

Big Pirate



5 ans years
años Jahre
-9

FR

GB

D

NL

E

I

F

S

DK

RUS



Big Pirate

Contenu • Contents • Inhalt • Inhoud • Contenido • Contenuto
Conteúdo • Indhold • Innehåll • Игровой комплект



x 3

x 7

x 13

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. Le coffre du moussaillon est alors aussi sorti du jeu.

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 2×3 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 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.

Will the ship's apprentices be able to steal Big Pirate's treasure before he catches them?

Age : from 5 to 9 years
Number of players : 2 to 4
Playing time : 15 mins



Contents:

1 pirate figurine, 3 ship's apprentice figurines, 3 treasure chests,
1 game board, 7 coconut palms/hiding places, 1 large pirate die,
1 small ship's apprentice die, 9 coconut palm cards, 4 parrot cards.

Object of the game:

For the ship's apprentices: to succeed in taking a treasure chest from the pirate's cave to the small boat without being caught by the pirate.

For the pirate: to catch all the ship's apprentices so that none of them can get away with it.

Preparation of the game:

Choose the player who will be the pirate. If several players wish to be the pirate, they each roll the pirate die and the person with the highest score is the pirate. The other players choose a ship's apprentice piece. Plant the 7 coconut palm/hiding places in the spots provided near the darkest squares of the game board.

Put the ship's apprentices on the small boat square of the game board. Put the pirate and the treasure chests on the cave square. Cards given to the ship's apprentice players:



- 3 ship's apprentices: each ship's apprentice receives 3 coconut palm cards and 1 parrot card,
- 2 ship's apprentices: each ship's apprentice receives 4 coconut palm cards and 2 parrot cards,
- Only 1 ship's apprentice: receives 5 coconut palm cards and 3 parrot cards.

Progress of the game:

The ship's apprentice player to the left of the pirate player begins: he throws the small die and move his piece the corresponding number of squares.

If there are several ship's apprentices, the other ship's apprentices do the same in a clockwise direction.

Then it's the pirate player's turn to play: he throws the black die and moves the pirate the corresponding number of squares.

After this first full turn is completed, a second turn is played and so on.

Moving the pieces:

- **The ship's apprentices** can move forward or backward but only in one direction for each roll of the die.

A ship's apprentice can take one treasure chest with him, just by passing on to the cave square (He can only carry one treasure chest at a time).

- **The pirate** can only move forward never backward. (the pirate's hat should always show the direction in which the pirate is moving).

Whenever the pirate catches a ship's apprentice (i.e. when the numbers on the dice enable him to catch up with or overtake a square a ship's apprentice is standing on) the pirate takes that ship's apprentice, who is eliminated from the game.

The apprentice's treasure chest is also removed from the game.

To escape from the pirate, the ship's apprentice can:

- **Use a parrot card:**

This card doubles the score obtained on the die. **Before rolling the die**, the player gives the pirate player a parrot card. If he rolls 3 on the die for example, he moves his piece 2×3 squares = 6 squares.

- **Hide behind a coconut palm:**

- When a ship's apprentice player passes in front of or stops on a coconut palm square (the darker squares on the path), he can say "hiding place" and put his ship's apprentice behind the coconut palm.
- If before playing, a ship's apprentice piece is already on a coconut palm square (without being hidden), the player can say "hiding place", put his piece behind the coconut palm and in this case not roll the die.
- When a ship's apprentice piece is hidden and it's his turn to play again, he can:
- **Remain hidden:** he must then use one of his coconut palm cards and give it to the pirate player. In this case he doesn't roll the die.
- **Come out of hiding** by rolling the die. In this case, the player advances his ship's apprentice by counting the coconut palm square (if the player rolls 1 with the die, he puts his piece on the coconut palm square). If the ship's apprentice player has no more coconut palm cards, he must come out of hiding. Careful: if the pirate is on the hiding place square, the pirate catches the ship's apprentice upon coming out and eliminates him from the game.
- **Abandon his treasure chest:** at his turn, a ship's apprentice can advance his piece but abandon his chest on the last square he stopped on. This way he forces the pirate to stop on this square and put the chest back on the cave square.

Who wins?

- As soon as one of the ship's apprentices gets back to the small boat with a treasure chest, he wins the game.

Careful! To be able to return to the small boat square, the ship's apprentices must get the exact number on the die.

- Whenever the pirate manages to catch all the ship's apprentices, he wins the game.

Big Pirate

DJ08423

Attention. Warning. Achtung. Advertencia. Avvertenza. Atenção. Waarschuwing. Varning. Advarsel.
Осторожно. Προειδοποίηση.

Petits éléments. Small parts. Kleine Teile. Partes pequeñas. Piccole parti. Peças de pequenas dimensões. Kleine onderdelen. Små dele. Små delar. Маленькие части. Μικρά μέρη.

Conserver l'emballage – Référence fabricant. Retain address. Anschrift aufbewahren. Guarda la dirección.
Conservare l'indirizzo. Guarde o endereço. Adres bewaren. Spara adressen. Gem adressen. Сохраните адрес.
Φυλάξτε τη διεύθυνση.



3, rue des Grands-Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com