

Treasure, Ready, Go! • A vos trésors, prêts, partez !

Race door de jungle • ¡Tesoro al ataque!

Tesoro in vista, pronti, via!

A vos trésors, prêts, partez !

Une chasse aux trésors pleine d'action pour 2 à 4 aventuriers
de 5 à 99 ans.

Idée : Roberto Fraga
Illustration : Ulrike Fischer
Durée de la partie : 15-20 minutes



Pourquoi les chasseurs de trésors sont-ils réunis sur l'île aux trésors ?
Ah, mais bien sûr, ils sont tous à la recherche des trésors cachés par le célèbre aventurier Sabremain ! Astucieux, celui-ci a cependant compliqué la chasse car, pour parvenir aux trésors, il faut exécuter des actions pas toujours faciles. Qui va gagner cette turbulente chasse aux trésors ?

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 4 animaux (girafe, crocodile, rhinocéros, zèbre)
- 6 cubes de couleurs (2 rouges, 2 bleus, 2 jaunes)
- 120 cartes
- 8 trésors (plaquettes en carton)
- 1 dé à symboles
- 1 sablier
- 1 règle du jeu

Idée

récupérer le plus grand nombre de pièces d'or

A chaque tour, un autre joueur prend le rôle d'un courageux chercheur de trésors et doit exécuter des actions dans un temps limité. Il peut arrêter sa chasse aux trésors à tout moment ou tenter d'exécuter d'autres actions pendant le temps imparti. S'il réussit, il est sûr de récupérer la quantité d'or correspondante. Sinon il doit redonner tout l'or qu'il avait déjà récupéré jusque là.

Celui qui aura récupéré le plus d'or au bout de trois tours gagnera la partie.

Préparatifs

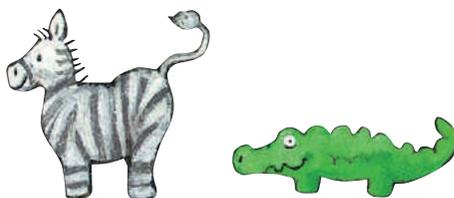
poser le plateau de jeu au milieu de la table, mettre les animaux dans les angles et les trésors au milieu du plateau de jeu, empiler les cartes, préparer le dé, les cubes, le sablier

Poser le plateau de jeu au milieu de la table.

Dans chaque angle du plateau de jeu, il y a un poteau avec un chiffre.

Mettre un animal à côté de chacun des poteaux. Mettre les huit trésors au milieu du plateau de jeu en les retournant pour les cacher.

Mélanger toutes les cartes et les empiler faces cachées. Préparer la pile de cartes, le dé, les six cubes et le sablier.



Déroulement de la partie

chasseur de trésors : pose les cartes, le dé et les cubes devant lui

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 âgé qui commence. C'est alors lui le chasseur de trésors et il pose la pile de cartes, le dé et les cubes devant lui.

La chasse aux trésors commence : retourner le sablier, le chasseur de trésors retourne une carte

La chasse aux trésors commence

Tous les joueurs donnent ensemble le signal de départ : « A vos trésors, prêts, partez ». Un joueur retourne le sablier. Le chasseur de trésors retourne alors la carte du dessus de la pile et la pose devant lui.

N. B. : le chasseur de trésors doit retourner la carte pour que tous les joueurs puissent la voir en même temps.

exécuter l'action

*retourner une autre
carte ou terminer le
tour;*

*Tour fini :
le chasseur de trésors
dit « stop ! »*

ou

*un autre joueur dit
« stop ! »*

joueur suivant

*chacun trois fois le
chercheur = partie
finie*

*le plus de pièces d'or
= victoire*

Chaque carte indique une action. Le chasseur de trésors doit l'exécuter le plus vite possible. Pour connaître chaque action, lire les explications données ci-dessous à la rubrique « **Les actions** » page 22.

Une fois l'action exécutée, le chasseur de trésors peut choisir de retourner une autre carte ou de s'arrêter.

