

Tous au coffre !

Un jeu d'action trépidant pour 2 à 4 pirates audacieux de 7 à 99 ans.
Avec « Effet Fex » pour augmenter le degré de difficulté.

Auteurs : Treo Game Designers
Conseillère technique : Laura Walk et Wiebke Evers, ZNL
Illustration : Peter Pfeiffer
Illustration « personnage Fex » : Sonja Hansen
Durée de la partie : de 10 à 15 minutes

FRANÇAIS

Contenu du jeu

4 coffres au trésor colorés, 4 jeux de 5 cartes de pirate, 4 cartes de coffre au trésor,
1 carte boussole (= boussole), 4 sacs, 1 Pirate Fex, 1 règle du jeu



Préparatifs

Chaque joueur choisit un jeu de cartes de pirate et un sac. Mettez le jeu de cartes dans le sac. Remettez dans la boîte les jeux de cartes de pirate non utilisés.

Placez dans chaque coffre une carte de coffre au trésor (face couleur visible); les couleurs du coffre et de la carte devant être différentes. Fermez ensuite les coffres et placez-les dans la pièce en les éloignant le plus possible les uns des autres. Choisissez des endroits facilement accessibles par tous les joueurs : p. ex., sur le sol, sur une étagère, sur un rebord de fenêtre, etc. Il est important que chaque joueur sache où les coffres au trésor se trouvent !

Finalement, posez la boussole sur le sol au milieu de la pièce et posez Pirate Fex dessus.

Conseil :

la chasse au trésor est d'autant plus intéressante que l'espace de jeu est grand; vous pouvez jouer dans tout l'appartement, dans la maison ou même dans le jardin, plutôt que dans une seule pièce !



Déroulement de la partie

Les joueurs jouent tous en même temps. Posez chacun une pointe de pied à côté de la boussole et donnez ensemble le signal de départ « Nous deviendrons des Pirates Fex. À vos marques ! Prêts ? Partez ! »

Chaque joueur court alors aussi vite qu'il peut avec son sac vers un coffre au trésor. Une fois devant le coffre, tu dois l'ouvrir et regarder dedans. La couleur de la carte de coffre au trésor t'indique la couleur du coffre vers lequel tu dois te diriger après. Tu sors d'abord une carte de pirate de ton sac et tu la poses sur la carte de coffre au trésor. Referme ensuite le coffre et remets-le à sa place.

Dès qu'une carte de pirate est posée dans un coffre, ce n'est plus la carte de coffre au trésor qui indique la couleur, mais la carte de pirate qui se trouve au-dessus.

Exemple :

Au signal de départ, Max court jusqu'au coffre au trésor rouge et l'ouvre. La carte de coffre au trésor qui s'y trouve est jaune. Il sort la carte de pirate bleue de son sac et la pose sur la carte de coffre au trésor jaune. Il ferme ensuite le coffre, le remet à sa place et court vite vers le coffre au trésor jaune. Le joueur suivant qui ouvre le coffre au trésor rouge doit ensuite courir jusqu'au coffre bleu.

Règles de pirates importantes :

- Si la carte de pirate du dessus est de la même couleur que le coffre au trésor, tu peux choisir vers quel autre coffre au trésor tu courras ensuite.
Conseil : ne pose jamais dans le coffre une carte de pirate de sa couleur, sinon tu aideras les autres joueurs !
- Si la carte de pirate du dessus montre une flèche de demi-tour, tu dois retourner en courant au coffre au trésor d'où tu viens.
- Si plusieurs joueurs courent vers le même coffre au trésor, ils doivent ouvrir le coffre l'un après l'autre selon leur ordre d'arrivée.



Important :

N'oublie jamais dans ces cas-là de déposer ta carte de pirate dans le coffre avant de repartir !

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a posé sa cinquième et dernière carte dans un coffre au trésor et qu'il attrape Pirate Fex posé sur la boussole. Parole de pirate ! Tu peux partir tout de suite avec le capitaine Dent-de-sabre sillonner les sept mers du monde !

Honneur de pirate

Les pirates sont des femmes et des hommes honnêtes ! Cela va donc de soi qu'ils respectent toutes les règles. Mais, si, à la fin de la partie, vous soupçonnez que le gagnant a triché et n'a pas toujours couru vers le bon coffre, vous pouvez facilement le vérifier : allez de coffre en coffre, en commençant par le coffre de départ, et contrôlez ses cartes de pirate et les cartes en dessous. Vous verrez immédiatement s'il a gagné sans tricher ou s'il est un pirate malhonnête.

Mais comme on l'a dit, c'est vraiment une question d'honneur de ne pas tricher !

Variante du jeu « Grand méli-mélo »

Si vous avez déjà joué plusieurs fois au jeu de base, le capitaine Dent-de-sabre vous propose un nouveau défi : les symboles de pirate !

Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :

- Posez les cartes de coffre au trésor, face symbole visible, dans les coffres au trésor.
- Ce n'est plus la couleur de la carte du dessus qui est déterminante, mais le symbole qu'elle représente : au tour suivant, vous devez courir jusqu'au coffre au trésor présentant ce symbole sur son couvercle.



Effet Fex :

Le jeu est encore plus trépidant, car Pirate Fex entre ici en scène ! Il met à l'épreuve votre flexibilité, votre capacité de contrôler vos impulsions et votre mémoire de travail, trois qualités dont vous devez faire preuve pour remporter la chasse au trésor du capitaine Dent-de-sabre. Vous devez agir avec rapidité et perspicacité, mais aussi savoir réagir et changer de direction sans hésiter.

