



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

4355



Dschungel- Schatz

Jungle Treasure

Le trésor des Mayas

De schat van de jungle

El tesoro de la selva

Il tesoro della giungla



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2006

Le trésor des Mayas

Un jeu plein d'actions pour 2 à 4 chercheurs de trésors de 6 à 99 ans.

Idée : Roberto Fraga
Illustration : Daniel Döbner
Durée de la partie : 10 - 20 minutes



Au fond de la jungle, on entend les cris d'animaux sauvages. Pour trouver le trésor secret des Mayas, les chercheurs de trésors doivent traverser cette jungle. Soudain, un ancien temple maya, abandonné depuis longtemps, se dresse devant eux. A l'entrée du temple, il y a deux gardiens en pierre qui les regardent d'un air peu accueillant !

Lequel d'entre vous fera preuve de courage, sera assez rapide et habile pour aller chercher le trésor dans la jungle ?

Contenu

- 1 aventurier
- 25 pierres précieuses (12 jaunes, 8 vertes, 5 rouges)
- 6 blocs de construction d'un temple
- 74 cartes
- 10 plaquettes
- 1 carte récapitulative
- 1 sablier
- 1 petit sac
- 1 règle du jeu

* Les Mayas étaient un peuple d'Indiens qui, il y a plus de 3000 ans, créèrent un empire. Des vestiges encore présents dans la jungle de l'Amérique centrale sont les témoins de cette culture fascinante.

recupérer le plus d'or possible

mettre les pierres précieuses dans le sac, poser la pile de cartes et les blocs devant soi, préparer les autres accessoires de jeu

chercheur de trésors : poser le sac, la carte récapitulative, la pile de cartes et les blocs de construction devant lui

joueur de gauche = gardien du temple

le chercheur de trésors tire une pierre précieuse du sac, le gardien retourne le sablier

But du jeu

Pour les actions bien exécutées, on récupère, dans la jungle, beaucoup d'or qui fait rapporter des points. Celui qui aura récupéré le plus d'or, donc le plus de points, après trois tours gagne la partie.

Préparatifs

Mettre toutes les pierres précieuses dans le sac. Poser l'aventurier au milieu de la table. Poser les dix plaquettes, faces cachées, autour de l'aventurier de manière à former un cercle.

Mélanger toutes les cartes et en faire une pile, faces cachées. Préparer les six blocs de construction du temple, la carte récapitulative et le sablier.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il sera le chercheur de trésors.

Le chercheur de trésors

Il pose devant lui le sac rempli des pierres précieuses, la carte récapitulative, la pile de cartes et les six blocs du temple.

Pendant son expédition, il va essayer de retirer le plus possible de pierres précieuses du sac :

- En retirant les pierres précieuses, le chercheur de trésors n'a pas le droit de regarder dans le sac.
- La couleur des pierres précieuses indique combien d'actions il va devoir exécuter.
- La durée de son expédition est déterminée par l'écoulement du sablier.

Le gardien du temple

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est le gardien du temple et prend le sablier.

La chasse aux trésors commence

Dès que le chercheur de trésors a retiré la première pierre précieuse du sac, le gardien retourne le sablier et la course aux trésors commence. Le gardien cache le sablier avec ses mains, de telle sorte que le chercheur de trésors ne puisse pas le voir. Le chercheur pose les pierres précieuses devant lui une fois qu'il les a retirées du sac.

*Pierre précieuse
jaune =
aucune action*

*Pierre précieuse
verte = une action*

*Pierre précieuse
rouge =
deux actions*

actions :

*lancer la pierre
précieuse en l'air*

*construire un
temple*

*chercher un acces-
soire d'équipement
ou un animal de la
jungle*

Quelle pierre précieuse a-t-il retiré du sac ?

• Une pierre précieuse de couleur jaune ?

Tu as de la chance ! Tu ne dois exécuter aucune action.

• Une pierre précieuse de couleur verte ?

Il faut que tu exécutes une action très rapidement ! Retourne la carte du dessus de la pile et exécute l'action qui y est illustrée.

• Une pierre précieuse de couleur rouge ?

Oh ! Tu n'as pas de chance : il faut que tu exécutes deux actions. Retourne la carte du dessus de la pile. Exécute la première action. Quand tu as fini, retourne tout de suite une deuxième carte et exécute cette action.



