

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

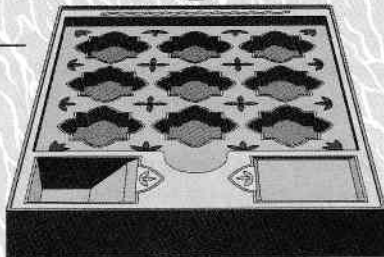
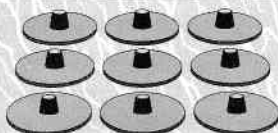


SESAME

Des siècles se sont écoulés depuis qu'Ali Baba a découvert la caverne des 40 voleurs qui a fait sa richesse et celle de sa famille. Mais durant toutes ces années, ni lui, ni ses descendants ne sont parvenus à ouvrir le mystérieux coffre qui est devant vous aujourd'hui. Impossible de déverrouiller les 9 serrures qui protègent si bien le coffre. Quels fabuleux trésors renferme-t-il ? Peut-être parviendrez-vous, avec l'aide du génie de la lampe, à résoudre son énigme...

CONTENU

- 1 couvercle composé de :
 - 1 cache (carton)
 - 9 serrures (9 disques et 9 boutons)
 - 1 base (plastique)
- 1 coffre à trésors
- 18 cartes Génie
- 29 cartes Trésor
 - 12 de 1 point, 10 de 2 points,
 - 6 de 3 points et 1 de 5 points.
- 7 cartes Serpent



But du jeu

Les 9 serrures doivent être tournées de façon à ce que le coffre puisse s'ouvrir. Le joueur qui déverrouillera la dernière serrure aura le droit de prendre autant de trésors qu'il veut... à moins qu'il ne tombe sur un serpent...

Le joueur qui possédera le plus de points à la fin gagnera la partie.

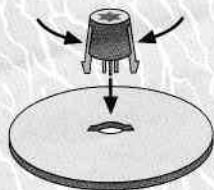
Jeu Ravensburger® n° 26 259 5
© 2002 Ravensburger Spieleverlag
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans
Auteur : Gunter Baars
Illustrations : Graham Howells / Joachim Krause
Design : Graham Howells / DesignEntwicklung Ravensburger

Ravensburger

PRÉPARATION

Avant la première partie, détacher soigneusement les éléments des planches prédécoupées.

Assembler ensuite les **serrures** : Pincer légèrement le **bouton** et le glisser par en haut dans la fente du **disque**, puis relâcher.



Une fois assemblées, placer les serrures dans les trous de la base du coffre. Lorsque les 9 serrures sont en place, coincer le cache par-dessus, pour que seul le dessus du couvercle soit visible.

Pour cela, placer le cache sur la base et appuyer **doucement** dessus pour le coincer sous les ergots. Glisser ensuite la languette du couvercle du coffre dans la fente prévue, de manière à ce que le couvercle puisse s'ouvrir et se fermer.

Important :

Après quelques parties, il est préférable de changer les serrures de place pour ne pas mémoriser l'ordre des dessins sur les disques. Pour débloquer le cache, appuyer **sur les côtés de la base** par en-dessous.

Mélanger ensemble les cartes **Trésor** et **Serpent**.

Ouvrir le couvercle du coffre et placer, **face cachée**, 4 cartes dans chacun des compartiments, de manière à ce que seul le dos des cartes soit visible. Refermer ensuite le couvercle.

Enfin, mélanger les cartes **Génie** et les placer, **face cachée**, dans le compartiment prévu à côté du couvercle du coffre.

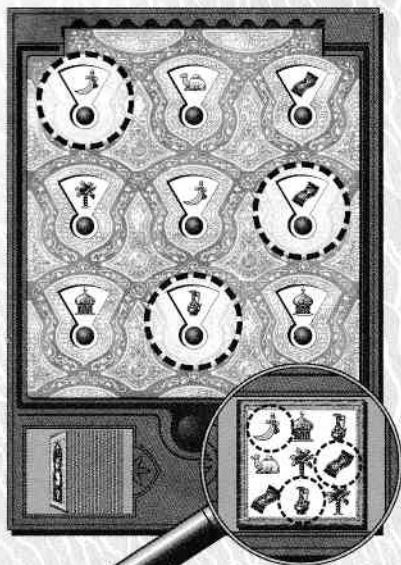
Placer le coffre au milieu de la table.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il pioche la première carte Génie et la place, **face visible**, dans le creux à côté du compartiment des cartes Génie. Pour se repérer plus facilement, la carte Génie doit toujours être placée de manière à ce que les dessins sur la carte soient orientés dans le même sens que sur les serrures.

