

# Shoochen Island

Le Captain Ced Shoochen et son équipage de bras cassés ont enterré un trésor sur Shoochen Island ... le petit problème c'est que tout ce beau monde s'est embrouillé au retour. Aucun membre de l'équipage ne se souvient exactement de l'endroit où se trouve le trésor, mais chacun a des indices pour localiser celui-ci. Vous avez entendu parler de cette histoire et aimeriez bien retrouver ce fameux trésor. A vous de faire parler l'équipage et de le retrouver avant tout le monde.

**Principe :** 16 indices permettent de localiser le trésor du Captain Shoochen, mais au départ chaque joueur n'en connaît qu'un. Il va falloir faire des échanges pour récolter les plus précieux, tout en allant sur la position estimée. Soyez le premier à creuser, mais au bon endroit.

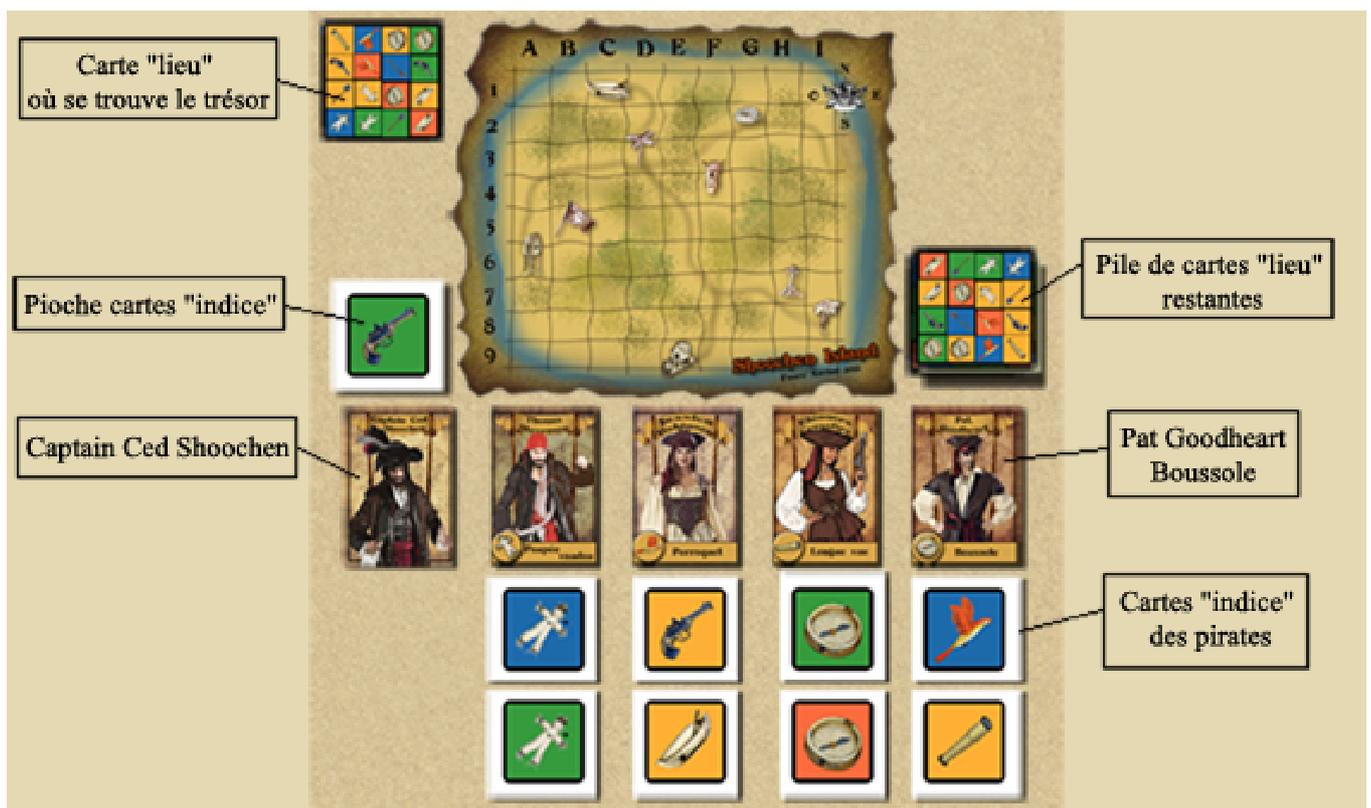
2 à 4 joueurs – 5 mns par joueur – 7 ans et plus

**Matériel :** Une carte au trésor - 4 pions pirates - 1 carte captain - 4 cartes pirates - 44 cartes « lieu » (recto verso). - 28 cartes « indice » (recto verso).

