

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**  
**06 24 69 12 99**  
**escaleajeux@gmail.com**





# Bo&Jo et les Pirates™

## F Composition du jeu Bo&Jo et les Pirates :

- 1 plateau de jeu en bois
- 22 plaquettes en bois représentant 7 trésors, 4 îles, 4 chercheurs de trésor, 3 pirates, 2 requins et 2 longues-vues
- 1 Canon et 3 boulets

### But du jeu :

Gagner le maximum de trésors !!!

### Règle du jeu :

Le plateau est posé au centre de la table de jeu. Les 7 trésors sont disposés en tas à côté du plateau.

Les joueurs posent au hasard sur le plateau 9 plaquettes face cachée, une par case. Les autres plaquettes forment la pioche.

La partie débute lorsque le premier joueur retourne une des 9 plaquettes du plateau.

S'il trouve une île ou un chercheur de trésor, il doit retourner immédiatement une deuxième plaquette située sur le plateau. Si cette deuxième plaquette est une île ou un chercheur de trésor pour faire le couple recherché (île et chercheur), il gagne un trésor qu'il place devant lui. Sinon, il repose les deux plaquettes face cachée sur les mêmes cases.

S'il trouve un requin, il met la plaquette sous la pioche, pose sur la case vide la première plaquette de la pioche sans la regarder puis passe son tour.

S'il trouve une longue-vue, il a le droit de soulever une autre plaquette du plateau sans la montrer aux autres joueurs avant de la reposer à sa place. Il met la plaquette longue-vue sous la pioche, et pose sur la case vide la première plaquette de la pioche sans la regarder avant de passer son tour. S'il trouve un pirate, il va essayer de voler un trésor à un joueur de son choix. Ce dernier aligne devant lui tous ses trésors. Le joueur-pirate doit tirer un boulet de canon pour renverser un des trésors. La cible doit se situer de l'autre côté du plateau de jeu et à environ 30 centimètres du canon. Il vise, arme le boulet de canon, tend l'élastique avant de le relâcher. S'il réussit à faire tomber un trésor, il s'en empare...

Puis, il met le pirate sous la pioche et pose sur la case vide la première plaquette de la pioche sans la regarder avant de passer son tour.

Le jeu est terminé lorsque tous les trésors ont été distribués...

Le vainqueur est celui qui a le plus de trésors. Si deux joueurs sont à égalité, ils se départagent par une épreuve de tirs de canon...

À tour de rôle, ils doivent essayer de voler un trésor à l'autre... Le premier qui échoue à perdu...

## GB Contents of Bo&Jo and the Pirates :

- 1 wooden game board
- 22 wooden plates representing seven treasures, 4 islands, 4 treasure hunters, 3 pirates, 2 sharks and 2 pirate telescopes
- 1 cannon three cannonballs

### Goal :

After finding a treasure island and a treasure hunter win a maximum of treasures.

### Rules of the Game :

The game board is to be placed at the centre of the gaming table. The seven treasures are piled beside the board.

At random the players put on the game board 9 plates face down, one per box. The other plates form the deck. The game begins when the first player returns one plate of the 9 on the board. If he/she finds an island or a treasure hunter, he must immediately return a second plate on the game board. If this second plate is an island or a treasure hunter as to make a couple (island and treasure hunter), he/she wins a treasure to be placed in front of him/her. Otherwise, he/she must turn face down the two plates on the same boxes. If he/she finds a shark, he/she puts the plate under the deck of plates, leaving an empty box upon which he/she will put the first pick from the top of the deck of plates and passes his/her turn.

If it is a pirate telescope, he/she has the right to lift another plate on the game board without showing it to the other players before resting it back on its place. He/she puts the pirate telescope plate under the deck of plates, and puts on the empty box the first pick from the top of the deck before passing his/her turn. If it finds a pirate, he/she will try to steal a treasure from a player of his/her choice. The chosen player then shows in front of him/her all his/her treasures. The pirate-player must draw a pirate cannon ball to reverse one of the shown treasures. The target must lie across the board and about 30 inches from the barrel. He/she aims and aims the cannon ball by extending the elastic before releasing it. If he/she can hit a treasure plate, he/she seizes it... Then he/she puts the pirate plate under the deck of plates, and puts on the empty box the first pick from the top of the deck before passing his/her turn.

