



LES JEUX DE LA MAISON SAPIENTINO

RETROUVONS & ASSOCIONS

Les Métiers • Fleurs et Fruits



15 Jeux



Clementoni
Educationalis®



UN GUIDE POUR LES PARENTS

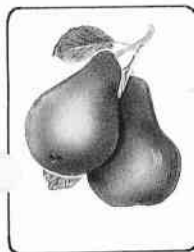
Retrouvons et Associons, par la variété du matériel contenu dans le coffret, propose à l'enfant de nombreuses possibilités de jeux lui permettant de développer son esprit d'observation et d'association.

15 jeux différents stimulent son envie de découvrir en l'invitant à raisonner et à mémoriser les différents sujets représentés sur des cartes colorées.

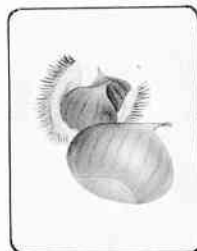
Un support éducatif complet pour aider l'enfant à grandir tout en s'amusant.

CONTENU DE LA BOITE

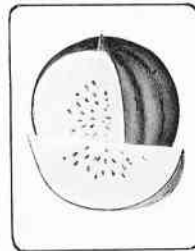
54	CARTES A ENCASTREMENT PUZZLE
36	CARTES DOS ROUGE
36	CARTES DOS BLEU
6	PIONS
3	BANDES ILLUSTREES
1	DE



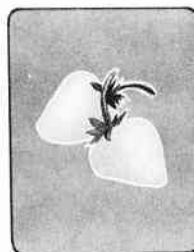
POIRES



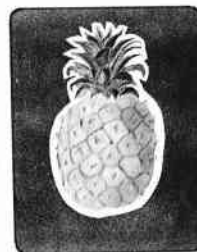
CHATAIGNES



PASTEQUE



FRAISES



ANANAS



GRENADE

RETROUVONS Fleurs et fruits



ROSE



CYCLAMEN

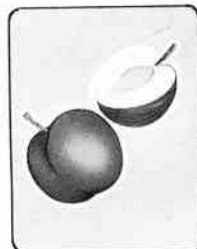


NOIX

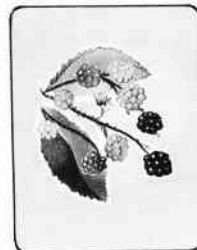
2



PECHES



PRUNES

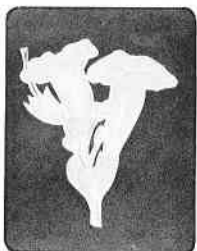


MURES

3



NENUPHAR



JASMIN



NARCISSE



GUEULE DE LOUP



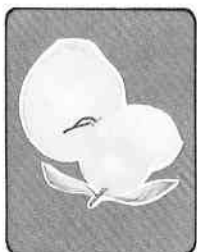
TOURNESOL



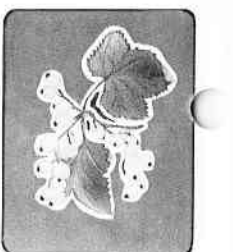
TULIPE



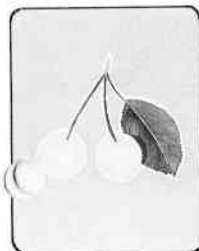
POMMES



AGRUMES



GROSEILLES



CERISES



ANEMONE



LYS



MUGUET



MYOSOTIS



COQUELICOT



PENSEE



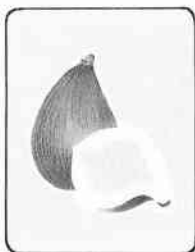
BLEUET



ŒILLET



RAISIN



FIGUES



DATTES



BANANES



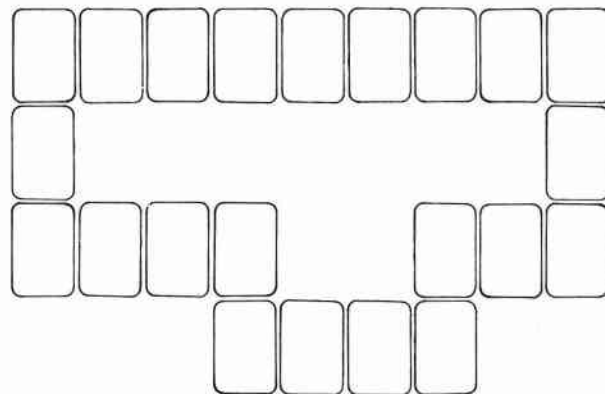
MARGUERITE



MIMOSA

JEU N° 1

Placez les cartes d'un des jeux les unes à côté des autres, les images tournées vers le haut et formez un circuit fermé comme suit:



Chaque carte représente une case du circuit. On désigne quelle sera la carte-case départ et chaque joueur y place son pion.

On distribue les cartes du deuxième jeu, en nombre égal, aux différents joueurs. Si compte tenu du nombre de joueurs, il reste des cartes, on les met de côté.

Chaque joueur observe attentivement pendant dix secondes ses cartes et les place retournées devant lui sur la table.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une mon-

tre ; c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Le but du jeu est d'atteindre les cases représentant les mêmes images que celles que possède chaque joueur.

A tour de rôle, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion d'un nombre de cases correspondant au nombre obtenu avec le dé.

Le sens de déplacement des pions n'est pas obligatoire; le pion peut être déplacé dans le sens des aiguilles d'une montre ou en sens inverse.

Il ne peut toutefois être déplacé dans deux directions différentes au cours d'un même tour et passer ainsi plusieurs fois sur une même case.

Le joueur doit arriver aux cartes-cases, en effectuant exactement le nombre de déplacements indiqués par le dé; s'il réussit il montre sa carte aux autres joueurs et la met ensuite de côté.

Il peut alors à nouveau regarder pendant dix secondes les cartes qui lui restent et les cacher ensuite.

Les tours se succèdent de la même manière.

Le joueur qui atteint toutes les cartes correspondantes du circuit et qui n'a plus de cartes en main, gagne la partie.

