



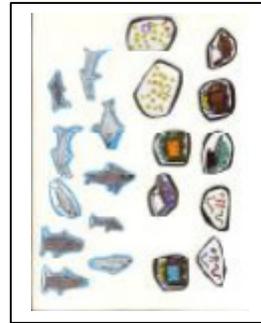
Jeu coopératif pour 2 à 4 joueurs

Durée du jeu : environ 15-20 min

Intérêt du jeu : Développement d'un comportement social /
Evaluer la prise de risque

Contenu : 1 plateau de jeu (2 fiches à assembler : 1.- côté fond de mer
2.- côté bateau)

1 dé avec les chiffres de 1 à 4,
un orque,
un requin
une règle du jeu



Histoire

Les pirates ont volé des trésors.

La tempête a dispersé les trésors. Les pirates vont devoir rassembler tous ces éléments, et les replacer dans leur bateau. Mais de plus en plus de requins apparaissent et vont capturer des pirates ou leur barrer le chemin menant au bateau. Les pirates peuvent s'entraider et se libérer !!

Préparation du jeu

Plastifier et découper toutes les pièces et plans de jeu.

Assembler les 2 plans de jeu et les scotcher.

Poser 9 trésors chacun sur une pastille de couleur tout au long du chemin. 5 requins seront posés sur le fond de mer. Chaque joueur prend un pion et le pose sur le premier rond-flèche au début du chemin.

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un joueur lance le dé et avance en fonction du nombre obtenu (de 1 à 4).

S'il se retrouve sur un trésor, il prend celui-ci et le place de côté.

On ne peut pas aller en arrière. Chaque joueur ne peut prendre **qu'un seul élément à chaque tour.**

Dès que l'on est arrivé sur la flèche finale après un tour (il n'est pas nécessaire de « tomber pile » sur la flèche avec les points indiqués par le dé), on place son élément sur le bateau et l'on recommence un tour pour essayer de prendre un autre trésor.

Lorsqu'un joueur n'a pas pu prendre un trésor, il doit tout de même finir son tour et se rendre sur la flèche.

Si le dé fait apparaître la face comportant un requin, on avance un requin sur le premier carré en partant du fond de mer. Lorsque cette face apparaît à nouveau, c'est toujours le premier requin que l'on avance et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il soit sur le dernier carré. Puis on avancera un second requin, etc....

Il est de plus en plus difficile pour les joueurs d'éviter les requins pour rejoindre la flèche. Si un joueur se retrouve sur une place occupée par un requin, il sera emprisonné et jeté dans la gueule du grand requin au centre du plateau. Un joueur peut aussi être emprisonné si c'est un requin qui se déplace et se retrouve sur la même case que le pion d'un joueur. Les prisonniers peuvent continuer de lancer le dé jusqu'à ce qu'ils obtiennent la face comportant un orque, ce qui leur permettra de sortir de la prison et de se placer sur le dessin de l'orque.

Lorsque l'on lance le dé et que l'on obtient un orque sans être prisonnier, on peut libérer un de ses compagnons emprisonné, tant que le chemin menant vers la flèche reste en partie libre. Un joueur peut aussi décider de ne pas avancer et de donner les points obtenus par le dé au joueur suivant. Cela ne peut se faire que dans le sens du jeu et n'influence pas l'ordre des joueurs pour le lancer du dé.

Tous les joueurs doivent reprendre le chemin tant qu'il reste un trésor sur le chemin. On peut seulement rester sur la flèche et attendre ses compagnons quand tous les éléments ont été récupérés. Mais même sur la flèche on continue de lancer le dé, ce qui peut permettre de libérer un joueur. Si l'on obtient les chiffres 1 - 2 - 3 - 4 il ne se passe rien, par contre si l'on obtient la face requin, on avance un requin !

La partie se termine soit lorsque tous les trésors sont récupérés et que tous les pirates sont sains et saufs, soit lorsque les requins ont bloqué l'accès à la flèche finale.

