GAME BY: JEPPE NORSKER

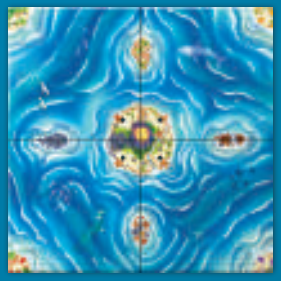
BERMUDA PIRATES

AGES 7+
2 – 4 PLAYERS
20 MINUTES

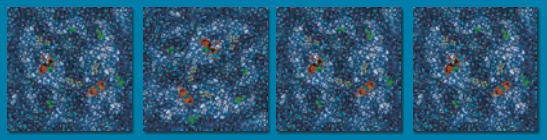
Several adventurous pirates have set their sights on buried treasures concealed on a secret island in the dreaded Bermuda Triangle. Can you outwit the other pirates by navigating your boat through hidden whirlpools to bring back the treasures?

COMPONENTS

Gameboard



4 Underboards (each contains 5 hidden metal disks)



Center piece



4 Magnetic boats



4 Flags



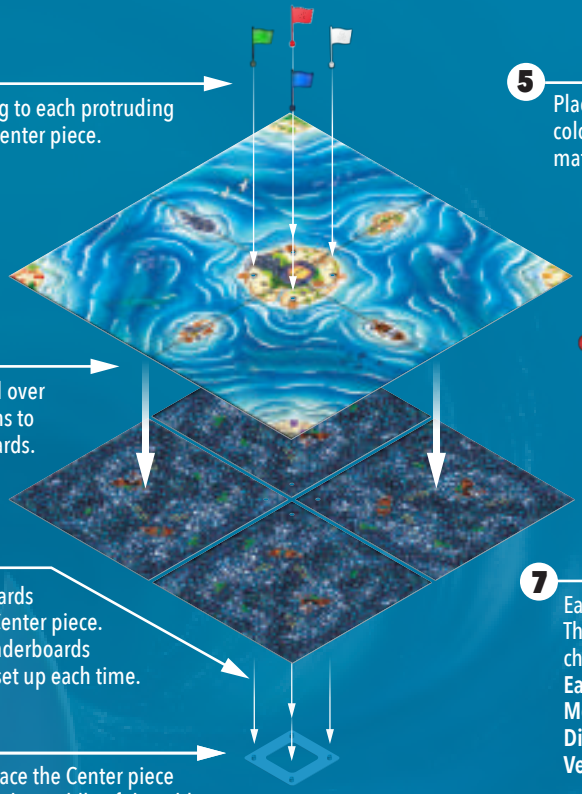
12 Buoys



24 Treasures



SET UP

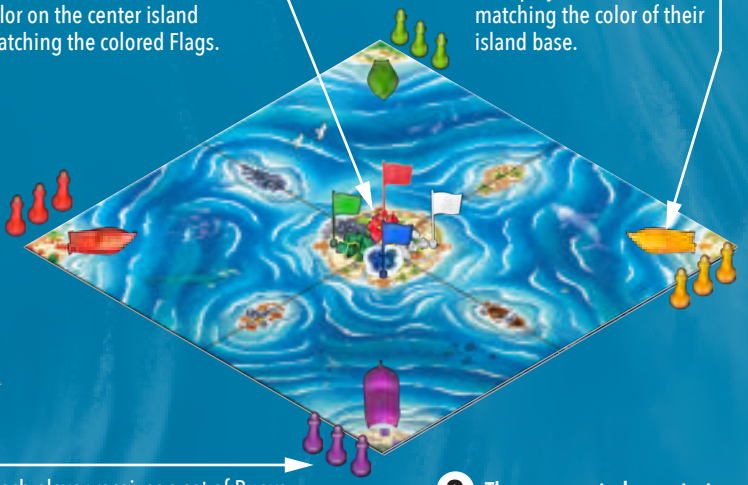


4 Attach a Flag to each protruding pin of the Center piece.

3 Align the Gameboard over the Center piece's pins to cover the 4 Underboards.

2 Insert the 4 Underboards into each pin of the Center piece.
NOTE: Shuffle the Underboards for a different game set up each time.

1 Place the Center piece in the middle of the table.



5 Place 6 treasures of each color on the center island matching the colored Flags.

6 Each player receives a boat matching the color of their island base.

7 Each player receives a set of Buoys. The number of Buoys decides the chosen difficulty level:
Easy – 3 buoys
Moderate – 2 buoys
Difficult –1 buoy
Very Difficult – No buoys

8 **The youngest player starts, and the game proceeds clockwise.**



OBJECT OF THE GAME

Be the first player to bring one treasure of each color (4 colors) back to your base.

PLAYING BERMUDA PIRATES

Players sail the Bermuda Triangle to collect and bring back treasures to their home base. The gameboard contains spots under which metal disks are concealed. If a boat sails too close, it will be sucked into a whirlpool. If the boat is loaded with treasures, they will fly overboard! To help with follow up trips, players may use one buoy per turn to indicate danger zones.

