

Woeste golven

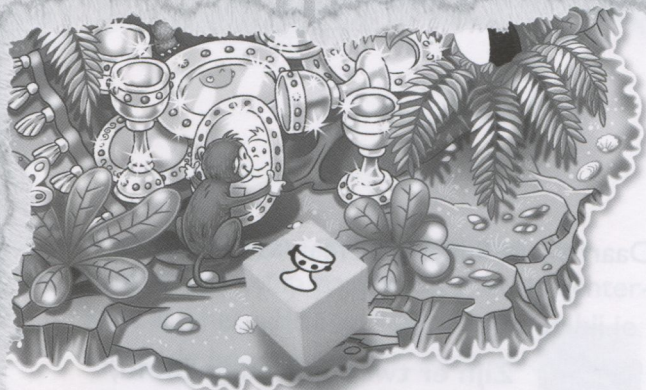
Een avontuurlijk spel voor **2-4** spelers van **5-99** jaar

Inhoud:

- 4 zeilschepen
- 3 golven
- 4 schateilanden
- 16 schatkisten: 4 x parels
- 4 x goudstukken
- 4 x sieraden
- 4 x gouden bekers en borden
- 1 piraat
- 1 symbolendobbelsteen
- 1 zakje

Vier avontuurlijke kapiteins zijn in volle zee onderweg naar de legendarische schateilanden. Zij proberen kostbare en schitterende schatten in hun schepen te laden, om die naar huis te brengen. Daarbij beleven ze veel avonturen: zware stormen loeien en brutale piraten proberen de kostbare lading van de kapiteins af te pakken. Welke kapitein is het dapperst en kan als eerste weer naar huis zeilen?





Doel van het spel is, als eerste kapitein vier verschillende schatkisten in zijn schip te laden.

Voordat je met het spel begint,

haal je de vier schateilanden voorzichtig uit het gestante karton en leg ze vervolgens in de vier hoeken van de tafel, zo ver uit elkaar als je zelf wilt. Op de eilanden leg je de vier passende schatkisten, b.v. de kist met parels op het pareleiland.

Tip: het spel kan ook op de grond gespeeld worden!

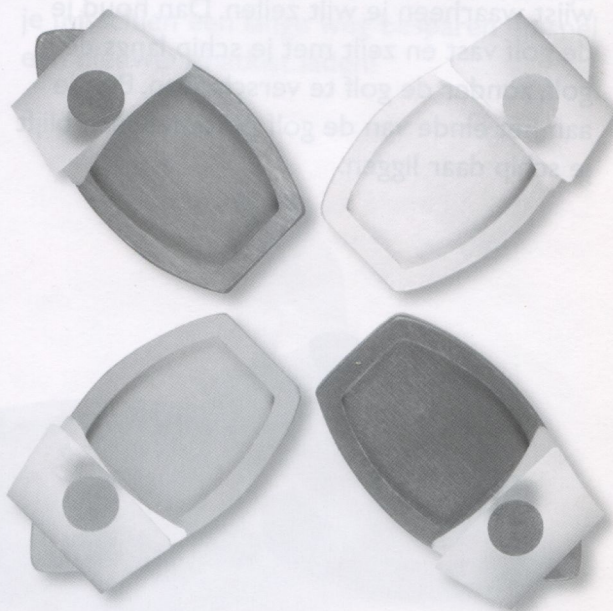
Vervolgens kiest iedere speler een schip en zet die in het midden op tafel. Zet de schepen met de achterkant aan elkaar, zodat ieder schip een andere richting op staat. Let erop, dat de schepen ongeveer even ver van elk eiland verwijderd zijn.

Zijn jullie met z'n tweeën, dan krijgt iedere speler twee schepen en mag voor ieder schip apart gegooid worden. Bij drie spelers laat je een schip in de doos liggen.

De drie golven, de piraten en de dobbelsteen leg je op tafel.

De golven zijn van verschillende lengte en geven in het spel aan, hoe ver je met je schip mag zeilen.

De dapperste speler mag beginnen.



De avontuurlijke zeereis begint

Ben je aan de beurt, dan gooi je en voer je een actie uit. Op de dobbelsteen staan vijf symbolen, die voor de volgende acties staan:



Is er één golf gegoid, dan pak je de **kleinste golf** en overleg je, naar welk eiland je je schip laat varen.

Je legt de kleinste golf aan de punt van je schip, zo dat die in de richting van het eiland wijst waarheen je wilt zeilen. Dan houd je de golf vast en zeilt met je schip langs de golf, zonder de golf te verschuiven. Ben je aan het einde van de golf gekomen, dan blijft je schip daar liggen.

