

LE GOLD ONE

LE GOLD ONE est un jeu de :

- **COOPERATION** : Tout le monde **GAGNE** ou tout le monde **PERD**. Ceci permet à l'enfant d'accepter la victoire comme la défaite, et de la partager avec ses camarades. Il permet de créer de la discussion entre tous les joueurs, afin d'atteindre un but commun.
- **STRATEGIE** : Il faut que le **CAPTAIN JACK ET SA FLOTTE DE 9 PIRATES** arrivent sur l'Île du Trésor **LE GOLD ONE** avant **WILLY LE BORGNE** pour récupérer le **GOLD ONE** et devenir le Roi des Pirates !
Mais il faut y arriver avant Willy le Borgne, qui fera tout pour vous en empêcher. Alors quel Pirate faire avancer et quand, afin d'arriver tous ensemble ?!

MAIS VOICI VENU LE TEMPS DES PRÉSENTATIONS:

WILLY LE BORGNE

Il veut devenir le Roi des Pirates. C'est un vieux Pirate qui règne en Maître sur toutes les mers. Il connaît les courants marins par coeur et peut donc se déplacer plus facilement et rapidement que n'importe quel autre pirate. Il ne lui manque plus que le **GOLD ONE** pour parvenir à ses fins et devenir un roi qui déciderait seul de tout et pour tous.



CAPITAINE JACK ET SES PIRATES

Ils sont jeunes, et aventuriers. Ils trouvent que **WILLY** n'a pas l'étoffe d'un vrai Roi des Pirates. **CAPTAIN JACK ET SON ÉQUIPAGE** veulent redonner des valeurs à la Piraterie. L'Entraide, le Partage, la Communication sont importantes pour eux.



Vous l'avez donc compris, **CAPTAIN JACK ET SON ÉQUIPAGE** devront donc arriver tous ensemble sur l'île du **GOLD ONE** avant **WILLY LE BORGNE**, s'ils veulent devenir Roi des Pirates.

MATÉRIEL :

- Le plateau de Jeu
- Pion **WILLY LE BORGNE**
- Pions d'équipage de **CAPTAIN JACK**

PRÉSENTATION DU PLATEAU DE JEU :

- **WILLY LE BORGNE** avance sur les cases



- **CAPTAIN JACK ET SA FLOTTE** avancent sur les cases



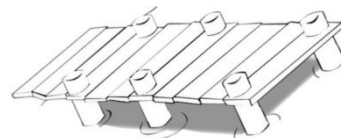
- **WILLY LE BORGNE** et la **FLOTTE DE CAPTAIN JACK** peuvent se croiser sur les cases



- Case Départ de **WILLY LE BORGNE**



- Case départ de **CAPTAIN JACK ET SA FLOTTE**



- L'arrivée, alias l'île du **GOLD ONE**



RÈGLES DU JEU:

Règle 1 : **WILLY LE BORGNE** avance quand le dé indique 6. **CAPTAIN JACK ET SES PIRATES** avancent du nombre de cases que le dé indique de 1 à 5.

Règle 2 : **CAPTAIN JACK ET SES PIRATES** ne peuvent pas être sur la même case que **WILLY LE BORGNE**. Si **WILLY** arrive sur une case d'un des membres de votre équipage, ce pirate retourne sur le ponton de départ.

Règle 3 : **CAPTAIN JACK ET SES PIRATES** ne peuvent pas être plusieurs sur la même case.

Règle 4 : Quand Willy est sur une case **CAPTAIN JACK ET SES PIRATES** et lui peuvent se croiser, celui ci leur barre le chemin. **CAPTAIN JACK ET SES PIRATES** doivent alors attendre qu'il se déplace pour pouvoir avancer à nouveau et continuer leur route vers le **GOLD ONE** . Il vous faut donc trouver le moyen de faire avancer un Pirate qui ne sera pas bloqué par **WILLY LE BORGNE**.

Règle 5 : Pour accoster sur l'île du **GOLD ONE** , **CAPTAIN JACK ET SES PIRATES** doivent faire un 2 ou un 4.

DÉROULEMENT DU JEU :

Les joueurs lancent le dé chacun leur tour.

Si le dé affiche un chiffre entre 1 et 5, le joueur peut faire avancer n'importe quel membre de **CAPTAIN JACK ET SES PIRATES** en respectant les règles écrites ci dessus. Le joueur a le droit de discuter avec les autres joueurs afin de savoir quel pirate il va faire avancer. La décision finale lui appartient quand même et c'est à lui de faire se déplacer le Pirate qu'il aura choisi.

Les Pirates n'appartiennent à aucun joueur en particulier mais à tous. On peut donc avancer un pion, puis un autre le tour suivant, etc...

FIN DE LA PARTIE :

CAPTAIN JACK ET SES PIRATES seront Rois des Pirates s'ils sont arrivés tous ensemble sur l'île du **GOLD ONE** avant **WILLY LE BORGNE**.

Si **WILLY** arrive avant vous, il vous faudra apprendre à mieux communiquer et naviguer ensemble.

Et qui sait, peut être un jour, arriverez vous à être le plus beau des équipages et à vous emparer du **GOLD ONE** !