

LA CHASSE AU TRESOR

Petit Tigre et Petit Ours habitent ensemble au bord de la rivière. Ils font le rêve de voyager et de découvrir de fabuleux trésors. Aussi se mettent-ils en route... En chemin, sur l'île ou au fond de la rivière, grâce au petit canard tigré qu'ils ont emmené, ils découvrent des trésors colorés : un accordéon, un vieux coffre, une roue de vélo et tant d'autres objets qui les ravissent. Mais ils se font aussi des trésors d'amitié, en rencontrant bébé panda, un poisson gourmand, une corneille enrhumée et un renard qui cherche une poule...

Pourtant aucun de ces trésors n'est vraiment en sécurité, car des brigands surgissent parfois et volent sans vergogne !

As-tu donc envie de rejoindre Petit Tigre et Petit Ours dans leur merveilleux voyage ?

BUT DU JEU

Chacun cherche à découvrir où se cachent les différents trésors. En fin de partie, celui qui en a trouvé le plus, gagne.

PREPARATION

- Ouvrez le plan de jeu et posez-le au centre de la table.

Avant votre première partie, défaites délicatement les cartes trésors de leur support.

Observez qu'il y a 18 cartes trésors. (le panda, le poisson, le renard et la corneille sont aussi des trésors... d'amitié) + 3 cartes brigands.)

- Mélangez bien ces cartes et posez-les en talon, faces cachées, à côté du plateau.
- Placez le petit tigre sur une case de votre choix.

DEROULEMENT

Un trésor à deviner

Le plus jeune prend la première carte du talon, la regarde sans la montrer aux autres joueurs et la tient en main. Cette carte indique une case précise du plan de jeu.

Exception : si le joueur tire une des 3 cartes *brigand*, se référer à la règle des cartes *brigand*.

Dans notre exemple, le canard tigré a été posé sur la corneille et le trésor à deviner est la maison.

Celui qui tient en main la carte trésor, donne des indications aux autres joueurs en leur indiquant la direction à prendre : **plus loin** ou **en arrière**.

Rechercher le trésor

Le joueur qui se trouve à gauche de celui qui tient la carte trésor, joue le premier. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui joue, fait progresser le canard tigré de 1 à 6 cases vers la droite ou vers la gauche. Il se dirige naturellement vers l'endroit où, pense-t-il, se trouve le trésor.

Dans notre exemple, le joueur progresse de 4 cases vers la gauche et le canard tigré arrive ainsi sur la case du robot.

Si le canard s'est déplacé dans la bonne direction vers le trésor à trouver, le joueur qui connaît la carte trésor, déclare : **plus loin !** Si le canard, dans son dernier déplacement, a dépassé le trésor, le joueur déclare : **demi-tour !**

Cette information permet au joueur suivant de diriger le canard tigré dans la bonne direction.

Dans notre exemple, le canard n'est pas arrivé sur le trésor recherché. Plus loin ! déclare celui qui connaît la cachette. Le suivant joue et déplace le canard de 5 cases jusqu'à la case du livre. Il passe

ainsi au-dessus du trésor recherché. **Demi-tour !** déclare celui qui connaît la cachette. Le suivant joue... mais sait, dès à présent, que le trésor se trouve entre la case du robot et la case du livre.

Atteindre le trésor

Si un joueur arrête précisément le canard sur la case du trésor à trouver, il reçoit la carte et la pose devant lui.

Nouveau trésor à trouver

Ce joueur-là prend la carte suivante du talon et c'est à présent lui qui guide les autres vers la case du nouveau trésor à trouver.

Carte brigand

Si la carte prise est celle d'un brigand, le joueur doit rendre un trésor déjà acquis. S'il n'en possède pas encore, il ne doit rien donner. La carte *brigand* est ensuite écartée du jeu et remise dans la boîte.

Conseil tactique

Les joueurs ont intérêt à observer les trésors déjà acquis. Cette observation leur permet de déduire les cases où se cachent encore des trésors.

Variante

Si les trésors acquis sont cachés, le jeu devient plus difficile.

FIN DE JEU

Dès que la dernière carte du talon a permis de trouver le dernier trésor, le jeu s'arrête. Chacun compte le nombre de trésors qu'il a trouvés et celui qui en possède le plus, gagne la partie.

Un jeu traduit par

CASSE-NOISETTES

Chaussée d'Alsemberg 76 - 1060 Bruxelles Tél 00.32.2.537.83.92 - Fax 00.32.2.537.51.75