

L'ÎLE DU TRÉSOR MAUDIT

RÈGLES DU JEU

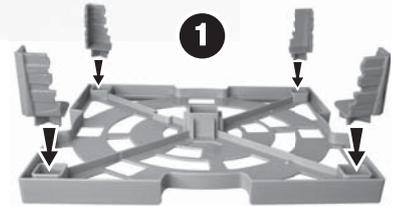
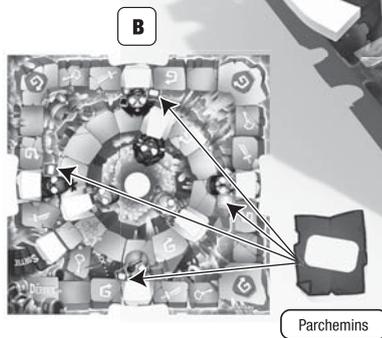
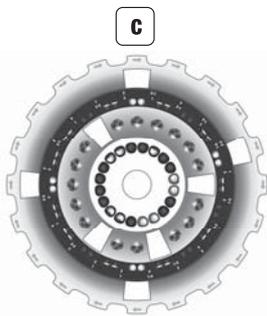
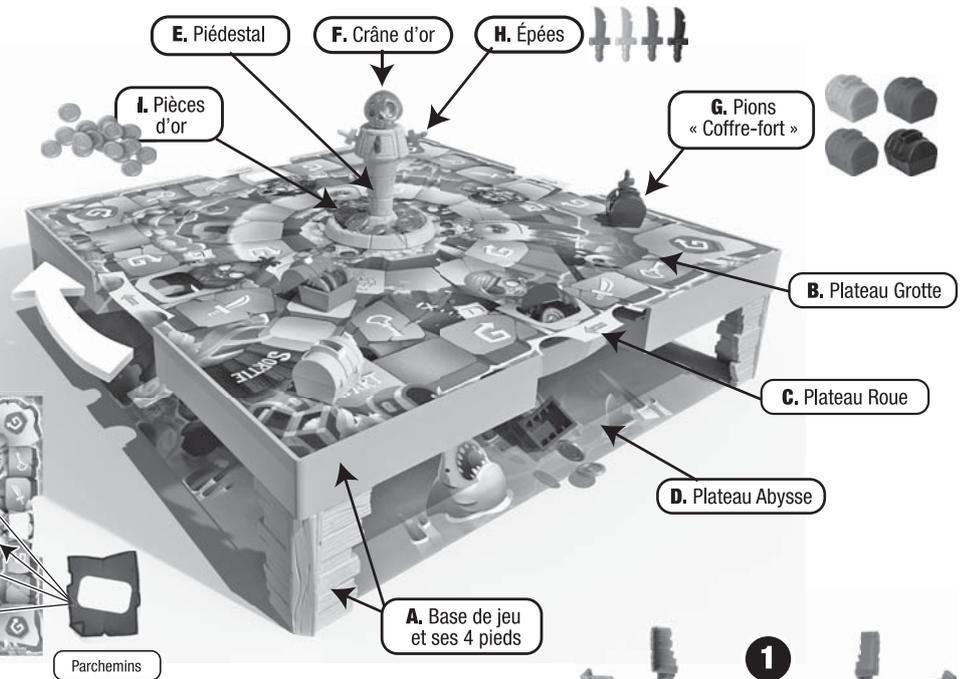
6+

2 à 4
JOUEURS

Pars à la découverte de L'Île du Trésor Maudit où les chemins sont parsemés de trappes cachées et de passages secrets !
Collecte 4 pièces d'or en cheminant dans la grotte de l'île sans tomber dans les abysses des océans. Échange-les contre une épée qui te permettra d'entrer dans le cœur de la grotte, à la recherche du trésor maudit : le crâne d'or. Sauras-tu t'échapper de l'île avec le précieux butin ?

CONTENU

- A - 1 base de jeu et ses 4 pieds
- B - 1 plateau Grotte
- C - 1 plateau Roue
- D - 1 plateau Abysses
- E - 1 socle
 - 1 piédestal } à monter
 - 1 embout }
- F - 1 crâne d'or
- G - 4 pions « Coffre-fort »
- H - 4 épées
- I - 16 pièces d'or



BUT DU JEU

Empare-toi du crâne d'or et sois le premier joueur à t'échapper vivant de la grotte de L'île du Trésor Maudit.

MISE EN PLACE DU JEU

Avec l'aide d'un adulte, assemble les éléments de l'île du Trésor Maudit.

1. Insère les 4 pieds aux 4 coins situés sous la base du jeu.
2. Assemble le plateau Abysses et glisse-le bien sous les rebords des pieds aux 4 coins de la base.
3. Retourne la base et imbrique le plateau Roue dessus.
4. Place le plateau Grotte en superposant la case « Départ » sur la lettre D, gravée sur la base. Veille à ce qu'il soit bien inséré sous les encoches situées autour du cadre.
5. Assemble le socle, le piédestal et l'embout et emboîte le crâne d'or dessus.
6. Emboîte le piédestal au milieu du plateau.
7. Place les pièces d'or sur le socle du piédestal.
8. Positionne les épées sur le piédestal dans leurs emplacements respectifs.
9. Les parchemins colorés sur le plateau t'indiquent de combien de cases tu peux te déplacer par rapport à la couleur de ton coffre-fort.
10. La couleur du parchemin face à toi détermine la couleur de ton pion « Coffre-fort ».
11. Place ton pion sur la case « Départ ».
12. Tourne le plateau Roue jusqu'à ce qu'aucun 4 n'apparaisse dans les parchemins.

