

MATERIEL

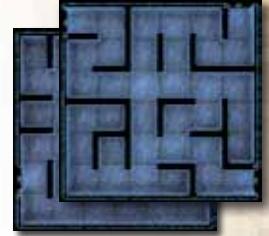
- ◆ 1 Ecran permettant au Chef des Voleurs de cacher le labyrinthe



- ◆ 10 Vues 3D représentant ce que voient les Aventuriers dans le labyrinthe



- ◆ 2 Plateaux recto verso présentant quatre labyrinthes différents



- ◆ 1 Couloir permettant aux Aventuriers de matérialiser l'ordre de la file des personnages dans le labyrinthe



- ◆ 1 Tuile Orientation permettant d'indiquer au Chef des Voleurs la direction que souhaitent emprunter les Aventuriers



- ◆ 6 Aventuriers représentés par un jeton d'identification et une silhouette (à disposer avant la première partie sur les socles prévus à cet effet)



- ◆ 61 Jetons Joyaux et Génie



- ◆ 5 Jetons Malédiction



- ◆ 20 Jetons Evénement



- ◆ 12 Jetons Lampe à huile d'une durée de vie de trois minutes chacune



- ◆ 1 Jeton Chef des Voleurs



- ◆ 1 Jeton Trésor



- ◆ 5 Jetons Coffre



- ◆ 1 triangle rouge matérialisant les Aventuriers et leur direction dans le labyrinthe



- ◆ 1 Sablier de 3 minutes



- ◆ 1 Sac et 1 Dé





Sidibaba



Un jeu de Perepau Llistosella - 3 à 7 joueurs à partir de 14 ans - 30 à 45 minutes

Sidi Baba et ses amis sont devant la grotte des voleurs. L'un d'eux s'approche du gros rocher obstruant l'entrée de la grotte et s'écrie :

 **Sésame Ouvre toi !!!** 

Dans un grondement sourd, le gigantesque bloc de pierre glisse lentement sur le côté, découvrant l'entrée d'un labyrinthe obscur. Sidi Baba et ses amis décident de s'enfoncer dans ce dédale, faiblement éclairés par la lueur de leurs Lampes à huile. Mais quelle est la bonne direction pour s'emparer du fabuleux Trésor des voleurs... Vite... Le temps presse ! Car le Chef des Voleurs, qui s'est rendu compte de cette intrusion, s'est lancé à leur poursuite...

QUELQUES MOTS SUR LE JEU

Sidi Baba est un jeu un peu à part, qui offre aux joueurs une expérience unique.

- ◆ Le jeu se déroule en temps réel.
- ◆ Un groupe de joueurs, Sidi Baba et ses compagnons, nommé tout au long de cette règle par le terme Aventuriers, affronte un adversaire unique, le Chef des Voleurs.
- ◆ Chaque camp possède son propre objectif et son propre mode de fonctionnement.

Pour les Aventuriers, il s'agit de pénétrer dans un labyrinthe sombre et mystérieux, s'orienter du mieux qu'ils peuvent pour découvrir le Trésor, le partager et enfin ressortir du labyrinthe. Toutes les décisions sont prises en commun et le temps pour les prendre peut coûter très cher. Mais attention, en ce qui concerne le partage des bijoux, c'est chacun pour soi et seul le plus riche sera déclaré vainqueur.

Pour le Chef des Voleurs, il s'agit de tout faire pour retarder les aventuriers afin qu'ils restent prisonniers à jamais des ténèbres.

