

5-99

Gunter Baars

SESAME

junior

Kraak
de schatkist

Percez
le mystère du
coffre à trésors !



Ravensburger

SESAME junior

Jeu Ravensburger® n° 23 151 5

Une chasse aux trésors en trois dimensions
pour **2-4** joueurs de **5-99** ans ;

Auteur : Gunter Baars

Illustrations : Graham Howells, Joachim Krause

Pendant des centaines d'années, le coffre à trésors d'Ali Baba avait disparu. Enfin, il a été retrouvé ! Quels mystérieux trésors peut-il bien renfermer ? Réussirez-vous à forcer les six serrures et à ouvrir le coffre ?

But du jeu

Il s'agit de tourner les serrures de manière à ce que le dessin recherché soit visible dans **toutes** les fenêtres. Le joueur qui vient à bout de la **dernière serrure** a le droit d'ouvrir le coffre et de choisir un trésor. Quand tous les trésors ont été trouvés, les joueurs additionnent les points de leurs cartes « Trésor ».

CONTENU :

1 couvercle de coffre
composé de :

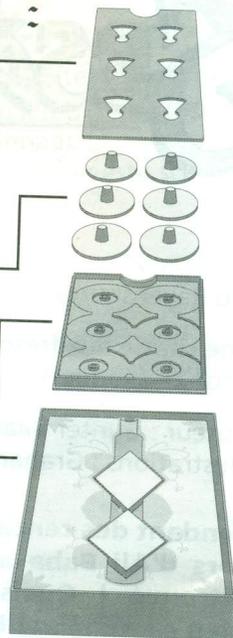
1 cache en carton

6 serrures
(avec 6 disques et
6 boutons)

1 base en plastique

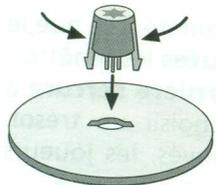
1 coffre à trésors

12 cartes « Trésor »



MONTAGE DU COFFRE

Avant la première partie, détachez soigneusement les éléments prédécoupés de la planche.



Assemblez ensuite les **serrures** : Pincez légèrement le **bouton** et le glissez-le par en haut dans la fente du **disque**.

Une fois assemblées, placez les serrures dans les trous de la **base**. Lorsque les six serrures sont en place, fixez le **cache** : placez-le sur la base et appuyez doucement pour le coincer dans les ergots. Après avoir posé le **couvercle** sur le coffre, il est possible de le soulever au niveau de l'encoche. Le coffre à trésors s'ouvre et se ferme ainsi.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Avant la première manche

Tournez les serrures du coffre à trésors pour faire apparaître un dessin **au hasard** dans chacune des fenêtres.

Mélangez ensuite les 12 cartes « Trésor », placez-les dans les deux compartiments du coffre, face cachée, et rabattez le couvercle.

Les joueurs décident ensuite quel **dessin de la carte « Trésor »** qui doit être trouvé pour la première manche : le chameau doré, par exemple.

Le déverrouillage des serrures commence

À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs essaient de faire apparaître le dessin recherché sur **les 6 serrures** en les tournant. Le plus âgé commence.

Quand vient son tour, le joueur tourne la serrure de son choix de **1 ou 2 dessins** vers la **gauche ou la droite**.

Si le dessin recherché apparaît sur la serrure, elle est ouverte et le joueur essaye de déverrouiller une autre serrure.

Si un autre dessin apparaît après avoir tourné, c'est au tour du joueur suivant. Attention, il est interdit de tourner la même serrure immédiatement après ! Il faut en tourner une autre ! Exception : S'il s'agit de la dernière serrure, il est bien sûr permis d'essayer de la déverrouiller.

Un joueur **doit** d'essayer de déverrouiller **au moins une** serrure. Ensuite, il peut décider de s'arrêter (ce qui peut être parfois judicieux !).

Il est interdit de tourner une serrure déjà déverrouillée.



Le coffre s'ouvre

Celui qui réussit à déverrouiller la **sixième et dernière** serrure peut ouvrir le coffre et choisir une **carte « Trésor »** en récompense.

Le dessin représenté sur cette carte « Trésor » indique **en même temps le dessin qu'il faut chercher** lors de la manche suivante.

Jour de chance : Si le dessin sur la carte « Trésor » gagnée est le dernier dessin recherché, le joueur peut ouvrir de nouveau le coffre et choisir une seconde carte « Trésor ». Celle-ci indique alors le prochain dessin à trouver.

Le joueur assis à gauche du vainqueur commence la nouvelle manche. Qui sera donc le prochain à ouvrir le coffre ?

FIN DE LA PARTIE

Quand les 12 trésors ont été gagnés, chacun additionne les points de toutes ses cartes. Celui qui totalise le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes.

Conseil :

Si vous faites plusieurs parties de suite, il est préférable de changer les serrures de place, pour ne pas mémoriser l'ordre des dessins.

© 2003 Ravensburger Spieleverlag

