

Antoine Bauza
Corentin Lebrat

Aladdin



Libellud



علي بابا



Présentation du matériel

- 45 *cartes trésor* dont 9 étincelants (A), 7 bruyants (B) et 5 encombrants (C).

On trouve également indiqué sur chaque *carte trésor* le nombre d'exemplaire de celle-ci (D).



- 1 *carte Chef des Voleurs* (E)
- 1 figurine Ali Baba et son socle (F)
- 9 *jetons alertes* (G)



Mise en place

- Les *cartes trésor* sont mélangées pour

former une pioche, face cachée, que l'on place au centre de la table.

- Prenez les **8 dernières** *cartes trésor* de la pioche et placez dessus, face cachée, la *carte Chef des Voleurs*. Puis posez les *cartes trésor* restantes par-dessus.

● Les *jetons alerte* sont également placés au centre de la table.

- Le joueur le plus jeune incarne Ali Baba lors de la première manche et place la figurine de ce dernier devant lui. Les autres joueurs seront les voleurs.

Principe de jeu

Une partie se déroule en plusieurs manches. Lors de chacune de ces manches Ali Baba sera incarné par un joueur différent.

Le but de chaque joueur, qu'il joue Ali Baba ou un voleur, est de réunir un maximum de *cartes trésor* différentes au cours de la partie.

Déroulement de la partie

- Ali Baba pioche et révèle la première *carte trésor* de la pioche. Il laisse les voleurs prendre connaissance de cette carte puis la place dans sa main. Le trésor figurant sur la carte n'est alors plus visible des voleurs.

- À chaque fois qu'Ali Baba pioche et révèle une *carte trésor*, le voleur dont c'est le tour doit énumérer, à haute voix, **l'ensemble des cartes trésor** qu'Ali Baba possède en main (y compris la dernière *carte trésor* révélée).

- Le voleur utilise la formule suivante pour énoncer le contenu de la main d'Ali Baba : « **Dans la caverne il y a un/une..., un/une... et un/une...** ». L'ordre de restitution n'a pas d'importance.

- Ali Baba valide l'énoncé du voleur au fur et à mesure en consultant sa main. Il est le seul juge par rapport à l'énoncé du voleur.

Exemple : Ali Baba possède en main les cartes trésor suivantes : un sablier, un lion et un coussin. Le voleur dont c'est le tour les a mémorisées

et doit donc énoncer : « Dans la caverne, il y a un lion, un sablier et un coussin. ».



Remarque : quand plusieurs exemplaires d'une même carte trésor sont présents dans la main d'Ali Baba, elles doivent être réunies lors de l'énumération. Par exemple : « Dans la caverne, il y a deux coussins... ».



- Lorsque le voleur a fini son énoncé **sans commettre d'erreur**, Ali Baba peut piocher et révéler une nouvelle *carte trésor*.

C'est alors au tour du voleur suivant (dans le sens horaire) d'énumérer l'ensemble des *cartes trésor* que possède Ali Baba dans sa main.

- Si le voleur s'est trompé dans l'énoncé ou si Ali Baba décide de ne pas piocher, **c'est la fin de la manche (voir plus loin)**.

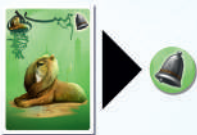
Attention : Ali Baba n'énumère jamais, il révèle des cartes trésor une par une. Les voleurs ne revoient jamais par la suite les cartes trésor révélées. Ils doivent énumérer à tour de rôle.

Jetons alerte

- Quand une carte avec un trésor étincelant, bruyant ou encombrant est révélée, Ali Baba doit

placer un *jeton alerte* correspondant à proximité de sa figurine.

Exemple : Ali Baba reçoit un *jeton alerte* bruyant car il a pioché et révélé un trésor (le lion) piégé « bruyant ».



● Si Ali Baba reçoit 3 *jetons alerte* identiques ou 3 *jetons alerte* tous différents, il est découvert et capturé par les voleurs, ce qui met **fin à la manche (voir plus loin)**.

Fin d'une manche et partage

Trois situations entraînent la fin d'une manche, on procède alors à un partage des cartes trésor contenues dans la main d'Ali Baba.

Cas 1) Après l'énoncé correct d'un voleur, Ali Baba décide d'arrêter de piocher des *cartes trésor* et dit : « Sésame, ouvre-toi ! » : Ali Baba et les voleurs se partagent toutes les *cartes trésor* de la main d'Ali Baba. Chacun leur tour, dans le sens horaire, en commençant par Ali Baba, les joueurs vont choisir une *carte trésor* jusqu'à épuisement des *cartes trésor* contenues dans la main d'Ali Baba.

Cas 2) Un voleur se trompe dans l'énoncé des cartes trésor de la caverne : Ali Baba récupère 3 *cartes trésor* de son choix parmi celles de sa main, puis chaque voleur, dans le sens horaire, **excepté le fautif**, choisit une carte trésor parmi celles restantes. Ali Baba peut récupérer plus de 3 *cartes trésor* car il participe également à cette distribution. On procède ainsi jusqu'à l'épuisement des *cartes trésor* contenues dans la main d'Ali Baba.



