

La légende du capitaine Barbe Blanche

Une aventure palpitante mêlant coopération et mémoire pour 2 à 4 pirates malins de 5 à 99 ans.



Auteur : Cyril Fay
Illustration : Claus Stephan
Durée du jeu : env. 15 minutes



Depuis de nombreuses années, les pirates du monde entier se racontent la légende du redoutable capitaine Barbe Blanche. Après avoir caché son immense trésor dans la baie des pirates, son navire sombra lors d'une terrible tempête. Depuis ce jour, le fantôme de Barbe Blanche veille farouchement sur son or et transforme en vaisseaux fantômes tous les bateaux pirates qui s'aventurent dans la baie pour voler son trésor.

Mais à bord de leur navire, le Concombre de mer, le capitaine Jack et son vaillant équipage ne se laissent pas effrayer par cette terrible légende de marins. Ils s'emparent courageusement du trésor de Barbe Blanche et le transportent jusqu'à leur navire. Mais.... milles sabords et cent coups de canon : le capitaine fantôme est sur leurs traces et la flotte fantôme apparait déjà à l'horizon !

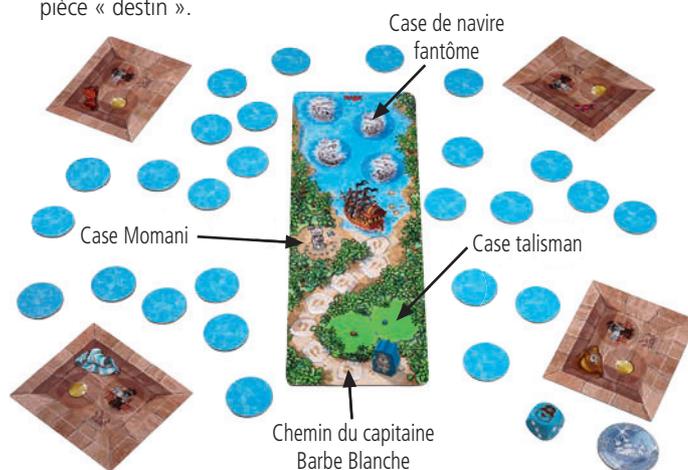
Saurez-vous être assez téméraires, vifs d'esprit et chanceux pour aider Jack à faire déguerpir tous les vaisseaux fantômes ? Alors, prenez garde et dépêchez-vous ! Si vous arrivez à fuir la baie des pirates avec le trésor, vous deviendrez les pirates les plus riches et les plus braves des sept mers.

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 figurine « capitaine Barbe Blanche »
- 30 tuiles de mer
- 1 pièce « destin »
- 4 plaques de coffre à trésors
- 1 dé
- 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Installez la baie des pirates (= plateau de jeu) au milieu de la table. Mélangez les tuiles de mer faces cachées et répartissez-les autour du plateau de jeu. Déposez le capitaine fantôme Barbe Blanche sur la case départ de son chemin. Chaque joueur dépose un coffre à trésors (= plaque de rangement) devant lui. Préparez le dé et la pièce « destin ».



Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur capable de faire la grimace de pirate la plus effrayante commence.

Explorer la baie des pirates

Pour vous enfuir avec le trésor, vous devez trouver un chemin pour sortir de la baie des pirates. Le joueur commence par lancer le dé des pirates.

Qu'indique le dé ?

FRANÇAIS



- **Le capitaine Barbe Blanche :**

Oh non ! Tu as réveillé le capitaine Barbe Blanche ! Avance la figurine d'une case en direction de votre navire.

- **1, 2 ou 3 points :**

Tu avances prudemment dans la baie. Selon les points obtenus, retourne une, deux ou trois tuile(s) de mer les unes après les autres. Vous êtes un équipage soudé et avez donc le droit de vous concerter pour savoir quelle(s) tuile(s) retourner.

Après avoir retourné une, deux ou trois tuile(s) de mer, tu peux exécuter les actions correspondantes.

Chercher les pièces « tête de mort » et repousser les navires fantômes

Il existe 7 types de tuiles de mer qui déclenchent différents effets et actions :

Raté

Domage, il n'y a rien ici à part de l'eau où nagent des pieuvres et poissons. Retourne la tuile de mer face cachée.



Pièce « tête de mort »

Quelle chance de pirate ! Tu as découvert une pièce « tête de mort » des pirates fantômes ! Prends cette pièce et dépose-la sur la case correspondante dans ton coffre à trésors.



Attention : tu ne peux posséder qu'une seule pièce « tête de mort ». Si tu en possèdes déjà une dans ton coffre à trésors, il te faut alors retourner cette tuile face cachée.

