

L'or de Captain Black

Un jeu de collecte palpitant pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Auteurs : Pau Moré
Illustration : Timo Grubing
Rédaction : Antje Gleichmann
Durée du jeu : env. 20 minutes

Sur la mystérieuse île Noire, quatre courageux aventuriers découvrent un sac rempli de pièces d'or et décident de se le partager. Mais d'étranges pièces noires se sont glissées parmi les pièces d'or. Les aventuriers ne leur accordent aucune importance et s'en débarrassent sans s'inquiéter.

Et pourtant ! Ils ignorent que ce trésor appartient à Captain Black, le plus redoutable pirate qui ait jamais vogué sur les mers du globe ! Il a ensorcelé une partie des pièces de son trésor. Si jamais quelqu'un essaie de les voler, les pièces ensorcelées l'appellent avec son navire. Nos quatre aventuriers sont donc en danger, car chaque fois qu'ils tirent une de ces pièces noires du sac, le bateau pirate se rapproche.

Contenu du jeu :



1 île au trésor
(= partie inférieure
de la boîte avec
2 parois séparatrices
+ 1 plateau de jeu)

1 bateau pirate
(= coque du navire + voile en carton)

42 pièces d'or

8 pièces noires

40 cartes « coffre au trésor »
(35 coffres pleins et 5 coffres vides)

1 petit sac en tissu

13 cartes « perroquet »

Avant la première partie :

Placez le fond de la boîte au milieu de la table.
Prenez les deux parois séparatrices, assemblez-les en les enfonçant comme sur l'illustration et posez la croix ainsi obtenue dans le fond de la boîte.



Astuce : à la fin de la partie, vous pouvez laisser la croix assemblée dans le fond de la boîte. Répartissez simplement l'ensemble du matériel de jeu dans les compartiments et posez par-dessus le plateau et la règle du jeu.

Assemblez le bateau pirate en insérant la voile en carton dans la fente de la coque.



Détachez délicatement les petits morceaux de carton qui obstruent les fentes du plateau de jeu. Ils ne servent plus, vous pouvez les jeter.

Préparation du jeu :

Assemblez l'île au trésor : placez le **plateau de jeu** avec l'île visible sur la croix qui se trouve dans la boîte. Chaque joueur choisit un coffre en bois de couleur sur l'île au trésor.

Mélangez les **cartes « coffre au trésor »**, puis formez une pile face cachée (= coffre fermé visible), à côté de l'île au trésor.

Mélangez les **cartes « perroquet »** et posez-les faces cachées (= perroquet visible) à côté des cartes « coffre au trésor ».

Mettez toutes les **pièces** dans le petit sac en tissu et mélangez-les rapidement.

Le joueur le plus jeune commence la première manche. Il prend le **bateau pirate** et le **sac** rempli de pièces et les place devant lui.

Déroulement du jeu :

Le nombre de joueurs détermine le nombre de manches de la partie. Le premier joueur démarre la première manche par son tour de jeu.

Attention : avant qu'une manche ne s'achève, les joueurs joueront plusieurs tours.

Un tour comprend :

1. Tirer des pièces du sac en tissu
2. Répartir les pièces et faire passer le sac

1. Tirer des pièces du sac

Lorsque vient ton tour, plonge une main dans le sac et sors-en autant de pièces que tu le souhaites en une seule fois.

Attention : tu ne dois pas regarder à l'intérieur du sac !

2. Répartir les pièces et faire passer le sac

Quelles pièces as-tu sorties du sac ?

• **Uniquement des pièces d'or ?**

Bravo ! Tu peux enfoncer toutes ces pièces dans la fente de ton coffre en bois !



• **Il y a aussi des pièces noires ?**

Dommage ! Tu es tombé sur l'or maudit de Captain Black ! Dépose **une** pièce noire sur l'une des cases au centre de l'île. Malheureusement, toutes les autres pièces retournent dans le sac.

Attention : même si tu as sorti plusieurs pièces noires du sac, tu n'en places qu'**une** sur l'île. Tu remets toutes les autres pièces noires et pièces d'or dans le sac.



À la fin de ton tour, tu remets le sac au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention : tu ne fais passer le bateau pirate qu'à la fin de la manche.

Fin de la manche :

La manche se termine lorsqu'un joueur dépose la dernière pièce noire sur l'île. Remettez toutes les pièces noires dans le sac et soulevez le plateau de jeu. Chaque joueur compte ensuite les pièces d'or qu'il a réunies. Celui qui a le moins de pièces tire deux cartes « perroquet » de la pioche. Si plusieurs joueurs ont le moins de pièces, ils tirent chacun deux cartes « perroquet ». Le ou les joueurs ajoutent alors les pièces représentées sur les cartes « perroquet » à leurs pièces d'or.

Cartes « coffre au trésor » :

Tous les joueurs reçoivent ensuite des cartes « coffre au trésor » :

- Le ou les joueurs qui ont le moins de pièces : 1 carte « coffre au trésor »
- Le ou les joueurs suivants à avoir le moins de pièces : 2 cartes « coffre au trésor »
- Et ainsi de suite.