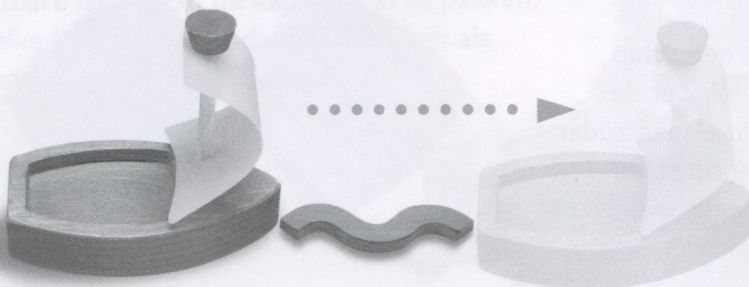
Daarna is je linker buurman aan de beurt.



Zijn er twee golven gegoid, dan mag je de **middelste golf** pakken en vaar je met je schip zoals hierboven beschreven. Met de middelste golf kom je iets verder.



Zijn er drie golven gegoid, dan pak je de **grote golf** en vaar je met je schip zoals boven beschreven. Met de grote golf kun je echt ver zeilen.



En busca de los tesoros

El aventurero juego de navegantes para 2 a 4 jugadores desde 5 años de edad

Raak je met je schip een eiland, dan draai je het schip zo, dat het met de achterkant aan het eiland aanlegt. Zo kun je bij je volgende beurt weer de open zee op varen.

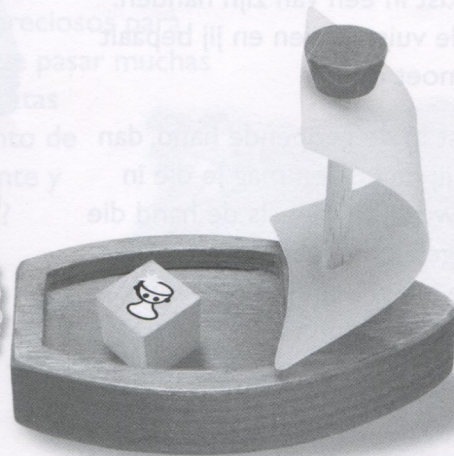
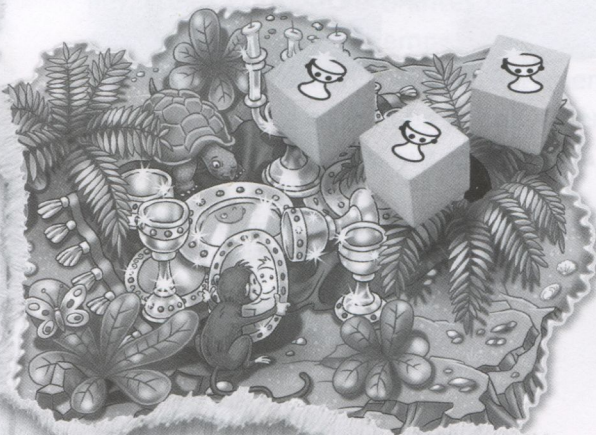
Is het je eerste bezoek aan dit eiland, dan mag je je schip direct met een schatkist beladen.

Kom je voor de tweede keer bij een eiland en heb je de schatten van dit eiland al geladen, dan krijg je hier geen kist meer.



Heb je een storm gegooid, dan worden je eigen schip en het schip van een ander door elkaar geblazen. Kies het schip van een andere speler uit en verwissel het met dat van jou. Nu ligt je schip daar, waar het schip van de ander lag en omgekeerd.

Tip: Kijk goed, met wie je van positie wilt ruilen! Ligt het schip van een andere speler in de buurt van een eiland, dat je nog niet hebt aangedaan? Als je met hem ruilt, kun je je misschien een lange weg besparen en snel een nieuwe schatkist laden!



De avontuurlijke zeereis begint



Heb je de piratenvlag gegooid, dan komt de **piraat** in het spel.

De piraat probeert voor jou een schatkist uit het schip van een andere speler te pakken te krijgen.

Kijk eerst goed, welke schatten de andere spelers in hun schip hebben. Kies een schip uit, dat een schatkist met een schat vervoert, die jij nog niet hebt. Zet de piraten naast dit schip en kies een schatkist uit die je graag wilt hebben.

Natuurlijk wil de andere speler zijn schatkist graag houden. Daarom pakt hij de kist in zijn hand, doet beide handen op zijn rug en verstoppt de kist in één van zijn handen. Dan laat hij beide vuisten zien en jij bepaalt welke hij open moet doen.