JEU N° 2

Les cartes d'un des deux jeux sont placées les unes à côté des autres, face cachée, en formant un carré de 6 cartes de côté.

Les cartes de l'autre jeu sont distribuées en nombre égal, aux différents joueurs. Si, compte tenu du nombre de joueurs, il reste des cartes, elles sont sorties du jeu.

Le but du jeu est de trouver parmi les cartes posées sur la table, celles qui sont identiques aux cartes que l'on a en main.

A tour de rôle, chaque joueur tire deux cartes qui sont sur la table et les observe sans les faire voir aux autres.

S'il pioche une carte identique à une des siennes, il élimine les deux cartes semblables.

Les cartes éliminées par les joueurs sont regroupées en un paquet unique.

Si au contraire, les cartes piochées ne sont pas identiques aux siennes, le joueur les repose retournées, à leur place.

Dans les deux cas, le tour passe au concurrent suivant.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes en main, après avoir tiré toutes les cartes correspondantes.

C'est lui le vainqueur.

JEU N° 3

On distribue les cartes d'un jeu, en nombre égal, aux différents joueurs. S'il en reste quelques unes, on les met de côté.

Chaque joueur montre pendant 30 secondes ses cartes aux autres joueurs puis il les prend en main.

Une personne qui ne joue pas, bat les cartes de l'autre jeu, les retourne lentement, l'une après l'autre, et les pose sur la table l'une sur l'autre.

Lorsqu'un joueur se souvient du possesseur de la carte correspondant à celle qui a été retournée, il met la main sur cette carte et indique le possesseur.

S'il a deviné, il prend les deux cartes identiques et les garde en tas devant lui, face retournée.

Si au contraire, le joueur s'est trompé, il doit montrer à nouveau aux autres joueurs, pendant dix secondes, les cartes qu'il a en main.

La personne ne participant pas au jeu retourne alors une autre carte.

Si aucun des concurrents ne se souvient du possesseur de la carte correspondant à celle qui vient d'être retournée, une autre carte est retournée.

Au cas où plusieurs joueurs se souviennent du possesseur de la carte qui vient d'être retournée, celui qui aura mis sa main en premier sur la carte aura le droit de répondre.

Une fois que toutes les cartes ont été retournées, chaque joueur montre ses cartes aux autres pendant trente secondes et la personne ne jouant pas reprend le paquet sur la table et recommence à retourner les cartes comme

précédemment.

Le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient fini les cartes qu'ils ont en main.

Le joueur qui a accumulé le plus de cartes gagne la partie.

JEU N° 4

On place sur la table les cartes d'un jeu face découverte (image tournée vers le haut), les unes à côté des autres en formant un carré de 6 cartes de côté

On fait de même avec les cartes de l'autre jeu. Il faut laisser un espace entre les cartes d'un jeu et les cartes de l'autre jeu, pour bien les séparer.

Les joueurs choisissent alors un des carrés formés, et observent attentivement les cartes, en essayant de mémoriser leur emplacement, puis ils retournent les cartes, face cachée.

Le joueur dont c'est le tour de jouer indique une des cartes face découverte. Tous les autres joueurs, à tour de rôle, devront essayer de retrouver, parmi les cartes cachées, celle qui comporte la même image. Le joueur qui devine gagne 1 point, conserve les deux cartes identiques et le tour passe au concurrent suivant.

Si il se trompe, la carte retournée reste à sa place initiale, face cachée bien sûr. Si personne ne trouve la bonne carte, le joueur dont c'est le tour peut retourner une carte, si c'est la bonne il gagne 2 points et conserve les deux cartes identiques.

Le tour passe au concurrent suivant et le jeu se poursuit

jusqu'à ce que toutes les cartes retournées aient été repérées.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

JEU N° 5

Les trois bandes illustrées sont emboîtées les unes aux autres et placées sur la table en montrant la face représentant les cartes et les six dés.

On distribue en nombre égal, les cartes d'un des deux jeux aux différents joueurs.

S'il en reste quelques unes, elles sont mises hors jeu.

Les joueurs placent devant eux leurs cartes, face découverte, les unes à côté des autres sur une seule rangée, ils les observent pendant dix secondes en essayant de mémoriser les images et leur emplacement, puis ils les retournent face cachée.

Les trois bandes illustrées sont divisées en six secteurs de couleur différente, dont chacun est caractérisé par un dé avec un certain score et par six images.

Le joueur dont c'est le tour de jouer, lance le dé et examine le secteur de la bande où figure le même score. Il observe les six images et s'il s'aperçoit que parmi les cartes du secteur figure une carte identique à celle qu'il possède, il l'indique et retourne sa propre carte.

S'il a deviné, il gagne 1 point et élimine sa carte. S'il se trompe, il perd 1 point et il retourne à nouveau sa carte, face cachée.

Dans les deux cas, le tour passe au joueur suivant.

Une seule image peut être reconnue à chaque tour. Par

conséquent, si un joueur s'aperçoit qu'il y a plusieurs de ses cartes dans le secteur déterminé par le dé, il ne doit en indiquer qu'une seule.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes. On compte les points. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

JEU N° 6

On mélange ensemble les cartes des deux jeux et on les pose sur la table, face cachée, les unes à côté des autres, en formant un rectangle. A tour de rôle, chaque joueur retourne deux cartes en essayant de trouver deux images identiques.

Il observe les cartes piochées et les montre aux autres joueurs.

Si les deux cartes représentent des images différentes, le joueur remet les cartes face cachée sur la table à leur place initiale et le tour passe au joueur suivant. Si les cartes retournées sont identiques, le joueur les garde et a le droit d'en retourner deux autres.

Le jeu continue tant qu'il reste des cartes sur la table. Le joueur qui, à la fin, a obtenu le plus grand nombre de couples de cartes, gagne la partie.

JEU N° 7

Les trois bandes illustrées sont emboîtées les unes aux autres et placées sur la table en montrant la face représentant les cartes et les six dés.

