

LES RÈGLES

DU JEU

- CASE 5 :** Quelle chance ! Tu tombes sur une barque qui te permet de traverser la rivière. Va directement en case 12.
- CASE 8 :** Tu te fais capturer par les Indigènes. Passe 1 tour.
- CASE 13 :** Tu es pris au piège dans un sable mouvant. Passe 1 tour.
- CASE 15 :** Tu trouves un pont ! Il n'est pas très solide, mais il te permet de traverser jusqu'à la case 30.
- CASE 18 :** Tu trouves un pont ! Il n'est pas très solide, mais il te permet de traverser jusqu'à la case 22.
- CASE 20 :** Tu croises un squelette répugnant qui te fait sursauter : recule d'une case.
- CASE 23 :** Plusieurs chemins s'ouvrent devant toi : relance le dé pour pouvoir avancer.
- CASE 28 :** Tu es très fatigué(e) : tu installes ton hamac entre deux palmiers pour faire une sieste. Passe 1 tour.
- CASE 35 :** Un crocodile te poursuit ! Fuis jusqu'à la case 31 !
- CASE 38 :** Titi le singe te fait une farce, tu glisses sur la banane et recules d'une case.
- CASE 42 :** Un énorme serpent surgit devant toi ! Tu sursoutes : recule d'une case.
- CASE 44 :** Tu tombes dans un piège ! Tu es coincé(e) pendant 1 tour.
- CASE 46 :** Tu trouves un port ! Tu embarques à bord d'un bateau : avance de 3 cases.
- CASE 48 :** Une terrible tempête éclate ! Ton bateau s'échoue sur une île : retour à la case départ.
- CASE 51 :** Tu percutes des rochers et fais un trou dans la coque de ton bateau : pour le réparer, retourne au port case 46.
- CASE 53 :** Ton bateau croise un autre navire pirate : une bataille éclate ! Tu es obligé(e) de t'arrêter sur cette case pendant 1 tour.
- CASE 56 :** Le terrible Kraken attaque ton bateau ! Après une bataille acharnée, tu recules de 5 cases.