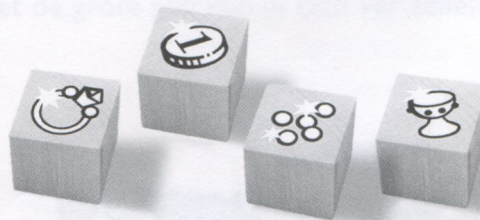
Is de kist in de geopende hand, dan krijg jij de kist en mag je die in jouw schip laden. Is de hand die je gekozen hebt leeg, dan mag de andere speler de kist weer in zijn schip doen.



Zie je op geen een schip van de andere spelers een schatkist die je nog niet hebt, dan kan de piraat je helaas niet helpen en geef je de dobbelsteen aan je linker buurman.

Als je beurt voorbij is, geef je de dobbelsteen verder en de volgende speler is aan de beurt.

Het spel is afgelopen, zodra een kapitein vier verschillende schatkisten in zijn schip heeft geladen. Hij is de winnaar!



Vanwege enige kleine onderdelen is dit artikel niet bedoeld voor kinderen onder de 3 jaar.

© 2003 Ravensburger Spieleverlag
© 2003 beleduc

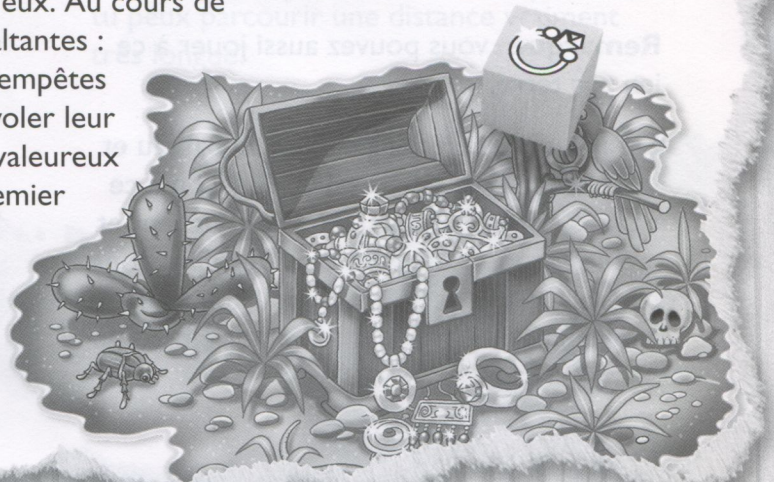
La route des trésors

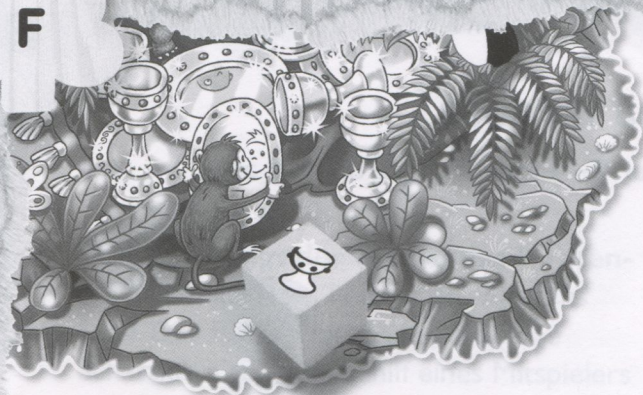
Le jeu d'aventure des navigateurs pour **2-4** joueurs à partir de **5** ans

Contenu

- 4 bateaux à voiles
- 3 vagues
- 4 îles aux trésors
- 16 coffres: 4 x perles
4 x pièces d'or
4 x bijoux
4 x gobelets et assiettes en or
- 1 pirate
- 1 dé à symboles
- 1 sachet en tissu

Quatre capitaines en quête d'aventures naviguent en haute mer, dans l'espoir de trouver les légendaires îles aux trésors. Ils veulent y déterrer les précieux et magnifiques butins et les ramener chez eux. Au cours de leur voyage, ils vivent des aventures exaltantes : ils doivent surmonter de dangereuses tempêtes et affronter les pirates qui essaient de voler leur chargement de valeur. Qui sera le plus valeureux capitaine et qui arrivera à rentrer le premier chez lui ?



F

But du jeu : Chaque joueur essaie d'être le premier à charger quatre coffres différents sur son bateau.

Avant de commencer la partie

Détachez soigneusement les quatre îles aux trésors et placez-les aux quatre coins de la table, aussi loin les unes des autres que vous le souhaitez. Posez ensuite sur chaque île le coffre correspondant (par exemple, le coffre de perles sur l'île aux perles).

