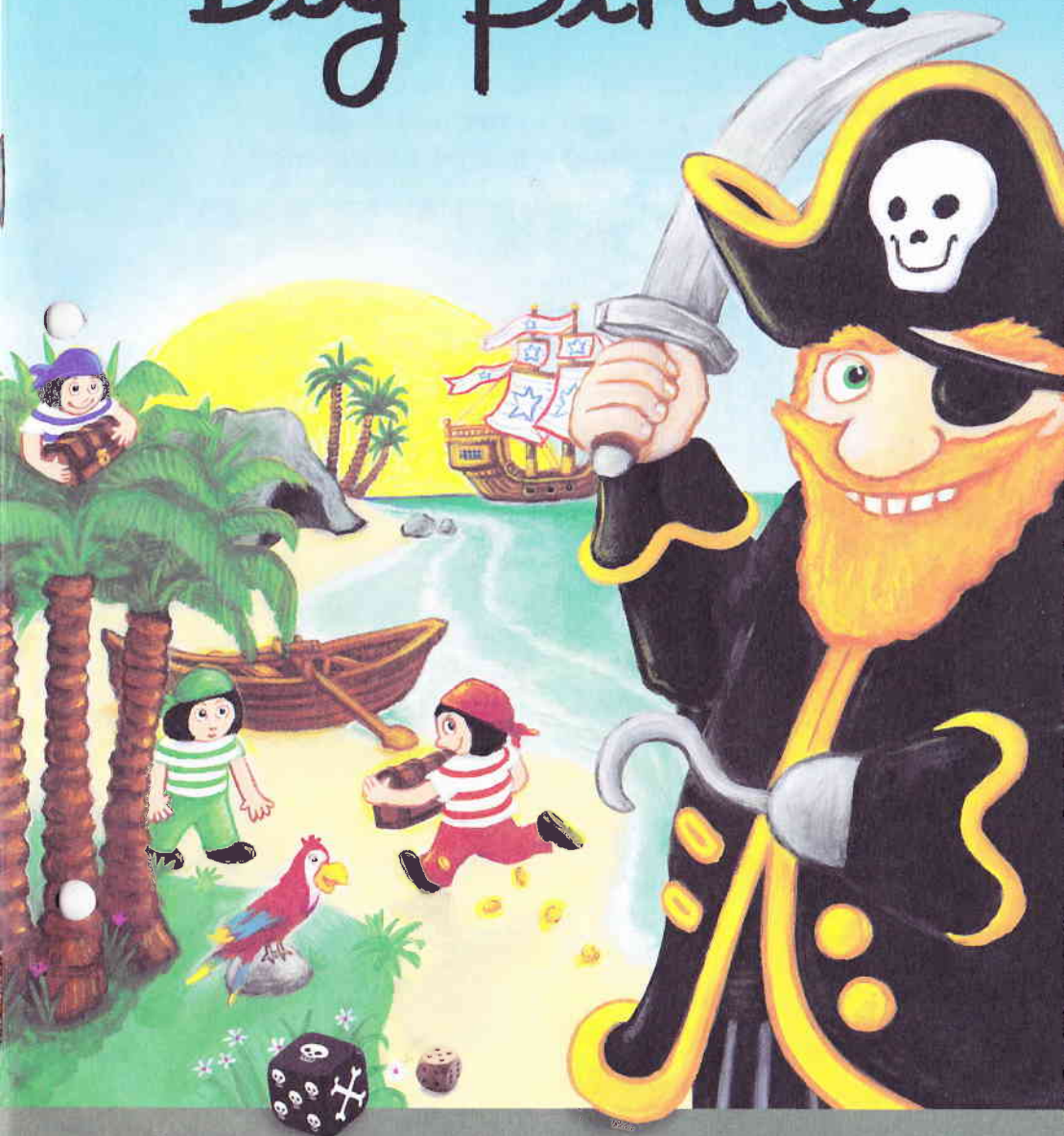


1729

# Big pirate



5+

FR

GB

D

E

I

NL

S

DK



## Les moussaillons réussiront-ils à dérober le trésor de Big Pirate avant que celui-ci ne les rattrape ?

Age : à partir de 5 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 mn



### Contenu :

1 figurine pirate, 3 figurines moussaillon, 3 coffres, 1 plateau de jeu, 7 cocotiers/cachettes, 1 grand dé pirate, 1 petit dé moussaillon, 9 cartes cocotier, 4 cartes perroquet.

### But du jeu :

Pour les moussaillons : réussir à prendre un coffre aux trésors dans la grotte du pirate et le ramener jusqu'à la barque sans se faire attraper par lui.  
Pour le pirate : attraper tous les moussaillons avant que l'un d'entre eux ne parvienne à ses fins.

### Préparation du jeu :

Désigner le joueur qui sera pirate : si plusieurs joueurs souhaitent jouer le pirate, ils sont départagés par le dé pirate : celui qui obtient le meilleur score sera pirate. Les autres joueurs choisissent un pion moussaillon.

Planter les 7 cocotiers/cachettes dans les emplacements prévus sur le plateau de jeu, près des cases plus foncées du plateau.

