

ARNAUD URBON &
CHARLES CHEVALLIER

LE SECRET DE MONTE CRISTO

Pour 2 à 4 joueurs • 8 ans et plus • 60 min

Un jeune et prospère marin de commerce, Edmond Dantès, rentre à Marseille pour marier sa fiancée. Dès son retour, il est faussement accusé par des traîtres d'un crime qu'il n'a pas commis et jeté en prison, sans procès, au Château d'If.

Durant son incarcération, Dantès apprend l'existence d'un trésor colossal enfoui sur l'île de Monte Cristo. Il s'évade de la célèbre prison. Ce trésor lui procurera, les moyens nécessaires à la réalisation d'une vengeance toute aussi ingénieuse que cruelle. Sa vengeance assouvie, celui qui est devenu le Comte de Monte Cristo disparaît, laissant derrière lui une grande partie du fabuleux trésor qu'il aurait à son tour caché dans la prison d'If; endroit dont il connaît tous les recoins.

Les aventuriers venus du monde entier se pressent à Marseille pour affréter des barques et acheter l'équipement nécessaire pour les fouilles. Tous débarquent aux abords du Château d'If avec un seul but: récupérer la plus belle partie du trésor et se couvrir de richesses et de prestige!

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu représentant le Château d'If avec ses 6 donjons (portant les lettres de A à F) et 4 zones bonus
- 1 *Action slide*
- 36 pions *Aventurier* (9 de chaque couleur)
- 4 disques en bois pour compter les points (1 de chaque couleur)
- 30 cartes *Ravitaillement*
- 20 billes (6 rouges, 6 bleues, 4 vertes et 4 jaunes)
- 1 cylindre en bois pour indiquer les actions et les donjons décomptés
- 30 jetons *Trésor* (5 sortes : or -jaune-, rubis -rouge-, saphir-bleu, émeraude -vert- et diamant -blanc-) avec des valeurs de 1 à 3
- 5 marqueurs *Trésor*
- 1 sac de toile

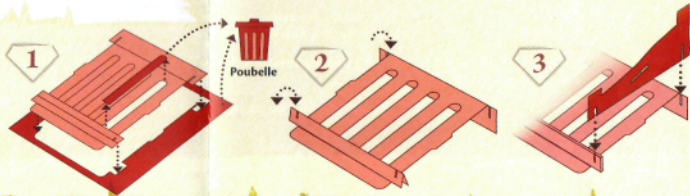
IDÉE DU JEU

À la tête d'une équipe d'aventuriers, vous tenterez de mettre la main sur la plus grande part de ce fabuleux trésor.

Pour ce faire, vous devrez vous assurer que le ravitaillement de Marseille vous apporte un nombre suffisant de nouveaux aventuriers et de nouveaux sacs. Vous répartirez vos aventuriers de façon stratégique dans les différents donjons du château en tenant compte des trésors déjà découverts. Lorsque vous ferez la découverte de nouveaux trésors, vous les disposerez de manière à avantager vos aventuriers déjà dans le château. Pour terminer, vous pourrez programmer judicieusement vos actions à l'aide de l'*Action slide* afin que votre tour arrive juste au bon moment!

Lorsqu'un joueur atteint 40 points sur la piste de score durant l'action *Coffre au Trésor*, la partie s'achève. Tous les trésors sont additionnés et le joueur ayant le plus de points l'emporte.

ASSEMBLAGE DE L'ACTION SLIDE



BUT DU JEU

Être le joueur qui aura amassé le plus de points avec ses trésors à la fin de la partie.

MISE EN PLACE

- 1 Le plateau de jeu est posé au centre de la table.

- 2 Chaque joueur choisit **une couleur** et prend les **billes**, les pions *Aventurier* et le disque de sa couleur. À 2 joueurs, on prend les 6 billes rouges et les 6 billes bleues. À 3 ou 4 joueurs, on utilise 4 billes par joueur.



À 3 ou 4 joueurs: 4 billes

À 2 joueurs: 6 billes
(rouges ou bleues)

- 3 L'*Action slide* est posé à côté du plateau de jeu. Les billes utilisées pour la partie sont déposées dans le sac de toile. Ensuite, on pioche aléatoirement les billes pour les répartir également sur chaque piste en s'assurant que l'on retrouve au moins une bille de chaque joueur sur chaque piste.



