

deze beurt een kaartje draaien.
- Als het een rover is, dan heb je pech gehad. Je bent ontdekt! Je legt het kaartje weer met het sleutelgat naar boven op zijn plaats en gaat terug naar het 'Startvak'. Als je nog kaartjes over had, dan mag je ze houden. Je moet nu opnieuw proberen met de drie benodigde kaartjes bij de aanlegsteiger te komen, voordat je medespelers de schat hebben ontdekt.

L'ILE AUX BRIGANDS

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans.

Dans le bois, illustré sur le jeu, se cachent des brigands. Au milieu du bois, un lac profond avec une île. Sur cette île, se trouve un château abritant d'autres brigands qui y gardent jalousement un trésor. Les joueurs doivent essayer de leur dérober ce trésor. Celui qui réussit à s'en emparer a gagné. Mais... ce n'est pas si facile!

Pour poser le pied sur l'île, il vous faut une barque. Et pour ouvrir les portes du château, il vous faut une clé. Les brigands qui se réfugient au château sont très dangereux; aussi vous faut-il un déguisement.

Ces trois éléments (une barque, une clé et un déguisement), vous vous les procurerez en parcourant le bois. Ce bois est parfois truffé d'obstacles, et les autres joueurs aussi vous rendront la vie difficile. Mais, finalement, quelque'un parviendra bien à s'emparer du trésor et à gagner la partie!

Préparation

Les sept cartes, représentant d'un côté une porte avec une serrure, doivent être bien battues, puis disposées pour recouvrir le château. Les autres cartes resteront à côté du jeu, en trois piles distinctes: une pile pour les barques, une pour les déguisements (chapeaux), et une autre pour les clés. Ces trois piles constituent le dépôt.

Le jeu

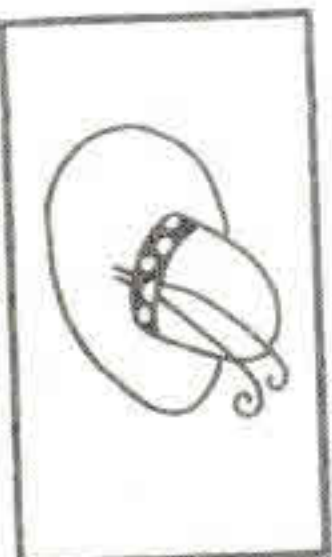
Les joueurs choisissent un pion qu'ils posent sur la flèche de la case "Départ". Celui qui marque le plus de points aux dés peut commencer. Il est suivi par le joueur qui se trouve à sa gauche. Les joueurs déplacent leur pion en fonction des points obtenus aux dés, dans le sens de la flèche. Celui qui tombe sur une case illustrée doit regarder dans la liste ci-dessous ce qu'il doit faire.

Case départ



Le jeu commence ici. C'est ici également que vous devrez recommencer si vous êtes chassé de l'île par les brigands.

Chapeau



C'est un déguisement. Vous prenez une carte Chapeau dans le dépôt.

Barque



Vous prenez une carte semblable dans le dépôt.

Brigand endormi



Passer votre chemin sans le réveiller! Vite, vous pouvez relancer les dés encore une fois.

Cheval



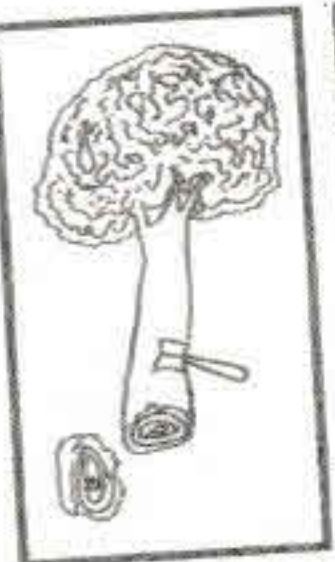
Ce cheval vous emmène immédiatement à une case de votre choix. Dirigez-vous de préférence vers une case donnant droit à une carte!

Clé



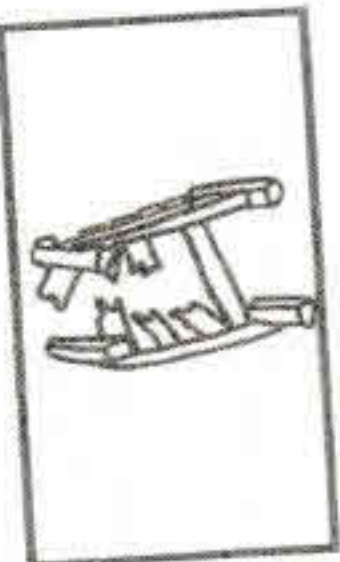
Vous prenez une carte Clé dans le dépôt.

Arbre abattu



Un barrage! Vous sautez votre tour.

Passerelle endommagée



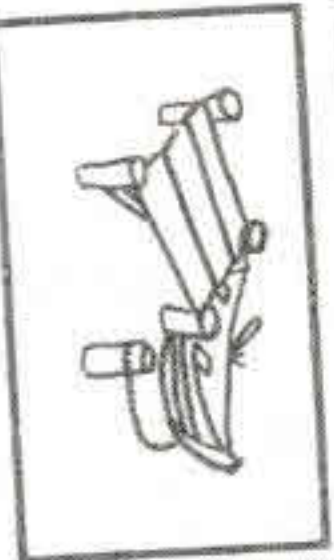
Vous perdez toutes vos cartes que vous remettez au dépôt.

Brigands jouant aux dés



Tous les joueurs lancent les dés une fois. Celui qui a le meilleur score peut tirer une carte du dépôt. Si deux joueurs ont les mêmes points, ils relancent les dés.

Embarcadère



De ce ponton, vous pouvez vous rendre dans l'île si vous disposez des trois cartes nécessaires: le déguisement, la barque et la clé.

Vous continuez de parcourir le bois jusqu'à ce que vous possédiez les trois cartes nécessaires. Les joueurs peuvent se voler des cartes: