



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

1000 und ein Schatz



1000 and One Treasures • Mille et un trésors • 1000-en-één-schat
1000 y un tesoros • Mille e un tesoro

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2010

Mille et un trésors

Un jeu de course et de collecte sur le thème du conte des *Mille et Une nuits*, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans. Avec variante « débutants » pour les plus jeunes.

Idée : Marco Teubner
Illustration : Ulrike Fischer
Durée de la partie: env. 10 – 15 minutes

Ali Baba et ses amis ont découvert la grotte aux trésors des 40 voleurs ! Comme ils n'ont pas l'air d'être là, nos amis s'y faufilent prudemment. Ils n'avaient jamais vu autant d'or et de pierres précieuses auparavant. Mais au loin, un énorme nuage de poussière se rapproche de plus en plus : ce sont les voleurs qui reviennent ! Vite, les compères d'Ali Baba ramassent autant de bijoux qu'ils le peuvent et les déposent sur leurs ânes.
Aidez Ali Baba et ses amis à récupérer le plus possible de trésors avant que les 40 voleurs ne soient de retour dans la grotte !

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 60 cartes de grotte
(dont 19 représentent l'entrée de la grotte)
- 4 pions : Ali Baba et ses amis
- 1 chef des voleurs
- 1 dé
- 1 règle du jeu



chef voleur sur la tente

cartes de grotte sur le plateau de jeu, empiler les cartes de grotte restantes, faces cachées, poser son pion sur n'importe quelle carte de grotte

Idée

Vous aidez Ali Baba et ses amis à récupérer les trésors cachés dans la grotte des 40 voleurs. Mais il faut ressortir de la grotte avant le retour des 40 voleurs, car s'ils vous y trouvent, ils reprennent votre butin.

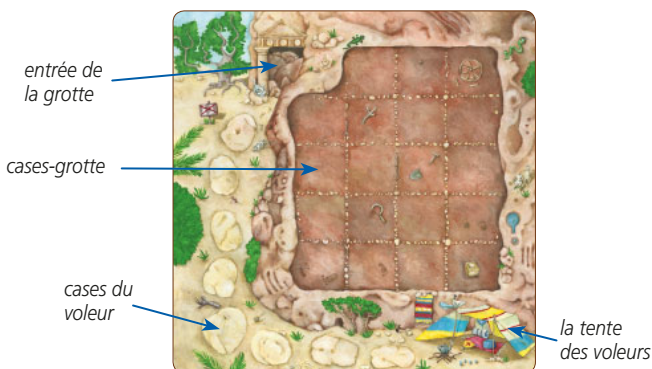
Le but du jeu est à la fin de la partie d'avoir mis son pion en sécurité et d'avoir récupéré le plus de trésors.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table et mettre le chef des voleurs sur la tente des voleurs. Prendre les cartes de grotte et retirer les 19 cartes dont le dos représente l'entrée de la grotte. Les mélanger et les poser, faces cachées, sur les 19 cases-grotte du plateau de jeu. Après cela, elles sont retournées.

Mélanger les cartes de grotte restantes et les empiler, faces cachées (= rocher visible), à côté du plateau de jeu. Chaque joueur prend un pion et le pose sur n'importe quelle carte de grotte du plateau de jeu. Il ne doit y avoir qu'un seul pion par carte de grotte.

Le dé reste dans la boîte. On en aura besoin uniquement pour la variante.



Dos des cartes de grotte :



avec rocher



avec entrée dans la grotte

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui connaîtra le plus de contes des *Milles et Une Nuits* commence la partie. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en avançant son pion.

Comment avancer son pion ?

Compte le nombre de trésors illustrés sur la carte où se trouve ton pion : un, deux ou trois trésors ?



1 trésor



2 trésors



3 trésors

Avance alors ton pion sur les cartes de grotte du nombre correspondant en suivant les règles de chasse aux trésors suivantes :

Règles importantes pour la chasse aux trésors :

- Tu avances uniquement en direction horizontale ou verticale sur les cartes de grotte, jamais en diagonale.
- Il ne doit y avoir qu'un seul pion par carte de grotte.
- On a le droit de sauter par dessus les cases occupées par un pion, mais elles sont comptées.
- Pendant un tour, on n'a le droit d'aller sur chaque case qu'une seule fois.
- On **n'a pas le droit de sauter** par-dessus les murs de la grotte.
- Si tu ne peux pas déplacer ton pion parce que les cartes de grotte sur lesquelles tu pourrais aller sont occupées ou parce que le chemin est barré à cause d'un mur, le génie d'Ali Baba te vient en aide. Tu as alors le droit de déplacer ton pion sur n'importe quelle carte de grotte non occupée.
- Si tu sors de la grotte par l'entrée, tu retires ton pion du jeu et n'as plus le droit de revenir dans la grotte. On ne sort donc de la grotte que par l'entrée.

avancer le pion selon le nombre de trésors illustrés

Exemples:

On joue avec les pions rose, vert et bleu.