**But du jeu :** se rendre sur la bonne case de l'île pour pouvoir creuser le premier et déterrer le trésor.

**Préparation :** Chaque joueur reçoit un pion personnage. Placez la carte au trésor sur la table. En dessous, disposez le Captain et les 4 pirates dont Pat Goodheart à droite. Mélangez les 44 cartes « lieu » et tirez-en une au hasard sans en regarder le côté texte. Posez-la sur la table, face images visible de tous, à côté de la carte au trésor, les autres cartes « lieu » sont rangées en piles au dessus de Pat Goodheart. Sélectionnez les seize indices correspondants à la carte, puis mettez le reste du paquet « indice » dans la boîte. A l'exception du Captain Ced Schoochen, posez deux cartes « indice » face cachée sous chaque pirate. Chaque joueur reçoit une carte « indice » face cachée qu'il peut consulter mais ne doit pas montrer. Placez le reste des cartes indice au dessus du Captain.

## Disposition de départ



Le sort désigne le premier joueur.

Les joueurs n'ont droit qu'à une seule carte « indice » en main à la fois.



### Comment lire un indice ?

Sur l'exemple ci contre, il faut lire que le trésor se trouve à l'Est de la barque. Cela inclus toutes les colonnes de haut en bas à l'Est de la barque.

Le trésor n'est jamais enterré sur la plage, c'est à dire sur les lignes 1 et 9 et sur les colonnes A et I..

Chacun leur tour dans le sens horaire les joueurs vont avoir différentes possibilités de jeu.

### D'abord choisir une action parmi les deux ci-dessous. (a ou b)

a) **Echanger son indice avec un pirate** (face cachée) et utiliser éventuellement l'objet du pirate.

*Le perroquet*, le joueur qui utilise le perroquet peut se déplacer de deux cases au lieu d'une, dans n'importe quelle direction.

*La poupée vaudou*, le joueur qui utilise la poupée vaudou peut bouger un pirate adverse d'une case en plus du sien.

*La longue vue*, en plus de faire un échange, le joueur qui utilise la longue vue peut regarder l'indice d'un autre joueur.

*La boussole*, en plus de jouer normalement le joueur qui a la boussole peut piocher trois cartes « lieu » pour invalider des cases. Il conserve les cartes jusqu'à la fin de la partie.

b) **Poser un indice face visible sous le captain**, cette action permet de prendre un nouvel indice. L'indice est pris sur le dessus de la pile.

### Ensuite poser ou déplacer son pion personnage.

Le joueur peut ensuite jouer son personnage sur l'île.

Dans un premier temps il place son pion au bord de l'île (autour de la grille) c'est l'endroit où il accoste. Quand un personnage a accosté à un endroit, il ne peut pas changer de lieu de débarquement.

Un personnage peut accoster à n'importe quel tour de jeu. Ensuite à chaque tour, le joueur pourra déplacer son pion d'une case ou rester sur place. Les déplacements se font uniquement en ligne droite, pas de diagonale.

Un personnage peut aller sur n'importe quelle case y compris celles qui comportent des illustrations.

Il ne peut y avoir qu'un pion par case. En utilisant le perroquet il est autorisé de traverser une case occupée par un adversaire.

### Fin de la partie :

Quand un joueur pense que son pion est sur la bonne case il peut dire immédiatement « Je creuse » et il regarde le côté texte de la carte « lieu » qui a été mise de côté en début de partie. Si son pion est sur la case correspondante, il trouve le trésor, il a gagné.

Sinon, il est hors course, il retire son pion du jeu et les autres joueurs ont un dernier tour pour trouver le trésor. Si personne ne le trouve, il restera enfoui à jamais.