



Welke piraat vindt als eerste de weg naar zijn verborgen schat in het midden van het eiland? Verplaats je scheepsmaatjes één voor één en probeer het kruis na te maken dat de locatie van de geheime verstoppiek aangeeft. Een eenvoudig strategiespel waarbij je fiches moet verplaatsen.

Spelprincipe: De bord en stellen schatkaarten voor en met de piratenfiches kunnen de spelers een kruis vormen om de locatie van de schat aan te geven. In het midden van het bord wordt een **schatkistfiche** geplaatst en de spelers moeten hun piratenfiches 1 voor 1 verplaatsen om een horizontale lijn en een verticale lijn rond hun schatkist te maken.

Doel van het spel: Als eerste je schat vinden.

Vorbereiding van het spel:

Elke speler

- pakt een bord en legt het voor zich neer.
- kiest een **schatkistfiche** en plaatst deze op een van de 4 grijze velden op het bord volgens de plaats die op de schatkistfiche is aangegeven.
- pakt een set van 10 **piratenfiches** en legt deze in groepjes van 2 of 3 bij de schepen in de 4 hoeken van het bord.

De stenen die een **plaats** aanduiden moeten in het zakje worden gestopt.



Spelverloop: De jongste speler begint en wordt de '**actieve**' speler. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

Bij elke beurt pakt de actieve speler een steen die een **plaats** aanduidt uit het zakje. Hij kiest tussen de voorkant en de achterkant van de steen en zegt de gekozen plaats hardop tegen de andere spelers.

De stenen stellen een van de 8 plaatsen op het bord van de spelers voor:



Wanneer de plaats wordt aangekondigd door de speler die aan de beurt is, mogen alle spelers een of meer **piratenfiches** verplaatsen naar een veld dat die plaats voorstelt.

Verplaatsingen:

- De fiches mogen één vakje worden verplaatst: de plaats moet naast de **piratenfiche** liggen
- Verplaatsingen gebeuren horizontaal, verticaal of diagonaal
- Een speler kan besluiten om geen fiches te verplaatsen
- Een **piratenfiche** mag niet over een andere **piratenfiche** heen springen
- Er mag maar één piratenfiche liggen op een veld dat een **plaats** aanduidt

Speciale stenen:



Naast de 8 plaatsen op de borden zijn er 4 speciale stenen:



De speler die aan de beurt is kiest een van de 8 bestaande plaatsen.



Op de eilanden zijn ook krokodillen die de piraten zullen belemmeren.

Wanneer een speler een krokodil pakt, moeten alle spelers, behalve degene die de steen heeft gepakt een van hun **piratenfiches** uit het krokodillengebied van de steen (grijze rots, groene jungle of geel strand) naar een veld in het vorige gebied verplaatsen: grijs naar groen, groen naar geel, geel naar een schip.

In dit voorbeeld: de speler verplaatst zijn fiche met nummer 1, 2 of 3 naar een geel veld.

Als alle verplaatsingen zijn uitgevoerd, wordt de steen uit het spel gehaald. Daarna mag de volgende speler een steen uit het zakje pakken.

NB: Als er geen stenen meer in het zakje zitten, worden alle uit het spel gehaalde stenen weer in het zakje gestopt.



De spelers plaatsen om beurten hun **piratenfiches** op hun bord.

Einde van het spel:

Zodra een speler erin slaagt zijn **piratenfiches** op 2 lijnen te krijgen die elkaar snijden bij zijn **schatkistfiche**, wint hij het spel.



Een spel van Romaric Galonnier.