



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

# 1000 und ein Schatz



1000 and One Treasures • Mille et un trésors • 1000-en-één-schat  
1000 y un tesoros • Mille e un tesoro

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2010

# Mille et un trésors

Un jeu de course et de collecte sur le thème du conte des *Mille et Une nuits*, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans. Avec variante « débutants » pour les plus jeunes.

**Idée :** Marco Teubner  
**Illustration :** Ulrike Fischer  
**Durée de la partie:** env. 10 – 15 minutes

Ali Baba et ses amis ont découvert la grotte aux trésors des 40 voleurs ! Comme ils n'ont pas l'air d'être là, nos amis s'y faufilent prudemment. Ils n'avaient jamais vu autant d'or et de pierres précieuses auparavant. Mais au loin, un énorme nuage de poussière se rapproche de plus en plus : ce sont les voleurs qui reviennent ! Vite, les compères d'Ali Baba ramassent autant de bijoux qu'ils le peuvent et les déposent sur leurs ânes.  
Aidez Ali Baba et ses amis à récupérer le plus possible de trésors avant que les 40 voleurs ne soient de retour dans la grotte !

## Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 60 cartes de grotte  
(dont 19 représentent l'entrée de la grotte)
- 4 pions : Ali Baba et ses amis
- 1 chef des voleurs
- 1 dé
- 1 règle du jeu



*chef voleur sur la tente*

*cartes de grotte sur le plateau de jeu, empiler les cartes de grotte restantes, faces cachées, poser son pion sur n'importe quelle carte de grotte*

## Idée

Vous aidez Ali Baba et ses amis à récupérer les trésors cachés dans la grotte des 40 voleurs. Mais il faut ressortir de la grotte avant le retour des 40 voleurs, car s'ils vous y trouvent, ils reprennent votre butin.

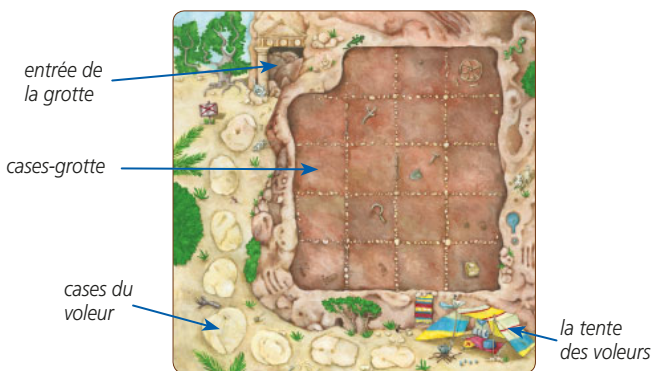
Le but du jeu est à la fin de la partie d'avoir mis son pion en sécurité et d'avoir récupéré le plus de trésors.

## Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table et mettre le chef des voleurs sur la tente des voleurs. Prendre les cartes de grotte et retirer les 19 cartes dont le dos représente l'entrée de la grotte. Les mélanger et les poser, faces cachées, sur les 19 cases-grotte du plateau de jeu. Après cela, elles sont retournées.

Mélanger les cartes de grotte restantes et les empiler, faces cachées (= rocher visible), à côté du plateau de jeu. Chaque joueur prend un pion et le pose sur n'importe quelle carte de grotte du plateau de jeu. Il ne doit y avoir qu'un seul pion par carte de grotte.

Le dé reste dans la boîte. On en aura besoin uniquement pour la variante.



### Dos des cartes de grotte :



*avec rocher*



*avec entrée dans la grotte*

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui connaîtra le plus de contes des *Milles et Une Nuits* commence la partie. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en avançant son pion.

### Comment avancer son pion ?

Compte le nombre de trésors illustrés sur la carte où se trouve ton pion : un, deux ou trois trésors ?