Placer les moussaillons sur la case barque du plateau de jeu.

Placer le pirate et les coffres sur la case grotte.

Cartes à distribuer aux joueurs moussaillons :

- 3 moussaillons : chacun reçoit 3 cartes cocotier et 1 carte perroquet,
- 2 moussaillons : chacun reçoit 4 cartes cocotier et 2 cartes perroquet,
- 1 moussaillon : il reçoit 5 cartes cocotier et 3 cartes perroquet.



### Déroulement du jeu :

Le joueur moussaillon placé à gauche du joueur pirate commence : il lance le petit dé et déplace son pion du nombre de cases correspondantes.

Dans le cas où il y a plusieurs moussaillons, les autres moussaillons font de même à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Puis c'est au joueur pirate de jouer : il lance le dé noir et avance le pirate du nombre de cases correspondant. S'il tombe sur la face croix du dé, le pirate reste à la même place.

Après ce premier tour complet, un deuxième tour commence et ainsi de suite.

### Déplacements des pions :

- Les moussaillons peuvent avancer en avant ou en arrière mais dans un seul sens à chaque lancer de dé.

Un moussaillon peut emporter un coffre avec lui, en passant simplement sur la case grotte (il ne peut porter qu'un seul coffre à la fois).

- Le **pirate** ne peut se déplacer qu'en avant et en aucun cas ne peut revenir en arrière. (Pour repère : le chapeau du pirate qui doit toujours indiquer le sens de marche du pirate).

Lorsque le **pirate** arrive sur la même case qu'un moussaillon, ce dernier est éliminé et la partie est terminée.

### Pour échapper au pirate, le moussaillon peut :

- Utiliser une carte perroquet :

Cette carte répète le score obtenu au dé. **Avant de jouer le dé**, le joueur donne au joueur pirate une carte perroquet. S'il fait 3 au dé par exemple, il déplace son pion de 2 x 3 cases = 6 cases.

### Se cacher derrière un cocotier :

Lorsqu'un joueur moussaillon passe devant ou s'arrête sur une case cocotier (cases plus foncées sur le parcours), il peut dire « cachette » et placer son moussaillon derrière le cocotier.

- Si avant de jouer, le pion d'un moussaillon se trouve déjà sur une case cocotier (sans s'être caché), le joueur peut dire « cachette », placer son pion derrière le cocotier et dans ce cas ne pas jouer le dé.

- Lorsqu'un pion moussaillon est caché et que c'est à nouveau à son tour de jouer, il peut :

- **Rester caché** : il doit alors utiliser une de ses cartes cocotier et la donne au joueur pirate ; dans ce cas il ne joue pas le dé.

- **Sortir de sa cachette** en jouant le dé. Dans ce cas, le joueur avance son moussaillon en comptant la case cocotier (si le joueur fait 1 au dé, il place son pion sur la case cocotier).

Si le joueur moussaillon n'a plus de carte cocotier, il doit obligatoirement sortir. Mais attention : si le pirate se trouve sur la case cachette, ce dernier attrapera le moussaillon dès sa sortie l'éliminant alors de la partie.

- **Abandonner son coffre** : à son tour de jeu, un moussaillon peut avancer son pion mais en abandonnant son coffre sur la case où il était arrêté précédemment.

Il oblige ainsi le pirate à s'arrêter sur cette case et à replacer alors le coffre sur la case grotte.

### Qui gagne ?

- Lorsque tous les moussaillons sont revenus à la barque avec leur coffre, ils sont déclarés vainqueurs de la partie.

Mais attention ! : Pour pouvoir retourner dans la case « barque », les moussaillons doivent faire le nombre exact au dé.

- Lorsque le **pirate** réussit à attraper ne serait-ce qu'un moussaillon, il est déclaré gagnant de la partie.

## Schaffen es die Schiffsjungen, den Schatz von Big Pirate zu stehlen, bevor dieser sie einholt?

Alter	: Ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler	: 2 bis 4
Dauer	: 15 Minuten



### Inhalt:

1 Piratenfigur, 3 Schiffsjungen-Figuren, 3 Truhen,  
1 Spielbrett, 7 Kokospalmen / Verstecke, 1 großer Piratenwürfel,  
1 kleiner Schiffsjungen-Würfel, 9 Kokospalmen-Karten, 4 Papageien-Karten.

### Ziel des Spieles:

Für die Schiffsjungen: eine Truhe aus den Schätzen in der Piratengrotte nehmen und sie bis zum Boot bringen, ohne vom Piraten eingeholt zu werden.  
Für den Piraten: alle Schiffsjungen einholen, bevor einer von ihnen an sein Ziel kommt.

### Spielvorbereitung:

Festlegung des Spielers, der der Pirat ist: Wenn mehrere Spieler den Piraten spielen wollen, wird mit Hilfe des Piratenwürfels entschieden: derjenige, der die höchste Punktzahl würfelt, ist der Pirat.  
Die anderen Spieler wählen eine Schiffsjungen-Figur.  
Stellen Sie die 7 Kokospalmen/Verstecke auf die Felder des Spielbretts, die hierfür vorgesehen sind und an den dunkelsten Feldern des Spielbretts liegen.

