Attrap'trésors !

Un jeu ultrarapide de réaction pour 2 à 6 vizirs habiles de 5 à 99 ans.

Auteurs : Lena & Günter Burkhardt
Illustration : Jann Kerntke
Durée de la partie : env. 15 minutes



Dans les rues d'El Tahi, il y a beaucoup d'agitation, tout le monde est réuni autour du souk. Comme tous les ans, le vénérable sultan Semih veut récompenser le meilleur de ses vizirs* en lui offrant de l'or qu'il garde dans son trésor. Pour cela, il fait installer près du souk une tour constituée d'objets précieux : une lampe merveilleuse en or, un coffre rempli de trésors, un tapis volant et des pierres précieuses viennent s'empiler sur une colonne argentée magique. Dans cette palpitante compétition, chaque vizir essaie d'attraper en premier la colonne argentée. Mais, seul celui qui attrapera un objet rapidement et avec adresse et aura la chance de son côté remportera finalement le plus grand nombre de sacs d'or.

** Connaissez-vous des vizirs?*

Dès le Moyen Âge les vizirs avaient une importante fonction d'assistant des sultans. Aujourd'hui, ils seraient appelés ministre ou conseiller. En Orient, dans certains pays, on emploie encore ce terme au lieu de ministre dans le langage courant.

Contenu du jeu

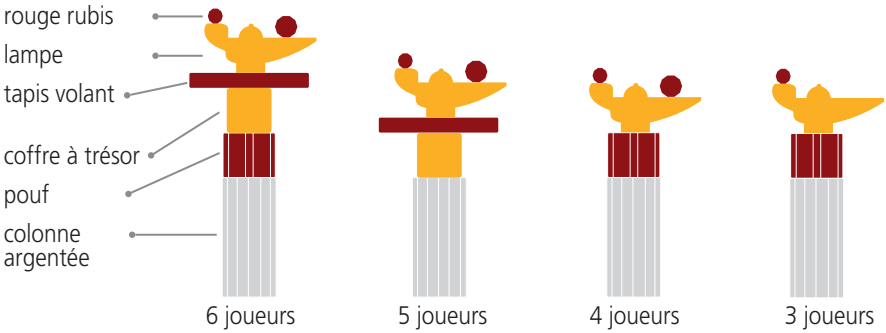
1 colonne argentée magique, 1 lampe merveilleuse en or, 1 coffre à trésor en or, 1 tapis volant rouge rubis, 1 pouf rouge rubis, 2 pierres précieuses rouges rubis, 1 place du souk, 8 dés multicolores, 1 gobelet à dés, 84 cartes de sacs d'or (valeurs de 1 à 5), 18 cartes d'instruction, 1 règle du jeu.



Préparatifs Pour 3 à 6 joueurs

(Les règles du jeu pour 2 joueurs sont indiquées à la fin de la règle)

Comme illustré, construisez au milieu du jeu la tour dont le nombre d'objets précieux dépend du nombre de joueurs :



FRANÇAIS

Posez le souk à côté de la tour en laissant un peu d'espace et de manière à ce que tous les joueurs puissent bien le voir.

Triez les cartes de sacs d'or suivant la quantité de sacs illustrée et empilez-les en piles séparées à côté du jeu.

Attention : A 3 ou 4 joueurs, on ne prend que 10 cartes de chacune 2 sacs d'or.

Mélangez les cartes d'instruction en les retournant faces cachées. Chaque joueur tire une instruction (carte d'instruction), regarde discrètement dessus et la pose devant lui. Les autres cartes d'instruction sont empilées, faces cachées, comme pile de pioche et sont posées sur le côté. Préparez les dés et le gobelet à dés.
Les cartes de sacs d'or en trop et les accessoires de la tour non utilisés sont remis dans la boîte.



disposition du jeu
pour 4 joueurs

Déroulement de la partie

La partie se joue en 10 tours de compétition. Un tour se termine quand la colonne argentée et tous les autres éléments de la tour ont été attrapés par les vizirs. Le vizir capable de parler le plus rapidement prend les dés et le gobelet et ouvre le premier tour de la compétition.

Tour de compétition

Au début de chaque tour de compétition, le vizir dont c'est le tour met les dés dans le gobelet et les lance sur la place du souk.
Quand les dés sont lancés, tous les vizirs doivent alors faire très attention. Tous les joueurs vérifient si le destin leur a porté chance :

Quand la chance est-elle de ton côté ?