1 trésor



2 trésors



3 trésors

Avance alors ton pion sur les cartes de grotte du nombre correspondant en suivant les règles de chasse aux trésors suivantes :

*avancer le pion selon le nombre de trésors illustrés*

### Règles importantes pour la chasse aux trésors :

- Tu avances uniquement en direction horizontale ou verticale sur les cartes de grotte, jamais en diagonale.
- Il ne doit y avoir qu'un seul pion par carte de grotte.
- On a le droit de sauter par dessus les cases occupées par un pion, mais elles sont comptées.
- Pendant un tour, on n'a le droit d'aller sur chaque case qu'une seule fois.
- On **n'a pas le droit de sauter** par-dessus les murs de la grotte.
- Si tu ne peux pas déplacer ton pion parce que les cartes de grotte sur lesquelles tu pourrais aller sont occupées ou parce que le chemin est barré à cause d'un mur, le génie d'Ali Baba te vient en aide. Tu as alors le droit de déplacer ton pion sur n'importe quelle carte de grotte non occupée.
- Si tu sors de la grotte par l'entrée, tu retires ton pion du jeu et n'as plus le droit de revenir dans la grotte. On ne sort donc de la grotte que par l'entrée.

**Exemples:**

On joue avec les pions rose, vert et bleu.

C'est le tour du pion rose qui a le droit d'avancer de deux cartes. On peut l'avancer pour le poser soit sur la carte représentée avec un trésor (1) soit sur la carte montrant deux trésors (2). C'est ensuite au tour du pion vert. Il a le droit d'avancer d'une carte. Il ne peut avancer que sur la

carte représentée avec les trois trésors (3) parce que les autres directions sont barrées par les murs de la grotte.

Pour terminer, c'est au tour du pion bleu. Il a le droit d'avancer de deux cartes, mais cela n'est pas possible car sinon il arriverait sur les murs de la grotte. Le génie d'Ali Baba lui porte secours : le pion bleu peut être posé sur n'importe quelle carte non occupée.

*prendre la carte où le pion se trouvait juste avant, tirer une carte et la poser à la place de l'autre*

*faire attention aux 40 voleurs*

**Comment récupérer des trésors ?**

Tu as le droit de prendre la carte de grotte sur laquelle se trouvait ton pion juste avant que tu ne le déplaces. Tu la poses devant toi face visible. Ensuite, tu tires une carte de la pile de pioche et la poses, face visible, à la place de l'autre carte, en la mettant dans n'importe quel sens.

**Attention au chef des voleurs :**

Certaines cartes représentent également la tête du chef des voleurs en plus des trésors. Si tu tires une telle carte de la pile de pioche, il faut avancer d'une case le chef des voleurs en direction de l'entrée de la grotte.

Ensuite, tu poses cette carte sur la case vide du plateau comme décrit plus haut. La tête du chef des voleurs n'a plus d'incidence dans le jeu.

C'est ensuite au tour du joueur suivant d'avancer son pion du nombre de trésors indiqués sur sa carte.

## Fin de la partie

La partie se termine dès que...

- ... le dernier joueur est revenu à l'entrée de la grotte et qu'il est donc en sécurité  
ou
- ... dès que le chef des voleurs arrive à l'entrée de la grotte. Si un pion se trouve encore dans la grotte, il est pris par la bande de voleurs et perd ses trésors. Il a perdu la partie

Les joueurs dont les pions sont sortis à temps de la grotte comptent les trésors représentés sur leurs cartes récupérées. Celui qui aura le plus de trésors gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## Variante pour joueurs plus jeunes : Ali Baba et la chance

**Mis à part les différences suivantes, le jeu se joue comme dans le jeu de base :**

- Avant de jouer, chaque joueur lance le dé. Les pions sont alors avancés suivant le nombre de points du dé.
- Vous n'avez pas besoin de sortir de la grotte. Les trésors que vous avez récupérés ne peuvent plus vous être repris.
- La partie est terminée lorsque le chef des voleurs arrive à l'entrée de la grotte.

