

C'est un jeu d'aventure simple où le joueur prend plaisir à contourner les petites difficultés dressées sur sa route.

OBJET du jeu

L'idée du jeu est de rapporter le trésor qui se trouve sur l'île, dans sa ville de départ.

Et ceci à l'aide de divers moyens de déplacements (Avion ; Hélicoptère ; Cheval ; Bateau ; A pieds).

Trésor se joue de 2 à 6 joueurs.

BUT du jeu :

– Le gagnant est celui qui a réussi à rapporter le trésor dans sa ville de départ.

Les joueurs peuvent choisir l'objectif du jeu qu'ils décident de jouer par exemple :

– Le gagnant est celui qui rapporte le trésor dans une ville de son choix.

– Le gagnant est celui qui atteint une ville définie par la carte "Ville" qui représentera sa ville retour avec le trésor.

• Il est aussi possible de jouer par équipe. L'équipe gagnante sera celle à qui appartient le joueur arrivé avec le trésor.

Le jeu Hamoi le TRESOR comprend :

• Un plateau hexagonal : divisé en 5 zones distinctes représentant :

1. En bleu nuage, les transports aériens.
2. En gris dégradé, les transports automobiles ou à pied.
3. En vert pré, les transports à cheval ou à pied.
4. En bleu de mer, les transports en bateau ou à la nage.
5. En forme de cœur, l'île où se trouve le trésor.

• 6 pions

• 6 voitures (jetons gris) (base grise)

• 6 chevaux (jetons verts) (base verte)

• 6 bateaux (jetons bleus) (base bleue)

• 56 cartes :

- 6 cartes de ville
- 12 cartes "Vol direct" (2 cartes par trajet).
- 12 cartes "Escale" (2 cartes par trajet).
- 10 cartes "Donne-moi le trésor".
- 5 cartes "d'Attaque".
- 3 cartes "de Défense".
- 3 cartes "Echange 1 carte".
- 3 cartes "Tu passes 1 tour".
- 2 cartes "Tu joues 2 fois"

– 1 Trésor (vous le découvrirez en ouvrant la boîte).

Préparation

– Poser le plateau sur une table.

– Placer les voitures (jetons gris) sur les cases repérées d'un "V".

– Placer les chevaux (jetons verts) sur les cases repérées d'un "C"

– Placer les bateaux (jetons bleus) sur les cases repérées d'un "B"

– Distribuer à chaque joueur un pion

– Séparer les cartes "Ville" des autres.

– Battre les 2 types de cartes séparément afin de bien les mélanger.

Pour commencer

– Distribuer à chaque joueur 6 cartes et placer les cartes restantes sur le plateau faces cachées (ceci est la pioche).

– Donner 1 carte "Ville" face cachée à chaque joueur. Ce sera sa ville de départ et de retour.

- Celui-ci pose sa carte "ville" devant lui face visible et place son pion sur la case désignée par la carte.

- Dans le cas du choix d'une ville retour différente :
 - Reprendre les "cartes ville", les battre de nouveau et en distribuer une à chacun.
 - Chaque joueur pose la carte "Ville retour" face cachée devant lui. Il doit être le seul à la connaître.
- Le joueur ayant reçu la carte "ville de départ PARIS » commence à jouer.
- Lorsque le joueur aura terminé son tour il passera la main au joueur placé à sa gauche, et ainsi de suite.

Règles générales

- Un seul joueur peut se trouver sur une même case.
- Le joueur ne peut pas sauter par-dessus un autre joueur.
- Chaque joueur choisi 1 seule action pour effectuer son tour.

ACTIONS possibles à son tour (à son choix) :

- Le joueur avance sur le plateau, dans le sens de son choix.
 - Il avance obligatoirement de 2 cases s'il a emprunté un moyen de transport rapide (voiture, cheval, bateau).
 - Il avance d'une seule case s'il se trouve à pied.
- Le joueur joue une carte. Il effectue ce que la carte lui indique.
- Il fait effectuer, au joueur visé par la carte, ce que la carte indique.
 - Il place la carte jouée à côté de la pioche face visible et prend la carte du dessus dans la pioche sans la montrer aux autres joueurs.
 - Chaque joueur doit toujours avoir 6 cartes en main à la fin de son tour.

Carte "échange une carte...":

Le joueur qui fait l'attaque tire une carte au hasard dans le jeu du joueur ciblé et la pose face visible à côté de la pioche, le joueur cible la remplace par la carte du dessus de la pioche sans la montrer aux autres joueurs.

Changement de zone de transport :

Si le joueur avait utilisé un moyen de transport rapide (voiture, cheval, bateau), il le laisse sur la dernière case de la zone (case rouge).

Cas spécifiques:

- **2 joueurs sur la même case :**
 - Seulement lorsqu'un joueur peut prendre le trésor, il s'arrête sur la case du joueur qui possède le trésor.
 - Il joue la carte "donne-moi le trésor", prend le trésor et repart aussitôt.
 - Il peut lui prendre en même temps son moyen de transport rapide pour repartir et ainsi laisser le joueur dépouillé à pieds ou à la nage.
- **Un joueur effectue plusieurs actions :**
 - Lorsque celui-ci joue la carte "Donne-moi le trésor" (sur l'île ou auprès d'un joueur qui possède le trésor), il joue la carte "donne-moi le trésor", prend le trésor et il repart aussitôt.
 - La carte "Tu es malade, tu retournes à terre" ne peut être jouée que dans le cas où le joueur visé se trouve sur l'île. Cette carte peut être jouée à n'importe quel moment de la partie, même si ce n'est pas son tour de jouer. Si le joueur visé par la carte "Tu es malade, tu retournes à terre" possède la carte "Venin sans effet" il la place à côté de la pioche face visible, prend une carte dans la pioche et pourra continuer à jouer son coup normalement.