Conseil : en regardant sur la carte récapitulative, tu peux voir d'un coup d'œil combien de actions tu as à exécuter selon la couleur de la pierre précieuse !

Les actions

Dans le jeu, il y a cinq actions différentes à exécuter. Le chiffre marqué sur le sac d'or de chaque carte indique combien de points l'action rapporte.

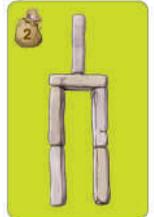
Lancer la pierre précieuse en l'air (= 1 point)

Prends la pierre précieuse que tu viens de tirer dans une main. Lance-la une fois en l'air (à env. 10 - 20 cm de hauteur) et rattrape-la. Si tu ne la rattrapes pas, essaie encore une fois. Ensuite, pose la pierre précieuse devant toi.



Construire un temple (= 2 points)

Avec les six blocs, construis le temple selon le modèle de la carte. Dès que tu as fini, les autres joueurs acceptent ta construction en disant « OK ». Repose ensuite les six blocs devant toi.



Chercher un accessoire d'équipement ou un animal de la jungle (= 2 points)

Si la carte indique un accessoire d'équipement ou un animal de la jungle, tu cherches la plaquette correspondant à cette illustration. Retourne toujours une plaquette l'une après l'autre. Quand tu as trouvé la bonne, tu la laisses retournée, face visible. Les autres plaquettes doivent être posées faces cachées.



Attention : si, pendant un tour, tu dois chercher encore une fois le même accessoire d'équipement ou le même animal, tu as beaucoup de chance, car tu as déjà exécuté cette action !

compléter le masque du gardien

Pierres précieuses sur le masque du gardien (= 3 points)

Cherche dans le sac les trois pierres précieuses de la couleur qui correspondent au masque du gardien et pose-les sur les marques correspondantes de la carte. En cherchant les pierres précieuses pour exécuter cette action, tu as le droit de regarder dans le sac. Fais attention de bien séparer ces pierres de celles que tu as déjà retirées du sac.

Attention: si, ce qui arrive très rarement, les trois pierres précieuses ne sont plus dans le sac, tu n'as pas eu de chance et ton expédition échoue.



attraper l'aventurier

Attraper l'aventurier (= 1 point)

Pour cette action, tous les joueurs jouent. Chacun peut gagner cette carte et donc récupérer l'or correspondant. Dès que la carte avec l'aventurier est retournée, chaque joueur essaie d'attraper en premier l'aventurier posé au milieu de la table. Celui qui l'attrape récupère la carte et l'ajoute à son tas. L'aventurier est remis au milieu de la table.



La chasse aux trésors continue jusqu'à ce que ...

- ... le chercheur de trésors dise « stop » !

Avant de tirer une autre pierre précieuse du sac, le chercheur peut arrêter son expédition. Il dit « stop » et sort ainsi à temps de la jungle. En récompense, il récupère toutes les cartes qu'il a retournées pendant ce tour.

Ensuite, il compte les pierres précieuses jaunes qu'il a récupérées pendant cette expédition. Pour deux pierres précieuses jaunes, il a le droit de prendre une carte de la pile.

Il empile les cartes récupérées faces cachées devant lui.

Exemple : Bastien dit « stop » avant que le temps du sablier ne soit écoulé. Il a récupéré deux cartes et trois pierres précieuses jaunes. Pour les deux pierres précieuses jaunes, il a le droit de prendre une carte de la pile. La troisième pierre précieuse jaune ne lui rapporte rien. Bastien a donc récupéré trois cartes pendant ce tour.

- ... le gardien dise « stop » !

Dès que le sablier est vide, le gardien dit « stop » en montrant le sablier.

Cette fois, le chercheur de trésors a mis trop de temps et son expédition a échoué.

En punition, il remet toutes les cartes qu'il a récupérées pendant ce tour en dessous de la pile.

le chercheur de trésor dit « stop » : cartes retournées = récompense pour deux pierres précieuses jaunes = prendre une carte en plus dans la pile

le gardien dit « stop » : sablier vide, le chercheur ne récupère rien

joueur suivant

Joueur suivant

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de partir en expédition. Remettre toutes les pierres précieuses dans le sac.

Le sac, la pile de cartes, la carte récapitulative, les blocs de construction et le sablier sont passés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les plaquettes sont retournées, faces cachées.