- Au moins 3 dés indiquent la couleur de ta carte d'instruction : tu as été choisi par le destin et tu as le droit d'attraper la colonne argentée.



Ou

- Les 6 dés indiquent chacun une couleur différente : Le destin n'a choisi aucun vizir en particulier. Tous les joueurs ont le droit de saisir la colonne argentée et le joueur le plus rapide la récupère.



Dès qu'un joueur saisit la colonne argentée, les autres joueurs ont alors le droit de passer à l'action. Ils essaient alors d'attraper un ou au maximum deux autres objets précieux de la tour.

Si le destin n'a porté chance à aucun vizir, le joueur lance les dés encore une fois.

Règles importantes pour lancer les dés et attraper les objets

- Les dés qui n'atterrissent pas sur la place du souk ou qui atterrissent sur le bord de la place ne comptent pas.



- Si des dés sont superposés les uns sur les autres, cela ne compte pas et il faut les relancer.

- Celui qui a attrapé la colonne argentée et l'a posée devant lui n'a plus le droit d'attraper d'autres objets de la tour.

- Tous les autres joueurs ont le droit d'attraper un seul objet de la tour avec une seule main, en tout au maximum 2 objets.

A la fin de chaque tour de compétition, vous vérifiez si un joueur avait bien le droit d'attraper la colonne argentée pendant ce tour. Si sa carte d'instruction ne correspond pas au lancer des dés ou si les dés n'indiquent pas 6 couleurs différentes, il ne récupère pas de carte de sacs d'or de la réserve mais doit redonner une carte de sacs d'or de son choix parmi celles qu'il a déjà récupérées. Les autres joueurs ont, par contre, le droit de récupérer les cartes de sacs d'or correspondant aux objets de la tour qu'ils ont attrapés.

Répartition des sacs d'or

Après chaque tour de compétition, le sultan récompense les vizirs en leur donnant des sacs d'or correspondant aux objets précieux récupérés. Selon l'objet de la tour, ils récupèrent des cartes de sacs d'or de la couleur de l'objet attrapé :

- Colonne argentée (si dés de 6 couleurs différentes)
  = 5 sacs d'or



- Colonne argentée (si instruction remplie)
  = 4 sacs d'or



- Lampe merveilleuse, coffre aux trésors
  = 2 sacs d'or



- Pierres précieuses, tapis volant, pouf
  = 1 sac d'or



Nouvelle manche de compétition

Si le destin a porté chance à un vizir, c'est-à-dire si au moins 3 des dés indiquent la couleur de sa carte d'instruction et s'il a pu attraper la colonne argentée, il met cette carte d'instruction de côté après que les cartes de sacs d'or ont été réparties. Il tire une nouvelle instruction, la regarde discrètement et, quand tous les joueurs sont prêts, il commence le tour suivant de la compétition.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les cartes représentant 2 sacs d'or ont été récupérées, c'est-à-dire après le 10ème tour où une répartition des sacs d'or a pu être possible. Les joueurs comptent les sacs d'or représentés sur les cartes qu'ils ont récupérées. Le joueur qui a le plus grand nombre de sacs d'or gagne la partie et est le vizir le plus adroit et le plus rapide de tout le pays. Le sultan le nomme grand vizir. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a récupéré le plus de cartes.

Règles spéciales pour 2 joueurs

A 2 joueurs, on construit la tour avec les objets précieux suivants : colonne argentée, lampe merveilleuse, 1 pierre précieuse.

On joue sans le gobelet à dés.



On suit les règles du jeu de base, avec les différences suivantes :

- Triez 10 cartes de 2 sacs d'or et sortez-les du jeu.

- Tirez 3 cartes d'instruction, faces cachées, et posez-les devant vous, faces visibles. Les couleurs de ces cartes d'instruction valent pour les deux joueurs.

- Les joueurs prennent chacun 4 dés et les lancent en même temps sur la place du souk.

- Les deux joueurs peuvent attraper la colonne argentée si le résultat obtenu sur les dés correspond à l'une des cartes d'instruction (ou si les dés indiquent en tout les six couleurs différentes).

- On n'attrape les objets qu'avec une seule main. On met l'autre main derrière le dos.

- Quand vous avez attrapé un objet de la tour et l'avez posé devant vous, vous avez le droit d'en attraper un autre avec la même main. Cela est également valable pour le vizir qui a attrapé la colonne argentée.