On joue avec un seul jeu de cartes. Celles-ci sont placées face cachée sur la table, les unes à côté des autres, en formant un carré de 6 cartes de côté.

Les trois bandes illustrées sont divisées en six secteurs de couleur différente, dont chacun est caractérisé par un dé avec un certain score et par six images.

Chaque tour comporte deux phases.

Au cours de la première phase, le joueur lance le dé et examine le secteur de la bande où figure le score réalisé. Il observe alors attentivement les six images de ce secteur.

Exemple : si un concurrent lance le dé et obtient 1, il doit observer les six premières images à gauche.

Au cours de la deuxième phase, le joueur dont c'est le tour de jouer, doit retourner deux cartes en essayant de trouver celles représentant les six images observées pendant la première phase.

Si les cartes retournées représentent deux des six images, le joueur garde les deux cartes et a le droit de relancer le dé et de jouer encore une fois.

Si une seule des cartes retournées représente une des six images, le joueur la garde et repose l'autre, face cachée sur la table, dans la position initiale, après l'avoir montrée aux autres concurrents.

Dans ce cas également, il a le droit de jouer encore une fois.

Si aucune des cartes piochées ne représente une des six images, le joueur les montre aux autres puis les cache à nouveau en les laissant dans leur position initiale.

Le tour passe au joueur suivant.

Les tours se succèdent de la même façon tant qu'il reste des cartes sur la table.

Le joueur qui, à la fin détient le plus grand nombre de cartes, gagne la partie.

JEU N° 8

Ce jeu s'adresse aux enfants qui savent déjà écrire.

Les joueurs sont invités à quitter la pièce où l'on joue.

Pendant ce temps, une personne (un enfant ou de préférence un adulte) mélange les 72 cartes et pose 30 cartes sur la table, face découverte et en désordre (non alignées).

On fait entrer les joueurs, à la queue leu leu, on les fait tourner cinq fois autour de la table, sans s'arrêter, et ils doivent essayer de "photographier" des yeux les images des cartes sur la table.

Ils ressortent de la pièce, ils prennent une feuille et un crayon et chacun écrit les noms des images qu'il a vues sur la table et dont il se souvient.

On compare ensuite ce que chaque enfant a écrit avec les cartes qui sont sur la table.

Le joueur qui a écrit le plus grand nombre de noms exacts gagne la partie et est proclamé "oeil de lynx". En cas d'ex-aequo, le gagnant sera celui qui aura écrit les mots les plus longs.

JEU N° 9

On mélange ensemble les deux jeux de cartes et on en distribue 12 à chaque joueur.

(Le nombre de cartes pour chaque joueur peut varier en plus ou en moins, suivant l'âge et les capacités des joueurs).

Les joueurs placent les cartes face découverte devant eux, les unes à côté des autres, en une seule rangée.

Ensuite, les joueurs disposent de 30 secondes pour observer les cartes et mémoriser leur emplacement, après quoi, ils retournent leurs cartes, face cachée.

A tour de rôle, chaque joueur doit se rappeler les images de ses cartes et leur emplacement exact. En commençant par la première carte à gauche, le joueur donne le nom de l'image représentée et retourne la carte pour vérifier. S'il a deviné, il continue en désignant la seconde, puis la troisième et ainsi de suite tant qu'il se souvient des images.

Quand il se trompe, toutes les cartes sont retournées à nouveau, face cachée, et le tour passe au joueur suivant.

Celui qui arrive à se souvenir en premier et en une seule fois de toutes les images de ses cartes, gagne la partie.

JEU N° 10

Les trois bandes illustrées doivent être emboîtées les unes aux autres et placées sur la table du côté affichant un parcours de 30 cases.

On mélange les cartes des deux jeux et on les place sur la table les unes à côté des autres, face cachée en formant un rectangle.

2 à 6 joueurs peuvent participer au jeu.

Avant de commencer, chaque joueur prend un pion et le place sur la case départ où est dessiné un drapeau.

On décide de l'ordre de participation au jeu.

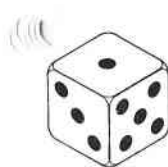
Le parcours est fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque case a une signification particulière.

CASES AVEC DES CARTES ROUGES : Le joueur qui s'arrête sur une de ces cases a le droit de retourner autant de cartes sur la table qu'il y en a de représentées sur la case.

(Ex : case avec 3 cartes = possibilité de retourner 3 cartes).

CASES



Le joueur qui s'arrête sur une de ces cases a le droit de jouer encore une fois.

CASES



Le joueur qui s'arrête sur une de ces cases passe un tour.

Au premier tour, chaque joueur lance le dé et fait avancer son pion d'un nombre de cases équivalent au score indiqué par le dé.

Il doit donc effectuer ce qui est indiqué sur la case où il s'est arrêté.

Le but du jeu est de retourner les cartes sur la table et de trouver les couples de cartes qui représentent les mêmes images.

Chaque fois qu'un joueur retourne deux cartes avec des images identiques, il les garde.

Par contre, les cartes retournées qui ne forment pas un couple doivent être d'une part montrées aux autres joueurs et d'autre part replacées face cachée sur la table dans leur emplacement initial.

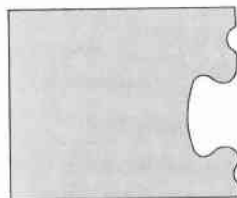
Le jeu continue de la même manière, jusqu'à ce que même le dernier couple de cartes soit retourné.

Le joueur qui trouve le plus grand nombre de couples, gagne la partie.

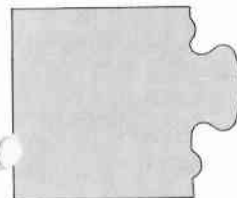
ASSOCIATIONS

Les Métiers

Le jeu comprend 54 cartes qui forment 27 couples. L'encastrement spécial "puzzle" permet une vérification immédiate, et donne ainsi la possibilité de former correctement les couples de cartes.



Carte avec entaille



Carte avec saillie

Sur la face colorée de la série "Les Métiers" les images suivantes apparaissent :

- **Sur les cartes avec entaille** : une profession ou un métier.

