



skeleton island



Un jeu de **Florian Fay**
pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Vous promenant sur la plage d'une île en forme de crâne, vous apercevez un étrange morceau de papier dépassant du sable. Intrigué, vous creusez alors avec vos mains et découvrez des pièces d'or et des morceaux de cartes que vous vous empressiez de reconstituer. Peut-être est-ce la carte du fabuleux trésor perdu du capitaine William Kidd ?



MATERIEL

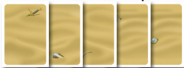
5 cartes Ile, de 5 couleurs différentes, valant chacune 5 pièces d'or,



49 cartes Sable comprenant : 30 cartes *Morceau de carte au trésor* ; 2 cartes *Moitié de carte au trésor* et 4 cartes *Quart de carte au trésor* dans chacune des cinq couleurs,



7 cartes Objet de pirate,



12 cartes Pièces d'or ; 6 d'une, 4 de deux et 2 de trois pièces.



MISE EN PLACE

Mélangez les cartes *Sable* et séparez-les en deux paquets de taille à peu près égale. Retournez l'un des deux paquets et mélangez-le au second afin de n'avoir finalement qu'un seul paquet constitué pour moitié de cartes côté recto et pour moitié de cartes côté verso.

Étalez sur la table de jeu le paquet ainsi obtenu en remuant toutes les cartes afin de former le *Tas de sable*. Celui-ci laissera peut-être apparaître quelques pièces d'or ou morceaux de carte au trésor...

Placez les 5 cartes *Ile* sur le côté du *Tas de sable*.

Un premier joueur est désigné par la méthode de votre choix.



TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur actif peut faire un tour de piraterie ou un tour standard.

- Le tour de jeu standard consiste à prendre une carte *dégagée* depuis le *Tas de sable*.

Une carte *dégagée* est une carte dont toute la surface est apparente et n'est donc pas recouverte, partiellement ou totalement, par une ou plusieurs autres cartes *sable*.

Après l'avoir regardée, le joueur peut soit la conserver et la placer devant lui, soit la reposer sur le bord du *Tas de sable*.

Placer une carte au bord du *Tas de sable* signifie la laisser dégagée et en contact, au moins partiellement, avec la table de jeu.

Dans le cas où il repose la carte, il peut choisir une deuxième carte dégagée qu'il doit obligatoirement conserver devant lui.

- Le tour de piraterie consiste à défausser trois de ses cartes *sable* précédemment acquises pour soit prendre une carte *sable* à un joueur adverse, soit réaliser deux tours de jeu standards consécutifs. Les trois cartes *sable* défaussées doivent être des *Morceaux de carte au trésor* de couleurs différentes, des *Objet de Pirate* ou une combinaison de ces deux types de cartes. Les cartes défaussées sont définitivement écartées du jeu.

S'il n'y a qu'une ou deux cartes *sable* dégagées le joueur peut fermer les yeux et souffler en une seule rafale sur le *Tas de sable* avant de faire son tour.

Le premier joueur ayant reconstitué une carte au trésor complète d'une même couleur prend la carte *Ile* de cette couleur. Les morceaux de la carte au trésor peuvent provenir de deux cartes *Moitié de carte de trésor*, de deux cartes *Quart de carte au trésor* et d'une carte *Moitié de carte de trésor* ou de quatre cartes *Quart de carte au trésor*.



FIN DU JEU ET VICTOIRE

La partie prend fin lorsque toutes les cartes *Ile* ont été gagnées ou lorsque toutes les cartes *sable* ont été prises.

Chaque joueur additionne les pièces d'or des cartes *Ile* et *Pièces d'or* qu'il a récupérées. Le joueur ayant le plus gros trésor est le vainqueur de la partie.