



Spelregels pagina 3
Règles du jeu page 6
Spielregeln Seite 9
Rules of the game page 13
Spelregler sida 15
Spilleregler side 18
Regole di gioco pagina 21
Reglas del juego página 24

548



L'ÎLE AU TRÉSOR

Pour 2 joueurs, à partir de 8 ans.

DANS LA BOÎTE:

plan de jeu

10 pions à double face (1 côté rouge, 1 côté noir)

19 disques "sentiers"

16 coffrets d'or

2 dés à 4 faces rouges et 2 faces noires

2 dés à 4 faces noires et 2 faces rouges

1 bague

L'histoire se passe sur l'île au trésor, l'île célèbre du merveilleux livre de Stevenson. L'Hispaniole a jeté l'ancre depuis une semaine, et plusieurs accrochages ont déjà eu lieu entre les pirates et les Anglais. La situation est la suivante:

Un petit groupe d'**Anglais** s'est retranché dans la cabane qui est derrière la palissade (**en bas à droite** sur la carte). Ils ont réussi à déterrer une bonne partie du trésor qu'ils gardent avec eux.

Les **pirates**, du moins ce qu'il en reste, possèdent le reste du trésor et ont dressé leur camp au pied de la colline Tête d'espion (**en bas à gauche**).

Pendant ce temps, l'Hispaniole fait mouillage dans la baie située **au nord**. C'est là que le courageux Jim Hawkins a jeté l'ancre, après son traversée aventureuse. Jim est encore à bord, il attend le retour de ses amis avec le trésor.

Au même moment un bateau pirate menaçant est arrivé à l'île (fait que l'auteur du livre ignorait) et a jeté l'ancre dans la baie Rum Cove (**en haut à droite**).

Le commandant du bateau est le terrible Chien Noir (Black Dog). Il a lâchement assassiné les marins qui l'ont aidé à conduire le bateau vers l'île au trésor. Il attend impatiemment les autres pirates qui doivent arriver avec le butin.

Un joueur tient le rôle des pirates, et l'autre celui des Anglais. Chacun des joueurs reçoit 5 pions et 6 coffrets d'or et les place dans son camp, en bas du plan de jeu (Les Pirates à gauche, les Anglais à droite). Le Pirate, (joueur noir) place ses pions, côté noir vers le haut, l'Anglais (joueur rouge) place ses pions, côté rouge vers le haut.

BUT DU JEU

Le joueur qui réussit à amener 7 coffrets d'or sur son bateau, de l'autre côté du plan de jeu, gagne la partie. Comme les deux joueurs commencent avec 6 coffrets chacun, il leur faudra donc voler au moins un coffret à l'adversaire!

Au centre de l'île, une forêt vierge très dense et des terrains marécageux qu'il faut traverser pour atteindre les bateaux. Les clairières dans la forêt doivent être recouvertes des 19 disques (les 6 types de disques sont illustrés ci-dessous, le nombre de disques de chaque type est aussi indiqué). Bien examiner les disques avant de jouer à ce jeu pour la première fois car ils ont un rôle important. Sur chaque disque sont indiqués trois segments de sentier de la jungle. Chaque disque, comporte un point. C'est un point d'arrêt où les joueurs doivent faire halte au cours de leur traversée de la jungle. Sur quatre des disques (F), le point est situé au croisement de deux sentiers. Sur les disques restants, le point est situé sur l'un des trois segments de sentier. Ce qui signifie qu'il est possible de passer ces disques sans avoir besoin d'y faire halte.

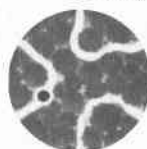
A (1x)



B (1x)



C (1x)



D (6x)



E (6x)



F (4x)

Poser tous les disques face cachée et les mélanger. Le **joueur noir** commence. Il choisit un disque et le place sur un endroit vide de son choix sur le plan de jeu. Il faut placer les disques de façon à ce que les segments de sentiers correspondent aux sentiers du plan de jeu. Comment faire? C'est au joueur de décider. Les joueurs placent un disque à tour de rôle, et conti-

nuent jusqu'à ce que  9 disques soient positionnés.