The game is over when all treasures have been found and seized. The player with the greatest number of treasures wins. If two players tie, a contest of cannonball firing will divide them. In turn, they must try to steal a treasure from the other. The first one to fail loses.

## D Inhalt des Spiels Bo&Jo und die Piraten :

- 1 Spielbrett aus Holz
- 22 Holztäfelchen mit Motiven, davon 7 Schätze, 4 Inseln, 4 Schatzsucher, 3 Piraten, 2 Haie und 2 Fernrohre
- 1 Kanone und 3 Kanonenkugeln

### Ziel des Spiels :

Die höchstmögliche Anzahl an Schätzen zu gewinnen, wobei eine Insel und ein Schatzsucher gefunden werden müssen.

### Spielanleitung:

Das Spielbrett wird in die Mitte des Spieltisches gelegt. Die 7 Holztäfelchen mit den Schätzen werden übereinander neben dem Spielbrett gestapelt.

Die Spieler verteilen 9 Holztäfelchen beliebig und zugedeckt auf dem Spielbrett, jedes auf ein Feld. Die übrigen Holztäfelchen werden zu einem Stapel gehäuft.

Das Spiel beginnt, sobald der erste Spieler eins der 9 Holztäfelchen auf dem Spielbrett aufdeckt.

Wenn der Spieler eine Insel oder einen Schatzsucher aufdeckt, darf er sofort ein zweites Holztäfelchen umdrehen, das sich auf dem Spielbrett befindet. Wenn das zweite Holztäfelchen auch eine Insel oder ein Schatzsucher zeigt, und er damit ein Pärchen (also 1 Insel und 1 Schatzsucher) hat, darf sich der Spieler ein Holztäfelchen mit einem Schatz von dem Stapel nehmen, welches er vor sich auf den Tisch legt. Wenn er kein Pärchen hat, muss er die beiden Holztäfelchen wieder zugedeckt auf die Felder legen.

Wenn der Spieler einen Hai findet, legt er dieses Holztäfelchen unter den Stapel und legt auf das nun freie Feld ein neues Holztäfelchen von diesem Stapel. Dann ist der nächste Spieler dran.

Wenn der Spieler ein Fernrohr aufdeckt, darf er sich ein zweites Holztäfelchen anschauen und legt es, ohne es seinen Mitspielern zu zeigen, dann wieder zugedeckt zurück. Das Fernrohr wird unter den Stapel gelegt und für das freie Feld ein neues Holztäfelchen vom Stapel gezogen. Dann ist der Nächste an der Reihe.

Wenn der Spieler einen Piraten aufdeckt, darf er versuchen, einen Schatz von einem Mitspieler seiner Wahl zu stehlen. Dazu stellt der ausgewählte Mitspieler seine Schätze vor sich auf. Der Spieler mit dem Piraten darf nun eine Kanonenkugel auf einen dieser Schätze abfeuern. Die Holztäfelchen mit den Schätzen müssen auf der anderen Seite des Spielbrettes stehen und ungefähr 30 Zentimeter Abstand zur Kanone haben. Der Spieler steckt eine Kanonenkugel in die Öffnung, visiert den ab zutreffenden Schatz an und zieht das Gummiband auf Spannung, bevor er es gegen die Kugel prallen lässt. Wenn er es schafft, den Schatz zum Fallen zu bringen, gehört er ihm. Dann legt er den Piraten unter den Stapel und zieht ein neues Holztäfelchen für das frei gewordene Feld, bevor der Nächste an der Reihe ist.

Das Spiel ist zu Ende, sobald alle Schätze unter den Spielern verteilt sind.

Der Gewinner ist, wer am Ende des Spiels die meisten Schätze hat.

