

Zal het de matrozen lukken om de schat van Big Pirate te stelen voordat deze hen te pakken krijgt?

Leeftijd : 5 tot 9 jaar
Aantal spelers : 2 tot 4
Duur : 15 min



Inhoud:

1 figuurtje piraat, 3 figuurtjes matroos, 3 kisten,
 1 spelbord, 7 kokosbomen / schuilplaatsen, 1 grote dobbelsteen piraat,
 1 kleine dobbelsteen matroos, 9 kaarten kokosboom, 4 kaarten papegaai.

Doel van het spel:

Voor de matrozen: een schatkist proberen te pakken in de piratengrot en deze terugbrengen naar het bootje zonder dat ze te pakken worden genomen door de piraat. Voor de piraat: alle matrozen te pakken krijgen voordat één van hen het lukt.

Vorbereiding van het spel:

De speler aanwijzen die de piraat zal zijn: wanneer meerdere spelers piraat willen zijn, zal de dobbelsteen met de piraat de beslissing nemen: degene die de beste score behaalt, zal de piraat zijn. De andere spelers kiezen een pion matroos.

Zet de 7 kokosbomen / schuilplaatsen op de hiervoor bestemde plaats op het spelbord, vlakbij de donkere vakjes van het bord.

Zet de matrozen op het vakje bootje van het spelbord.

Zet de piraat en de kisten op het vakje grot.

De kaarten die onder de matrozen verdeeld moeten worden:

- bij 3 matrozen: elke matroos krijgt 3 kaarten met een kokosboom en 1 kaart met een papegaai,
- bij 2 matrozen: elke matroos krijgt 4 kaarten met een kokosboom en 2 kaarten met een papegaai,
- bij 1 matroos: deze krijgt 5 kaarten met een kokosboom en 3 kaarten met een papegaai.



Verloop van het spel

De matroos die links van de piraat staat, begint: hij gooit met de kleine dobbelsteen en verplaatst zijn pion met het corresponderende aantal vakjes.

Als er meer matrozen zijn, doen de andere matrozen om de beurt hetzelfde in de richting van de wijzers van de klok.

Vervolgens is het aan de piraat om te spelen: hij gooit met de zwarte dobbelsteen en verplaatst de piraat met het corresponderende aantal vakjes.

Na deze eerste volledige ronde begint een tweede ronde, enz.

Verplaatsing van de pionnen:

- De matrozen kunnen zich naar voren of naar achteren bewegen maar altijd in één richting nadat ze met de dobbelsteen hebben gegooid.

Een matroos kan een kist met zich meenemen, door eenvoudigweg over het vakje grot te gaan (hij kan slechts één kist tegelijk meenemen).

- De piraat kan zich alleen vooruit bewegen en kan in geen enkel geval teruggaan. (Als herkenningsteken: de vlag van de piraat moet altijd de richting aangeven van de piraat).

Wanneer de piraat een matroos vangt (dat wil zeggen: wanneer hij zo veel ogen met de dobbelsteen gooit dat hij op of voorbij het vakje van de matroos komt), dan mag hij hem pakken; de matroos mag dan niet meer meedoen.

Om aan de piraat te ontsnappen kan de matroos:

- Een kaart papegaai gebruiken:

Deze kaart verdubbelt de score die met de dobbelsteen verkregen is. Voordat de speler met de dobbelsteen gooit, geeft de speler aan de piraat een kaart papegaai. Wanneer hij bijvoorbeeld 3 gooit, kan hij zijn pion met 2×3 vakjes = 6 vakjes verplaatsen.

- Zich achter een kokosboom verstoppen:

- Wanneer een matroos langs of op een vakje kokosboom komt (de donkere vakjes op het parcours), kan hij 'schuilplaats' zeggen en zijn matroos achter de kokosboom zetten.

- Wanneer de pion van een matroos zich reeds op een vakje kokosboom bevindt voordat hij gaat spelen (zonder dat deze verstopt is), kan de speler 'schuilplaats' zeggen en zijn pion achter de kokosboom zetten. In dit geval mag de speler niet met de dobbelsteen gooien.

- Wanneer een pion matroos verborgen is en het opnieuw zijn beurt is om te spelen, kan hij:

- **Verstopt blijven:** hij moet dus één van zijn kaarten kokosboom gebruiken en deze aan de piraat geven, in dit geval gooit hij niet met de dobbelsteen.

- **Uit zijn schuilplaats komen** door met de dobbelsteen te gooien. In dit geval brengt de speler zijn matroos vooruit door het vakje kokosboom te tellen (wanneer de speler 1 gooit met de dobbelsteen, plaatst hij zijn pion op het vakje kokosboom). Wanneer de matroos geen kaart kokosboom meer heeft, moet hij verplicht stoppen. Maar pas op: wanneer de piraat zich op het vakje met de schuilplaats bevindt, zal deze de matroos pakken zodra hij eraf komt waardoor de matroos uit het spel wordt verwijderd.

- **Zijn kist achterlaten:** op zijn beurt kan de matroos zijn pion verplaatsen door zijn kist achter te laten op het vakje waar hij voorheen gestopt was. Hij verplicht op deze manier de piraat te stoppen op dit vakje en de kist terug te brengen op het vakje grot.

Wie wint er?

