

YO HO HO



© 1989 by Koninklijke Husemann en Hölte nv, Amsterdam,
under Berne and Universal Copyright Conventions.



gooien dat nodig is. Als je te veel gooit, mag je die piraat niet verplaatsen.
Een speler die het eerste al zijn piraten op het eiland heeft is de winnaar.

YO HO HO

Règle du jeu

Contenu:

1 plateau de jeu

16 pions (4 rouges, 4 jaunes, 4 noirs, 4 verts)

1 dé.

En bref:

Un bateau pirate a fait naufrage. Les pirates essaient désespérément d'échapper à la noyade. Beaucoup d'objets (caisses et barils de rhum) venant de l'épave flottent maintenant à la surface de l'eau. Les pirates sautent alors avec agilité d'un objet à l'autre pour atteindre l'île. Le joueur qui a mis le premier ses pirates en sécurité sur l'île a gagné.

Le jeu:

Les joueurs choisissent une couleur et reçoivent chacun 4 pions: ce sont les pirates. A deux joueurs, chacun joue avec 2 couleurs. Les joueurs placent leurs pirates sur l'épave du bateau, en bas du plateau de jeu.

Le joueur qui fait le chiffre le plus important avec le dé peut commencer. Le jeu se poursuit alors dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, chaque joueur fait avancer l'un de ses pirates selon le chiffre indiqué par le dé. Les pirates "sautent" d'un objet à l'autre.

Chacun des objets représente une case sur le plateau de jeu. Un seul pirate à la fois peut se tenir sur un baril ou sur une caisse. Un pirate est jeté hors de la case si un autre pirate y **arrive** ou si un autre pirate y **passé** (donc même s'il ne s'y

arrête pas). Un pirate jeté hors de la case représentant un morceau d'épave doit retourner au bateau.
Cependant... un pirate qui est jeté hors d'un baril de rhum nage jusqu'à l'île pour être sauvé.

ATTENTION: Un joueur peut jeter son propre pirate hors de la case s'il y arrive ou s'il y passe avec un autre pion!

Un joueur doit toujours faire avancer ses pions même si c'est à son désavantage. Pour arriver sur l'île, il faut obtenir le chiffre exact avec le dé. Si le chiffre du dé est trop élevé, ce pirate ne peut pas avancer.

Le joueur qui, le premier, a posé tous ses pirates sur l'île a gagné.

PIRATEN

ein schnelles und pffifiges Würfelspiel für 2-4 kleine Seebären ab 7 Jahren.

Was verbirgt die Piratenkiste?

1 Spielplan

4 schwarze, 4 rote, 4 gelbe und 4 grüne Spielfiguren

1 Würfel

1 Spielregel

Was ist passiert?

Ein Piratenschiff ist gestrandet. Alle Beutestücke treiben im Wasser umher. Die Piraten springen über Bord und versuchen, über die im Meer schwimmenden Kisten und Kästen auf die rettende Insel zu gelangen. Wer seine Mannschaft zuerst komplett an Land bringt, gewinnt diesen Piraten-Wettlauf.

Welche Vorbereitungen müssen getroffen werden?

Die **puzzleartigen Spielbretteile** werden in der Tischmitte zusammengelegt. Auf das Schiffswrack unten links in der Planecke stellt jeder Spieler vier gleiche Farbfiguren seiner