



Niveau 2 :

île 21 :
 $5 \times 3 = 15$
 $15 + 6 = 21$

île 35 :
 $4 + 3 = 7$
 $7 \times 5 = 35$

île 54 :
 $5 + 4 = 9$
 $9 \times 6 = 54$

île 60 :
 $5 \times 4 = 20$
 $20 \times 3 = 60$

île 72 :
 $6 \times 3 = 18$
 $18 \times 4 = 72$



île 24 :
 $6 \times 4 = 24$

île 36 :
 $5 + 4 = 9$
 $9 \times 6 = 36$

île 56 :
 $5 + 6 + 3 = 14$
 $14 \times 4 = 56$

île 64 :
 $4 + 4 = 8$
 $5 + 3 = 8$
 $8 \times 8 = 64$

île 80 :
 $4 \times 4 = 16$
 $16 \times 5 = 80$

île 25 :
 $6 \times 5 = 30$
 $30 - 4 - 4 = 22$
 $22 + 3 = 25$

île 40 :
 $6 + 4 = 10$
 $10 \times 4 = 40$

île 27 :
 $5 + 4 = 9$
 $9 \times 3 = 27$

île 42 :
 $4 + 3 = 7$
 $7 \times 6 = 42$

île 28 :
 $4 + 3 = 7$
 $7 \times 4 = 28$

île 45 :
 $6 + 3 = 9$
 $9 \times 5 = 45$

île 30 :
 $4 + 6 = 10$
 $10 \times 3 = 30$

île 48 :
 $4 + 4 = 8$
 $8 \times 6 = 48$

île 32 :
 $5 + 3 = 8$
 $8 \times 4 = 32$

île 50 :
 $6 + 4 = 10$
 $10 \times 5 = 50$

N'hésite pas à t'aider de ce tableau des tables de multiplication si besoin !

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Calculo PIRATOR

RÈGLES DU JEU

2 à 5 joueurs

5 ans et +

20 min

Matériel



1 plateau « Mer des Mystères »



5 dés



1 pion Bateau



20 jetons Trésor



20 jetons Île

Selon d'anciennes légendes, de nombreux trésors seraient cachés sur les îles de la Mer des Mystères.

Malgré les dangers, vous et vos amis pirates embarquez ensemble à la découverte de ces terres inexplorées avec l'espoir de revenir les bras chargés d'or.

C'est en équipe que vous voyagez, mais il y a une loi qui prime à bord de votre navire :
premier arrivé premier servi !

Alors, qui sera le pirate qui amassera le plus de pièces d'or lors de ce périple ?

Mise en place

- ☀ Installer le plateau « Mer des Mystères » au centre de la table.
- ☀ Placer le pion Bateau au port de départ.
- ☀ Poser sur chaque cercle les jetons Île de manière aléatoire selon le niveau de difficulté souhaité :
Niveau 1 : Jetons Île blancs
Niveau 2 : Jetons Île bleus
- ☀ Disposer les jetons Trésor, face coffre visible, à côté du plateau de jeu.



Déroulement

Chacun leur tour, les joueurs ont pour objectif de faire avancer le pion Bateau le plus loin possible sur le plateau. Pour cela, ils doivent effectuer des calculs à l'aide des dés pour atteindre l'île la plus proche.

Début de la partie :

Le joueur le plus jeune commence. Il lance les 5 dés et tente d'avancer le pion Bateau sur l'île la plus proche. Pour cela, il faut :

- ✳ soit avoir un dé qui correspond au numéro de l'île ;
- ✳ soit réaliser un calcul à l'aide des chiffres indiqués par les dés afin d'obtenir un résultat correspondant au numéro de l'île à atteindre.



Niveau 1

Lors d'une partie de niveau 1, les joueurs peuvent faire des **additions** et des **soustractions**.



Niveau 2

Lors d'une partie de niveau 2, les joueurs peuvent faire des **additions**, des **soustractions**, des **multiplications** et des **divisions**.

Dès que le bateau atteint une île, le joueur pioche un jeton Trésor au hasard. Si le jeton Trésor comporte une ou plusieurs pièces, il le conserve devant lui face cachée.



Si le jeton Trésor comporte une action spéciale, son effet est appliqué immédiatement :



✳ **Perroquet** : à la fin de votre tour, relancez les 5 dés pour continuer à progresser sur le plateau.



✳ **Carte au trésor** : volez un jeton Trésor au hasard à un autre joueur.

Important : Chaque jeton « action spéciale » n'est utilisable qu'une seule fois dans la partie. Une fois qu'il l'a utilisé, le joueur le met de côté.

Les dés qui ont été utilisés pour avancer sur une île sont ensuite mis de côté. Le joueur peut relancer les dés restants pour tenter d'avancer sur la prochaine île.

Astuce : Pour atteindre le plus d'îles possible par tour rapidement, il faut utiliser le moins de dés possible par calcul.

Quand le joueur ne peut plus avancer, son tour est terminé, il donne les dés au joueur suivant.



Fin du jeu

La partie s'arrête dès que le bateau atteint l'île d'arrivée. Chaque joueur compte alors le nombre de pièces d'or qu'il a récupérées. Celui qui a amassé le plus gros trésor remporte la partie.

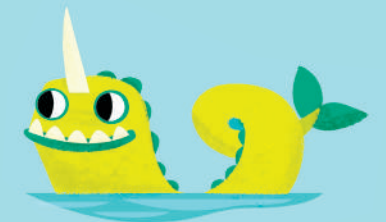
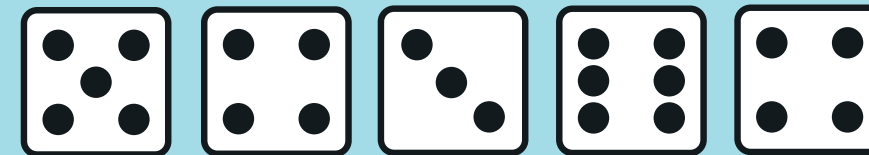
Variante

Pour les pirates expérimentés :

- ✳ Il faut obligatoirement utiliser les 5 dés à chaque tour pour avoir le droit d'avancer sur une île.



Exemples de calculs possibles grâce au tirage suivant



Niveau 1 :	île 1 : $6 - 5 = 1$	île 8 : $5 + 3 = 8$	île 15 : $6 + 4 + 5 = 15$
	île 2 : $5 - 3 = 2$	île 9 : $6 + 3 = 9$	île 16 : $4 + 4 + 5 + 3 = 16$
	île 3 : 3	île 10 : $6 + 4 = 10$	île 17 : $4 + 4 + 6 + 3 = 17$
	île 4 : 4	île 11 : $6 + 5 = 11$	île 18 : $6 + 4 + 5 + 3 = 18$
	île 5 : 5	île 12 : $5 + 4 + 3 = 12$	île 19 : $4 + 4 + 6 + 5 = 19$
	île 6 : 6	île 13 : $6 + 4 + 3 = 13$	île 20 : impossible avec ce tirage
	île 7 : $4 + 3 = 7$	île 14 : $6 + 4 + 4 = 14$	