Cas 3) Ali Baba a reçu 3 *jetons alerte* identiques ou 3 *jetons alerte* tous différents : tous les voleurs, dans le sens horaire, en commençant par le voleur à gauche d'Ali Baba, se partagent toutes les *cartes trésor* de la main d'Ali Baba, une par une, jusqu'à l'épuisement de son contenu.

Dans tous les cas, les *cartes trésor* choisies sont placées devant chaque joueur, **face cachée**. Selon les manches, il se peut que certains joueurs reçoivent plus d'une carte trésor lors d'un partage.

Attention : Une fois les *cartes trésor* placées face cachée devant eux, les joueurs n'ont plus le droit de les regarder durant toute la partie !

Une fois la distribution des *cartes trésor* effectuée, une nouvelle manche peut débuter. Le joueur à gauche d'Ali Baba devient le nouvel Ali Baba et place la figurine devant lui.

Fin de la partie

- Lorsqu'Ali Baba retourne la *carte Chef des Voleurs*, la partie touche à sa fin. La manche en cours sera la dernière mais se poursuit normalement
- La *carte Chef des Voleurs* compte comme une *carte trésor*. Elle doit donc être énumérée comme telle.

Remarque : si la pioche est épuisée, Ali Baba doit quitter la caverne et le partage se fait de manière équitable (cas 1).

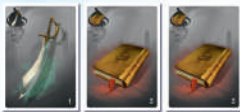
Décompte

Chaque joueur dévoile les *cartes trésor* acquises



durant la partie. Il marque 1 point pour chaque *carte trésor* différente dans sa collection. Attention, plusieurs exemplaires d'une même *carte trésor* ne rapportent qu'un seul point.

Exemple : dans ce cas le joueur marque seulement 2 points : 1 point pour le cimetière et 1 point pour le livre. Son deuxième livre ne lui rapporte aucun point.



Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de *cartes trésor* uniques (1) est déclaré vainqueur.

Variantes

Pour jouer avec les plus jeunes :

Ali Baba dévoile les *cartes trésor* au fur et à mesure qu'elles sont énumérées par le voleur. Il les reprend toutes en main à la fin de chaque énumération.

Pour les joueurs plus aguerris :

Un adjectif doit être ajouté à chacune des *cartes trésor* énumérées : « Un lion effrayant », « un énorme diamant », etc.

L'ensemble (objet et adjectif) doit être énoncé par les voleurs suivants durant la manche.

Pour jouer à 2 joueurs :

Consulter notre site internet : www.libellud.com pour connaître la règle de la variante à deux joueurs.



علي بابا



Contentes

- 45 treasure cards , of which 9 are shiny (A), 7 noisy (B) and 5 encumbering (C). Also printed on each treasure card is the number appearing in the deck (D).



- 1 Chief Thief card (E)
- 1 Ali Baba figurine and its base (F)
- 9 Alarm tokens (G)



Setup

- The treasure cards are shuffled to make a draw

pile, which is placed face-down in the middle of the table. Take **the bottom eight treasure cards** from the draw pile and put the Chief Thief card face-down on top of them. Then put the remaining treasure cards back on top.

- The alarm tokens are placed in the middle of the table.
- The youngest player takes the role of Ali Baba during the first round and takes the figurine, placing it in front of them. The other players will be the thieves.

Goal of the game

A game takes place over several rounds. During each of these rounds, Ali Baba will be played by a different player.

The goal of each player, whether playing Ali Baba or a thief, is to gather as many different treasure cards as possible during the game.

Round overview

- Ali Baba draws and reveals the first treasure card from the draw pile. He lets the thieves see that card and then places it into his hand. The treasure on that card is then no longer visible to the thieves.
- Each time Ali Baba draws and reveals a treasure card, the thief whose turn it is must, out loud and in a clear voice, list **all the treasure cards** Ali Baba has in his hand (including the most recently revealed treasure card). The thief uses the following formula to list the contents on Ali Baba's hand: "**In the cavern there is a/an....., a/an....., and a/an.....**". The order of the recitation is of no matter.
- Ali Baba validates what is said by the thief as it is said by consulting his hand. He is the sole judge in regards to what is said by the thief.

Example: Ali Baba has in hand the following treasure cards: a cushion, a lion and an hourglass. The thief whose turn it is has memorized them and must say: "In the cavern there is a cushion, a lion, and an hourglass."



Note: when multiple copies of the same treasure card are present in Ali Baba's hand, they must be grouped during the recitation. For example: "In the cavern, there are two cushions...".



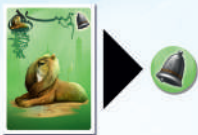
- When a thief has finished reciting **without making mistakes**, Ali Baba can draw and reveal a new treasure card.
- It's then the next thief's turn (clockwise) to list the treasure cards held in Ali Baba's hand. If the thief has made a mistake in the recitation or if Ali Baba decides not to draw, **it's the end of the round (see further)**.

