








# Les règles du jeu

## - But du jeu -


Enfant des rues comme Aladin, le sorcier vous envoie dans une caverne à la recherche d'une lampe merveilleuse permettant d'invoquer les faveurs d'un génie. Mais l'endroit renferme aussi un fabuleux trésor réparti dans trois coffres. Si vous n'êtes pas trop gourmand, ce sera l'occasion pour vous de devenir riche !

## - Contenu -

- 5 plaquettes de programmation .
- 5 dés.
- 78 cartes *Coffre* (3 types de coffres : bronze , argent  et or .
- 25 cartes *Lampe* .
- 1 jeton *Anneau magique*  (variante *Mon Précieux*).
- 8 cartes de départ (représentant des pierres précieuses) .

## - Mise en place -

Veuillez-vous reporter au schéma situé sur la deuxième de couverture de la boîte de jeu qui illustre une mise en place pour 4 joueurs :

1. Mélangez le paquet de cartes *Lampe* puis placez-le au centre de la table (face *Lampe* visible), à égale distance de tous les joueurs.
2. Sur un côté de la table, formez 3 piles, une par type de coffre (bronze, argent et or) :
  - Mettez de côté la carte *Sorcier* de chacun des 3 coffres.
  - Mélangez les 25 cartes restantes de chacun des 3 coffres.
  - Placez les 3 cartes *Sorcier* dans leur coffre respectif, en 6<sup>ème</sup> position avant la fin (il y aura donc 5 cartes en-dessous).
3. Chaque joueur prend une plaquette de programmation et un dé qu'il place devant lui. **À 2 joueurs, chacun prend 2 dés.**
4. Mélangez les 8 cartes de départ et distribuez-en une à chaque joueur. Cette carte est placée face visible et représente le butin de départ. Les cartes en trop sont placées dans la défausse. **À 2 joueurs, chacun reçoit 2 cartes.**
5. Enfin, prévoyez un peu de place devant vous car vous allez accumuler de nombreux trésors durant la partie !

# - Déroulement de la partie -

## Principe du jeu

Un tour de jeu se déroule en 3 phases et **tout le monde joue simultanément**. Dans un premier temps, choisissez combien de cartes *Coffre* vous désirez piocher et dans quel coffre. Puis, faites appel au génie en étant le plus rapide. Enfin, et si vous n'avez pas été trop gourmands, piochez vos cartes *Coffre* tout en évitant les scorpions.

La partie prendra fin lorsqu'un joueur aura pioché l'une des 3 cartes *Coffre* représentant le sorcier fermant la grotte.

## Tour de jeu

Un tour de jeu se déroule en 3 phases :

- Choisir un coffre
- Invoquer le Génie
- Fouiller les coffres

### 1. Choisir un coffre

Tout en cachant à l'aide de l'une de ses mains, chaque joueur choisit secrètement et simultanément la valeur de son dé (de 1 à 6) et place celui-ci dans l'un des 3 emplacements de sa plaquette de programmation :

- ♦ L'emplacement choisi par le joueur correspond au coffre où il veut piocher.
- ♦ La valeur de son dé détermine le **nombre maximal de cartes** qu'il pourra piocher dans ce coffre.

*Dans l'exemple ci-contre, Maïa a prévu de piocher jusqu'à 4 cartes dans le coffre en or.*



*À 2 joueurs : chaque joueur place ses 2 dés dans 2 emplacements Coffre différents de sa plaquette de programmation. Les 2 dés peuvent avoir la même valeur ou des valeurs différentes.*

### Prudence les gourmands !

Si plusieurs joueurs désirent piocher dans le même coffre, seul le moins gourmand (donc celui qui a mis la plus faible valeur de dé) pourra le faire !

## 2. Invoquer le Génie

### *Révélation simultanée*

Tout d'abord, tous les joueurs révèlent **simultanément** leur choix de coffre en soulevant la main qui cachait leur plaquette de programmation (après un décompte : 1, 2, 3 !).

