

Règle du jeu :

Les Trésors du Pirate Noir

Joueurs (2 à 4)

1 à 3 pirates : jaune, vert et rouge.

1 Pirate Noir qui contrôle le bateau noir, le requin noir et la pieuvre noire. Le Pirate Noir est le maître du jeu : il ne cherche pas les trésors mais répond aux questions des autres pirates qui cherchent ses trésors et il peut chercher à les ralentir.

Matériel

3 bateaux jaunes
3 bateaux verts
3 bateaux rouge
1 bateau noir
1 requin géant noir (ou un autre bateau noir)
1 pieuvre géante noire (ou un autre bateau noir)

Bien que de tailles et d'aspects différents, les bateaux jaunes verts et rouge ont les même propriétés et capacités. Le bateau noir, le requin noir et la pieuvre noire ont les mêmes capacités.

Les Neuf Îles Mystérieuses de la Mer Oubliée

La Grande Île aux Perroquets
L'Île du Volcan Endormi
L'Île du Croissant de Lune
Le Rocher Pistolet
L'Île des Trois Montagnes
Le Rocher du Lance Pierre
Le Cap Nuage
L'Île Inutile
Le Rocher Larme

Fabrication

Les îles peuvent être fabriquées en pâte à sel peinte, de même que les monstres et les bateaux.

Il faut un plateau de jeu avec des points reliés et des emplacements pour les îles. Les îles ont plusieurs points d'entrée reliés entre eux en suivant les côtés de l'île. Le plateau de jeu peut être un

simple carton sur lequel on dessine les points reliés. On y dessine le contour des îles (et les points d'entrée), avant de les y placer. Attention les points peuvent accueillir plusieurs bateaux, il faut donc les espacer un minimum.

Histoire et but du jeu :

Après des années d'aventure, le Pirate Noir a caché ses 9 trésors dans les 9 îles de la Mer Oubliée... Et il y en a 3 pour chacun des 3 Capitaines de Bateaux Pirate ! Mais il faut d'abord qu'ils trouvent leurs cartes au trésor et les clés cachées dans les îles... En avant, chers Capitaines Pirates ! Qui sera le premier d'entre vous à trouver ses 3 trésors ?

Règles du jeu

Début et déplacements

Au début de la partie, les joueurs placent leur flotte de trois bateaux sur chaque point rouge du plateau – avec un seul joueur par point – en allant du plus jeune au plus âgé. Pour se déplacer les joueurs lancent un dé. Ils peuvent déplacer leurs navires du nombre de points donné par le dé. Ils peuvent répartir les points du dé entre plusieurs navires et donc déplacer plusieurs navires à chaque tour. Quand il arrive sur un point qui touche une île, le Capitaine peut débarquer et fouiller l'île (et si deux navires arrivent en même temps sur deux îles différentes, les deux Capitaines peuvent explorer les deux îles au même moment).

Découvrir les cartes, les clés et les trésors

Arrivé sur une île, le Capitaine peut tout de suite partir à la recherche d'un objet, en demandant au Pirate Noir si il s'y trouve. Le joueur doit en effet trouver 3 cartes, 3 clés, et 3 trésors. Le Pirate Noir répond en regardant son Codex Major (voir le Codex Major du Pirate Noir). Mais attention : il faut avoir une carte pour trouver une clé, et une clé pour trouver un trésor et tous ces objets à usage unique sont sur des îles différentes.

Le déroulement est donc le suivant : dans tous les cas un joueur peut demander si une carte au trésor se trouve sur l'île. Si oui, il la prend (le Pirate Noir lui donne une carte) en la notant dans son journal de bord et pourra continuer sa route au prochain tour. Si il a déjà une carte au trésor en arrivant sur l'île, il peut demander si une clé s'y trouve (sans carte il ne peut chercher la clé). Une fois qu'il a trouvé une clé (et obtenu une carte clé), la carte au trésor qu'il a utilisée est détruite (rendue au Pirate Noir). Avec sa clé, le joueur peut demander si un trésor se trouve sur une île (sans clé il ne peut pas). Une fois qu'il a trouvé un trésor, la clé est détruite.