Le joueur qui aura le plus de trésors gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

*dernier joueur de retour  
à l'entrée*

*voleur arrive à l'entrée  
de la grotte*

*pion encore dans la  
grotte : perdant,  
le plus de trésors :  
gagnant*



## L'auteur



**Marco Teubner** est chargé de mission culturelle et travaille depuis 2001 en tant qu'auteur de jeux free-lance. En 2003, il a obtenu la bourse attribuée aux auteurs de jeux par le jury « Jeu de l'année ». Après la sortie du jeu *Gare au renard*, qui a obtenu le prix de l'Académie des jeux de Vienne en 2006, *Des glaces à gogo*, *Meilleur chien de berger* et *Le trésor de la momie*, ce jeu vient poursuivre la liste des passionnants jeux pour enfants qu'il a créés pour HABA. Il vit actuellement avec sa famille à Antdorf en Haute-Bavière.

FRANÇAIS

## L'illustratrice



**Ulrike Fischer** est née en 1974 à Coburg. Dans son enfance, ses jouets favoris étaient les couteaux pour sculpter le bois, les crayons de papier, les crayons de couleur ainsi que les feuilles de papier, et aujourd'hui encore, elle ne va jamais au lit sans emporter avec elle une boîte de peinture. Elle a fait des études en « Design de la communication » et travaille depuis lors comme graphiste et illustratrice. Pour HABA, elle a déjà illustré plusieurs jeux, entre autres *Les chevaliers de la tour - L'union fait la force* (désigné « Jeu pour enfant de l'année 2007 ») ainsi que les jeux *Marrakech* et *Le trésor des pirates*. Elle a en outre réalisé les illustrations d'une grande partie de la série des jeux dans la boîte de HABA, qui remportent un grand succès.

# 1000 und ein Schatz

Ein abenteuerliches Lauf-Sammelspiel aus *Tausendundeiner Nacht* für 2 – 4 Spieler von 5 – 99 Jahren. Mit Einstiegsvariante für Jüngere.

**Spielidee:** Marco Teubner  
**Illustration:** Ulrike Fischer  
**Spieldauer:** ca. 10 – 15 Minuten

Ali Baba und seine Freunde haben die geheime Schatzhöhle der 40 Räuber entdeckt! Kein Räuber ist in Sicht, also schleichen sie sich vorsichtig hinein. So viel glänzendes Gold und leuchtende Edelsteine haben sie noch nie zuvor gesehen. Aber was ist das? Am Horizont sieht man eine riesige Staubwolke näherkommen. Oh Schreck, die Räuber kehren zurück! Schnell schnappen sie so viele Juwelen, wie sie können und verstauen sie auf ihren Eseln. Helft Ali Baba und seinen Freunden möglichst viele Schätze aus der Räuberhöhle zu erbeuten, bevor die 40 Räuber zurück sind!

## Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 60 Höhlenkarten  
(davon 19 mit Höhleneingang auf der Rückseite)
- 4 Holzfiguren Ali Baba und seine Freunde
- 1 Räuberhauptmann
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung





## Spielidee

Ihr helft Ali Baba und seinen Freunden die Schätze aus der Höhle der 40 Räuber zu erbeuten. Aber ihr müsst rechtzeitig vor der Rückkehr der 40 Räuber die Höhle verlassen haben, denn sonst werdet ihr erwischt und die Räuberbande nimmt euch die Beute wieder ab.

Ziel des Spiels ist es, am Ende seine Figur in Sicherheit gebracht und die meisten Schätze gesammelt zu haben.