Ex. : la couturière.

- **Sur les cartes avec saillie** : un outil de travail caractéristique.

Ex. : la machine à coudre.

Par contre du côté noir et blanc, figure une partie de l'image de la profession :

Ex. : le menuisier

et de l'autre le produit fini ou le résultat de l'activité :

Ex. : la table.

Avant de commencer le jeu il convient d'observer les images et de discuter de leur contenu. Le nombre de cartes à distribuer varie suivant l'âge et la préparation des enfants. On peut utiliser un nombre restreint de cartes en abandonnant celles qui semblent trop difficiles.

REGLES DU JEU

JEU N° 1

On peut jouer seul ou à plusieurs. Le but étant d'associer les deux bonnes cartes pour former un couple.

Toutes les cartes sont mélangées et disposées bien en vue sur la table avec les faces colorées retournées vers le haut. A tour de rôle, chaque enfant observe avec attention les images, et tente de former un couple qui devra être expliqué de la façon suivante :

- Le cuisinier utilise la marmite
- Le peintre, pour son art, a besoin de la palette
- Le tableau noir sert à l'institutrice. Etc..

Si le joueur pioche la carte exacte et que l'association est possible, il garde le couple formé ; s'il se trompe il remet les cartes sur la table dans la position initiale. Dans tous les cas, le tour passe quand même au joueur suivant.

Le jeu s'achève lorsque toutes les cartes auront été jumelées. Le vainqueur aura formé le plus grand nombre de couples.

La forme des cartes en puzzle permet de contrôler automatiquement si l'association est correcte.

La classification de la profession et de l'ustensile/instrument à haute voix, représente en plus un exercice d'expression verbale très utile.

JEU N° 2

On peut jouer seul ou à plusieurs.

Les règles sont les mêmes que pour le jeu n° 1. Le but est encore la bonne association des cartes, mais contrairement au jeu précédent, les cartes sont disposées sur la table, avec en vue, les images en noir et blanc.

Les concurrents associent les cartes, en décrivant à haute voix le couple formé, qui en ce cas est représenté, par un métier et par un produit fini ou le résultat d'une activité.

Ex.:

- *Le sculpteur a fait une statue.*
- *Les poissons ont été pêchés par le pêcheur.*
- *Le paquet a été fait par la vendeuse.*

JEU N° 3

On joue à plusieurs.

On détermine de quel côté les cartes seront utilisées: du côté des images en couleur ou en noir et blanc.

On distribue les cartes avec l'entaille, celles avec la saillie étant disposées recouvertes sur la table (si on joue avec les images colorées, ce sont les images en noir et blanc qui apparaîtront, et vice-versa).

A tour de rôle, chaque joueur retourne une carte, la montre aux autres concurrents, et contrôle ensuite si elle peut lui être utile pour former un couple avec les cartes qu'il a en main. Si l'association est possible, il garde le

couple de cartes ainsi formé et le dépose à côté de lui.

Par contre si la carte ne permet aucune association, elle sera remise recouverte sur la table, dans la position initiale. Dans les deux cas le tour passe au concurrent suivant. Le vainqueur sera celui qui aura réussi en premier,

former les bons couples avec toutes les cartes qu'il possède.

JEU N° 4

Avant de commencer à jouer, on détermine de quel côté on utilise les cartes et on mélange ensemble les cartes avec l'entaille et les cartes avec la saillie.

On distribue ainsi toutes les cartes que l'on tient devant soi, sans les montrer aux autres joueurs. Le but du jeu est de former les bons couples. Celui qui a déjà un couple complet peut le déposer tout de suite sur la table.

Le joueur dont c'est le tour de jouer, décrit à un autre joueur qu'il aura choisi, une de ses cartes et lui demande s'il possède la carte qui lui manque pour former le couple.

Si la réponse est oui et si l'association est possible, les cartes sont réunies et sorties du jeu.

Dans tous les cas, même si le concurrent interrogé n'a pas la bonne carte, le tour passe au concurrent suivant.

Il est important de se souvenir des cartes qui sont successivement décrites, afin de pouvoir repérer, à chaque fois, le joueur qui les détient.

Le vainqueur est celui qui termine en premier toutes ses cartes.

JEU N° 5

Les cartes des deux tas sont divisées et disposées sur la table en deux groupes bien séparés.

D'un côté celles avec l'entaille retournées du côté des images en couleur, et de l'autre celles avec la saillie retournées du côté des images en noir et blanc. Le but du jeu est d'associer correctement les cartes en observant la forme de l'entaille. A tour de rôle chaque joueur pioche une carte dans un des deux tas, l'observe attentivement, et choisit ensuite dans l'autre tas, une seconde carte, qui après réflexion devra s'encaster dans la première. Si le choix est bon, le joueur gardera la couple formé, mais devra auparavant expliqué la logique d'association des deux côtés.

Ex. :

- Sur la face en couleur, je vois une couturière, qui utilise une machine à coudre pour son travail.

- Sur la face en noir et blanc, je vois le pain fait par le boulanger.

Si l'association est mauvaise, le concurrent remettra les cartes piochées à leur place sur la table.

Le jeu s'achèvera lorsque toutes les cartes auront été jumelées. Le vainqueur est celui qui aura formé le plus grand nombre de couples.

568

LES SAUVAGES DE L'AMÉRIQUE



Retrouvez le trésor du capitaine Flint!

Le jeu en bref

Type: jeu d'aventures

Nombre de joueurs: 2 à 4

Age: à partir de 7/8 ans

Durée: 1 heure environ

Stratégie ○ ○ ○ ● ○ Chance

“Le vaisseau fantôme est réapparu... Il a jeté l'ancre dans la baie des Trépassés...” La nouvelle se répand comme une traînée de poudre. Le bruit court qu'un fabuleux trésor est caché à bord. Un butin alléchant pour les pirates!

Vous allez prendre le vaisseau fantôme à l'abordage et le fouiller de fond en comble pour en tirer le plus d'or possible.