Canon fantôme

Le seul moyen de repousser les navires fantômes est d'utiliser un canon fantôme. Mais il est farouchement surveillé par l'équipage fantôme de Barbe Blanche et il vous faut une pièce « tête de mort » pour distraire les gardiens.



Ton coffre à trésors contient-il une pièce à tête de mort ?

Mille sabords ! Tu peux alors utiliser cette pièce. Dépose la tuile avec la pièce « tête de mort » dans la boîte du jeu et le canon fantôme sur la case correspondante de ton coffre.

Tu n'as aucune pièce « tête de mort » ?

Domage, tu ne pourras malheureusement pas distraire les gardiens du canon fantôme et ne peux donc t'en emparer. Retourne cette tuile face cachée.

Attention : tu ne peux pas posséder plus d'un canon fantôme. Si tu en possèdes déjà un dans ton coffre à trésors, tu dois alors retourner cette tuile face cachée.

Statue Momani

Les indigènes de l'île vénèrent une divinité qu'ils nomment Momani et qui leur porte chance. Elle va également vous aider. Dépose la tuile de la statue sur la case Momani de l'île aux fantômes jusqu'à ce que vous l'utilisiez. Vous pouvez y accumuler plusieurs de ces tuiles.



Si tu n'as pas eu de chance au dé et par exemple obtenu le capitaine Barbe Blanche au mauvais moment, tu peux alors utiliser une tuile de la statue Momani. Dépose ensuite cette tuile dans la boîte du jeu et relance le dé.

Navire fantôme

C'est du sérieux maintenant. Tu rencontres un navire fantôme.



As-tu un canon fantôme ?

Nom d'un pirate ! Tu peux alors utiliser le canon fantôme pour repousser ce navire. La tuile du canon fantôme est alors déposée dans la boîte du jeu. Prends la tuile avec le navire fantôme, retourne-la du côté mer et utilise-la pour recouvrir un des navires fantômes de la baie des pirates.



Tu n'as pas de canon fantôme ?

Tu as désormais le choix entre la bataille ou la fuite.

- **Fuite** : retourne la tuile du navire fantôme face cachée, mais n'oubliez pas où elle se trouve.
- **Bataille** : prends la pièce « destin » et jette-la en l'air de manière à ce qu'elle retombe sur la table. Quel côté est désormais visible ?



Le capitaine Barbe Blanche :

Malchance de corsaire ! Les pirates fantômes ont gagné cette bataille. Avance le capitaine Barbe Blanche d'une case en direction de votre navire.



Le navire fantôme en perdition :

Quelle chance de pirate ! Tu as envoyé le navire fantôme par le fond. Prends la tuile avec le navire fantôme, retourne-la du côté mer et utilise-la pour recouvrir un des navires fantômes de la baie des pirates.

Talisman

Le chef de la tribu des indigènes vous a parlé d'un talisman magique qui effraie le capitaine fantôme Barbe Blanche. Dépose la tuile « talisman » sur la case verte de l'île aux fantômes.



Dès que vous avez trouvé deux tuiles de ce type, vous pouvez les utiliser pour faire reculer le capitaine Barbe Blanche. Dépose alors les deux tuiles dans la boîte du jeu et recule le capitaine Barbe Blanche d'une case.

Conseil : si vous avez accumulé deux tuiles « talisman » et que le capitaine Barbe Blanche se trouve encore sur sa case de départ, rien n'est perdu. Ces tuiles peuvent être conservées jusqu'à ce qu'elles soient nécessaires.

Le capitaine Barbe Blanche

Oh non, le capitaine Barbe Blanche t'a remarqué. Avance la figurine d'une case en direction de votre navire.



FRANÇAIS



Conseil : n'oubliez pas où se trouve la tuile avec le capitaine Barbe Blanche pour ne pas la retourner à nouveau.

Après avoir retourné les tuiles de mer et effectué les actions correspondantes, retournez à nouveau faces cachées les tuiles qui sont encore faces visibles.

C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La fuite trépidante de la baie des pirates touche à sa fin :

- lorsque vous avez coulé les quatre navires fantômes avant que le capitaine Barbe Blanche atteigne la dernière case de son chemin.

Hourra ! Vous êtes un super équipage de pirates et avez gagné tous ensemble ! Vous pouvez désormais prendre le large en toute tranquillité avec le trésor du capitaine Barbe Blanche dans vos cales !



FRANÇAIS

ou

- lorsque le capitaine Barbe Blanche atteint la dernière case de son chemin et vous reprend le trésor avant que vous ayez repoussé les quatre navires fantômes.

Oh là là ! Vous avez malheureusement échoué ! Mais un nouvel équipage va bientôt se lancer dans l'aventure et tenter de fuir la baie des pirates en emportant le trésor.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.