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.

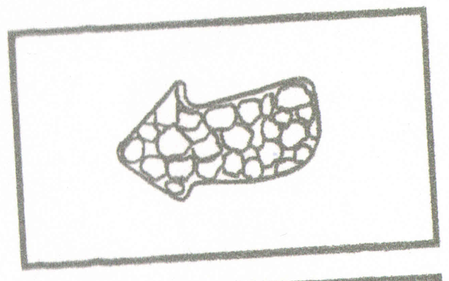
L'ILE AUX BRIGANDS

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 toutefois truffé d'obstacles, et les autres joueurs aussi vous rendront la vie difficile. Mais, finalement, quelqu'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 en 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

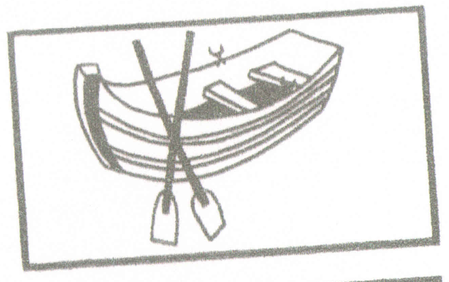


Le jeu commence ici. C'est ici également que vous devrez recommencer si vous êtes chassé de l'île par les brigands.

Chapeau

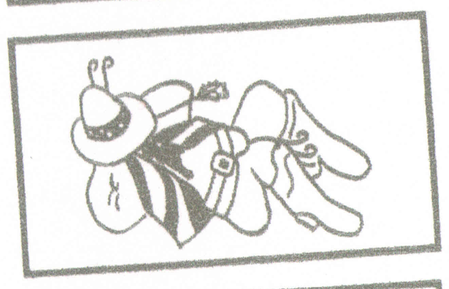
C'est un déguisement. Vous prenez une carte Chapeau dans le dépôt.

Barque



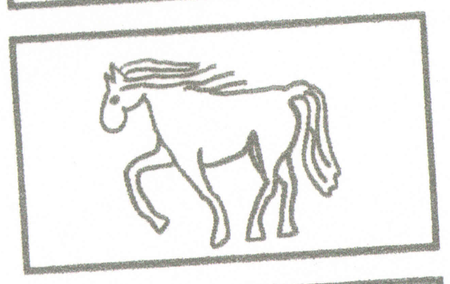
Vous prenez une carte semblable dans le dépôt.

Brigand endormi



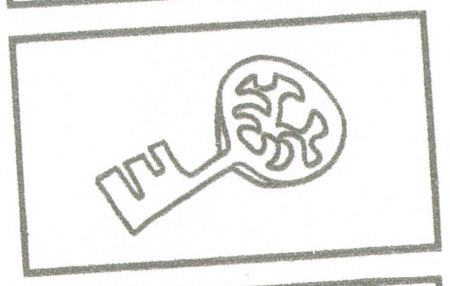
Passez votre chemin sans le réveiller! Vite, vous pouvez relancer les dés encore une fois.

Cheval



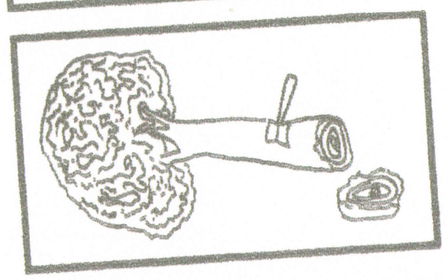
Ce cheval vous emmène immédiatement à une case de votre choix. Dirigez-vous de préférence vers une case donnant droit à une carte!

Clé



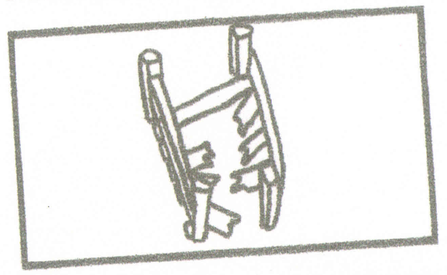
Vous prenez une carte Clé dans le dépôt.

