

Konrad Zuppler
**Insel
der
Piraten**

L'île aux pirates

Règles

Insel des Piraten (L'île aux pirates) – Règles

But du jeu

Il y a beaucoup de trésors enterrés sur cette île étrange au milieu de nulle part. Vous et votre équipe venez de trouver une vieille carte au trésor déchirée en plusieurs morceaux. Malheureusement personne ne sait comment les assembler. Vous devez ainsi combiner et utiliser vos capacités logiques pour les remettre ensemble. Essayez de trouver la position du trésor en premier et la marquer sur la carte.

Composants

- ◆ 1 plateau de jeu montrant l'île étrange.
- ◆ 1 bloc-notes avec des griffonnages de l'île.
- ◆ 4 pions marqueurs de trésor et 16 marqueurs en 4 couleurs.
- ◆ 142 cartes trésors et 20 cartes solutions pour 20 aventures.
- ◆ 29 cartes vierges pour créer vos propres aventures.
- ◆ 1 carte "premier joueur".
- ◆ Ce livret de règles.

Préparation de la partie

Mettez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend une feuille du bloc-notes devant lui et la plie une fois afin que les autres joueurs ne puissent pas voir ce qu'il écrira. Naturellement chacun aura besoin également d'un crayon ou de crayons de couleur, ils ne sont pas inclus dans la boîte. Chaque joueur prend également les quatre marqueurs d'une couleur plus le pion marqueur de trésor de la même couleur.

Vous devez maintenant décider quelle aventure jouer, les numéros vont de 1 à 20. Prenez toutes les cartes avec ce numéro au verso, mélangez-les et mettez-les les unes à côté des autres à côté du plateau de jeu, naturellement face cachée. C'est mieux de commencer par le numéro 1. Faites attention : Les cartes avec les numéros blancs sont les cartes solutions, vous en aurez besoin à la fin de la partie, pas maintenant.

Le joueur qui a la plus mauvaise dentition commence la partie. A la place le joueur avec la plus longue barbe même le plus jeune joueur pourrait commencer la partie et prendre la carte "premier joueur".

Insel des Piraten (L'île aux pirates) – Règles

Déroulement de la partie Le premier joueur, celui avec la carte "premier joueur", peut choisir une des cartes trésors. Il la prend et peut regarder les indices dessus. C'est mieux de l'écrire sur une des lignes de son bloc-notes.
Après que le premier joueur a pris une carte, les autres joueurs peuvent faire de même dans le sens horaire et prendre des notes.

Naturellement, un joueur ne peut pas prendre une carte qui a été déjà prise par un autre joueur. Les joueurs doivent choisir parmi les cartes restantes.

Un joueur qui a fini d'écrire et de penser peut replacer sa carte. Mettez-vous d'accord avant la partie si vous devez replacer la carte dans la même position ou pas, ceci rendra le jeu plus difficile puisque vous devez également vous rappeler quelle carte vous n'avez pas encore lue ...

Naturellement personne ne doit faire attendre les autres trop longtemps. Vous pouvez vous mettre d'accord sur le temps maximum autorisé. N'attendez pas que les barbes se développent ou que les dents tombent.

Marque

Un joueur qui a déjà replacé sa carte peut faire une marque. Pour ce faire, il doit faire un bruit de pirate afin d'indiquer aux autres joueurs qu'il va faire une marque.

Si plus d'un joueur veulent faire une marque, celui qui a fait le bruit en premier peut placer sa marque en premier, les autres peuvent suivre.

Pour placer une marque, mettez juste un marqueur ou le pion marqueur de trésor sur la case désirée du plateau de jeu :

- ◆ Vous utilisez votre pion marqueur de trésor pour marquer la case où vous pensez que le trésor se trouve. Si cette case est déjà occupée, vous pouvez mettre votre marqueur sur une case à côté d'elle. Le plus proche du trésor est le mieux.

Insel des Piraten (L'île aux pirates) – Règles

- ◆ Les autres marqueurs peuvent être utilisés pour marquer les emplacements de début ou de fin de certaines instructions d'une carte. Mais faites attention : Vous donnerez à d'autres joueurs des indices quand vous mettez un de ces marqueurs.
Naturellement vous pouvez essayer de duper les autres joueurs en mettant un marqueur sur une case fausse.
- ◆ Les marqueurs qui ont été placés ne peuvent plus être déplacés ou retirés.
- ◆ Chaque case ne peut avoir qu'un seul marqueur dessus !
- ◆ Comme vous avez seulement quatre marqueurs, placez-les sagement !
- ◆ Si vous êtes sûr que vous n'avez plus besoin de marqueurs, vous pouvez placer vos marqueurs restants sur des positions fausses pour agacer les autres

Important : Une fois qu'un joueur a placé ses cinq marqueurs, les autres joueurs peuvent encore placer un, et seulement un, dernier marqueur chacun, aucune autre action ni échange de cartes, puis la partie est terminée !

Quand toutes les cartes sont replacées à côté du plateau de jeu et que chaque joueur a eu la possibilité de placer un marqueur, la carte "premier joueur" est passée au prochain joueur dans le sens horaire et la prochaine manche commence par la pioche de cartes.

Fin de la partie

La partie est terminée quand un joueur a placé ses 5 marqueurs et que les autres joueurs ont eu la possibilité de placer un dernier marqueur.

Décompte

Prenez maintenant la carte solution correspondante (numéro blanc au verso). Sur chaque carte se trouve la case de départ en haut, puis les cases d'arrivée de chaque instruction et en bas, la case où se trouve le trésor.

