

PIRATE ISLAND



5-99 *ans years*
años Jahre

FR

GB

D

NL

E

I

P

DK

S

RUS

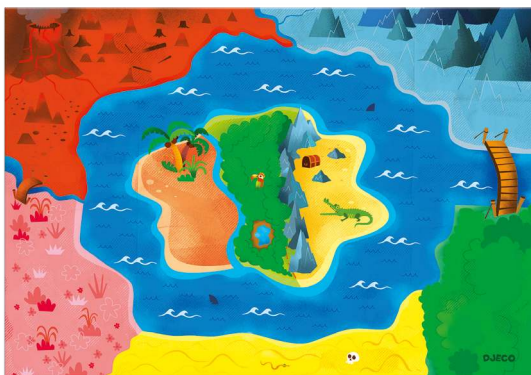


PIRATE ISLAND

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



x4



x1



x4

x1

x45

Jeu de coopération



5 - 99 ans



2 - 4



15 min

Contenu du jeu : 1 plateau île au crocodile, 4 plateaux pirate, 4 pions, 1 dé, 45 jetons.

À l'abordage ! Quel pirate trouvera le trésor d'Édouard le Terrible ? Celui-ci l'a caché au cœur de l'île aux crocodiles et il vous faudra toute la chance et l'audace des flibustiers pour parvenir à le débusquer.

Principe du jeu : «Pirate Island» est un jeu de parcours et de collecte. En vous déplaçant sur le plateau, vous pourrez récupérer parmi les jetons du plateau des pièces d'or, des pierres précieuses, mais aussi un bateau, une boussole ou une carte et ainsi prendre la mer pour atteindre l'île aux crocodiles. Sur place, vous chercherez une clef et votre trésor. Mais attention aux autres pirates, qui tenteront peut-être de vous chaparder votre butin.

But du jeu : Être le premier à trouver son trésor et la clef pour l'ouvrir, OU obtenir le plus gros des butins (7 pièces d'or ou 5 pierres précieuses).

Préparation du jeu : Poser le plateau de l'île aux crocodiles au centre des joueurs.
Poser le dé à côté du plateau.

Séparer les jetons chapeau et crochet de pirate. Les poser faces chapeau et crochet visibles et mélanger chaque tas.

Poser les 30 jetons chapeau de pirate, face chapeau visible, sur les 5 zones du continent (autour de l'île) :

- 6 sur la terre des volcans,
- 6 dans la prairie fleurie,
- 6 dans le désert brûlant,
- 6 dans la forêt luxuriante,
- 6 dans les montagnes abruptes.

Poser les 15 jetons crochet de pirate, face crochet visible, sur les 3 zones de l'île :

- 5 sur la plage au cocotier,
- 5 dans la forêt du perroquet,
- 5 sur la plage aux crocodiles.

Chaque joueur choisit un plateau pirate qu'il pose devant lui. Il prend le pion de la couleur correspondante et le pose sur une des zones du continent de son choix. On ne peut pas commencer la partie sur l'île.

Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son tour de jeu, le joueur doit :

1/ se déplacer,

2/ retourner un jeton OU chaparder un jeton chez un ou plusieurs adversaires.

Se déplacer

Tant qu'il n'a pas récupéré les 2 jetons qui constituent son bateau et un jeton boussole ou carte (selon ce qu'il est indiqué sur son plateau), le joueur ne peut pas se déplacer vers l'île.

Dans ce cas, le déplacement se fait vers une zone adjacente à celle où il se trouve.

Dès que le joueur a récupéré son bateau et son élément de navigation, il peut alors prendre la mer.

Dans ce cas, le déplacement peut se faire vers n'importe quelle zone (île ou continent).

N. B. : les joueurs sont obligés de se déplacer et ne peuvent pas rester dans la même zone.

Retourner un jeton

Après son déplacement, le joueur peut retourner, face visible, n'importe quel jeton de la zone sur laquelle il est arrivé.

