

LA CARTE DU TRÉSOR

C'est un jeu d'aventures, d'action et de chance qui fait revivre de vieux exploits marins.

La recherche a lieu grâce à trois cartes dont une seule est la bonne, et il n'est pas possible savoir où se trouve le trésor avant de creuser le lieu précis car ce lieu change à chaque instant.

L'opération de « creusement » est simulée avec une vraisemblance particulière.

Et voici la copie du vieux document qui raconte l'incroyable histoire des trois cartes:

Le vieil usurier Smith entra en possession, on ne sait à la suite de quelles intrigues, de la carte du trésor du corsaire Great, trésor caché dans une île déserte de l'Océan Pacifique. Ne pouvant affronter un voyage aussi long et périlleux, il pensa à recourir à un de ses stratagèmes habituels pour retirer, de ce coup de chance, le maximum d'argent.

Et ainsi, lorsque la nuit fut tombée, il se renferma dans sa chambre et à la lumière d'une lampe à pétrole, il recopia attentivement sur deux vieux parchemins, avec de l'encre décolorée, le profil de l'île et sa position géographique, en chargeant seulement le lieu où le trésor était caché. Quand il eut fini ce travail, il regarda longuement et avec satisfaction les trois cartes, les reposa avec soin et, après s'être frotté les mains, il se coucha.

De bonne heure, le matin suivant, se rendit, circonspect, à la taverne du Chat Boiteux et s'approcha du « Balafré » avec un air mystérieux, il se pencha lentement à son oreille et lui murmura quelque chose d'une importance telle que l'autre tréssa, mais immédiatement il se recomposa et serrant la main de Smith si fort qu'il le fit gémir, il le regarda du coin de l'œil, comme pour lui dire: « Bouche cousue et disparais! Nous nous verrons à la nuit tombée ».

Les deux jours suivants, la même scène se répéta avec deux autres pirates de la pire espèce. Aussi, sans faire naître de soupçons, Smith put vendre à ces scélérats les trois cartes dont une seule était, comme nous le savons, la vraie.

Bien vite, les trois pirates prirent la mer, mais une furieuse tempête coula le bateau du « Balafré », et de celui-ci comme de son équipage, on ne sut plus rien. Un sort guère meilleur fut réservé aux deux autres pirates qui furent arrêtés et faits prisonniers par la marine militaire. Les chargements furent réquisitionnés et les deux cartes du trésor, mélangées et confondues avec d'autres cartes maritimes, vieilles et usées, finirent dans la boutique d'un antiquaire qui se trouvait à deux pas de la taverne du Chat Boiteux.

Dans la même taverne allait de temps en temps un autre fameux pirate, qui, par une étrange coïncidence, eut la chance de sentir rouler sous ses pieds, un jour de tempête, alors qu'il marchait sur la plage, une bouteille qui contenait la troisième carte, perdue dans le naufrage du « Balafré ».

A ce point, le document qui rapporte cette incroyable histoire devient indéchiffrable, et, à grand peine, on peut lire un peu plus bas, que, des deux cartes arrivées sur le comptoir de l'antiquaire, l'une fut achetée pour quelques pièces de monnaie par un anglais, et l'autre, toujours à bas prix, par un espagnol.

Nous n'avons pas d'autres nouvelles écrites du vieil usurier Smith mais à ce que racontent les gens de mer, il ne put jouir des pièces d'or si mal gagnées, car, par une nuit de grand vent, elles lui furent volées par des inconnus, plus vifs et pires que lui.

La dernière nouvelle que nous avons de cette histoire et qui court de bouche en bouche à la taverne du Chat Boiteux, est que, depuis quelques jours seulement, trois bateaux, en des nuits différentes, ont pris la mer et se dirigent rapidement et en grand secret vers une destination inconnue: la première commandée par un pirate, la seconde par un anglais et la troisième par un espagnol. Tous assurent, pourtant, qu'il s'agit de la recherche du trésor du corsaire Great caché dans une île inconnue de l'Océan Pacifique.

C'est ce que nous allons voir!

LE JEU SE DIVISE EN TROIS PARTIES

- 1^e débarquement et recherche du trésor
- 2^e fuite avec le trésor vers le lieu d'embarquement et poursuite de la part des autres joueurs qui tentent d'en prendre possession
- 3^e retour sur le propre navire tandis que les adversaires, de l'île tentent de canonner la chaloupe du fugitif.

