



Auteurs du jeu : Andréa et Jean-Luc RENAUD
Illustrations : Panka Pásztohy

2010 © Zoé Yatéka Créations Tous droits réservés

zoeyateka.com

Le but du jeu

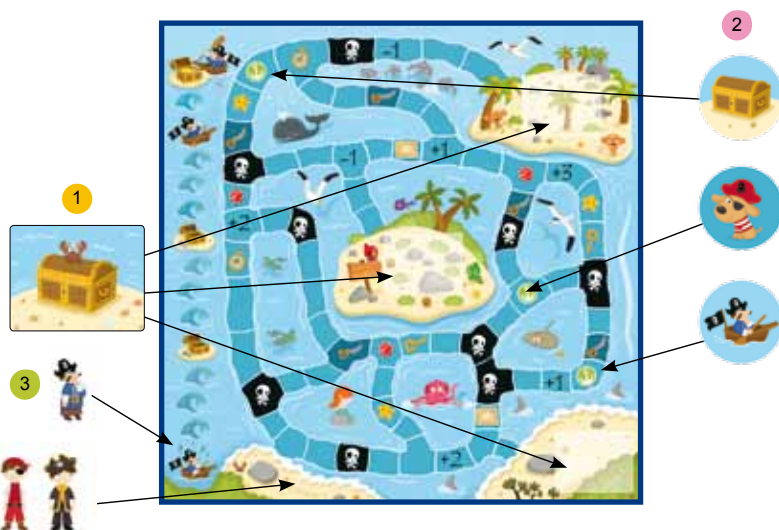
Être le premier à retrouver le trésor du Pirate. Pour cela, tu devras récupérer trois objets de pirate : la carte au trésor, une boussole et la clef du coffre. Une fois que tu auras ces trois objets, tu pourras chercher le trésor caché sur l'une des trois îles. Est-il sur l'île aux requins, l'île aux perroquets ou sur l'île aux singes ? Fais vite car le Pirate recherche aussi son trésor.



La préparation du jeu

Place le plateau de jeu au centre des joueurs.

- 1 Mélange les trois cartes «coffre» sans les regarder et pose les sur les emplacements prévus, face «coffre fermé» visible.
- 2 Pose, sur les emplacements prévus, les trois cartes bonus : «le joker», «retour pirate» et «regarde coffre».
- 3 Place la figurine «Pirate» sur la case départ du parcours du Pirate,
- 4 Chaque joueur choisit une figurine de pirate junior et la place au départ du parcours, où se trouve la plage.



Le déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence la partie (ensuite les autres joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre). Tu lances le dé et tu avances ta figurine «pirate» du même nombre de cases que le nombre de points indiqués sur le dé. Tu peux avancer dans le sens que tu veux, tu dois simplement respecter les chemins sur le plateau. Il peut y avoir plusieurs figurines sur une même case. Si le dé indique un point rouge, tu passes ton tour et le Pirate avance d'une case sur son parcours.

Une fois que tu as récupéré les trois accessoires de pirate (tu ne peux pas posséder deux objets identiques), tu pourras, dès ton prochain lancer de dé, te diriger vers une île pour retrouver le Trésor.



... le déroulement du jeu

Il n'est pas obligatoire de faire le chiffre exact pour arriver sur l'île. Si tu es à deux cases d'une île et que, par exemple, tu fais 6 avec le dé, tu t'arrêtes sur l'île et tu retournes la carte « coffre » :

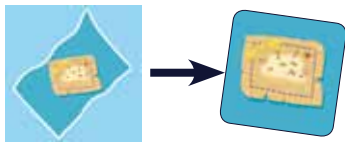
- Si tu découvres le trésor, bravo tu as gagné la partie !
- Si tu découvres le Pirate au dos d'une carte, celui-ci avance d'une case sur son parcours.
- Si c'est un coffre vide, pas de chance, ce n'est pas la bonne île.

Dans les deux derniers cas, la carte coffre, une fois retournée, reste visible coté pirate ou coffre vide. Donc dès ton prochain lancer de dé, tu devras te diriger vers une autre île.



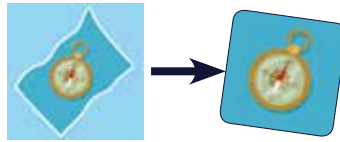
Tu peux récupérer un objet de pirate quand tu t'arrêtes sur :

La case **CARTE AU TRÉSOR**



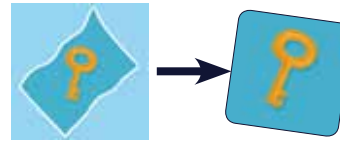
Tu prends une carte
«CARTE AU TRÉSOR».

La case **BOUSSOLE**



Tu prends une carte
«BOUSSOLE».

