



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Juwelenjagd

Racing for Jewels!

L'île aux pierres précieuses

Juwelenjacht • ¡A por las joyas! • Caccia ai gioielli



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

L'île aux pierres précieuses

Un jeu d'aventures dans lequel il faut faire preuve d'un bon toucher, pour 2 à 4 pirates de 6 à 99 ans.

Idée : Herbert Biella
Illustration : Heike Wiechmann
Durée de la partie : env. 15 à 25 minutes

Une fois par an, les meilleurs pirates juniors se retrouvent sur l'île aux pierres précieuses pour passer leur examen de pirate. Pour être reçu, ils doivent d'abord retrouver la bonne île et ensuite prendre un bateau de pirate le plus vite possible. Celui qui additionnera correctement les chiffres des dés et trouvera le plus vite possible au toucher le nombre correspondant de trous de trésor sur les moitiés d'île récupérera le précieux joyau et deviendra maître pirate.

Contenu du jeu

- 3 bateaux de pirates
- 10 pierres précieuses rouges
- 10 pierres précieuses bleues
- 10 pierres précieuses vertes
- 19 moitiés d'îles avec 0 à 6 trous de trésor
- 1 plateau de jeu L'île aux pierres précieuses
- 2 dés
- 1 règle du jeu



*toucher deux moitiés
d'île, prendre un bateau
et récupérer des pierres
précieuses*

*plateau de jeu au milieu
de la table, bateaux
contre les passerelles,
pierres précieuses sur les
socles en pierre,
moitiés d'îles autour
de l'île, faces cachées*

Idée

Les joueurs passent tous en même temps l'examen de pirate. Ils partent à l'assaut de l'île aux pierres précieuses dès que les dés sont lancés. La somme des chiffres des dés indique quelle île il faut chercher. Une île se compose de deux moitiés d'île. Chaque moitié d'île a un nombre différent de trous de trésor qu'il faut deviner au toucher. Le premier qui trouvera au toucher deux moitiés d'île les pose devant lui et prend un bateau de pirates. La somme des trous de trésor doit être identique à celle des chiffres obtenus sur les dés. Pour chaque bateau, on récupère une pierre précieuse en récompense. Mais attention : si la somme n'est pas bonne, la pierre précieuse est passée au joueur suivant. Celui qui aura récupéré le plus de pierres précieuses à la fin de la partie sera le gagnant.

Préparatifs

Posez l'île aux pierres précieuses au milieu de la table et posez le bateau de pirate rouge contre la grande passerelle, le bateau bleu contre la passerelle de longueur moyenne et le bateau vert contre la petite passerelle. Posez une pierre précieuse rouge, une verte et une bleue sur le socle de la couleur correspondante représenté sur l'île. Mélangez les moitiés d'îles et répartissez-les autour de l'île, avec le côté perforé tourné vers le bas. Les pierres précieuses en trop restent dans la boîte. Préparez les dés.



Attention :

Si vous jouez à trois, retirez le bateau vert et les pierres précieuses vertes du jeu. Si vous jouez à deux, retirez aussi le bateau bleu et les pierres précieuses bleues.

Déroulement de la partie

Vous jouez tous en même temps. On joue dix tours qui se déroulent toujours de la façon suivante :

1. Lancer les dés et additionner les chiffres.

Le plus jeune pirate lance les dés de manière à ce que tous les joueurs puissent bien les voir. Puis il donne le signal de départ: « Ohé, à moi les trésors » !

lancer les dés

2. Toucher les plaquettes-îles pour savoir combien de trous de trésor elles ont.

Maintenant, tous jouent en même temps. Additionnez les chiffres obtenus sur les dés et cherchez deux moitiés d'île qui ont le nombre de trous total correspondant à ce résultat.

Vous n'avez pas le droit de retourner les plaquettes ni de regarder ce qu'il y a dessous. Vous touchez les trous uniquement avec vos doigts.

additionner les chiffres

toucher les plaquettes-îles pour savoir combien de trous de trésor elles ont.

Attention :

le nombre de trous de chacune des moitiés n'a pas d'importance. Ce qui compte, c'est le nombre total de trous des deux plaquettes.

3. Choisir deux plaquettes et prendre un bateau.

Celui qui pense avoir trouvé les deux bonnes plaquettes les pose devant lui et forme l'île. Il n'a pas le droit de les retourner ni de regarder ce qu'il y a dessous.