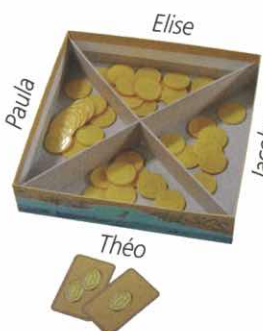
Attention : le joueur qui a le plus de pièces obtient au maximum 4 cartes « coffre au trésor ».

Les cartes représentent vos gains. Vous pouvez les regarder. Ensuite, retournez-les et conservez-les jusqu'à la fin de la partie.



Astuce : lorsque vous jouez avec de jeunes enfants, vous pouvez empiler les pièces pour en comparer le nombre. Lorsqu'un joueur tire des cartes « perroquet », il prend une pièce dans le sac pour chaque pièce représentée et la pose sur sa pile. Ensuite, le joueur qui a la pile la plus petite reçoit une carte « coffre au trésor », etc.

Exemple : Paula a réuni 10 pièces d'or. Elise a 13 pièces dans son coffre. Jacob et Théo ont tous les deux 8 pièces d'or, ce qui est la plus petite quantité. Ils prennent donc 2 cartes « perroquet » chacun. On peut voir 2 pièces sur les cartes « perroquet » de Jacob, il a donc 10 pièces en tout maintenant. Sur les cartes « perroquet » de Théo, il y a 3 pièces, ce qui lui en fait 11 au total. Les cartes « coffre au trésor » sont maintenant distribuées comme suit : Paula et Jacob ont tous les deux 10 pièces, soit la plus petite quantité. Ils piochent une carte « coffre au trésor » chacun. Théo est le suivant à avoir le moins de pièces : il pioche 2 cartes « coffre au trésor ». Elise a le plus de pièces et pioche donc 3 cartes.



Préparation de la manche suivante :

Mettez les cartes « perroquet » utilisées de côté, elles ne servent plus. Remettez **toutes** les pièces dans le petit sac et mélangez-les rapidement. Remplacez le plateau de jeu sur la croix. Le bateau pirate navigue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au prochain joueur. Celui-ci commence la manche suivante.

Fin de la partie :

Le jeu s'achève quand le bateau a fait une fois le tour de l'île, c'est-à-dire lorsque tous les joueurs ont commencé une manche.

Maintenant, tous les joueurs comptent leurs cartes qui montrent un coffre au trésor rempli d'or. Malheureusement, les coffres au trésor vides ne sont pas pris en compte. Le joueur qui a le plus de coffres au trésor pleins remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cartes « coffre au trésor » (plein ou pas) a gagné.

Het vervloekte piratengoud

Een spannend verzamelspel voor 2 - 4 spelers vanaf 5 jaar

Auteur: Pau Moré
Illustraties: Timo Grubing
Redactie: Antje Gleichmann
Duur van het spel: ca. 20 minuten

Vier moedige avonturiers vinden op het geheimzinnige „Black Island“ een zak met goud, die ze onderling verdelen. Tussen de gouden munten bevinden zich echter ook merkwaardige zwarte muntstukken. De avonturiers vinden dat die er waardeloos uitzien en leggen ze onverschillig aan de kant.

Ze weten echter niet dat de schat toebehoort aan kapitein Black, de meest geduchte piraat van de wereldzeeën! Hij heeft over een deel van zijn munten een vloek uitgesproken. Als iemand het ooit zou wagen om de schat te stelen, zullen de vervloekte munten hem en zijn schip doen komen. De vier avonturiers zijn dus in gevaar, want bij elke zwarte munt die ze uit de zak halen, komt het piratenschip iets dichterbij.

Inhoud van het spel:



Vóór het eerste spel:

Leg de lege onderkant van de doos in het midden van de tafel. Neem beide scheidingswanden, steek deze zoals afgebeeld in elkaar en leg het kruis dat zo ontstaat in de onderkant.



Tip: Aan het einde van het spel kunnen jullie het kruis in elkaar gestoken in de onderkant van de doos laten staan. Verdeel dan alle onderdelen van het spel over de vakken en leg het spelbord en de spelregels er bovenop.

Bouw het piratenschip door het kartonnen zeil in de gleuf van de scheepsromp te steken.



Maak de kleine kartonnen onderdelen voorzichtig los uit het spelbord. Deze stukjes heb je niet meer nodig en kun je weggooien.

Spelvoorbereiding:

Bouw het schateiland. Leg daartoe het **spelbord** met de kant van het eiland naar boven op het kruis in de onderkant van de doos. Elke speler kiest een gekleurde houten kist op het schateiland.

Meng de **schatkistkaarten** en leg ze als een verdeckte stapel met de gesloten kist naar boven naast het schateiland.

Meng de **papegaaikaarten** en leg ze met de papegaai naar boven naast de schatkistkaarten.