Tous les sentiers sont maintenant reliés entre eux. Il en résulte un véritable entremêlement de sentiers qui partent dans toutes les directions. Il existe à peu près 6 millions de milliards de milliards de combinaisons possibles. (Pour être précis: 59.578×10^{24}).

STRATÉGIE

En plaçant les disques (ou en les tournant pendant le jeu), il faut essayer de former des chemins ne comportant pas de points d'arrêt. Avec un petit peu de chance, un joueur peut réussir à traverser toute la jungle sans devoir s'arrêter. Il va sans dire que l'adversaire essaiera de l'en empêcher tout en se frayant lui-même un chemin sans haltes.

LE JEU

Le joueur rouge commence. Puis c'est au tour du joueur noir, et ainsi de suite. Le joueur commence un tour en déplaçant, sous la flèche, un pion depuis son camp. Ceci d'ailleurs ne compte pas pour un coup. Ensuite il jette les quatre dés. Le joueur peut jouer autant de coups qu'il a obtenu de dés de sa couleur. Par coup on entend: déplacer l'un de ses pions, ou tourner un disque. Il faut, au moins, déplacer un pion pendant son tour de jeu (sauf si le joueur n'obtient aucun dé de sa couleur).

Exemple 1. Le joueur jette les quatre dés, sa couleur ne sort qu'une seule fois: il doit déplacer l'une de ses pions.

Exemple 2. Le joueur jette les quatre dés, sa couleur sort 3 fois: il a le droit de jouer trois fois dans ce tour, c'est à dire, déplacer l'un de ses pions ou tourner un disque au choix, mais il est obligé de déplacer l'un de ses pions au moins une fois.

DÉPLACER UN PION

Le joueur déplace un pion depuis son camp vers le premier point d'arrêt, ou d'un point d'arrêt à un autre point d'arrêt, ou du dernier point d'arrêt au gros point d'arrivée de sa couleur.

MONTER À BORD

Le joueur imagine que ses hommes portent les coffrets du trésor tout en se frayant un passage dans la jungle. Lorsque l'un

d'eux atteint son point d'arrivée (le gros point de la couleur de joueur), le joueur le prend alors à bord, et **déplace 2 coffrets de son camp au bateau.**

Une fois à bord, le pion y reste, et ne revient plus sur l'île, sauf dans le cas spécial décrit à la fin de la règle du jeu.

TOURNER LES DISQUES

C'est l'élément stratégique le plus important du jeu. Essayer de prévoir les conséquences qu'entraînera la rotation des disques.

Tourner un seul disque, peut souvent signifier le changement total du réseau des sentiers, et peut même être décisif pour le résultat du jeu.

Pour tourner un disque, placer l'extrémité de la baguette dans le petit trou se trouvant sur le bord, puis tourner.

Le joueur indique d'abord le disque qu'il souhaite tourner. L'adversaire ne peut s'opposer à la rotation d'un disque qu'une seule fois par tour.

Lorsque l'adversaire fait opposition, le joueur a deux possibilités:

1. accepter l'opposition de l'adversaire et jouer autre chose;
2. essayer de repousser cette opposition.

Dans ce dernier cas, les joueurs prennent 2 dés différents et les jettent à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux obtienne un double quel que soit le joueur.

Si le double a la couleur de celui qui a fait opposition, celle-ci est acceptée et le joueur ne peut pas tourner le disque; il a en outre perdu un coup (p.e. si le joueur pouvait jouer 3 fois, ayant obtenu sa couleur sur 3 dés, il ne lui reste plus que 2 coups à jouer).

Si le double a la couleur de celui dont le tour de jeu est en cours, l'opposition de l'adversaire est réfutée: le joueur peut tourner son disque, et l'adversaire ne peut plus formuler d'opposition pendant ce tour.

DUELS

Lorsqu'un pion arrive à un point d'arrêt où se trouve un adversaire, il faut se battre en duel.

Le joueur attaquant, entame le duel en jetant ses 2 dés (exemple: le joueur rouge utilise les dés ayant 4 faces rouges).

S'il jette un double dans sa couleur (chance: 4 sur 9), il gagne le duel. S'il jette un double dans la couleur de l'adversaire (chance: 1 sur 9), il perd le duel. Mais s'il jette 1 rouge et 1 noir (chance: 4 sur 9), le résultat du duel n'est pas encore décidé. C'est alors au tour de l'adversaire de jeter ses deux dés. Continuer ainsi jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Quand un des joueurs a gagné le duel, que se passe-t-il?