Important: Ali Baba never recites lists, he just reveals treasure cards one by one and places them in his hand. The thieves never see the revealed treasure cards afterward. They must, in turn, list the treasure cards in Ali Baba's hand.

The alarm tokens

- When a card with a shiny, noisy, or encumbering treasure is revealed, Ali Baba must place a corresponding alarm token next to his figurine.

Example: Ali Baba gets a noisy alarm token as he has revealed a "noisy" treasure (the lion).



● If Ali Baba **gest 3 identical alarm tokens or 3 different alarm tokens**, he is discovered and captured by the thieves, **which ends the round (see further)**.

End of a round and sharing

Three situations may cause the end of a round. Play then proceeds to the sharing of all of the treasure cards in Ali Baba's hand.

Case 1) After the correct recitation of a thief, Ali Baba may decide to stop drawing cards and says: "Open sesame!" When this happens **Ali Baba and the thieves** share all the treasure cards in Ali Baba's hand. In turn, clockwise, and starting with Ali Baba, each player chooses a treasure card until there are none left in Ali Baba's hand.

Case 2) A thief was wrong in the recitation of the cavern's treasure cards. When this happens, Ali Baba takes **3 cards** of his choice from those in his hand, then each thief **other than the thief at fault**, proceeding clockwise, chooses a

treasure card from among those remaining. Ali Baba can end up with more than 3 treasure cards, as he also takes part in this distribution. This split proceeds until there are no treasure cards left in Ali Baba's hand.

Case 3) Ali Baba has received 3 identical alarm tokens or 3 different alarm tokens. When this happens, each thief (excluding Ali Baba) will choose a treasure card from Ali Baba's hand, starting with the thief to Ali Baba's left and going clockwise, until there are no treasure cards left in Ali Baba's hand.



In all cases, the chosen treasure cards are placed in front of each player, **face down**. Depending on the round, it's possible that some players may get more than one card during a split.

Note: Once the treasure cards are placed face down in front of them, players are no longer allowed to look at them until scoring at the end of the game!

Once the distribution of the treasure cards is done, a new round may begin. The player to the left of

Ali Baba becomes the new Ali Baba and places the figurine in front of them.

End of the game

- When Ali Baba reveals the Chief Thief card, the game is near its end. The current round will be the last but still proceeds normally.
- The Chief Thief card counts as a treasure card. It must thus be listed as such.

Note: if the draw pile is empty, Ali Baba must leave the cavern and the split is done evenly (case 1).

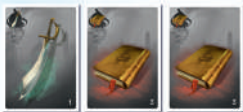
Scoring



Each player reveals the treasure cards they've acquired during the game. That player scores 1 point for each different treasure card in their collection.

Note that multiple copies of the same treasure card are only worth 1 point total, not one point each.

Example: the player scores only 2 points as the Book treasure card is found twice. The second copy of that treasure card is thus worth no extra points.



The player with the highest score wins the game. In case of a tie, the player with the most unique (x1) treasure cards is the winner.

Variants

To play with younger players:

Ali Baba reveals his treasure cards as they are being listed by the thief. He then takes them back in his hand at the end of each recitation.

For experienced players:

An adjective must be added to each enumerated treasure card: "A scary lion", "an enormous diamond", etc.

Both item and adjective must be spoken by the thieves during the round.

The thieves can also be forced to recite the treasures in the right order.

To play with 2 players:

Visit our website: www.libellud.com to learn the variant rules for two players.



علي بابا

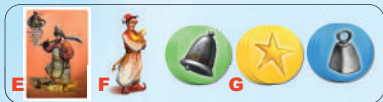


Spielmaterial

- 44 Schatzkarten davon 9x funkelnd (A), 7x laut (B) und 5x sperrig (C).
Auf jeder Schatzkarte ist angegeben, wie viele Exemplare es von ihr im Spiel gibt (D).



- 1 Karte „Räuberhauptmann“ (E)
- 1 Ali Baba-Figur mit Sockel (F)
- 9 Alarm-Marken (G)



Spielvorbereitungen

- Die Schatzkarten werden gemischt und als Sta-

pel verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Nun wird auf die **untersten 8 Schatzkarten** des Kartenstapels verdeckt die Karte „Räuberhauptmann“ gelegt, die restlichen Schatzkarten wieder oben drauf.

- Die Alarm-Marken werden in der Tischmitte bereitgelegt.
 - Der jüngste Spieler übernimmt die Rolle von Ali Baba für die erste Runde und stellt dessen Figur vor sich.
- Die anderen Spieler sind die Räuber.

Spielprinzip

Eine Partie wird über mehrere Runden gespielt. Während jeder dieser Runden übernimmt ein anderer Spieler die Rolle von Ali Baba. Ziel jedes Spielers - sowohl in der Rolle von Ali Baba als auch als Räuber - ist es, während des Spiels so viele unterschiedliche Schatzkarten wie möglich zu sammeln.