Mais gare au fantôme du terrible capitaine Flint: les pirates auront maille à partir avec le redoutable gardien du trésor.

Le premier pirate à ramener dans son repaire des trésors d'une valeur de 5 tas d'or ou plus gagne la partie.

Le vaisseau fantôme:

- la coque (en 3 parties)
- 2 mâts avec leurs vergues
- 4 canons
- 1 roue de gouvernail
- 1 planche
- 1 pavillon pirate
- le pont (en 3 parties)
- 4 voiles en lambeaux

1 plateau de jeu

4 pions

1 fantôme (le capitaine Flint)

6 coffres avec leur couvercle

2 dés

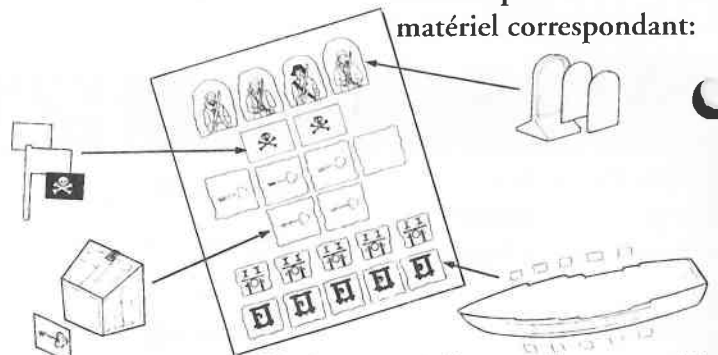
18 plaquettes:

- 4 sabres d'abordage
- 2 pistolets
- 5 trésors (valeur: 1 à 5 tas d'or)
- 1 bouteille
- 1 perroquet
- 5 clés

1 planche d'autocollants:

- 2 x 4 pirates
- 2 pavillons noirs
- 6 clés
- 5 sabords ouverts (avec canon)
- 5 sabords fermés

Assemblage du vaisseau fantôme



- ◆ 1 clé sous chaque coffre (y compris l'autocollant sans clé)
- ◆ 1 pavillon noir de chaque côté du drapeau en matière plastique
- ◆ Les 10 sabords (5 de chaque côté: répartissez les canons et les sabords fermés à votre guise) sur la coque du vaisseau fantôme.

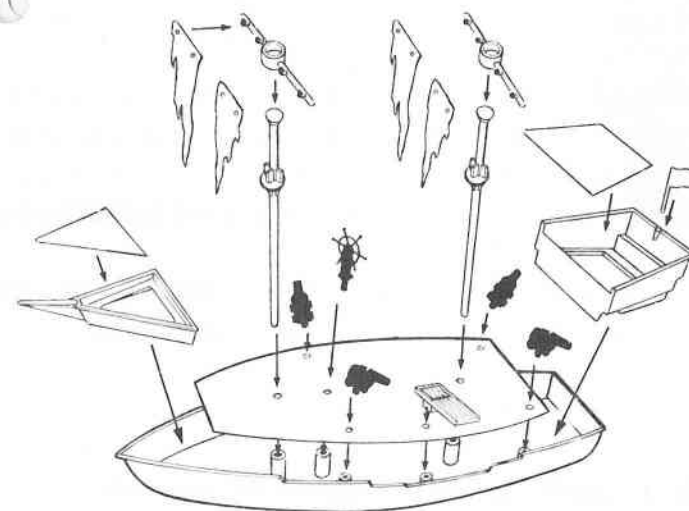
Enfin, collez au recto et au verso de chaque pion 1 pirate autocollant, de la même couleur.

2. Avant chaque partie, assemblez le vaisseau fantôme:

- ◆ Montez d'abord la coque (3 parties à réunir)
- ◆ Posez le pont (3 éléments en carton)

1. Avant la première partie, appliquez les autocollants pour décorer le matériel correspondant:

- ◆ Enfoncez les mâts dans les trous ainsi que le pavillon, installez la planche, les canons et la roue du gouvernail.
- ◆ Il reste à fixer les vergues sur les mâts, et à y suspendre les voiles.



- ◆ Mettez le vaisseau fantôme à sa place sur le plateau de jeu.

◆ Posez les 5 plaquettes qui représentent les tas d'or et la plaquette avec la bouteille dans les coffres: 1 plaquette par coffre. Fermez les couvercles, mélangez bien les coffres et montez-les à bord: un coffre par cabine, sauf dans celle du capitaine (la cabine avec la roue du gouvernail).

- ◆ Le fantôme du capitaine Flint va dans la cabine du capitaine.

Préparation du jeu

Remarque: si vous le laissez un certain temps sous une lampe, il devient phosphorescent dans le noir!

◆ Chaque joueur équipe son pirate d'une plaquette avec un sabre. Il la pose, image cachée, sur la table, devant lui. Si vous êtes moins de 4 joueurs, mettez les sabres en trop image cachée, dans la grotte juste devant le vaisseau fantôme.

◆ Mélangez les plaquettes restantes (clés, perroquet, pistolets) avant de les empiler, face cachée, à côté du capitaine Flint, dans sa cabine.

◆ Choisissez chacun un pirate et posez-le sur le plateau de jeu, dans le repaire de sa couleur.

◆ Il ne reste plus qu'à tirer au sort le premier à jouer. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Voilà de quelle façon les choses se passent:

A votre tour de jouer, jetez les dés pour déplacer votre pirate. Son but: monter à bord du vaisseau fantôme et ouvrir les coffres pour dérober l'or. Un coffre s'ouvre avec une clé: vous saurez laquelle en regardant dessous. Les clés sont dans la cabine du capitaine. Vous y trouverez aussi le perroquet et les pistolets, qui vous apportent certains avantages.

Chaque fois que vous faites 6, le fantôme du capitaine s'anime. Il peut jeter les pirates par-dessus bord ou tirer le canon.

Enfin, les pirates vont se battre entre eux pour se voler leurs trésors.