C'est le tour du pion rose qui a le droit d'avancer de deux cartes. On peut l'avancer pour le poser soit sur la carte représentée avec un trésor (1) soit sur la carte montrant deux trésors (2). C'est ensuite au tour du pion vert. Il a le droit d'avancer d'une carte. Il ne peut avancer que sur la

carte représentée avec les trois trésors (3) parce que les autres directions sont barrées par les murs de la grotte.

Pour terminer, c'est au tour du pion bleu. Il a le droit d'avancer de deux cartes, mais cela n'est pas possible car sinon il arriverait sur les murs de la grotte. Le génie d'Ali Baba lui porte secours : le pion bleu peut être posé sur n'importe quelle carte non occupée.

prendre la carte où le pion se trouvait juste avant, tirer une carte et la poser à la place de l'autre

faire attention aux 40 voleurs

Comment récupérer des trésors ?

Tu as le droit de prendre la carte de grotte sur laquelle se trouvait ton pion juste avant que tu ne le déplaces. Tu la poses devant toi face visible. Ensuite, tu tires une carte de la pile de pioche et la poses, face visible, à la place de l'autre carte, en la mettant dans n'importe quel sens.

Attention au chef des voleurs :

Certaines cartes représentent également la tête du chef des voleurs en plus des trésors. Si tu tires une telle carte de la pile de pioche, il faut avancer d'une case le chef des voleurs en direction de l'entrée de la grotte.

Ensuite, tu poses cette carte sur la case vide du plateau comme décrit plus haut. La tête du chef des voleurs n'a plus d'incidence dans le jeu.

C'est ensuite au tour du joueur suivant d'avancer son pion du nombre de trésors indiqués sur sa carte.

Fin de la partie

La partie se termine dès que...

- ... le dernier joueur est revenu à l'entrée de la grotte et qu'il est donc en sécurité
ou
- ... dès que le chef des voleurs arrive à l'entrée de la grotte. Si un pion se trouve encore dans la grotte, il est pris par la bande de voleurs et perd ses trésors. Il a perdu la partie

Les joueurs dont les pions sont sortis à temps de la grotte comptent les trésors représentés sur leurs cartes récupérées. Celui qui aura le plus de trésors gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante pour joueurs plus jeunes : Ali Baba et la chance

Mis à part les différences suivantes, le jeu se joue comme dans le jeu de base :

- Avant de jouer, chaque joueur lance le dé. Les pions sont alors avancés suivant le nombre de points du dé.
- Vous n'avez pas besoin de sortir de la grotte. Les trésors que vous avez récupérés ne peuvent plus vous être repris.
- La partie est terminée lorsque le chef des voleurs arrive à l'entrée de la grotte.

Le joueur qui aura le plus de trésors gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

*dernier joueur de retour
à l'entrée*

*voleur arrive à l'entrée
de la grotte*

*pion encore dans la
grotte : perdant,
le plus de trésors :
gagnant*



L'auteur



Marco Teubner est chargé de mission culturelle et travaille depuis 2001 en tant qu'auteur de jeux free-lance. En 2003, il a obtenu la bourse attribuée aux auteurs de jeux par le jury « Jeu de l'année ». Après la sortie du jeu *Gare au renard*, qui a obtenu le prix de l'Académie des jeux de Vienne en 2006, *Des glaces à gogo*, *Meilleur chien de berger* et *Le trésor de la momie*, ce jeu vient poursuivre la liste des passionnants jeux pour enfants qu'il a créés pour HABA. Il vit actuellement avec sa famille à Antdorf en Haute-Bavière.

FRANÇAIS

L'illustratrice



Ulrike Fischer est née en 1974 à Coburg. Dans son enfance, ses jouets favoris étaient les couteaux pour sculpter le bois, les crayons de papier, les crayons de couleur ainsi que les feuilles de papier, et aujourd'hui encore, elle ne va jamais au lit sans emporter avec elle une boîte de peinture. Elle a fait des études en « Design de la communication » et travaille depuis lors comme graphiste et illustratrice. Pour HABA, elle a déjà illustré plusieurs jeux, entre autres *Les chevaliers de la tour - L'union fait la force* (désigné « Jeu pour enfant de l'année 2007 ») ainsi que les jeux *Marrakech* et *Le trésor des pirates*. Elle a en outre réalisé les illustrations d'une grande partie de la série des jeux dans la boîte de HABA, qui remportent un grand succès.