

RÊVE DE TRÉSOR

5 À 9 ANS - 2 À 5 JOUEURS - 15 MINUTES ENV.

ZOÉ YATÉKA CRÉATIONS VOUS REMERCIE D'AVOIR ACHETÉ CE JEU, ET VOUS SOUHAITE DE TRÈS AGRÉABLES PARTIES.

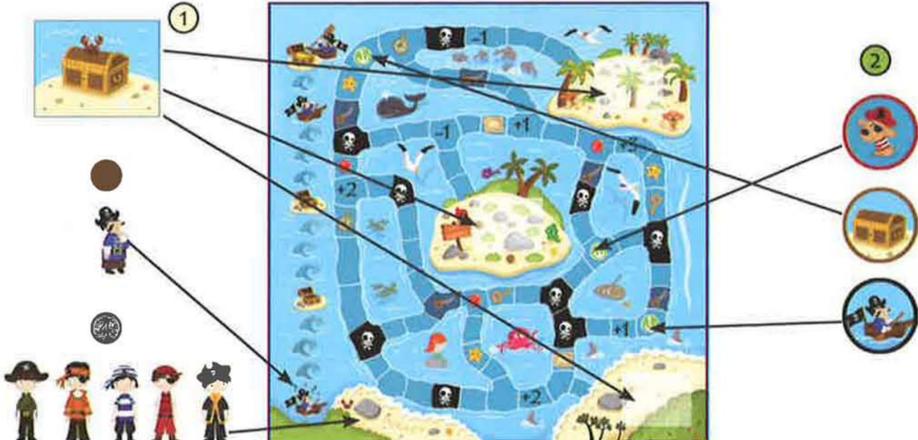
LE BUT DU JEU

ÊTRE LE PREMIER À RETROUVER LE TRÉSOR DU PIRATE. POUR CELA, TU DEVRAS RÉCUPÉRER TROIS OBJETS DE PIRATE : LA CARTE AU TRÉSOR, UNE BOUSSOLE ET LA CLEF DU COFFRE. UNE FOIS QUE TU AURAS CES TROIS OBJETS, TU POURRAS CHERCHER LE TRÉSOR CACHÉ SUR L'UNE DES TROIS ÎLES. EST-IL SUR L'ÎLE AUX REQUINS, L'ÎLE AUX PERROQUETS OU SUR L'ÎLE AUX SINGES ? FAIS VITE CAR LE PIRATE RECHERCHE AUSSI SON TRÉSOR.

LA PRÉPARATION DU JEU

PLACE LE PLATEAU DE JEU AU CENTRE DES JOUEURS

- 1 MÉLANGE LES TROIS CARTES «COFFRES», ET POSE LES, SANS LES REGARDER, SUR LES EMPLACEMENTS PRÉVUS, FACE «COFFRE FERMÉ» VISIBLE.
 - 2 POSE, SUR LES EMPLACEMENTS PRÉVUS, LES TROIS CARTES BONUS : «LE JOKER», «LE PIRATE» ET «LE COFFRE».
- PLACE LA FIGURINE «PIRATE» SUR LA CASE DÉPART DU PARCOURS DU PIRATE.
- CHAQUE JOUEUR CHOISIT UNE FIGURINE DE PIRATE JUNIOR ET LA PLACE AU DÉPART DU PARCOURS, OÙ SE TROUVE LA PLAGE.



LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

LE PLUS JEUNE JOUEUR COMMENCE LA PARTIE. ENSUITE LES AUTRES JOUEURS JOUENT CHACUN LEUR TOUR. TU LANCES LE DÉ ET TU AVANCES TA FIGURINE «PIRATE JUNIOR» DU MÊME NOMBRE DE CASES QUE LE CHIFFRE INDiqué SUR LE DÉ. TU PEUX AVANCER DANS LE SENS QUE TU VEUX, TU DOIS SIMPLEMENT RESPECTER LES CHEMINS SUR LE PLATEAU. IL PEUT Y AVOIR PLUSIEURS FIGURINES SUR UNE MÊME CASE. SI LE DÉ INDIQUE UN POINT ROUGE, TU PASSES TON TOUR ET LE PIRATE AVANCE D'UNE CASE SUR SON PARCOURS.

UNE FOIS QUE TU AS RÉCUPÉRÉ LES TROIS OBJETS DE PIRATE (TU NE PEUX PAS POSSÉDER DEUX OBJETS IDENTIQUES), TU PEUX CHERCHER LE TRÉSOR. POUR CELA DIRIGE TOI, SUR LE PLATEAU, VERS LES CARTES «COFFRE» POUR LES RETOURNER. SI TU DÉCOUVRES LE PIRATE AU DOS D'UNE CARTE, CELUI-CI AVANCE D'UNE CASE. SI TU DÉCOUVRES LE COFFRE REMPLI DE PIÈCES D'OR, BRAVO ! TU AS GAGNÉ LA PARTIE. SI LE COFFRE EST VIDE, PAS DE CHANCE, CE N'EST PAS LA BONNE ÎLE. DIRIGE TOI VITE VERS UNE AUTRE ÎLE.

