

# L'ILE AU TRESOR

Marc Paquin Vincent Dubail

## Mini extension « La marque des pirates »

### Contenu:

- 1 chiffon « drapeau pirate »
- 4 feutres peinture pour les pirates
- 1 feutre invisible + lampe UV pour Silver
- 1 tuile marque des pirates recto verso



## Règle

Les pirates mettent la main sur le plan secret de Silver, qui revêt la célèbre « marque des pirates » à l'entre sympathique. Ce plan est très ancien, il aura sûrement été en partie effacé par les affres du temps.

Pour préserver au mieux le précieux artefact, il est recommandé aux pirates de faire attention à leurs manipulations sur le plateau!

- 1) Lors de la **mise en place**, la tuile marque des pirates est placée face correspondant au nombre de joueurs sur la date du plateau calendrier.

2 ou 4 joueurs :



3 ou 5 joueurs :



- 2) Lors de la **préparation** de la chasse au trésor, juste après que Silver ait enterré le trésor, les pirates ferment les yeux. Silver choisit alors le symbole « marque des pirates » (par exemple sa signature), et l'inscrit:

**A/** sur la tuile marque des pirates,

**B/** sur le plateau de jeu à l'emplacement exact du trésor.

**C/** sur le plateau de jeu, sur 14 emplacements fictifs de son choix, avec les mêmes contraintes que pour enterrer le trésor.

**Toutes les marques font à peu près la taille de la case présente sur la tuile marque des pirates.**

- 3) Nouvel **évènement du calendrier** « marque des pirates » (remplace le 3eme évènement indice de départ) :



Silver révèle à tous la marque des pirates en éclairant la tuile calendrier avec la lampe révélatrice. Puis il remet la lampe au pirate assis à sa gauche. Les autres pirates ferment les yeux. Sous la surveillance de Silver, le pirate en possession de la lampe **choisit un quartier** et cherche d'éventuelles marques secrètes. Quand il a terminé, le pirate ferme les yeux, puis son voisin de gauche ouvre les yeux et prends la lampe. A son tour il inspecte un quartier de son choix et ainsi de suite.

Tous les pirates pourront ainsi vérifier **un quartier** de leur choix. Les traces partiellement effacées ou raturées par les actions du début de partie seront soumise à la bonne interprétation de chaque pirate.

**Il est interdit d'éclairer volontairement un quartier voisin, mais des traces de quartier limitrophes peuvent être aperçues.**



# TREASURE ISLAND

Marc Paquien

Vincent Dubail

## Mini expansion «The pirates mark»

### Content:

- 1 chiffon «Jolly Roger»
- 4 markers for the pirates
- 1 invisible pen with a UV lamp for Silver
- 1 tile «pirates mark» (double sided)



## Rules

The pirates got their hands on Silver's secret map, on which appears the famous « pirates mark », engraved with the invisible ink. It is such an old map, that time must have erased parts of it.

In order to preserve the precious artifact, we recommend to the pirates to be very careful while manipulating the board!

- 1) During the **set up**, choose the appropriate face of the « pirates mark » tile according to the number of players depicted on the date of the Calendar board.

2 or 4 players:



3 or 5 players:



- 2) While you **prepare** the scavenger hunt, just after Silver has buried the treasure, the pirates close their eyes. Silver draws the « pirates mark » of his choice (for instance a signature) on the following places:

A/ on the « pirates mark » tile

B/ on the game board, in the exact place of the treasure

C/ on the game board, in 14 false locations of his choice, following the same rules as the ones used to bury the treasure.

**All the hallmarks must fit the space depicted on the « pirates mark » tile.**

- 3) **New Calendar event « pirates mark »** (stands in instead of the 3rd starting hint event):



Silver enlightens the Calendar tile with the UV lamp : the pirates mark is thus revealed to all the pirates. After that, Silver gives the lamp to the player on his left. The other pirates close their eyes and, under Silver's supervision, the player who owns the lamp searches for the mark on **one District of his choice**. Afterwards, he closes his eyes, the player on his left open the eyes, takes the lamp and inspects one district of his choice in his turn, and so on. Thus, all the pirates may check **one District**. Each pirate has to interpret by himself the alteration of the marks due to the actions at the beginning of the game.

**It is not allowed to enlight the Districts nearby but the pirates may catch sight of some marks on the adjacent Districts.**



# TREASURE ISLAND

Marc Aquino

Vincent Dutail

## Mini-Erweiterung „Das Zeichen der Piraten“

### Spielmaterial:

- 1 Lappen „Piratenflagge“
- 4 abwischbare Filzschreiber für die Piraten
- 1 Stift mit Geheimtinte und UV-Lampe für Long John Silver
- 1 Kalenderplättchen „Piratenzeichen“ (doppelseitig)



## Regeln

Die Piraten haben Long John Silvers geheime Schatzkarte in die Finger bekommen, auf der sich – geschrieben mit Geheimtinte – sein berühmtes „Piratenzeichen“ verbirgt. Die Karte ist so alt, dass Teile von ihr sicherlich schon dem Zahn der Zeit zum Opfer gefallen sind. Um das kostbare Artefakt zu erhalten, sollten die Piraten bei ihren Eintragungen auf dem Inselplan sehr vorsichtig sein!

- 1) Wählt während der **Vorbereitungsphase** die Seite des „Piratenzeichen“-Plättchens, die der Spieleranzahl entspricht, die auch neben dem Datum auf der **Kalendertafel** abgebildet ist.

2 oder 4 Spieler:

3 oder 5 Spieler:

- 2) Die Piraten schließen ihre Augen, nachdem Silver den Schatz vergraben hat. Silver zeichnet ein selbstgestaltetes „Piratenzeichen“ seiner Wahl, zum Beispiel seine Signatur, an die folgenden Stellen:

**A/** auf das „Piratenzeichen“-Plättchen

**B/** auf den **Inselplan** an die Stelle, wo der Schatz vergraben liegt

**C/** auf den **Inselplan** an 14 falsche Orten seiner Wahl. Dabei folgt er den gleichen Regeln wie beim Vergraben des Schatzes.

**Alle auf dem Inselplan gesetzten „Piratenzeichen“ müssen so groß sein wie das auf dem „Piratenzeichen“-Plättchen.**

- 3) **Neues Kalenderereignis „Piratenzeichen“** (ersetzt das dritte Starthinweisereignis):



Silver macht mithilfe der UV-Lampe das „Piratenzeichen“ auf dem Kalenderplättchen für alle Piraten sichtbar. Danach gibt er die Lampe an den Piraten links von ihm weiter. Die anderen Piraten schließen ihre Augen, während der Pirat mit der Lampe in **einem Gebiet** seiner Wahl nach dem Zeichen sucht. Dabei wird er von Silver beaufsichtigt. Anschließend schließt er die Augen, der Pirat zu seiner Linken öffnet sie, nimmt die Lampe und durchsucht ein Gebiet seiner Wahl und so fort. Alle Piraten dürfen auf diese Weise **ein Gebiet** nach dem „Piratenzeichen“ durchsuchen. Eventuelle Veränderungen an den Zeichen muss jeder Pirat für sich selbst mit den bisherigen Manipulationen am **Inselplan** erklären.

**Es nicht erlaubt, mit der UV-Lampe absichtlich in benachbarte Gebiete hineinzuleuchten, aber natürlich könnten gerade in den Grenzregionen zufälligerweise weitere Zeichen zu sehen sein.**