1 - Déplacement:

Jetez les deux dés. Déplacez votre pirate d'autant de cases que de points obtenus. Vous pouvez changer de direction autant que vous voulez, mais jamais passer deux fois sur la même case.



En principe, tous les points sont joués. Vous pouvez toutefois stopper votre déplacement lorsque vous arrivez dans une cabine (y compris celle du capitaine) ou rentrez dans votre repaire, ou encore lorsque vous provoquez un autre pirate en duel.

Un pirate ne circule que sur des cases libres. On ne passe pas par-dessus le capitaine Flint ou les autres pirates. Il n'y a qu'un personnage par case.

Si le chemin est barré, efforcez-vous de contourner la case occupée.

Les repaires sont inviolables: seul leur propriétaire peut y pénétrer.

Lorsqu'un pirate est immobilisé:

- ◆ il est dans une cabine dont la porte est bloquée par le capitaine ou par un autre pirate,
- ◆ il est dans son repaire, et un autre pirate se tient sur la case juste devant,

◆ il est bloqué de tous côtés par les autres pirates,

il jette quand même les dés pour faire éventuellement apparaître le fantôme du capitaine.

S'il est toujours immobilisé lorsque revient son tour, il passe par-dessus le personnage qui le bloque (exceptionnellement!).

2 - Les grottes sous-marines:

Le sous-sol de la baie est creusé de galeries et de cavernes qui débouchent par quatre issues sur la terre ferme.

En entrant par l'une de ces issues, vous pouvez ressortir par n'importe laquelle des trois autres en ne dépensant qu'un seul point de déplacement.



Traversée des cavernes avec un 5 aux dés

S'il y a des plaquettes dans la grande grotte, vous pouvez en prendre une en quittant le sous-sol. Regardez-la avant de la

mettre avec vos autres plaquettes.

Vous n'avez droit qu'à une plaquette par passage dans les grottes. Il faut en ressortir avant d'y rentrer pour en prélever une autre.

Conseil: Mélangez de temps en temps les plaquettes qui sont devant vous afin que vos concurrents ne sachent pas exactement où se trouvent les trésors, clés, armes ou encore le perroquet, lorsqu'ils pourront en saisir une.

3 - Le vaisseau fantôme:

Vous n'y entrez (et n'en sortez) que par les cases marquées d'une flèche noire. Le trajet d'une case fléchée à terre jusqu'à une case fléchée à bord coûte 1 point.



Les canons forment des obstacles qu'on ne peut pas sauter; la case avec la planche compte pour une case normale.

Vous n'accédez aux ponts supérieurs qu'en prenant l'escalier dessiné sur le pont et sur la coque. L'escalier ne compte pas pour une case: il ne coûte aucun point de déplacement.

Les cabines (y compris celle du capitaine) ne sont accessibles



Un pirate fait 3.
Il passe par l'escalier.

Les cabines (y compris celle du capitaine) ne sont accessibles que par la porte. Le passage coûte 1 point.

Si vous laissez tomber un certain nombre de points de déplacement pour pénétrer dans la cabine, vous y restez jusqu'au tour suivant: les points en trop ne sont pas utilisables pour ressortir de la cabine.

Il est interdit d'entrer dans une cabine occupée par le capitaine ou par un autre pirate.



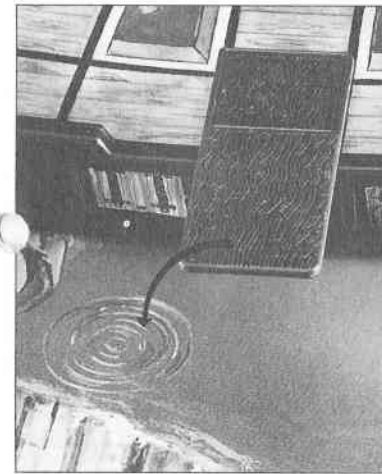
4 - Le fantôme du capitaine Flint:

Chaque fois qu'un dé (ou les deux) s'arrête sur un 6, vous déplacez le fantôme et pas votre pirate. Le fantôme avance au maximum de 6 cases: on ne tient compte que d'un seul dé.

Deux exceptions par rapport à la règle du déplacement: il ne quitte jamais le navire, et passe par-dessus les pirates qui

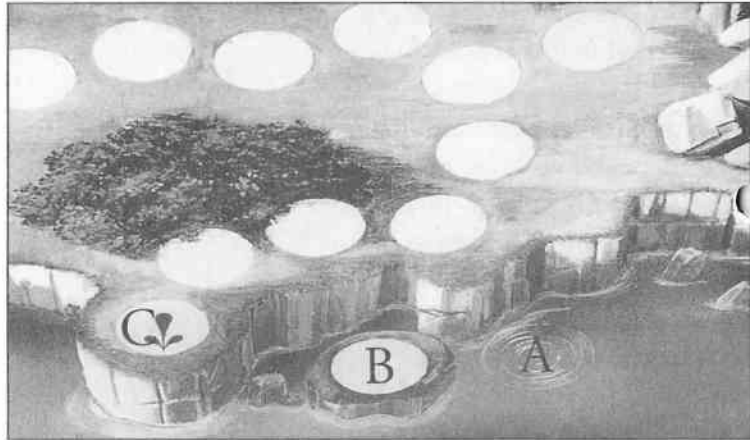
sont sur son chemin (en fait, il les traverse: un fantôme est immatériel).

Le fantôme peut arrêter son déplacement à tout moment (sans dépenser tous les points du dé) pour entrer dans une cabine ou terroriser un pirate en s'arrêtant sur une case qui touche celle où se trouve le pirate. S'il se déplace juste derrière un canon, il tire.



Le pirate terrorisé passe aussitôt par-dessus bord: le joueur qui vient de déplacer le fantôme dépose, en passant sur la planche, le pirate dans l'une des 4 cases "tourbillon". Le pirate tombé à l'eau passe son tour pour reprendre pied: son joueur le pose sur la case rocher la plus proche du tourbillon.

Au tour suivant, il repartira de la flèche noire voisine.



