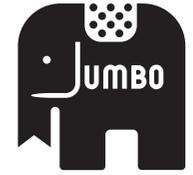


www.jumbo.eu



81092



grijp het goud de l'or à ras bord!

Vul je schatkist met de meeste gouden muntjes!
Remplis ton coffre avec l'or des pirates !

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
Made in China.

Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Verstikkingsgevaar.
Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.
Risque d'obstruction.

Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.



Spelregels Règles du jeu



Inhoud:

- 4 schatkisten
- 36 gouden piratenmunten
- 5 speelstukhouders
- 4 piraatjes
- 1 Pim Papegaai
- 1 Griezellige Gerrit
- speelbord met onbewoonde eilanden (4 delen)
- spinner
- spelregels

Doel:

Zorg dat jij de eerste piraat bent die de meeste goudstukken in zijn schatkist heeft!

Voorbereiding:

1. Leg de 4 stukken van het speelbord aan elkaar.
2. Leg een gouden munt op elk speelveld van het speelbord waarbij je de 4 velden met voetstappen overslaat. De resterende munten leg je in het midden van het speelbord.
3. Kies allemaal een schatkist en zet deze op de X van het onbewoonde eiland voor je neer.
4. Pak Pim Papegaai of Griezellige Gerrit (de oudste speler kiest) en zet deze in een houdertje in het midden van het speelbord naast de stapel piraten munten.
5. Kies allemaal een piraatje en zet deze in een houder op de voetstappen voor je neer.

Het spel:

1. De jongste speler begint en mag de spinner draaien. Hierna speel je verder met de klok mee.
2. Als je een cijfer draait mag je je piraat

zoveel plaatsen vooruit zetten. Als je op een gouden munt terecht komt, mag je deze pakken en in je schatkist doen.

3. Als je een gouden munt draait mag je een munt van de stapel naast Pim Papegaai of Griezellige Gerrit pakken. Als daar niks meer ligt mag je een munt van een speelveld naar keuze pakken. Daarna ben je nog een keer aan de beurt en mag je nog een keer aan de spinner draaien.
4. Als je Pim Papegaai of Griezellige Gerrit draait, dan mag je deze voor de schatkist van een speler naar keuze zetten. De gekozen speler moet dan 1 munt uit zijn schatkist pakken en bij de munten in het midden op het speelbord leggen. Je mag daarna de Papegaai of Gerrit terugzetten naast de stapel munten.
5. Als een speelveld al bezet is moet je met je piraat naar het eerstvolgende speelveld.
6. Als alle munten van de speelvelden weg zijn gehaald, maar er nog wel munten bij de Papegaai of Gerrit liggen, blijf je verder spelen tot iemand met de spinner een gouden munt draait. Die speler mag dan alle munten die nog op het speelbord liggen pakken en in zijn schatkist doen. Dan is het spel afgelopen.

Winnaar:

Wie de meeste gouden munten in zijn schatkist heeft is de winnaar!

Contenu :

- 4 coffres au trésor
- 36 pièces d'or
- 5 supports
- 4 pirates
- 1 perroquet (appelé Kiki)
- 1 squelette (appelé Oscar)
- un plateau de jeu en 4 parties représentant une île déserte
- une barre à roue (qui sert de dé)
- les règles du jeu

But du jeu :

A la fin du jeu, avoir plus de pièces d'or dans son coffre que les autres joueurs.

Préparation du jeu :

1. Assemblez les 4 morceaux de l'île déserte.
2. Placez une pièce d'or sur chaque case du chemin faisant le tour de l'île. Les 4 cases avec les empreintes de pas doivent rester vides. Mettez les pièces qui restent au centre du plateau de jeu.
3. Chaque joueur choisit un coffre au trésor et le place sur l'île, à l'endroit marqué d'une croix, juste devant lui.
4. Le plus âgé des joueurs prend Kiki le perroquet ou Oscar le squelette (au choix) et l'insère dans un support au milieu du plateau de jeu, à côté du tas de pièces d'or.
5. Chaque joueur choisit un pirate, l'insère dans un support et le place sur la case avec les empreintes de pas juste devant lui.

Début du jeu :

1. Le plus jeune joueur commence et fait tourner la barre. On jouera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Si la barre indique un chiffre, le joueur avance son pirate d'autant de cases sur le plateau de jeu. S'il arrive sur une pièce d'or, il la prend et la met dans son coffre.
3. Si la barre indique une pièce d'or, le joueur prend une pièce dans le tas à côté de Kiki ou d'Oscar. Si ce tas est vide, le joueur peut prendre une pièce sur n'importe quelle case du plateau de jeu. Dans les deux cas, le joueur peut à nouveau faire tourner la barre et donc jouer un tour supplémentaire.
4. Si la barre indique Kiki ou Oscar, le joueur prend le personnage au centre du plateau de jeu et le place à côté du coffre au trésor d'un autre joueur. Ce joueur doit alors enlever une pièce de son coffre et la déposer au centre du jeu. Le personnage (perroquet ou squelette) retourne lui aussi au milieu.
5. Si, en se déplaçant, un pirate arrive sur une case occupée par un autre pirate, il avance jusqu'à la case libre suivante.
6. Si toutes les pièces du chemin ont été ramassées, mais qu'il reste des pièces au centre, près de Kiki ou d'Oscar, on continue à jouer chacun à son tour jusqu'à ce que la barre indique une pièce d'or. Le joueur qui obtient cela peut alors ramasser toutes les pièces placées au centre du jeu et les déposer dans son coffre au trésor. Le jeu est alors terminé.

Fin du jeu :

Le joueur qui possède le plus de pièces d'or dans son coffre gagne la partie.