Celui qui était le gardien au tour précédent est maintenant le chercheur de trésors.

*chacun trois fois
le chercheur de
trésors = fin de la
partie
le plus d'or = vain-
queur*

Fin de la partie

La partie se termine dès que chaque joueur a été trois fois le chercheur de trésors. Chacun additionne alors les points marqués sur les sacs d'or de ses cartes. Les joueurs qui ne savent encore pas bien compter se font aider par un autre joueur.

Le gagnant est celui qui a récupéré le plus de points. En cas d'ex æquo, le gagnant est celui qui a récupéré le plus de cartes. S'il y a encore des ex æquo, ils gagnent tous ensemble.

Variante pour jeunes joueurs

Dans cette variante, on ne compte pas, à la fin de la partie, les points marqués sur les sacs d'or des cartes mais le nombre de cartes récupérées. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

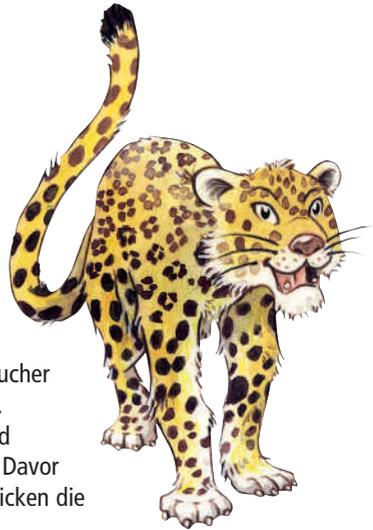
Dschungelschatz

Ein aktionsreiches Spiel für 2 - 4 Schatzsucher von 6 - 99 Jahren.

Spielidee: Roberto Fraga

Illustration: Daniel Döbner

Spieldauer: 10 - 20 Minuten



Aus dem Dschungel dringen die Geräusche von wilden Tieren. Doch um den geheimnisvollen Schatz der Maya* zu finden, müssen die Schatzsucher genau diesen Dschungel durchqueren. Plötzlich taucht vor ihnen ein alter und längst vergessener Maya-Tempel auf. Davor stehen zwei steinerne Wächter und blicken die Schatzsucher streng an!

Wer von euch ist mutig, schnell und geschickt genug, den Dschungelschatz zu bergen?

Spielinhalt

- 1 Abenteurer
- 25 Edelsteine (12 gelbe, 8 grüne, 5 rote)
- 6 Tempelsteine
- 74 Karten
- 10 Plättchen
- 1 Übersichtskarte
- 1 Sanduhr
- 1 Säckchen
- 1 Spielanleitung

* Die Maya waren ein Indianervolk, das vor mehr als 3.000 Jahren ein Reich gründete. Ruinen im Dschungel Mittelamerikas zeugen noch heute von dieser faszinierenden Kultur.

*das meiste Gold
sammeln*

*Edelsteine
ins Säckchen,
Abenteurer und
Plättchen in
Tischmitte, restliches
Spielmaterial
bereit*

*Schatzsucher =
Säckchen,
Übersichtskarte,
Kartenstapel und
Tempelsteine
vor sich legen*

*linker Nachbar =
Dschungelwächter*

*Schatzsucher
zieht Edelstein
aus Säckchen,
Dschungelwächter
dreht Sanduhr um*

Spielziel

Für gelöste Aufgaben gibt es im Dschungel wertvolles Gold. Wer nach drei Runden das meiste Gold auf seinen Karten hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Legt alle Edelsteine in das Säckchen. Stellt den Abenteurer in die Tischmitte. Die zehn Plättchen legt ihr verdeckt in einem Kreis um den Abenteurer herum aus.

Mischt alle Karten und bildet einen verdeckten Stapel. Haltet die sechs Tempelsteine, die Übersichtskarte und die Sanduhr bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der mutigste Spieler beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler: Er ist der Schatzsucher, der zuerst auf Expedition geht.

Der Schatzsucher

Der Schatzsucher legt das Säckchen mit den Edelsteinen, die Übersichtskarte, den Kartenstapel und die sechs Tempelsteine vor sich. Er versucht während seiner Expedition möglichst viele Edelsteine aus dem Säckchen zu ziehen:

- Beim Ziehen der Edelsteine darf der Schatzsucher nicht ins Säckchen sehen.
- Die Farbe der Edelsteine gibt vor, wie viele Aufgaben der Schatzsucher lösen muss.
- Für die Expedition hat er maximal so lange Zeit, bis die Sanduhr abgelaufen ist.