1. Le pion du perdant est retourné, et est placé dans le camp du gagnant. Un pion qui auparavant était noir devient donc rouge, et un pion qui était rouge, devient donc noir. (Ceci n'est pas pour surprendre si l'on pense aux personnages du livre; à part le petit Jim, ils débordent tous d'arrogance, de fatuité et surtout d'avidité).

2. Un coffret d'or est immédiatement transporté depuis le camps du perdant sur le bateau du gagnant.

3. Si l'attaquant gagne, il peut déplacer encore un fois le pion qui a provoqué le duel.

Il est évident que les duels sont très rentables et qu'il faut les provoquer.

Les duels peuvent avoir lieu sur tous les points d'arrêt de l'île, sauf sur les points d'arrivée (gros points de couleurs).

FIN DU JEU

La partie se termine lorsque l'un des joueurs a 7 coffrets d'or sur son bateau.

SITUATIONS PARTICULIÈRES

Quelques questions et réponses pour éclaircir certaines situations:

1. Q: Que faire lorsque un joueur arrive à son bateau et il ne reste plus qu'un seul coffret dans son camp?

R: Monter ce coffret à bord.

2. Q: Que faire lorsqu'un joueur arrive à son bateau mais n'a plus du tout de coffrets dans son camp?

R: Prendre un coffret du camp adverse et l'amener à bord. S'il n'y a plus de coffrets dans le camp adverse, en prendre un du bateau adverse (et dans ce cas, le jeu est terminé!).

3. Q: Que faire lorsqu'un perdant d'un duel n'a plus de coffrets dans son camp?
R: Prendre un coffret du bateau du perdant et le placer sur le bateau du gagnant.

4. Q: Un joueur peut-il poser 2 de ses pions sur un même point d'arrêt?
R: Non

5. Q: Lorsqu'un joueur indique le disque qu'il veut tourner, et que l'adversaire ne fait pas opposition, doit-il donc tourner le disque en question?

R: Oui, le joueur peut bluffer, mais si ce bluff ne prend pas, il devra en accepter les conséquences.

6. Q: Que faire lorsqu'un joueur n'a plus de pions sur l'île (tous ses pions ont changé de camp ou sont à bord du bateau)?

R: Uniquement dans ce cas, un pion peut quitter le bateau pour retourner au camp sur l'île. Le joueur le place à son point de départ et joue ensuite comme d'habitude. S'il gagne un duel, le pion récupéré doit alors aller sur le bateau. Le retour d'une seule pièce à la fois depuis le bateau vers l'île est autorisé, ce qui veut dire que le second pion ne peut quitter le bateau que lorsque le premier est pris par l'adversaire.

UNE VERSION PLUS LONGUE DU JEU

Les joueurs chevronnés ont peut-être envie de jouer une version plus longue. Cela est possible. La règle du jeu ne change pas, mais chaque joueur reçoit alors 8 coffrets d'or (au lieu de 6) et devra porter 9 coffrets à bord pour gagner (au lieu de 7).



DIE SCHATZINSEL

ein abenteuerliches Spiel
von Alex Randolph
für 2 Freibeuter ab 8 Jahren

FREI NACH DEM BEKANNTEN BUCH VON STEVENSON

Das wunderbare Abenteuer aus dem berühmten Jugendbuch von R. L. Stevenson "Die Schatzinsel" geht weiter. Die Engländer haben sich in ihrem Lager verschanzt und wollen nun Schatztruhen auf ihr Schiff bringen. Dasselbe Ziel verfolgen die Piraten. Auch sie planen, von ihrer Lagerstätte zu ihrem Schiff ihre eigenen Schätze zu transportieren. Der Weg beider Parteien führt durch einen dichten Dschungel, in dem man mal langsam oder mal schneller voran kommt. Begegnungen der Gegner sind natürlich nicht ausgeschlossen. Dann kommt es unausweichlich zum Duell um den mitgeführten Schatz. Wem es gelingt, sieben Schatztruhen auf das eigene Schiff zu schaffen, hat das Spiel gewonnen.

