



“Sésame ouvre-toi !” Devant les yeux ébahis d’Ali Baba, la caverne s’ouvre comme par enchantement.

Elle est remplie de d’innombrables trésors : statues en or, coffres, épées rutilantes et colliers sertis de pierres précieuses.

Il y en a tellement que la caverne est pleine jusqu’au plafond. Ali Baba rassemble en vitesse un maximum de trésors.

Il n’y a pas un seconde à perdre, il doit quitter la caverne avant que les voleurs ne reviennent...

MATÉRIEL DE JEU

- 1 plateau de jeu (recto-verso)
- 4 paravents
- 4 marqueurs de score
- 1 jeton Premier Joueur
- 60 tuiles Trésor (10 types de trésors avec 6 couleurs de fond différentes)

BUT DU JEU

Faites main basse sur les trésors de la caverne des quarante voleurs. Plus vous aurez de trésors d’un même type, plus vous marquerez de points en fin de partie. Utilisez les pouvoirs magiques des trésors pour prendre l’avantage sur vos adversaires et soyez le plus riche pour remporter la partie.

MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au centre de la table avec les 25 cases face visible. Mélangez les tuiles Trésor et disposez-les en 4 couches sur le plateau. Remettez dans la boîte les tuiles non utilisées, sans les regarder.



Placez les tuiles sur le plateau de jeu :

1. Disposez 25 tuiles **face cachée** sur le plateau de jeu, une sur chaque case.

2. Constituez une deuxième couche de 16 tuiles **face cachée** sur la première couche. Chaque tuile doit être placée au-dessus de quatre autres tuiles.

3. Constituez une nouvelle couche de 9 tuiles **face cachée** sur la deuxième couche. Chaque tuile doit être placée au-dessus de quatre autres tuiles.

4. Constituez une dernière couche de 4 tuiles **face visible** sur la troisième couche. Chaque tuile doit être placée au-dessus de quatre autres tuiles.

Chaque joueur reçoit un paravent et place le marqueur de score de sa couleur sur la case 0 de la piste de score. Le plus jeune joueur reçoit le jeton Premier Joueur et commence donc la partie.

APERÇU DU JEU

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. Chaque tour est composé de trois étapes :

- 1) **Prendre une tuile face visible** : au début de votre tour, vous devez prendre une tuile face visible du plateau et la placer derrière votre paravent.
- 2) **Révéler toutes les tuiles face cachée non couvertes** : si une ou plusieurs tuiles ne sont plus couvertes par d’autres tuiles après avoir pris la vôtre, vous devez les retourner face visible.
- 3) **Utiliser le pouvoir magique** : la couleur de fond de chaque tuile fait référence à un pouvoir magique. Vous pouvez utiliser le pouvoir magique de la tuile que vous venez de prendre. Un pouvoir magique doit être utilisé immédiatement et ne peut pas être mis de côté pour un tour futur.

FIN DE PARTIE

Une fois la dernière tuile retournée face visible, continuez de jouer jusqu’à ce que chacun ait joué le même nombre de tours, c’est-à-dire jusqu’au joueur à droite du premier joueur. À la suite de ceci, chaque joueur joue encore une toute dernière fois.

Note : s’il n’y a plus aucune tuile sur le plateau, la partie se termine immédiatement.

Pour déterminer son score, chaque joueur organise ses tuiles Trésor par groupes de même type derrière son paravent. Les points de victoire sont attribués pour chaque groupe de tuiles selon sa taille.

trésors	1	2	3	4	5	6
points	1	3	6	10	15	21

Chaque joueur fait la somme des points de tous ses groupes et les ajoute aux points gagnés en cours de partie. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d’égalité, le joueur ex æquo ayant collecté le moins de tuiles remporte la victoire.

Exemple : Un joueur possède ces trésors en fin de partie :

- 4 tapis = 10 points
- 2 coffres = 3 points
- 3 couronnes = 6 points
- 1 rubis = 1 point
- 1 statue = 1 point
- 2 épées = 3 points

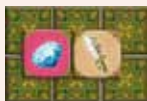
Il marque un total de 24 points



Pouvoirs magiques :



Marquez 5 points.



Vous prenez le "diamant" rose et marquez immédiatement 5 points.



Marquez 2 points pour chaque tuile que vous avez retournée ce tour-ci OÙ marquez 2 points si vous avez révélé une case du plateau.