Der Dschungelwächter

Der im Uhrzeigersinn nachfolgende Spieler ist der Dschungelwächter und nimmt die Sanduhr zu sich.

Die Schatzjagd beginnt

Sobald der Schatzsucher den ersten Edelstein aus dem Säckchen zieht, dreht der Dschungelwächter die Sanduhr um und die Schatzjagd beginnt. Der Dschungelwächter verdeckt die Sanduhr so mit seinen Händen, dass der Schatzsucher sie nicht sehen kann. Gezogene Edelsteine legt der Schatzsucher vor sich ab.

gelber Edelstein =
keine Aufgabe

grüner Edelstein =
eine Aufgabe

roter Edelstein =
zwei Aufgaben

Welchen Edelstein zieht der Schatzsucher aus dem Säckchen?

- **Einen gelben Edelstein?**
Glück gehabt! Du musst keine Aufgabe lösen.
- **Einen grünen Edelstein?**
Du musst schnell eine Aufgabe lösen! Decke die oberste Karte zur Tischmitte hin auf und führe die darauf abgebildete Aufgabe aus.



- **Einen roten Edelstein?**
Oje, jetzt musst du sogar zwei Aufgaben lösen!
Decke die oberste Karte zur Tischmitte hin auf. Führe die erste Aufgabe aus. Wenn du fertig bist, deckst du sofort eine zweite Karte auf und löst auch diese Aufgabe.

Tip: Mit Hilfe der Übersichtskarte kannst du auf einen Blick sehen, wie viele Aufgaben du bei welcher Edelsteinfarbe lösen musst!

Aufgaben:

Edelstein
hochwerfen

Die Aufgaben

Im Spiel gibt es fünf verschiedene Aufgaben zu lösen. Wie viel Gold eine Aufgabe wert ist, zeigt die Zahl auf dem Goldsack der Karte.

Edelstein hochwerfen (= 1 Gold)

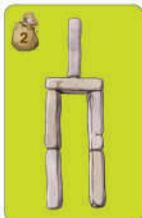
Nimm den gerade gezogenen Edelstein in eine Hand. Wirf ihn einmal in die Luft (ca. 10 - 20 cm hoch) und fange ihn wieder auf. Fängst du den Edelstein nicht, musst du es noch einmal versuchen. Anschließend legst du den Edelstein wieder vor dir ab.



Tempel bauen

Tempel bauen (= 2 Gold)

Baue mit den sechs Tempelsteinen den auf der Karte abgebildeten Tempel nach. Sobald du den Tempel errichtet hast, bestätigen deine Mitspieler mit einem kurzen „okay“ den korrekten Bau. Lege die sechs Tempelsteine anschließend wieder vor dir ab.



Ausrüstungs-
gegenstand oder
Dschungeltier
suchen

Ausrüstungsgegenstand oder Dschungeltier suchen (= 2 Gold)

Zeigt die Karte einen Ausrüstungsgegenstand oder ein Dschungeltier, suchst du das zur Abbildung passende Plättchen in der Tischmitte. Schau dir immer eins nach dem anderen an. Hast du das richtige Plättchen gefunden, lässt du es offen liegen. Alle anderen Plättchen müssen verdeckt liegen.

Achtung: Falls du in einem Spielzug den gleichen Gegenstand bzw. das gleiche Dschungeltier nochmals suchen musst, hast du großes Glück gehabt und die Aufgabe bereits gelöst!



Wächtermaske
füllen

Edelsteine auf Wächtermaske legen (= 3 Gold)

Suche im Säckchen die drei farbig passenden Edelsteine der Wächtermaske und lege sie auf die entsprechenden Markierungen der Karte. Beim Suchen nach den Edelsteinen darfst du bei dieser Aufgabe in das Säckchen schauen. Achte darauf, dass du diese Edelsteine von deinen bereits gezogenen Edelsteinen trennst.

Achtung: Sollte der sehr seltene Fall eintreten, dass die drei gesuchten Edelsteine nicht mehr im Säckchen sind, dann hast du leider Pech gehabt und deine Expedition ist gescheitert.



