





Nicolas Bourgoïn

But du jeu :

Récupérer le plus de Cartes aux Trésors.

Contenu :

1 coffre aux trésors en bois

1 carte point d'arrivée

24 cartes « Aventurier » recto-verso

(6 par joueur)

50 cartes « carte aux Trésors »

Installation :

Placez la carte point d'arrivée au centre de la table accessible de tous les joueurs, posez le coffre aux Trésors en bois sur cette carte. Durant la partie, cette carte sera le point de d'arrivée de tous les challenges.

Mélangez les cartes « Carte aux Trésors » et placez-les en pioche face cachée à côté du coffre aux trésors.

Chaque joueur prend 6 cartes « Aventurier » à sa couleur qu'il place devant lui sur les faces de son choix, à une distance d'environ 5 cartes du coffre aux Trésors.

Installation à 4 joueurs



Tour de jeu :

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Pour démarrer la première manche, le joueur le plus âgé retourne la première carte « Carte aux Trésors » face visible.

Les joueurs jouent simultanément et vont devoir reproduire le chemin qui leur permettra d'arriver au coffre aux Trésors en plaçant leurs cartes sur la bonne face et dans le bon ordre pour aller de leur point de départ vers le coffre aux Trésors. Le chemin part du cercle et suit le trait en pointillé en passant par 2, 3, 4 ou 5 cartes Aventurier pour arriver à proximité du coffre aux Trésors.

Note : Les 5 cartes
Aventurier de chaque joueur
proposent 10 icônes différentes. Les
joueurs doivent parfois retourner les cartes
pour montrer la bonne icône.

Exemple : La carte aux Trésors
montre les icônes Diamant, Livre,
Boussole, Wagon, Tablette dans
cet ordre. Les joueurs doivent
donc placer les cartes comme
ci-contre.



Quand la carte Carte aux Trésors n'est composée que de 2, 3 ou 4 icônes, les joueurs doivent cacher la carte dont aucune des icônes n'est représentée en dessous d'une autre.



Exemple : La carte aux Trésors montre les icônes Boussole, Wagon et Diamant dans cet ordre.

Les joueurs doivent donc placer les cartes comme ci-contre, dans le même ordre avec les deux cartes non utilisées en dessous d'une ou des autres cartes utilisées.

Note : Certaines icônes sur les cartes « carte aux Trésors » se sont légèrement effacées avec le temps, ce qui les rend moins visibles, mais elles font quand même partie du chemin à reproduire.

Quand un joueur pense avoir reproduit le chemin parfaitement, il saisit le coffre aux Trésors en plaçant sa main dessus. Les joueurs vérifient son chemin :

- Le joueur s'est trompé : les cartes ne sont pas dans le bon ordre OU au moins l'une d'elle ne montre pas la bonne icône OU il y a trop ou pas assez de cartes dans son chemin. Le joueur perd une de ses cartes déjà gagnées et la remet sous la pioche.



Le joueur est éliminé de la manche et les autres joueurs continuent la manche sans lui jusqu'à ce qu'un joueur ait trouvé la séquence ou que tous se soient trompés.

• Si le joueur a
correctement reproduit le chemin
pour aller au Trésor, il remporte la « carte
aux Trésors » qu'il place devant lui en pile (avec
les futures cartes qu'il remportera), puis il
retourne la « carte aux Trésors » suivante face visible
et un nouveau tour de jeu commence.

Fin de la partie :

Le gagnant est le premier qui a remporté
5 cartes.

Variante équipes (8 joueurs) :

Il est possible de jouer à cette variante en
équipes de 2 joueurs.

Chaque équipe se partage 5 cartes Aventurier, donc un joueur prend 2 et l'autre 3 cartes. La partie se déroule de la même façon, mais les deux co-équipiers doivent se coordonner pour poser les cartes. Le co-équipier qui pose la dernière carte du chemin saisit le coffre aux Trésors.

Variante jeu plus simple :

Les joueurs peuvent décider entre eux qu'il n'est pas nécessaire d'aligner les lignes de leurs cartes pour que le chemin soit valide.



© 2017 Blue Orange. Treasure Rush
et Blue Orange sont des marques de Blue Orange.
Le jeu est publié et distribué sous Licence
par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour,
54700 Pont-à-Mousson, France.
Made in China. Designed in France.
www.blueorangegames.eu