- 9 Chaque joueur prend 2 pions *Aventurier* de sa couleur et les place devant lui dans sa réserve personnelle. Ces derniers sont déjà sur l'île d'Ilf et prêts à entrer dans le château. Chacun place ensuite ses 7 pions *Aventurier* restants dans la réserve commune sur le plateau, à l'endroit représentant Marseille. Ceux-ci ne peuvent être utilisés pour le moment et devront arriver sur l'île d'Ilf à l'aide des barques (cartes *Ravitaillement*).



- 4 Le cylindre de bois est placé devant l'action *Ravitaillement* de l'*Action slide* afin d'indiquer que celle-ci sera la première action jouée.



- 5 Chaque joueur place son disque en bois à l'extérieur de la piste de score, devant la case 1.



- 8 Les 5 marqueurs *Trésor* sont placés au hasard sur le marché, un marqueur par emplacement. Le marché indique la valeur (de 1 à 3) associée à chaque type de trésor. Par exemple, lorsque le marqueur jaune est à côté d'un 3 cela signifie que chaque or vaut 3 au marché.



- 7 Les cartes *Ravitaillement* sont mélangées et placées, face cachée, à l'endroit prévu sur le plateau de jeu.

- 6 Les jetons *Trésor* sont placés dans le sac de toile. Ensuite, pour chaque donjon (de A à F), on procède de la même manière: on pioche un jeton *Trésor* que l'on place à l'intérieur de l'un des cercles de chaque donjon en le retournant face visible.



L'ACTION SLIDE

est composé de 4 actions jouées successivement de gauche à droite.



RAVITAILLEMENT :

(obligatoire)



AVENTURIER :

(facultatif)



COFFRE AUX TRÉSORS :

(obligatoire)



SHUFFLE :

(facultatif)

Distribuer une carte *Ravitailllement* par joueur

Placer un ou des aventuriers sur le plateau

-joueur actif 3, autres joueurs 1

Placer 3 nouveaux jetons *Trésor* dans les donjons

Déplacer une bille ou un marqueur *Trésor*



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se compose de plusieurs tours. Chacun est une suite des 4 actions de l'Action slide en commençant par le Ravitaillement et se terminant par le Shuffle. 1 L'action à jouer est désignée par le cylindre. Le propriétaire de la bille au bas de la piste devant laquelle se trouve le cylindre devient le joueur actif. C'est lui qui réalise l'action correspondante. 2 Après avoir réalisé l'action, il doit déplacer sa bille en la plaçant en dernière position dans l'une des 3 autres pistes. 3 Pour terminer, il déplace le cylindre vers l'action suivante de l'Action slide. Après l'action Shuffle, le cylindre est remis devant la première action Ravitaillement.

Les tours se succèdent ainsi jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse 40 points durant l'action Coffre aux trésors. Dès que cela se produit, on termine le décompte des points et la partie prend fin.

ACTIONS

1-RAVITAILLEMENT



Le joueur actif pioche autant de cartes Ravitaillement qu'il y a de joueurs autour de la table. Sur ces cartes on retrouve un nombre d'aventuriers et un nombre de sacs associés à une couleur. Le joueur actif choisit l'une des cartes piochées puis en donne une de son choix à chaque joueur.

Chaque joueur prend autant d'aventuriers de la réserve commune (Marseille) que le nombre représenté sur sa carte et les place devant lui.

Chacun conserve sa carte en la plaçant face visible devant lui de manière à bien voir les sacs illustrés.

NOTE Lorsqu'il ne reste pas suffisamment de cartes Ravitaillement, le joueur actif pioche les cartes restantes et mélange la défausse pour former une nouvelle pioche. Il complète ensuite en piochant le nombre de cartes manquantes.

Important: un joueur ne peut pas avoir plus de 7 cartes Ravitaillement devant lui. S'il obtient une 8^{ème} carte, il doit en défausser une.

