







# COCO CAPITTANO

## ET LA CHASSE AUX TRÉSORS

Une chasse aux trésors pour 2 à 4 grands pirates à partir de 5 ans

**Cling, cling !** De fabuleux trésors attendent Coco Capittano dans les mers du Sud. Mais il n'est pas seul ! Ce rapace de Joe le pirate et son petit singe veulent aussi s'emparer du butin. Mettez rapidement les trésors à l'abri avant que ces crapules n'arrivent !

### CONTENU

- 3 pions et leurs socles  
(Coco Capittano, Joe le pirate, le singe)
- 2 dés (des Capittano, des Pirates)
- 7 fies
- 27 tuiles Trésor (représentant des trésors d'une valeur de 1, 2 et 3 points)

**BUT DU JEU**  
Le joueur qui s'empare du maximum de points remporte la partie.

### PRÉPARATION

Avant la toute première partie, détacher soigneusement tous les éléments prédécoupés et insérer Coco Capittano, Joe le pirate et le singe dans leurs socles. Former un cercle avec les 7 fies au centre de la table, à portée de main de tous les joueurs. Mélanger ensuite les tuiles Trésor et les empiler au milieu des fies, l'image sur le dessus. Placer les 3 pions sur 3 fies au choix et garder les dés à proximité.

### LE JEU

Le plus jeune joueur commence. Chacun joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés.

### LE REGARD DE D'ABORD LE RÉSULTAT DU DÉ PIRATE :

**SABRE :** Si le dé indique 1 sabre, il avance Joe le pirate d'une case. Si le dé indique 2 sabres, il l'avance de 2 cases.

**BANANE :** Si le dé indique 1 banane, il avance le singe d'1 case. S'il indique 2 bananes, il l'avance de 2 cases.



### LE REGARD DE ENSUITE LE RÉSULTAT DU DÉ CAPITTANO :

Déplace Coco Capittano du nombre de cases indiqué par le dé.



**IMPORTANT :** Tous les pions se déplacent toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

### SUR QUELLE ÎLE A ATTERRI COCO CAPITTANO ?

Si Coco Capittano atterrit sur une île sur laquelle se trouve déjà Joe le pirate ou le singe, pas de chance ! Ces crapules volent le trésor de Coco Capittano. Le joueur ne gagne pas de tuile Trésor. C'est à son voisin de gauche de lancer les dés.

Si Coco Capittano atterrit sur une île sur laquelle ne se trouvent ni Joe le pirate, ni le singe, il s'empare de la tuile supérieure de la pile et la pose, image visible, devant lui. Mais elle ne lui appartient pas encore. Le joueur a alors 2 possibilités :

➤ **Surrier et mettre ses tuiles Trésor à l'abri :** Il s'arrête et retourne les tuiles Trésor gagnées. Désormais, elles lui appartiennent. C'est ensuite à son voisin de gauche de jeter les dés.

➤ **Continuer et risquer de perdre ses tuiles Trésor :** Il relance le dé et déplace de nouveau un pion en espérant s'emparer d'un nouveau trésor. Si Coco Capittano atterrit sur une nouvelle île déserte, il s'empare d'une deuxième tuile Trésor. Il peut ainsi continuer autant qu'il veut.

**Mais attention :** S'il ne s'arrête pas à temps et que Coco Capittano atterrit sur une île occupée par Joe le pirate ou le singe, il perd tous les trésors gagnés lors de ce tour. Il doit les remettre sur la pile.

### FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur s'empare de la dernière tuile Trésor. Chacun additionne alors la valeur de ses trésors. Chaque trésor représentant un coffre rapporte 1 point, des tonneaux 2 points et des sacs 3 points. Celui qui en totalise le plus remporte la partie. Avec les plus jeunes, au lieu de compter les trésors, emplir les tuiles Trésor. Celui qui possède la plus haute tour remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

### VARIANTE POUR LES PLUS ÂGÉS

Pour augmenter le niveau de difficulté, n'utiliser que 6 fies. Le déroulement du jeu reste identique.







COCO CAPRIANO

HUSH!  
& friends