- Si le jeton l'intéresse, il le prend et le place sur son plateau.
- Sinon, il le laisse, face retournée, sur le plateau.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Les jetons :

Il y a différents types de jetons :

- Les **crabes** : ils sont sur l'île, y restent, et ne font pas avancer ton aventure.
- Les **morceaux de bateau** : on ne les trouve que sur le continent. Il faut 1 jeton avant et 1 jeton arrière pour obtenir un bateau qui flotte !
- Les **cartes** ou **boussoles** : on ne les trouve que sur le continent. Selon les plateaux, l'un ou l'autre sera nécessaire pour prendre la mer.
- Les **clefs** : l'une se trouve sur le continent, l'autre sur l'île. Posséder une clef est indispensable pour ouvrir son coffre.
- Les **pièces d'or** et les **pierres précieuses**. La majorité se trouve sur le continent. Obtenir 7 pièces d'or ou 5 pierres précieuses permet de remporter la victoire.
- Les **trésors** : ils sont tous sur l'île. Il faut trouver le coffre de sa couleur et avoir une clef pour l'ouvrir afin de gagner la partie.
- Le **crocodile** : il rôde sur l'île. Lorsque le crocodile est révélé, il prend peur et part se réfugier dans une zone adjacente. Le joueur choisit une zone adjacente à celle où se trouvait le crocodile, ramasse tous les jetons de cette zone et les mélange avec le crocodile, puis replace tous les jetons face crochet visible sur cette zone.

Chaparder un jeton

Après son déplacement, au lieu de retourner un jeton, le joueur peut choisir de voler le ou les adversaires qui se trouvent dans la même zone que celle où il vient d'arriver.



Il lance alors le dé :

> S'il obtient un sabre : c'est gagné ! Il prend à chaque joueur se trouvant dans la même zone que lui un jeton de son plateau et le pose sur le sien.



Attention : le joueur ne peut voler que les jetons avec un fond vert (pierres précieuses, pièces d'or ou clef).

> S'il obtient une tête de mort : c'est perdu, et rien ne se passe.
Puis c'est au tour du joueur suivant.

F Règle du jeu

Fin du jeu: La partie prend fin dès qu'un joueur a :

- récupéré le trésor de sa couleur + une clef

ou

- récupéré 7 pièces d'or

ou

- récupéré 5 pierres précieuses

Le joueur est alors déclaré vainqueur et pirate d'exception.

Pour une partie à 2 joueurs:

Pour une partie à 2 joueurs, les règles ci-dessus s'appliquent, mais quelques modifications s'imposent.

Lors de la mise en place

- Le plateau du perroquet (au dos du pirate rouge) est ajouté et placé autour du plateau comme s'il s'agissait d'un troisième joueur.
- 2 jetons pierres précieuses et 3 jetons pièces d'or du set « chapeau de pirate » sont écartés et posés sur le plateau du perroquet.

Les 25 jetons restants sont distribués 5 par 5 sur les zones du continent.

- Chaque joueur positionne son pion sur une des zones du continent, et ils décident ensemble où placer le pion rouge du perroquet (toujours sur une des zones du continent). Il ne bougera pas et restera sur la même zone durant toute la partie.

Déroulement du jeu:

Les joueurs suivent les règles expliquées ci-dessus et lorsqu'un des joueurs arrive sur la zone où se trouve le perroquet, il peut tenter de lui chaparder des pièces d'or ou des pierres précieuses. Les mêmes règles de chapardage s'appliquent.

Cooperation game



5 to 99



From
2 to 4 players



15 min

Contents: 1 Crocodile Island board, 4 pirate boards, 4 counters, 1 die, 45 tokens.

All aboard! Which pirate will be the first to find Edward the Terrible's treasure? He's hidden it on Crocodile Island, and you'll need a real buccaneer's luck and courage to hunt it out!.

How to play: "Pirate Island" is a roll-and-move and collecting game. As you move across the board there are tokens to collect, including gold coins, precious jewels, a ship, and a compass or map to help you reach Crocodile Island. Once you get there, you'll need to hunt for a key and your treasure chest. Watch out for the other pirates though - they might try to pillage your plunder!