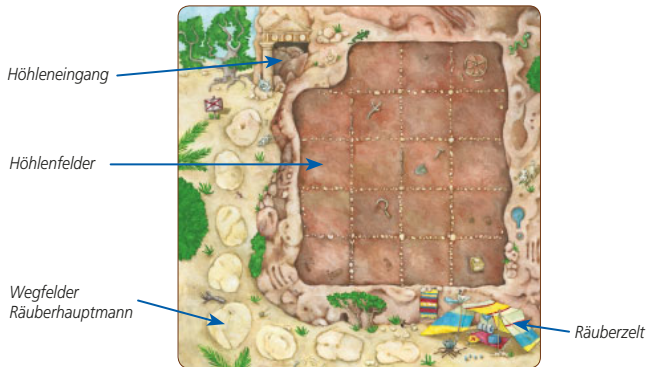
## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt den Räuberhauptmann auf das Räuberzelt. Nehmt danach die Höhlenkarten und sortiert die 19 Karten mit dem Höhleneingang auf der Rückseite aus. Mischt sie und legt sie verdeckt auf die 19 Höhlenfelder des Spielplans. Anschließend dreht ihr sie um. Mischt die restlichen Höhlenkarten und stapelt sie verdeckt (also Abbildung Felsen nach oben) neben dem Spielplan. Jeder Spieler wählt eine Holzfigur und stellt sie auf eine beliebige Höhlenkarte auf den Spielplan. Es darf immer nur eine Figur auf einer Höhlenkarte stehen.

Der Würfel bleibt in der Schachtel. Er wird nur für die Variante benötigt.

*Räuber auf Zelt stellen*

*Höhlenkarten auf  
Spielplan,  
restl. Höhlenkarten  
verdeckt stapeln;  
eigene Figur auf beliebige  
Höhlenkarte stellen*



### Rückseite Höhlenkarten:



*Felsen*



*Höhleneingang*

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer die meisten Geschichten aus *Tausendundeiner Nacht* kennt, beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und zieht seine Figur.

### Wie ziehst du deine Figur?

Zähle, wie viele Schätze auf der Karte abgebildet sind, auf der deine Figur steht. Sind es ein, zwei oder drei Schätze?



1 Schatz



2 Schätze



3 Schätze

Bewege jetzt deine Figur entsprechend viele Höhlenkarten weiter. Dabei musst du folgende Schatzsuchregeln beachten.

*Figur entsprechend der Anzahl der abgebildeten Schätze ziehen*

### Wichtige Schatzsuchregeln:

- Du darfst nur waagrecht oder senkrecht, aber nicht diagonal über die Höhlenkarten ziehen.
- Es darf immer nur eine Figur auf einer Höhlenkarte stehen.
- Felder, auf denen Figuren stehen, dürfen übersprungen werden, werden aber mitgezählt.
- Jedes Feld darf während eines Zugs nur einmal betreten werden.
- Höhlenwände darfst du **nicht überspringen**.
- Kannst du deine Figur nicht versetzen, weil die Höhlenkarten, auf die du ziehen könntest, besetzt oder der Weg durch Höhlenwände versperrt ist, so hilft dir Ali Babas Flaschengeist. Du darfst deine Figur jetzt auf eine beliebige freie Karte deiner Wahl innerhalb der Höhle bewegen.
- Verlässt du die Räuberhöhle durch den Höhleneingang, so verfallen die restlichen Laufpunkte. Du nimmst deine Figur zu dir und darfst nicht wieder in die Höhle zurück. Durch den Höhleneingang darf die Höhle also nur verlassen, aber nicht wieder betreten werden.



**Beispiel:**



Es spielen Rosa, Grün und Blau.

Rosa ist am Zug und darf zwei Karten weiterziehen. Rosa kann entweder auf die Karte mit einem Schatz (1) oder auf die Karte mit den zwei Schätzen (2) ziehen. Dann zieht Grün. Grün darf eine Karte weiterziehen. Grün kann nur auf das Feld mit den drei Schätzen (3) ziehen, da die anderen Richtungen durch Höhlenwände versperrt sind.

zum Schluss zieht Blau. Blau darf zwei Karten weiterziehen. Das ist aber nicht möglich, da Blau auf Höhlenwände treffen würde. Hier hilft Ali Babas Flaschengeist. Blau darf sich auf eine beliebige freie Höhlenkarte stellen.

