



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



The Curse of the Pirate Gold · L'or de Captain Black  
Het vervloekte piratengoud · El oro maldito  
L'oro maledetto dei pirati

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2018

# L'or de Captain Black



Un jeu de collecte palpitant pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

**Auteurs :** Pau Moré  
**Illustration :** Timo Grubing  
**Rédaction :** Antje Gleichmann  
**Durée du jeu :** env. 20 minutes

Sur la mystérieuse Île Noire, quatre courageux aventuriers découvrent un sac rempli de pièces d'or et décident de se les partager. Mais d'étranges pièces noires se sont glissées parmi les pièces d'or. Les aventuriers ne leur accordent aucune importance et s'en débarrassent sans s'inquiéter.

Et pourtant ! Ils ignorent que ce trésor appartient à Captain Black, le plus redoutable pirate qui ait jamais vogué sur les mers du globe ! Il a ensorcelé une partie des pièces de son trésor. Si jamais quelqu'un essaie de les voler, les pièces ensorcelées l'appellent avec son navire. Nos quatre aventuriers sont donc en danger, car chaque fois qu'ils tirent une de ces pièces noires du sac, le bateau pirate se rapproche.

FRANÇAIS

## Contenu du jeu :



### Avant la première partie :

Placez le fond de la boîte au milieu de la table. Prenez les deux parois séparatrices, assemblez-les en les enfonçant comme sur l'illustration et posez la croix ainsi obtenue dans le fond de la boîte.



**Astuce :** à la fin de la partie, vous pouvez laisser la croix assemblée dans le fond de la boîte. Répartissez simplement l'ensemble du matériel de jeu dans les compartiments et posez par-dessus le plateau et la règle du jeu.

Assemblez le bateau pirate en insérant la voile en carton dans la fente de la coque.



Détachez délicatement les petits morceaux de carton qui obstruent les fentes du plateau de jeu. Ils ne servent plus, vous pouvez les jeter.

FRANÇAIS

### Préparation du jeu :

Assemblez l'île au trésor : placez le **plateau de jeu** avec l'île visible sur la croix qui se trouve dans la boîte. Chaque joueur choisit un coffre en bois de couleur sur l'île au trésor.

Mélangez les cartes « **coffre au trésor** », puis formez une pile face cachée (= coffre fermé visible), à côté de l'île au trésor.

Mélangez les cartes « **perroquet** » et posez-les faces cachées (= perroquet visible) à côté des cartes « coffre au trésor ».

Mettez toutes les **pièces** dans le petit sac en tissu et mélangez-les rapidement.

Le joueur le plus jeune commence la première manche. Il prend le **bateau pirate** et le **sac** rempli de pièces et les place devant lui.

## Déroulement du jeu :

Le nombre de joueurs détermine le nombre de manches de la partie. Le premier joueur démarre la première manche par son tour de jeu.

**Attention :** avant qu'une manche ne s'achève, les joueurs joueront plusieurs tours.

Un tour comprend :

1. Tirer des pièces du sac en tissu
2. Répartir les pièces et faire passer le sac

### 1. Tirer des pièces du sac

Lorsque vient ton tour, plonge une main dans le sac et sors-en autant de pièces que tu le souhaites en une seule fois.

**Attention :** tu ne dois pas regarder à l'intérieur du sac !

### 2. Répartir les pièces et faire passer le sac

Quelles pièces as-tu sorties du sac ?

- **Uniquement des pièces d'or ?**

Bravo ! Tu peux enfoncer toutes ces pièces dans la fente de ton coffre en bois !



- **Il y a aussi des pièces noires ?**

Dommage ! Tu es tombé sur l'or maudit de Captain Black ! Dépose une pièce noire sur l'une des cases au centre de l'île. Malheureusement, toutes les autres pièces retournent dans le sac.



**Attention :** même si tu as sorti plusieurs pièces noires du sac, tu n'en places qu'une sur l'île. Tu remets toutes les autres pièces noires et pièces d'or dans le sac.

A la fin de ton tour, tu remets le sac au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Attention :** tu ne fais passer le bateau pirate qu'à la fin de la manche.

### Fin de la manche :

La manche se termine lorsqu'un joueur dépose la dernière pièce noire sur l'île.

Remettez toutes les pièces noires dans le sac et soulevez le plateau de jeu. Chaque joueur compte ensuite les pièces d'or qu'il a réunies. Celui qui a le moins de pièces tire deux cartes « perroquet » de la pioche. Si plusieurs joueurs ont le moins de pièces, ils tirent chacun deux cartes « perroquet ». Le ou les joueurs ajoutent alors les pièces représentées sur les cartes « perroquet » à leurs pièces d'or.





### Cartes « coffre au trésor » :

Tous les joueurs reçoivent ensuite des cartes « coffre au trésor » :

- Le ou les joueurs qui ont le moins de pièces : 1 carte « coffre au trésor »
- Le ou les joueurs suivants à avoir le moins de pièces : 2 cartes « coffre au trésor »
- Et ainsi de suite.

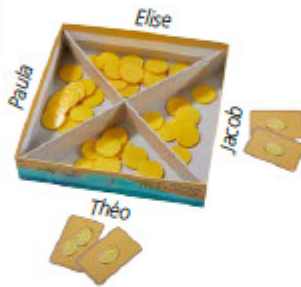
**Attention** : le joueur qui a le plus de pièces obtient au maximum 4 cartes « coffre au trésor ».

Les cartes représentent vos gains. Vous pouvez les regarder. Ensuite, retournez-les et conservez-les jusqu'à la fin de la partie.



**Astuce** : lorsque vous jouez avec de jeunes enfants, vous pouvez empiler les pièces pour en comparer le nombre. Lorsqu'un joueur tire des cartes « perroquet », il prend une pièce dans le sac pour chaque pièce représentée et la pose sur sa pile. Ensuite, le joueur qui a la pile la plus petite reçoit une carte « coffre au trésor », etc.

FRANÇAIS



**Exemple** : Paula a réuni 10 pièces d'or. Elise a 13 pièces dans son coffre. Jacob et Théo ont tous les deux 8 pièces d'or, ce qui est la plus petite quantité. Ils prennent donc 2 cartes « perroquet » chacun. On peut voir 2 pièces sur les cartes « perroquet » de Jacob, il a donc 10 pièces en tout maintenant. Sur les cartes « perroquet » de Théo, il y a 3 pièces, ce qui lui en fait 11 au total.

Les cartes « coffre au trésor » sont maintenant distribuées comme suit : Paula et Jacob ont tous les deux 10 pièces, soit la plus petite quantité. Ils piochent une carte « coffre au trésor » chacun. Théo est le suivant à avoir le moins de pièces : il pioche 2 cartes « coffre au trésor ». Elise a le plus de pièces et pioche donc 3 cartes.

### Préparation de la manche suivante :

Mettez les cartes « perroquet » utilisées de côté, elles ne servent plus. Remettez **toutes** les pièces dans le petit sac et mélangez-les rapidement. Remplacez le plateau de jeu sur la croix. Le bateau pirate navigue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au prochain joueur. Celui-ci commence la manche suivante.

### Fin de la partie :

Le jeu s'achève quand le bateau a fait une fois le tour de l'île, c'est-à-dire lorsque tous les joueurs ont commencé une manche.

Maintenant, tous les joueurs comptent leurs cartes qui montrent un coffre au trésor rempli d'or. Malheureusement, les coffres au trésor vides ne sont pas pris en compte. Le joueur qui a le plus de coffres au trésor pleins remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cartes « coffre au trésor » (plein ou pas) a gagné.