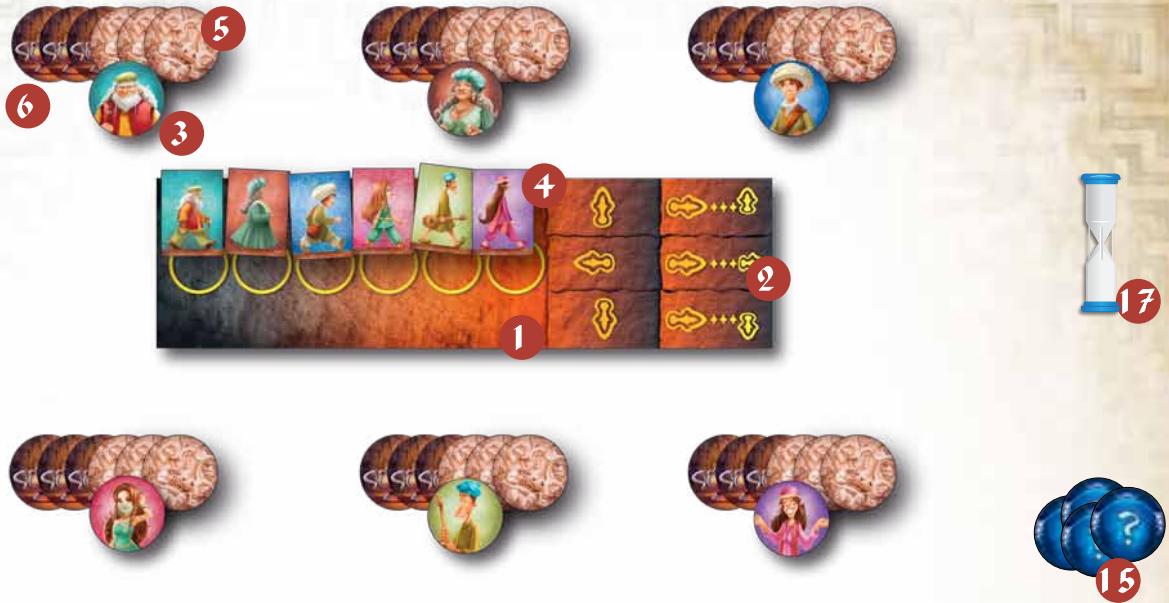
Avant de démarrer la partie, il convient de décider qui sera le Chef des Voleurs. Ce rôle étant sans doute un peu plus difficile à jouer, il est conseillé pour une première partie de le confier au joueur le plus expérimenté.

Le Chef des Voleurs sera en effet :

-  Le gardien du temps : c'est lui qui surveille et manipule le sablier.
-  Le gardien des Evénements : il les déclenche quand il veut et selon son bon vouloir.
-  Le gardien du labyrinthe : il expose aux Aventuriers la Vue 3D en fonction de leurs choix de mouvements. La Vue 3D représente ce qu'ils voient devant eux dans le labyrinthe.
-  Le gardien de l'unité des Aventuriers : en cas de désaccords chez les Aventuriers, le Chef des Voleurs organise un vote.

Le Chef des Voleurs est avant tout INTEGRE !

Même s'il cherche évidemment à gagner la partie en empêchant les Aventuriers de trouver la sortie, il doit toujours donner les bonnes indications en fonction de leurs déplacements et toujours donner les bonnes réponses aux questions que les Aventuriers pourront poser à l'aide des Génies.



AVENTURIERS

- Placez le couloir et la tuile orientation face à l'écran comme indiqué sur l'illustration. **1 2**
- Chaque Aventurier choisit un personnage et prend le jeton identification correspondant qu'il place devant lui. **3**
- Les Aventuriers choisissent ensemble dans quel ordre ils vont s'engager dans le labyrinthe et placent leurs silhouettes sur le couloir face à l'écran qui présente l'entrée de la grotte. Etre en tête de file confère bien des avantages, mais parfois aussi quelques inconvénients. **4**
- Chaque Aventurier reçoit trois Joyaux de valeur 1 qu'il place faces cachées devant lui. **5**
- Les Aventuriers se partagent ensuite les douze Lampes à huile. En fonction du nombre d'Aventuriers la répartition n'est pas obligatoirement égale. Eh oui, parfois la vie est injuste ! **6**