Ablauf einer Runde

● Ali Baba zieht die oberste Schatzkarte des Kartenstapels und deckt sie für alle sichtbar auf. Nachdem alle Räuber die Karte gesehen haben nimmt Ali Baba sie auf die Hand.

Der Schatz auf der Karte ist nun also nicht mehr für die Räuber sichtbar.

● Jedes Mal, wenn Ali Baba eine Schatzkarte zieht und aufdeckt, muss derjenige Räuber, der gerade an der Reihe ist, **alle Schatzkarten** auf Ali Babas Hand laut aufzählen (einschließlich der gerade aufgedeckten Schatzkarte).

Zum Aufzählen des Inhaltes der Hand von Ali Baba spricht der Räuber den folgenden Satz: „**In der Höhle ist ein/eine..., ein/eine... und ein/eine...**“. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle.

● Ali Baba bestätigt die Aufzählung des Räubers indem er sie mit seiner Hand vergleicht. Er allein entscheidet, ob die Aufzählung des Räubers richtig ist.

Beispiel: Ali Baba hält die folgenden Schatzkarten auf der Hand: Ein Kissen, ein Löwe und eine Sanduhr.

Der Räuber, der an der Reihe ist, hat



sie sich eingepägt und sagt: „In der Höhle ist ein Löwe, ein Kissen und eine Sanduhr.“

Anmerkung: Hält Ali Baba mehrere Exemplare der gleichen Schatzkarte auf der Hand, müssen diese zusammengezählt werden.

Beispiel: „ In der Höhle sind zwei Kissen...“.



● Wenn ein Räuber seine Aufzählung **ohne Fehler** beendet hat, darf Ali Baba eine neue Schatzkarte ziehen und aufdecken.

Nun ist der nächste Räuber (im Uhrzeigersinn) an der Reihe, und muss erneut alle Schatzkarten in der Hand von Ali Baba aufzählen.

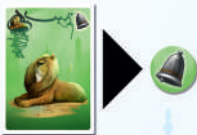
● Wenn der Räuber sich bei der Aufzählung irrt oder wenn Ali Baba sich dafür entscheidet, keine weitere Karte zu ziehen, **ist seine Runde beendet (siehe weiter unten).**

Wichtig: Ali Baba muss selbst nie aufzählen. Er deckt nur die Schatzkarten - eine nach der anderen - auf und nimmt sie auf die Hand. Die Räuber sehen danach die aufgedeckten Schatzkarten nicht mehr. Die Räuber müssen einer nach dem anderen die Schatzkarten auf der Hand von Ali Baba aufzählen wenn sie an der Reihe sind.

Die Alarm-Marken

- Wenn eine Karte mit einem funkelnden, lauten oder sperrigen Schatz aufgedeckt wird, muss Ali Baba eine entsprechende Alarm-Marke neben seine Figur legen.

Beispiel: Ali Baba erhält eine „laute“ Alarm-Marke, denn er hat einen „lauten“ Schatz (den Löwen) gezogen und aufgedeckt.



- Wenn Ali Baba **3 gleiche oder 3 je unterschiedliche Alarm-Marken** erhält, wurde er entdeckt und von den Räubern gefangen genommen. **Seine Runde ist beendet (siehe weiter unten).**

Ende einer Runde und Aufteilung

Drei Situationen führen zum Ende einer Runde. Nun werden alle Schatzkarten in der Hand von Ali Baba aufgeteilt.

- 1. Fall)** Nach dem richtigen Aufzählen eines Räubers entscheidet sich Ali Baba, keine weitere Schatzkarte zu ziehen und sagt: „Sesam, öffne dich!“: **Ali Baba und die Räuber** teilen sich alle

Schatzkarten aus der Hand von Ali Baba. Beginnend mit Ali Baba wählt jeder Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn eine Schatzkarte, bis alle Schatzkarten aus der Hand von Ali Baba aufgeteilt sind. Sie werden verdeckt vor dem Spieler abgelegt.

2. Fall) Ein Räuber irrt sich beim Aufzählen der Schatzkarten: Ali Baba wählt **3 Schatzkarten** aus den Karten in seiner Hand. Daraufhin wählt jeder Räuber **mit Ausnahme des Räubers, der sich geirrt hat**, im Uhrzeigersinn eine Schatzkarte aus den verbliebenen Karten. Sie werden verdeckt vor dem Spieler abgelegt. Ali Baba kann mehr als 3 Schatzkarten erhalten, denn er nimmt auch an der Aufteilung teil. So geht es weiter, bis alle Schatzkarten aus der Hand von Ali Baba aufgeteilt wurden.

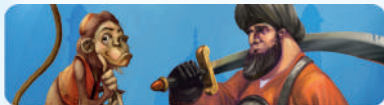
3. Fall) Ali Baba hat 3 gleiche oder je 3 unterschiedliche Alarm-Marken erhalten: Beginnend mit dem Räuber links von Ali Baba wählen nur die Räuber der Reihe nach im Uhrzeigersinn eine Schatzkarte bis alle Schatzkarten aus der Hand von Ali Baba aufgeteilt sind. Sie werden verdeckt vor dem Spieler abgelegt.

