

contenu

- 1 plateau de jeu île déserte en 4 parties
- 4 pions sacrés pirates
- 1 pion squelette de pirate
- 1 pion perroquet
- 5 supports de pions
- 1 roue de la chance
- 4 coffres au trésor
- 36 pièces d'or
- 1 notice



but du jeu

Être le pirate qui rassemblera le plus de pièces d'or dans son coffre au trésor.

préparation

1. Assembler les quatre parties du plateau de jeu en respectant les dessins.
2. Placer une pièce d'or sur chaque case tout autour de l'île en laissant vide les quatre cases marquées d'une empreinte de pas. Réunir les pièces d'or restantes au milieu du plateau.
3. Chaque joueur choisit un coffre au trésor et le place sur la croix du plateau de jeu face à lui.
4. Choisir l'un des pions « perroquet » ou « squelette de pirate » et le placer au milieu du plateau à côté des pièces d'or. C'est lui le gardien du trésor !

5. Chaque joueur choisit ensuite un pion sacré pirate et le place sur la case « empreinte de pas » située sur le plateau de jeu face à lui.

déroulement du jeu

1. Le joueur le plus jeune commence et fait tourner la roue de la chance, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Si la flèche indique un chiffre, le joueur déplace son pion du même nombre de cases autour de l'île. Lorsqu'il arrive sur une case avec une pièce d'or, il la ramasse et la met dans son coffre au trésor.
3. Si la flèche indique une pièce d'or, le joueur peut prendre une pièce du trésor gardé par le squelette de pirate ou le perroquet. Si le tas est vide, il peut prendre n'importe quelle pièce d'or autour du plateau. Ensuite, il rejoue en faisant à nouveau tourner la roue de la chance.
4. Si la flèche indique le perroquet ou le squelette de pirate, le joueur place le pion perroquet ou squelette de pirate devant le coffre au trésor d'un joueur de son choix. Le joueur désigné doit remettre l'une de ses pièces d'or dans le tas du milieu. Le pion perroquet ou squelette de pirate est ensuite remplacé près du trésor.
5. Si une case est déjà occupée, le joueur doit avancer jusqu'à la case libre suivante.
6. Quand toutes les pièces d'or autour de l'île ont été ramassées et qu'il reste des pièces dans le trésor, le jeu continue jusqu'à ce que la flèche de la roue indique une pièce d'or. Dans ce cas, le joueur qui a fait tourner la roue gagne toutes les pièces du trésor et les met dans son coffre. C'est la fin du jeu.

le gagnant

Le joueur qui a le plus de pièces d'or dans son coffre au trésor a gagné.