Et attention : les variantes Fex trépidantes du jeu « Tous au coffre ! » nécessitent de garder son sang-froid et de se déplacer rapidement !

Variante du jeu « Pirate Fex à la rescousse ! »

Le capitaine Dent-de-sabre risque maintenant le tout pour le tout et envoie Pirate Fex chasser le trésor ! Décidez si vous voulez jouer avec les couleurs ou avec les symboles de pirate.

Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :

- Pour commencer, posez Pirate Fex près d'un coffre au trésor.
- Déterminez une action Fex : p. ex., taper trois fois dans les mains, commencer par faire cinq révérences, se rendre à quatre pattes jusqu'au coffre suivant, etc.
- Si, au cours de la partie, vous allez jusqu'au coffre à côté duquel Pirate Fex se trouve, vous devez d'abord accomplir l'action Fex.
- Une fois que vous avez placé votre carte de pirate dans le coffre, emmenez Pirate Fex jusqu'au coffre suivant et posez-le à côté. Le joueur qui atteint ce coffre après vous doit d'abord réaliser l'action Fex, poser une carte dans le coffre, emmener Pirate Fex, etc.
- Le premier qui touche la boussole après avoir posé toutes ses cartes de pirate gagne. Si plusieurs joueurs y parviennent en même temps, ils gagnent tous.

Conseil : Si vous voulez stimuler votre mémoire, vous pouvez intervertir les couvercles des coffres au trésor de partie en partie. Vous devez alors chaque fois retenir quel symbole appartient à quel coffre !

Variante du jeu : « La grande mutinerie ! »

Cette variante s'adresse aux pirates expérimentés qui ont déjà souvent joué aux deux autres variantes. Les règles sont celles du jeu de base et de ses deux variantes avec les changements suivants :

- Vous jouerez en alternance avec les couleurs et les symboles de pirate. Vous commencez par les couleurs.
- Si vous allez jusqu'au coffre à côté duquel Pirate Fex se trouve, vous devez courir avec ce dernier jusqu'à la boussole et dire à voix haute « Mutinerie ! Aux symboles ! » de sorte que tous les joueurs puissent vous entendre. Ce ne sont alors plus les couleurs qui sont importantes, mais les symboles de pirate. Emmenez ensuite Pirate Fex jusqu'au coffre suivant.
- Le joueur qui atteint ensuite Pirate Fex doit courir jusqu'à la boussole et dire à voix haute « Mutinerie ! Aux couleurs ! ». Vous jouez alors de nouveau avec les couleurs, et ainsi de suite.

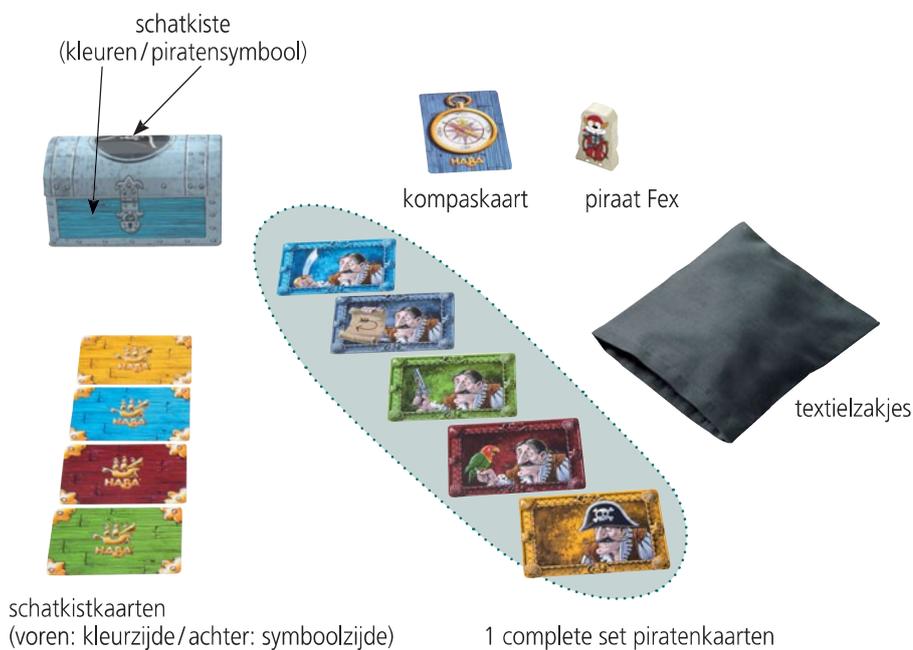
Schatjagers

Een wervelend actiespel voor 2 tot 4 onverschrokken piraten van 7 tot 99 jaar.
Plus 'Fex-effect' om het nog iets moeilijker te maken.

Auteurs: Treo Game Designers
Vaktechnisch advies: Laura Walk en Wiebke Evers, ZNL
Illustratie: Peter Pfeiffer
Illustratie 'Fex-figuur': Sonja Hansen
Speelduur: 10 - 15 minuten

Spelinhoud

4 schatkisten (in 4 verschillende kleuren), 4 setjes van 5 piratenkaarten, 4 schatkistkaarten,
1 kompaskaart (= kompas), 4 textielzakjes, 1 piraat Fex, 1 handleiding met spelregels



NEDERLANDS