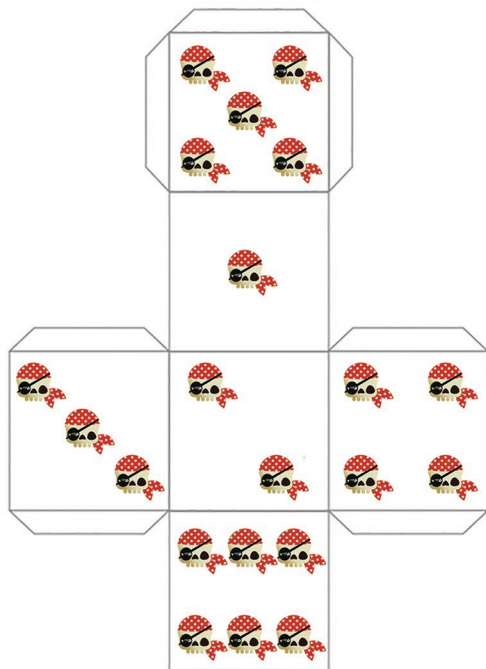


LE JEU DES P'TITS PIRATES

Momes

Dé de secours



Pions à découper et à plier en deux



© Momes.net - Tous droits réservés




















DÉBUTER UNE PARTIE :

Les pirates lancent le dé, chacun leur tour. Le pirate qui réalise le plus haut score gagne le droit de jouer en premier. Le premier pirate lance le dé et avance son pion d'autant de cases que le nombre indiqué par celui-ci. Quand il tombe sur une des cases spéciales, il doit effectuer la tâche qui lui est associée (voir « CASES SPÉCIALES »).

Le pirate situé à sa gauche joue à son tour, et ainsi de suite pour chaque pirate. La partie prend fin lorsque l'un des pirates arrive en premier sur la case 60 et découvre ainsi le super coffre au trésor !



CASES SPÉCIALES :

-  Case 3 : Répète 5 fois « A l'abordage et pas d'quartier ! » en prenant une voix de perroquet.
-  Case 7 : Mille sabords ! Recule d'une case !
-  Case 10 : Branle-bas de combat ! Lance le dé. Si tu fais un 6, tu gagnes le droit de rejouer sans attendre ton tour.
-  Case 13 : Sacrebleu, tu t'es trompé de cap ! Retourne sur la case 9.
-  Case 16 : Duel avec le pirate à ta droite. Lancez le dé à tour de rôle. Le plus gros score gagne le droit de donner un gage au perdant (par exemple : faire une grimace de pirate, chanter Maman les p'tits bateaux, se laisser chatouiller 20 secondes, etc ...)
-  Case 20 : Tes super bottes de capitaine te permettent de prendre un raccourci qui te mène à la case 29 !
-  Case 22 : Mille sabords ! Recule d'une case !
-  Case 25 : Tu reçois un message surprise du capitaine Sparrow qui t'ordonne d'avancer jusqu'à la case 28.
-  Case 29 : Tes super bottes de capitaine sont trouées ! Tu dois descendre en case 20 pour les faire réparer.
-  Case 32 : Grâce à ton expertise dans la vigie, le navire évite les rochers. Le capitaine te récompense en t'avancant de 2 cases.
-  Case 35 : Tu dines en tête-à-tête avec le capitaine et le repas s'éternise. Tu ne pourras pas jouer au prochain tour.
-  Case 40 : Répète 3 fois « Barre à tribord !!! » en prenant une voix de perroquet.
-  Case 43 : Tu as su attraper les meilleurs vents. Ton navire avance plus vite de 3 cases !
-  Case 45 : Tes super bottes de capitaine te permettent de prendre un raccourci qui te mène à la case 57 !
-  Case 49 : Branle-bas de combat ! Lance le dé. Si tu fais un 6, tu gagnes le droit de rejouer sans attendre ton tour.
-  Case 52 : Une fausse carte t'as mené jusqu'à l'île des maudits. Tu y restes 1 tour sans pouvoir jouer avant de reprendre la mer.
-  Case 55 : Mille sabords ! Recule d'une case !
-  Case 57 : Tes super bottes de capitaine sont trouées ! Tu dois descendre en case 45 pour les faire réparer.
-  Case 59 : Branle-bas de combat ! Lance le dé. Si tu fais un 6, tu gagnes le droit de rejouer sans attendre ton tour.



TRÉSOR

DÉPART

Mimes

53	54	56	58	60					
51	50	48	47	46	44	42	41	39	
26	27	28	30	31	33	34	36	37	38
24	23	21	19	18	17	15	14	12	
1	2	4	5	6	8	9	11		