### *Frotter la lampe !*

Dès la révélation, les joueurs qui découvrent **une valeur de dé identique** à celle de leur dé chez un autre joueur (peu importe l'emplacement des dés sur la plaquette) doivent frotter la lampe merveilleuse en étant le plus rapide à taper sur le paquet de cartes *Lampe*.

Le joueur le plus rapide gagne le droit d'invoquer le génie.

*Par exemple, si 2 joueurs ont choisi un dé de valeur 4, le premier de ces 2 joueurs à taper sur la lampe merveilleuse gagne le droit d'invoquer le génie.*



*À 2 joueurs : si un joueur a programmé 2 dés de même valeur (par exemple, 2 dés de valeur 5), cela ne lui permet pas de frotter la lampe. Il pourra taper seulement si l'autre joueur a lui aussi programmé au moins un dé de valeur 5.*

Lors d'une partie à 4 ou 5 joueurs, il est possible qu'il y ait plusieurs valeurs de dé identiques. Par exemple, 2 dés de valeur 3 et 2 dés de valeur 5.

**Tous les joueurs concernés doivent taper sur la lampe merveilleuse.**

Dans cet exemple, le joueur ayant choisi un dé de valeur 3 et étant le premier à taper sur la lampe gagne le droit d'invoquer le génie. De même, le joueur ayant choisi un dé de valeur 5 et étant le premier à taper sur la lampe gagne aussi le droit d'invoquer le génie. Il y a donc 2 bénéficiaires de cette action, mais celui qui a la plus faible valeur de dé invoquera le génie en premier.

## *Et si je frotte la lampe par erreur ?*

*(car aucun autre joueur n'avait joué la même valeur de dé que moi...)*

Et bien c'est une grave erreur qui met le génie en colère ! Pour le calmer, vous devez désigner un adversaire qui aura le droit de vous voler la carte de son choix (un bijou ou une pierre précieuse). Il ne pourra vous voler ni un talisman, ni un bijou d'une parure complète, ni l'anneau magique (voir variante *Mon précieux*). Si d'autres joueurs ont frotté la lampe et qu'ils en ont le droit, la règle normale est appliquée.

### **Réaliser vos souhaits !**

Le joueur (ou les joueurs) ayant réussi à invoquer le génie gagne le droit de réaliser jusqu'à 3 souhaits :

- ◆ Le joueur pioche la première carte de la pile *Lampe*, la retourne et lit le texte à voix haute. Si ce que propose le génie le satisfait, le joueur applique l'effet et remet la carte sous la pile. Passez à la phase **Fouiller les coffres**.
- ◆ Si cette carte ne lui convient pas, il remet la carte sous la pile sans en appliquer l'effet et fait un deuxième souhait en piochant une nouvelle carte. Il la retourne et lit le texte à voix haute. Si cela le satisfait, il applique l'effet et remet la carte sous la pile. Passez à la phase **Fouiller les coffres**.
- ◆ Si cette deuxième carte ne lui convient toujours pas, il remet la carte sous la pile sans en appliquer l'effet et fait un troisième et dernier souhait en piochant une nouvelle carte. Il lit le texte à voix haute et applique **obligatoirement** l'effet. La carte est remise sous la pile. Passez à la phase **Fouiller les coffres**.

## **3. Fouiller les coffres**

Un seul joueur peut piocher dans un coffre. Comme il n'y a que 3 coffres, jusqu'à 3 joueurs maximum peuvent piocher lors de cette phase. En commençant par le coffre en **bronze**, puis celui en **argent** et enfin celui en **or**, les joueurs vérifient si l'une des conditions suivantes est remplie avant de passer au coffre suivant :

- ◆ Si **aucun joueur** n'a sélectionné le coffre en question sur sa plaquette, personne ne pioche dans ce coffre.
- ◆ Si **un seul joueur** a sélectionné le coffre en question sur sa plaquette, il peut piocher autant de cartes dans ce coffre que la valeur de son dé. Le joueur pioche

les cartes **une par une** car il doit prendre garde aux scorpions (voir ci-dessous). S'il sent que ceux-ci deviennent trop nombreux, il peut stopper sa pioche avant d'avoir récupéré toutes les cartes auxquelles il a droit.

♦ Si **plusieurs joueurs** ont sélectionné le coffre en question sur leur plaquette, le droit de piocher dans ce coffre est attribué au joueur ayant choisi **la plus petite valeur de dé**. En cas de **valeurs de dé identiques**, **aucun des joueurs à égalité ne pioche**.



## Les scorpions !



Lorsque vous piochez des cartes dans un coffre, méfiez-vous des scorpions ! En effet, le nombre cumulé de scorpions présents sur les cartes que vous piochez doit être **strictement inférieur** à la valeur de votre dé. Autrement dit, si le nombre cumulé de scorpions présents sur les cartes que vous avez pioché atteint ou dépasse la valeur de votre dé, vous devrez défausser toutes les cartes piochées. Pour vous protéger de cette menace, vous pouvez décider de stopper votre pioche sans avoir atteint le nombre de cartes auquel vous aviez droit.

*Exemple :*

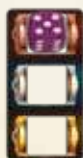
*Durant ce tour, aucun des 3 joueurs n'a pu invoquer le génie, les 3 valeurs de dé étant différentes. On passe directement à la phase **Fouiller les coffres**.*

*En commençant par le coffre en bronze, on constate que Maïa a choisi une valeur de 4 alors que Margaux a préféré être plus téméraire en tentant une valeur de 5. C'est donc Maïa qui pioche jusqu'à 4 cartes dans le coffre en bronze, sa valeur de dé étant plus basse que celle de Margaux. Cette dernière ne pioche rien.*

*On passe ensuite au coffre en argent : Maurice est seul sur ce coffre; il peut donc piocher jusqu'à 3 cartes.*

*Comme il n'y a personne sur le coffre en or, le tour est terminé.*

Maurice



Margaux



Maïa



## *Le cas de Maurice*

Si Maïa et Margaux ont choisi le coffre en bronze sur leur plaquette mais en y plaçant toutes les deux un dé de même valeur, par exemple 3 (égalité), l'action n'est attribuée à aucune des 2 ! De plus, si ce fourbe de Maurice a aussi choisi le coffre en bronze sur sa plaquette avec un dé de valeur 5, c'est à ce dernier qu'est attribué l'action, bien que 5 soit une valeur supérieure à 3. En s'éliminant, les 2 autres joueuses lui ont offert le droit de piocher !

*À 2 joueurs : ayant 2 dés à placer, un joueur pourra potentiellement piocher dans 2 coffres différents lors d'un même tour.*

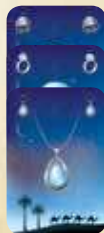
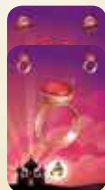
### *Que faire des cartes piochées ?*

Une fois sa phase de pioche terminée, le joueur place les cartes remportées face visible devant lui en prenant soin de classer les pierres précieuses de même couleur ensemble. Il fait de même avec les bijoux afin de pouvoir constituer des parures.

Une parure complète se compose des **3 bijoux différents** (bracelet, bague et collier) et **d'une même couleur** (bronze, argent ou or). Les cartes d'une parure complète sont désormais protégées jusqu'à la fin de la partie et **ne pourront plus être volées ni échangées**.

*Exemple :*

*À ce moment de la partie, Maïa a acquis les cartes suivantes :*



*La parure en argent de Maïa est désormais protégée de tout vol ou échange puisqu'elle a réussi à réunir les 3 bijoux (bracelet, bague, collier) en argent.*

## Les Talismans

Lorsque la phase de pioche d'un joueur est terminée et que ce dernier a récolté un ou plusieurs talismans parmi les cartes remportées, il le(s) pose face visible devant lui associé à un type de pierre précieuse de son choix.



