

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

Age : de 5 à 9 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.

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 rattrape un moussaillon (c'est-à-dire que le lancé de dé lui permet d'atteindre voire de dépasser la case sur laquelle se trouve le moussaillon), il s'en empare et ce dernier est alors éliminé de la partie. Le coffre du moussaillon est alors aussi sorti du jeu.

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 2×3 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 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 ?

- **Dès qu'un moussaillon** est revenu à la barque avec un coffre il est déclaré vainqueur 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 tous les moussaillons, il est déclaré gagnant de la partie.