

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



ALI BABA

ET LES 12 VOLEURS



ALI BABA ET LES 12 VOLEURS est un jeu d'observation et de mémorisation pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans.

Une partie dure environ 15 mn.

Jeu Piatnik No. 793493 • © 1997, 2115 Piatnik, Vienne • Imprimé en Autriche

Ali Baba est en pleine visite du bazar. Les bijoutiers ont cachés leurs trésors dans des jarres en argile. Mais attention, des voleurs se sont aussi cachés dans certaines jarres ! Chaque joueur essaie de retrouver le maximum de trésors, en se rappelant où attendent les vilains voleurs... Qui évitera les escrocs et accumulera le plus de richesses ?

Contenu du jeu :

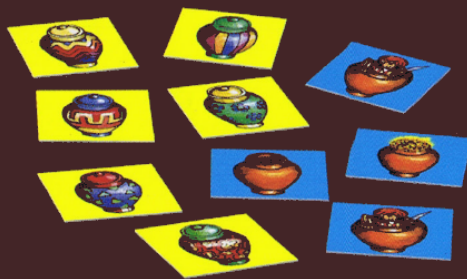
- 48 tuiles jarres
- 1 règle de jeu

BUT DU JEU

Ramasse le plus de trésors pour gagner la partie !

PRÉPARATION DU JEU

Mélange les 48 tuiles jarres et dispose-les, face cachée, sur la table.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Le joueur dont c'est le tour retourne une jarre de son choix.



S'il retourne une jarre vide : Le joueur pose la jarre devant lui et son tour de jeu est terminé.

S'il retourne une jarre avec un trésor : Le joueur prend la jarre dans sa main. Il peut s'il le désire retourner une nouvelle jarre.



- Il peut continuer à retourner de nouvelles jarres aussi longtemps qu'il découvre des trésors. Il garde en main toutes les jarres avec les trésors qu'il ramasse.
- Il peut à tout moment interrompre ses recherches et déposer tous ses trésors devant lui. Ceux-ci lui appartiennent désormais définitivement et son tour de jeu est terminé.
- Si au cours de ses nouvelles recherches il retourne une jarre vide, il dépose cette jarre ainsi que tous les trésors de sa main devant lui. Ces jarres lui appartiennent désormais définitivement et son tour de jeu est terminé.



S'il retourne une jarre avec un voleur : Il la repose sur la table, face cachée. Il repose également, face cachée, sur la table toutes les jarres qu'il a en main (c'est-à-dire toutes celles qu'il a ramassées pendant ce tour de jeu). Son tour de jeu est terminé.

FIN DU JEU

Si un joueur atteint 12 trésors, la partie s'arrête et il gagne la partie.

Si non, le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste plus que 12 jarres au milieu de la table. Toutes ces jarres sont alors retournées et, oh surprise, on découvre les 12 voleurs cachés !

Le joueur qui a ramassé le plus de trésors est le gagnant ! En cas d'égalité, celui qui a le moins de jarres vides gagne.

Si vous avez encore des questions concernant «Ali Baba et les 12 voleurs» écrivez à:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 2/9-231, A-1140 Vienne, Autriche

www.piatnik.com