

De 2 à 6 joueurs
8 ans et plus
10-60 min




La Chasse Oh! Trésor



Le chef des pirates, sur son lit de mort, a appris à ses meilleurs amis l'existence d'un trésor caché il y a bien longtemps.

Pour lui succéder, chacun va devoir, à l'aide d'indice(s), ramener le trésor à bon port, dans son repère ; mais qui le trouvera et surtout saura le garder à bord de son galion en résistant aux canonnades et aux abordages de ses adversaires avides eux-aussi de richesses et de pouvoir ?

CONTENU

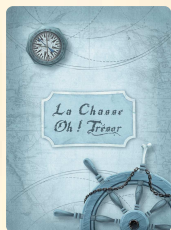
- 1 plateau de jeu (la carte Oh! Trésor) roulée (bâche épaisse norme NF ignifugée dans un tube (H:50cm / D: 8cm)
- 6 bateaux (en bois) de couleur différente à déplacer sur le plateau
- Cartes à jouer séparées en 2 paquets
 - * 10 cartes « indice » dos bleu + 1 vierge 
 - * 83 cartes « action » (33 cartes « pirate » / 25 cartes « canon » / 25 cartes « voile ») + 1 vierge
 - * 8 cartes « fouilles » dont 7 cartes « pelle / pioche » et 1 carte « trésor »  
- Dés en bois
 - * 3 dés « canonnade » de différentes couleurs liées à la distance du combat : 1 **jaune**, 1 **rouge**, 1 **noir**
 - * 1 dé « pêche » **bleu**
 - * 6 dés « abordage » **beiges**
- Règles du jeu (1 A3 recto-verso + 1 A4 recto-verso pour les règles avec les jetons et les pouvoirs spéciaux)

BUT DU JEU

Ramener le trésor dans votre repère à bord de votre bateau, soit en le découvrant grâce à vos recherches dans une grotte ou sur une plage, soit en le déroband à un autre pirate.

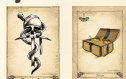
PRÉPARATIFS

- 1- **Chaque joueur choisit un bateau.** A 3 joueurs, vous pouvez en choisir 2, à 2 joueurs, choisissez-en jusqu'à 3 chacun (voir variantes), placez les sur leur case de départ (leur repère).
- 2- **Constituez les bateaux et les équipages :** distribuez d'abord à chaque bateau au moins 1 carte voile / 1 pirate / 1 canon puis au hasard 5 autres cartes parmi les cartes « action » restantes. Ces 8 cartes au total (3+5) constituent la main et le bateau dont vous disposez.
- 3- **Cachez le trésor :** le trésor est forcément caché au Nord ou au Sud / à l'Est ou à l'Ouest / Au Large ou en Zone Côtière / et sur une île ou dans une Grotte. Sélectionnez 1 des 2 cartes des 4 types d'indices à dos bleu, au hasard et face cachée. Les 2 paquets constitués, vous en mettez un au cimetière, tandis que l'autre détermine l'endroit précis du trésor caché; si nécessaire ajoutez-y les indices « ? » qui ne donnent aucune indication! Et enfin distribuez, toujours face cachée, toutes ces cartes à tous les bateaux.



- Direction verticale : sélectionnez **Nord**  ou **Sud** 
- Direction horizontale : sélectionnez **Ouest**  ou **Est** 
- Distance : sélectionnez **Au large**  ou **Zone côtière** 
- Lieu : sélectionnez **Plage** (les îlots sur le plateau)  ou **Grotte** (les rochers sur le plateau) 

- 4- Formez un paquet avec **les cartes « fouilles »** en mettant toujours la carte « trésor » sur le dessus et placer le **sur l'emplacement trésor du plateau. Rajoutez-y, toujours sous le trésor, des cartes action (x2pirates, x2canons, x2voiles par ex.) en les mélangeant avec les cartes « fouilles »**



COMMENT JOUER ?

1- **Pour commencer**, le joueur qui obtient le plus de têtes de mort en lançant les 6 dés « abordage » **beiges** commence à jouer. Si le pirate a plusieurs bateaux, il choisit celui avec lequel il va commencer. Il passe alors à l'étape 2- ci-dessous. **Lorsqu'un bateau a fini de jouer, c'est au bateau de la couleur suivante de jouer et ainsi de suite.**

2- **Lorsque c'est à vous de jouer**, vous pouvez réaliser 2 actions successives en optant à chaque fois pour l'une des 4 propositions ci-dessous : a) b) c) ou d) en montrant vos cartes à votre(vos) adversaire(s) et en les rangeant dans votre jeu si elles ne sont pas éliminées lors d'un affrontement.