PRÉPARATION DE LA PARTIE



CHEF DES VOLEURS

- Placez l'écran face aux Aventuriers. **7**
- Choisissez un labyrinthe et placez-le derrière l'écran bien à l'abri des regards. **8**
- Placez le Trésor dans le labyrinthe sur l'emplacement de votre choix, face Trésor fermé visible. **9**
- Placez les cinq Coffres dans le labyrinthe sur les emplacements de votre choix, face Coffre fermé visible. **10**
- Placez le triangle matérialisant les Aventuriers à l'extérieur du labyrinthe face à l'entrée de votre choix. **11**
La pointe de ce triangle indique toujours la direction dans laquelle les Aventuriers se dirigent et donc la direction dans laquelle ils regardent.
- Placez le Chef des Voleurs à côté du labyrinthe. **12**
- Empilez les dix Vues 3D de sorte que les onglets soient tous situés du même côté. Ces onglets permettent un repérage facile et rapide de la Vue 3D à utiliser. **13**

Astuce : pour toute la suite de la partie, vous aurez à manipuler ces Vues 3D très fréquemment. Il n'est pas nécessaire de les remettre dans l'ordre. Il suffit de remettre la dernière Vue 3D utilisée derrière les autres, bien alignée. Ainsi, son onglet reste toujours bien visible et la Vue 3D reste aisée à retrouver.

- Mélangez les Joyaux, Génie et Malédiction et mettez-les dans le sac. **14**
- Mélangez les Événements faces cachées, formez une pile et placez-la devant l'écran, **15**
puis prenez le premier Événement de cette pile et placez-le face visible derrière votre écran à l'abri des regards indiscrets. **16**
- Placez le sablier devant l'écran, bien visible par tous les Aventuriers et facilement accessible pour vous. **17**

Vous êtes maintenant prêt à attendre les Aventuriers venus pour vous dépouiller de vos richesses

TENANT COMMENCER !

1

Une fois la mise en place terminée, l'Aventurier en tête de file s'écrie :

Sésame, Ouvre-toi !!!

L'Aventurier qui a pris la tête de file DOIT immédiatement poser une Lampe à côté de sa silhouette (*). Chaque Lampe a une durée de vie de trois minutes.

Attention ! Ayez bien à l'esprit que lorsque la dernière Lampe du groupe s'éteindra, vous serez perdus à jamais dans l'obscurité.

3

Les Aventuriers décident ensemble du mouvement et de la direction qu'ils vont prendre.

Une fois la décision prise, le premier de la file déplace sa silhouette sur le symbole correspondant au mouvement désiré sur la Tuile Orientation (**).

Il y a six différents mouvements possibles :

- A Pivoter sur place vers la gauche
- B Demi-tour sur place
- C Pivoter sur place vers la droite
- D En avant d'un pas et pivoter sur place vers la gauche
- E En avant d'un pas
- F En avant d'un pas et pivoter sur place vers la droite



Dans l'exemple ci-dessus, les Aventuriers ont décidé d'avancer d'un pas et de pivoter vers la gauche.

SE REPÉRER DANS LE LABYRINTHE

Les indications transmises par le Chef des Voleurs sur la présence de Coffres, d'Éboulement ou du Trésor permettent aux aventuriers de se repérer en identifiant les lieux où ils sont déjà passés.

Ces indications sont très importantes, car au cours de l'aventure, la prise de note est strictement interdite...

5

Les Aventuriers doivent alors prendre une nouvelle décision.

Il y a fort à parier, dans cet exemple, que les Aventuriers vont se diriger en direction du Coffre pour s'emparer du contenu !

2



Le rocher qui barrait l'entrée de la grotte se déplace, découvrant l'entrée du labyrinthe.

Aussitôt, le Chef des Voleurs :

1. Lit le chiffre inscrit dans le labyrinthe, situé en face du triangle matérialisant les Aventuriers, prend la Vue 3D correspondante et la plaque contre l'écran face aux Aventuriers.
2. Déclenche le sablier.

4

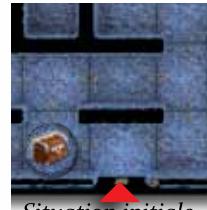
.... et le Chef des Voleurs place la nouvelle Vue 3D face aux Aventuriers.