Wenn zwei Spieler die gleiche Anzahl an Schätzen haben, wird abwechselnd mit der Kanone geschossen. Sobald ein Spieler einen Schatz abgeschossen hat, und der andere nicht trifft, hat derjenige mit den meisten Schätzen gewonnen.

## I Contenuto del gioco Bo&Jo ED I PIRATI :

- 1 tabellone di gioco di legno
- 22 piastrelle di legno che rappresentano 7 tesori, 4 isole, 4 cercatori di tesori, 3 pirati, 2 squali e 2 cannocchiali
- 1 canone e 3 palle

### Scopo del gioco :

Vincere il massimo di tesori trovando un'isola e un cercatore di tesori.

### Regola del gioco :

Il tabellone viene messo al centro del tavolo. I 7 tesori vengono sistemati in mucchio accanto al tabellone. I giocatori scelgono a caso 9 piastrelle e le mettono sul tabellone, una per casella col lato nascosto. Le altre piastrelle formano il mazzo.

La partita inizia quando il primo giocatore rigira una delle 9 piastrelle del tabellone.

Se scopre un'isola o un cercatore di tesoro, deve girare immediatamente una seconda piastrina sul tabellone. Se questa seconda piastrina è un'isola o un cercatore di tesori e costituisce quindi il paio desiderato (isola + cercatore), vince un tesoro che mette davanti a sé. Se no, rimette le due piastrelle al loro posto col lato nascosto.

Se scopre uno squalo, mette la piastrina squalo sotto al mazzo, prende la prima piastrina del mazzo, la mette sulla casella vuota e lascia la mano.

Se scopre un cannocchiale, può sollevare una seconda piastrina del tabellone senza mostrarla agli altri giocatori e la rimette a posto. Mette la piastrina cannocchiale sotto al mazzo, prende la prima piastrina del mazzo, la mette sulla casella vuota e lascia la mano.

Se scopre un pirata, deve tentare di rubare un tesoro a un giocatore di sua scelta. Questo deve allineare tutti i suoi tesori davanti a sé. Il bersaglio è disposto dall'altra parte del tabellone, a 30 cm circa dal canone. Il giocatore-pirata spara una palla di canone per rovesciare uno dei tesori. Mira, arma la palla, tende l'elastico prima di allentarlo. Se riesce a far cadere un tesoro, se ne impadronisce... Poi mette la piastrina pirata sotto al mazzo, prende la prima piastrina del mazzo, la mette sulla casella vuota e lascia la mano.

Il gioco finisce quando tutti i tesori sono stati distribuiti. Il vincitore è ovviamente chi ne ha di più!

Se due giocatori finiscono pari, si sfidano con una prova di tiro del canone... L'uno dopo l'altro, cercano di rubare il tesoro dell'altro.. Il primo che fallisce perde!

## E Composición del juego Bo&Jo y los Piratas :

- 1 tablero de juego de madera
- 22 fichas de madera que representan 7 tesoros, 4 islas, 4 buscadores de tesoros, 3 piratas, 2 tiburones y 2 catalejos
- 1 cañón y 3 balas de cañón

### Objetivo del juego :

Ganar tantos tesoros como sea posible, utilizando una isla y un buscador de tesoros.

### Reglas del juego :

El tablero se sitúa en el centro de la mesa. Los 7 tesoros se ponen al lado, en un montón.

Los jugadores ponen sobre el tablero, de manera aleatoria, 9 fichas boca abajo, una en cada casilla. Las otras fichas se dejan al lado para robar.

La partida comienza cuando el primer jugador da la vuelta a una de las fichas del tablero.

Si encuentra una isla o un buscador de tesoros, debe darle la vuelta inmediatamente a una segunda ficha situada en el tablero. Si la segunda ficha es una isla o un buscador de tesoros, podrá formar una pareja (isla y buscador) y ganará un tesoro que deberá situar delante de él. Si no, vuelve a situar las dos fichas a las que había dado la vuelta en sus casillas respectivas, boca abajo.



