Trésor en vue

Un jeu de dé pour 2 à 4 corsaires de 5 à 99 ans.
Avec une variante.

Idée : Rudi Hoffmann
Illustration : Marlies Rieper-Bastian
Durée de la partie : env. 15 minutes

Lors de la dernière piraterie qu'ils avaient mijotée ensemble, les célèbres capitaines-pirates John, Jim, Joe et Jesse ont trouvé une vieille carte indiquant un trésor. Elle représente l'île des corsaires où cinq lieux sont marqués par des coffres. Mais le chemin pour arriver à l'île est plein d'embûches et très dangereux. Les pirates vont devoir se livrer à une turbulente course au trésor !

Contenu

1 plateau de jeu
16 pirates (de quatre couleurs différentes)
9 planchettes en bois
1 dé de pirate
1 règle du jeu

But du jeu

récupérer les trésors les plus précieux

Quels pirates vont récupérer le plus de coffres et quels sont ceux qui contiendront les trésors les plus précieux ?

Préparatifs

déplier le plateau de jeu, mettre les pirates sur la case de départ

préparer les planchettes en bois et le dé

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend une équipe de pirates (= quatre pirates d'une couleur). Empiler les pirates les uns sur les autres et les poser sur la tête de pirate de la couleur correspondante dessinée sur l'île (= case de départ). Poser les planchettes en bois et le dé de pirate à côté du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra nommer le pirate le plus célèbre commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence en lançant le dé.

lancer le dé

Sur quoi est tombé le dé ?

nombre de points = avancer le pirate

- **Un nombre de points ?**
  Prends un de tes pirates et avance-le du même nombre de points qu'il y a sur le dé.

bateau de pirates = avancer un pirate de 1 à 5 cases

- **Le bateau de pirates ?**
  Choisis un nombre entre 1 et 5 et avance un de tes pirates de ce nombre de cases.

Règles des pirates qu'il faut suivre :

case d'eau = retour à la case départ, poser une planchette sur cette case

- Quand un pirate atterrit sur une case d'eau, il est remis sur la case de départ. Pose une planchette en bois sur la case d'eau sur laquelle ton pirate a atterri. Une planchette en bois facilite le trajet des pirates vers l'île aux trésors, car ils peuvent s'en servir pour marcher dessus sans tomber dans l'eau.
- Si tu atterris sur une case déjà occupée par un pirate, tu peux quand même y poser le tien. On peut empiler n'importe quel nombre de pirates sur une case.
- Quand il y a une pile de pirates sur une case, seul le joueur dont le pirate se trouve en haut de la pile pourra avancer.
- On est obligé de jouer à chaque fois que c'est son tour! Si tous tes pirates sont bloqués ou si tu devais dépasser l'île avec tes pirates, c'est alors au tour du joueur suivant.

Comment les pirates vont-il arriver sur l'île des corsaires ?
On n'arrive sur l'île que si on a le nombre de points exacts. Le premier pirate qui arrive sur l'île est mis sur le coffre portant le numéro 1. Le deuxième est posé sur le coffre n° 2, etc.

arriver sur l'île avec le nombre de points exacts

Fin de la partie

La partie est finie lorsque les cinq coffres sont occupés par des pirates. Chacun compte les trésors enfermés dans le coffre sur lequel il se trouve.

fin de la partie = tous les coffres sont occupés par des pirates,

Le joueur qui aura le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'ex aequo, le gagnant est celui qui sera arrivé en premier sur l'île avec un pirate.

le plus de points = partie gagnée

Variante

Le jeu se joue comme dans le jeu de base, mais en suivant les règles supplémentaires suivantes :

Quand un pirate tombe à l'eau, il n'est plus remis sur la case de départ mais doit sortir du jeu.

La partie est terminée...

- quand les cinq coffres sont occupés par des pirates ou
- quand tous les pirates sont tombés à l'eau.

Le joueur qui aura le plus de points gagnera cette partie.

Information
Rudi Hoffmann est l'auteur de ce jeu qui a été publié pour la première fois en 1974 dans la collection « Dorado », puis plus tard sous le nom de « Eldorado » et de « Alles für die Katz ». Comme son idée nous a beaucoup plu, nous présentons à nouveau ce jeu, sous une forme modifiée et sur un autre thème.