GAME TURNS

On their turn, the player performs the following actions in order:

1. Push their boat towards the center island to collect a treasure or towards a treasure lost at sea.
2. Load their boat if they avoided whirlpool traps.
3. Head back to their base to claim the treasure or continue their journey to collect additional treasures.
4. Place, move or remove one of their buoys on the board.

NOTE: A turn always ends with the player's boat back at their base.



PUSHING A BOAT

The player must use one finger to push or turn their boat **from the back only**. Boats may not cross obstacles such as other islands or shipwrecks, but can safely pass over marine creatures.

Always starting from their base, the player pushes their boat until one of 3 events occur:

1. Their boat gets caught by a hidden whirlpool.
2. Their boat runs aground on an obstacle by sailing over it or their boat falls off the board.
3. Their boat returns safely to the player's home base with 1 or more treasures.

When one of these events occur, the player places their boat at its starting base and their turn ends.



LOADING THE BOAT WITH TREASURES

When the player avoids the whirlpools and reaches a dock on the center island, they load their boat with **ONE** of the treasures located on that section of the island.

When the player touches a treasure lost at sea, the player may place it onto their boat. **The player cannot pick up a treasure of the same color as they have already on their boat or have already brought back to their base.**

If a treasure falls off the boat while it is being pushed, the treasure is lost at sea. The player can retrieve this treasure if they touch it with their boat. The lost treasure can be collected by anyone else who can reach it on their turn. If the treasure falls off the board, it is placed back on the center island with its corresponding color.



WHIRLPOOLS

When a player's boat is pulled into a whirlpool, this part of their turn ends. Any treasures floating in the water are lost at sea and any player may collect them on their turn.

Treasures that fly off the gameboard, or either land on the center island or other obstacles, are returned to their starting location on the center island. Treasures that remain on a player's boat are also returned.

If a treasure lands on any player's base, that player just got lucky and they keep that treasure as if they had collected it.



CONTINUING THE VOYAGE

Once a player loads their boat with a treasure, they may decide to return to their base to secure it for the rest of the game and end their turn. They can also choose to continue their voyage and collect other treasures before heading back.

BUOYS

Once a player has finished moving their boat, they can use one of their matching color buoys. Players can use buoys to mark dangerous whirlpools or they can try to trick their opponents by placing decoy buoys in a safe spot.

Players can place their buoy on any water location on the board with one exception. A buoy cannot be placed in a way that blocks another player's access to a dock or that blocks them leaving their base. They can also move one of their previously placed buoys to a different spot on the gameboard. Alternatively, they can remove one of their buoys from the gameboard.



NOTES:

- Players may only place, move or remove 1 of their buoys per turn.
- Players may use buoys as a game-leveling feature where young players get to use more buoys than older ones.

GAME END

When a player has collected one of each treasure on their home base, the end of the game is triggered. Remaining players finish their turn before the game ends. The player with the complete set of treasures is the winner. If more than one player ends the game with a complete set of treasures, all tied players win.



TREASURE PLUNDER VARIANT *(ADVANCED)*

OBJECT OF THE GAME

Be the first player to reach **8 points**. A set of **4 treasures** (1 of each color) is worth **6 points**. Individual treasures are worth **1 point.**

HOW TO PLAY

Treasures left on a player's base can **NOW** be stolen by other players if they reach the player's dock! If a player completes a set of treasures, the 4 colored treasures are removed from the base and placed beside the player. This set cannot be stolen by other players.

When reaching an opponent's base, the active player can steal up to two treasures of different colors.

Any treasures that fly off the board or land on an obstacle are removed from the game.

NOTE: At the end of their turn, players remove their boat from the board to allow other players to steal treasures from their base.

GAME END

The end of the game can be triggered in two ways:

- When a player reaches 8 points.
- When there are less than 6 treasures remaining on the center island.

All remaining players finish their turn before the scoring phase. If there is a tie, the player with the highest number of treasure sets wins. If the tie remains, all tied players win.



3D Design by: Crazy Games 3D & Alain Dion
©2019 FoxMind Group Ltd.
All rights reserved.
Made in China.

FoxMind

UN JEU DE: JEPPE NORSKER

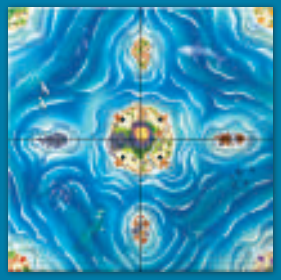
BERMUDA PIRATES

ÂGES 7+
2 – 4 JOUEURS
20 MINUTES

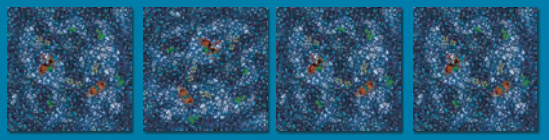
Des pirates téméraires tentent de mettre la main sur des trésors enfouis sur une île secrète du redouté triangle des Bermudes. Déjouerez-vous les pirates adverses en naviguant votre bateau au travers des tourbillons cachés pour rapporter les trésors?

