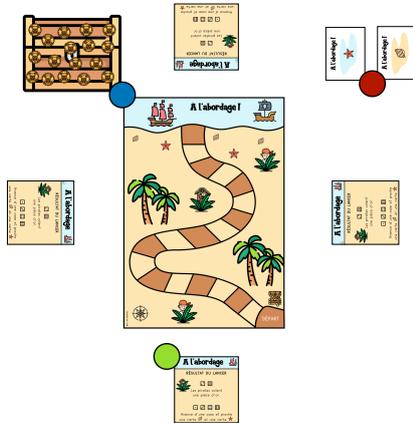


À l'abordage

Règles du jeu

1 à 4 joueurs
15 à 20 minutes

B.D.C.



- Placer le plateau de jeu au centre de la table et mettre les 17 pièces d'or sur le coffre au trésor.
- Distribuer à chaque joueur une carte « LANCER DE DÉS »* qui permet de connaître l'action après le lancer du dé.
- Placer les cartes « sons » et les cartes « images » sur le côté du plateau

B.D.C. But du jeu

Arriver sur le bateau avant que les pirates ne volent toutes les pièces d'or du trésor.

B.D.C. Comment jouer ?

Les joueurs tiennent dans la même équipe et déplaceront le même pion.

Pour commencer, les 17 pièces d'or sont placés sur le coffre au trésor et le pion de l'équipe est placé sur la case départ.

Le premier joueur lance le dé :

- si c'est un 2 ou un 5 : les pirates volent une pièce d'or (une des pièces d'or du coffre est retirée).
- si c'est un 1, un 3, un 4 ou un 6 : le joueur peut avancer le pion d'une case et peut piocher une carte « coquillage » (son) et une carte « étoile de mer » (mot).

Ensuite, il doit dire s'il entend le phonème proposé dans le mot proposé. Si la réponse est bonne, il ne se passe rien (ce sera au tour du joueur suivant) mais si la réponse n'est pas correcte, les pirates volent une autre pièce d'or.

Les deux types de cartes :

- les cartes « coquillage » sont les cartes contenant le phonème.
- les cartes « étoile de mer » sont les cartes contenant l'image.

B.D.C. Fin de la partie

La partie peut s'arrêter de deux façons :

- si toutes les pièces d'or ont été volées. L'équipe perd la partie.
- si l'équipe est arrivée jusqu'au bateau et qu'il reste au moins une pièce d'or dans le coffre. L'équipe gagne la partie.



BAC DE CLASSE.