

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com





La caverne du génie

Un jeu d'assemblage et de rapidité avec de nombreux détours, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteurs : Joyce Johnson & Karen Hanke

Illustration : Thies Schwarz

Durée de la partie : 10 à 15 minutes

Contenu du jeu

- 30 cartes de chemin
- 12 cartes de plans
- 12 cartes de trésors
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Idée

Imposant par sa taille et sa puissance, le génie veille sur le millier d'objets précieux déposés dans la caverne aux trésors. Pour lui dérober ses trésors, les voleurs doivent trouver le bon chemin menant à travers les dédales de la caverne secrète. Et ce n'est pas très facile, car la carte aux trésors est déchirée en multiples morceaux et on n'y reconnaît aucun chemin ! Aidez les voleurs en réassemblant la carte ! Celui qui saura combiner rapidement pourra aussi s'orienter et récupérer le plus de trésors possible.

Préparatifs

Mélangez les cartes de chemin et empilez-les faces cachées au milieu de la table. Mélangez aussi les cartes de plans et empilez-les, faces cachées, à côté de la surface de jeu.

Posez les cartes de trésors les unes à côté des autres au milieu de la table, avec une carte en moins par rapport au nombre de joueurs. Faites bien attention au nombre de trésors qui sont représentés dessus :

A 4 joueurs = 3 cartes de trésors montrant respectivement 1, 2 et 3 trésors.

A 3 joueurs = 2 cartes de trésors montrant respectivement 1 et 2 trésors.

A 2 joueurs = 1 carte de trésor montrant 1 trésor.

Les cartes de trésors restantes sont empilées et mises de côté.

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre pendant plusieurs tours. Celui qui dira le plus vite possible trois fois de suite « Sésame, montre-moi le chemin » commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

• Le chiffre 3, 4 ou 5 ?

Chacun prend le nombre correspondant de cartes de chemin de la pile et les pose devant lui faces cachées.

• Le génie ?

Retourne la première carte de plans de la pile et pose-la de manière à être vue par tous les joueurs.

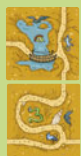
Chacun prend le même nombre de cartes de chemin que celui représenté par la carte de plans.

A ton signal de départ : « Sésame, montre-moi le chemin », vous retournez tous vos cartes de chemin et, le plus vite possible, vous essayez de les disposer de manière à ce que le chemin représenté soit continué de carte en carte.

Règles importantes du génie :

- Les cartes doivent être juxtaposées de manière à coïncider exactement.

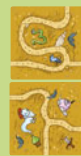
correct



incorrect



incorrect



incorrect



- Si le dé indique le génie, les cartes de chemin doivent être disposées exactement comme représenté sur la carte de plans. Il peut y avoir plusieurs possibilités de continuer le chemin.

correct



incorrect



- Si les cartes de chemin ne peuvent pas être juxtaposées de manière correcte, on a le droit de poser autant de cartes sur la pile de dépôt que l'on veut et de prendre le même nombre de cartes de la pile de pioche.

La carte de trésor est bien assemblée : Sésame, ouvre-toi !

Celui qui aura disposé ses cartes de chemin en premier dans le bon ordre récupère la carte de trésor indiquant le plus de trésors. Le deuxième voleur le plus rapide récupère la carte de trésor suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte de trésor au milieu de la table. Le joueur le plus lent ne récupère rien.

Vérifiez maintenant tous ensemble qui a réussi à poser ses cartes de chemin dans le bon ordre :

- Celui qui a réussi garde la carte de trésor qu'il a récupéré.
- Celui qui s'est trompé remet la carte de trésor au milieu de la table.

Le joueur qui n'a rien récupéré peut se réjouir car il a le droit de choisir une carte de trésor parmi celles qui ont été reposées, qu'il ait terminé son chemin ou non.

Fin du tour

Ensuite, toutes les cartes de chemin sont ramassées, mélangées et de nouveau empilées faces cachées.

Un nouveau tour commence. C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine après quatre tours. Chaque joueur compte les trésors représentés sur ses cartes. Celui qui en a le plus a trouvé le plus vite les chemins sinueux dans la caverne du génie et gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.