Pour cela, il doit :

1. Déplacer dans le labyrinthe le triangle représentant les Aventuriers, en respectant leurs indications.
2. Placer contre l'écran la nouvelle Vue 3D correspondant à la nouvelle situation. Il se peut qu'elle ne change pas.
3. Indiquer aux Aventuriers si quelque chose de particulier se trouve sur la case située devant eux, tels que :
 - Coffre ouvert ou fermé.
 - Trésor ouvert ou fermé.
 - Eboulement.
 - Chef des Voleurs.
 - Flèche tracée au sol avec sa couleur et sa direction.

Exemple :

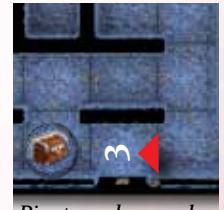
1. *Les Aventuriers ont décidé d'avancer d'un pas et de pivoter sur place vers la gauche.*
2. *Le triangle pointe maintenant sur le chiffre 3. Le plus rapidement possible, le Chef des Voleurs prend la Vue 3D « numéro 3 » et la plaque contre l'écran en remplacement de la précédente.*
3. *Puis il indique verbalement aux Aventuriers : « Devant vous, vous voyez un Coffre en bois, fermé »*



Situation initiale



Avancée d'un pas



Pivot sur la gauche



6

Dès réception de leur décision, le Chef des Voleurs place la nouvelle Vue 3D devant l'écran.

DE SUITE !

2

Les Aventuriers décident collégalement qui va prendre la tête de la file. L'Aventurier désigné place son personnage en tête de file et dépose à côté une nouvelle Lampe.

Ceci est un moment privilégié pour réorganiser complètement l'ordre dans lequel les Aventuriers s'enfoncent dans le labyrinthe. Mais attention ! Le Chef des Voleurs a déjà retourné le sablier, le temps presse !

Si le sablier se termine et que les Aventuriers n'ont plus de
et le Chef des Voleurs

MOUAH AH AH

GESTION DES DECISIONS

Les Aventuriers s'orientent collégalement

Les Aventuriers décident tous ensemble du choix de la direction à prendre.

Que se passe-t-il en cas de désaccord ?

En fonction des souvenirs et des intérêts de chacun, il est fréquent que tous ne veuillent pas aller dans la même direction. Dans ce cas on procède à un vote à main levée sans arrêter le sablier.

Le vote est organisé par le Chef des Voleurs.

S'il n'y a pas de majorité, c'est l'Aventurier en tête de la file qui décide.

LE SABLIER EST VIDE ?

1

Le Chef des Voleurs défaisse la Lampe posée à côté du personnage en tête de file, puis retourne le sablier pour commencer une nouvelle période de 3 minutes.

Le Chef des Voleurs prend un nouvel Evénement et le place face visible derrière son écran, à l'abri des regards indiscrets.

Lampe, ils se perdent à jamais dans les ténèbres du labyrinthe
gagne la partie !

AH AH AH AH !!!

GESTION DU TEMPS

Sidi Baba est un jeu qui se déroule en temps réel.

A chaque fois qu'un sablier s'est écoulé en totalité, une Lampe s'éteint.

Le Chef des Voleurs prend la Lampe posée à côté de la silhouette du premier Aventurier de la file et place derrière son écran.

Puis il tourne immédiatement le sablier.

Aussitôt qu'une Lampe s'éteint, les Aventuriers doivent décider qui prend la tête de la file. Il n'est pas obligatoire de changer d'Aventurier.

Mais c'est toujours l'Aventurier en tête de la file qui doit poser une nouvelle Lampe à côté de sa silhouette.

Attention ! Le Chef des Voleurs n'attend pas que les Aventuriers décident qui prend la tête de la file pour remettre en marche le sablier.

LE CHEF DES VOLEURS EST LE GARDIEN DU TEMPS ET LUI SEUL SURVEILLE ET MANIPULE LE SABLIER...

Astuce pour le Chef des Voleurs - Arrêter le temps

Si le Chef des Voleurs en a besoin (Par exemple pour vérifier un point de règle, pour réorganiser son matériel ou toute autre nécessité) il peut choisir de coucher momentanément le sablier horizontalement sur table. Le temps ainsi arrêté ne pénalise pas les Aventuriers.

Dès que tout est rentré dans l'ordre, il redresse le sablier dans sa position initiale, et le temps reprend son cours.

Attention, il est donc important de se souvenir dans quel sens le sablier avait été couché.

QUE SE PASSE-T-IL LORSQUE LES AVENTURIERS SE DÉPLACENT

2

Dans l'ordre de la file, chaque Aventurier choisit un jeton. S'il s'agit d'un joyau, il l'ajoute à son pécule en cachant sa valeur. S'il s'agit d'un Génie, il en prend secrètement connaissance et le pose devant lui, sans en révéler l'effet aux autres Aventuriers.

4

Dans l'ordre de la file, chaque Aventurier choisit un jeton puis on recommence un second tour. S'il s'agit d'un joyau, il l'ajoute à son pécule en cachant sa valeur. S'il s'agit d'un Génie, il en prend secrètement connaissance et le pose devant lui, sans en révéler l'effet aux autres Aventuriers.

Etre en tête de la file donne donc plus de choix, mais parfois comme vous pourrez le découvrir, c'est plus risqué.



MALÉDICTIONS

Lorsqu'une ou plusieurs Malédiction apparaissent lors du partage, un puissant souffle s'échappe du coffre lors de son ouverture.

👉 Le personnage en tête de file est immédiatement projeté en queue de file.

Tous les autres personnages se décalent d'une case vers l'avant, le numéro 2 passant en tête de file, etc.

👉 Avant de commencer le partage, un Aventurier DOIT se défausser d'une Lampe en sa possession.

Il n'est pas possible de défausser la Lampe actuellement en train de se consumer.

Enfin, notons qu'à cause de ces Malédiction, il n'y aura pas assez de Joyaux pour tout le monde.

Les derniers personnages de la file n'auront rien ! Une bonne raison de tenter de se placer au mieux dans la file...

La lampe et la Malédiction sont données au Chef des Voleurs qui les pose derrière son écran.

ET QUE TROUVE-T-ON DANS



UNE PIÈCE D'OR



DEUX PIÈCES D'OR



CARAFE



POIGNARDS

Chaque joyau ci-dessus rapporte, en fin de partie à son propriétaire, le nombre de points indiqués.

SUR UNE CASE OÙ SE TROUVENT UN COFFRE OU LE TRÉSOR ?

1



Lorsque les Aventuriers trouvent l'un des cinq Coffres, le Chef des Voleurs pioche dans le sac UN jeton par Aventurier et les pose sur la table. Les Joyaux sont posés faces visibles tandis que les Génies sont posés faces cachées.

Puis il retourne le jeton Coffre dans le labyrinthe sur la face Coffre ouvert.



3



Lorsque les Aventuriers trouvent le Trésor, le Chef des Voleurs pioche dans le sac DEUX jetons par Aventurier et les pose sur la table. Les Joyaux sont posés faces visibles tandis que les Génies sont posés faces cachées.

Puis il retourne le jeton Trésor dans le labyrinthe sur la face Trésor ouvert.



Le Trésor est l'objectif ultime des Aventuriers, **ils ne peuvent pas sortir du labyrinthe tant qu'ils ne l'ont pas trouvé.**

LE TRÉSOR ET LES COFFRES ?



PARURE



SAC DE PIERRES
PRÉCIEUSES



EMERAUDE

Chaque jeton ci-dessus rapporte, en fin de partie à son propriétaire, un seul point s'il n'en possède qu'un. Par contre, s'il arrive à se procurer une paire, la valeur augmente considérablement, soit 6, 8 ou 10 points pour cette paire, comme indiqué sur chaque jeton.



GÉNIE

Dans le Trésor ou les Coffres, il est parfois possible de trouver des Génies.

Leur effet est indiqué au verso et n'est connu que par l'Aventurier qui le récupère.

Ces Génies sont précieux, car ils peuvent permettre de se tirer de situations bien périlleuses.

