



# Piratengevaar!

## Spelregels

### DOEL VAN HET SPEL

De piraten hebben een schat ontdekt. Ze willen de goudstukken ophalen en in veiligheid brengen in hun kamp. Maar... de gemene piraat, Kapitein Eenooq ligt op de loer. Hij probeert de goudstukken af te nemen. Welke piraat slaagt erin om Kapitein Eenooq te verschalken? Wie brengt de meeste goudstukken naar zijn kamp?

### DIT DOE JE EERST

Neem eerst alle kaarten uit de doos. Het speelbord, de zeekaart, leg je bovenop de rand zodat het bovenop de doos komt te liggen. Neem de kaart met de 4 kampen (Scheve Schuit, grot, kasteel, haven) en druk alle kaartjes uit het karton. Die 4 kampen zet je rechtop in de schuine sleuven in elke hoek.

Haal de 5 plastic voetjes uit het zakje en zet de 5 piratenkaartjes (Piet Piraat, Stien Struis, Berend Brokkenpap, Steven Stil en Kapitein Eenooq) rechtop in de plastic voetjes. Dit zijn de pionnetjes waarmee jullie spelen.

Druk de goudstukken uit het karton en leg die op een stapeltje in het midden van het speelbord, op de tekening van het eiland. Dit is de goudschat. Je mag zelf kiezen hoeveel goudstukken je op de stapel in het midden legt. Het aantal goudstukken bepaalt ook de duurtijd van het spel. Druk ook de 4 dolfinen- en haaienkaartjes uit. Elke speler krijgt 1 dolfin in dezelfde kleur als zijn pion. De haaien zijn voor Kapitein Eenooq.

### ALS JE MET TWEE SPEELT

Elke speler kiest één pion. Eén van de twee spelers moet Kapitein Eenooq zijn, anders kan je dit spel niet spelen. Als je met twee speelt heb je een pion nodig, één dobbelsteen, 1 dolfinkaartje in dezelfde kleur als de pion van de speler, 1 haaienkaartje en een oneven aantal goudstukken, bijvoorbeeld 11.

### DOEL VAN HET SPEL

De piraat speelt tegen Kapitein Eenooq. De piraat vertrekt van bij het kamp met dezelfde kleur als zijn pion. Kapitein Eenooq vertrekt van op het Schatteneiland. De piraat probeert om zoveel mogelijk goudstukken in zijn kamp te krijgen en wordt daarbij gehinderd (of verjaagd) door Kapitein Eenooq, en door zijn haai. Als Kapitein Eenooq op hetzelfde vakje komt als de piraat met zijn goudstuk moet de piraat zijn goudstuk afgeven aan Kapitein Eenooq. Maar hij kan ook geholpen worden door de dolfin!

Wie op het einde van het spel het meeste goudstukken heeft verzameld, is de winnaar!

### DOLFIJNEN EN HAAIEN!

De speler krijgt een dolfinkaartje, en dit is een hulpmiddel. Als je daarop komt, en je moet precies het juiste aantal ogen gooien om erop te komen, mag je nog eens hetzelfde aantal vakjes vooruit gaan.

Gooi je bijvoorbeeld 3 en je eindigt net op een dolfin, dan mag je nog eens 3 vakjes vooruit. En Kapitein Eenooq mag helemaal niet op zo'n dolfinkaartje komen.

Voor je begint te spelen leg je het dolfinkaartje op een plaats die je zelf kiest. Een dolfinkaart neemt 2 vakjes in beslag. Elke speler legt het mooi over 2 vakjes.

Dolfinkaartjes blijven steeds op dezelfde plaats liggen, behalve als de piraat 6 gooit. Dan mag hij kiezen: hij mag het dolfinkaartje verplaatsen OF hij mag 6 vakjes vooruitgaan. Als het dolfinkaartje verplaatst wordt, moet je een beurt overslaan vooraleer je verder kan.

Kapitein Eenooq mag één haaienkaartje op het speelbord leggen. Dit is een kaartje dat de kapitein helpen, maar waarop een piraat niet mag komen, hij moet er rond stappen.

Ook het haaienkaartje blijft op dezelfde plaats liggen, tenzij Kapitein Eenooq 6 gooit. Dan mag hij kiezen: het haaienkaartje verplaatsen (en daarna een beurt wachten) OF 6 vakjes vooruitgaan.

### HOE WORDT HET SPEL GESPEELD?

De piraat vertrekt eerst naar het Schatteneiland vanuit zijn eigen kamp. Hij gooit en gaat het aantal ogen vooruit dat hij net gegooid heeft. Daarna gooit Kapitein Eenooq met de dobbelsteen.