*verlassene Karte als Schatz zu sich nehmen; Karte vom Nachziehstapel an freie Stelle legen*

**Wie werden Schätze gesammelt?**

Du darfst die Höhlenkarte, die deine Figur gerade verlassen hat, nehmen und offen vor dich legen. Anschließend ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel und legst sie offen in beliebiger Ausrichtung an die leere Stelle in der Höhle.

*Vorsicht vor den 40 Räubern!*

**Achtung Räuberhauptmann:**



Auf einigen Karten ist außer den Schätzen auch der Kopf des Räuberhauptmanns abgebildet. Ziehst du eine solche Karte, musst du die Figur des Räuberhauptmanns ein Wegfeld in Richtung Höhleneingang weiterbewegen.

Anschließend legst du die Karte wie beschrieben auf das leere Feld des Spielplans. Dieser Kopf des Räuberhauptmanns hat im weiteren Spiel keine Bedeutung mehr.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und setzt seine Figur entsprechend der Anzahl der abgebildeten Schätze weiter.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ...

- ... der letzte Spieler zurück zum Höhleneingang gelangt ist und sich damit in Sicherheit gebracht hat  
oder
- ... der Räuberhauptmann am Höhleneingang ankommt. Ist jetzt noch eine Spielfigur in der Räuberhöhle, wird sie von der Räuberbande erwischt und verliert ihre Schätze. Sie hat das Spiel verloren.

Die Spieler, deren Figuren die Höhle rechtzeitig verlassen haben, zählen die Schätze auf ihren gesammelten Karten. Der Spieler mit den meisten Schätzen gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Variante für Jüngere: Ali Baba und das Glück

**Das Spiel ist bis auf folgende Änderungen mit dem Grundspiel identisch:**

- Vor jedem Zug wird gewürfelt. Setzt eure Figur anschließend entsprechend der gewürfelten Punkte weiter.
- Ihr müsst die Höhle nicht verlassen. Eure eingesammelten Schätze können euch nicht mehr abgenommen werden.
- Das Spiel endet, wenn der Räuberhauptmann den Höhleneingang erreicht.

Der Spieler mit den meisten Schätzen gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

*letzter Spieler zurück  
am Höhleneingang*

*Räuber erreicht  
Höhleneingang,  
Figur in Höhle:  
leider verloren*

*die meisten Schätze:  
Gewinner*



## Der Autor



**Marco Teubner** ist Kulturwissenschaftler und arbeitet seit 2001 als freier Spieleautor.

2003 erhielt er das Spieleautoren-Stipendium der Jury „Spiel des Jahres“. Nach *Zoff im Hühnerhof*, das 2006 den Preis der Wiener Spiele Akademie „Spielehits für Kinder“ gewonnen hat, *Schneller Becher*, *Würfelmöwle* und *Schatz der Mumie*, ist dieses ein weiteres spannendes Kinderspiel für HABA. Er lebt heute mit seiner Familie in Antdorf, Oberbayern.

## Die Illustratorin



**Ulrike Fischer** wurde 1974 in Coburg geboren. In ihrer Kindheit spielte sie am liebsten mit Schnitzmesser, Stift und Papier und noch heute geht sie nie ohne Malkasten ins Bett.

Sie hat Kommunikationsdesign studiert und arbeitet seitdem als Grafikerin und Illustratorin.

Für HABA hat sie bereits mehrere Spiele illustriert, unter anderem *Burg-Ritter* (als „Kinderspiel des Jahres 2007“ nominiert) sowie die Spiele *Marrakesch*, *Schatzjagd* und *Schatz der Mumie*.

Darüber hinaus hat sie für den Großteil der erfolgreichen HABA-Dosenspielreihe den Pinsel geschwungen.

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

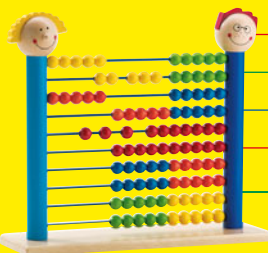
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

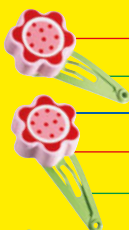
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

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**<sup>®</sup>

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