Si encuentra un tiburón, debe poner la ficha bajo el montón de robar, pone en la casilla vacía la primera ficha del montón sin mirarla y pasa su turno.  
Si encuentra un catalejo, debe levantar otra ficha del tablero sin enseñarla a los otros jugadores y la vuelve a poner en su sitio. Pone la ficha "Catalejo" debajo del montón de robar y pasa el turno.  
Si encuentra un pirata, debe intentar robar un tesoro a otro jugador que el habrá elegido. Este ultimo debe alinear delante de el todos los tesoros. El jugador-pirata debe tirar una bala de cañón para tocar uno de los tesoros. El objetivo debe situarse al otro lado del tablero, a una distancia de 30 cm con respecto al cañón. El jugador apunta, carga, tira del elástico y suelta. Si logra tocar uno de los tesoros del adversario, gana y puede llevárselo... Después, pone la ficha-pirata bajo el montón de robar y en la casilla vacía del tablero una nueva ficha que cogerá sin mirar de la parte superior del montón, antes de pasar su turno.  
El juego se termina cuando no quedan más tesoros que ganar.  
El vencedor es el jugador que habrá acumulado más tesoros.  
Si dos jugadores quedan empatados, hay que designar el ganador con la prueba de « tiros de cañón"... Uno detrás del otro, van a intentar robar un tesoro al adversario... El primero que falla el tiro, ha perdido...

#### NL Samenstelling van het spel "Bo&Jo et les Pirates":

- 1 houten Spelbord
- 22 houten plaatjes die 7 schatten, 4 eilanden, 4 schatten zoekers, 3 piraten, 2 haaien en 2 verrekijkers voorstellen
- 1 kanon en 3 kogels

#### Doel van het spel:

Het meest aantal schatten winnen door een eiland en een schattenzoeker te vinden.

#### Spelregels:

Het bord wordt in het midden geplaatst. De 7 schatten op hoopjes naast het bord.

De spelers leggen willekeurig 9 plaatjes, omgekeerd, op het bord. De andere legt men, omgekeerd, op een hoopje op tafel.

Het spel begint als de eerste speler 1 van de 9 plaatjes omdraait.

Indien een speler een eiland of een schat omdraait, mag hij een tweede kaart omdraaien. Als deze tweede kaart een eiland is of een schatzoeker, om het koppel te vormen met de eerste kaart, dan wint hij een schat. Indien niet draait hij de twee kaarten terug om.

Indien hij een haai vindt, legt hij de kaart onder het hoopje en trekt een nieuwe kaart van het hoopje en legt deze op het bord zonder naar de kaart te kijken.

Indien hij een verrekijker omdraait, mag hij een andere kaart omdraaien zonder deze te tonen aan de medespelers om daarna terug te leggen. Hij legt de kaart met de verrekijker onder het hoopje, trekt een nieuwe kaart en legt deze, zonder te kijken, op het bord.

Indien hij een kaart met een piraat omdraait, dan gaat hij proberen om een schat van een andere speler te winnen. De speler die hij uitkiest zet zijn schatten recht op. Hij moet pogen om met het kanon en de kogel een schat af te schieten. De schat moet zich +/- op 30 centimeter van het kanon bevinden. Hij laadt het kanon, spanst de elastiek en laat los. Hij wint deze schat die omvalt. Hij legt de kaart van de piraat onder het hoopje, trekt een nieuwe kaart en legt, zonder te kijken, deze in de plaats van de piraat.

Het spel eindigt als alle schatten gewonnen zijn.

De winnaar is de speler met de meeste schatten.

Indien spelers evenveel punten hebben moeten ze ombeurt proberen de schat van de andere te winnen door ze omver te schieten. De eerste die een schat mist is de verliezer.

#### SLO Bo&Jo IN GUSARJI

##### Vsebina:

- lesena igralna plošča
- 22 lesenih ploščic, ki predstavljajo 7 zakladov, 4 otoke, 4 iskalce zakladov, 3 gusarje, 2 morská psa in 2 gusarska teleskopa
- top s tremi topovskimi krogli

#### Cilj igre:

Cilj igre je zbrati največje število zakladov, potem ko igralec najde otok in iskalca zakladov.

