

# CAPTAIN GARGASSE

DÉTROUSSEZ LE SQUELETTE DU PIRATE

## INSTRUCTIONS

### BUT DU JEU

Retirer du squelette du pirate les éléments du trésor sans faire trembler la vieille carcasse. Le joueur qui enlève le plus grand nombre de pièces gagne la partie.

### PREPARATION

#### 1. Les autocollants

La feuille d'autocollants comporte les autocollants du coffre à trésor, des pièces d'or et d'argent.

**a) Le coffre à trésor:** Retirer délicatement les autocollants de la feuille et les coller sur le dessus et le devant du coffre comme indiqué figure 1.

**b) Les pièces:** Retirer les gros autocollants de la feuille et les coller sur le dessus de chacune des 7 grosses pièces d'argent. Retirer ensuite les petits autocollants de la feuille et les coller sur le dessus de chacune des 3 petites pièces d'or comme indiqué figure 2.

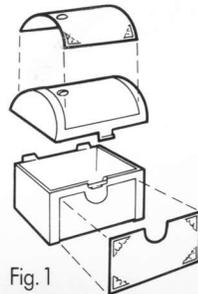


Fig. 1

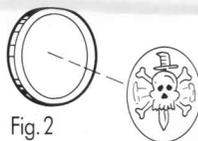


Fig. 2

#### 2. Le squelette

**a)** Avant de commencer à préparer le squelette, assurez-vous que l'interrupteur en forme d'épée est sur la position OFF comme indiqué figure 3. Retournez le jeu puis ouvrez le compartiment à piles en faisant coulisser le cache comme indiqué figure 4. Insérez les piles et remettez le cache en place.



Fig. 3

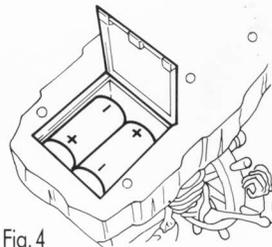


Fig. 4

**b)** Vous pouvez maintenant placer les éléments du trésor sur le squelette du pirate dans l'ordre suivant (ne vous fiez pas aux photos figurant sur la boîte):

- 1 L'épée: dans la main droite.
- 2 Le mousquet: entre les côtes du côté gauche du squelette.
- 3 La pipe: dans la bouche du squelette.

4 Le bandeau: sur le crâne de façon à recouvrir l'œil gauche. Si au cours de la partie vous devez retirer le bandeau alors que le chapeau n'a pas encore été retiré, procédez comme suit: retirez le chapeau, retirez le bandeau puis replacez le chapeau.

5 Le chapeau: en enfonçant le picot dans le trou correspondant du crâne

6 Le perroquet: sur une des épaules du squelette.

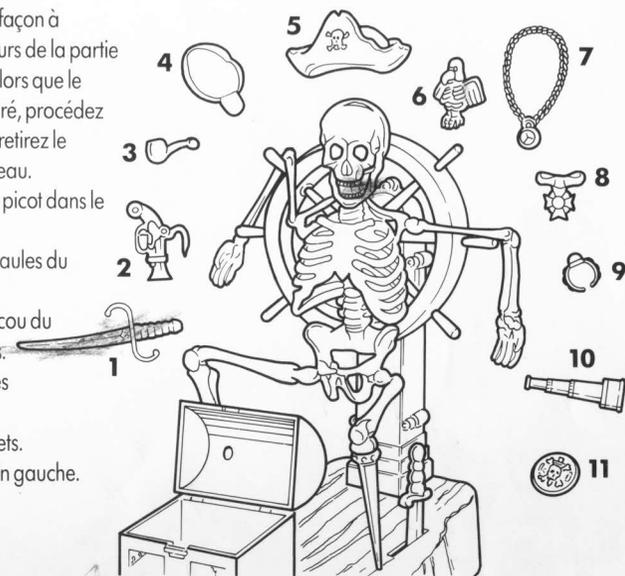
7 Le collier-montre: autour du cou du squelette en écartant les 2 bouts.

8 La médaille: sur une des côtes du squelette.

9 Le bracelet: à l'un des poignets.

10 La longue-vue: dans la main gauche.

11 Les pièces: dans le coffre.



**c)** Placez le pied droit du squelette sur le coffre à trésor en enfonçant le picot dans le trou du couvercle (figure 5). Enfoncez la "jambe de bois" dans le trou à côté de l'interrupteur.

**d)** Pour finir, placez le disque dans son emplacement sur la base du squelette.

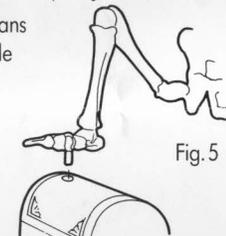


Fig. 5

## LE JEU

1. Placez le jeu sur une surface plane.
2. Placez l'interrupteur en position ON.
3. Le joueur le plus jeune commence et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
4. A son tour, le joueur fait tourner la flèche sur le disque placé à la base du squelette. Il doit alors essayer, en utilisant une seule main, de récupérer l'objet désigné par la flèche sans faire gesticuler le squelette.
5. S'il réussit, il garde l'objet et c'est ensuite au tour du joueur suivant.
6. S'il n'y parvient pas et que le squelette gesticule, il doit replacer l'objet qu'il essayait de prendre ainsi que tous ceux qui sont tombés. C'est ensuite le tour du joueur suivant.
7. Si la flèche indique un objet qui a déjà été retiré, vous devez, à la place, essayer de prendre une pièce dans le coffre. S'il n'y a plus de pièce, votre tour est terminé.
8. Si vous obtenez un crâne, votre tour est terminé.
9. Si vous obtenez une pièce et qu'il n'y en a plus dans le coffre, vous devez essayer de retirer l'objet de votre choix.
10. Le jeu se termine lorsque tous les objets et toutes les pièces ont été pris.

## LE GAGNANT

Une fois le jeu terminé, chacun compte le nombre d'objets et de pièces en sa possession. Le joueur qui obtient le plus grand nombre gagne la partie.