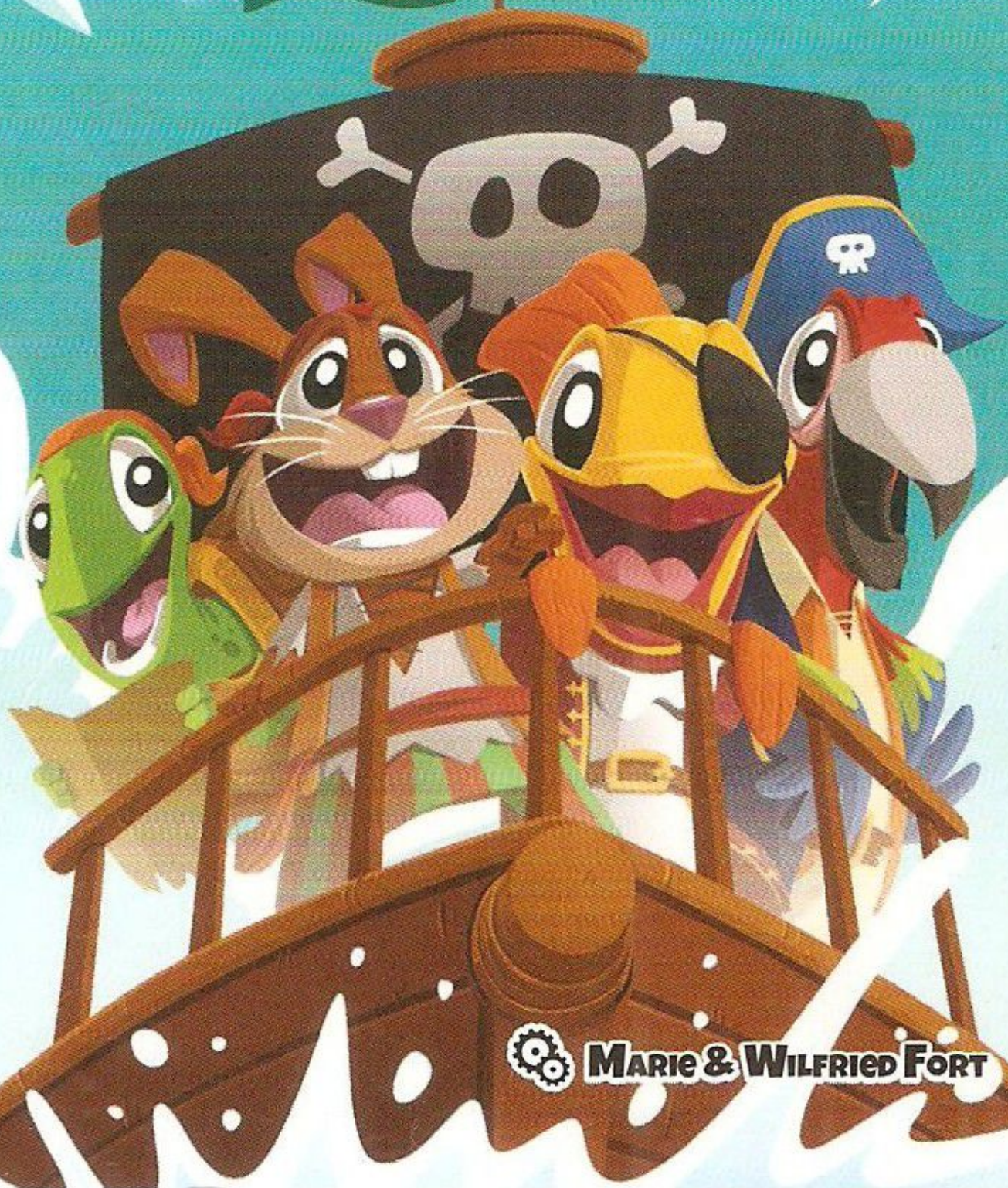


OH MY GOLD!



RÈGLES



MARIE & WILFRIED FORT



INTRODUCTION

Hissez haut moussaillons ! Enfin le magot des mers est à portée de main ! Jetez l'ancre pour aller ouvrir tous ces mystérieux coffres et les embarquer à bord de votre bateau ! Gardez l'œil ouvert, vous n'êtes pas le seul pirate à convoiter ces fabuleux trésors !

MATÉRIEL DE JEU

- 4 dés
- 18 cartes Coffre/Trésors
- 4 cartes Bateau

MISE EN PLACE

- Chaque joueur reçoit une carte Bateau qu'il place devant lui, face Pirate cachée.
- Mélangez les cartes Coffre/Trésor et formez une pioche, face Clé(s) visible, puis placez-la au centre de la table.
- Piochez les trois premières cartes et placez-les face Clé(s) visible à côté de la pioche.





