

YO HO HO

Inhoud

speelbord

16 pionnen (4 rood, 4 geel, 4 zwart, 4 groen)

1 dobbelsteen

In het kort:

Er is een piratenschip gezonken. De piraten proberen wanhopig het vege lijf te redden. Er drijft inmiddels behoorlijk veel wrakhout. De piraten springen behendig van het ene stuk wrakhout naar het andere om zo het eiland te bereiken.

De speler die het eerst zijn piraten in veiligheid op het eiland heeft gebracht is de winnaar.

Het spel.

Spelers kiezen een kleur en krijgen ieder 4 pionnen. Dit zijn de piraten. Bij 2 spelers spelen beide spelers met twee kleuren.

De spelers plaatsen hun piraten op het scheepswrak links onderaan het bord.

De speler die het hoogste gooit mag beginnen, het spel verloopt verder in de richting van de wijzers van een klok. Een speler die aan de beurt is, verplaatst een piraat naar keuze het aantal ogen van de worp. De piraten 'springen' van het ene stuk wrakhout naar het andere.

Op één stuk wrakhout kan maar één piraat staan. Een piraat wordt van een stuk wrakhout afgeduwd, als er een andere piraat op dat stuk wrakhout **landt** of als er een andere piraat **passeert**. (Dus die hoeft daar niet te stoppen). Een piraat die van een stuk wrakhout af wordt geduwd, moet terug naar het schip.

Maar... een piraat die van een rumvat wordt geduwd zwemt naar het eiland en is veilig.

LET OP: Een speler duwt ook zijn eigen piraat van het wrakhout af als hij er met een ander op landt of als hij passeert!

Een speler moet altijd zetten ook als dit nadelig voor hem is. Om op het eiland te landen moet je precies het aantal ogen

gooien dat nodig is. Als je te veel gooit, mag je die piraat niet verplaatsen.

Een speler die het eerste al zijn piraten op het eiland heeft is de winnaar.

YO HO HO

Règle du jeu

Contenu:

1 plateau de jeu

16 pions (4 rouges, 4 jaunes, 4 noirs, 4 verts)

1 dé.

En bref:

Un bateau pirate a fait naufrage. Les pirates essayent désespérément d'échapper à la noyade. Beaucoup d'objets (caisses et barils de rhum) venant de l'épave flottent maintenant à la surface de l'eau. Les pirates sautent alors avec agilité d'un objet à l'autre pour atteindre l'île. Le joueur qui a mis le premier ses pirates en sécurité sur l'île a gagné.

Le jeu:

Les joueurs choisissent une couleur et reçoivent chacun 4 pions: ce sont les pirates. A deux joueurs, chacun joue avec 2 couleurs. Les joueurs placent leurs pirates sur l'épave du bateau, en bas du plateau de jeu.

Le joueur qui fait le chiffre le plus important avec le dé peut commencer. Le jeu se poursuit alors dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, chaque joueur fait avancer l'un de ses pirates selon le chiffre indiqué par le dé. Les pirates "sautent" d'un objet à l'autre.

Chacun des objets représente une case sur le plateau de jeu. Un seul pirate à la fois peut se tenir sur un baril ou sur une caisse. Un pirate est jeté hors de la case si un autre pirate y **arrive** ou si un autre pirate y **passe** (donc même s'il ne s'y