiles... Pratique pour économiser tes déplacements et gagner du temps!

Les événements

Au cours de la partie, des événements aléatoires affectant tous les joueurs peuvent se produire (ils se déclenchent automatiquement):



Vague d'énergie : pendant toute la durée de la vague, les aventuriers ne lancent pas les dés et peuvent se déplacer du nombre de cases de leur choix dans la limite de leurs **points d'énergie**.



Pluie vivifiante : tous les aventuriers bénéficient d'un bonus de 10 **points d'énergie**.

Les niveaux de difficultés

L'aventure s'adresse à tous les aventuriers quel que soit leur âge ! Yoshikamac adapte ainsi le type d'énigmes posées et leur complexité à chaque joueur en fonction du niveau de difficulté choisi au début de la partie.

Les objets bonus



Le **collier protecteur** : il te protège de toutes les attaques, en dehors du vol. Tant qu'il est à ton cou, le singe et le serpent (voir *Les cases spéciales*) ne peuvent rien te faire.

Si le Toucan t'attaque, il te volera le collier protecteur mais tu conserveras tes autres objets.



Le **bracelet de force** : tant qu'il est à ton poignet, tu ne peux pas perdre de **points d'énergie**, quels que soient tes déplacements ou les attaques que tu subis.

! Il n'y a qu'un seul collier protecteur et qu'un seul bracelet de force pour tous les aventuriers. Si un aventurier a l'un de ces objets bonus et que tu le gagnes, tu le lui déroberas.

Il existe deux façons de gagner un objet bonus:



en te rendant sur la case **Toucan** pour lui demander de dérober l'objet à l'aventurier qui le possède;



en te rendant sur une case **Mystère**. Avec un peu de chance, tu gagneras un des objets bonus!



Bon à savoir : les objets bonus sont de vrais atouts pour remporter la victoire. N'hésite pas à essayer de les voler à tes adversaires en rendant visite au Toucan !

L'objet de quête: la clé magique

La **clé magique** te permet d'activer le mécanisme de la **Porte du temple**. Tu dois impérativement l'obtenir (voir *Comment trouver la clé magique*) pour espérer ouvrir cette porte et mettre la main sur le trésor!

Contrairement aux objets bonus, plusieurs exemplaires de la clé existent et donc plusieurs aventuriers peuvent être en sa possession en même temps.



Bon à savoir : aider un aventurier est un moyen très efficace de gagner la clé.

Les cases spéciales



Avion (1): c'est la case départ. C'est aussi la case où tu reviens si tu tombes du **Pont cassé** ou si tu es attaqué par le **Singe**.



Porte du temple (35): c'est la case finale. N'oublie pas: il te faudra la **clé magique** et le **code secret** pour l'ouvrir et découvrir enfin le trésor de Yoshikamac...



Rejouer (30): relance le dé et poursuit ton chemin.



Bonus de force (4, 20): tu gagnes 10 **points d'énergie**.



Singe (19): **rends visite au singe, gardien du temple, pour retarder tes adversaires !**

Tu peux envoyer le singe à tout moment vers l'un des aventuriers pour le forcer à revenir à la case départ (s'il n'a pas le **collier protecteur**).



Toucan (25): **rends visite au Toucan pour accélérer ta quête !**

Quand tu es sur sa case, tu peux envoyer le Toucan:

- sur un de tes adversaires pour lui **voler un objet** (dans l'ordre de priorité suivant : le **collier protecteur**, la **clé magique**, le **poignet de force**) ou, à défaut, pour lui **enlever 5 points d'énergie**;
- sur un **Point d'observation des étoiles** (à l'exception de la case 6). **S'il fait nuit**, il découvrira pour toi le symbole du code final qui y est caché.



Après avoir été utilisé par un aventurier, le Toucan est indisponible pendant 2 à 3 manches. Dès que le symbole ci-contre disparaît, il est à nouveau prêt à rendre service!



Mystères (10, 15, 34): répond à une énigme pour gagner un avantage (un objet bonus, de l'énergie...); mais attention, si tu n'as pas de chance, tu peux également recevoir un malus...



Points d'observation des étoiles (6, 9, 22, 32): En te rendant **la nuit** sur ces cases, tu pourras découvrir dans les étoiles le code de la porte du temple (tu peux aussi y aller en journée, mais cela n'a aucun effet).

Chaque point d'observation te permet de découvrir un signe différent: tu devras donc en explorer au moins trois!

Attention, l'un des points d'observation des étoiles (à l'exception de la case 6), est un leurre : tu n'y découvriras aucun signe!



Bon à savoir : si un point d'observation est un leurre, il l'est pour tous les joueurs.



Le point d'observation de la **case 6** est particulier! **Tu devras obligatoirement t'y rendre** : il fournit toujours l'un des signes du code final (il n'est jamais un leurre) et il ne peut pas être découvert par le Toucan.



Pont cassé (14): Franchir ce vieux pont en ruine est périlleux, mais **tu devras le traverser au moins une fois** !

Pour y arriver, tu as deux options:

- **demander de l'aide** aux autres aventuriers. Si l'un d'entre eux accepte, tu seras **certain de réussir** et celui qui aura choisi de t'aider gagnera un exemplaire de la **clé magique** (ou un bonus, s'il a déjà la clé). Attention! Tes adversaires peuvent refuser de t'aider, ce qui risque de précipiter ta chute!
- **te faire confiance** (si tu as beaucoup d'énergie) : plus tu auras de **points d'énergie**, plus tes chances de succès seront élevées.

Si tu échoues à franchir le pont, tu tomberas dans la rivière, qui t'entraînera jusqu'à la case **Avion** (départ).



Clé magique (5): sur cette case, tu trouveras la **clé magique**, qui est indispensable pour ouvrir la porte du temple de Yoshikamac !

Mais attention au serpent qui la surveille : si tu ne possèdes pas le **collier protecteur**, il te fera **passer deux tours** et te fera **perdre presque tous tes points d'énergie!**

Tu n'as pas besoin de te rendre sur cette case si tu as réussi à obtenir la clé magique par un autre moyen (voir *Comment trouver la clé magique!*)

La carte du temple

Quand tu te déplaces, tu ne peux aller d'une case à une autre que si elles sont adjacentes. Deux cases séparées par un mur, un obstacle ou un cours d'eau (traits orange ci-dessous) ne sont pas adjacentes.



©2021 KaiKai

Chasseurs d'étoiles et KaiKai sont des marques de KaiKai SAS, France. www.kaikai.games