Le joueur le plus jeune commence, le jeu se déroule ensuite à tour de rôle en sens horaire.

DÉROULEMENT DU JEU

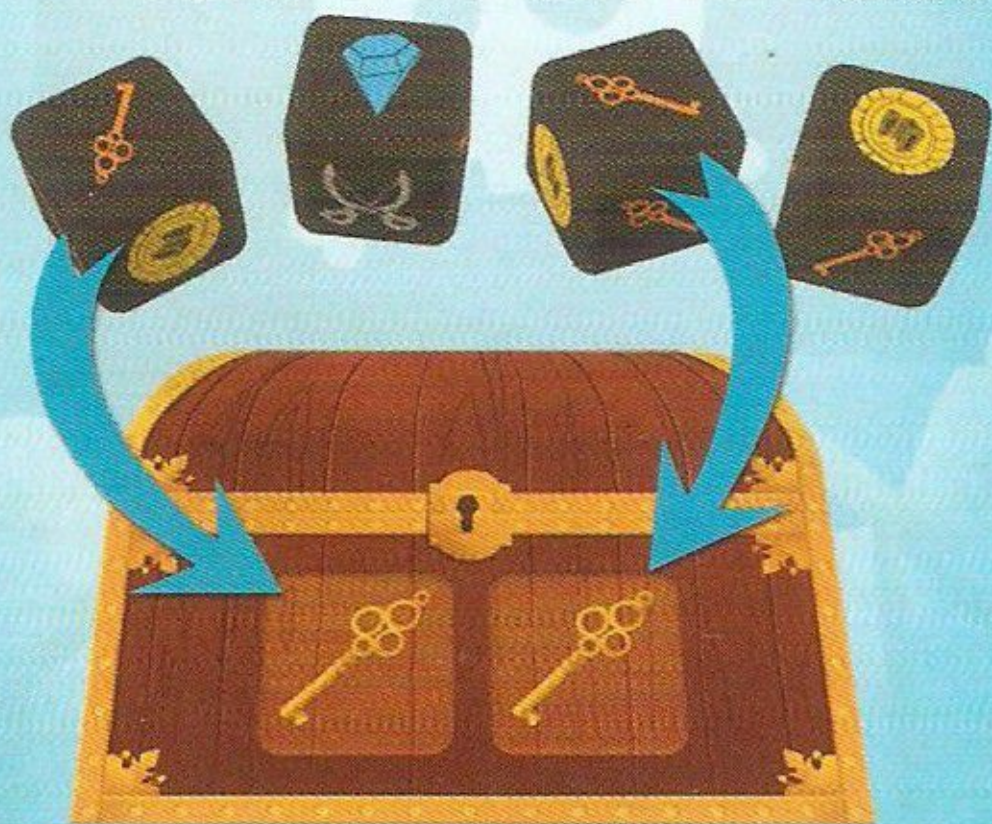
Le joueur dont c'est le tour lance les 4 dés. S'il n'est pas satisfait du résultat des dés, il peut relancer une fois la totalité des dés.

Il doit, ensuite, utiliser ses dés en les plaçant sur les cartes pour Ouvrir des Coffres, et/ou pour Charger les Trésors à bord de son Bateau. Vous ne pouvez placer des dés que si vous remplissez tous les emplacements de la carte. Si un ou plusieurs dés ne peuvent être placés sur une carte, ils sont alors mis de côté (leurs effets sont perdus pour ce tour).

Une fois les 4 dés placés sur des cartes et/ou mis de côté, le joueur peut :