Le talisman est alors assimilé à ce type de pierre et représente désormais l'une d'entre elles (c'est un joker). Une fois placé, **le talisman ne pourra plus être déplacé pour être associé à un autre type de pierre précieuse.**



*Exemple : Maïa possède 3 émeraudes, 1 rubis et 1 saphir. Elle décide d'associer le talisman qu'elle a remporté à son unique rubis. On considère désormais qu'elle possède 2 rubis.*



### Les talismans ne peuvent être volés ni échangés.

Si un joueur ne possède pas de pierre précieuse lorsqu'il doit placer son talisman, il le pose devant lui. Le talisman ne pourra pas être déplacé plus tard. Son seul bénéficiaire sera donc de valoir 1 point en fin de partie.

Si un joueur possède 1 rubis (ou une autre pierre précieuse) et 1 talisman associé (donc 2 rubis au total) mais qu'un adversaire vole le rubis, le talisman se retrouve seul. Il ne pourra pas être déplacé plus tard afin d'être associé de nouveau à une pierre précieuse, même à un rubis. Son seul bénéficiaire sera donc de valoir 1 point en fin de partie. La même règle est appliquée si 2 (ou plus) talismans se retrouvent seuls.

## Fin du tour / Fin de la partie

Si aucune carte *Sorcier* n'a été piochée lors du tour, on passe à un nouveau tour de jeu. **Mais si au moins une carte *Sorcier* a été piochée par un joueur, la partie se termine à la fin du tour en cours et on compte les points.**

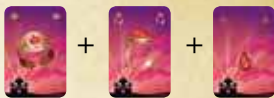
*Cas particulier : si une carte *Sorcier* est piochée grâce à une carte *Lampe* de type « Pioche la première carte du coffre en... », la partie se termine instantanément.*

Après décompte des points, le joueur en ayant le plus remporte la partie. En cas d'égalité pour la victoire, c'est la fiesta pour tous les vainqueurs !

## Comment compter les points ?

De base, **chaque carte amassée (hormis la carte *Sorcier*) vaut 1 point de victoire**. Mais les joueurs ayant des parures ou le plus de pierres précieuses d'un type remportent des points bonus !

Une parure en **bronze** vaut **6 points bonus** :



Une parure en **argent** vaut **8 points bonus** :



Une parure en **or** vaut **10 points bonus** :



De plus, on vérifie qui possède le plus de pierres précieuses dans chacun des 4 types.



**Chaque majorité sur un type de pierre précieuse rapporte 5 points bonus.**

En cas d'égalité pour la majorité sur un type de pierre, aucun joueur ne marque les points bonus.

*Exemple de décompte : Maïa possède 12 cartes au total donc 12 points + 5 points bonus car elle possède plus d'émeraudes que les autres joueurs (cartes vertes) + 8 points bonus car elle possède une parure complète en argent. Au total, Maïa marque 25 points.*



## ○ Variante « mon précieux » ○

Si vous avez gagné le droit de piocher dans un coffre avec un dé de valeur 6 (la valeur maximale) et que vous arrivez courageusement à piocher toutes les cartes auxquelles vous avez droit sans atteindre le nombre fatidique de scorpions, vous gagnez non seulement le droit de poser vos cartes acquises devant vous, mais vous récupérez aussi l'anneau magique (si un autre joueur l'a obtenu avant vous, vous lui volez). Dès que vous récupérez l'anneau magique, son pouvoir vous permet de récupérer une carte de votre choix dans la défausse (un bijou, une pierre précieuse ou un talisman). Enfin, posséder l'anneau magique permet de gagner **5 points bonus** en fin de partie !

Si vous possédiez déjà l'anneau magique et que vous piochez 6 cartes, appliquez à nouveau son pouvoir.