Je mag naar links, rechts, boven en onder gaan, maar je mag in geen geval schuin stappen.

Als de piraat Schatteneiland bereikt, en hij moet daarvoor precies het juiste aantal vakjes gooien, dan mag hij een goudstuk nemen en dat in de sleuf bovenaan zijn pion stoppen. De piraat slaat nu een beurt over en probeert vervolgens het goudstuk naar zijn eigen kamp te brengen zonder dat Kapitein Eenooq dit kan afnemen.

Kapitein Eenooq kan het goudstuk afnemen door op exact hetzelfde vakje te staan als de piraat met het goudstuk.



De speler bereikt met zijn pion terug zijn eigen kamp en stopt het goudstuk in zijn spaarpot. De volgende keer dat hij aan de beurt is, kan hij opnieuw naar het eiland vertrekken om een goudstuk te halen.

Is Kapitein Eenoog erin geslaagd om het goudstuk af te nemen dan brengt hij het goudstuk weer naar het eiland. Hij moet daarvoor precies het juiste aantal vakjes gooien om op het eiland te komen. Hij stopt het goudstuk in zijn eigen spaarpot, slaat een beurt over en mag dan weer op pad gaan om een volgend goudstuk te veroveren.

Als Kapitein Eenoog op hetzelfde vakje komt als een speler zonder goudstuk, verdwijnt de speler meteen naar zijn eigen kamp. Kapitein Eenoog gaat vanaf daar gewoon verder.

Het spel is afgelopen als alle goudstukken van het speelbord verdwenen zijn, m.a.w. er liggen geen goudstukken meer op het eiland en de piraat bevindt zich terug in zijn eigen kamp.

Winnaar is degene die het meeste goudstukken heeft verzameld. Deze kan je tellen door het speelbord op te tillen.

## ALS JE MET 3 OF MEER SPELERS SPEELT

Elke speler kiest een pion en gaat bij zijn kamp zitten. Eén van de spelers moet zeker kapitein Eenoog zijn. Kapitein Eenoog vertrekt op Schatteneiland. De piraten dobbelen met 1 dobbelsteen, en Kapitein Eenoog met 2 dobbelstenen... zo wordt het superspannend.

Verder heb je per speler een dolfijnkaartje nodig, in dezelfde kleur als je pion, en Kapitein Eenoog kan per tegenspeler 1 haaienkaartje inzetten. Het aantal goudstukken mag je kiezen, maar je neemt best een oneven aantal en een getal dat niet deelbaar is door het aantal spelers, zodat er op het einde van het spel maar 1 winnaar is.

## DOEL VAN HET SPEL

De piraten spelen tegen Kapitein Eenoog. Elke piraat vertrekt van bij het kamp met dezelfde kleur als zijn pion. Kapitein Eenoog vertrekt van op het Schatteneiland. Elke piraat probeert om zoveel mogelijk goudstukken in zijn kamp te krijgen en wordt daarbij gehinderd door Kapitein Eenoog, en door zijn haaien. Als Kapitein Eenoog op hetzelfde vakje komt als een piraat met een goudstuk, geeft de piraat zijn goudstuk af en probeert Kapitein Eenoog het goudstuk in zijn eigen spaarpot te stoppen.

Wie op het einde van het spel de meeste goudstukken heeft verzameld, is de winnaar!

## DOLFIJNEN EN HAAIEN

Elke speler krijgt een dolfijnkaartje als hulpmiddel. Als je op je eigen dolfijnkaartje komt, en je moet precies het juiste aantal ogen gooien om erop te komen, mag je nog eens hetzelfde aantal vakjes vooruit gaan. Gooi je bijvoorbeeld 3 en je eindigt net op een dolfijn, dan mag je nog eens 3 vakjes vooruit. En Kapitein Eenoog mag helemaal niet op zo'n dolfijnkaartje komen.

Voor je aan het spel begint leg je de dolfijnkaart op een plaats die je zelf kiest. Een dolfijn neemt 2 vakjes in beslag. Elke speler legt het mooi over 2 vakjes.

Dolfijnkaartjes blijven steeds op dezelfde plaats liggen, behalve als de piraat 6 gooit. Dan mag hij kiezen. Hij mag het dolfijnkaartje verplaatsen OF hij mag 6 vakjes vooruitgaan.

Kapitein Eenoog mag per tegenspeler 1 haaienkaartjes op het speelbord leggen. Zijn er 2 tegenspelers neemt hij dus 2 haaienkaartjes. Speelt Kapitein Eenoog tegen 4 spelers, dan mag hij alle haaienkaartjes leggen. Piraten mogen niet op de haaien komen maar moeten er steeds rond stappen.