Le jeu est prêt. C'est parti pour l'aventure !

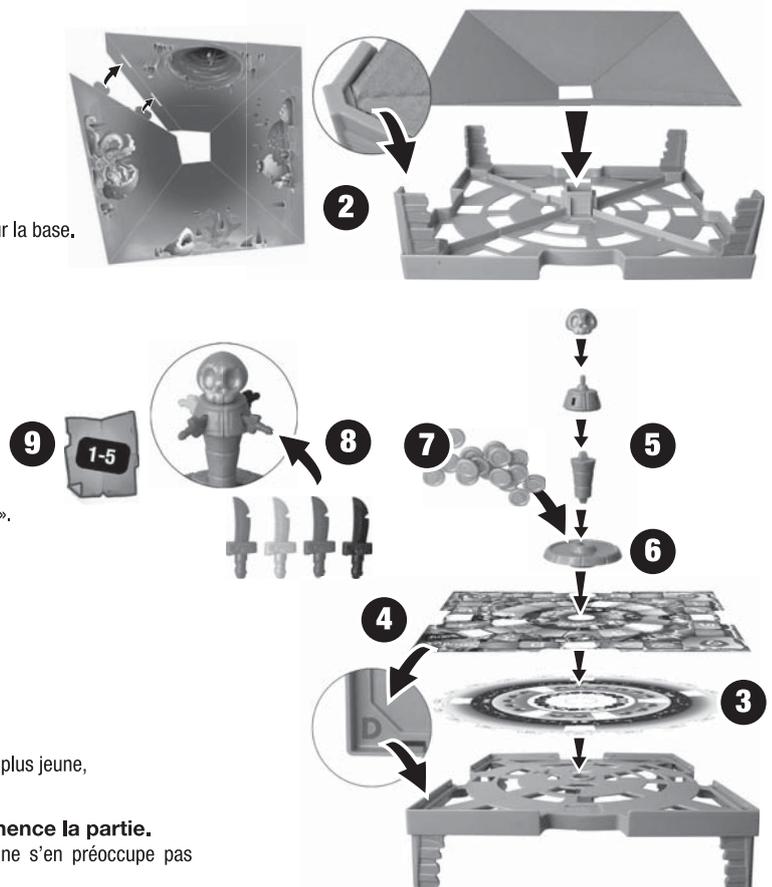
LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

• Comment se déplacer dans la grotte ?

À tour de rôle, chaque joueur tourne le plateau Roue d'un cran en commençant par le plus jeune, dans le sens de l'aiguille d'une montre.

Le premier joueur à voir apparaître un 4 dans son parchemin commence la partie.

Il avance donc de 4 cases. Il va atterrir sur un symbole « épée de pirate » ; il ne s'en préoccupe pas à ce stade du jeu.



Chacun leur tour, les autres joueurs avancent leur pion du nombre de cases indiqué par leur parchemin.

Note : Si le parchemin indique : 1-5, alors tu peux choisir d'avancer de 1, 2, 3, 4 ou 5 cases.
2-3, alors tu peux choisir d'avancer de 2 ou 3 cases.

Si les cases sont occupées devant toi, tu peux doubler tes concurrents et te placer juste devant eux comme suit :

Exemple : si tu dois te déplacer de 3 cases

• Que signifient les symboles sur les cases du plateau Grotte ?



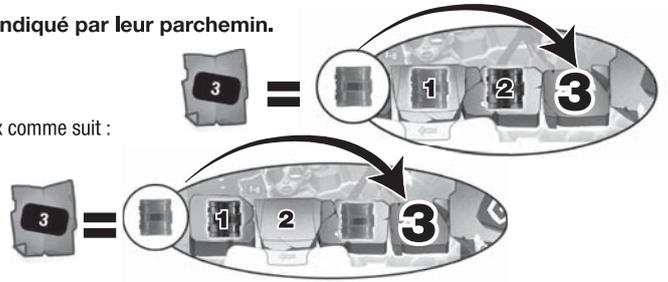
• Case « Spirale » : si tu le souhaites, tourne la roue.

• Case « Piège » fermée : prends une pièce du socle du piédestal et place-la dans ton coffre-fort.

• Case « Piège » ouverte :

- Si le chiffre indiqué sur ton parchemin te fait atterrir sur une case « Piège » ouverte, arrête-toi sur la case inoccupée avant le piège. Si le piège est toujours ouvert au prochain tour, tu restes bloqué.

- Si tu te trouves sur un piège fermé et qu'il s'ouvre, tu tombes dans les abysses des océans et dois retourner à la case « Départ ». S'il y a des pièces dans ton coffre-fort, tu les perds et dois les remettre sur le socle du piédestal. Tu attends le prochain tour pour avancer.