Abenteurer
schnappen

Abenteurer schnappen (= 1 Gold)

Bei dieser Aufgabe sind alle Spieler beteiligt. Jeder kann diese Karte und somit das Gold gewinnen: Sobald die Karte mit dem Abenteurer aufgedeckt wurde, versucht jeder Spieler als Erster den Abenteurer in der Tischmitte zu schnappen. Wer ihn geschnappt hat, erhält sofort die Karte und legt sie zu seinem Vorrat. Der Abenteurer kommt in die Tischmitte zurück.



Schatzsucher
ruft „Stopp“:
aufgedeck-
te Karten =
Belohnung,
für zwei gelbe
Edelsteine =
eine Karte vom
Stapel zusätzlich

Die Schatzsuche dauert solange, bis ...

• ... der Schatzsucher „Stopp“ ruft!

Immer bevor der Schatzsucher einen neuen Edelstein aus dem Säckchen zieht, kann er freiwillig seine Expedition beenden. Er ruft „Stopp“ und verlässt den Dschungel somit rechtzeitig.

Als Belohnung bekommt der Schatzsucher alle Karten, die er in dieser Runde aufgedeckt hat.

Dann zählt er, wie viele gelbe Edelsteine er in dieser Expedition gesammelt hat: Für jeweils zwei gelbe Edelsteine darf er eine verdeckte Karte vom Stapel ziehen.

Die gewonnenen Karten stapelt jeder vor sich.

Beispiel: Bastian ruft „Stopp“, bevor die Sanduhr abgelaufen ist. Es liegen zwei Karten und drei gelbe Edelsteine vor ihm. Für zwei gelbe Edelsteine darf er eine Karte vom Stapel ziehen. Der dritte gelbe Edelstein bringt Bastian nichts mehr. Somit hat Bastian in dieser Runde drei Karten gewonnen.

• ... der Dschungelwächter „Stopp“ ruft!

Ist das letzte Sandkorn durch die Sanduhr gelaufen, ruft der Dschungelwächter „Stopp“ und zeigt allen die abgelaufene Sanduhr.

Der Schatzsucher hat sich dieses Mal zu viel Zeit im Dschungel gelassen und seine Expedition ist gescheitert.

Zur Strafe kommen alle Karten dieser Runde, die vor dem Schatz-

Dschungelwächter
ruft „Stopp“:
Sanduhr ist
abgelaufen,
Schatzsucher geht
leer aus

nächster Spieler

suchen liegen, unter den Stapel zurück.

Nächster Spieler

Anschließend geht der nächste Spieler auf Expedition. Legt alle Edelsteine wieder in das Säckchen.

Gibt das Säckchen, den Kartenstapel, die Übersichtskarte, die Bausteine und die Sanduhr im Uhrzeigersinn weiter. Aufgedeckte Plättchen werden wieder verdeckt.

Der vorherige Dschungelwächter ist jetzt der neue Schatzsucher.

Spielende

*jeder dreimal
Schatzsucher =
Ende*

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler dreimal Schatzsucher war. Jeder zählt das Gold auf seinen Karten. Bei Kindern, die noch nicht so weit zählen können, hilft ein Mitspieler.

*das meiste Gold
= Sieg*

Es gewinnt, wer das meiste Gold gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Karten vor sich liegen hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, gewinnen diese Spieler gemeinsam.

Variante für jüngere Schatzsucher

In dieser Spielvariante zählt am Ende nicht das Gold auf den Karten, sondern die Anzahl der gewonnenen Karten. Wer die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Le trésor des Mayas

Un jeu plein d'actions pour 2 à 4 chercheurs de trésors de 6 à 99 ans.

Idée : Roberto Fraga
Illustration : Daniel Döbner
Durée de la partie : 10 - 20 minutes



Au fond de la jungle, on entend les cris d'animaux sauvages. Pour trouver le trésor secret des Mayas, les chercheurs de trésors doivent traverser cette jungle. Soudain, un ancien temple maya, abandonné depuis longtemps, se dresse devant eux. A l'entrée du temple, il y a deux gardiens en pierre qui les regardent d'un air peu accueillant !

Lequel d'entre vous fera preuve de courage, sera assez rapide et habile pour aller chercher le trésor dans la jungle ?