Ook de haaienkaartjes blijven op dezelfde plaats liggen, tenzij Kapitein Eenoog 2 x 6 gooit (hij gooit immers met 2 dobbelstenen!). Dan mag de Kapitein kiezen: hij mag de haaienkaartjes allemaal verplaatsen OF 12 vakjes vooruitgaan.

## HOE WORDT HET SPEL GESPEELD?

De piraten vertrekken naar Schatteneiland, elk vanuit hun eigen kamp. Iedereen gooit om beurt met 1 dobbelsteen en de jongste mag beginnen. Daarna gaat het spel verder in de richting van de wijzers van de klok. Pas als alle piraten gedobbel hebben mag Kapitein Eenoog gooien met de 2 dobbelstenen. Zowel de piraten als Kapitein Eenoog mogen naar links, rechts, onder en boven gaan, maar ze mogen in geen geval schuin stappen.

Als een piraat Schatteneiland bereikt, en daarvoor moet hij precies het juiste aantal vakjes gooien, dan mag hij een goudstuk nemen en dat in de sleuf bovenaan zijn pion stoppen. De piraat probeert daarna het goudstuk naar zijn eigen kamp te brengen zonder dat Kapitein Eenoog zijn goudstuk kan afnemen.

Kapitein Eenoog kan het goudstuk afnemen door op exact hetzelfde vakje te staan als de piraat met het goudstuk.

De piraat bereikt met zijn pion terug zijn eigen kamp en stopt het goudstuk in zijn spaarpot. De volgende keer dat hij aan de beurt is, kan hij terug naar het Schatteneiland vertrekken om een goudstuk te halen.

Is Kapitein Eenoog erin geslaagd om het goudstuk af te nemen dan brengt hij het goudstuk weer naar het eiland. Hij moet daarvoor precies het juiste aantal vakjes gooien om op het eiland te komen. Hij stopt het goudstuk in zijn eigen spaarpot en kan dan weer op pad gaan om een volgend goudstuk te veroveren.

Als Kapitein Eenoog op hetzelfde vakje komt als een piraat zonder goudstuk dan verdwijnt de piraat meteen naar zijn eigen kamp. Kapitein Eenoog gaat vanaf daar gewoon verder.

Het spel is afgelopen als alle goudstukken van het speelbord verdwenen zijn. Dat betekent dat er geen goudstukken meer op het eiland liggen en alle piraten hun eigen kamp bereikt hebben.

Winnaar is degene die het meeste goudstukken heeft verzameld. Deze kan je tellen door het speelbord op te tillen en alle goudstukken te tellen!





# Danger de Pirates

## Règles du jeu

### **BUT DU JEU**

Les joyeux pirates ont découvert un trésor. Ils veulent ramener les pièces d'or dans leur camp pour les mettre en lieu sûr. Mais... le méchant pirate, le Capitaine-le-borgne, est aux aguets. Il essaie de s'emparer du butin. Quel pirate parviendra à évincer le Capitaine-le-borgne? Et qui ramènera le plus de pièces d'or dans son camp?

### **AVANT DE JOUER**

Sors d'abord toutes les cartes de la boîte. Dépose ensuite le plateau de jeu (la carte marine) sur l'encadrement de manière à ce qu'il repose au-dessus de la boîte.

Prends la plaque avec les 4 camps (le Vieux Rafiot, la grotte, le château et le port) et détache toutes les cartes de la plaque. Insère ces 4 camps, à la verticale, dans les fentes obliques de chaque coin.

Sors les 5 socles en plastique du sachet et places-y verticalement les 5 cartes de pirate (Pit Pirate, Tina Fièvre-à-bras, Bruno-la-Panade, Bouche-cousue et le Capitaine-le-borgne). Ce sont les pions avec lesquels vous allez jouer.

Détache les pièces d'or de la plaque et empile-les au centre du plateau de jeu, sur le dessin de l'île. C'est le précieux trésor. Tu peux toi-même déterminer le nombre de pièces d'or que tu veux empiler au centre. La durée du jeu dépendra du nombre de pièces empilées.

Détache également les 4 cartes dauphin et requin. Chaque joueur reçoit 1 dauphin de la même couleur que son pion. Les requins sont réservés au Capitaine-le-borgne.

### **S'IL Y A DEUX JOUEURS**

Chaque joueur choisit un pion. L'un des deux joueurs doit obligatoirement être le Capitaine-le-borgne, sans quoi le jeu est impossible. Si vous jouez à deux, vous avez besoin de 1 pion, 1 dé, 1 carte dauphin de la même couleur que le pion du joueur, 1 carte requin et un nombre impair de pièces d'or, par exemple 11.