Déplacement d'un pirate tombé à l'eau

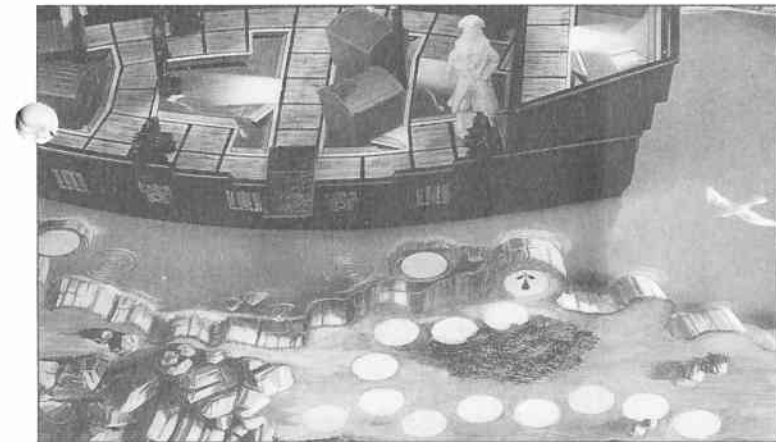
Ce plongeon fait perdre une plaquette au joueur dont le pirate passe par-dessus bord: le joueur qui a déplacé le fantôme lui prend une plaquette et la met dans la grotte avec les autres, sans la regarder.

Tout pirate frôlé par le fantôme du capitaine pendant son déplacement subit le même sort. C'est le voisin de gauche du joueur au pirate terrorisé qui le jette dans un tourbillon de son choix et lui prend une plaquette pour la mettre dans la grotte.

Le fantôme peut ainsi terroriser plusieurs pirates pendant un seul déplacement.



Les canons du vaisseau fantôme sont pointés sur la rive de la baie. Chaque canon porte sur un quart de l'étendue du plateau de jeu. Il touche toutes les cibles à sa portée.



Lorsque le capitaine se tient juste derrière un canon, il tire. Les pirates qui se trouvent dans le quart de plateau couvert par le canon se jettent à terre: couchez les pions-pirates à portée du canon. Au prochain tour, vous les remettez sur pied. Et c'est seulement au tour suivant qu'ils joueront à nouveau normalement.

Le canon ne tire qu'une fois par tour de jeu. Un déplacement intermédiaire est obligatoire pour que le capitaine retourne tirer un nouveau coup de canon.

5 - La cabine du capitaine:

Dès que vous y entrez, prenez la plaquette du haut de la pile et regardez-la. Si c'est une clé ou un pistolet, posez-la devant vous, image cachée, sans la montrer aux autres.

◆ La clé permet d'ouvrir l'un des coffres qui sont dans les cabines (voyez le § "Les coffres").

◆ Le pistolet peut vous rendre service si vous vous battez en duel (voyez le § "Duel").

◆ Si la plaquette représente le perroquet, voyez le § "Perroquet".

Vous quittez la cabine du capitaine à votre prochain tour de jeu.



6 - Les coffres:

Chaque fois que votre pirate entre dans une cabine, regardez sous le coffre qui

s'y trouve (et pas dans le coffre) pour voir avec quelle clé on peut l'ouvrir.



Ouvrez tout de suite le coffre sans clé.

☹ La clé cassée ne vaut rien: elle ne peut plus rien ouvrir. Vous devez avoir pour chaque coffre la clé qui seule peut l'ouvrir.

Exemple: une clé avec un panneton à deux dents ne peut ouvrir que le coffre sous lequel la même clé est représentée.

Si vous avez la clé qui correspond au coffre que votre pirate trouve dans la cabine, montrez aux autres joueurs la clé et le dessous du coffre qu'elle ouvre. Ouvrez le coffre, prenez la plaquette qui est dedans. Posez-la, image cachée, devant vous, ainsi que la clé.

La même plaquette-clé vous permettra peut-être d'ouvrir un autre coffre.

☹ Refermez le coffre et reposez-le à sa place dans la cabine.

Si le coffre contenait un trésor, réjouissez-vous en silence. Il ne faut pas montrer aux autres joueurs votre chance, sinon ils feraient tout pour vous voler votre trouvaille. Et si le coffre ne contenait que la bouteille, posez-la devant vous sans rien manifester, pour bluffer vos adversaires.



Dès qu'un joueur a réuni des plaquettes trésor d'une valeur de 5 tas d'or, il peut les emporter dans son repaire.

Attention: Les plaquettes doivent représenter au moins 5 tas d'or pour être transportées ensemble au repaire du pirate. Il n'est pas question de les y emporter une à une pour les mettre en sécurité.



7 - Le perroquet:

Le joueur qui trouve le perroquet du capitaine Flint dans sa cabine (ou qui le vole à un adversaire) peut aussitôt:

- ◆ prendre une plaquette à un autre joueur pour la mettre avec les siennes
- ◆ ou bien prendre la plaquette en haut de la pile dans la cabine du capitaine (même si le fantôme du capitaine s'y trouve)
- ◆ ou bien examiner un coffre afin de savoir quelle clé peut l'ouvrir.

Ensuite, il pose le perroquet devant lui, image cachée, à côté de ses autres plaquettes.

Le joueur garde la plaquette Perroquet tant que son pirate reste sur le vaisseau fantôme. Dès qu'il quitte le vaisseau, le perroquet s'envole et se pose dans la cabine du capitaine, sur le haut de la pile, image cachée.

De même, le perroquet retourne à la cabine lorsque le fantôme du capitaine jette le pirate à la mer (ainsi que la plaquette perdue par le joueur dont le pirate passe par-dessus bord...).

Il y a parfois un tricheur ou un distrait qui "oublie" de remettre le perroquet dans la cabine du capitaine: dès que les autres s'en aperçoivent, il est condamné à passer un tour. Enfin, si un pirate gagne le perroquet en duel, il peut aussitôt accomplir l'une des 3 actions possibles.

