



Op jacht naar de schat La chasse au trésor



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
Visit: www.jumbo.eu. Made in The Netherlands.

Invented by Brad Ross



Opgelet: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

Attention : Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

12541

Spelregels / Règles du jeu

2-4 spelers

Op een verlaten eiland ligt een schat. Wie als eerste op het eiland komt, bemachtigt de schat en wint daarmee het spel. Wat daarvoor nodig is, is een goed geheugen en een beetje piraten-slimheid.

Doel van het spel:

De eerste speler die met zijn pion het eiland met de schat bereikt, wint het spel.

Inhoud van de doos:

- 1 Speelbord
- 16 Piratenkaartjes
- 4 Pionnen
- 4 Spookschepen

Vorbereiding:

Leg het speelbord op tafel. Schud de 16 kaartjes goed door elkaar en leg ze 'dicht' op de 16 vakjes midden op het bord. Eén kaartje per vakje. Kies een pion en plaats deze op het startvak. Kies wie er mag beginnen.

Zo speel je 'Op jacht naar de schat':

Als je aan de beurt bent, draai je twee kaartjes van het speelbord open. Als de omgedraaide kaartjes niet hetzelfde zijn, is de volgende speler aan de beurt.

Als de twee kaartjes hetzelfde zijn, dan:

1. Verzet je je pion het aantal vakjes dat op de kaartjes staat aangegeven.
2. Draai je de twee kaartjes weer dicht.
3. Leg je op één van de twee dichtgedraaide kaartjes een 'spookschip'. Hierdoor wordt dit memokaartje geblokkeerd. Memokaartjes waarop een

spookschip ligt, mogen niet omgedraaid worden; ze zijn geblokkeerd. Er zijn vier spookschipkaartjes. Als ze alle vier op al op memokaartjes liggen en je vindt weer een combinatie, dan kies je een spookschip dat al in het spel is en legt het op één van de kaartjes van de zojuist gevonden combinatie. Je mag zelf bepalen welk spookschip je kiest. Hierdoor wordt een geblokkeerd memokaartje weer bevrijd.

Tip: Kies voor een spookschip waarvan je weet dat je met het kaartje eronder NIET veel stappen vooruit mag. Want hierna is de volgende speler aan de beurt.....

4. Is de volgende speler aan de beurt.

De twee eilanden onderweg:

Als je met een pion precies op een eiland onderweg komt, mag je twee vakjes extra vooruit. Probeer dus een memocombinatie te vinden, waarmee je dat benodigde aantal vakjes vooruit mag, waarmee je precies op zo'n eiland komt.

Winnaar

Je wint het spel als je als eerste op of over het schateiland komt.

Jonge piraten

Je kunt ook een eenvoudige variant spelen zonder de spookschepen en zonder de speciale regel voor de eilanden onderweg.

2-4 joueurs

Un trésor est enfui sur une île abandonnée. Le premier pirate qui atteint l'île gagne le trésor et de ce fait le jeu. Pour y arriver, il vous faut une bonne mémoire et un peu de malice de pirate.

Objectif du jeu :

Le premier pirate qui atteint l'île gagne le jeu.

Contenu de la boîte :

- 1 Plateau de jeu
- 16 Cartes de pirates
- 4 Pions
- 4 Bateaux fantômes

Préparation :

Déposez le plateau de jeu sur la table. Mélangez les cartes et déposez-les sur les 16 cases situées au centre du plateau. Choisissez un pion, placez-le sur la case de départ et désignez le joueur qui commencera la partie.

Vous jouez à « La chasse au trésor » :

Quand c'est à votre tour de jouer, vous retournez deux cartes du plateau de jeu. Si elles ne sont pas identiques, c'est au joueur suivant de jouer.

Si les cartes sont identiques :

1. Vous déplacez votre pion du nombre de cases indiqué sur les cartes.
2. Vous retournez les cartes que vous venez de prendre.
3. Vous déposez sur une de ces deux cartes un « bateau fantôme » afin de bloquer la carte mémo. Les cartes

recouvertes d'un bateau fantôme ne pourront de ce fait plus être jouées. Si tous les bateaux fantômes sont placés et que vous découvrez une nouvelle combinaison vous pouvez choisir un bateau fantôme d'une des cartes et le déposer sur l'une de celles que vous venez de tirer. En ce faisant, vous débloquez une carte mémo.

Astuce : Choisissez un bateau fantôme d'une carte qui ne fera pas avancer le joueur suivant.

4. C'est au joueur suivant de choisir deux cartes.

Les deux îles sur le trajet :

Si vous arrivez sur une des deux îles, vous pouvez avancer de deux cases supplémentaires. A vous de trouver la bonne combinaison qui vous emmènera de par le nombre de cases directement sur une des deux îles.

Vainqueur :

Le premier pirate qui atteint l'île au trésor ou la dépasse, gagne le jeu.

Jeunes pirates :

Les plus petits peuvent jouer sans les bateaux fantômes et sans la règle des deux îles se trouvant sur le trajet.