

Jeu Habermaaß n° 4444

Le trésor des pirates

Une course compliquée pour 2 à 4 joueurs de 7 à 99 ans.

Idée : Katja & Markus Nikisch

Illustration : Ulrike Fischer

Durée d'une partie : env. 15 minutes

Tout excité, le petit pirate tient la carte du trésor dans ses mains : il n'y a pas de doute, c'est bien cette île... C'est bien ici que le trésor du vieux capitaine doit être caché !

Mais il ne se doute pas que d'autres pirates savent aussi qu'il y a un trésor et il ne s'attend pas non plus à ce qu'un tigre sauvage lui rende la recherche encore plus difficile. Une course passionnante commence

Contenu :

- 4 pirates
- 1 tigre
- 1 dé pour déplacer le tigre
- 24 cartes-chemins
- 1 carte-trésor
- 4 bateaux
- 4 coffres
- 1 règle du jeu



trouver le trésor,
revenir en premier
au bateau

poser la carte-
trésor et les
cartes-chemins

But du jeu :

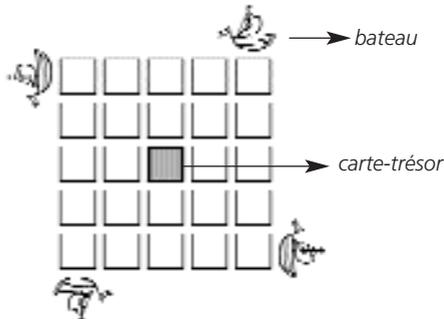
Quel pirate va trouver le chemin menant au trésor et pourra ensuite atteindre en premier un bateau ?



Préparatifs :

Poser la **carte-trésor** au milieu de la table.

Retourner les **24 cartes-chemins**, les mélanger et les poser autour de la carte-trésor de manière à former un carré de 5 x 5 cartes.



Poser les bateaux

Poser les **quatre bateaux** – même s'il y a moins de quatre joueurs – aux quatre coins.

mettre le pirate dans le bateau

mettre les coffres et le tigre sur la carte-trésor et préparer le dé

retourner une carte, mettre le pirate dessus

se décider : retourner une carte, échanger deux cartes ou avancer le tigre

retourner une carte, poser le pirate dessus

Chaque joueur prend un **pirate** et le pose sur l'un des bateaux. S'il y a deux joueurs, on posera les pirates sur deux bateaux opposés en diagonale.

Chaque joueur pose un **coffre sur la carte-trésor**. Poser aussi le tigre sur cette carte : il veille sur les coffres.

Préparer le **dé**.

Les coffres et les pirates en trop sont laissés dans la boîte.

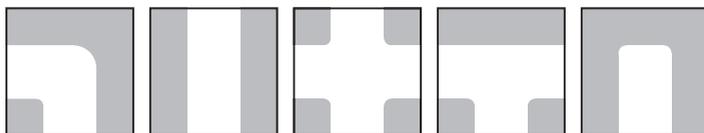
Déroulement du jeu :

1er tour

Le pirate le plus petit de la bande commence. Ensuite, les autres jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur retourne la **carte posée dans le coin** où se trouve son pirate et regarde **quelle section de chemin il y a dessus**.

Il existe les sections suivantes :



virages lignes droites croisements embouchures impasses

Il tourne la carte de manière à ce que le **chemin** accède **directement au bateau**. Il prend alors son pirate et le pose sur la carte-chemin.



• Attention, il y a une exception :

Si un joueur est tombé sur une impasse, il a le droit de tourner la carte de manière à ce que le chemin mène à l'une des deux cartes posées à côté (qui sont encore retournées).



2ème tour et tours suivants

Celui dont c'est le tour peut choisir parmi les trois possibilités suivantes:

Il a le droit ...

... de retourner une carte et d'y amener son pirate

... ou d'invertir deux cartes

... ou de lancer le dé pour déplacer le tigre.

• Retourner une carte et y poser son pirate

Pour pouvoir avancer ton pirate et l'amener au trésor, il faut que tu retournes des cartes : au maximum une carte par tour.

Parfois, il faudra que tu fasses un détour pour éviter de rencontrer le tigre (voir plus bas)

Regarde bien dans quelle(s) direction(s) la section de chemin sur laquelle se trouve ton pirate le mène.

Tu as le droit de retourner **une** carte pour permettre à ton pirate de continuer son chemin.

Repose la carte sur son emplacement en la retournant pour voir la section de chemin qui y est illustrée. **Tourne-la** de manière à continuer le chemin. S'il y a plusieurs possibilités, tu choisis celle que tu veux. Ensuite, pose ton **pirate** sur cette carte et retourne à nouveau la carte où se trouvait ton pirate auparavant.

Si tu veux, tu peux aussi amener ton pirate sur une **carte retournée** sur laquelle il y a déjà un pirate. Bien sûr, cela est seulement possible s'elle se trouve juste à côté de toi et si le chemin est continué. Dans ce cas, **tu ne retournes pas de carte**.

N.B. : n'oublie pas de retourner la carte où était ton pirate juste avant qu'il n'avance.

échanger deux cartes retournées

- **Intervertir deux cartes**

En intervertissant deux cartes, tu peux essayer

... de placer une carte qui conviendra mieux à côté de ton pirate

... ou de poser une carte qui bloquera le chemin à un autre pirate.

Intervertis les deux **cartes en les laissant retournées (= face cachée)**.

Attention : tu **n'as pas** le droit de les **regarder**.

N.B. : si le joueur précédent vient juste d'intervertir deux cartes, tu **n'as pas** le droit de prendre **l'une de ces deux** et de t'en servir pour faire un nouvel échange.

lancer le dé, avancer le tigre

- **Lancer le dé pour faire avancer le tigre**

Celui qui lance le dé pour faire avancer le tigre peut essayer de se frayer un chemin ou de bloquer la voie à un autre pirate.

Tu as le droit d'avancer le tigre du nombre de points du dé, **au maximum jusqu'à quatre cartes à l'horizontale ou à la verticale**. Tu **n'es pas obligé d'utiliser tous les points**. Si le dé est tombé par exemple sur le quatre, tu peux avancer le tigre seulement de deux cartes pour bloquer le chemin d'un autre pirate.

Si une carte est occupée par un pirate, le tigre **n'a pas** le droit d'y aller. Les cartes occupées par des pirates sont comptées, mais on saute par dessus.

Attention : le pirate n'a pas le droit non plus d'aller sur une case où se trouve le tigre.

Arrivé sur la carte-trésor ?

Dès que tu as amené ton pirate sur la **carte-trésor**, tu as le droit de prendre un **coffre**. Pose-le devant toi.

prendre le trésor

**revenir vers un
bateau**

Laisse le pirate sur la carte. Il doit alors **se dépêcher** de retourner à **un bateau**. C'est à toi de décider si le pirate va revenir vers le même bateau qu'au début ou s'il va s'emparer d'un autre bateau.

**Arrivé au bateau ?
Victoire**

Fin de la partie :

Le pirate qui arrive en premier à **n'importe quel bateau** après avoir récupéré le coffre aux trésors gagne la partie.

Variante avec le tigre :

On peut rendre le jeu encore plus passionnant en avançant le tigre du même nombre de cartes que de points du dé, c'est-à-dire qu'on compte tous les points du dé.

Variante pour joueurs plus jeunes :

- On peut raccourcir le jeu en décidant que la partie est terminée dès qu'un pirate est arrivé en premier à la carte du trésor. Le joueur correspondant prend alors un coffre et est le gagnant.
- On peut également jouer sans le tigre et sans le dé.