AUSRÜSTUNG FÜR DAS ABENTEUER

(Spielzubehör)

1 Insel (Spielplan)

19 Dschungel-Wege (Drehscheiben)

10 doppelgesichtige Abenteurer (Figuren mit roter und schwarzer Hälfte)

16 Schatzkarten (runde Gewinnkärtchen)

4 Schicksalsorakel (2 rote Würfel mit jeweils 4 roten und 2 schwarzen Flächen sowie 2 schwarze Würfel mit jeweils 4 schwarzen und 2 roten Flächen)

1 Gesetz der Schatzinsel (Spielregel)

1 Steckstift

ROLLENWAHL UND ERDARBEITEN

(Spielvorbereitungen)

Plan in Tischmitte,
Rollen auslegen,
5 Figuren und 6 Truhen
in jedes Lager

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Spieler lösen oder einigen sich, wer die Rolle des Engländers und wer die des Piraten spielt. Der Engländer stellt fünf Spielfiguren mit der roten Hälfte nach oben auf sein Lager, das sich unten rechts auf dem Plan befindet. Der Pirat setzt fünf Figuren, schwarz nach oben, auf das Lager in der andere Planecke. Beide Spieler erhalten noch sechs Schatztruhen, die sie ebenfalls in ihr Lager legen. Die restlichen vier Schatztruhen-Plättchen werden nur für eine Spielvariante benötigt. Sie kommen zurück in die Schachtel.

19 Scheiben mischen
und abwechselnd
einzeln in Vertiefungen
verteilen

Die 19 Dschungel-Scheiben werden verdeckt gemischt. Der Piraten-Spieler nimmt als erster eine Scheibe und legt sie offen in eine Vertiefung des Plans. Dabei ist darauf zu achten, daß die Wegelinien des Plans auf den Scheiben verlängert werden. Abwechselnd plazieren jetzt beide Spieler jeweils eine Scheibe in eine noch freie Vertiefung bis der Dschungel vollständig ausgelegt ist.

Nach welchen Gesichtspunkten man die Scheiben legt, weiß man besser, wenn man das Spiel ein paarmal gespielt hat. Beim ersten Mal sollte man darauf achten, möglichst Wege ohne viele Punkte vom Lager zum eigenen Schiff zu legen.

DIE HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN (DER ABENTEUERER) (Spielablauf)

Würfelflächen eigener
Farbe bestimmen
Anzahl der
Aktionspunkte zur
Bewegung von Figuren
oder zum Drehen von
Scheiben

Der Engländer beginnt das Spiel. Nach ihm wird immer abwechselnd gezogen. Wer an die Reihe kommt, wirft die vier Würfel und kann jetzt für jede oben liegende Würfel- fläche in der eigenen Farbe Aktionspunkte verbrauchen. Für Aktionspunkte dürfen entweder eigene Figuren bewegt oder Dschungel-Scheiben gedreht werden, allerdings muß immer ein Bewegungszug dabei sein. In welcher Reihenfolge die Aktionspunkte verbraucht werden, ist beliebig.

1. Bsp.: Der Engländer (rote Figuren) würfelt "rot-schwarz-schwarz-schwarz". Er **muß** jetzt eine seiner Figuren bewegen.

2. Bsp.: Der Pirat (schwarze Figuren) würfelt auch "schwarz-schwarz-schwarz-rot". Er muß jetzt ebenfalls eine seiner Figuren bewegen und kann dann noch zwei weitere Bewegungszüge ausführen, entweder mit derselben Figur oder auch mit anderen eigenen Figuren. Er kann auch zwei Scheiben drehen oder aber einer Scheibe drehen und einen Bewegungszug ausführen. Alle denkbaren Kombinationen sind möglich, solange wenigstens ein Bewegungszug dabei ist.

Die Bewegung der Figuren

Jede Bewegung =
1 Aktionspunkt

Die Figuren ziehen von ihrem Startfeld, das die Lagerstatt verkleinert zeigt, auf den Punkten der Dschungelwege über den Plan bis zum Zielfeld. Das ist der Punkt in der Spielerfarbe, der sich in der diagonal entgegengesetzten Spielplanecke befindet. Das Setzen der Figuren vom Lager auf das Startfeld bzw. vom Zielpunkt auf das vergrößerte Schiff gilt nicht als Zug. Dieses Setzen wird immer sogleich zu Beginn oder bei der Ankunft ausgeführt. Jede Bewegung gilt als ein Aktionspunkt.