Pour réussir son exploration des îles efficacement, le joueur complète au fur et à mesure son Journal de quête. Chaque joueur doit ainsi chercher les trésors qui lui sont destinés. Le but du jeu est de réunir ses 3 trésors. Pour rendre le jeu plus difficile, il est possible de jouer sans le journal de quête.

Pour les batailles en mer (modes de jeu)

	Simplifié : il n'y a pas de bataille. Le Pirate Noir ne joue pas.
Choisir un mode de jeu	Normal : seul le Pirate Noir peut provoquer une combat.
	Avancé : tous les joueurs peuvent combattre.

Les batailles : quand des navires ou des monstres se rencontrent sur un même point, les joueurs s'arrêtent et se lancent dans une bataille. Chaque joueur dispose du nombre de dés qui correspond au nombre de navire ou de monstres qu'il a sur le point. Celui qui fait le plus grand nombre avec son ou ses dés gagne. Le gagnant relance alors son ou ses dés, et il peut alors faire souffler le vent et déplacer les navires ennemis de la distance qui correspond au résultat des dés, et cela dans la direction de son choix (s'il y a un match nul, on recommence tout du début). Le gagnant a le droit de répartir ses points de déplacement entre plusieurs navire ou monstres. Exemple : 1 bateau rouge se bat contre un bateau vers et le requin géant. Le joueur rouge lance son dé, et obtient 5 au total. Le requin obtient 3 et le bateau vers 4. Le rouge gagne : il relance le dé et obtient 4. Il peut choisir de déplacer le bateau vert de 1 case et le requin de 3.

Instruction pour le Pirate Noir (maître du jeu)

Répartition des objets

Au début de la partie, le Pirate Noir compète le Codex Major en faisant en sorte que :

- il n'y ait pas plus d'une carte au trésor sur chaque île : C
- il n'y ait pas plus d'une clé sur chaque île : K
- il n'y ait pas plus d'un trésor sur chaque île : T

Voici le Codex Major du maître du jeu, à compléter avant chaque partie :

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3
Liste des îles			
	C	T	K
	C	T	K
	C	T	K
	T	K	C
	T	K	C
	T	K	C
	K	C	T
	K	C	T
	K	C	T

Pour compliquer vraiment encore un peu plus le jeu, on peut lier les trois objets entre eux. Par exemple : la carte en parchemin (CP) est nécessaire pour trouver la clé de cuivre (KC) qui ouvre le trésor de perles (TP). Le maître du jeu crée alors une table de correspondance pour les objets ci-dessous :

- carte au trésor : CP=Parchemin, CC=Cuir, CS=Stèle ;
- clé : KC=Cuivre, KP=Plomb, KF=Fer ;
- trésor : TO=Or, TP=Perle, TD=Diamants.

Journal de quête du Capitaine

Noms des joueurs									
Objets	Carte	Clé	Trésor	Carte	Clé	Trésor	Carte	Clé	Trésor
La Grande Île aux Perroquets									
L'Île du Volcan Endormi									
L'Île du Croissant de Lune									
Le Rocher Pistolet									
L'Île des Trois Montagnes									
Le Rocher Lance Pierre									
Le Cap Nuage									
L'île Inutile									
Le Rocher Larme									

Sur chaque île, on trouve une carte, une clé et un trésor.
 Sur chaque île, 1 seul des 3 objets est destiné à chaque capitaine.
 Les 9 objets destinés à chaque capitaine sont sur des îles différentes.

Si l'objet ne se trouve pas sur l'île visitée : inscrire X
 Si l'objet est récupéré : inscrire O
 Quand l'objet est utilisé : inscrire Ø