Arbre abattu



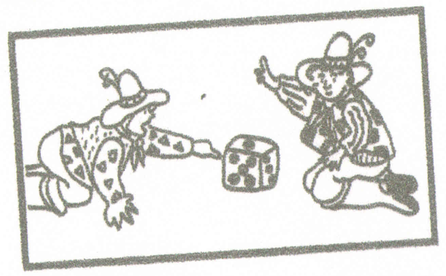
Un barrage! Vous sautez votre tour.

Passerelle endommagée



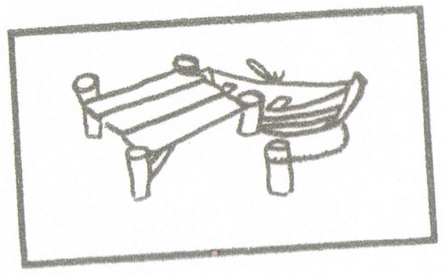
Vous perdez toutes vos cartes que vous remettez au dépôt.

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:

– Si vous tombez sur une case occupée par un autre joueur, vous pouvez lui voler une carte de votre choix.
– Si deux joueurs occupent déjà cette case, vous pouvez leur voler à tous deux une carte.
– Si ces joueurs se trouvent sur une case représentant une barque, un chapeau ou une clé, vous avez droit à trois cartes.

Si vous arrivez sur l'embarcadère ou le dépassez alors que vous êtes en possession des trois cartes, remettez-les dans le dépôt (tout en conservant les autres) et montez sur l'embarcadère. Là, les autres joueurs ne peuvent plus vous les voler. Quand votre tour revient, rentrez dans le château pour y chercher le trésor. Vous choisissez au hasard une porte pour entrer. Vous retournez la carte et vous la montrez aux autres joueurs.

– Si c'est le trésor, vous avez gagné. Le jeu est terminé.
– Si c'est une énorme araignée, un fantôme ou une chauve-souris, vous n'avez pour moment gagné qu'un frisson. Remettez donc la carte en place et retournez-en une autre... Si celle-ci correspond encore à une de ces trois cartes, vous pouvez en retourner une troisième, et ainsi de suite.
– Attention! Si vous tombez sur un brigand, pas de chance! Vous devez immédiatement vous enfuir en retournant à la case Départ. La carte Brigand est remise à sa place et vous conservez les premières cartes s'il vous en restait. Il vous faut à nouveau tenter d'arriver à l'embarcadère muni des trois cartes avant que d'autres joueurs n'aient trouvé le trésor.

SCHATZSUCHE

Ein Abenteuerspiel für 2-4 kleine Räuber ab 5 Jahren.

1. Spielinhalt:

1 Spielplan
4 Spielfiguren in den Farben rot, blau, grün und gelb
1 Würfel
7 Burgkarten (1 x Fledermaus, 1 x Gespenst, 1 x Spinne, 3 x Räuber, 1 x Schatztruhe) 27 Ausrüstungskarten (9 x Boot, 9 x Hut, 9 x Schlüssel)

2. Spielgeschichte:

In einem dunklen Wald liegt ein tiefer See und indiesem See befindet sich eine Insel mit einer finsterren Burg, der Räuberburg! Drei Räuber bewachen dort einen Schatz. Die Spieler wollen den Goldschatz erobern. Zunächst benötigen sie aber ein Boot, um die Insel zu erreichen. Weiterhin brauchen sie einen Schlüssel, um das richtige Burgtor aufschließen zu können. Schließlich empfiehlt es sich, eine Verkleidung zu besorgen, um unerkannt den Räubern zu entwischen. Alle drei Ausrüstungsgegenstände, Boot, Schlüssel und Hut können im Wald gefunden werden. Bei der Suche sollte auf die Mitspieler geachtet werden, denn auch sie sind "kleine Räuber", die sich untereinander die schon gefundenen Ausrüstungsgegenstände stehlen. Wem es gelingt, auf die Insel vorzudringen und den Räubern den Schatz zu entwenden, darf sich Räuberhauptmann und Sieger nennen