Ouvrir des Coffres

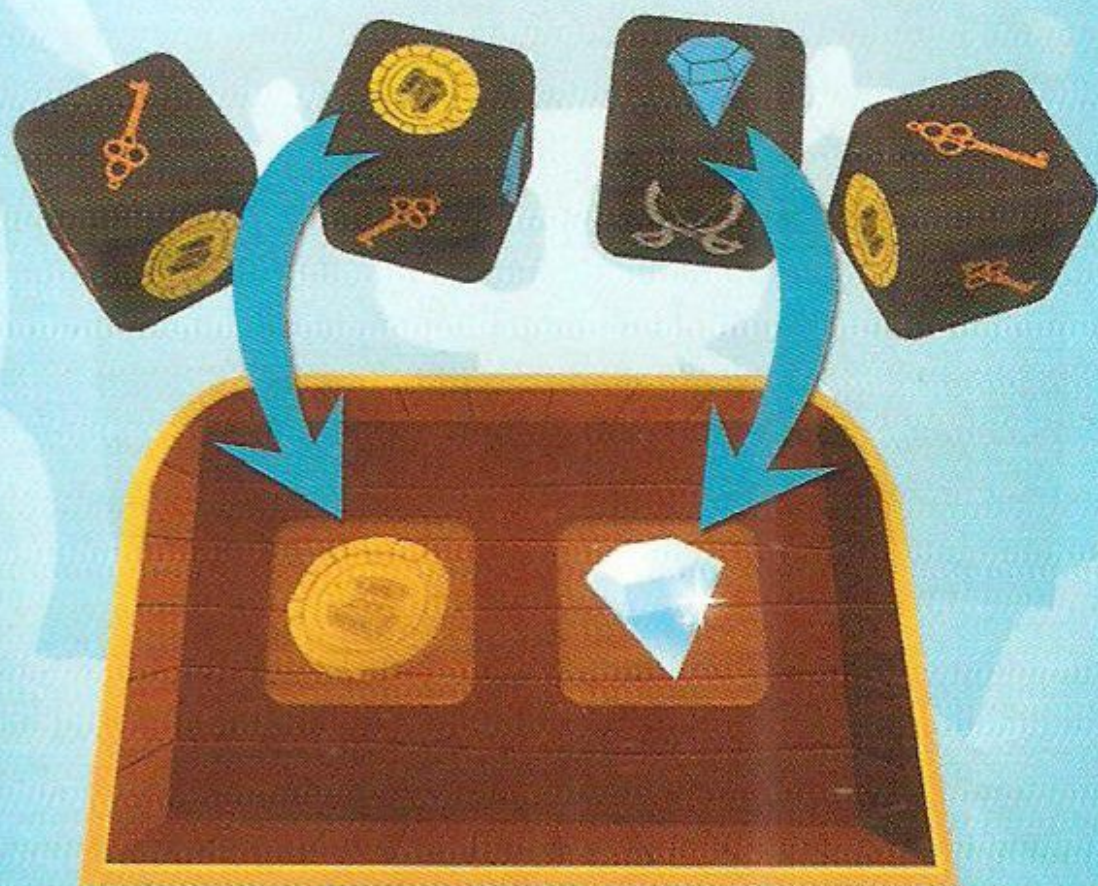
Les faces « Clé » obtenues par un lancé de dés permettent d'ouvrir un ou plusieurs Coffres au centre de la table. Les Coffres sont fermés par une, deux ou trois Clés. Le joueur doit poser sur le Coffre autant de faces « Clé » qu'il y a de Clés sur le Coffre. Plus il y a de Clés dessinées sur un Coffre, plus les Trésors qu'il renferme sont intéressants.



Après avoir positionné le nombre adéquat de Clés sur la carte, le joueur retourne alors cette carte côté Trésors et la place devant son Bateau, visible de tous les joueurs.

Charger les Trésors dans son Bateau

Les faces « Pièces d'or » et « Diamants » obtenues par un lancé de dés permettent de charger les Trésors dans son Bateau. Un joueur peut compléter une ou plusieurs cartes Trésors placées devant son Bateau en positionnant les dés correspondants dessus.



Les cartes ainsi complétées sont placées à l'abri sous la carte Bateau et constitue le butin du joueur. Chaque Pièce d'or et chaque Diamant de son butin rapporteront 1 point au joueur en fin de partie.

FIN DE PARTIE

La fin de partie se déclenche dès qu'un joueur ouvre le dernier Coffre. À partir de ce moment, chacun des joueurs (y compris le joueur qui déclenche la fin de partie) jouent encore un tour. Chaque joueur compte ensuite les points de son butin ; chaque Pièce d'or et chaque Diamant rapporte un point. Les Arêtes de poisson ne rapportent rien !

Le joueur avec le plus gros butin remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de Diamants est déclaré vainqueur.

Si cela ne parvient pas à départager les joueurs, le joueur ayant le moins d'Arêtes de poisson dans son Bateau est déclaré vainqueur.

Si l'égalité persiste, les joueurs sont conjointement déclarés « grands vainqueurs ».

VARIANTE POUR PIRATES GOURMANDS

Après son premier lancé de dé le joueur peut placer un ou plusieurs dés sur des cartes. Il pourra ensuite relancer une fois le reste des dés.



VARIANTE POUR VIEUX LOUPS DE MER

(à partir de 6 ans)

En plus des règles du jeu de base, à leur tour de jeu, les joueurs peuvent voler les Trésors qui ne sont pas encore chargés dans le bateau d'un adversaire.

Pour voler les Trésors, il faut remplir ces 2 conditions suite au lancer de dé :

- placer un dé face « Sabres » sur la carte Bateau d'un adversaire,
- compléter une ou plusieurs cartes Trésors devant ce même Bateau.

Si ces conditions sont remplies, le joueur peut alors directement charger dans son Bateau la ou les cartes Trésors ainsi volées !

