

Des images grand format

↳ plateau - Une vue du plateau en cours de partie



Pour envoyer une photo grand format sur ce jeu, cliquez ici.

Description

Vous voici parti à la découverte d'un fabuleux trésor. La quête pour découvrir la cachette de celui-ci prendra très vite des allures de jeu de piste.

L'île au trésor.

Le plateau de jeu est constitué de 58 cases. Chacune de ces cases comporte l'image d'un objet.

Ces même images se retrouvent dans un paquet de carte. Après mélange, chaque participant recevra 6 cartes qu'il gardera secrètes.

Suivez la flèche.

La case centraie de l'île est le départ.

Le but du jeu est de se déplacer le premier sur toutes les cases qui montrent les dessins qui vous ont été distribués.

Dans ce jeu, il n'y a pas de pions qui se déplacent de cases en cases. A la place, chaque joueur à son tour, pose une flèche pour relier une case déjà atteinte à une nouvelle.

Mais tous les joueurs doivent respecter le sens des flèches.

Il peut exister deux chemins différents à partir de la case départ. Mais ensuite, vous ne pourrez plus poser vos flèches qu'à l'extrémité d'un des deux chemins ainsi créés.

Un parcours en zigzag.

Chacun va donc essayer de construire un chemin qui passe par les cases contenant les dessins qu'il recherche.

Dès qu'une flèche aboutie sur une case dont un joueur possède la carte, il doit dévoiler celle-ci et la poser devant lui.

Le premier joueur qui réussit à poser ses six cartes a gagné.

Cul de sac ?

Au fur et à mesure de l'avancée du jeu, le plateau se remplit de flèches. Vous pourrez alors, essayez de former une boucle avec les flèches. Si vous réussissez à fermer le chemin sur lui-même (ce qui devient de plus en plus simple), vous aurez le droit de rejouer en posant une nouvelle flèche qui viendra se greffer où vous voulez sur le parcours existant.

Voilà un chemin qui devient bientôt labyrinthique et une fin de partie qui va en s'accéléérant.