

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).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Les Trésors d'Aladdin

2 à 4 joueurs
6 ans et plus

Un jeu de parcours, où il ne faut pas avoir les deux pieds dans la même babouche !

Matériel :

Un plateau de jeu
Un dé avec une face « lampe magique »
7 pions « Chameau », communs à tous les joueurs
7 cartes « Objectif »

But du jeu :

Chaque joueur a trois trésors à conduire à destination. Chaque trésor est transporté par un chameau. Le premier joueur dont les trois trésors sont arrivés à destination est le vainqueur... Le problème, c'est que les chameaux appartiennent à tout le monde !

Déroulement de la partie

Préparation :

Coller le sticker «lampe magique» sur la face 6 du dé.
Les 7 pions «Chameau» sont mélangés, face «trésor» cachée, et sont empilés sur la case départ.
Chaque joueur reçoit une carte « Objectif », sur laquelle figurent les trois trésors qu'il doit mener à destination. Les cartes non utilisées sont écartées du jeu.
Il est tout à fait possible qu'un même trésor figure sur plusieurs cartes « Objectif ».

La partie :

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Les pions « Chameau » se déplacent de la case départ vers la case arrivée.

Le premier tour :

Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé et déplace le pion supérieur de la pile, d'autant de cases que de points

obtenus, après avoir secrètement regardé le trésor caché dessous. S'il tombe sur une case « Rochers », pas de déplacement. Si le dé indique la face « Lampe magique », le pion est déplacé sur la première oasis.

Les tours suivants :

Puis, c'est au tour du second joueur et ainsi de suite, sachant qu'un joueur ne peut amener un pion ni sur une case « Chameau » occupée, ni sur une case « Rochers ».

Généralités :

Dans un premier temps, les joueurs décident si leurs cartes « Objectif » sont placées face visible ou pas : il y a plus de suspense quand on ne connaît pas la mission des autres joueurs, mais il y a plus de coups bas et d'ambiance quand on voit la carte des adversaires.

Les pions « Chameau » sont communs à tous les joueurs et les trésors que portent les chameaux restent cachés jusqu'à ce qu'ils arrivent à destination.

A son tour, le joueur déplace un chameau de son choix, en fonction de ce qu'indique le dé. S'il n'y a aucune possibilité de déplacement, le joueur passe son tour.

Chaque fois qu'un joueur déplace un pion « Chameau », il a le droit de regarder le trésor caché dessous.

Les pions « Chameau » ne peuvent s'empiler que sur la case départ et sur les cases « Oasis » du plateau.

Les pions « Chameau » n'ont pas le droit de s'arrêter sur les cases « Rochers ».

Quand le dé indique un chiffre, on déplace un pion isolé ou le pion situé en haut d'une pile.

Quand le dé indique « Lampe magique », on peut déplacer une pile de pions « Chameau » d'une oasis à la suivante.

Le dé :

Les 5 faces du dé numérotées (de 1 à 5) permettent d'avancer un pion « Chameau » d'autant de cases que le chiffre indiqué.

La 6ème face, la face « Lampe magique », donne au joueur 3 possibilités au choix :

- 1 Soit de déplacer un pion de son choix (ou une pile de pions) jusqu'à la prochaine oasis.
- 2 Soit d'invertir deux pions au choix.
- 3 Soit d'envoyer sur la case d'arrivée un pion placé sur une case « Lampe magique ».

Les cases :

La case « Départ » : les 7 chameaux y sont empilés au début de la partie. Seul le chameau du dessus peut être déplacé.

Les 17 cases « Chameau » : Il ne peut y avoir qu'un seul chameau par case

Les 7 cases « Rochers » : Cases obstacles sur lesquelles les pions ne peuvent s'arrêter : si le chiffre indiqué par le dé fait qu'un pion atterrisse sur une case « Rochers », le pion ne peut être joué ; le joueur doit en déplacer un autre.

Les 3 cases « Oasis » : ce sont les seules cases, avec la case départ, où les pions « Chameau » peuvent s'empiler au fur et à mesure de leur arrivée.

Les 2 cases Lampe magique : Le joueur qui amène un chameau sur une de ces cases a la possibilité, s'il le souhaite, de relancer le dé (en général, si le pion chameau possède un trésor qui l'intéresse, le joueur voudra rejouer, par contre, si le chameau possède le trésor d'un adversaire, le joueur ne jouera pas).

La case arrivée.

Il n'y a que deux façons d'atteindre la case arrivée :

Ou bien faire le nombre EXACT avec le dé,

Ou bien, en étant sur une case « Lampe magique », obtenir la face « Lampe magique » avec le dé.

Lorsqu'un chameau atteint la case d'arrivée, le pion est retourné, trésor apparent.

Fin de partie :

Le premier joueur à avoir ses trois trésors sur la case d'arrivée gagne la partie.

Si plusieurs joueurs attendent le même trésor pour terminer la partie, c'est celui qui amène le pion décisif qui gagne. Si c'est un joueur non concerné qui amène ce pion, il y aura plusieurs gagnants.

Les questions les plus fréquentes :

Question 1 : Quand je déplace une pile de pions, est-ce que je peux regarder tous les trésors de la pile ?

Réponse : Non, seul le trésor du pion du haut de la pile peut être regardé.

Question 2 : Si, après avoir obtenu la face « Lampe magique » du dé, je décide de déplacer un pion jusqu'à une case « Lampe magique », ai-je le droit de rejouer ?

Réponse : Oui, puisque tout pion qui arrive sur une case « Lampe magique » a le droit de rejouer, s'il le désire.

Question 3 : Si, après avoir obtenu la face « Lampe magique » du dé, je décide d'invertir deux pions, ai-je le droit de regarder les deux trésors cachés sous les pions ?

Réponse : Oui.

Question 4 : Si, après avoir obtenu la face « Lampe magique » du dé, je décide d'invertir deux pions, ai-je le droit de choisir n'importe quel pion d'une pile ?

Réponse : Non : seul le pion du dessus de la pile peut être inversé avec un pion d'une autre case.

Question 5 : Dans quel cas est-il impossible de jouer la face « Lampe magique » ?

Réponse : Le seul cas (très rare) où la face « Lampe magique » ne peut être jouée, c'est quand tous les pions en jeu sont empilés sur la dernière oasis.



Winning Moves
France

© 2008 Winning Moves France.
Tous droits réservés.