Après avoir pris le "tapis volant" bleu, deux tuiles sont retournées face visible. Vous marquez donc 4 points.



Marquez 2 points pour chaque trésor de ce type que vous avez derrière votre paravent (dont celui-ci).



Vous prenez "l'épée" marron. Lors des tours précédents, vous avez collecté deux autres épées. Vous marquez 6 points ce tour-ci.



Prenez une tuile face visible adjacente orthogonalement et placez-la derrière votre paravent. N'utilisez pas son pouvoir magique.



Après avoir pris le "tapis volant" vert, vous pouvez également prendre la "bague". Placez ces deux tuiles derrière votre paravent.



Chaque adversaire doit vous montrer une de ses tuiles Trésor. Choisissez une de ces tuiles et placez-la derrière votre paravent. N'utilisez pas son pouvoir magique. Toutes les autres tuiles sont rendues à leurs propriétaires.



Vous prenez le "coffre" jaune. Tous les autres joueurs doivent vous montrer une tuile de derrière leur paravent. Vous choisissez une "épée" et placez ces deux tuiles derrière votre paravent.



Choisissez un type de trésor (bague, statue, couronne, etc.) ou un pouvoir magique (jaune, bleu, vert, etc.). Jusqu'à votre prochain tour, aucun des autres joueurs ne peut prendre de tuile du plateau du type ou du pouvoir magique choisi.

Note : dans le rare cas où aucune tuile ne peut être prise (à cause de la restriction de ce pouvoir magique), le joueur peut prendre n'importe quelle tuile, sans restriction.



Vous prenez la "statue" blanche et choisissez le pouvoir magique marron. Jusqu'à votre prochain tour, aucune tuile marron ne pourra être prise.

VARIANTE : LA LAMPE D'ALADDIN

Utilisez la face du plateau comportant les 25 cases. Mettez de côté toutes les tuiles "Lampe d'Aladdin" et mélangez face cachée les autres tuiles.

Prenez au hasard six tuiles et placez-les face visible à proximité du plateau. Ces tuiles ne seront pas placées sur le plateau et sont des trésors spéciaux qui pourront être collectés durant la partie.

Mélangez désormais face cachée les tuiles "Lampe d'Aladdin" avec les autres tuiles et placez-les de façon habituelle sur le plateau.

Lorsque vous prenez à votre tour un trésor "Lampe d'Aladdin", vous devez choisir entre :

- utiliser son pouvoir magique normal (selon la couleur de son fond) et placer la tuile derrière votre paravent,
- utiliser le pouvoir magique de la "Lampe d'Aladdin" : échangez la tuile avec une des tuiles qui ont été placées à proximité du plateau. Utilisez le pouvoir magique de cette tuile et placez-la derrière votre paravent.

VARIANTE : TRÉSORS EN NOMBRES ÉGAUX

Utilisez la face du plateau comportant 25 cases. Retirez du jeu toutes les tuiles Trésor d'un même type avant de placer les tuiles sur le plateau. Cette variante offre plus de tactique puisque vous connaissez le nombre de tuiles de chaque trésor en jeu.

VARIANTE : PETITE CAVERNE (POUR 2 JOUEURS)

Utilisez la face du plateau comportant 16 cases. Retirez du jeu toutes les tuiles de 3 types de trésors avant de placer les tuiles sur le plateau. Cette variante nécessite une mise en place légèrement différente. Elle permet des parties rapides à deux joueurs.

Placer les tuiles sur le plateau de jeu :

1. Disposez 16 tuiles **face cachée** sur le plateau de jeu, une sur chaque case.
2. Constituez une deuxième couche de 12 tuiles **face cachée** sur la première couche. Chaque tuile doit être placée au-dessus de deux autres tuiles.
3. Constituez une nouvelle couche de 6 tuiles **face cachée** sur la deuxième couche. Chaque tuile doit être placée au-dessus de quatre autres tuiles.
4. Constituez une dernière couche de 2 tuiles **face visible** sur la troisième couche. Chaque tuile doit être placée au-dessus de quatre autres tuiles.



Auteurs : Martino Chiacchiera & Remo Conzadori

Illustrations : Denis Martynets

Conception graphique : Chris Conrad

Rédaction du manuel : Jeroen Hollander

Chef de projet : Jonny de Vries

Traduction française : Thomas Million, Maël Brustlein et Bruno Larochette

©2017 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