2-AVENTURIER



Le joueur actif peut placer de 0 à 3 aventuriers sur le plateau de jeu. Il peut jouer autant d'aventuriers qu'il le souhaite dans le ou les donjons de son choix mais ne peut en placer qu'un seul dans l'une des 4 zones bonus situées en haut à gauche du plateau de jeu. Ensuite, chacun des autres joueurs, en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, peut placer un et un seul aventurier dans un des donjons ou dans une des zones bonus.

L'ordre d'arrivée dans un donjon est important. Le premier aventurier est placé sur l'emplacement marqué d'un 1 et les suivants à la file derrière celui-ci, selon l'ordre d'arrivée.

Dans les zones bonus, l'ordre d'arrivée n'a pas d'importance. Le joueur qui y place un aventurier profite immédiatement du bonus correspondant.

Important : il ne peut jamais y avoir plus de 7 billes dans une piste et pas plus de 3 billes d'une même couleur dans une piste et ce, en tout temps.



3-COFFRE AUX TRÉSORS



De nouveaux trésors sont découverts. Le joueur actif doit piocher 3 jetons Trésor dans le sac de toile et les révéler. Ensuite, il les place dans 3 donjons différents de son choix (un jeton par donjon).

Si, à la suite de cette distribution, 4 trésors se retrouvent dans au moins un donjon, un décompte est lancé. (voir Décompte)

NOTE Lorsqu'il n'y a pas suffisamment de jetons Trésor, tous les jetons défaussés sont remis dans le sac afin de pouvoir en piocher 3.

4-SHUFFLE (RÉORGANISATION)

Le joueur actif peut choisir l'une des deux options suivantes :



- Prendre l'une de ses billes et la déplacer d'une ou deux places vers le bas, sur l'une des pistes.
- Prendre le marqueur Trésor de son choix sur le marché et le déplacer d'un ou deux espaces vers le haut. Les autres trésors sont décalés.

NOTE Cette action est au cœur de la mécanique de jeu. C'est lors de cette action que l'on peut programmer son prochain tour et ainsi bien se positionner pour marquer un maximum de points. L'action est simple à utiliser mais très vite, on découvre toute la richesse qui est renouvelée à chaque partie!



BONUS

Lors de l'action *Aventurier*, un joueur peut placer un pion *Aventurier* sur n'importe quelle zone bonus parmi les 4 représentées sur le plateau. Chaque aventurier qui y est posé donne un bonus immédiat au joueur. Il ne peut y avoir qu'un seul aventurier d'une même couleur par zone bonus.



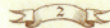
SAC « JOKER »

Le joueur qui bénéficie de ce bonus prend une carte *Ravitaillement* et la place, face cachée, devant lui avec ses autres cartes. Celle-ci devient un sac « joker » et représente un sac de n'importe quelle couleur. Cette carte doit demeurer face cachée et en aucun cas être révélée. Le sac « joker » ne pourra être utilisé qu'une seule fois lors de n'importe quel décompte.



DÉBARQUEMENT À IF

Le joueur qui place un aventurier dans cette zone prend jusqu'à 3 aventuriers de sa couleur de la réserve commune (Marseille) et les pose devant lui.



POINTS BONUS

Le joueur qui place un aventurier dans cette zone reçoit 2 points qu'il ajoute immédiatement à son total sur la piste de score.



RENFORT DANS LES DONJONS

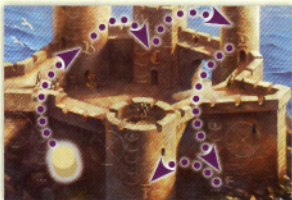
Le joueur qui place un aventurier dans cette zone prend jusqu'à 2 aventuriers de sa réserve personnelle et les place immédiatement dans un ou deux donjons du château. Il ne peut pas placer l'un de ses 2 aventuriers dans une zone bonus.

DÉCOMPTE

Un décompte est automatiquement lancé lorsque, pendant l'action *Coffre aux trésors*, on retrouve 4 trésors dans au moins un donjon. Le **Total des points** sera calculé immédiatement après la **Collecte des trésors**.

COLLECTE DES TRÉSORS

La collecte débute par le donjon A et se poursuit ensuite, donjon par donjon, jusqu'au donjon F. Pour bien identifier le donjon où la collecte est réalisée, on utilise le cylindre en bois que l'on fait passer de A à F. À la fin de la collecte, le cylindre en bois retourne devant l'action *Shuffle* de l'Action *slide*.



Lors de la collecte des trésors d'un donjon, le joueur ayant la majorité des aventuriers dans ce donjon peut prendre de ce lieu autant de trésors qu'il le souhaite. Ensuite, s'il reste des trésors, c'est au tour du second joueur d'en prendre, s'il le désire. Puis ensuite le troisième, etc. En cas d'égalité, le joueur ayant l'aventurier le plus haut dans la file, joue en premier.

NOTE

À son tour, un joueur peut refuser de prendre des trésors dans une salle même s'il a suffisamment de sacs de la bonne couleur.

Pour récupérer un ou des jetons Trésor dans un donjon, un joueur doit :

- 1- Fournir un aventurier de la file par jeton Trésor récupéré. Pour ce faire, le joueur doit retirer le ou les aventuriers de sa couleur les plus haut dans la file du donjon puis les retourner à Marseille.
- 2- Pour chaque couleur de trésors récupérés, fournir suffisamment de sacs correspondants. Le nombre de sacs fournis doit être égal ou supérieur à la somme des trésors récupérés dans cette couleur. Les sacs peuvent provenir d'une combinaison de plusieurs cartes pouvant inclure une ou des cartes "joker". Il est également possible d'utiliser une seule carte *Ravitaillement* avec plus d'un sac pour récupérer plus d'un jeton Trésor. Les sacs sont ensuite défaussés à l'endroit prévu sur le plateau. Les cartes "joker" sont, quant à elles, remises sous la pioche, face cachée.

Exemple: Jaune récupère 3 rubis (rouge) et 2 + 1 émeraudes (vert) dans le donjon D. Il retire donc ses 3 aventuriers les plus haut dans la file. Il fournit ensuite suffisamment de cartes pour récupérer les trésors: une carte de 2 sacs rouges, une carte "joker" et une carte de 3 sacs verts. Il n'utilise pas son quatrième aventurier le laissant ainsi dans le donjon.



NOTE

Note: Si un joueur utilise des sacs en trop pour une couleur, il les perd tout simplement. Les sacs excédentaires ne peuvent pas être conservés.

APRÈS LA COLLECTE DES TRÉSORS :

- S'il reste des aventuriers dans un donjon, ils sont poussés vers le haut de la file pour combler les espaces vides.
- Si un donjon compte toujours 4 trésors, les jetons Trésor sont défaussés face cachée, à côté du plateau.
- Tous les aventuriers posés dans les 4 zones bonus sont retournés à Marseille dans la réserve commune.

TOTAL DES POINTS

Une fois les trésors récupérés dans les donjons, on procède au décompte des points. Le nombre de points que rapporte un trésor correspond à son nombre (celui inscrit sur le jeton) multiplié par sa valeur au marché. Par exemple, si la valeur du rubis au marché est de 3, un jeton 3 rubis vaudra 9 points ($3 \times 3 = 9$). Chaque joueur fait ensuite le total de ses points et avance son disque du même nombre sur la piste de score.

Les jetons trésors sont défaussés, face cachée, à côté du plateau. Lorsque tous les jetons Trésor auront été piochés du sac de toile, tous les jetons de la défausse seront remis dans le sac.

Jaune a récupéré 4 trésors :



Le décompte des points lui donne :

	$\times 3 = 9$ points
	$\times 2 = 6$ points
	$\times 1 = 2$ points
total = 17 points	

Il avance son disque de 17 sur la piste de score et défausse ses 4 marqueurs Trésor.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'après un décompte, un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé 40 points sur la piste de score. Dans ce cas, le joueur ayant obtenu le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'aventuriers dans les donjons, remporte la partie.

Remerciements :

L'Editrice voudrait remercier **Peter Eggert**
pour son apport au développement et à la réalisation du jeu.

Crédits :

Auteurs : **Arnaud Urbon & Charles Chevallier**

Illustrations : **Michael Menzel**

Design graphique : **Philippe Guérin**

Réalisation : **Sophie Gravel & Martin Bouchard**

©2011 Filosofia Éditions

3250 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion,

Québec, Canada J7V 5V5

www.filosofiagames.com