IL N'EST PAS OBLIGATOIRE DE FAIRE LE CHIFFRE EXACT POUR ARRIVER SUR UNE ÎLE. SI TU ES À DEUX CASES D'UNE ÎLE, ET QUE TU FAIS 6 AVEC LE DÉ, TU T'ARRÊTES SUR L'ÎLE.

LE PIRATE



LE PIRATE CHERCHE SON TRÉSOR PERDU. IL SE DÉPLACE QUAND LE DÉ S'ARRÊTE SUR LA FACE ROUGE OU SI TU T'ARRÊTES SUR UNE DES CASES «PIRATE» DU PLATEAU. SUR SON PARCOURS, CHAQUE ÎLE ET CHAQUE VAGUE CORRESPONDENT À UNE CASE.

IL RETROUVE SON TRÉSOR, ET GAGNE LA PARTIE !

IL SE SOUVIENT SUR QUELLE ÎLE EST SON TRÉSOR !

DEUXIÈME ÎLE, MAIS PAS DE TRÉSOR

PREMIÈRE ÎLE, MAIS PAS DE TRÉSOR

C'EST LA CASE DÉPART DU PIRATE



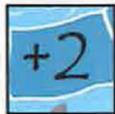
LES CASES

SI TU T'ARRÊTES SUR CETTE CASE :



LA CASE DÉ

AVEC CETTE CASE TU REJOUES. C'EST DONC ENCORE À TOI DE LANCER LE DÉ.



LA CASE AVANCE

TU AVANCES D'AUTANT DE CASES QUE LE CHIFFRE INDiqué (DANS LE SENS DE TON DÉPLACEMENT).



LA CASE RECULE

TU RECULES D'AUTANT DE CASES QUE LE CHIFFRE INDiqué (PAR RAPPORT AU SENS DE TON DÉPLACEMENT).



LA CASE ÉTOILE

TU PEUX ALLER DIRECTEMENT SUR UNE AUTRE CASE ÉTOILE. TRÈS PRATIQUE POUR CHANGER DE LIEU.



LA CASE PIRATE

LE PIRATE AVANCE D'UNE CASE SUR SON PARCOURS. ATTENTION, IL FAUT BIEN RÉFLÉCHIR POUR ÉVITER CETTE CASE.



LA CASE VIDE

IL NE SE PASSE RIEN. C'EST AU PROCHAIN JOUEUR DE JOUER.



LA CASE CARTE AU TRÉSOR

TU PRENDS UNE CARTE «CARTE AU TRÉSOR».



LA CASE CLEF DU COFFRE

TU PRENDS UNE CARTE «CLEF DU COFFRE».



LA CASE BOUSSOLE

TU PRENDS UNE CARTE «BOUSSOLE».



LA CASE SABRE

TU PRENDS, À UN AUTRE JOUEUR, UNE CARTE QUE TU NE POSSÈDES PAS, MAIS TU NE PEUX PAS LUI PRENDRE LE JOKER.



LES BONUS

LES BONUS NE SONT VALABLES ET UTILISABLES QU'UNE SEULE FOIS, AU MOMENT OÙ ON LES OBTIENT. IL Y EN A TROIS, SI TU T'ARRÊTES SUR UNE DES CASES BONUS, TU RETIRES LA CARTE RONDE DU PLATEAU.



LE JOKER

CE BONUS REMPLACE LA BOUSSOLE, LA CLEF OU LA CARTE AU TRÉSOR. SI TU OBTIENS CE BONUS, TU PRENDS LA CARTE JOKER. AUCUN JOUEUR NE PEUT TE REPRENDRE CE JOKER MÊME SUR LES CASES AVEC LE SABRE.



LE PIRATE

GRÂCE À CE BONUS, LE PIRATE PERD ENCORE LA MÉMOIRE ET RETOURNE SUR LA CASE DÉPART. TRÈS UTILE SI LE PIRATE EST PROCHE DE GAGNER LA PARTIE ET D'ARRIVER SUR L'ÎLE OÙ SE TROUVE SON TRÉSOR.



LE COFFRE

LES AUTRES JOUEURS FERMENT LES YEUX PENDANT QUE TU REGARDES UNE CARTE COFFRE. TU SERAS LE SEUL À SAVOIR CE QUI SE CACHE DERRIÈRE. REPOSE LA CARTE FACE «COFFRE FERMÉ» VISIBLE, ET GARDE TON SECRET. TU PEUX UTILISER CE BONUS MÊME SI TU NE POSSÈDES PAS LES TROIS OBJETS DE PIRATE.

INFORMATIONS

CONTENU DU JEU

1 PLATEAU
16 CARTES OBJET
3 CARTES COFFRE
3 BONUS
5 PIRATES JUNIORS
1 FIGURINE PIRATE
1 DÉ
LA RÈGLE DU JEU

Attention ! Informations à conserver



Attention !
Petits éléments
Danger d'étouffement.



Oxybul Eveil & Jeux
13, rue Ernest Renan
92723 Nanterre
France

oxybul éveil et jeux

Zoé Yatéka Créations

Auteurs du jeu :
Andréa et Jean-Luc RENAUD

Illustration : Panka Pásztohy
www.pankimanki.com