- **Zodra een matroos** met een schatkist in de boot is teruggekeerd, wordt hij tot winnaar uitgeroepen.

Maar pas op! Om terug te kunnen gaan naar het vakje bootje, moeten de matrozen een precies het nodige aantal ogen gooien.

- **Wanneer het de piraat** gelukt is alle matrozen te vangen, wordt hij tot winnaar uitgeroepen.

Les moussaillons réussiront-ils à dérober le trésor de Big Pirate avant que celui-ci ne les rattrape ?

Age : de 5 à 9 ans
 Nombre de joueurs : 2 à 4
 Durée : 15 mn



Contenu :

1 figurine pirate, 3 figurines moussaillon, 3 coffres,
 1 plateau de jeu, 7 cocotiers/cachettes, 1 grand dé pirate,
 1 petit dé moussaillon, 9 cartes cocotier, 4 cartes perroquet.

But du jeu :

Pour les moussaillons : réussir à prendre un coffre aux trésors dans la grotte du pirate et le ramener jusqu'à la barque sans se faire attraper par lui.
 Pour le pirate : attraper tous les moussaillons avant que l'un d'entre eux ne parvienne à ses fins.

Préparation du jeu :

Désigner le joueur qui sera pirate : si plusieurs joueurs souhaitent jouer le pirate, ils sont départagés par le dé pirate : celui qui obtient le meilleur score sera pirate. Les autres joueurs choisissent un pion moussaillon.
 Planter les 7 cocotiers/cachettes dans les emplacements prévus sur le plateau de jeu, près des cases plus foncées du plateau.
 Placer les moussaillons sur la case barque du plateau de jeu.
 Placer le pirate et les coffres sur la case grotte.



Cartes à distribuer aux joueurs moussaillons :

- 3 moussaillons : chacun reçoit 3 cartes cocotier et 1 carte perroquet,
- 2 moussaillons : chacun reçoit 4 cartes cocotier et 2 cartes perroquet,
- 1 moussaillon : il reçoit 5 cartes cocotier et 3 cartes perroquet.

Déroulement du jeu :

Le joueur moussaillon placé à gauche du joueur pirate commence : il lance le petit dé et déplace son pion du nombre de cases correspondantes.
 Dans le cas où il y a plusieurs moussaillons, les autres moussaillons font de même à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
 Puis c'est au joueur pirate de jouer : il lance le dé noir et avance le pirate du nombre de cases correspondant.
 Après ce premier tour complet, un deuxième tour commence et ainsi de suite.

Déplacements des pions :

- **Les moussaillons** peuvent avancer en avant ou en arrière mais dans un seul sens à chaque lancer de dé.
 Un moussaillon peut emporter un coffre avec lui, en passant simplement sur la case grotte (il ne peut porter qu'un seul coffre à la fois).

- **Le pirate** ne peut se déplacer qu'en avant et en aucun cas ne peut revenir en arrière. (Pour repère : le chapeau du pirate qui doit toujours indiquer le sens de marche du pirate).

Lorsque le pirate rattrape un moussaillon (c'est-à-dire que le lancé de dé lui permet d'atteindre voire de dépasser la case sur laquelle se trouve le moussaillon), il s'en empare et ce dernier est alors éliminé de la partie.

Pour échapper au pirate, le moussaillon peut :

- **Utiliser une carte perroquet :**

Cette carte répète le score obtenu au dé. **Avant de jouer le dé**, le joueur donne au joueur pirate une carte perroquet. S'il fait 3 au dé par exemple, il déplace son pion de 2 x 3 cases = 6 cases.

- **Se cacher derrière un cocotier :**

- Lorsqu'un joueur moussaillon passe devant ou s'arrête sur une case cocotier (cases plus foncées sur le parcours), il peut dire « cachette » et placer son moussaillon derrière le cocotier.
- Si avant de jouer, le pion d'un moussaillon se trouve déjà sur une case cocotier (sans s'être caché), le joueur peut dire « cachette », placer son pion derrière le cocotier et dans ce cas ne pas jouer le dé.

- Lorsqu'un pion moussaillon est caché et que c'est à nouveau à son tour de jouer, il peut :

- **Rester caché :** il doit alors utiliser une de ses cartes cocotier et la donne au joueur pirate ; dans ce cas il ne joue pas le dé.

- **Sortir de sa cachette** en jouant le dé. Dans ce cas, le joueur avance son moussaillon en comptant la case cocotier (si le joueur fait 1 au dé, il place son pion sur la case cocotier).

Si le joueur moussaillon n'a plus de carte cocotier, il doit obligatoirement sortir. Mais attention : si le pirate se trouve sur la case cachette, ce dernier attrapera le moussaillon dès sa sortie l'éliminant alors de la partie.

- **Abandonner son coffre :** à son tour de jeu, un moussaillon peut avancer son pion mais en abandonnant son coffre sur la case où il était arrêté précédemment. Il oblige ainsi le pirate à s'arrêter sur cette case et à replacer alors le coffre sur la case grotte.

Qui gagne ?

- **Dès qu'un moussaillon** est revenu à la barque avec un coffre il est déclaré vainqueur de la partie.

Mais attention ! : Pour pouvoir retourner dans la case « barque », les moussaillons doivent faire le nombre exact au dé.

- **Lorsque le pirate** réussit à attraper tous les moussaillons, il est déclaré gagnant de la partie.