Doe alle **munten** in het stoffen zakje en meng even.



De jongste speler start in de eerste ronde. Hij/zij krijgt het **piratenschip** en het **zakje** met de munten en zet die voor zich.

Verloop van het spel:

Het aantal spelronden wordt bepaald door het aantal spelers. De startspeler begint de eerste ronde met zijn beurt.

Opgelet: voor een ronde eindigt zijn alle spelers meermaals aan de beurt.

Een beurt bestaat uit:

1. Munten uit het zakje halen
2. Munten verdelen en zakje doorgeven

1. Munten uit het zakje halen

Als het jouw beurt is, steek je je hand in het zakje en neem je er in één keer zoveel munten uit als je wil. **Let op:** Je mag natuurlijk niet in het zakje kijken!

2. Munten verdelen en zakje doorgeven

Welke munten heb je uit het zakje genomen?

- **Alleen gouden munten?**

Geweldig! Je mag alle munten in de gleuf van je houten kist steken!



- **Ook zwarte munten?**

Jammer, je hebt vervloekt piratengoud gegraaid! Leg één zwarte munt op één an de velden in het midden van het eiland. De overige munten moet je helaas weer in het zakje leggen.



Belangrijk: Als je meer dan één zwarte munt uit het zakje hebt genomen, leg je toch maar één ervan op het eiland. Alle andere zwarte munten doe je samen met de gouden munten weer in het zakje.

Op het einde van je beurt geef je het zakje kloksgewijs aan de volgende speler.

Let op: Het piratenschip geef je pas na het einde van de ronde door.

Einde van de ronde en schatkistkaarten:

De ronde eindigt van zodra een speler de laatste zwarte munt op het eiland gelegd heeft. Gooi alle zwarte munten weer in het zakje en til het spelbord op. Nu telt elke speler zijn verzamelde gouden munten. Wie de minste munten heeft, mag twee papegaaikaarten van de stapel nemen. Als meerdere spelers even weinig munten hebben, mogen zij elk twee papegaaikaarten nemen. De speler(s) telt/tellen de munten op hun papegaaikaarten bij hun gouden munten op.

Schatkistkaarten:

Nu krijgen alle spelers schatkistkaarten:

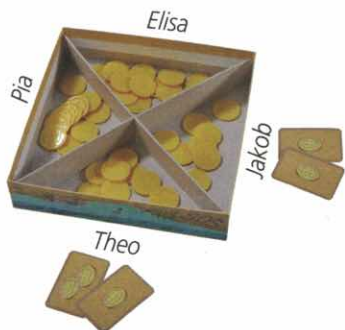
- de speler(s) met de minste munten: 1 schatkistkaart
- de speler(s) met de op één na minste munten: 2 schatkistkaarten
- enz.

Let op: De speler met de meeste munten krijgt max. 4 schatkistkaarten.

De kaarten zijn jullie winst. Jullie mogen ernaar kijken. Daarna draaien jullie ze weer om en houdt je ze tot het einde van het spel bij.



Tip : Als jongere kinderen meespelen, kunnen ze de munten ook stapelen om ze onderling te vergelijken. Als een speler papegaaikaarten krijgt, neemt hij/zij voor elke munt die daarop afgebeeld is, een munt uit het zakje en legt deze op zijn/haar stapel. Nu krijgt de speler met de laagste stapel één schatkistkaart, enz.



Bijvoorbeeld: Pia heeft 10 gouden munten verzameld. Elisa heeft 13 munten in haar kist. Jakob en Theo hebben elk 8 gouden munten en dus het minst munten verzameld. Daarom mogen ze elk 2 papegaaikaarten nemen. Op Jakobs papegaaikaarten zijn 2 munten afgebeeld, hij heeft nu in totaal 10 munten. Op Theo's papegaaikaarten staan 3 munten, hij heeft nu in totaal 11 munten.

De schatkistkaarten worden nu als volgt verdeeld: Pia en Jakob hebben beiden 10 munten en dus het minste. Elk krijgt één schatkistkaart. Theo heeft de op één na minste munten en mag twee schatkistkaarten nemen. Elisa heeft de meeste munten en krijgt 3 kaarten.

Vorbereiding voor de volgende ronde:

Leg de gebruikte papegaaikaarten aan de kant, die zijn niet meer nodig. Leg **alle** munten weer in het zakje en meng even. Leg het spelbord weer op het kruis. Het piratenschip gaat kloksgewijs naar de volgende speler. Hij/zij begint de volgende ronde.

Einde van het spel:

Het spel eindigt als het schip één keer rond het eiland gevaren heeft, dus nadat iedereen eenmaal de startspeler was.

Nu tellen alle spelers hun kaarten met de met goud gevulde schatkisten. Lege schatkisten tellen helaas niet mee. De speler met de meeste gevulde schatkisten wint het spel. Bij gelijke stand wint de speler die in totaal de meeste schatkistkaarten heeft (gevulde en lege schatkisten).