Contenu

- 1 aventurier
- 25 pierres précieuses (12 jaunes, 8 vertes, 5 rouges)
- 6 blocs de construction d'un temple
- 74 cartes
- 10 plaquettes
- 1 carte récapitulative
- 1 sablier
- 1 petit sac
- 1 règle du jeu

* Les Mayas étaient un peuple d'Indiens qui, il y a plus de 3000 ans, créèrent un empire. Des vestiges encore présents dans la jungle de l'Amérique centrale sont les témoins de cette culture fascinante.

recupérer le plus d'or possible

mettre les pierres précieuses dans le sac, poser la pile de cartes et les blocs devant soi, préparer les autres accessoires de jeu

chercheur de trésors : poser le sac, la carte récapitulative, la pile de cartes et les blocs de construction devant lui

joueur de gauche = gardien du temple

le chercheur de trésors tire une pierre précieuse du sac, le gardien retourne le sablier

But du jeu

Pour les actions bien exécutées, on récupère, dans la jungle, beaucoup d'or qui fait rapporter des points. Celui qui aura récupéré le plus d'or, donc le plus de points, après trois tours gagne la partie.

Préparatifs

Mettre toutes les pierres précieuses dans le sac. Poser l'aventurier au milieu de la table. Poser les dix plaquettes, faces cachées, autour de l'aventurier de manière à former un cercle.

Mélanger toutes les cartes et en faire une pile, faces cachées. Préparer les six blocs de construction du temple, la carte récapitulative et le sablier.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il sera le chercheur de trésors.

Le chercheur de trésors

Il pose devant lui le sac rempli des pierres précieuses, la carte récapitulative, la pile de cartes et les six blocs du temple.

Pendant son expédition, il va essayer de retirer le plus possible de pierres précieuses du sac :

- En retirant les pierres précieuses, le chercheur de trésors n'a pas le droit de regarder dans le sac.
- La couleur des pierres précieuses indique combien d'actions il va devoir exécuter.
- La durée de son expédition est déterminée par l'écoulement du sablier.

Le gardien du temple

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est le gardien du temple et prend le sablier.

La chasse aux trésors commence

Dès que le chercheur de trésors a retiré la première pierre précieuse du sac, le gardien retourne le sablier et la course aux trésors commence. Le gardien cache le sablier avec ses mains, de telle sorte que le chercheur de trésors ne puisse pas le voir. Le chercheur pose les pierres précieuses devant lui une fois qu'il les a retirées du sac.

*Pierre précieuse
jaune =
aucune action*

*Pierre précieuse
verte = une action*

*Pierre précieuse
rouge =
deux actions*

actions :

*lancer la pierre
précieuse en l'air*

*construire un
temple*

*chercher un acces-
soire d'équipement
ou un animal de la
jungle*

Quelle pierre précieuse a-t-il retiré du sac ?

• Une pierre précieuse de couleur jaune ?

Tu as de la chance ! Tu ne dois exécuter aucune action.

• Une pierre précieuse de couleur verte ?

Il faut que tu exécutes une action très rapidement ! Retourne la carte du dessus de la pile et exécute l'action qui y est illustrée.

• Une pierre précieuse de couleur rouge ?

Oh ! Tu n'as pas de chance : il faut que tu exécutes deux actions.

Retourne la carte du dessus de la pile. Exécute la première action.

Quand tu as fini, retourne tout de suite une deuxième carte et exécute cette action.



Conseil : en regardant sur la carte récapitulative, tu peux voir d'un coup d'œil combien de actions tu as à exécuter selon la couleur de la pierre précieuse !

Les actions

Dans le jeu, il y a cinq actions différentes à exécuter. Le chiffre marqué sur le sac d'or de chaque carte indique combien de points l'action rapporte.

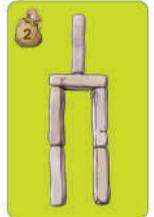
Lancer la pierre précieuse en l'air (= 1 point)

Prends la pierre précieuse que tu viens de tirer dans une main. Lance-la une fois en l'air (à env. 10 - 20 cm de hauteur) et rattrape-la. Si tu ne la rattrapes pas, essaie encore une fois. Ensuite, pose la pierre précieuse devant toi.



Construire un temple (= 2 points)

Avec les six blocs, construis le temple selon le modèle de la carte. Dès que tu as fini, les autres joueurs acceptent ta construction en disant « OK ». Repose ensuite les six blocs devant toi.