Mais les Génies sont aussi parfois très intéressés par les richesses et, dans certains cas, leurs conseils sont plus avisés s'ils reçoivent un peu d'argent.

ET CES GÉNIES ALORS, COMMENT PEUT-ON LES UTILISER ?



Attention ! Les Aventuriers ne peuvent utiliser qu'un seul Génie pendant la durée d'un sablier. Il est donc très important que les Aventuriers se concertent pour les utiliser au meilleur moment.

Lorsqu'un Aventurier souhaite utiliser un Génie, il l'annonce à haute voix, révèle sa nature à l'ensemble des Aventuriers et applique immédiatement son effet. Puis l'Aventurier le donne au Chef des Voleurs qui le pose derrière son écran.

L'Aventurier qui utilise son génie pioche ensuite trois nouveaux jetons dans le sac les consulte secrètement et en choisit un seul (Joyaux ou Génie) qu'il prend et place dans son pécule. Les deux autres jetons sont remis dans le sac.

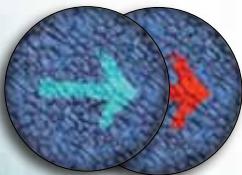
Astuce : Prenez garde à ne pas garder les Génies en réserve trop longtemps, vous risquez de ressortir du labyrinthe sans les avoir convertis en Joyaux, ce qui serait bien dommage.

DESCRIPTION DES GÉNIES



QUE LA LUMIÈRE SOIT !

L'Aventurier qui utilise ce Génie récupère deux Lampes que le Chef des Voleurs lui rend.
Six minutes de plus pour sortir du labyrinthe !



ON EST DÉJÀ PASSÉ PAR LÀ !

L'Aventurier donne le jeton au Chef des Voleurs. Celui-ci le pose sur la case du labyrinthe actuellement occupée par les Aventuriers, en pointant la flèche dans la direction choisie par l'Aventurier. A chaque fois que les Aventuriers auront cette case devant eux, le Chef des Voleurs devra leur indiquer la présence de cette flèche, ainsi que sa couleur et sa direction. Il y a une flèche bleue et une flèche rouge. Un bon moyen de se repérer un peu.



C'EST PAR OÙ LE TRÉSOR ?

Sous la contrainte du Génie, le Chef des Voleurs est tenu d'indiquer aux Aventuriers quel est le premier mouvement qu'ils doivent faire pour se diriger vers le Trésor.

En donnant collectivement des bijoux d'une valeur de trois points minimum au Génie, celui-ci se fera un plaisir d'obliger le Chef des Voleurs à indiquer les DEUX premiers mouvements aux Aventuriers. Tous les bijoux, même superflus, sont défaussés et retirés du jeu.



C'EST PAR OÙ LA SORTIE ?

Sous la contrainte du Génie, le Chef des Voleurs doit indiquer aux Aventuriers quel est le premier mouvement qu'ils doivent faire pour se diriger vers la sortie la plus proche.

En donnant collectivement des bijoux d'une valeur de trois points minimum au Génie, celui-ci se fera un plaisir d'obliger le Chef des Voleurs à indiquer les DEUX premiers mouvements aux Aventuriers. Tous les bijoux, même superflus, sont défaussés et retirés du jeu.



C'EST PAR OÙ LES RICHESSES ?

Sous la contrainte du Génie, le Chef des Voleurs est tenu d'indiquer aux Aventuriers quel est le premier mouvement qu'ils doivent faire pour se diriger en direction du Coffre ou du Trésor le plus proche, sans indiquer la nature de la richesse.

En donnant collectivement des bijoux d'une valeur de trois points minimum au Génie, celui-ci se fera un plaisir d'obliger le Chef des Voleurs à indiquer les DEUX premiers mouvements aux Aventuriers. Tous les bijoux, même superflus, sont défaussés et retirés du jeu.

C'est le Chef des Voleurs qui s'assure que les Aventuriers n'utilisent, qu'une seule fois par sablier, les effets d'un Génie.

De plus, bien qu'il essaie de gagner la partie, le Chef des Voleurs doit rester intègre et doit TOUJOURS donner les bonnes réponses lorsqu'un Génie lui pose une question.