1 Bewegung = Zug von
Punkt zu Punkt, aber
nicht auf (-> Duell) oder
über andere Figuren

Eine Bewegung führt über die Wegstrecke zwischen zwei Punkten. Start- und Zielfelder gelten ebenfalls als Wegpunkte. Die Wegabschnitte können länger oder kürzer sein, je nachdem wie die Dschungel-Scheiben gedreht wurden. Auf Punkte, die von eigenen Figuren besetzt sind, darf nicht gezogen werden. Auf Punkte, die von gegnerischen Figuren besetzt sind, darf gezogen werden, allerdings kommt es sofort zu einem Duell (siehe unten). Über Scheiben, auf denen eigene oder fremde Figuren stehen, darf nur dann gezogen werden, wenn der Weg, der beschritten wird, nicht von anderen Figuren besetzt ist.

Zielfeld: Figur auf Schiff,
2 Truhen aus Lager auf
Schiff...

Gelangt eine Figur auf den Zielpunkt, wird sie sofort auf das Schiff gesetzt. Sie verbleibt jetzt auf dem Schiff. Es wird angenommen, daß sie zwei Schatztruhen mitgeschleppt hat, so daß sogleich auch zwei Gewinnkärtchen vom eigenen Lager auf das Schiff umgelegt werden.

... evtl. nur 1 Truhe aus Lager, ggf 1 Truhe aus gegnerischem Lager oder vom gegnerischen Schiff

Sollte nur noch eine Goldtruhe im Lager liegen, wird in diesem Fall auch nur diese eine zum Schiff versetzt. Sollte sogar keine Truhe mehr im Lager sein, wird eine Goldtruhe aus dem gegnerischen Lager genommen und auf das eigene Schiff verlegt. Ist auch das gegnerische Lager leer, nimmt man eine Goldtruhe vom gegnerischen Schiff und legt sie auf das eigene Schiff.

Das Verändern der Dschungelwege

Drehen einer Scheibe (= 1 Aktionspunkt) nur, wenn Scheibe unbesetzt

Wenn man das Wegenetz durch den Dschungel verändern möchte, muß man eine Scheibe drehen. Auf ihr darf aber auf keinen Fall eine eigene oder gegnerische Figur stehen. Das Drehen funktioniert am besten, indem man den Stift in das Loch der Scheibe steckt und die gewünschten neuen Wegverbindungen einstellt. Das Drehen einer Scheibe kostet einen Aktionspunkt.

Veto einmal pro Zug erlaubt

Bevor man aber eine Scheibe dreht, muß man seinen Gegenspieler fragen, ob er einverstanden ist. Er hat nämlich während jedes Zuges einmal die Möglichkeit, gegen das Drehen Veto einzulegen.

Kein Veto, Scheibe muß gedreht werden; Veto, 2 Möglichkeiten:

Man tippt auf die Scheibe, die man bewegen möchte und fragt seinen Gegenspieler, ob er eine Drehung erlaubt. Sagt er : "Ja!", ist er also einverstanden, **muß** diese Scheibe beliebig gedreht werden. Sagt er allerdings: "Nein!", will er also das Drehen verhindern, gibt es zwei Möglichkeiten zu reagieren:

1. Zustimmung = andere Scheibe

1. Man stimmt seinem Gegenspieler zu und dreht eine andere Scheibe.
oder

2. Ablehnung = Würfelentscheid: Sieg: zwei gleiche Farben

2. Man versucht, das gegnerische Veto zu umgehen. Dazu nimmt jeder einen roten und einen schwarzen Würfel. Abwechselnd werfen die Spieler beide Würfel bis einer, egal wer das ist, zwei gleiche Farben erzielt. Ist es die Spielfarbe des Gegners, hat er sein Veto durchgesetzt. Die Scheibe darf nicht gedreht werden und man selber hat einen Aktionspunkt verloren. Ist es allerdings die eigene Spielfarbe, hat man das Veto zurückgewiesen. Die gewünschte Scheibe darf jetzt ohne Einschränkung gedreht werden und der Gegner hat sein Recht verspielt, in diesem Zug Einspruch zu erheben.