Puis, le pirate le plus rapide prend le bateau rouge et le pose à côté de son île. Le deuxième joueur le plus rapide prend le bateau bleu et le troisième le bateau vert.

Quand tous les bateaux sont enlevés, le dernier joueur n'a plus le droit de continuer à chercher.

toucher les plaquettes, en choisir deux correspondantes et les poser devant soi, prendre un bateau

N. B. :

Quand on joue à deux, cette étape du jeu se termine lorsque le bateau rouge a été enlevé ; à trois joueurs, elle se termine une fois que le bateau bleu a été enlevé.

4. Vérification.

Maintenant, on contrôle les îles.

Chacun retourne ses moitiés d'île et compte les trous de trésor de son île. Le joueur qui a le bateau rouge commence le premier et compte les trous.



récupérer des pierres précieuses

As-tu trouvé le bon nombre de trous ?

- **Oui ?**
Super ! Tu ramasses la grosse pierre précieuse rouge.
- **Non ?**
Dommage ! Donne ton bateau au joueur qui a le bateau bleu.

Maintenant, le joueur qui a le bateau bleu vérifie ses deux moitiés d'île.

Si le nombre de trous est bon, il ramasse la pierre précieuse bleue. S'il a aussi récupéré le bateau rouge, il prend en plus la pierre précieuse rouge.

S'il s'est trompé, il passe tous les bateaux qu'il a devant lui au joueur qui possède le bateau vert.

Maintenant, le joueur qui a le bateau vert vérifie ses deux moitiés d'île comme décrit ci-dessus.

S'il s'est trompé, ses bateaux sont donnés au dernier joueur. Le pirate le plus lent pendant ce tour a énormément de chance car il récupère la pierre précieuse correspondant à chaque bateau.

N. B. :

A deux et à trois joueurs, on vérifie comme décrit ci-dessus. Le tour se termine alors plus tôt.

Les dés sont ensuite passés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les bateaux sont remis à leur place précédente et les pierres précieuses récupérées remplacées par d'autres. Ramassez les moitiés d'île, mélangez-les et répartissez-les de nouveau autour du plateau de jeu. Un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie est terminée quand toutes les pierres précieuses ont été récupérées. Additionnez les points que vous rapportent vos pierres précieuses comme suit :

- pierre précieuse rouge = 3 points
- pierre précieuse bleue = 2 points
- pierre précieuse verte = 1 point

Le pirate qui a le plus de points réussit son examen de pirate avec la mention « Très bien » et gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Celui qui a le plus de points gagne.

Variante pour jeunes élèves pirates

Vous jouez comme dans le jeu de base, avec les différences suivantes :

Vous jouez seulement avec le dé qui a le chiffre « zéro ».
Celui qui a trouvé au toucher une plaquette ayant le nombre de trous correspondant au chiffre du dé, la pose devant lui et prend un bateau.
A la fin de la partie, chaque pierre précieuse vaut un point. Le pirate qui a le plus de points gagne la partie.



L'auteur



Herbert Biella, né en 1961, a commencé sa chasse personnelle aux bijoux dans le domaine des beaux-arts, puis s'est poursuivie au cours des 15 dernières années dans le développement des jeux. En 1998, il a obtenu une bourse du jury « Jeu de l'année » et a publié son premier jeu en 1999.

Il vit aujourd'hui avec son épouse Bärbel, 3 enfants et 7 chats, au milieu de l'un des rares îlots de verdure de Duisburg. Sa devise : « Celui qui s'amuse le plus dans la vie est le gagnant ! ».

Je dédie ce jeu à mon fils Lion, grâce auquel je suis sûr de gagner !

L'illustratrice



Heike Wiechmann est née en 1963 à Travemünde (Allemagne). Peinture, crayons et papier étaient déjà ses objets préférés dès sa petite enfance. Depuis la fin de ses études de graphiste suivies à Hambourg, elle travaille comme illustratrice de livres pour enfants et dessinatrice de BD. Elle vit à Lubeck avec son mari, deux enfants, un chat et au moins 120 poissons rouges.

Je dédie ce jeu à mon fils Bo.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

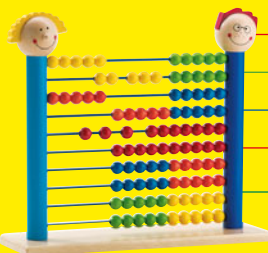
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

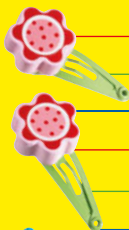
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de