8 - Le duel:

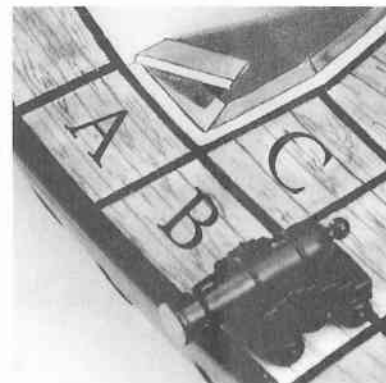
Vous pouvez provoquer un pirate en duel en vous arrêtant sur la case juste à côté de la sienne (éventuellement, vous abandonnez le reste des points des dés pour stationner près de votre adversaire). Le vainqueur du duel prend une plaquette à son adversaire.

D'abord, le choix des armes: sabre ou pistolet?

La plaquette correspondante est retournée, arme visible. Vous n'en retournez

qu'une, même si vous possédez plusieurs armes. Si vous n'avez pas d'arme, ne retournez aucune plaquette: vous vous battez au couteau.

L'arme retournée vous permet de lancer le dé:





- sans arme: une seule fois
- le sabre: une ou deux fois
- le pistolet: une, deux ou trois fois.

C'est l'attaquant qui lance le dé en premier. S'il a la possibilité de rejouer (sabre ou pistolet), il peut essayer d'améliorer son score...ou, manque de chance, de faire pire. Les jets de dé ne sont pas additionnés, et c'est le dernier qui compte. Si le joueur est content de son premier jet (il obtient 5 ou 6), il n'est pas obligé de relancer le dé.

L'attaqué lance le dé à son tour, selon les mêmes règles.

Celui qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, les duellistes rejouent.

Le duel terminé, chaque adversaire retourne la plaquette (sabre ou pistolet) utilisée, et la mélange avec ses autres plaquettes. Puis le vainqueur prend au hasard une plaquette au vaincu.

Il peut aussi, s'il le souhaite, changer de case avec l'adversaire vaincu.

Remarque: Les pirates qui se tiennent dans une des cabines (y compris celle du capitaine), dans une grotte ou dans leur repaire ne peuvent pas être provoqués en duel.

Dès qu'il a amassé un trésor suffisant, un pirate rejoint son repaire.

Fin de la partie

Le premier joueur qui y porte des plaquettes d'une valeur de 5 tas d'or au moins gagne la partie.

Résumé des règles du jeu

But:

Porter le premier dans son repaire un trésor d'une valeur de 5 tas d'or.

Préparation:

- ◆ Assemblez le vaisseau fantôme et installez-le sur le plateau.
- ◆ Mettez les plaquettes tas d'or et la bouteille dans les coffres, refermez-les et posez-les dans les cabines.
- ◆ Introduisez le fantôme du capitaine dans sa cabine.
- ◆ Donnez un sabre à chaque joueur. Les sabres en trop, dans la grande caverne.
- ◆ Empilez les plaquettes Clé, Pistolet et Perroquet dans la cabine du capitaine.
- ◆ Les pirates partent de leur repaire.

Le jeu:

A votre tour, jetez les 2 dés et déplacez votre pirate:

- ◆ sur des cases libres: un seul pirate par case
- ◆ jamais deux fois sur la même case pendant le même tour.

Tous les points sont joués, sauf si:

- ◆ arrêt dans une cabine

- ◆ arrêt dans la cabine du capitaine
- ◆ retour dans son repaire
- ◆ provocation en duel.

Les grottes sous-marines:

La traversée d'une issue à l'autre ne coûte qu'1 point et permet de prendre une plaquette dans la grande grotte.

Le vaisseau fantôme:

- ◆ on ne monte à bord que par les cases fléchées
- ◆ l'escalier est utilisable sans dépenser de points
- ◆ les cabines où se trouve un pirate ou le fantôme du capitaine sont inaccessibles.

Le fantôme du capitaine:

Se déplace dès qu'on fait 6 avec l'un des dés. On utilise les points d'un seul des deux dés.

Le fantôme n'est pas tenu de faire tous les points et il traverse les cases occupées par un pirate.

- ◆ S'il passe ou s'arrête dans une case qui touche une case où se trouve un pirate, il le terrorise. Le pirate saute dans la mer et réapparaît dans une case tourbillon. Il perd une plaquette, qui va dans la grande grotte. Au tour suivant, le pirate se réfugie sur un rocher (sans jeter le dé). Lorsque revient son

tour, il reprend la partie de la case fléchée la plus proche.

◆ Si le fantôme s'arrête derrière un canon, il tire sur un quart du plateau. Les pirates de ce secteur se jettent à terre. Au tour suivant, ils se redressent; ils ne rentrent dans la partie qu'au prochain tour.

Les coffres au trésor:

Ne peuvent s'ouvrir qu'avec la clé appropriée.

En entrant dans une cabine, regarder sous le coffre pour savoir quelle clé l'ouvre. Le coffre sans clé peut être ouvert immédiatement. Les autres clés sont dans la cabine du capitaine. Le joueur pose devant lui la plaquette (or ou bouteille) contenue dans le coffre qu'il a ouvert.

Le perroquet:

Permet immédiatement:

- ◆ de prendre une plaquette à un autre joueur
- ◆ ou de prendre la plaquette du haut de la pile dans la cabine du capitaine
- ◆ ou de regarder sous un coffre de son choix.

Dès qu'un pirate sort du vaisseau fantôme, il perd le perroquet et le remet dans la cabine du capitaine.

Le duel:

A lieu dès qu'un pirate se pose dans une case qui touche celle d'un autre pirate. Chacun choisit une arme:

○ sans arme, on lance le dé une seule fois

◆ avec un sabre, deux fois

◆ avec un pistolet, trois fois.

Seul le dernier jet compte. Celui qui fait le plus de points gagne.

A égalité, on rejoue le duel au dé.

Le vainqueur prend une plaquette au vaincu, et peut changer de place avec lui.

Fin de la partie:

Le premier joueur qui accumule un trésor d'une valeur de 5 tas d'or et le porte dans son repaire gagne la partie.