



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



Mummy's Treasure • Trésor de la momie
Schat van de mummie • El tesoro de la momia
Il tesoro della mummia

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2009

Trésor de la momie



Un jeu de dé plein d'aventures pour 2 à 4 chasseurs de trésors de 5 à 99 ans.

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

FRANÇAIS

Quelque part en Egypte est enfoui le précieux « trésor de la momie » ! Des chasseurs de trésors du monde entier sont à la recherche des pièces d'or, des vases précieux et des chefs-d'œuvre uniques du célèbre pharaon Teubnerus. Seul le chasseur de trésors le plus courageux et le plus rusé, s'il a un peu de chance en lançant les dés, deviendra le chasseur de trésors de tous les temps.

Contenu du jeu

- 4 sites de fouilles
- 48 plaquettes-trésors (de six tailles différentes)
- 5 dés
- 1 feuille avec autocollants
- 1 règle du jeu



Idée

Les joueurs sont des chasseurs de trésors. Quand c'est son tour, le joueur a droit jusqu'à trois lancers de dés. Ensuite, il échange les dés contre des plaquettes-trésors et pose celles-ci sur son site de fouilles. Plus il obtiendra des symboles correspondants avec les dés, plus la plaquette-trésor récupérée aura de la valeur.

Mais prudence : les plaquettes-trésors sont de différentes tailles et il faut donc les poser sur le site de fouilles avec le plus de tactique possible afin qu'il n'y ait pas d'espace vide. Le but du jeu est de compléter en premier un site de fouilles.

FRANÇAIS

Avant la première partie

Tout d'abord coller les symboles sur les dés. Il y en a en tout six symboles différents. Coller chaque symbole une fois sur chaque dé. A la fin, il restera un autocollant de chaque symbole.

Préparatifs

Chaque joueur prend un site de fouilles et le pose devant lui. Trier les plaquettes-trésors et en faire six piles correspondant à leurs tailles. Poser les piles au milieu de la table.

Préparer les cinq dés. Quand on joue à deux ou trois, on remet les sites de fouilles en trop dans la boîte.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant tous les dés.

Compare les symboles des dés avec chacune des plaquettes-trésors des six piles posées au milieu de la table. Chaque plaquette représente un à quatre symboles. Pour récupérer une plaquette, les dés doivent indiquer les symboles correspondants.

Règles importantes pour lancer les dés :

- Pendant ton tour, tu as droit jusqu'à trois lancers de dés.
- La première fois, tu lances toujours les cinq dés.
- Aux deuxième et troisième lancers, tu as le droit de choisir le nombre de dés que tu veux jeter.
- Mets les dés de côté que tu veux garder.
- Pour le troisième lancer, tu peux reprendre des dés que tu avais déjà mis de côté.
- Si dès le premier ou le deuxième lancer, tu peux déjà récupérer une plaquette de grande valeur, tu peux bien sûr décider d'arrêter de jouer.
- Tu échanges les dés contre une plaquette-trésor au plus tard après le troisième lancer.
- Tu ne récupères une plaquette que si tu as tous les symboles nécessaires sur les dés.
- Si, après le troisième lancer, tu n'as pas obtenu les symboles nécessaires pour récupérer une plaquette, tu ne récupères rien.



Pose la plaquette récupérée sur ton site de fouilles.

Règles pour poser les plaquettes :

- Avant de poser la plaquette-trésor, tu as le droit de la tourner comme tu veux.
- Tu dois toujours poser la plaquette-trésor de manière à correspondre aux cases du site de fouilles.
- Tu n'as pas le droit de poser les plaquettes-trésors sur d'autres plaquettes ni sur le bord du site de fouilles.
- Tu n'as pas le droit de déplacer des plaquettes déjà posées.
- Si tu n'as plus suffisamment de place pour poser une plaquette-trésor, tu ne la prends pas.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a complété toutes les cases de son site de fouille avec des plaquettes-trésors. C'est le plus grand chasseur de trésors de tous les temps !

Conseil:

Le jeu sera plus facile s'il est permis de déplacer les plaquettes-trésors.

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 jeux *Des glaces à gogo* et *Meilleur chien de berger*, c'est le quatrième jeu pour enfant qu'il réalise pour HABA.

Il vit actuellement avec sa famille à Antdorf en Haute-Bavière.



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.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindere voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spelen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de