Setzen Sie die Schiffsjungen auf das Boots-Feld des Spielbretts.  
Setzen Sie den Piraten und die Truhen auf das Feld Grotte.

An die Schiffsjungen-Spieler auszuteilende Karten:

- Bei 3 Schiffsjungen: jeder Schiffsjunge erhält 3 Kokospalmen-Karten und 1 Papageien-Karte,
- Bei 2 Schiffsjungen: jeder Schiffsjunge erhält 4 Kokospalmen-Karten und 2 Papageien-Karten,
- Bei 1 einzigen Schiffsjungen: er erhält 5 Kokospalmen-Karten und 3 Papageien-Karten.



### Ablauf des Spiels:

Der Schiffsjungen-Spieler links vom Piraten-Spieler beginnt: er würfelt mit dem kleinen Würfel und rückt mit seiner Figur die entsprechende Anzahl Felder vor.  
Bei mehreren Schiffsjungen verfahren die anderen Schiffsjungen im Uhrzeigersinn auf die gleiche Art und Weise, wenn sie an der Reihe sind. Dann ist der Piraten-Spieler an der Reihe: er würfelt mit dem schwarzen Würfel und lässt den Piraten um die entsprechende Anzahl Felder vorrücken. Wenn er das Kreuz würfelt, bleibt er auf seinem Feld stehen.

Nach dieser kompletten ersten Runde beginnt eine zweite Runde und so weiter.

## Vorrücken der Figuren:

- **Die Schiffsjungen** können sich vor oder zurück bewegen, aber nach jedem Würfeln nur in eine Richtung. Ein Schiffsjunge kann eine Truhe mit sich nehmen, indem er einfach auf das Feld Grotte geht (Er kann nur eine Truhe auf einmal mitnehmen).
- **Der Pirat** kann nur nach vorne vorrücken, keinesfalls kann er sich wieder zurück bewegen. (Zur Orientierung: der Hut des Piraten muss stets in Laufrichtung des Piraten zeigen). **Wenn der Pirat** auf demselben Feld ankommt wie ein Schiffsjunge, scheidet dieser aus und das Spiel ist zu Ende.

## Um dem Piraten zu entkommen, kann der Schiffsjunge:

### - Eine Papageien-Karte verwenden:

Diese Karte verdoppelt die gewürfelte Punktzahl. Der Spieler gibt dem Piraten-Spieler eine Papageien-Karte. Wenn er zum Beispiel 3 würfelt, rückt er mit seiner Figur  $2 \times 3$  Felder = 6 Felder vor.

### - Sich hinter einer Kokospalme verstecken:

- Wenn ein Schiffsjungen-Spieler vor oder auf ein Kokospalmen-Feld kommt (dunkelste Felder auf dem Brett), kann er „Versteck“ rufen und seinen Schiffsjungen hinter die Kokospalme stellen.

- Wenn sich die Figur eines Schiffsjungen vor dem Würfeln schon auf einem Kokospalmen-Feld befindet (ohne versteckt zu sein), kann der Spieler „Versteck“ rufen und seine Figur hinter die Kokospalme stellen, darf in diesem Fall aber nicht würfeln.

- Wenn eine Schiffsjungen-Figur versteckt und wieder mit Würfeln an der Reihe ist, kann der Schiffsjunge:

- **Versteckt bleiben:** er muss dann eine seiner **Kokospalmen-Karten** verwenden und sie dem Piraten-Spieler geben; in diesem Fall würfelt der entsprechende Spieler nicht.

- **Aus dem Versteck kommen** und würfeln. In diesem Fall rückt der Spieler mit seinem Schiffsjungen vor und zählt dabei das Kokospalmen-Feld mit (wenn der Spieler eine 1 würfelt, stellt er seine Figur auf das Kokospalmen-Feld).

Wenn der Schiffsjungen-Spieler keine Kokospalmen-Karte mehr hat, muss er zwingend aus seinem Versteck kommen. Aber Vorsicht: wenn der Pirat sich auf dem Versteckfeld befindet, fängt dieser den Schiffsjungen, sobald dieser aus seinem Versteck kommt, und lässt ihn somit ausscheiden.

- **Seine Truhe aufgeben:** Wenn ein Schiffsjunge an der Reihe ist, kann er vorrücken, aber seine Truhe auf dem Feld, auf dem er sich zuvor befand, zurücklassen. So zwingt er den Piraten, auf diesem Feld Halt zu machen und die Truhe dann wieder in die Grotte zurückzubringen.

## Wer gewinnt?

- **Wenn alle Schiffsjungen** mit ihrer Schatzkiste zur Barke zurückgekehrt sind, werden sie zu den Gewinnern erklärt. Aber Vorsicht! Um auf das Boots-Feld zurückkehren zu können, müssen die Schiffsjungen die genaue Punktezahl würfeln.
- **Wenn der Pirat** nur einen Schiffsjungen fängt, wird er zum Gewinner erklärt.