ET CES ÉVÉNEMENTS ALORS, COMMENT PEUT-ON LES UTILISER ?



Rappel : Le Chef des Voleurs reçoit un Événement au début de la partie et un à la fin de chaque sablier.

A chaque fois que les Aventuriers avancent dans une nouvelle case du labyrinthe, le Chef des Voleurs peut, s'il le désire, utiliser UN Événement parmi ceux qu'il possède. Il l'annonce aux Aventuriers et indique son effet. Son effet est immédiat. Certains effets peuvent être utilisés uniquement lorsque les Aventuriers arrivent sur une case où se trouvent un Coffre ou le Trésor. Après son utilisation l'Événement est défaussé et sorti du jeu. Utiliser un Événement coûte du temps aux Aventuriers, le fair-play est donc de rigueur !



DÉPLACEMENT

Le Chef des Voleurs peut déplacer le jeton Chef des Voleurs d'un nombre de cases égal au nombre de flèches indiquées sur l'Événement. Pour le faire pénétrer dans le labyrinthe, utilisez l'entrée de votre choix.



Lorsque le Chef des Voleurs et les Aventuriers se rencontrent sur la même case, que ce soit suite au déplacement des Aventuriers ou celui du Chef des Voleurs, le mouvement en cours s'arrête net et :

1. Le Chef des Voleurs vole deux jetons à l'Aventurier en tête de file et un jeton à tous les autres. Il peut choisir de prendre un Joyau ou un Génie, mais ne peut pas les consulter au préalable.
2. Les Aventuriers DOIVENT défausser une Lampe non entamée pour repousser le Chef des Voleurs hors du labyrinthe. Le Chef des Voleurs prend la Lampe et la place derrière son écran.
3. Le Chef des Voleurs place son jeton hors du labyrinthe.
4. Dès que les Aventuriers se sont déplacés dans une nouvelle case et s'il a en sa possession des événements le permettant, le Chef des Voleurs peut à nouveau pénétrer dans le labyrinthe.



MIRAGE

A choix :

- ◆ Soit vous utilisez cet Événement pour déplacer le Chef des Voleurs de deux cases.
- ◆ Soit vous décidez que le Coffre trouvé à l'instant par les Aventuriers n'est qu'un mirage. Le Coffre que les Aventuriers viennent de découvrir n'existe pas, sortez-le du labyrinthe.



PETIT CADENAS

A choix :

- ◆ Soit vous utilisez cet Événement pour déplacer le Chef des Voleurs de deux cases.
- ◆ Soit vous décidez que le Coffre trouvé à l'instant par les Aventuriers possède un petit cadenas. Chacun son tour dans l'ordre de la file les Aventuriers doivent lancer le dé pour tenter d'ouvrir ce cadenas. Le premier qui fait un six l'ouvre. Il pioche dans le sac un jeton par Aventurier. Si des Malédictions sont piochées, elles sont remises dans le sac et remplacées par d'autres jetons. Puis il distribue comme il le souhaite, un jeton (Joyaux ou Génie) à chaque Aventurier.



RENCONTRE AVEC UN BANDIT

Le Chef des Voleurs vole un jeton aux deux premiers Aventuriers de la file. Il peut choisir de prendre un Joyau ou un Génie, mais ne peut pas les consulter au préalable.

CADENAS À COMBINAISON

A choix :

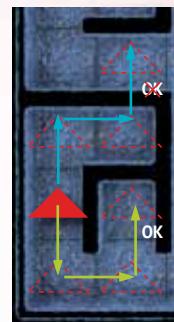
- ◆ Soit vous utilisez cet Événement pour déplacer le Chef des Voleurs de deux cases.
- ◆ Soit vous décidez que le Coffre ou le Trésor trouvé à l'instant par les Aventuriers possède une combinaison secrète. Chacun son tour dans l'ordre de la file les Aventuriers doivent lancer le dé pour tenter d'ouvrir ce cadenas. Il faut faire un quatre, un cinq et un six pour l'ouvrir. Dès que les trois valeurs ont été obtenues, dans n'importe quel ordre, le Coffre est ouvert. Le partage du contenu se déroule normalement.



