

UN JEU DE: JEPPE NORSKER

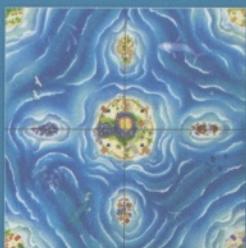
BERMUDA PIRATES

ÂGES 7+
2-4 JOUEURS
20 MINUTES

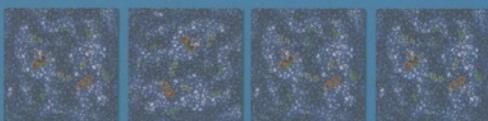
Des pirates téméraires tentent de mettre la main sur des trésors enfouis sur une île secrète du redouté triangle des Bermudes. Déjouez-vous les pirates adverses en naviguant votre bateau au travers des tourbillons cachés pour rapporter les trésors?

CONTENU

Plateau de jeu



4 Sous plateaux (avec 5 disques métalliques cachés chacun)



4 Drapeaux



12 bouées



24 Trésors



Pièce centrale



4 Bateaux magnétiques



MISE EN PLACE

- 1 Placez la pièce centrale au centre de la table.
- 2 Insérez un sous plateau sur chaque embout de la pièce centrale.
NOTE: Mélangez et tournez les sous plateaux pour assurer une nouvelle partie à chaque fois.
- 3 Insérez le plateau de jeu sur la pièce centrale et les sous plateaux.
- 4 Placez les drapeaux sur les embouts de la pièce centrale pour fixer le plateau en place.
- 5 Placez 6 trésors de chaque couleur sur les emplacements correspondant aux drapeaux.
- 6 Chaque joueur reçoit un bateau dont la couleur s'agence avec l'île au coin du plateau.
- 7 Chaque joueur reçoit un ensemble de bouées. Le nombre de bouées reçues dépend du niveau de difficulté:
Facile - 3 bouées
Modéré - 2 bouées
Difficile - 1 bouée
Très Difficile - 0 bouée
- 8 Le plus jeune joueur commence et la partie se déroule en sens horaire.



OBJECTIF DU JEU

Soyez le premier joueur à rapporter un ensemble de trésors (4 couleurs) à votre base.

JOUER À BERMUDA PIRATES

Les joueurs naviguent dans le dangereux triangle des Bermudes et tentent de rapporter des trésors à leur base. Sous le plateau de jeu se trouve des tourbillons cachés (disques métalliques) que les joueurs doivent éviter. Si les joueurs naviguent trop près des tourbillons, leur bateau sera pris au piège et leurs trésors seront propulsés par-dessus bord. Les bateaux ne peuvent traverser des obstacles tels que des îles ou des épaves, mais peuvent naviguer sur les animaux marins. Pour s'aider dans leurs voyages, les joueurs peuvent utiliser une bouée par tour pour indiquer les zones de danger à éviter.

TOUR DE JEU

À son tour, un joueur effectue les actions dans l'ordre suivant :

Pousser son bateau pour atteindre l'île centrale pour récupérer des trésors ou vers des trésors perdus dans l'océan.

Charger son bateau s'il a réussi à éviter les tourbillons.

Retourner à sa base et sauvegarder ses trésors ou continuer son voyage pour récupérer des trésors additionnels.

Placer, déplacer ou enlever une de ses bouées sur le plateau.

NOTE : le tour d'un joueur se termine toujours avec son bateau de retour à la base.

POUSSER LEUR BATEAU

Le joueur utilise un doigt pour faire avancer ou tourner son bateau en le poussant par l'arrière.

En partant de sa base, le joueur pousse son bateau jusqu'à ce qu'un des 3 événements suivants se produise :

Son bateau est piégé par un tourbillon;

Son bateau traverse un obstacle ou tombe hors du plateau;

Son bateau retourne à la base (point de départ) avec 1 ou plusieurs trésors.

Si l'un de ces événements survient, le joueur place son bateau à sa base et son tour prend fin.



COMMENT POUSSER SON BATEAU

CHARGER LEUR BATEAU

Lorsqu'un joueur évite les tourbillons et atteint un des quais de l'île centrale, il peut charger son bateau **D'UN TRÉSOR** de la couleur correspondant au drapeau associé au quai.

Lorsqu'un joueur touche un trésor perdu dans l'océan, il peut récupérer le trésor et le placer sur son bateau. **Le joueur ne peut pas récupérer un trésor d'une couleur qu'il a sur son bateau ou qu'il a déjà obtenu lors de tours précédents.**



Si un trésor tombe dans l'eau alors que le bateau est en déplacement, le trésor est perdu dans l'océan. Le joueur peut récupérer le trésor perdu en le touchant avec son bateau. Le trésor peut être récupéré par un joueur adverse lors de son tour. Lorsqu'un trésor sort à l'extérieur du plateau, il est placé à son emplacement initial sur l'île centrale.