a) **DEPLACER VOTRE BATEAU** avec vos voiles et toujours 1 pirate (ex: avec 2 voiles = 2 hexagones)



+



b) **CHERCHER LE TRESOR**, comment s'en emparer ? 3 possibilités :



❖ **Vous pouvez creuser**: votre bateau à côté d'une île ou d'une grotte, annoncez précisément où vous creusez (ex: au Nord-Est au Large sur une île). Chaque bateau adverse, l'un après l'autre, vous montre alors secrètement, à l'abri des regards (sous la table par ex.) le ou les indices qu'il possède. Dans le cas où leur(s) indice(s) ne correspond(ent) pas à l'endroit où vous creusez, alors les adversaires, toujours secrètement et chacun à leur tour, ne vous montrent que le verso bleu de leur(s) indice(s). Si vous pouvez visualiser les 4 indices, prenez alors secrètement la carte « Trésor », sinon 1 carte en-dessous (avec un peu de chance 1 carte « action »). Dans tous les cas, ajoutez cette carte à votre équipage.



❖ **Après un abordage remporté**, vous pouvez également vous emparer de toutes les cartes adverses.

❖ **Dans le cas d'un navire coulé**, vous pouvez repêcher tout ce qui est tombé au fond de l'eau sauf les pirates ! Lors d'une prochaine action, déplacez votre bateau sur l'épave, puis lancez 1x le dé bleu « Pêche » pour récupérer au fond de la mer, les canons..., voire le trésor!

c) **ENGAGER UNE CANONNADE** avec vos canons et toujours 1 pirate (ex: avec 2 canons = 2 tirs = 2 lancés de dé). Lancez le bon dé selon votre distance côte à côte ou jusqu'à 2 hexagones d'écart : noir / rouge / jaune. Infligez les dégâts après chaque lancé (Plouf / Au hasard une carte en moins / ou choisissez 1 carte dans le jeu adverse), l'adversaire peut ensuite répliquer, s'il le peut! Sans que cela ne lui compte d'action. Les cartes éliminées vont au cimetière.



+

d) **PROCEDER A L'ABORDAGE D'UN NAVIRE adverse** avec vos pirates (ex: avec 4 pirates = 4 dés), lancez les dés beige. L'adversaire fait de même en même temps contrairement à la canonnade. Infligez les dégâts (1 tête de mort = 1 pirate tué écarté au cimetière). Si l'un ou l'autre n'a plus de pirates, prenez alors toutes les cartes adverses, coulez le navire ou emparez vous-en en partageant toutes vos cartes librement entre les deux bateaux.



Après avoir joué vos 2 actions ou si vous souhaitez vous arrêter ou ne pouvez plus jouer, votre tour est terminé. Le bateau de la couleur suivante peut jouer à son tour.

FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui ramène le trésor à bord de son bateau dans le repère correspondant remporte la partie. Tous les indices sont alors retournés pour vérifier l'emplacement du trésor découvert (NB : dans le cas du trésor pris à la dernière carte « fouilles », les indices ne servent plus à prouver le bon emplacement du trésor). Il devient le nouveau chef des pirates !

VARIANTES / REGLES OPTIONNELLES

1- **Pour + de stratégie et de complexité, jouez avec les pouvoirs spéciaux des cartes et / ou des jetons; variez la constitution des bateaux** : le choix ou le hasard / le nombre de cartes « action » +/- 8 cartes; avantager ou non certains joueurs et / ou galions; prenez connaissance des indices avant de choisir votre bateau et avant de constituer votre équipage...

2- **Pour les joueurs habiles, lors des canonnades** vous pouvez utiliser la **zone de combat** située sur le côté du plateau. Placez les bateaux dans la zone et essayez de **dégommer le bateau adverse à l'aide d'une pichenette.**

3- **Pour encore plus de stratégie et d'interactivité, autorisez les alliances et les transferts entre bateaux amis ou ennemis.**

4- **Pour + de mystère et de difficultés, complexifiez la mécanique de fouilles (par ex. le pouce levé pour 1 indice trouvé).** **Pour plus de simplicité, jouez indices visibles pour les plus jeunes.**

5- **Pour + d'interactivité, jouez par équipe avec 1 ou plusieurs bateaux** en adoptant ensemble la meilleure stratégie.

6- **Pour allonger la durée des parties, mettez des indices (voire d'autres cartes) au fond de la mer dans des épaves non utilisées placées au hasard sur la carte, voire sur des îles ou des grottes.**

7- **Pour + de suspens jusqu'à la fin de la partie, autorisez les mutineries**



8- **Pour + de fun et de mystère, utilisez et appliquez les effets de la roue météo** (à paraître)