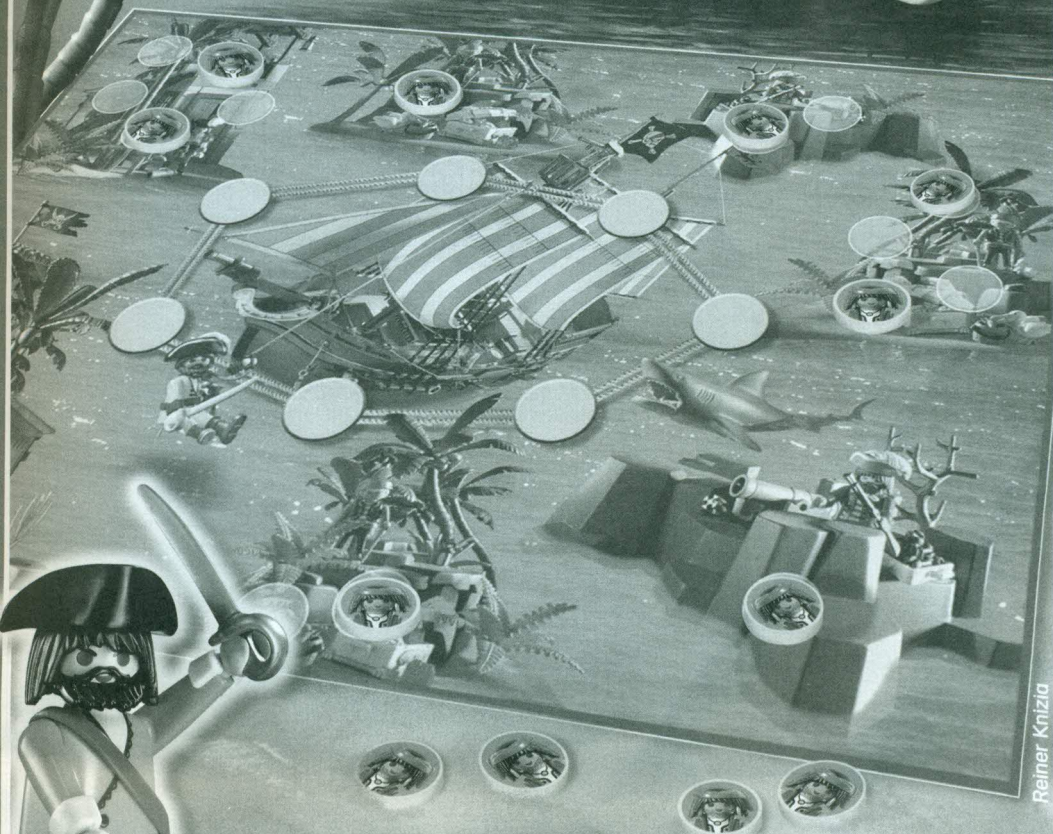


playmobil®

# Piraten-Fang

The chase for pirates · La chasse aux pirates · La caccia ai pirati  
La caza de piratas · Sjørövarjakt



Mit original **playmobil** -Figur  
With original **playmobil** -figure  
Avec un authentique personnage **playmobil**  
Contiene un personaggio originale **playmobil**  
Con figura original **playmobil**  
Med original **playmobil** -Figur

Reiner Knizia

  
**Schmidt**

# playmobil® La chasse aux pirates



Un jeu de dé amusant pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.  
De Reiner Knizia.

## À la recherche des pirates les plus courageux : Idée et but du jeu

Le capitaine pirate a en tête d'organiser une nouvelle expédition de brigands. Il a donc besoin de trouver un équipage courageux sur lequel il va pouvoir compter. Voilà qui explique pourquoi il doit voyager d'une île à l'autre pour faire la tournée des villages, des bars et des repaires portuaires. Il espère ainsi dénicher les pirates les plus forts qui composeront son équipage. Qui va pouvoir l'aider ?

## L'équipement des pirates : Le matériel

1 plan du jeu, 1 capitaine pirate de PLAYMOBIL, 24 jetons en bois, 1 feuille avec des images de pirates en couleur et autocollantes, 1 dé à chiffres, 1 règle du jeu.

## Avant de partir en bateau : Les préparatifs

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, vous devez coller une image de pirate sur chaque jeton en bois.

Pour commencer, distribuez le même nombre de pirates à chaque joueur. Chaque joueur pose ses pirates devant lui, en guise de provisions. Si vous ne jouez qu'à deux, quatre pirates resteront dans la boîte du jeu. Ensuite, posez le plan du jeu au milieu de la table de manière à ce que tout le monde puisse l'atteindre sans difficulté. Placez le capitaine pirate sur l'une des cases jaunes, situées au milieu du plan.

## Où sont les pirates les plus courageux ? Le déroulement

Le joueur le plus jeune commence la partie. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est au tour d'un joueur, il déplace le capitaine pirate sur les cases jaunes, au milieu du plan, en fonction du nombre de cases indiquées par le dé. Chaque île possède plusieurs bars et repaires. Si le capitaine s'arrête devant une île sur laquelle il y a au moins un bar libre, le joueur doit placer un de ses pirates sur un bar libre. Si le joueur perd un pirate, il peut décider s'il veut continuer à lancer le dé ou s'il préfère passer son tour. Un conseil : si les îles suivantes ont encore des bars libres, il vaut mieux donner le dé au joueur suivant pour ne pas risquer de perdre encore plus de pirates. Si le capitaine s'arrête devant une île sur laquelle il n'y a plus de bars libres, le joueur peut prendre tous les pirates qui se trouvent sur cette île et les placer devant lui pour augmenter ses provisions. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

## Ohé ! Du bateau ! Fin de la partie

Lorsque l'un des joueurs se retrouve avec son dernier pirate à placer sur une des îles, la partie prend fin. C'est, alors, le joueur qui possède le plus grand nombre de pirates qui gagne. Et si, cette fois-ci, le capitaine pirate a choisi pour son équipage un autre joueur, ne sois pas triste, bientôt un nouveau capitaine pirate aura besoin de ton aide !