Je nach Ablauf der Runde können einige der Spieler bei der Aufteilung mehr als eine Schatzkarte erhalten.

Achtung: Nachdem sie die Schatzkarten verdeckt vor sich abgelegt haben, dürfen die Spieler sie sich während des Spiels nicht mehr anschauen.

Nach der Aufteilung der Schatzkarten kann eine neue Runde beginnen. Der Spieler links von Ali Baba wird zum neuen Ali Baba und stellt dessen Figur vor sich hin.

Spielende



- Wenn Ali Baba die Karte „Räuberhauptmann“ aufdeckt, läutet dies die letzte Runde ein. Die laufende Runde ist somit die letzte, wird aber ansonsten ganz normal gespielt.
- Die Karte „Räuberhauptmann“ zählt als Schatzkarte, sie muss also wie eine solche aufgezählt werden.

Anmerkung: Ist der Nachziehstapel leer, muss Ali Baba die Höhle verlassen und alle nehmen an der Aufteilung teil (1. Fall).

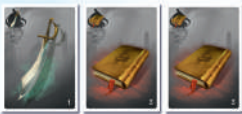
Auszählen

Alle Spieler decken die während des Spiels gewonnenen Schatzkarten auf.

Ein Spieler erhält 1 Punkt für jede unterschiedliche Schatzkarte in seiner Sammlung.

Achtung: Mehrere Exemplare der gleichen Schatzkarte bringen keine zusätzlichen Punkte.

Beispiel: Der Spieler erhält nur 2 Punkte, denn die Schatzkarte



„Buch“ ist zwei Mal vorhanden.

Das zweite Exemplar dieser Schatzkarte bringt somit keinen zusätzlichen Punkt.

Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.

Bei einem Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler mit den meisten einzigartigen (x1) Schatzkarten.

Spielvarianten

Spiel mit jüngeren Spielern:

Ali Baba deckt seine Schatzkarten der Reihe nach auf, nachdem der Räuber sie jeweils genannt hat. Er nimmt sie am Ende jeder Aufzählung wieder auf die Hand.

Spiel mit erfahrenen Spielern:

Jede Karte muss mit einem Adjektiv beschrieben werden: „Ein fürchterlicher Löwe“, „ein riesiger Diamant“, und so weiter.

Beides (Schatz und Adjektiv) muss von den Räubern während der Runde aufgesagt werden. Die Räuber können auch dazu verpflichtet werden, die Schatzkarten in der richtigen Reihenfolge aufzuzählen.

Spiel mit zwei Spielern

Besucht unsere Webseite: www.libellud.com, um die Regelvariante für zwei Spieler kennenzulernen.



Material

- 45 cartas de tesoro, de ellas 9 chispeantes **(A)**, 7 ruidosas **(B)** y 5 voluminosas **(C)**. En cada carta de tesoro se indica también el número de ejemplares de la misma **(D)**.



- 1 carta Jefe de los Ladrones **(E)**
- 1 figura de *Alí Babá* con peana **(F)**
- 9 fichas de alerta **(G)**



Preparación

- Se barajan las cartas de tesoro para formar un

montón que se coloca boca abajo en el centro de la mesa. Se cogen las **8 últimas cartas de tesoro** del montón y se sitúa encima, boca abajo, la carta Jefe de los Ladrones. Después se ponen encima las demás cartas de tesoro.

- Las fichas de alerta se colocan también en el centro de la mesa.
- El jugador más joven personifica a Alí Babá en la primera manga y coloca la figura de este último ante sí. Los demás jugadores serán los ladrones.

Principio del juego

Una partida se desarrolla en varias mangas. En cada una de dichas mangas Alí Babá será encarado por un jugador distinto.

El objetivo de cada jugador, ya juegue como Alí Babá o como ladrón, es reunir un máximo de cartas de tesoro diferentes en el transcurso de la partida.

Desarrollo de una manga

● Alí Babá roba y muestra la primera carta de tesoro del montón. Deja que los ladrones vean bien esta carta y luego se la coloca en la mano. Entonces, el tesoro que figura en la carta deja de ser visible para los ladrones.

● Cada vez que Alí Babá robe y muestre una carta de tesoro, el ladrón que tenga el turno tendrá que enumerar en voz alta **todas** y cada una de las cartas de tesoro que Alí Babá lleve en la mano (incluyendo la última carta de tesoro revelada). El ladrón empleará la siguiente fórmula para enumerar el contenido de la mano de Alí Babá: **«En la cueva, hay un/una..., un/una... y un/una...»**. El orden en que se enumere no tiene importancia.

● Alí Babá va confirmando la enumeración del ladrón mientras consulta su mano. Es el único juez a este respecto.

Ejemplo: Alí Babá posee en su mano las siguientes cartas de tesoro: un cojín, un león y un reloj de arena. El ladrón que tiene el turno las ha memorizado, por lo que tendrá que decir: «En la cueva, hay un león, un cojín y un reloj de arena.»