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

- **... le chasseur de trésors dise « Stop ! »**
Il termine ainsi son tour et prend en récompense toutes les cartes qu'il a retournées pendant ce tour. Il empile les cartes remportées et les pose devant lui.
- **... le sablier soit vide !**
Quand le dernier grain de sable est tombé, le joueur qui s'en aperçoit en premier dit « Stop ! » .
Cette fois-ci, le chasseur de trésors a pris trop de risques.
Il n'a pas de chance et toutes les cartes qu'il a récupérées pendant ce tour sont remises en dessous de la pile.

C'est ensuite au tour du joueur suivant d'être le chasseur de trésors.

Note : si des trésors sont visibles parce que l'action « Mémo trésors » a été tirée pendant ce tour, on les retourne de nouveau pour les cacher et on les mélange tous.

Le nouveau chasseur de trésors prend la pile de cartes, le dé et les blocs. Son tour commence.

Fin de la partie

La partie est terminée dès que chaque joueur a été trois fois le chasseur de trésors. Chacun compte les points des pièces d'or de ses cartes. Les joueurs qui ne savent pas encore bien compter se font aider par un autre joueur.

Celui qui a récupéré le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a récupéré le plus de cartes. S'il y a encore une fois égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante pour très jeunes chasseurs de trésors

Dans cette variante, on ne compte pas les points des pièces d'or sur les cartes mais le nombre de cartes récupérées. Celui qui en a le plus gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Les actions

Dans le jeu, il y a différentes actions à exécuter. Avant de jouer pour la première fois, il est recommandé aux joueurs d'en parler ensemble et d'essayer de les réaliser.

1. Pièce porte-bonheur (valeur = 1 pièce d'or)

Tu as de la chance :

Super, tu as trouvé une pièce porte-bonheur ! Tu ne dois pas exécuter d'action.



2. Attraper des animaux (valeur = 1 pièce d'or)

Tous les joueurs doivent réagir très vite :

Tous les joueurs jouent ensemble.

Il faut prendre le plus vite possible le pion en bois correspondant à la carte sur le plateau de jeu. Celui qui attrape l'animal en premier récupère la carte. L'animal est ensuite remis sur le plateau de jeu.



N.B. :

- On ne se sert que d'une seule main pour attraper l'animal !
- Si un joueur s'est trompé d'animal, il est éliminé.
- Si aucun joueur n'a pris le bon animal, la carte est remise en dessous de la pile.

3. Lancer le dé (valeur = 2 pièces d'or)

Pour réaliser cette action, tu vas avoir besoin de beaucoup de chance :

Sur la carte, on voit un objet. Prends le dé, lance-le et essaye d'obtenir cet objet sur le dé le plus vite possible.



4. Mémo trésors (valeur = 2 pièces d'or)

Maintenant, tu vas exercer ta mémoire :

Chaque trésor est présent deux fois sur les plaquettes en carton.

Tu dois trouver une paire le plus vite possible. Pour cela, retourne deux trésors :

• Ils sont différents ?

Domage ! Essaye de t'en souvenir et repose-les en les cachant de nouveau. Retourne deux autres trésors afin de trouver une paire.

• Ils sont identiques ?

Super, tu as trouvé les bons trésors ! Tu les laisses posés de manière visible.



N. B. :

- Si tu retournes à nouveau une telle carte d'action pendant ton tour, tu cherches alors une nouvelle paire de trésors.
- Si, quand tu retournes la carte pour exécuter l'action, tous les trésors sont déjà visibles au milieu du plateau de jeu, tu as de la chance : ton action est alors déjà accomplie.

5. Imiter un animal (valeur = 2 pièces d'or)

*Ici, il faut montrer que l'on sait coordonner ses mouvements :
Tu dois imiter l'animal illustré sur la carte.*

- **L'éléphant**

Avec ta main droite ou ta main gauche, pince-toi le nez, passe l'autre bras en dessous, comme si c'était une trompe et barrit comme un éléphant.