### **BUT DU JEU**

Le pirate joue contre le Capitaine-le-borgne. Le pirate part du camp de la même couleur que son pion. Le Capitaine-le-borgne part de l'île au trésor. Le pirate essaie de ramener un maximum de pièces d'or dans son camp, mais il est gêné (ou chassé) par le Capitaine-le-borgne et son requin. Si le Capitaine-le-borgne arrive sur la même case que le pirate qui a une pièce d'or, le pirate doit remettre sa pièce au Capitaine-le-borgne. Mais il peut toujours se faire aider du dauphin!

Le gagnant est celui qui a amassé le plus grand nombre de pièces d'or à la fin de la partie.

### **DES DAUPHINS ET DES REQUINS!**

Le joueur reçoit une carte dauphin, qui pourra lui venir en aide. Si tu arrives sur le dauphin (mais attention, il faut que tu obtiennes le nombre exact avec le dé), tu peux encore avancer du même nombre de cases. Par exemple, si tu fais un 3 et que tu arrives sur le dauphin, tu peux encore avancer de 3 cases. Attention : le Capitaine-le-borgne n'a pas le droit de passer par la carte dauphin.

Avant d'entamer la partie, dépose la carte dauphin où tu le désires. Une carte dauphin couvre 2 cases. Le joueur dépose correctement sa carte au-dessus de 2 cases.

La carte dauphin reste toujours au même endroit, sauf si le pirate obtient un 6. Il peut alors choisir : SOIT il déplace la carte dauphin, SOIT il avance de 6 cases. S'il décide de déplacer la carte dauphin, il doit passer son tour avant de pouvoir rejouer.

Le Capitaine-le-borgne a le droit de placer 1 carte requin sur le plateau de jeu. Cette carte a pour but d'aider le capitaine : un pirate ne peut jamais passer par elle et doit toujours la contourner.

La carte requin reste, elle aussi, toujours au même endroit, sauf si le Capitaine-le-borgne obtient un 6. Il peut alors choisir : SOIT il déplace la carte requin (et passe son tour), SOIT il avance de 6 cases.

### **COMMENT JOUER?**

Le pirate quitte son camp pour rejoindre l'île au trésor. Il avance d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé lancé. Ensuite, c'est au tour du Capitaine-le-borgne de lancer le dé. Les joueurs peuvent se déplacer à gauche, à droite, en haut et en bas, mais jamais en diagonale.

Lorsque le pirate atteint l'île au trésor (mais attention, il faut qu'il obtienne le nombre exact avec le dé), il peut emmener une pièce d'or et la glisser dans la fente au-dessus de son pion. Le pirate passe à présent son tour et essaie ensuite de ramener la pièce d'or dans son camp en évitant que le Capitaine-le-borgne ne s'en empare.



Le Capitaine-le-borgne peut s'emparer de la pièce d'or en s'arrêtant exactement sur la même case que le pirate qui a la pièce.

Le joueur regagne son camp avec son pion et glisse la pièce d'or dans sa tirelire. Au prochain tour, il peut repartir vers l'île pour aller chercher une autre pièce d'or.

Si le Capitaine-le-borgne parvient à s'emparer de la pièce d'or, il la ramène sur l'île. Mais pour atteindre l'île, il doit obtenir le nombre exact avec le dé. Une fois sur l'île, il glisse la pièce d'or dans sa propre tirelire, passe son tour et essaie ensuite de s'emparer de nouvelles pièces d'or.

Si le Capitaine-le-borgne arrive sur la même case qu'un joueur sans pièce d'or, ce joueur doit immédiatement regagner son camp. Le Capitaine-le-borgne, lui, poursuit tout simplement sa route.

La partie est terminée lorsque toutes les pièces d'or ont disparu du plateau de jeu, c'est-à-dire lorsqu'il ne reste aucune pièce d'or sur l'île et que le pirate se retrouve dans son propre camp. Le gagnant est celui qui a amassé le plus grand nombre de pièces d'or. Pour le savoir, il suffit de soulever le plateau de jeu et de compter les pièces.

## S'IL Y A 3 JOUEURS OU PLUS

Chaque joueur choisit un pion et le pose dans son camp. L'un des joueurs doit obligatoirement être le Capitaine-le-borgne. Le Capitaine-le-borgne part de l'île au trésor. Les pirates jouent avec un seul dé et le Capitaine-le-borgne avec 2... histoire de corser un peu le jeu.

Chaque joueur a ensuite besoin d'une carte dauphin de la même couleur que son pion. Le Capitaine-le-borgne peut placer autant de cartes requin qu'il y a d'adversaires.