Chercher un accessoire d'équipement ou un animal de la jungle (= 2 points)

Si la carte indique un accessoire d'équipement ou un animal de la jungle, tu cherches la plaquette correspondant à cette illustration. Retourne toujours une plaquette l'une après l'autre. Quand tu as trouvé la bonne, tu la laisses retournée, face visible. Les autres plaquettes doivent être posées faces cachées.

Attention : si, pendant un tour, tu dois chercher encore une fois le même accessoire d'équipement ou le même animal, tu as beaucoup de chance, car tu as déjà exécuté cette action !



compléter le masque du gardien

Pierres précieuses sur le masque du gardien (= 3 points)

Cherche dans le sac les trois pierres précieuses de la couleur qui correspondent au masque du gardien et pose-les sur les marques correspondantes de la carte. En cherchant les pierres précieuses pour exécuter cette action, tu as le droit de regarder dans le sac. Fais attention de bien séparer ces pierres de celles que tu as déjà retirées du sac.

Attention: si, ce qui arrive très rarement, les trois pierres précieuses ne sont plus dans le sac, tu n'as pas eu de chance et ton expédition échoue.



attraper l'aventurier

Attraper l'aventurier (= 1 point)

Pour cette action, tous les joueurs jouent. Chacun peut gagner cette carte et donc récupérer l'or correspondant. Dès que la carte avec l'aventurier est retournée, chaque joueur essaie d'attraper en premier l'aventurier posé au milieu de la table. Celui qui l'attrape récupère la carte et l'ajoute à son tas. L'aventurier est remis au milieu de la table.



La chasse aux trésors continue jusqu'à ce que ...

- ... le chercheur de trésors dise « stop » !

Avant de tirer une autre pierre précieuse du sac, le chercheur peut arrêter son expédition. Il dit « stop » et sort ainsi à temps de la jungle. En récompense, il récupère toutes les cartes qu'il a retournées pendant ce tour.

Ensuite, il compte les pierres précieuses jaunes qu'il a récupérées pendant cette expédition. Pour deux pierres précieuses jaunes, il a le droit de prendre une carte de la pile.

Il empile les cartes récupérées faces cachées devant lui.

Exemple : Bastien dit « stop » avant que le temps du sablier ne soit écoulé. Il a récupéré deux cartes et trois pierres précieuses jaunes. Pour les deux pierres précieuses jaunes, il a le droit de prendre une carte de la pile. La troisième pierre précieuse jaune ne lui rapporte rien. Bastien a donc récupéré trois cartes pendant ce tour.

- ... le gardien dise « stop » !

Dès que le sablier est vide, le gardien dit « stop » en montrant le sablier.

Cette fois, le chercheur de trésors a mis trop de temps et son expédition a échoué.

En punition, il remet toutes les cartes qu'il a récupérées pendant ce tour en dessous de la pile.

le chercheur de trésor dit « stop » : cartes retournées = récompense pour deux pierres précieuses jaunes = prendre une carte en plus dans la pile

le gardien dit « stop » : sablier vide, le chercheur ne récupère rien

joueur suivant

Joueur suivant

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de partir en expédition. Remettre toutes les pierres précieuses dans le sac.

Le sac, la pile de cartes, la carte récapitulative, les blocs de construction et le sablier sont passés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les plaquettes sont retournées, faces cachées.

Celui qui était le gardien au tour précédent est maintenant le chercheur de trésors.

*chacun trois fois
le chercheur de
trésors = fin de la
partie
le plus d'or = vain-
queur*

Fin de la partie

La partie se termine dès que chaque joueur a été trois fois le chercheur de trésors. Chacun additionne alors les points marqués sur les sacs d'or de ses cartes. Les joueurs qui ne savent encore pas bien compter se font aider par un autre joueur.

Le gagnant est celui qui a récupéré le plus de points. En cas d'ex æquo, le gagnant est celui qui a récupéré le plus de cartes. S'il y a encore des ex æquo, ils gagnent tous ensemble.

Variante pour jeunes joueurs

Dans cette variante, on ne compte pas, à la fin de la partie, les points marqués sur les sacs d'or des cartes mais le nombre de cartes récupérées. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Gifts

Geschenken

Regalos

Regali



Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

 **Kinder** begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children** learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants** apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen** begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños** comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini** scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de