TÉLÉPORTATION

A choix :

- ◆ Soit vous utilisez cet Événement pour déplacer le Chef des Voleurs de deux cases
- ◆ Soit vous téléportez immédiatement les Aventuriers en les déplaçant de trois cases en conservant l'orientation du triangle et sans traverser de mur.
- ◆ Placez la nouvelle vue 3D face aux aventuriers.



EBOULEMENT

A choix :

- ◆ Soit vous utilisez cet Événement pour déplacer le Chef des Voleurs de deux cases.
- ◆ Soit vous provoquez un éboulement. Bloquez une case de votre choix avec le jeton Eboulement.

Attention, lorsque vous posez le jeton Eboulement, vous devez toujours veiller à :

- laisser au moins un chemin libre jusqu'au Trésor ET
- laisser au moins un chemin libre jusqu'à une sortie.

RENCONTRE AVEC SHÉHÉRAZADE

Dans l'ordre de la file, chaque Aventurier lance à son tour une fois le dé :

 S'il fait de un à quatre : il succombe aux charmes de la belle et lui donne un jeton de son choix qu'il pose au centre de la table.

L'Aventurier doit prioritairement donner à la belle Shéhérazade un Joyau. Elle aime les richesses qui brillent. S'il n'en a pas, l'Aventurier lui donne un Génie. C'est mieux que rien !

 S'il fait cinq ou six : C'est Shéhérazade qui succombe aux charmes de l'Aventurier et qui lui donne tous les jetons qui ont été précédemment posés par d'autres Aventuriers. Les éventuels jetons subsistants sur la table sont remis dans le sac.

RENCONTRE AVEC LE MARCHAND

Le Chef des Voleurs prend un jeton à chaque Aventurier. Il peut choisir de prendre un Joyau ou un Génie, mais ne peut pas les consulter au préalable. Il pose ensuite tous les jetons au centre de la table. Les bijoux sont révélés, les génies laissés face cachés. Ensuite, Dans l'ordre de la file, chaque Aventurier reprend un jeton et le place dans son pécule.

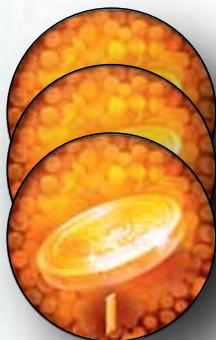


La partie prend fin lorsque les Aventuriers réussissent à sortir du labyrinthe APRES avoir trouvé, ouvert et partagé le Trésor et AVANT que leur dernière Lampe ne s'éteigne.

Ils peuvent sortir du labyrinthe par n'importe quelle sortie. Ils ne sont pas obligés de sortir par où ils sont entrés. Dans cette situation, chacun des Aventuriers peut légitimement être fier d'avoir réussi à sortir du labyrinthe en échappant à tous les dangers...

Mais un seul Aventurier gagne la partie... Le plus riche !

Chaque Aventurier compte alors sa fortune.
Rappelez-vous qu'en dehors du labyrinthe les Génies ne valent rien...



**3 PIÈCES D'OR
= 3 POINTS**



**1 CARAFE
= 3 POINTS**



**1 PAIRE DE PARURE
= 6 POINTS
1 PARURE SEULE
= 1 POINT**



**1 EMERAUDE
= 1 POINT**



**2 GÉNIES
= 0 POINT**

TOTAL = 14 POINTS

La partie peut aussi prendre fin dans les circonstances suivantes :

-  Lorsque la dernière Lampe des Aventuriers s'éteint et qu'ils sont encore à l'intérieur du labyrinthe.
-  Lorsque le Chef des Voleurs se retrouve sur la même case que les Aventuriers et que ceux-ci n'ont plus de Lampe à défausser pour le faire fuir d'une case.

Dans ces deux cas, le Chef des Voleurs gagne la partie...

Mouah ah ah ah ah ah ah !!!