Aim of the game: To be the first to find your treasure chest and the key to open it, OR the first to collect the most booty (7 gold coins or 5 precious jewels).

Getting the game ready: Place the Crocodile Island board in the middle of the players. Place the die next to the board.

Sort the pirate hat and hook tokens into separate piles. Make sure that the hats and hooks are facing up, then shuffle both piles.

Place the 30 pirate hat tokens on the 5 mainland zones (around the island) with the hat side facing up:

- 6 in Volcano Country,
- 6 in the Flower Meadow,
- 6 in the Scorching Desert,
- 6 in the Thick Forest,
- 6 in the Steep Mountains.

Place the 15 pirate hook tokens on the 3 island zones with the hook side facing up:

- 5 on Palm Tree Beach,
- 5 in Parrot Forest,
- 5 on Crocodile Beach.

Each player chooses a pirate board and places it in front of them. They take the matching coloured counter and place it wherever they like on the mainland to start the game. Players must begin on the mainland: not on the island.

Playing the game: The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction.

During their turn, each player must:

1/ move, then

2/ turn over a token OR steal a token from one or more opponents.

Moving

Players cannot set sail for the island until they have collected the 2 tokens for their ship and a compass or map token (depending on which is shown on their board).

If they do not have these tokens, they can only move to neighbouring mainland zones.

As soon as a player has collected their ship tokens and navigation aid, they can take to the sea.

They can then move wherever they like (island or mainland).

Note: players must move, and cannot stay in the same zone.

Turning over a token

After they have moved, players can turn over any of the tokens in their new zone.

- If the token is useful to them, they take it and place it on their board.
- If not, they turn it back over and leave it on the main board.

Then it is the next player's turn.

Tokens:

There are different types of token:

- **Crabs:** crabs stay on the island, and will not help you advance in your quest.
- **Pieces of ship:** you will only find these on the mainland. You'll need 1 front and 1 back to make a ship that is seaworthy!
- **Maps and compasses:** you will only find these on the mainland. Depending on which board you have, you'll need one or the other before you can set sail.
- **Keys:** there is one key on the mainland, and one on the island. You won't be able to open your treasure chest if you don't have a key.
- **Gold coins and precious jewels:** most of these are on the mainland. Collect 7 gold coins or 5 precious jewels, and you win the game!.
- **Treasure chests:** these are all on the island. To win the game, you'll need to find the chest in your colour and have a key to open it with.
- **The crocodile:** the crocodile roams the island. When you find its hiding place, it gets scared and flees to safety in a neighbouring zone. The player who found it chooses which zone to move it to, then gathers all the tokens in that zone and shuffles them with the crocodile token, before placing them all back down with the hook side facing up.

Stealing a token

After a player has moved and instead of turning over a token, they can choose to steal from any opponent – or opponents – who are already in the zone they just landed in.



They roll the die:

> if they get a sword, they've won! They take a token from each player in their zone and place them on their own board.



Note: players can only steal tokens with a green background (precious jewels, gold coins and keys).

> If they get a skull and crossbones they've lost, and nothing happens.

Then it is the next player's turn.

End of the game: The game is over when a player has collected:

- their treasure chest in the correct colour + a key

or

- 7 gold coins

or

- 5 precious jewels

That player is declared the winner, and top pirate.

For a 2-player game.

For a 2-player game, the above rules apply but a few changes are needed.

When setting the game up:

- The parrot board (on the back of the red pirate board) is brought into play, and positioned as if there were a third player.
- Tokens for 2 precious jewels and 3 gold coins from the “pirate hat” set are placed on the parrot board.

The remaining 25 tokens are spread equally across the 5 mainland zones.

- The players place their counters on mainland zones, and decide together which mainland zone to place the red parrot counter on. It will stay in that zone for the whole game.

Playing the game:

The players follow the same rules as above, and when one lands on the parrot’s zone, they can try to steal gold coins or precious jewels from the parrot’s board. The same stealing rules apply.

DJ08595

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



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