RÈGLE DU JEU

- placer les trois bouchons marqués d'une croix dans les trois trous situés sur la carte.
- Chaque joueur prend sans regarder une des trois cartes du trésor.
- Si le joueurs sont deux, on élimine une carte.
- Le départ a lieu à partir des bateaux respectifs dont un est un navire pirate.

1er partie:

- Tourner le bouton au centre et lire le résultat dans le trou carré qui indique les points (le canon vaut 10 points), puis se déplacer d'autant de traits ou d'empreintes que de points obtenus, en tenant compte du sens des figures seulement quand elles sont atteintes et non pas quand elles sont simplement traversées.
- Chaque joueur doit parcourir la piste qui conduit du bateau à la boussole, puis la piste ayant la même couleur de celle indiquée sur la propre carte.
- Lorsqu'on a rejoint le lieu du trésor avec un nombre exact ou supérieur de points, commencer à « creuser », c'est à dire enlever le bouchon qui couvre la petite fenêtre ronde et observer: si c'est seulement de la terre qui apparait, recouvrir la fenêtre et rester sur place, puis au tour suivant tourner de nouveau le bouton et sans tenir compte du nombre, découvrir de nouveau la fenêtre et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il apparaisse le coffre du trésor, si, entre-temps, il n'a pas été trouvé par un des deux autres concurrents, à un des endroits indiqués sur les autres cartes.
- Lorsque, finalement, on a trouvé le trésor, éliminer les deux autres cartes. La recherche se termine ainsi, tandis que le chanceux se prépare à fuir vers son propre bateau, commençant ainsi la deuxième partie du jeu.

2ème partie:

- A ce moment-là, tous les joueurs peuvent parcourir dans n'importe quel sens (en avant ou en arrière) les pistes, même en passant d'une piste à l'autre, sans tenir compte désormais des couleurs mais en respectant uniquement le sens des figures, comme indiqué précédemment. Seul le possesseur du trésor ne doit pas tenir compte des figures, pour que la fuite lui soit facilitée, et c'est lui qui, le premier, tourne le bouton.
- Si un joueur rejoint ou dépasse le fugitif, il s'empare du trésor, et de l'endroit où il s'arrête (qui peut se trouver plus loin que le point de rencontre), il tire tout de suite une deuxième fois, en commençant à fuir vers son propre navire avec les facilités déjà indiquées, tandis que l'autre doit tenir compte des figures.
- Quand le fugitif rejoint la mer, il s'arrête sur le premier trait blanc quelque soit le numéro sorti, et ainsi commence la troisième partie du jeu.

3ème partie:

- Les autres concurrents cessent immédiatement tout déplacement sur l'île et tentent au contraire le canonnement, c'est-à-dire que, à tour de rôle, ils tournent le bouton et si le canon apparait, cela signifie que la chaloupe du fugitif a été coulée.
Dans ce cas, il n'y a pas de vainqueurs.
- Gagne au contraire le possesseur du trésor, s'il réussit à rejoindre son bateau sans être précédemment coulé (en tenant compte seulement du sens du Requin).
- Il est évident que, pour le fugitif, le canon vaut toujours 10 points.

DIFFICULTÉS ET AVANTAGES

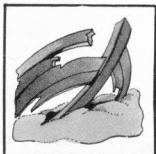
Quand on a atteint (et non traversé) les figures qui suivent:



aller à la marmite la plus proche



dans ce cas ne pas s'arrêter un tour



aller aux fantômes les plus proches



dans ce cas ne pas s'arrêter un tour



aller à la boussole la plus proche



dans ce cas ne pas s'arrêter un tour



aller au squelette le plus proche



dans ce cas ne pas s'arrêter un tour



aller à la cabane la plus proche

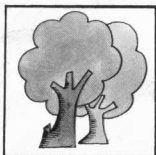
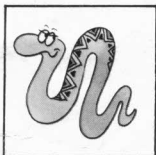


dans ce cas ne pas s'arrêter un tour



Se déplacer de deux traits (ou de deux empreintes) en avant

Retourner deux traits en arrière.



Se déplacer de deux traits (ou de deux empreintes) en arrière



S'arrêter un tour.