2 FAÇONS DE RÉCUPÉRER DES TRÉSORS



POURUIVRE LE VOYAGE

Lorsqu'un joueur charge son bateau avec un trésor, il peut décider de retourner à sa base pour sécuriser son gain et terminer son tour. Il peut également choisir de poursuivre son voyage et récolter des trésors supplémentaires.

TOURBILLONS

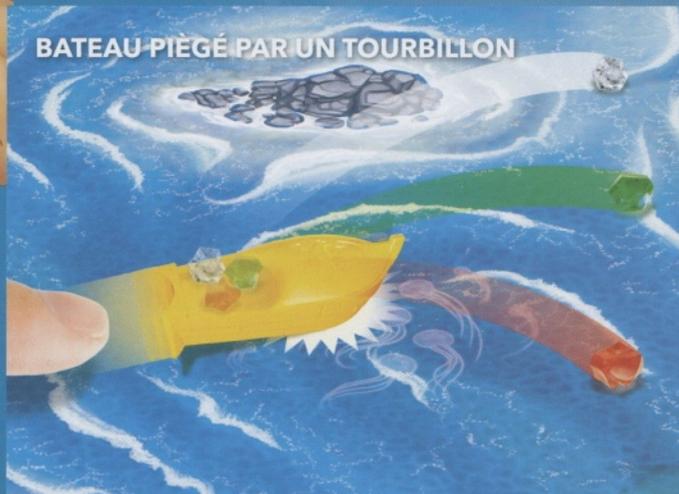
Si le bateau d'un joueur est piégé par un tourbillon, cette phase de son tour prend fin. Si le bateau transportait des trésors, ils sont tous perdus.

Les trésors flottant dans l'océan demeurent sur place et deviennent disponibles pour les joueurs. Les trésors qui

sortent du plateau ou tombent sur un obstacle sont retournés à leur emplacement initial. Les trésors qui sont restés sur le bateau piégé sont aussi retournés.

Si un trésor tombe sur la base d'un joueur, ce dernier est chanceux et peut garder le trésor.

BATEAU PIÉGÉ PAR UN TOURBILLON



LES BOUÉES

Lorsqu'un joueur a terminé le déplacement de son bateau, il peut utiliser une de ses bouées. Les bouées servent à identifier les dangereux tourbillons ou à duper les joueurs adverses lorsque placés en lieu sécuritaire.

Un joueur peut placer sa bouée à n'importe quel endroit du plateau à une exception près. Une bouée ne peut être placée de façon à bloquer l'accès d'un joueur à un quai ou pour l'empêcher de quitter sa base.

Il peut également déplacer une bouée à un endroit différent du plateau ou enlever une de ses bouées.

NOTES:

Le joueur peut utiliser une de ses bouées par tour.

Le joueur peut utiliser les bouées de façon à niveler la difficulté du jeu selon l'expérience des joueurs (plus de bouées pour des enfants plus jeunes).

MAUVAIS PLACEMENTS DE BOUÉES



FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur a récupéré 1 trésor de chaque couleur, la partie prend fin. Les joueurs restants terminent le tour en cours. Le joueur avec un ensemble complet de trésors est le gagnant. Si plus d'un joueur finit la partie avec un ensemble de trésors, les joueurs à égalité gagnent la partie.

GAGNER LA PARTIE



PILLAGE DE TRÉSORS (VARIANTE AVANCÉE)

OBJECTIF DU JEU

Être le premier joueur à remporter **8 points**. Les ensembles de 4 trésors de couleurs différentes valent **6 points**. Les trésors individuels valent **1 point**.

COMMENT JOUER À LA VERSION AVANCÉE

Les trésors sur la base d'un joueur peuvent **DORÉNAVANT** être volés par les autres joueurs s'ils atteignent sa base! Au moment où un joueur complète un ensemble de 4 trésors, il enlève les trésors de sa base et les place devant lui. Cet ensemble de trésors ne peut pas être volé par les autres joueurs.

Un joueur qui atteint l'île d'un adversaire peut voler un total de deux trésors de couleurs différentes. Dans la variante avancée, les trésors qui sortent du plateau ou atterrissent sur un obstacle sont retirés du jeu.

NOTE: à la fin de son tour, le joueur retire son bateau du plateau pour permettre aux autres joueurs de voler les trésors sur sa base.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie peut être déclenchée de deux façons :

Lorsqu'un joueur obtient 8 points.

Lorsqu'il reste moins de 6 trésors au centre de l'île.

Les joueurs terminent leur tour avant de comptabiliser les points. Dans le cas d'une égalité, le joueur avec le plus grand nombre d'ensembles de trésors gagne. Si l'égalité demeure, les joueurs à égalité l'emportent.