

Bienvenue au Club des Éléphants !

A l'heure actuelle, les enfants et les parents sont de plus en plus exigeants lorsqu'ils choisissent un jeu – et cela, à juste titre. En effet, les activités ludiques constituent une partie importante du développement des enfants. Lorsqu'ils participent à un jeu, les enfants apprennent à connaître leurs aptitudes, à rivaliser avec d'autres enfants, à gagner et à perdre.

Et pour cela, le jeu doit être suffisamment difficile. Les jeux de cette gamme vous permettront de vous amuser pendant des heures entières !

Le Club des Éléphants est une gamme de jeux d'excellente qualité, pour les enfants de 3 à 8 ans :

Toutes les figurines sont en bois et sont suffisamment grandes pour les petites mains. Les éléments en carton sont superbement illustrés – avec de nombreux éléments en 3 dimensions – et donnent l'impression d'évoluer dans un véritable monde ludique.

Des illustrations colorées et gaies expliquent clairement le déroulement de l'histoire. En outre, les règles de ces jeux sont faciles à comprendre, ce qui permet aux plus petits de commencer à jouer directement.

Le Vieux Pirate

Pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans.

Contenu

- 1 Plateau de jeu
- 4 Socles en bois
- 4 Bateaux en carton
- 1 Disque
- 1 Flèche
- 42 Cartes
- 7 Jetons en bois

Conseil aux parents !

Nous vous conseillons d'installer le jeu sans les enfants. Une fois les préparatifs finis, vous pourrez lire la règle du jeu en compagnie de vos enfants.

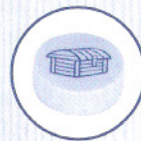
Préparatifs

Monter la flèche sur le disque à l'aide de l'élément de fixation joint. La flèche doit se trouver sur la face imprimée du disque.

Insérer avec précaution les bateaux en carton dans les socles en bois, sans abîmer le carton.

Poser les 7 jetons en bois sur l'île, au centre du plateau, en prenant soin de les retourner faces cachées.

Vous voici prêt à raconter aux joueurs l'histoire qui suit : Sur le plateau de jeu, vous pouvez voir la maison du Vieux Pirate. C'est à partir de l'embarcadère que le Vieux Pirate et Frank vont partir vers l'île afin d'y chercher le trésor du monstre des mers. En faisant tourner la flèche du disque,



tu sauras de combien de cases tu pourras déplacer ton bateau. Tout au long du trajet tu rassembleras les objets nécessaires au Vieux Pirate et à Frank pour accomplir leur périple. Ils auront besoin d'une longue-vue pour apercevoir l'île. Il leur faudra également une massue pour vaincre le monstre des mers. Et pour finir, ils devront encore trouver la carte au trésor qui leur indiquera où ils devront creuser. Lorsque tu possèderas tous ces objets et que tu auras réussi à débarquer sur l'île, tu pourras essayer de découvrir le trésor. Attention au monstre des mers et à ses longs tentacules. S'il t'attrape, tu devras tout recommencer.

But du jeu

Etre le premier à trouver le trésor sur l'île.

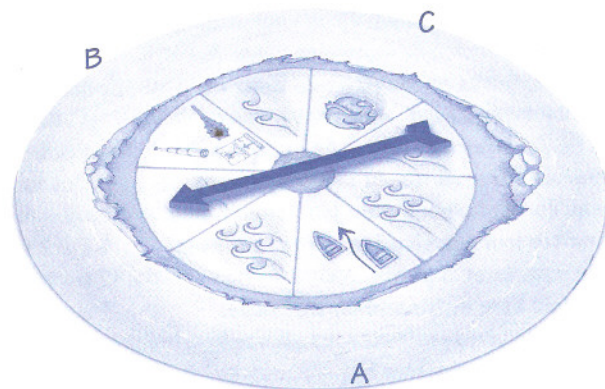
Le jeu peut commencer

Chacun choisit un bateau et le place à côté de l'embarcadère du Vieux Pirate.

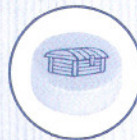
Le plus jeune joue le premier, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

A tour de rôle, chaque joueur fait tourner la flèche du disque (attention : la flèche doit faire au minimum un tour complet).

- 1 vague signifie que l'on peut avancer de 1 case
- 2 vagues signifient que l'on peut avancer de 2 cases
- 3 vagues signifient que l'on peut avancer de 3 cases
- 4 vagues signifient que l'on peut avancer de 4 cases
- 5 vagues signifient que l'on peut avancer de 5 cases



- A. Rattraper un bateau :** tu rattrapes le bateau qui se trouve devant toi, tu le dépasses et te places sur la prochaine case libre.
- B. Choisir l'une des cases longue-vue/carte au trésor/massue :** tu places ton bateau sur la case de ton choix et tu prends la carte correspondante.
- C. Aller directement sur l'île :** si tu possèdes une carte de chaque (longue-vue, carte au trésor et massue), tu peux commencer à chercher le trésor ; dans le cas contraire, poursuis ton voyage.



Le plateau de jeu

Les bateaux se déplacent sur le circuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si tu arrives sur une case sur laquelle il n'y a rien d'indiqué, ton tour est terminé.

Si tu arrives sur une case où il y a déjà un bateau, tu as le droit de le dépasser et de te placer sur la prochaine case libre. Tu peux de cette façon dépasser plusieurs bateaux.

Si tu arrives sur une case présentant une image, tu dois effectuer ce qui est indiqué ci-après :

Longue-vue : prends la carte correspondante.

Massue : prends la carte correspondante.

Carte au trésor : prends la carte correspondante.

Tu poses chaque carte devant toi, face visible. Il est possible que tu possèdes déjà un exemplaire de la carte que tu dois prendre. Prends-la quand même pour pouvoir l'échanger ou pour en avoir une en réserve.

Flèche : échange une de tes cartes avec un autre joueur ; tu peux choisir la carte que tu vas échanger.

Si ton pion a fait le tour du circuit et que tu te retrouves à côté de la maison du Vieux Pirate, continue de naviguer.

Si tu vogues près de l'île et que tu possèdes une longue-vue, une massue et une carte au trésor, alors tu peux mettre le cap sur l'île. Navigue vers la case près de l'île, celle présentant un tentacule du monstre. Défausse tes

trois cartes (longue-vue, massue et carte au trésor). Tu pourras essayer au prochain tour de trouver le trésor. Il est possible que plusieurs joueurs soient en même temps sur cette case en train de chercher.

Celui qui trouve le trésor a gagné.

Lorsque tu peux chercher le trésor, retourne l'un des jetons qui se trouvent au centre du plateau.

Il y a trois types de jetons :

L'empreinte : tu n'as rien trouvé et ton tour est terminé ; au prochain tour tu pourras continuer tes recherches sur l'île. Replace ce pion face cachée.

Le tentacule : le monstre des mers t'a presque attrapé ! Dépêche-toi de retourner sur ton navire et de vite partir. Replace ce pion face cachée. Tu ne pourras retenter ta chance que lorsque tu auras fait au moins un tour du circuit et que tu possèderas de nouveau les trois cartes.

Le trésor : tu as trouvé le trésor ! Tu as gagné.

