

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



# CHERCHER POUR LE TRÉSOR DU PIRATE JEU

Contenu: 1 brochure des instructions 1-Panneau de jeu  
1-Assemblage des disques et de la flèche qui tourne  
4-Pions et supports 12-Clés  
30-Pièces de trésor 36-Cartes

**L'objet du Jeu:** L'objet du jeu est d'être le premier joueur pour rassembler 6 pièces de trésor comme tu ouvres les secrets du trésor du pirate capitaine Redbeard. Avance au bateau et à la victoire!

## Installation:

- Dépliez le panneau de jeu. Enlevez les pièces de carton perforés.
- Assemblez le panneau de jeu dans le dessous de la boîte selon les instructions.
- Battez toutes les cartes de "boîte fermer à clé" et mettez-les sur le panneau de jeu, côté de clé vers le haute.
- Mettez toutes les "clés du trésor" dans les trous des serrures sur le panneau de jeu. (regardez diagramme 1)
- Mettez 2 "pièces de trésor" sur la grande pièce d'or "cache de trésor" au coin du panneau de jeu. Mettez les autres "pièces de trésor" au côté du panneau de jeu où tous les joueurs peuvent les trouver.
- Choisissez un pion de caractère et mettez-le sur un **espace coloré de début**. Vous êtes prêt à piller pour le trésor !

diagramme 1



## Quand vous jouez:

- Le plus jeune joueur va d'abord.
- Tournez la flèche et déplacez-vous l'une ou l'autre direction sur le chemin de jeu, selon le nombre.
- Deux joueurs ou plus peuvent occuper le même espace au même temps.
- Il y a cinq d'espaces sur le panneau de jeu.

a. espace début   b. espace blanc   c. espace de "Jolly Roger"   d. espace d'or   e. espace de clé



- Mettez votre pion de caractère sur n'importe lequel **d'espace coloré de début**.
- Si vous débarquez sur un **espace blanc**, c'est la fin du tour.
- Si vous débarquez sur un espace avec le pavillon à tête de mort appelé "Jolly Roger," vous dites, "Je volerai un certain trésor!" Alors vous pouvez prendre une pièce de trésor de n'importe quel autre joueur. C'est la fin du tour.
- Si vous débarquez sur un **espace d'or**, vous rassemblez un pièce de trésor de la grande pièce d'or cache de trésor au coin du panneau de jeu.



9. Si vous débarquez sur un **espace avec une clé**, vous rassemblez la carte supérieure du jeu de cartes de boîte fermer à clé, et aussi choisissez n'importe quelle clé du trésor sur le panneau de jeu. (regardez diagramme 2)
10. Sans faire tourner la carte, mettez la clé du trésor au-dessus de la silhouette de la clé sur la carte.
11. Si la clé n'ouvre pas (n'assortit pas les couleurs) sur la carte de boîte fermer à clé, alors mettez la carte de boîte fermer à clé visage vers le bas au côté du panneau de jeu, et formez une pile d'écart. Montrez la clé du trésor à tous les joueurs, et puis remettez-l'en n'importe quel trou de la serrure vide sur le panneau de jeu. C'est la fin du tour.
12. Si les couleurs de la clé de trésor assortissent les couleurs sur la carte de boîte fermer à clé, alors vous pouvez retourner la carte et faire un de ce qui suit:



diagramme 2



- a. Si la carte est un coffre de trésor avec trésor ou vous débarquez sur un espace de pièce de trésor, vous dites, **"Shiver me timbers!"** Alors vous pouvez rassembler une pièce du trésor de la cache de trésor. Remettez la carte de boîte fermer à clé visage vers le bas au côté du panneau de jeu dans la pile d'écart. Montrez la clé du trésor à chacun, et puis remettez-l'en n'importe quel trou de la serrure vide sur le panneau de jeu. C'est la fin du tour.



- b. Si la carte est un coffre vide de trésor, vous dites, **"Souffle!"** Alors vous devez mettre une pièce du trésor sur la grande pièce d'or cache de trésor au coin du panneau de jeu. (Si un joueur a aucun trésor pour mettre dans la cache de trésor, c'est la fin du tour.) Remettez la carte de boîte fermer à clé visage vers le bas dans la pile d'écart. Montrez la clé à chacun et remettez-l'en n'importe quel trou de la serrure vide sur le panneau de jeu. C'est la fin du tour.



- c. Si la carte a une carte de trésor, vous dites, **"Bien fermez des écoutes!"** Alors vous pouvez aller à n'importe quel espace sur le panneau de jeu. Remettez la carte de boîte fermer à clé visage vers le bas dans la pile d'écart. Montrez la clé à chacun et remettez-l'en n'importe quel trou de la serrure vide sur le panneau de jeu. C'est la fin du tour.



- d. Si la carte a un perroquet, alors vous dites **"Tout le trésor est pour moi!"** Maintenant, rassemblez toutes les pièces de trésor dans la grande pièce d'or cache de trésor au coin du panneau de jeu. Remettez la carte de boîte fermer à clé visage vers le bas dans la pile d'écart. Montrez la clé à chacun et remettez-l'en n'importe quel trou de la serrure vide sur le panneau de jeu. C'est la fin du tour. Aussi, remettez 2 pièces de trésor de la pile au côté du panneau de jeu dans la cache de trésor. Faites cela chaque fois qu'il y a moins que 2 pièces de trésor dans la cache de trésor.

\*Maintenez avec la quantité de votre trésor. Quand vous rassemblez 6 pièces de trésor, votre coffre de trésor est plein. Vous dites, **"C'est la vie d'un pirate pour moi!"** Continuez à prendre votre tour et déplacez-vous selon le nombre de la flèche qui tourne. Essayez d'avancer à votre bateau au centre du panneau de jeu. Vous continuez à rassembler des cartes et des clés chaque fois que vous débarquez sur un espace avec une clé. Vous n'avez pas besoin d'un nombre exact pour débarquer sur l'espace de bateau.

**Pour Gagner:** Le gagnant est le premier joueur qui rassemble 6 pièces de trésor et avance au bateau au centre du panneau de jeu.