Observación: cuando en la mano de Alí Babá hay varios ejemplares de una misma carta de tesoro, deben reunirse al efectuar la enumeración. Por ejemplo: «En la cueva, hay dos cojines...».



● Cuando el ladrón termina de enumerar las cartas de tesoro **sin cometer ningún error**, Alí Babá puede robar y mostrar otra.

Le toca entonces al siguiente ladrón (en el sentido de las agujas del reloj) enumerar todas las cartas de tesoro que posee Alí Babá en su mano.

● Si el ladrón se equivoca en la enumeración o si Alí Babá decide no robar, **termina la manga (véase más adelante)**.

Importante: Alí Babá no enumera nunca, revela las cartas de tesoro de una en una y después se las coloca en la mano. Los ladrones nunca vuelven a ver las cartas de tesoro reveladas y enumeran por turnos las cartas de tesoro de la mano de Alí Babá.

Las fichas de alerta

Cuando se muestra una carta con un tesoro chis-

peante, ruidoso o voluminoso, Alí Babá tiene que colocar la correspondiente ficha de alerta junto a su figura.

Ejemplo: Alí Babá recibe una ficha de alerta ruidosa pues ha robado y mostrado un tesoro «ruidoso» (el león).



● Si Alí Babá recibe **3 fichas de alerta idénticas** o **3 fichas de alerta todas distintas entre sí**, es descubierto y capturado por los ladrones, **cosa que pone fin a la manga** (véase más adelante).

Final de una manga y reparto

Tres situaciones conllevan el final de una manga. Se procede entonces al reparto de la totalidad de las cartas de tesoro que hay en la mano de Alí Babá.

Caso 1) Tras la enumeración correcta de un ladrón, Alí Babá decide dejar de robar cartas de tesoro y dice: «¡Ábrete, sésamo!»: Alí Babá y los ladrones se reparten todas las cartas de tesoro que Alí Babá tiene en su mano. Para ello, por turnos, en el sentido de las agujas del reloj y comenzando por Alí Babá, los jugadores escogerán una

carta de tesoro hasta que se agoten todas las que tiene Alí Babá en su mano.

Caso 2) Un ladrón se equivoca al enumerar las cartas de tesoro de la cueva: Alí Babá recupera **3 cartas de tesoro** elegidas entre aquellas que tiene en la mano, y a continuación cada ladrón, en el sentido de las agujas del reloj, **salvo el que ha fallado**, escoge una carta de tesoro entre las demás. Alí Babá puede recuperar más de 3 cartas de tesoro, dado que también participa en este reparto. Se procede de este modo hasta agotar las cartas de tesoro que Alí Babá tiene en su mano.



Caso 3) Alí Babá recibe **3 fichas de alerta idénticas** o **3 fichas de alerta todas distintas entre sí**: por turnos, en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el ladrón situado a la izquierda de Alí Babá, todos los ladrones elegirán una carta de tesoro hasta agotar las cartas de tesoro que Alí Babá tiene en su mano.

En todos los casos, las cartas de tesoro escogidas se colocan **boca abajo** delante de cada jugador. En función de las mangas, es posible que algunos jugadores reciban más de una carta de tesoro en un reparto.

Atención: una vez que las cartas de tesoro están colocadas boca abajo ante ellos, ¡los jugadores ya no pueden mirarlas durante toda la partida!

Final de la partida

Una vez efectuado el reparto de las cartas de tesoro, puede comenzar una nueva manga. El jugador situado a la izquierda de Alí Babá se convierte en el nuevo Alí Babá y coloca la figura ante sí.

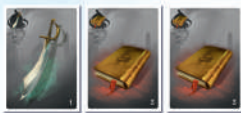
- Cuando Alí Babá vuelve la carta Jefe de los Ladrones, la partida llega a su fin. Por lo tanto, la manga en curso será la última, aunque prosigue normalmente.
- La carta Jefe de los Ladrones cuenta como una carta de tesoro. Por lo tanto, debe enumerarse como tal.

Observación: si se agota el montón, Alí Babá tiene que abandonar la cueva y el reparto se hace de forma equitativa (caso 1).

Recuento

Cada jugador desvela las cartas de tesoro adquiridas durante la partida y se anota un punto por cada carta de tesoro distinta. Atención, varios ejemplares de una misma carta de tesoro proporcionan un solo punto.

Ejemplo: el jugador se anota solamente 2 puntos ya que



la carta de tesoro “Libro” está duplicada. Por ello, el segundo ejemplar de esta carta de tesoro no proporciona ningún punto adicional.

El jugador que obtenga la puntuación más elevada ganará la partida. En caso de empate, se declara vencedor el jugador que tenga más cartas de tesoro únicas (x1).

Variantes

Para jugar con los más jóvenes:

Alí Babá va desvelando las cartas de tesoro a medida que son enumeradas por el ladrón, y vuelve a recogerlas todas al final de cada enumeración.