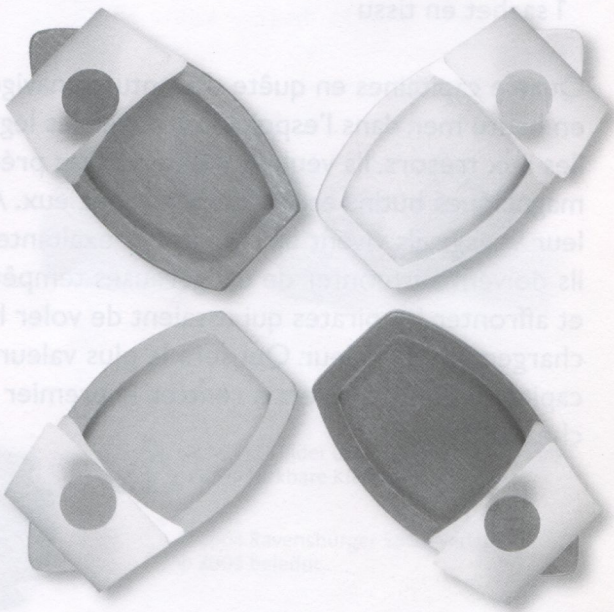
Remarque : vous pouvez aussi jouer à ce jeu par terre.

Ensuite, chaque joueur choisit un bateau et le place au milieu de la table, de façon à ce que les arrières des bateaux se touchent et que les proues pointent dans des directions différentes. Veillez à ce que les bateaux se trouvent à peu près à la même distance des quatre îles.

S'il n'y a que deux joueurs, chacun d'entre eux reçoit deux bateaux et peut lancer le dé pour chaque bateau séparément. Au cas où il y a trois joueurs, un bateau restera dans la boîte de jeu.

Placez les trois vagues, le pirate et le dé sur la table. Les vagues présentent des longueurs différentes et indiquent jusqu'où vous pouvez naviguer avec votre bateau.

Le joueur le plus courageux commencera la partie.



Si ton bateau touche une île, tu le tournes de façon à ce que son arrière aborde l'île. Au tour suivant, tu pourras donc prendre à nouveau le large.

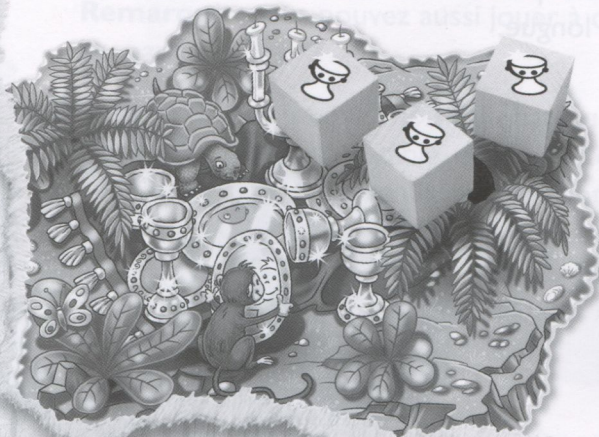
Si tu arrives dans cette île pour la première fois, tu peux tout de suite charger un coffre sur ton bateau.

Mais si tu visites une île pour la seconde fois, c'est-à-dire que tu possèdes déjà les trésors de cette île, tu ne recevras rien.



Si le dé indique la tempête, ton propre bateau à voiles et un autre bateau sont emportés par le vent. Choisis le bateau d'un autre joueur et échange sa position avec la tienne. Ton bateau se retrouve donc à l'endroit où se trouvait celui que tu as sélectionné.

Remarque : choisis soigneusement le bateau avec lequel tu veux échanger ta position! Est-ce qu'il se trouve près d'une île où tu n'es pas encore allé ? Si tu échanges ta position, cela peut te permettre d'économiser une route très longue et de charger rapidement un nouveau coffre !





Si le dé indique le pavillon des pirates, le pirate entre en jeu.

Il essaie de voler pour toi un coffre sur le bateau d'un autre joueur.

Regarde les coffres que les autres joueurs ont chargés sur leur bateau. Tu choisis alors un bateau qui transporte un trésor que tu ne possèdes pas déjà. Place le pirate à côté de ce bateau et prends le trésor de ton choix.

Naturellement, l'autre joueur veut garder son coffre. Pour cela, il cache le trésor dans l'une de ses mains et met les mains derrière le dos. Ensuite, il te montre ses poings fermés et tu en choisis un qu'il doit ouvrir.

Si le coffre se trouve dans cette main, tu le reçois et tu le places sur ton bateau. Mais si le poing est vide, l'autre joueur peut garder le trésor.



Si personne ne possède de trésor que tu n'as pas encore sur ton bateau, le pirate ne peut pas t'aider. Dans ce cas, tu passes le dé au joueur suivant.

Quand tu as fini de jouer, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

La partie est finie dès l'instant où un capitaine a chargé quatre coffres différents sur son bateau. Il a alors gagné !



Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments pouvant être avalés.

© 2003 Ravensburger Spieleverlag
© 2003 beleduc