#### Pravila igre:

Igralno ploščo se postavi na sredino igralne površine, ploščice s 7 zakladi pa ob igralno ploščo.

Igralci nato poljubno razporedijo 9 ploščic na igralno ploščo, z licem navzdol. Ostale ploščice gredo na kup ob igralni plošči. Igra se začne, ko prvi igralec privzdigne ploščico na igralni plošči. Če najde otok ali iskalca zakladov, privzdigne še eno ploščico. Če je na drugi ploščici otok ali iskalce zakladov (tako da dobi par otok-iskalec zakladov), igralec dobi ploščico z zakladom. Če nima para, vrne ploščice na igralno ploščo in igra nadaljuje naslednji igralec.

Če igralec najde morskega psa, ga odstrani z igralne plošče in ga položi na dno kupa ob igralni plošči. Na prazno mesto nato položi ploščico z vrha kupa. Igra nadaljuje naslednji igralec.

Če igralec najde gusarski teleskop, lahko privzdigne še eno ploščico, ki je ni potrebno pokazati soigralcem. Tudi teleskop odstrani z igralne plošče in ga položi na dno kupa, nato pa z vrha kupa vzame ploščico, ki jo položi na prazno mesto na igralni plošči. Igra nadaljuje naslednji igralec.

Če igralec najde gusarja, skuša ukrasti zaklad poljubnemu soigralcu. Izbrani soigralec razpostavi pred njim vse svoje zaklade, igralec z gusarjem pa skuša s topom pridobiti zaklad. Tarča mora ležati na drugi strani igralne plošče pribl. 70 centimetrov od topa. Igralec z gusarjem naloži top in sproži tako, da raztegne elastiko ter jo sprosti. Če zadene tarčo, si jo lahko prisvoji. Ploščico z gusarjem nato položi na dno kupa, prazen prostor na plošči pa zapolni s ploščico z vrha kupa. Igra nadaljuje naslednji igralec.

Igre je konec, ko igralci najdejo ali zasežejo vse zaklade.

Zmagovalec je tisti, ki ima največ zakladov.

Če je rezultat neodločen med dvema igralcema, se dvobojujeta v streljanju topovskih krogel. Izmenjujeta se pri streljanju na zaklade. Prvi, ki ne zadene tarče, izgubi.



## Les personnages

**Bo** est une petite chienne de la ville, qui depuis toujours rêve d'aventures. De sa rencontre avec Jo va naître une fantastique amitié et ils décideront de partir à la découverte du monde. Créative et instinctive, elle te fera voir le monde en couleur...



**Jo**, le héros de cette aventure, est un renard qui vit en toute liberté dans la forêt de Parcanville. Respectueux de la nature, il est aussi un aventurier rusé et habile, laissons le nous guider...

**Go** est d'une nature gaie, et joyeuse. Toujours prêt à s'amuser, il est le fidèle compagnon de Jo. Ensemble, ils ont affronté les pires épreuves avec bravoure et intelligence. Il nous sera très utile pour affronter les situations difficiles.



**Po** a été touché par une grâce céleste. Tout lui réussit... Quel bonheur d'avoir dans le groupe un compagnon qui porte chance... Mais sa bonne étoile réussira-t-elle à déjouer les pièges et à protéger ses amis.

**Ro** est un artiste musicien... Il compose et joue de la musique simplement en respirant, et à la fin d'un repas, cette musique est ponctuée de bruits très bizarres... ROW !



**Ko** n'aime pas bouger... Dès le réveil, il se trouve toujours une bonne raison pour rester tranquille à ne rien faire. Ses amis l'entraînent dans les différentes aventures, mais il ne cesse de maugréer entre ses dents « je n'en peux plus, je suis fatigué, je suis ko... »

**Fo** est la dernière à avoir rejoint le groupe. Souriante, elle n'en est pas moins une redoutable conspiratrice. Mais pourquoi doit-elle mentir et tricher ? Méfions-nous d'elle et de ses conseils, ils ne sont jamais désintéressés...