Tu peux déterminer toi-même le nombre de pièces d'or, mais il vaut mieux choisir un nombre impair et non divisible par le nombre de joueurs. De cette manière, il n'y aura qu'un seul gagnant à la fin de la partie.

## BUT DU JEU

Les pirates jouent contre le Capitaine-le-borgne. Chaque pirate part du camp de la même couleur que son pion. Le Capitaine-le-borgne part de l'île au trésor. Chaque pirate essaie d'amasser un maximum de pièces d'or dans son camp en évitant le Capitaine-le-borgne et ses requins, qui ont pour mission de l'en empêcher. Si le Capitaine-le-borgne arrive sur la même case qu'un pirate qui a une pièce d'or, ce pirate doit lui donner sa pièce et le capitaine doit essayer de glisser la pièce dans sa propre tirelire.

Le gagnant est celui qui a amassé le plus grand nombre de pièces d'or à la fin de la partie.

## DES DAUPHINS ET DES REQUINS!

Chaque joueur reçoit une carte dauphin, qui pourra lui venir en aide. Si tu arrives sur ta propre carte dauphin (mais attention, il faut que tu obtiennes le nombre exact avec le dé), tu peux encore avancer du même nombre de cases. Par exemple, si tu fais un 3 et que tu arrives sur ton dauphin, tu peux encore avancer de 3 cases. Attention : le Capitaine-le-borgne n'a pas le droit de passer par les cartes dauphin.

Avant d'entamer la partie, dépose la carte dauphin où tu le désires. Une carte dauphin couvre 2 cases. Chaque joueur dépose correctement sa carte au-dessus de 2 cases.

Les cartes dauphin restent toujours au même endroit, sauf si le pirate obtient un 6. Il peut alors choisir : SOIT il déplace sa carte dauphin, SOIT il avance de 6 cases.

Sur le plateau de jeu, le Capitaine-le-borgne peut placer autant de cartes requin qu'il y a d'adversaires. S'il y a 2 adversaires, il peut donc placer 2 cartes requin. Si le Capitaine-le-borgne joue contre 4 joueurs, il peut placer toutes les cartes requin. Les pirates ne peuvent jamais passer par les cartes requin et doivent toujours les contourner.

Les cartes requin restent, elles aussi, toujours au même endroit, sauf si le Capitaine-le-borgne obtient 2 x 6 (puisqu'il joue avec 2 dés !). Le Capitaine-le-borgne peut alors choisir : SOIT il déplace toutes les cartes requin, SOIT il avance de 12 cases.

## COMMENT JOUER?

Chaque pirate quitte son camp pour rejoindre l'île au trésor. À tour de rôle, les joueurs jettent 1 dé, et c'est le plus jeune qui commence. Ils continuent ensuite de jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois que tous les pirates ont joué, le Capitaine-le-borgne peut lancer ses 2 dés. Les pirates, de même que le Capitaine-le-borgne, peuvent se déplacer à gauche, à droite, en haut et en bas, mais jamais en diagonale.

Lorsqu'un pirate atteint l'île au trésor (mais attention, il faut qu'il obtienne le nombre exact avec le dé), il peut emmener une pièce d'or et la glisser dans la fente au-dessus de son pion. Le pirate essaie ensuite de ramener la pièce d'or dans son camp en évitant que le Capitaine-le-borgne ne s'en empare.

Le Capitaine-le-borgne peut s'emparer de la pièce d'or en s'arrêtant exactement sur la même case que le pirate qui a la pièce.

Le joueur regagne son camp avec son pion et glisse la pièce d'or dans sa tirelire. Au prochain tour, il peut repartir vers l'île pour aller chercher une autre pièce d'or.

Si le Capitaine-le-borgne parvient à s'emparer de la pièce d'or, il la ramène sur l'île. Mais pour atteindre l'île, il doit obtenir le nombre exact avec le dé. Une fois sur l'île, il glisse la pièce d'or dans sa propre tirelire et essaie ensuite de s'emparer de nouvelles pièces d'or.

Si le Capitaine-le-borgne arrive sur la même case qu'un joueur sans pièce d'or, ce joueur doit immédiatement regagner son camp. Le Capitaine-le-borgne, lui, poursuit tout simplement sa route.

La partie est terminée lorsque toutes les pièces d'or ont disparu du plateau de jeu, c'est-à-dire lorsqu'il ne reste aucune pièce d'or sur l'île et que tous les pirates se retrouvent dans leur propre camp. Le gagnant est celui qui a amassé le plus grand nombre de pièces d'or. Pour le