Si le pion marqueur de trésor d'un joueur est sur la bonne case, il marquera 5 points. S'il est proche du trésor, il marquera 5 points moins la distance au trésor, c'est-à-dire que les 8 cases environnantes permettent de marquer 4 points et ainsi de suite.

Chaque autre marqueur permet de marquer un point s'il est placé sur une case indiquée sur la carte solution, mais s'il est sur la case du trésor il ne marquera qu'un seul point car ce n'est pas le pion marqueur de trésor.

Insel des Piraten (L'île aux pirates) – Règles

Maintenant les joueurs peuvent comparer leurs solutions et en discuter.

Chaque joueur additionne ses points. Celui avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, celui qui a marqué la case trésor correctement gagne la partie.

Vous pouvez maintenant choisir une autre aventure. Vous pouvez vous mettre d'accord pour jouer un certain nombre d'aventures puis de compter le total des points obtenus.

Découverte des solutions

D'abord il est important de savoir que les pirates ont fait un pas sur l'île seulement à partir d'un des quatre débarcadères, car à cette époque il n'y avait ni avion ni hélicoptère. Le chemin démarre toujours en A-6, I-2, H-14 ou T-13.

Chaque instruction sur une carte décrit une partie du chemin. Chaque partie a une case de départ et une case d'arrivée qui sont la plupart du temps clairement énoncées sur la carte.

Quand vous marquez ces cases sur votre bloc-notes et notez les instructions, vous pouvez trouver le bon chemin tout à fait facilement.

Vous devez découvrir dans quel ordre les chemins doivent être utilisés. Vous pouvez vérifier laquelle des cartes peut décrire la première partie. Par exemple : Vous ne pouvez pas aller au sud du débarcadère sud car vous finiriez dans l'eau. En conséquence vous pouvez biffer le "1" sur votre bloc-notes pour cette instruction.

Comme les pirates ont les mêmes règles de déplacement (voir ci-dessous) que les joueurs, vous pouvez exclure certaines combinaisons. Si une instruction vous mène dans l'eau, dans le fleuve ou dans une falaise, ça ne peut pas être exact à ce moment-là.

Quand vous connaissez la première instruction, vous pouvez essayer de trouver la prochaine partie possible à partir de cette case. De cette façon vous pouvez vérifier toutes les combinaisons et obtiendrez finalement une seule case possible pour le trésor.

Insel des Piraten (L'île aux pirates) – Règles

Naturellement une instruction unique peut vous donner une case particulière comme skull cliff [falaise des crânes], forest of death [forêt de la mort] etc. Quand vous lisez une telle instruction, vous connaissez sa case fin et pouvez facilement trouver les autres. Vous pouvez également placer un marqueur à ce moment.

Important!

- ◆ "1 step [1 étape]" signifie toujours : 1 case.
- ◆ "North [Nord]", "South [Sud]", "East [Est]", "West [Ouest]" signifie toujours d'aller en ligne droite dans cette direction, ce n'est ni presque ni à peu près dans la direction. "Northwest [Nord-Ouest]" indique en diagonale.
- ◆ "northern direction [direction du nord]" "southern direction [direction du sud]" etc. signifie presque cette direction, il peut y avoir des différences, ce n'est pas nécessairement en ligne droite,
- ◆ "Up to the cliff / forest / landing stage etc. [Jusqu'à la falaise / la forêt / le débarcadère etc.]" signifie toujours : Exactement jusqu'à avant cette case, ni à l'intérieur de ni sur cette case.
- ◆ "Up to inside the forest [Jusqu'à à l'intérieur de la forêt]" signifie : Allez jusqu'à la première case de la forêt.
- ◆ "Up to the end of the forest [Jusqu'à la fin de la forêt]" signifie : Avancez jusqu'à la dernière case de la forêt.
- ◆ "Up to outside to forest [Jusqu'à l'extérieur de la forêt]" ou "through the forest [à travers la forêt]" signifie : Avancez jusqu'à la première case sans forêt.
- ◆ "Up to just before [Jusqu'à juste avant] / in front of [devant]" signifie qu'il reste une case entre vous et la forêt / le fleuve etc.
- ◆ "Cross the bridge [Traversez le pont]" signifie : Traversez le pont et arrêtez-vous sur la case juste après.

Insel des Piraten (L'île aux pirates) – Règles

- ◆ "through the cave [à travers la caverne]" signifie :
Entrez, traversez la caverne et arrêtez-vous sur la sortie de l'autre côté de la caverne.
- ◆ Vous pouvez marcher sur la terre et dans la forêt.
- ◆ Vous ne pouvez pas traverser le fleuve ou l'eau.

Jouer en solo

Oui, vous pouvez jouer à ce jeu en solo !

Choisissez une aventure, prenez les cartes et lisez-les.
Essayez de trouver le chemin correct.
Vous pouvez noter le temps dont vous avez eu besoin pour trouver le chemin correct.
Ou vous pouvez rendre la tâche plus difficile en ne prenant aucune note.

Nouvelles aventures

Vous pouvez utiliser les cartes vierges incluses dans la boîte pour créer vos propres nouvelles aventures.

Ecrivez d'abord l'aventure sur un papier, essayez-la et écrivez ensuite les instructions sur les cartes.

Assurez-vous qu'il n'y a qu'une seule solution possible.

Si vous créez de nouvelles aventures intéressantes, vous pouvez nous les envoyer et nous pourrions les éditer comme extension au jeu. Les meilleures aventures seront récompensées. Voir l'adresse ci-dessous.

(c) 2008 Kemal Zhang, Steinheiner Str. 25, 63450 1 Hanau-Germany
info@yungames.de, www.yungames.de,
Tel. 0700-98768876, Fax 06181-20840

Insel des Piraten (L'île aux pirates) – Règles

Légende

