

Mein Schatz (Mon Trésor)

2 à 4 joueurs – A partir de 7 ans – Durée : 20 minutes

Illustrateur : Rudolf Eizenhöfer – Designer : Oliver Igelhaut

Thanks to Ludolegars for this translation (<http://www.ludolegars.fr>)

MATERIEL DE JEU

- 36 cartes (6 cartes orc et 30 cartes trésor)
- 6 jetons pari
- 10 pièces d'argent en bois
- 10 pièces d'or en bois

PRESENTATION

Vous êtes des nains qui ont découvert un trésor dans une caverne, mais cette caverne est aussi la maison d'un dangereux orc. Alors quel trésor allez-vous emporter ? Et quel est le meilleur moment pour fuir ? Si vous êtes trop gourmand vous risquez de finir au menu de l'orc qui vit dans la caverne !

PREPARATION

Placez les six cartes représentant un orc dans le paquet de cartes trésor.

Mélangez le paquet ainsi formé et posez le, face cachée, sur la table : c'est l'endroit où est caché le trésor.

Placez les jetons pari sur le coté, face trésor visible.

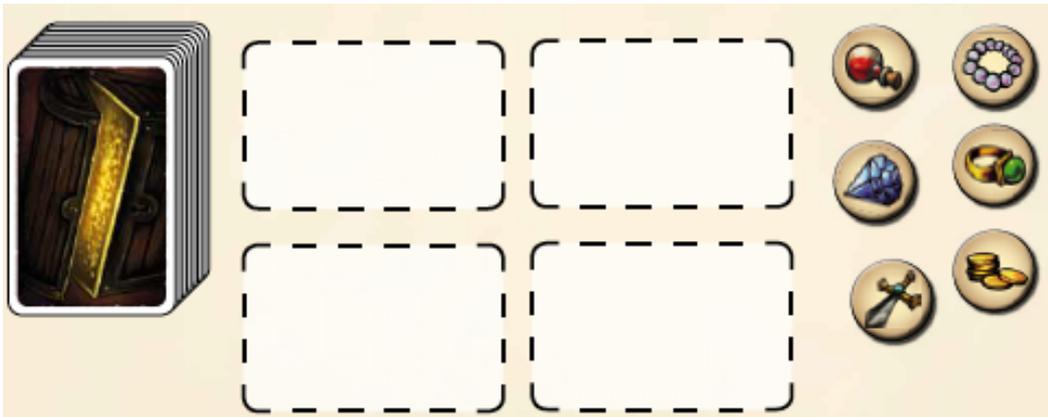
Pour le moment laissez les pièces d'or et d'argent dans la boîte.

Mise en place :

Cache du trésor

Espace pour 4 cartes trésor

6 jetons pari



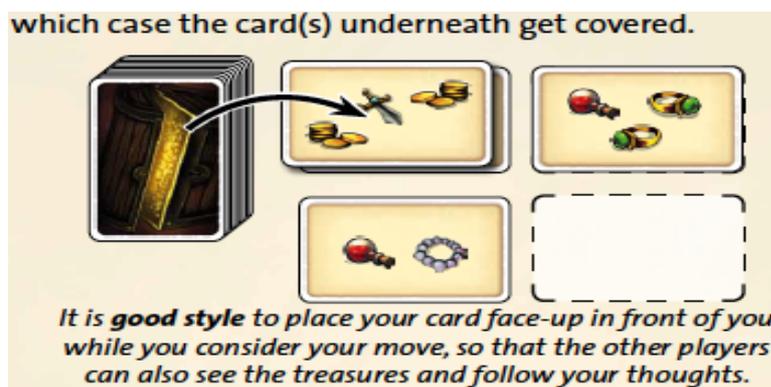
DEROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs, en commençant par le plus âgés et en poursuivant dans le sens horaire, pioche la première carte de la cache du trésor.

Cartes trésor

Si vous piochez une carte trésor, placez la face visible, sur l'espace trésor de votre choix.

