Résumé Chaque joueur incarne un chercheur d'or qui tente d'atteindre le *temple* en bout de plateau, où se trouvent *amulettes* et *pièces d'or*. En chemin ils trouvent des *trésors* et affrontent des épreuves (*aventures*): à chaque type d'épreuve correspond un *trophée* valant de 2 à 5 ors, que remporte l'aventurier ayant la majorité de survies dans ce type d'épreuve. Le jeu s'arrête peu de temps après la découverte du temple, le gagnant est alors l'Indiana Jones le plus riche.

Préparation du jeu Chacun choisit une couleur et prend le sac à dos correspondant, dans lequel il dépose 2 perles et 3 provisions, en partant du bas. On dispose les tuiles de bordure de mer sont disposées comme indiqué sur le carton, le temple à l'autre bout, avec le nombre d'amulettes et de pièces d'or comme indiqué dessus.

Tour de jeu **3 actions dans n'importe quel ordre : déplacement - découverte - troc d'équipement**

- *déplacement* : d'autant de cases que d'*emplacements vides dans le sac à dos*
(pour atteindre ou traverser les tuiles aventure, voir plus bas)
- *découverte* : poser une tuile sur un emplacement adjacent vide (orientation au choix); rapporte un *pion découverte*
- *troc d'équipement* : échange d'équipement suivant le dessin de la case (blanc contre noir)
- sur la case départ, on gagne 2 perles et 3 provisions sans contrepartie (sauf au premier tour)
- à tout moment on peut échanger des pions découverte contre 1 équipement quelconque
(4 pions à 2 joueurs, 3 à 3, 2 à 4 ou 5) ; on peut aussi alléger son sac à dos (perte définitive)
- passer un tour = gagner un pion découverte

Tuiles Aventure (Puma, Indien, Désert, Canyon, Pont suspendu, Chasseur, Lac)

Pour accéder à (ou traverser) une tuile aventure, il **faut** dépenser les équipements cerclés de rouge pour y poser un *camp* de sa couleur, **ou bien** y posséder déjà un camp. S'il y a un trésor, il faut **en plus** dépenser 2 provisions (sur le moment ou bien en revenant plus tard), pour pouvoir le déposer dans son sac à dos.

Le premier joueur à survivre à un type d'aventure remporte le trophée correspondant : il devra le céder à un autre joueur uniquement si celui-ci possède strictement plus de camps que lui sur ce type d'aventure. Dans cette optique, on peut décider de survivre de nouveau à une aventure (en payant de nouveau) pour poser un camp supplémentaire sur la tuile en question.

Fin du jeu La premier joueur à atteindre la tuile du temple prend une amulette et 2 ors de la *pile bonus*, déclenchant le début de la fin de la partie. Quand revient son tour de jouer, on vide la pile la pile bonus. Tout autre joueur atteignant le temple gagne 1 amulette (et 2 ors de la pile bonus si celle-ci n'est pas encore vide). Tout joueur en possession d'une amulette gagne 1 or, en début de tour, issu de la pile de réserve. Le jeu s'arrête quand celle-ci est vide ou quand toutes les amulettes ont été prises.