Note : Si tous les joueurs restent bloqués face à un piège ouvert, le joueur qui était bloqué en premier doit tourner la roue et avancer selon le nombre indiqué par son parchemin. Le jeu reprend alors son cours normalement.



• Case « Clé » : si tu le souhaites, avance directement au prochain piège fermé, inoccupé, et récupère une pièce d'or. Si le prochain piège est ouvert, reste où tu es. À ton prochain tour, tu pourras avancer normalement.



• Case « Épée de pirate » : cette case te permet de sécuriser les pièces d'or et/ou d'obtenir ton épée pour pouvoir accéder au cœur de la grotte et t'emparer du crâne d'or. (Voir paragraphe « Comment sécuriser les pièces d'or ? »)

• Qu'indiquent les yeux des pirates ?



• Les yeux « Ouverts » : le pirate fermera le piège au prochain tour de roue.



• Les yeux « Semi-ouverts » : le pirate pourrait décider d'ouvrir le piège la prochaine fois que le plateau Roue est tourné.



• Les yeux « Fermés » : le pirate n'ouvrira pas le piège au prochain tour de roue.

• Comment sécuriser les pièces d'or ?

Rappel : Pour obtenir une pièce, tu dois atterrir sur une case « Piège » fermée.



• Tu dois parcourir la grotte autant que nécessaire jusqu'à ce que tu obtiennes 4 pièces d'or maximum. Chaque pièce obtenue doit être placée dans ton coffre-fort.

• Si tu tombes sur une case « Épée de pirate », tu peux sécuriser tout le contenu de ton coffre-fort en plaçant la ou les pièces devant toi, hors du plateau. Une fois sécurisées, les pièces ne peuvent plus être perdues.

• Une fois tes 4 pièces sécurisées, récupère l'épée de la couleur de ton pion et insère-la dans ton coffre-fort. Cette épée te permet d'entrer dans le cœur de la grotte et d'accéder au crâne d'or. Ainsi, dès que tu as inséré ton épée dans ton coffre-fort, tu peux directement placer ton pion sur la case « Coffre-fort » du cœur de la grotte. Cette case représente le départ de la course dans le cœur de la grotte, une fois l'épée placée sur ton coffre-fort.

• Comment obtenir le crâne d'or ?

Si tu as sécurisé tes 4 pièces d'or et es donc en possession de ton épée, tu peux entrer dans le cœur de la grotte pour récupérer le crâne d'or !

Tu ne peux plus perdre ton épée une fois dans le cœur de la grotte.

Lorsque tu arrives à la bifurcation :

• La flèche verte t'indique le chemin à emprunter pour accéder au cœur de la grotte en passant par la case « Coffre-fort ».

• Les flèches bleues t'indiquent le chemin de la sortie. Cette direction peut être empruntée uniquement si tu as parcouru le cœur de la grotte et récupéré le crâne d'or.

Note : Si la case « Coffre-fort » est occupée, attends ton prochain tour pour déplacer ton pion.

Les déplacements se font de la même manière en fonction du nombre indiqué par ton parchemin.

Explore le cœur de la grotte autant que nécessaire pour tenter de t'emparer du crâne d'or et de sortir en premier de la grotte.

• Case « Piège Crâne » fermée : retire le crâne d'or du sommet du piédestal et place-le sur le pommeau de ton épée. Si un autre joueur est déjà en possession du crâne d'or, tu peux le lui voler !



• Case « Piège Crâne » ouverte : tu ne peux pas passer au-dessus d'un piège ouvert. Si tu te trouves sur un piège crâne fermé et qu'il s'ouvre, tu tombes dans les abysses des océans. Tu dois replacer ton pion sur la case « Coffre-fort » et attendre le prochain tour pour avancer. Si tu avais le crâne d'or en ta possession, tu dois le replacer au sommet du piédestal.

Notes :

- Si le crâne t'est volé lorsque que tu es en dehors du cœur de la grotte, alors tu dois te replacer immédiatement sur la case « Coffre-fort ».

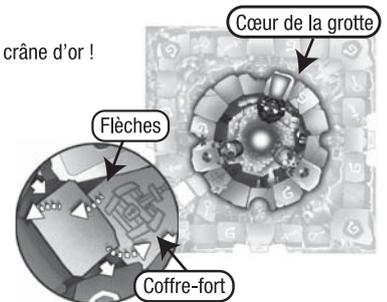
- Si la case « Coffre-fort » est occupée, tu dois attendre le prochain tour pour jouer.

- Si tu tombes dans le dernier piège juste avant la sortie, tu dois te replacer immédiatement sur la case « Coffre-fort » et tu dois replacer le crâne d'or au sommet du piédestal.

FIN DE LA PARTIE

Une fois le crâne en ta possession, dirige-toi vers la sortie de la grotte, en suivant les flèches bleues.

Si tu atteins la case « Sortie » avec le crâne d'or encore en ta possession, tu as gagné la partie !



Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr



Réf : 75004



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.