



Qui sera le premier pirate à retrouver le chemin de son trésor caché au milieu de l'île? Déplacer un à un vos moussaillons pour reproduire la croix qui indique le lieu de la cachette. Un jeu de déplacement dans l'espace facile et stratégique.

Principe du jeu : Les plateaux des joueurs sont comme des cartes au trésor et les jetons pirates vont leur permettre de réaliser une croix afin de marquer l'emplacement du trésor. Un jeton **« coffre »** est placé au centre du plateau et les joueurs vont devoir déplacer 1 à 1 leur jetons pirates afin de réaliser une ligne horizontale et une ligne verticale autour de leur coffre.

But du jeu : Être le premier à trouver son trésor.

Préparation du jeu :

Chaque joueur :

- Prend un plateau qu'il place devant lui
- Choisit un jeton **« coffre »** qu'il place sur une des 4 cases grises de son plateau selon l'indication de lieu notée sur le jeton coffre.
- Prend un set de 10 jetons **« pirate »** qu'il répartit par 2 ou 3 sur les bateaux aux 4 coins de son plateau.

Les tuiles **« lieux »** sont placées dans le sac.



Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence et devient joueur **« actif »**, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À chaque tour de jeu, le joueur actif pioche une tuile **« lieu »** dans le sac, choisit entre le recto et le verso de la tuile et annonce le lieu choisi aux autres joueurs à haute voix.

Les tuiles représentent un des 8 lieux présents sur les plateaux des joueurs :



Quand le lieu est annoncé par le joueur actif, tous les joueurs peuvent déplacer un ou plusieurs jetons **« pirate »** sur une case représentant ce lieu.

Déplacements :

- Les déplacements se font d'une seule case: le lieu doit être à côté du jeton **« pirate »**
- Les déplacements se font en ligne droite ou en diagonale
- Un joueur peut décider de ne pas effectuer de déplacement
- Un jeton **« pirate »** ne peut pas sauter par-dessus un autre jeton **« pirate »**
- Il n'est pas possible d'avoir plus d'un jeton pirate par case **« lieu »**



Tuiles spéciales :

En plus des 8 lieux présents sur les plateaux, il existe 4 tuiles spéciales :



Le joueur actif choisit un lieu parmi les 8 existants.



Sur les îles, il y a aussi des crocodiles qui vont ralentir les progressions des pirates.

Lorsqu'un crocodile est annoncé, **tous les joueurs, excepté celui qui a tiré la tuile, doivent** renvoyer un de leur jeton « **pirate** » présent sur la zone du crocodile de la tuile (rocher gris, jungle verte ou plage jaune) vers une case la zone précédente : du gris vers le vert, du vert vers le jaune, du jaune vers un bateau.

Sur cet exemple : le joueur déplace son jeton 1, 2 ou 3 vers une case jaune.



Lorsque tous les déplacements ont été effectués, la tuile est écartée du jeu et la main passe au joueur suivant qui tire à son tour une tuile dans le sac.

NB : s'il n'y a plus de tuile dans le sac, toutes les tuiles écartées sont remises

à l'intérieur.

Tour après tour, les joueurs vont ordonner leurs jetons « **pirate** » sur leur plateau.

Fin du jeu :

Dès qu'un joueur réussit à aligner ses jetons « **pirate** » en 2 lignes qui se croisent



au niveau de son jeton « **coffre** », il remporte la partie.

Un jeu de Romaric Galonnier.

Règle mise en ligne par

didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques