GOLDEN CREEK

7+

2-4

15'

• Un jeu de Ségolène et Jean Paul Monnet • Illustrations de Michel Verdu

La légende raconte qu'un bateau du roi, revenant d'un long voyage et contenant un énorme trésor, a coulé au large d'un archipel de 3 îles. Depuis ce naufrage, chaque marée ramene sur ces criques son lot de pierres précieuses, d'or et autres trésors. Tous les pirates des alentours sont attirés par ce butin facile, mais seuls les plus malins parviendront à faire fortune !

APERÇU DU JEU

Les richesses s'accumulent sur les criques des 3 îles, au fur et à mesure des tours. C'est une véritable aubaine pour votre équipage de Pirates qui cherche à amasser le plus de Trésors pour remporter la partie ! Mais vous n'êtes pas seul dans ces mers et il faudra se montrer malin pour récupérer les plus beaux butins tout en déjouant les plans de vos adversaires.

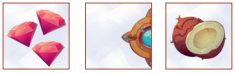
CONTENU DE LA BOÎTE

• 4 fiches Pirate

• 24 cartes Bateau
(6 cartes par joueur)

• 3 plateaux Île
(rouge, jaune et verte)

• 4 marqueurs Bonus



• 36 tuiles Trésor
(16 tuiles Noix de coco, 10 Pièces d'or, 6 Diamants et 4 Moitiés de bijou)

MISE EN PLACE

1. Placez les 3 plateaux Île, en ligne et dans l'ordre de votre choix, au centre de la table, en les espaçant un peu.

2. Chaque joueur choisit une fiche Pirate et la place devant lui. Prenez le marqueur Bonus correspondant à votre Pirate et placez-le sur l'emplacement 0 de la piste de Bonus, en bas à gauche de votre fiche Pirate.

3. Prenez également les 6 cartes Bateau correspondant à votre Pirate (reconnaissable grâce au portrait du pirate en bas et au dos des cartes). Vous disposerez ainsi de 3 Bateaux d'exploration (avec une icône Coffre) et 3 Bateaux d'attaque (avec une icône Crâne).

4. Mélangez les tuiles Trésor face cachée et placez-les en piles, formant ainsi une réserve.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À chaque tour de jeu, effectuez ces 3 étapes dans cet ordre :

1. Arrivage de nouveaux Trésors
2. Choix des cartes Bateau
3. Résolution des cartes Bateau

1. Arrivage de nouveaux trésors

La marée monte, déposant des Trésors sur les différentes Îles !
À chaque début de tour, placez 1 nouvelle tuile Trésor, prise au hasard dans la réserve, sur chaque plateau Île.

- S'il n'y a aucune tuile Trésor sur une Île, la tuile est placée face visible.
- S'il y en a déjà une, la seconde sera placée face cachée, puis la troisième face visible, et ainsi de suite, en alternant tuiles visibles et tuiles cachées.
- S'il ne reste qu'1 ou 2 tuiles Trésor dans la réserve, placez les tuiles restantes en commençant par l'Île qui en a le moins.
- En cas d'égalité entre deux Îles, placez la dernière tuile sur celle la plus à gauche.

2. Choix des cartes Bateau

Les Pirates préparent leurs navires !
Tous les joueurs choisissent secrètement une de leur carte Bateau et la placent face cachée devant eux. La couleur de votre carte (rouge, jaune ou verte) indique l'Île sur laquelle vous souhaitez envoyer votre Bateau, tandis que l'icône en haut de la carte indique le type d'action que ce Bateau va réaliser.

Exemple 1 :
- Île verte
- Bateau d'exploration

Exemple 2 :
- Île jaune
- Bateau d'attaque

3. Résolution des cartes Bateau

Une fois que tous les joueurs ont choisi leur carte Bateau, révélez vos cartes et placez-les près des plateaux Île correspondants. Résolvez alors les actions des différents Bateaux pour chaque Île comme indiqué ci-dessous :

- **Si vous avez choisi la même carte qu'un adversaire**, alors votre action est annulée et vous devez reprendre votre carte en main !
  En contrepartie, montez votre marqueur Bonus d'un cran sur la piste de Bonus de votre Pirate : les Pirates savent apprendre de leurs erreurs !

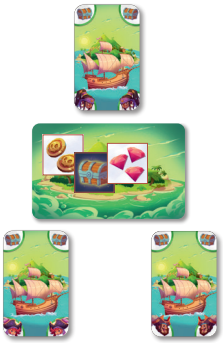
- **S'il y a 1 Bateau d'expédition uniquement :** son propriétaire récupère tous les Trésors de l'Île et les empile, face cachée, à côté de sa fiche Pirate. Expédition réussie !

- **S'il y a 1 Bateau d'expédition et 1 Bateau d'attaque :** le joueur attaquant récupère tous les Trésors. Embuscade réussie !

- **S'il y a 1 Bateau d'attaque uniquement :** rien ne se passe.
  Son propriétaire a perdu un tour !

Exemple 1 :

il y a 2 Bateaux d'expédition ou plus pour une même île : l'expédition échoue mais leurs propriétaires montent leur marqueur Bonus d'un cran sur la piste de Bonus de leur Pirate.



Exemple 2 :

il y a 1 Bateau d'expédition et 2 Bateaux d'attaque pour une même île : les attaques échouent et le joueur qui est parti en expédition récupère tous les Trésors de l'Île. Les joueurs attaquants montent leur marqueur Bonus d'un cran sur la piste de Bonus de leur Pirate.

UTILISATION D'UN BONUS

Au début du tour, juste avant l'étape de Choix des cartes Bateau, vous pouvez utiliser l'un des 3 Bonus accessibles sur votre piste :

- Un Bonus est accessible si votre marqueur Bonus est au même niveau que celui-ci ou à un niveau supérieur.
- Annoncez alors le Bonus utilisé aux autres joueurs et réalisez l'action correspondante.
- Puis, redescendez votre marqueur Bonus sur l'emplacement 0 de la piste.

Longue-vue
Regardez secrètement les tuiles Trésor placées face cachée sur l'Île de votre choix.

Coffre
Récupérez directement et au hasard une tuile Trésor de la réserve, sans la révéler aux autres joueurs. Consultez-la puis placez-la face cachée avec vos autres Trésors.

Bateau x2
Choisissez 2 cartes Bateau au lieu d'1 lors de l'étape de Choix des cartes Bateau. Les deux cartes seront résolues lors de l'étape de Résolution des cartes Bateau.

FIN DE TOUR ET FIN DE PARTIE

Une fois toutes les cartes Bateau résolues, tous les joueurs récupèrent leurs cartes en main. S'il n'y a plus de tuiles Trésor dans la réserve à la fin du tour, alors la partie s'arrête immédiatement !

Tous les joueurs comptent les points rapportés par leurs tuiles Trésor et leur niveau de Bonus, et celui qui en a le plus remporte la partie.

Chaque Trésor vous rapporte les points suivants :

Pièces d'or :
2 points

Diamants :
3 points

Bijou incomplet :
0 points

Bijou complet :
8 points

Votre marqueur Bonus
vous rapporte autant de points que le niveau où il se trouve sur la piste :

Laboludic

© Bayard Edition / Laboludic 2024 | Tous droits réservés | Bayard Editions SAS – 18 rue Barbès – 92128 MONTROUGE.
Service consommateur : contact@laboludic.com - www.laboludic.com