- **Le singe**

Avec ta main droite ou ta main gauche, gratte-toi la tête et, en même temps, gratte-toi sous le bras avec l'autre main. Crie comme un singe.

- **Le cacatoès**

Le cacatoès est un perroquet dont la tête est ornée d'une huppe qu'il peut redresser. Ecarte les doigts d'une main, mets cette main sur ta tête comme si tu voulais représenter une huppe. Avec l'autre main, pince-toi le nez : c'est le bec du cacatoès. Imiter le cri du cacatoès en disant « Cacatoès ! Cacatoès ! »



6. Assembler des tours (valeur = 2-3 pièces d'or)

Maintenant, il faut que tu fasses preuve d'habileté :

Empile les cubes comme montré sur la carte. Les autres joueurs te confirment que tu as bien exécuté l'action en te disant « Action réussie ! ».



7. Déplacer les animaux (valeur = 3 pièces d'or)

Il faut être bien attentif pour pouvoir accomplir cette action :

Les animaux montrés à côté des poteaux (numérotés de 1 à 4) doivent être déplacés sur le plateau de jeu conformément à l'illustration de la carte.

Exemple :

D'après la carte, il faut poser le crocodile dans l'angle n° 1, le rhinocéros dans l'angle n° 2, le zèbre dans l'angle n° 3 et la girafe dans l'angle n° 4.



Conseils, astuces et notes

- Les actions ont été sélectionnées de manière à solliciter différentes facultés (adresse, attention, coordination motrice, etc.). Elles permettent donc de réaliser des exercices précis, mais si les joueurs ne sont encore pas en âge de les accomplir, certaines pourront être écartées.
- Les quatre animaux en bois ont été sélectionnés pour stimuler la motricité de différentes manières dans les variantes « Attraper les animaux » ou « Déplacer les animaux ». Par exemple, la girafe est grande et instable, le crocodile est petit et compact.
- Les « experts » pourront jouer en masquant le sablier. Pour cela, un des joueurs met sa main devant le sablier. Le chasseur de trésors doit alors avoir une bonne intuition afin de terminer son tour avant que le temps ne soit écoulé.
- « A vos trésors, prêts, partez ! » est le deuxième jeu d'une petite série de jeux HABA. Le premier, intitulé « Le trésor des Mayas », a figuré en 2006 sur la liste de sélection du jury « Jeu de l'année ». Si vous avez apprécié « A vos trésors, prêts, partez ! », découvrez vite « Le trésor des Mayas ».

L'auteur :



Roberto Fraga

Est né en 1960 à La Coruña (Espagne). Il vit en France depuis sa petite enfance et habite actuellement à St. Malo avec sa femme et ses deux filles. Il a beaucoup voyagé et a exercé de nombreux métiers, entre autres, chauffeur routier, dessinateur industriel, matelot, représentant, plongeur sous-marin et officier au service de la surveillance des côtes. Depuis plus d'une vingtaine d'années, Roberto Fraga invente des jeux, dont plus de 35 ont déjà été publiés.

Son jeu génial « **La danse des œufs** », l'amusant « **Trompéléphant** » ou le jeu éducatif « **Aussitôt dit, aussitôt fait** » qui a été nommé « **Jeu pour enfant de l'année 2007** » et a reçu le prix allemand « **Deutscher Lernpreis 2007** » ne sont que quelques-uns de ses jeux de la gamme HABA.

L'illustratrice :



Ulrike Fischer

Est née en 1974 à Coburg (Allemagne). Dans son enfance, ses jouets favoris étaient des couteaux pour sculpter le bois, des crayons à papier, des crayons de couleur ainsi que des feuilles de papier, et aujourd'hui encore, elle ne se couche jamais sans emporter avec elle sa boîte de peintures ! Elle a étudié le « 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** » (nommé « **Jeu pour enfant de l'année 2007** ») ainsi que les jeux « **Marrakech** » et « **Le trésor des pirates** ».

Elle a, en plus, réalisé les illustrations d'une grande partie de la **série des jeux « C'est dans la boîte »** de HABA, qui remportent un grand succès.