Duelle

Wenn eine Figur auf einen Punkt zieht, auf dem schon eine gegnerische Figur steht, kommt es sofort zum Duell, das mit den Würfeln ausgetragen wird.

Sieg: zweimal eigene Farbe

Jeder nimmt beide Würfel seiner Farbe. Der Angreifer beginnt. Erzielt er mit beiden Würfeln seine Farbe, hat er gewonnen. Sind es die Farben des Gegners, hat dieser gewonnen. Hat er einmal "rot" und einmal "schwarz" geworfen, wird das Duell fortgeführt. Allerdings darf jetzt der Gegenspieler mit seinen Würfeln werfen, wodurch er nun die besseren Siegchancen hat. Der Würfelstreit wird solange fortgeführt, bis einer das Duell gewonnen hat.

Folgen:

1. Verliererfigur ins Gewinnerlager

2. Eine Truhe vom Verlierer aufs Gewinnerschiff

3. Erfolgreicher Angreifer: einen Punkt weiterziehen; kostet keinen Aktionspunkt

Figur vom Schiff zurück auf Insel

7 Truhen auf eigenem Schiff

8 Truhen beim Start und 9 als Siegbedingung

Der Gewinner hat sofort folgende Vorzüge:

1. Die Figur des Verlierers wird auf das Lager des Gewinners gesetzt und dort umgedreht, also in die Farbe des Gewinners verwandelt. Er hat jetzt eine Spielfigur mehr und der Verlierer eine weniger.

2. Eine Schatztruhe wird sofort aus dem Lager des Verlierers auf das Schiff des Gewinners gelegt. Sollte im Lager des Verlierers keine Schatztruhe mehr liegen, wird eine von seinem Schiff genommen und auf das Schiff des Gewinners umgelegt.

3. Hat der Angreifer gewonnen, darf er seine Figur sofort eine Wegstrecke weiter zum nächsten Punkt ziehen. Das kostet keinen Aktionspunkt.

Nach einem Duell kann der Spieler, der an der Reihe ist, die noch nicht verbrauchten Aktionspunkte nutzen.

Sonderfall bei Figurenmangel

Wenn ein Spieler keine Figuren mehr auf der Insel hat, weil alle entweder auf dem Schiff angelangt sind oder vom Gegner übernommen wurden, dann und nur dann darf eine Figur vom Schiff zurückkehren. Sie wird auf das Ziel-feld (dem Punkt in der Spielerfarbe) gesetzt. Von hieraus bewegt sie sich normal weiter, um aus dem eigenen Lager weitere Schatztruhen zu holen. Ist sie dort angekommen, kehrt sie wie üblich zum Schiff zurück. Man darf natürlich auch jetzt wieder dem Gegner Schatztruhen abjagen. Hat die Figur, die ihr Schiff verlassen hat, ein Duell gewonnen, wird die gegnerische Figur in diesem Fall aber nicht zum Lager gesetzt sondern zum Schiff gebracht und dort umgedreht.

Vom Schiff dürfen die Figuren nur einzeln zur Insel zurückkehren. Erst wenn die erste Figur in einem Duell verloren wurde, darf eine zweite wieder an Land gehen. Wahrscheinlich hat dann aber andere Spieler schon gewonnen.

DER ERFOLGREICHSTE ABENTEUERER

(Spiellsieger)

Sobald ein Spieler sieben Goldtruhen auf sein Schiff gebracht hat, endet sofort das Spiel und dieser Spieler hat gewonnen. Für seinen Sieg mußte er aber wenigstens eine Goldtruhe seinem Gegner abgejagt haben.

EIN LÄNGERES ABENTEUER

(Spielvariante)

Wer eine längere Partie spielen möchte, startet mit acht Goldtruhen anstatt mit sechs und muß neun anstelle von sieben Goldtruhen auf sein Schiff bringen. Die restlichen Regeln sind gleich.

Dieses Spiel wurde in einer früheren Version in dem Buch "Spiele zur Schatzinsel", Hugendubel-Verlag-München, 1988, beschrieben.