Une carte peut être placée sur un espace déjà occupé, dans ce cas il faut que la nouvelle carte recouvre l'ancienne.



Il est recommandé de placer la carte piochée devant vous pendant que vous réfléchissez à son placement, ainsi les autres joueurs peuvent voir les trésors et suivre votre raisonnement.

Cartes Orc

Si vous piochez une carte Orc, placez la à la gauche de la cache du trésor. Espacez les cartes orcs afin que tous les joueurs puissent savoir combien d'orcs ont déjà été piochés.



Mais prenez garde : chaque carte vous rapprochera de plus en plus des orcs qui occupent cette caverne.

METTRE DE COTE UN TRESOR

Si vous voulez mettre de coté un trésor durant votre tour, ne piochez pas de carte de la cache du trésor. A la place, choisissez un jeton pari et placez le sur l'espace trésor de votre choix. Puis récupérez le jeton et toutes les cartes de la pile choisie : ceci est votre trésor. En faisant le choix de mettre de coté un trésor, vous sortez de la manche en cours et ne rejoindrez le jeu qu'au prochain comptage intermédiaire.



Les trésors sont placés, face visible, devant le joueur et ne sont pas examinés avant le comptage intermédiaire.

Le dernier nain sans trésor ...

... peut piocher autant de carte qu'il souhaite de la cache du trésor. Il doit juste s'assurer de mettre de coté un trésor avant que la sixième carte orc n'arrive.

L'orc de la caverne approche ...

Si un joueur pioche la sixième carte orc, les nains doivent s'échapper de la caverne.



Mais avant cela, tous les jetons pari non utilisés sont retournés sur leur face nain et mélangés.

Tous les nains qui n'ont pas encore récupéré de trésor ont une dernière chance : ils posent un jeton pari « face nain » sur le trésor de leur choix et récupèrent le trésor.

L'ordre de ramassage pour les nains sans trésor :

Le dernier nain à ramasser son trésor sera le joueur ayant dévoilé la sixième carte orc. Tous les joueurs qui n'ont pas récupéré de trésor avant l'apparition du sixième orc doivent choisir un jeton et prendre le trésor associé en suivant l'ordre du tour.

DECOMPTE INTERMEDIAIRE

Une manche prend fin dès que chaque nain a récupéré un trésor et un jeton pari.

A ce moment là, chaque joueur comptabilise son trésor :

Ne sont comptabilisés que les trésors correspondants à votre jeton pari.

Toutefois, les cartes avec des souris permettent toujours de marquer des points puisque l'on considère que chaque souris a pu chaparder un élément du trésor de la caverne.

Exemple : Les potions comptent pour 5 points de trésor.



Dans l'ordre du tour chaque joueur annonce la valeur de son trésor :



Si vous disposez du trésor de plus haute valeur, prenez une pièce d'or.
En cas d'égalité, tous les vainqueurs prennent une pièce d'or.



Si la valeur du trésor est inférieure de 1 par rapport au vainqueur, prenez 2 pièces d'argent.



Si votre trésor a une valeur inférieure de 2 par rapport au gagnant, prenez 1 pièce d'argent.



Si l'écart de valeur est supérieur à 2, vous repartez les mains vides.

Exemple : La valeur du trésor d'Anna est 8. Bert a 6 et Will 5. Anna gagne 1 pièce d'or, Bert 1 pièce d'argent et Will repart sans rien.

Les pièces peuvent être échangées : 1 pièce d'or est égale à 3 pièces d'argent.

NOUVELLE MANCHE

Mélangez toutes les cartes et mettez en place le jeu comme décrit plus haut. Le joueur à gauche du précédent premier joueur débute la manche.

FIN DU JEU

La partie s'arrête dès qu'un nain possède l'équivalent de 8 pièces d'argent ou plus.

En cas d'égalité, le joueur qui a remporté la dernière manche gagne la partie. S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire.