

# L'ÎLE AU TRÉSOR

## MISE EN PLACE

Pose toutes les tuiles, face cachée ("?" visible) et mélange-les. Place-les de manière à créer un chemin. Tu peux faire la forme que tu veux. Les routes qui mènent au trésor ne sont pas toutes droites et beaucoup d'entre elles sont gagnantes!

Pose la tuile "Départ" au début du chemin.

Pose la tuile "Île au trésor" à la fin du chemin.

## COMMENT JOUER?



Les pirates jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le meilleur nageur commence car il est important de savoir nager quand on voyage en mer. À ton tour, lance le dé.



Vous êtes prêts à naviguer!

Chaque joueur prend un navire et le met sur la tuile "Départ".

## COMMENT ATTEINDRE L'ÎLE?

Atteindre l'île au trésor est difficile à cause des courants marins qui l'entourent. Pour atteindre l'île, il faut que tu tombes juste. Si tu fais plus que le nombre nécessaire, tu retournes en arrière, sur autant de cases qu'il te reste à parcourir.

Avance ton navire du nombre de cases indiqué par le dé (de 1 à 6 cases).

Si la case d'arrivée est face cachée, retourne-la!

**TUILE SANS EFFET**

**LA TUILE A UN EFFET**

**EST-CE QUE LA TUILE A UN EFFET?**

Si la tuile sur laquelle tu arrives a un effet, applique-le. Si tu vas sur une nouvelle tuile, il te faut aussi la retourner. Si elle a un effet, applique-le aussi. Tu peux continuer ainsi jusqu'à ce que:

- Tu arrives sur une tuile sur laquelle tu t'es déjà arrêté à ce tour **ou**
- Tu arrives sur une tuile "Rien ne se passe".

Dans les deux cas, ton tour s'arrête et ton bateau reste sur place.

Si la tuile indique "Rien ne se passe", laisse ton navire là et passe la main.

Ton tour est fini. Donne le dé au joueur suivant, qu'il commence son tour.

## AS-TU ATTEINT L'ÎLE?

As-tu atteint l'île au trésor avant les autres? Bravo!  
**TU AS GAGNÉ!**



# L'ÎLE AU TRÉSOR



Que le diable m'emporte! La Marine a eu notre frégate! Remets ton navire sur la tuile "Départ".



Calme plat... Rien ne se passe.



Vents favorables! En avant! Plus vite que la lumière! Avance d'une case.



Ce n'était pas vraiment un raccourci... Place ton navire sur la même tuile que le dernier joueur.



Cette espiègle pieuvre géante veut te faire un câlin. Recule d'une case.



Personne ne peut nous rattraper... quand nous allumons les moteurs! Avance de deux cases.



Un bon équipage est primordial! Relance le dé et avance.



Un requin ? Qu'importe ! Mais il est GÉANT! Recule de 2 cases.



Tournons ici, c'est un raccourci! Avance ton navire sur la même tuile que le premier joueur.



Oh! Quoi? Ce n'était pas moi! L'arbitre des mers te suspend! Passe ton prochain tour.

## BONUS 1: DES MONSTRES!!!

Durant la mise en place, tu peux ajouter des monstres au parcours! Prends les 4 tuiles monstres, retourne-les et mélange-les. Puis, place-les où tu le souhaites sur le parcours. Il est préférable de laisser de l'espace entre deux tuiles.

Si ton bateau passe sur une tuile monstre durant un déplacement, tu dois t'y arrêter. Si le monstre est caché, révèle-le (*même si un navire adverse s'y trouve*). Dorénavant, au début de ton tour, tu ne lanceras pas le dé pour bouger, mais pour tuer le monstre.

Pour tuer le monstre, il faut faire un chiffre égal ou supérieur à celui indiqué sur la tuile. Par exemple, pour tuer le crocodile géant, il faut faire 5 ou 6 au dé. Si tu fais moins, le monstre te bloque le passage.



## BONUS 2: DES BATAILLES!!!

Afin de pimenter les aventures, tu peux ajouter de la poudre et des canons aux parties. Si tu termines ton déplacement (en ayant appliqué tous les effets) sur une tuile occupée "par un autre joueur, tu dois attaquer son navire!"

Chaque joueur lance le dé. Celui qui fait le plus haut score remporte le combat! Le perdant recule d'une case. Comme pour tous les mouvements, il faut appliquer les effets de la tuile d'arrivée ainsi que toutes les réactions en chaîne qui s'en suivent.

Si tu tues le monstre, retire la tuile du jeu. Tous les navires qui se trouvaient sur la tuile sont mis une case en arrière. Ensuite, lance le dé et déplace-toi normalement.

**Ton tour est fini. C'est au tour du joueur suivant!**

Illustrations de Guido Favaro

Distribué par:  
**Olympie SAS**  
64, rue Oberkampf  
75011 Paris, France  
[www.olympie.fr](http://www.olympie.fr)



Red Glove di Dumas Federico  
Via Carriona 259b  
54033 Carrara (MS), Italy  
[www.redglove.eu](http://www.redglove.eu)  
© 2014 Red Glove  
all rights reserved