Para los jugadores más experimentados:

Debe añadirse un adjetivo a cada una de las cartas de tesoro enumeradas: «Un león pavoroso», «un enorme diamante», etc. El conjunto (objeto y adjetivo) debe ser enumerado por los ladrones durante la manga. También se puede obligar a los ladrones a enumerar las cartas de tesoro en el orden adecuado.

Para el juego con 2 jugadores:

Las reglas de la variante con dos jugadores se pueden consultar en nuestra página web: www.libellud.com.



علي



Material

- 45 schat kaarten waarvan 9 stralende (A), 7 luidruchtige (B) en 5 volumineuze (C).
Op iedere schat kaart staat aangegeven hoeveel exemplaren er van zijn (D).



- 1 Roverhoofdman kaart (E)
- 1 Ali Baba figuur en zijn sokkel (F)
- 9 waarschuwing fiches (G)



Vorbereitung

- De schat kaarten worden geschud en vormen

een gedekte stapel die in het midden van de tafel wordt gelegd. Neem de **onderste 8 kaarten** van de stapel en leg hier de de rover hoofdman kaart gedekt bovenop. Leg hier de andere schat kaarten bovenop.

- De waarschuwing fiches worden ook in het midden van de tafel gelegd.
- De jongste speler neemt de rol van Ali Baba op zich tijdens de eerste ronde en zet de figuur voor zich neer. De andere spelers zijn de rovers.

Spelverloop

Een spel verloopt over meerdere ronden. Tijdens elk van deze ronden zal Ali Baba telkens door een andere speler worden gespeeld.

Het doel van elke speler, of hij Ali Baba of een rover speelt, is om een maximum aantal verschillende schat kaarten te verzamelen tijdens het spel.

Verloop van een ronde

Ali Baba trekt en draait de bovenste kaart van de stapel schat kaarten om. Hij laat de rovers deze kaart zien en neemt deze dan op handen. De schat kaart is dan niet meer zichtbaar voor de rovers.

- Elke keer als Ali Baba een kaart trekt en omdraait, moet de dief die aan de beurt is met luide stem de kaarten opnoemen die Ali Baba in zijn hand heeft (met inbegrip van de laatst onthulde schat kaart). De dief gebruikt de volgende formule om de kaarten op te noemen: «In de grot ligt een ..., een ... en een ...». De volgorde is hierbij niet van belang.
- Ali Baba valideert de opnoeming door zijn handkaarten na te kijken. Hij is de enige die beslist over de juistheid van de opsomming door de rover.

Voorbeeld: Ali Baba heeft de volgende schat kaarten op handen: een kussen, een leeuw en een zandloper. De rover die aan de beurt is heeft ze onthouden en noemt ze op: door te zeggen: «In de grot is er een leeuw, een kussen en een zandloper.»



Opmerking: Als er meerdere dezelfde kaarten in de hand van Ali Baba zijn, moeten deze worden geteld in de opnoeming. Bijvoorbeeld: «In de grot zijn twee kussens, ...».



- Als de dief de kaarten **zonder fouten** heeft opgenoemd, mag Ali Baba een nieuwe schat kaart trekken en omdraaien.
Het is nu de beurt aan de volgende rover (met de klok mee) om de kaarten in de hand van Ali Baba op te noemen.
- Als de rover een fout maakt bij het opnoemen, of als Ali Baba besluit geen kaart meer om te draaien, **eindigt de ronde (zie verderop)**.

Belangrijk: Ali Baba noemt nooit zijn hand op, hij draait de kaarten één voor één om en neemt ze op zijn hand. De rovers zien nooit de tot dan toe omgedraaide kaarten. Ze moeten om beurten de kaarten opnoemen in de hand van Ali Baba.

De waarschuwing fiches

- Als een schat kaart met een stralende, luidruchtige of volumineuze schat wordt omgedraaid, moet Ali Baba een corresponderend waarschuwing

fiche bij de figuur van Ali Baba leggen.

Voorbeeld: Ali Baba krijgt een luidruchtig waarschuwing fiche omdat hij een «luidruchtige» schat kaart heeft omgedraaid (de leeuw).



● Als Ali Baba **3 dezelfde of 3 compleet verschillende waarschuwing fiches** heeft gekregen, is hij ontdekt door de rovers en **eindigt de ronde (zie verderop).**

Einde van een ronde en de verdeling

Een ronde kan op 3 manieren eindigen. Hierna worden de kaarten in de hand van Ali Baba verdeeld.

Geval 1) Na een juiste opnoeming door een rover, besluit Ali Baba geen nieuwe kaart meer te trekken en zegt: « Sesam, open u!»: **Ali Baba en de rovers** nemen deel aan de verdeling van alle kaarten in de hand van Ali Baba. Om de beurt, met de klok mee, te beginnen met Ali Baba, mogen de spelers een schat kaart uit de hand van Ali Baba kiezen totdat ze allemaal verdeeld zijn.

