

Pose la plaquette récupérée sur ton site de fouilles.

Règles pour poser les plaquettes :

- Avant de poser la plaquette-trésor, tu as le droit de la tourner comme tu veux.
- Tu dois toujours poser la plaquette-trésor de manière à correspondre aux cases du site de fouilles.
- Tu n'as pas le droit de poser les plaquettes-trésors sur d'autres plaquettes ni sur le bord du site de fouilles.
- Tu n'as pas le droit de déplacer des plaquettes déjà posées.
- Si tu n'as plus suffisamment de place pour poser une plaquette-trésor, tu ne la prends pas.

FRANÇAIS

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a complété toutes les cases de son site de fouille avec des plaquettes-trésors. C'est le plus grand chasseur de trésors de tous les temps !

Conseil:

Le jeu sera plus facile s'il est permis de déplacer les plaquettes-trésors.

Trésor de la momie

Un jeu de dés et d'observation pour 2 à 4 chasseurs de trésors de 5 à 99 ans.

Idée : Marco Teubner
Illustration : Ulrike Fischer
Durée de la partie : env. 10 minutes

FRANÇAIS

Quelque part en Egypte est enfoui le précieux « trésor de la momie » ! Des chasseurs de trésors du monde entier sont à la recherche des pièces d'or, des vases précieux et des chefs-d'œuvre uniques du célèbre pharaon Teubnerus. Seul le chasseur de trésors le plus courageux et le plus rusé, s'il a un peu de chance en lançant les dés, deviendra le chasseur de trésors de tous les temps.

Contenu du jeu

- 4 sites de fouilles
- 48 plaquettes-trésors (de six tailles différentes)
- 5 dés
- 1 feuille avec autocollants
- 1 règle du jeu



Idée

Les joueurs sont des chasseurs de trésors. Quand c'est son tour, le joueur a droit jusqu'à trois lancers de dés. Ensuite, il échange les dés contre des plaquettes-trésors et pose celles-ci sur son site de fouilles. Plus il obtiendra des symboles correspondants avec les dés, plus la plaquette-trésor récupérée aura de la valeur.

Mais prudence : les plaquettes-trésors sont de différentes tailles et il faut donc les poser sur le site de fouilles avec le plus de tactique possible afin qu'il n'y ait pas d'espace vide. Le but du jeu est de compléter en premier un site de fouilles.

FRANÇAIS

Avant la première partie

Tout d'abord coller les symboles sur les dés. Il y en a en tout six symboles différents. Coller chaque symbole une fois sur chaque dé. A la fin, il restera un autocollant de chaque symbole.

Préparatifs

Chaque joueur prend un site de fouilles et le pose devant lui. Trier les plaquettes-trésors et en faire six piles correspondant à leurs tailles. Poser les piles au milieu de la table. Préparer les cinq dés. Quand on joue à deux ou trois, on remet les sites de fouilles en trop dans la boîte.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant tous les dés.

Compare les symboles des dés avec chacune des plaquettes-trésors des six piles posées au milieu de la table. Chaque plaquette représente un à quatre symboles. Pour récupérer une plaquette, les dés doivent indiquer les symboles correspondants.

Règles importantes pour lancer les dés :

- Pendant ton tour, tu as droit jusqu'à trois lancers de dés.
- La première fois, tu lances toujours les cinq dés.
- Aux deuxième et troisième lancers, tu as le droit de choisir le nombre de dés que tu veux jeter.
- Mets les dés de côté que tu veux garder.
- Pour le troisième lancer, tu peux reprendre des dés que tu avais déjà mis de côté.
- Si dès le premier ou le deuxième lancer, tu peux déjà récupérer une plaquette de grande valeur, tu peux bien sûr décider d'arrêter de jouer.
- Tu échanges les dés contre une plaquette-trésor au plus tard après le troisième lancer.
- Tu ne récupères une plaquette que si tu as tous les symboles nécessaires sur les dés.
- Si, après le troisième lancer, tu n'as pas obtenu les symboles nécessaires pour récupérer une plaquette, tu ne récupères rien.

FRANÇAIS