La carte montre la combinaison qui permet d'ouvrir le coffre : dans la fenêtre de chacune des 9 serrures devra apparaître le dessin indiqué sur la carte Génie. Ainsi, par exemple, dans la serrure en haut à gauche devra apparaître le même dessin que celui figurant en haut à gauche de la carte génie. Par chance, il peut arriver que certains dessins correspondent déjà.



Quand vient son tour, le joueur compare les dessins de la carte Génie avec ceux des serrures et choisit une serrure dont le dessin n'est pas encore bon. Il essaye alors de déverrouiller la serrure.

Le joueur tourne alors la serrure de 1, 2 ou 3 dessins, **soit vers la gauche, soit vers la droite**. Si le bon dessin apparaît au cours du mouvement, le joueur peut continuer avec une autre serrure et la tourner de 1, 2 ou 3 dessins **dans une direction**.

Si, après avoir tourné 3 fois une serrure, le bon dessin n'apparaît pas, le joueur s'arrête et c'est à son voisin de gauche de jouer. Celui-ci n'a cependant pas le droit de continuer à tourner la même serrure que son prédécesseur, mais doit d'abord essayer d'en déverrouiller une autre.

Exception : S'il s'agit de la dernière serrure, il a bien sûr le droit d'essayer de la déverrouiller.

Un joueur est **obligé** d'essayer de déverrouiller au moins **une** serrure, en la tournant de 3 dessins si nécessaire pour y arriver. Ensuite, il peut décider de s'arrêter ; ce qui peut être parfois astucieux...

Il est interdit de tourner une serrure qui était déjà déverrouillée !



Le couvercle du trésor s'ouvre

Dès qu'un joueur déverrouille la **dernière serrure**, il a le droit d'ouvrir le coffre.

Le trésor

Au début, le coffre renferme 29 trésors de valeurs différentes et 7 serpents.

Le joueur qui ouvre le coffre peut prendre autant de cartes qu'il veut : Il pioche une des 9 cartes supérieures dans le coffre et la retourne. Il y a alors deux possibilités :



1. La carte est un trésor

Le joueur pose la carte devant lui.

Attention ! Commencer par toujours séparer les cartes Trésor du tour actuel des trésors découverts lors des tours précédents.

Le joueur peut alors piocher une nouvelle carte dans le coffre et procéder de la même façon.

Ou bien, il peut décider d'arrêter et refermer le coffre. Dans ce cas, il est sûr de conserver les trésors découverts. Il les place alors avec les autres trésors gagnés lors des tours précédents. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.



2. La carte est un serpent

Le joueur s'arrête **immédiatement**. Il perd tous les trésors découverts dans ce tour.

Les cartes sont placées, face cachée, à côté de la boîte et ne sont plus utilisées. La carte Serpent est placée, **face visible**, à côté de la boîte, le couvercle du coffre est refermé et c'est au joueur suivant de jouer.

Si la première carte qu'il pioche est une carte Serpent, le joueur peut voler une carte Trésor à l'adversaire de son choix. Si personne n'a encore de cartes Trésor, il n'a vraiment pas de chance ! Quoi qu'il arrive, son tour est terminé. La carte Serpent est placée, face visible, à côté de la boîte, le couvercle du coffre est refermé et c'est au joueur suivant de jouer.

Et la partie continue !

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il retire du jeu la carte Génie retournée et en retourne une nouvelle. Il essaye ensuite, comme expliqué avant, de déverrouiller les serrures...

FIN DE LA PARTIE

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que

- soit il n'y ait plus de cartes Génie,
- soit les 7 cartes Serpent aient été découvertes.

Les joueurs comptent alors les points sur leurs cartes Trésor. Celui qui en possède le plus gagne la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes Trésor.

