

Fin du jeu

Le jeu est terminé dès qu'il n'y a plus de cartes-trésor au milieu.

Tous les joueurs retournent leurs cartes-trésor et chacun compte ses points. Le vainqueur est celui qui a le plus de points.

Conseil

Les joueurs peuvent se mettre d'accord au début d'une partie, sur un gage que devra effectuer le perdant.

Par exemple: chanter une belle chanson

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger
Attenschwiller, France

Ravensburger

257792



Le trésor caché

Jeu Ravensburger® Nr. 00 625 0

Un jeu de dés pour 3 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

Illustration graphique: Klaus Hermann

Contenu: 24 cartes-trésor

3 dés spéciaux

1 chien de garde en bois

1 règle du jeu

But du jeu

Amasser un maximum de cartes-trésor avec toujours l'espoir qu'elles rapportent un maximum de points.

Préparation

Les cartes-trésor sont bien mélangées. Chaque joueur reçoit une carte-trésor qu'il pose face cachée devant lui.

Les autres cartes-trésor sont également posées à l'envers au milieu de la table. Elles serviront de pioche.

Le chien de garde, Médor, attend tranquillement à côté des cartes-trésor au milieu de la table.

Règle du jeu

Le joueur le plus jeune débute la partie. On joue dans le sens des aiguilles de la montre avec les 3 dés ensemble.

Les dés indiquent où le joueur a le droit de prendre des cartes-trésor. Il prend les cartes-trésor et les pose en tas, toujours face cachée, devant lui. Puis c'est au tour du joueur suivant ...

Il est très important de ne jamais retourner les cartes-trésor pendant la partie. Le mystère qui plane à propos des points, ne sera dévoilé qu'à la fin de la partie.

Signification des faces des dés

-  Prendre une carte-trésor au joueur assis à gauche.
-  Prendre une carte-trésor au joueur assis à droite.
-  Prendre une carte-trésor sur le tas du milieu.
-  Prendre une carte-trésor au joueur de son choix.
-  Prendre Médor, le chien de garde, et le poser sur son tas de cartes-trésor. Cela signifie que, tant que Médor restera posé sur un tas de cartes-trésor, aucun joueur n'aura le droit de prendre une carte.

Exemple

Les dés indiquent que le joueur a le droit de prendre une carte sur le tas du milieu et, deux au joueur assis à sa droite.

Si ce dernier n'a qu'une carte, ou même aucune, dans ce cas, on ne peut lui en prendre qu'une ou même aucune, c'est vraiment de la malchance. On peut néanmoins en prendre une au milieu puisqu'un dé l'a indiqué.