Geval 2) Een rover vergist zich met de opnoeming : Ali Baba mag **3 kaarten** naar keuze uit zijn hand houden, waarna elke rover en Ali Baba **met uitzondering van de rover die zich vergist heeft**, met de klok mee, om beurten één schat kaart uit de resterende kaarten mogen kiezen. Ali Baba kan meer dan 3 kaarten krijgen, omdat hij daarna ook aan de verdeling deelneemt. De verdeling wordt herhaald totdat alle kaarten verdeeld zijn..

Geval 3) Ali Baba heeft 3 dezelfde of 3 compleet verschillende waarschuwing fiches gekregen: om de beurt, met de klok mee, te beginnen met de rover links van Ali Baba, mogen de rovers een schat kaart uit de hand van Ali Baba kiezen totdat ze allemaal verdeeld zijn.



In ieder geval worden de gekozen kaarten **gedekt** voor elke speler gelegd. Afhankelijk van de ronde kunnen sommige spelers meer dan één schat kaart krijgen tijdens de verdeling.

Opgelet: Nadat de kaarten gedekt voor elke speler zijn gelegd, mogen de speler deze niet meer bekijken gedurende de rest van het spel!

Na de verdeling van de kaarten begint een nieuwe ronde. De speler links van Ali Baba wordt de nieuwe Ali Baba en zet de figuur voor zich neer.

Einde van het spel

- Nadat Ali Baba de Roverhoofdman kaart heeft omgedraaid loopt het spel ten einde. De lopende ronde wordt normaal uitgespeeld en daarna eindigt het spel.
- De Roverhoofdman kaart telt als een schat kaart. Deze moet dus worden genoemd in de opnoeming.

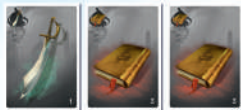
Opmerking: Als de stapel schat kaarten op is, moet Ali Baba de grot verlaten en worden de kaarten eerlijk verdeeld (geval 1).

Tellen



Elke speler draait zijn verkregen kaarten om. Hij krijgt 1 punt voor elke verschillende kaart in zijn collectie. Let op dat meerdere exemplaren van dezelfde kaart slechts één enkel punt opleveren.

Voorbeeld: De speler krijgt slechts 2 punten omdat hij de



schat kaart Boek dubbel heeft. Het tweede exemplaar van die schat levert dus geen extra punt op.

De speler met de hoogste score wint het spel. Bij gelijke stand wint de speler met de meeste unieke (x1) kaarten.

Varianten

Voor een spel met jonge kinderen:

Ali Baba toont de kaarten als ze worden opgenoemd door de rover. Hij neemt ze terug op handen aan het eind van de opnoeming.

Voor de meer ervaren spelers:

Een bijvoeglijk naamwoord moet worden toegevoegd aan elke van de opgenoemde kaarten: «Een enge leeuw», «een enorme diamant», etc. De set (voorwerp en bijvoeglijk naamwoord) moet door elke speler worden herhaald tijdens de ronde. Men kan de rovers ook dwingen om de schat kaarten steeds in dezelfde volgorde op te noemen.

Voor een spel met 2 spelers :

Raadpleeg onze internet site: www.libellud.com voor de regels van de uitgebreide variant met 2 spelers.

RÉGIS BONNESSÉE - NAÏADE

Seasons



12+



2-4



45
min

DiXit 3

84

new cards
cartas nuevas
nouvelles cartes
nieuwe kaarten
neue Bildkarten
novas cartas
nowe karty





Qui du rusé Ali ou des terribles voleurs sortira de la caverne aux merveilles avec le plus de trésors ? Dans Ali faites preuve de mémoire et d'audace dans ce jeu drôle pour petits et grands.



Who, between the wily Ali or the terrible thieves will exit the cavern of wonders with the most treasures ? In Ali, you will use your memory and daring in this fun game for players great and small.



Verlaat de sluwe Ali of de verschrikkelijke rovers de grot vol wonderen met de meeste schatten? Aan Ali om te bewijzen dat hij durf en een goed geheugen heeft in dit leuke spel voor jong en oud.



¿Quién saldrá con más tesoros de la cueva de las maravillas, el astuto Ali o los terribles ladrones? En Ali podrás demostrar tu memoria y audacia con este divertido juego para pequeños y mayores.



Wer wird die Höhle mit den meisten Schätzen verlassen? Der schlaue Ali Baba oder die schrecklichen Räuber? Ali ist ein Spiel für clevere Köpfe, die genug Mut haben, reiche Beute aus der Höhle der Räuber zu stehlen. Ein lustiges Spiel für jung und alt.

آلی

3-5

8+

15'



Libellud

24 rue de la Tranchée
86 000 Poitiers / FRANCE
www.libellud.com
Made in Germany



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver / Warning ! Not suitable for children under 3 years of age. Contains small parts that may be inhaled or swallowed / Opgelet ! Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Te bewaren informatie / Attention! No apto para menores de 3 años. Contiene pequeñas piezas susceptibles de ser tragadas o inhaladas / Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Enthält Kleinteile, die eingeatmet oder verschluckt werden könnten.

3 558380 014904