

5-99

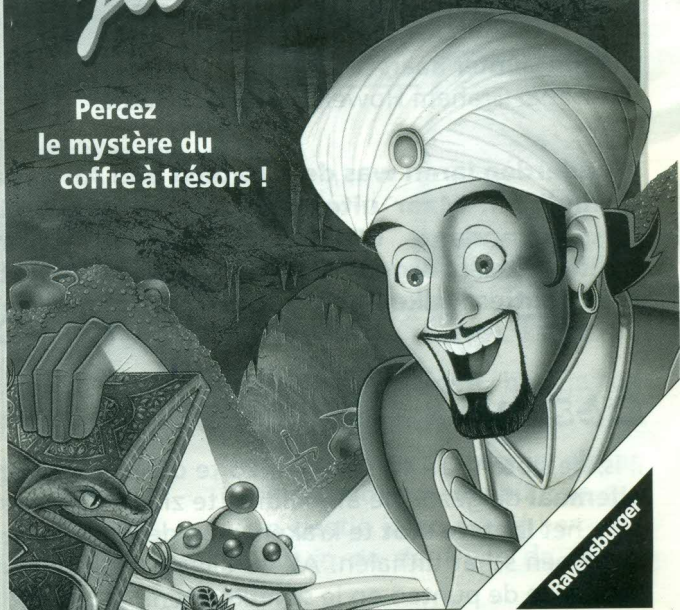
Gunter Baars

# 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 :

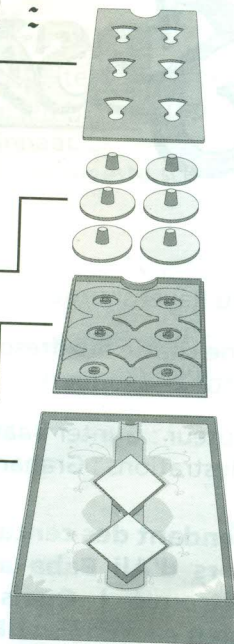
1 cache en carton

6 serrures  
(avec 6 disques et  
6 boutons)

1 base en plastique

1 coffre à trésors

12 cartes « Trésor »



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

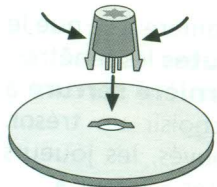
Tournez les serrures du coffre à trésors pour faire apparaître un dessin **au hasard** dans chacune des fenêtres.

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.

## 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**.

### 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**.

