

Patoaventuras Ducktales

De 6 à 13 ans

De 2 à 6 joueurs

Contenu: 1 plateau de jeu

6 cartes du trésor

12 cartes «matériel» - 6 pions - 1 dé

Préparation

Placer le plateau sur une table, avec les 12 cartes «matériel» et les cartes du trésor posés à l'envers. Chaque joueur reçoit un pion qu'il doit placer dans la petite barque.

Objectif

Les joueurs doivent arriver jusqu'au trésor avec le nombre exact de points tout en ayant les éléments suivants: une carte du trésor, un pic, une pelle et un quinquet.

Début de la partie

Les joueurs, à tour de rôle, jettent le dé. Celui qui obtient le plus de points commence la partie. Il jette à nouveau le dé et fait avancer son pion sur les cases selon le nombre de points obtenus. Il peut y avoir plus d'un joueur sur une case, mais chaque joueur ne peut avoir plus d'une carte du trésor ou d'une carte «matériel» de chaque sorte, même lorsqu'il parvient sur une case le lui permettant il n'est pas autorisé à le faire.

Cases du plateau et cartes du trésor

Quand un joueur parvient sur une case représentant un fragment de la carte du trésor, il reçoit une des deux pièces qui forment cette carte.

Pic et pelle: Le joueur qui atteint une de ces cases reçoit une carte illustrée d'un pic et d'une pelle.

Quinquet: Le joueur qui atteint une de ces cases reçoit une carte illustrée d'un quinquet.

Cases jaunes nos. 15 et 34: le joueur qui parvient sur l'une de ces cases a le droit de relancer le dé.

Cases nos. 21 et 40: le joueur qui parvient sur l'une de ces cases, perd tous les éléments accumulés jusqu'alors et doit reprendre le parcours depuis le début.

Cases violettes: dans chacune de ces cases un voleur est aux aguets. Le joueur doit lui remettre un des éléments qu'il a accumulé jusqu'alors.

Cases nos. 24, 51 et 67: Ces cases obligent le joueur à faire un détour. Le nouveau chemin à suivre est indiqué par une flèche.

Cases oranges nos. 27 et 38: le joueur qui parvient sur l'une de ces cases peut rejouer.

Cases rouges nos. 55 et 69: le joueur qui arrive sur l'une de ces cases, doit reculer de 9 points.

Fin de jeu et gagnant

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur arrive au trésor avec le nombre exact de points tout en ayant avec lui une carte du trésor, un pic et une pelle, et un quinquet. Le premier arrivé, gagne.

Si un joueur arrive à la fin du parcours sans l'un des éléments requis il doit faire demi-tour pour essayer de se le procurer avant de se diriger à nouveau vers le trésor.