

LA CHASSE AUX TRESORS

Pour 2 joueurs.

Un joueur choisi d'être le **bateau pirate** (pions rouges).

L'autre joueur est le **navire militaire** (pions bleus).

OBJECTIFS :

Les pirates : récolter 7 pièces d'or avant d'être coulé par le bateau de guerre !

Le navire militaire : tirer 7 coups de canons pour couler le bateau pirate avant qu'il ne récolte 7 pièces d'or.

- Mise en place :

Pion de bateaux :

Les deux joueurs placent un pion sur leurs cercles de couleurs respectifs (rouge et bleu sur la carte).

Pion de scores :

Le deuxième pion est placé sur le **D** de la ligne de scores de chaque joueurs selon sa couleur.

Ces pistes vous montrent combien d'or vous avez récolté si vous êtes les pirates ou combien de coups de canons vous avez tiré si vous êtes le navire militaire.

Pour faire tourner les roues **A** et **B**, faites glisser le bouton poussoir autant que possible et relâchez.

Tout au long de la partie si une flèche des roues pointe vers une ligne, tournez à nouveau.

COMMENT JOUER :

Le bateau pirate joue toujours en premier.

TOUR DE JEU DU BATEAU PIRATE :

Faites tourner les roues, déplacez votre pion bateau d'autant de points indiqué par la roue A sur la carte de jeu.

Votre but est d'atterrir sur un point trésor (cercles jaunes) pour récolter de l'or et d'éviter d'être à porté de tir du navire militaire.

Une fois que vous avez tourné les roues et vous êtes déplacé, votre tour est terminé à SAUF si vous êtes déplacé sur un point trésor, voici vos règles de déplacements:

- Déplacez-vous de points en points horizontalement et verticalement le long des lignes blanches et en diagonale le long des lignes rouges.

- Toujours déplacer votre pion d'autant de cases que le chiffre indiqué la roue A.

Exception : si vous vous rendez sur un point trésor, vous n'êtes pas obligé d'arriver dessus par un compte exact !

- Vous pouvez aller et venir sur les même points dans le même tour.

Exception : vous ne pouvez pas revenir sur un point trésor que vous venez de visiter avant d'en avoir visiter un autre !

- Vous ne pouvez pas sauter par dessus ou atterrir sur le même point occupé par votre adversaire.

- Les cercles de départ colorés sont considérés comme n'importe quel points de la carte pour le joueur pirate.

LES POINTS TRESORS : lorsque vous déplacez votre pion bateau sur un point trésor, tournez les roues et faites une des actions suivantes :

- Si la roue **B** indique une case jaune, vous avez trouvé un trésor ! Avancez votre pion d'une case sur la ligne de score de pièces. Votre tour est terminé.

- Si la roue **B** indique une case blanche, vous ne trouvez aucun trésor, votre pion de score ne bouge pas.

TOUR DE JEU DU NAVIRE MILITAIRE :

Faites tourner les roues, déplacez votre pion bateau d'autant de points sur la carte de jeu comme indiqué par la roulette **A**.

Votre but est de traquer le bateau pirate et de se déplacer à portée de tir de lui.

Une fois que vous avez tourné les roues et vous êtes déplacé, votre tour est terminé SAUF si vous êtes à portée de tir du bateau pirate, voici vos règles de déplacements :

- Déplacez-vous de points en points horizontalement et verticalement le long des lignes blanches, vous ne pouvez pas utiliser les lignes rouges !

- Toujours déplacer votre pion d'autant de cases que le chiffre indiqué par la roue **A**.

- Vous pouvez aller et venir sur les même points dans le même tour.

TIRS...LEURS REUSSITES OU LEURS ECHECS :

Quand il n'y a plus que 4 case (c.à.d 3 points) dans une ligne droite entre votre pion navire et celui du bateau pirate, vous êtes à portée de tir, voir illustrations.
(VOIR EXEMPLE)

- COMMENT TIRER AVEC LE NAVIRE MILITAIRE :

vous ne pouvez tirer qu'UNE FOIS par tour et vous NE POUVEZ PAS tirer sur une ligne diagonale rouge.

Pour tirer, tournez les roues et faites une des actions suivantes :

- Si la roue **B** indique un nombre de boulets de canons supérieur ou égal au nombre de cases entre vous et le bateau pirate le tir est réussi, (les boulets de canons sont les points noirs dans les espaces de la roue **B**).

Avancez votre pion de score « coup de canon » d'une case.

- Si la roue **B** indique un nombre de boulets de canons inférieur au nombre de cases entre vous et le bateau pirate, vous manquez votre cible.

Votre pion de score reste où il est.

Voir la figure 4 pour des exemples de coups réussis ou manqués :
(VOIR EXEMPLE)

(Image 1) Tir réussi !

Le navire militaire est à une case de distance du bateau pirate, il réussit son tir en obtenant 1 boulet de canon sur la roue **B**.

(Image 2) Tir manqué !

Le navire militaire est à 3 cases de distance du bateau pirate, il manque son tir en obtenant 2 boulets de canons sur la roue **B**.

COMMENT GAGNER :

Bateau pirate : si votre pion de score est déplacé sur la 7^{ème} pièce d'or avant que le navire militaire vous coule, vous gagnez la partie !

Navire militaire : si votre pion de score est déplacé sur le 7^{ème} coup de canon avant que le bateau pirate ait récolté 7 pièces d'or, vous coulez l'adversaire et gagnez la partie !