La case **CLEF DU COFFRE**



Tu prends une carte
«CLEF».

La case **SABRE**



Tu prends à un autre joueur, une carte 'accessoires de pirate' (la carte au trésor, la boussole ou la clef) que tu ne possèdes pas, mais tu ne peux pas lui prendre le joker.

Attention, tu ne peux pas posséder deux objets identiques, par exemple 2 boussoles, 2 clefs...

Actions à réaliser si t'arrêtes sur cette case :



La case **DÉ**

Avec cette case tu rejeues.
C'est donc encore à toi de lancer le dé.



La case **AVANCE +**

Tu avances d'autant de cases que le chiffre
indiqué dans le sens de ton déplacement.



La case **RECULE -**

Tu recules d'autant de cases que le chiffre indi-
qué par rapport au sens de ton déplacement.



La case **ÉTOILE**

Tu peux aller directement sur une autre case
étoile. Très pratique pour changer de lieu.



La case **PIRATE**

Le Pirate avance d'une case sur son par-
cours. Si possible, essaie d'éviter de t'arrêter
sur cette case !

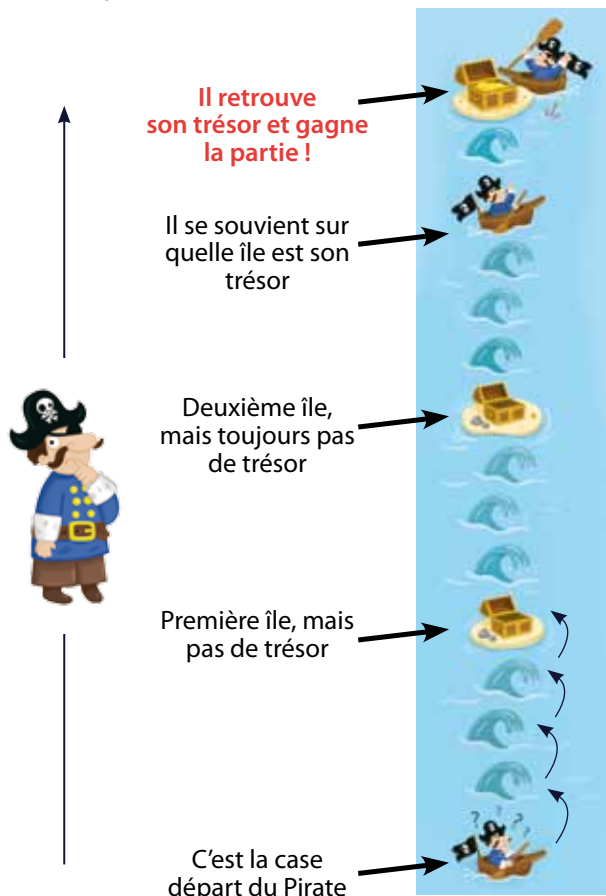


La case **VIDE**

Il ne se passe rien.
C'est au joueur suivant de jouer !

Le Pirate

Le vrai Pirate cherche son trésor caché. Il se déplace quand le dé s'arrête sur la face rouge ou si tu t'arrêtes sur une des cases «pirate» du plateau. Sur son parcours, chaque île et vague correspondent à une case.



Les 3 Bonus :

Les bonus ne sont valables et utilisables qu'une seule fois et au moment où tu les obtiens. Il y en a trois, si tu t'arrêtes sur une des cases bonus, tu retires la carte ronde du plateau et tu réalises l'action proposée.

**JOKER**

Tu prends la carte 'joker'.

Ce bonus remplace la carte au trésor ou la boussole ou la clef du coffre. Aucun joueur ne peut te reprendre le joker avec les cases 'sabre'.

**RETOUR PIRATE !**

Tu renvoies le Pirate à sa case départ.

Très utile si le Pirate a beaucoup avancé sur son parcours et qu'il est proche de gagner la partie.

**REGARDE COFFRE**

Tu regardes une carte «coffre» sur l'une des trois îles.

Les autres joueurs ferment les yeux, et tu seras le seul joueur à savoir ce qui se cache derrière. Repose la carte face «coffre fermé» visible et garde ton secret !

Nous vous remercions d'avoir choisi notre jeu et nous vous souhaitons d'excellentes parties !

INFORMATIONS

Contenu

1 plateau - 15 cartes ACCESSOIRE PIRATE
1 carte JOKER - 3 cartes COFFRE
3 cartes BONUS - 5 figurines PIRATE JR
1 figurine PIRATE - 1 dé - la règle du jeu



Attention !
Petites pièces
Danger d'étouffement.

**Zoé Yatéka Créations**

BP 80153
91241 ST MICHEL SUR ORGE Cedex
FRANCE

Jeu fabriqué en Italie et en France