



LE COFFRE AUX TRÉSORS



RÉCUPÈRE PLEIN DE PIÈCES !

Retrouve la règle sur notre chaîne : Jeux Auzou  YouTube



1 sac en toile



5 planches-pirates



36 pièces

BUT DU JEU :

Le joueur qui collecte le plus de points grâce à ses pièces est le gagnant !

PRÉPARATION DU JEU :

- Chaque joueur reçoit **une planche-pirate distribuée au hasard**. Les planches qui ne sont pas utilisées sont mises de côté.
- Mettre toutes les pièces dans le sac noir, sauf la pièce **Trésor décompte** qui servira à la fin de la partie. Secouer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Le premier joueur **pioche une pièce dans le sac**, qu'il montre à tous les joueurs. Il **applique son pouvoir** (voir ci-après) et **la pose sur le coffre de sa planche**. Puis c'est au tour du joueur suivant de piocher.
- Lorsqu'un joueur pioche **une pièce Pirate**, il déclenche **son pouvoir de pirate** :
 - **LILY** : le joueur **pioche une nouvelle pièce** sans appliquer son effet.
 - **OLIVIA** : le joueur place toutes les pièces de son plateau à gauche d'Olivia, elles **ne pourront jamais être volées**.
 - **COCO** : le joueur **recupère toutes les pièces défaussées** dans la boîte et les pose sur son coffre.
 - **TOM** : le joueur **vole la pièce de son choix** au joueur de son choix.
 - **BILLY** : le joueur **copie le pouvoir d'un autre joueur**. S'il copie le pouvoir d'Olivia, il empile ses pièces sur le ventre de Billy et on ne pourra pas lui voler.

• Les effets des pièces :



Pirate : le joueur déclenche son pouvoir spécial (voir ci-avant).



Chance : le joueur pose la pièce sur son coffre, pioche une nouvelle pièce et applique son effet.



Carte aux trésors : le joueur lance la pièce. Si elle tombe sur la face rouge, il garde la pièce dans son plateau. Si elle tombe sur la face marron, il défausse la pièce dans la boîte.



Perroquet : le joueur vole la pièce de son choix au joueur de son choix.



Cadeau : le joueur fait tourner la pièce sur la table. Le joueur désigné par la flèche récupère la pièce.



Malchance : le joueur perd 1 pièce (de son choix), qui est défaussée dans la boîte, ainsi que la pièce Malchance.



Protection : le joueur pose la pièce sur une autre pièce de son choix et la pieuvre la protégera, elle ne pourra jamais être volée.



Trésor : le joueur garde la pièce, elle vaudra 2 points à la fin de la partie !

FIN DE LA PARTIE :

Dès que le sac est vide, on procède au décompte. Pour cela, il suffit d'**empiler ses pièces et de voir quel joueur a la tour la plus haute** : il devient le nouveau **capitaine** ! Le joueur qui a la pièce **Trésor** ajoute la pièce **Trésor décompte** mise de côté auparavant à sa tour (pour faire 2 points).

QUE SE PASSE-T-IL SI...

- ... **il y a égalité** ? Les joueurs se partagent la victoire et deviennent co-capitaines !
- ... **on veut simplifier le jeu** ? On joue sans utiliser les pouvoirs des pirates, quand un joueur pioche une pièce Pirate, il doit dire « **Oui capitaine** ! ». S'il oublie la pièce est défaussée.

Créé par *Théo Rivière*
et *Maxime Rambourg*
Illustré par *Paco Sordo*

Directrice éditoriale : Laura Lévy
Éditrice : Déborah Schwarz
Responsable studio graphique : Sabrina Regoui
Maquette : Margaux Khalil
Gravure : Stéphane Cavazzini
Responsable fabrication : Éric Peyronnet
Fabrication : Jenny Vallée
Correction : Yannis Chevalier

© 2020, éditions Auzou.
Fabriqué par les éditions Auzou
24-32, rue des Amandiers,
75020 Paris - France.
Imprimé en Chine. Printed in China.

Produit conçu et fabriqué sous système de management de la qualité certifié AFAQ ISO 9001.

Tous droits réservés pour tous pays. Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse, modifiée par la loi n° 2011-525 du 17 mai 2011. Dépôt légal : mai 2020.

auzou.fr