CONTENU

Plateau de jeu



4 Sous plateaux (avec 5 disques métalliques cachés chacun)



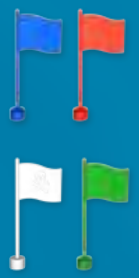
Pièce centrale



4 Bateaux magnétiques



4 Drapeaux



12 bouées



24 Trésors



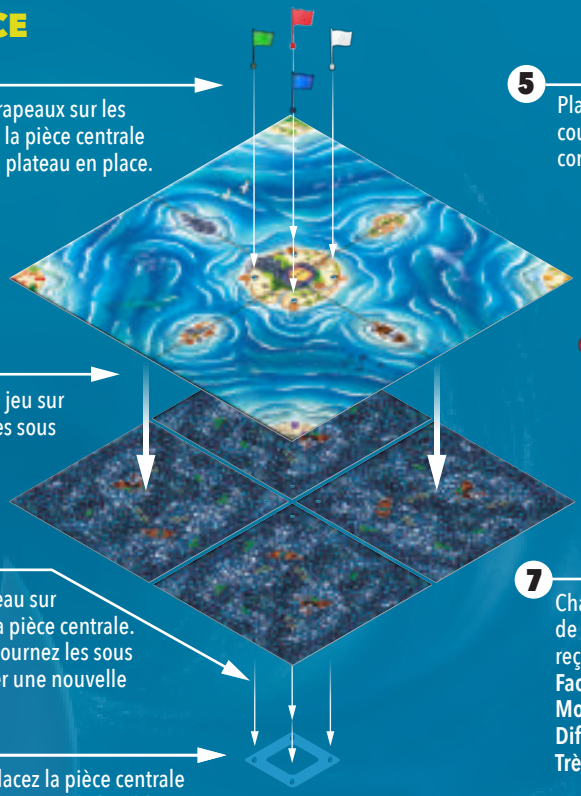
MISE EN PLACE

4 Placez les drapeaux sur les embouts de la pièce centrale pour fixer le plateau en place.

3 Insérez le plateau de jeu sur la pièce centrale et les sous plateaux.

2 Insérez un sous plateau sur chaque embout de la pièce centrale. **NOTE:** Mélangez et tournez les sous plateaux pour assurer une nouvelle partie à chaque fois.

1 Placez la pièce centrale au centre de la table.



5 Placez 6 trésors de chaque couleur sur les emplacements correspondant aux drapeaux.

6 Chaque joueur reçoit un bateau dont la couleur s'agence avec l'île au coin du plateau.



7 Chaque joueur reçoit un ensemble de bouées. Le nombre de bouées reçues dépend du niveau de difficulté:
Facile – 3 bouées
Modéré – 2 bouées
Difficile –1 bouée
Très Difficile – 0 bouée

8 **Le plus jeune joueur commence et la partie se déroule en sens horaire.**



OBJECTIF DU JEU

Soyez le premier joueur à rapporter un ensemble de trésors (4 couleurs) à votre base.

JOUER À BERMUDA PIRATES

Les joueurs naviguent dans le dangereux triangle des Bermudes et tentent de rapporter des trésors à leur base. Sous le plateau de jeu se trouve des tourbillons cachés (disques métalliques) que les joueurs doivent éviter. Si les joueurs naviguent trop près des tourbillons, leur bateau sera pris au piège et leurs trésors seront propulsés par-dessus bord. Les bateaux ne peuvent traverser des obstacles tels que des îles ou des épaves, mais peuvent naviguer sur les animaux marins. Pour s'aider dans leurs voyages, les joueurs peuvent utiliser une bouée par tour pour indiquer les zones de danger à éviter.

TOUR DE JEU

À son tour, un joueur effectue les actions dans l'ordre suivant :

1. Pousser son bateau pour atteindre l'île centrale pour récupérer des trésors ou vers des trésors perdus dans l'océan.
2. Charger son bateau s'il a réussi à éviter les tourbillons.
3. Retourner à sa base et sauvegarder ses trésors ou continuer son voyage pour récupérer des trésors additionnels.
4. Placer, déplacer ou enlever une de ses bouées sur le plateau.

NOTE : le tour d'un joueur se termine toujours avec son bateau de retour à la base.

POUSSER LEUR BATEAU

Le joueur utilise un doigt pour faire avancer ou tourner son bateau en le pousssant par l'arrière.

En partant de sa base, le joueur pousse son bateau jusqu'à ce qu'un des 3 événements suivants se produise :

1. Son bateau est piégé par un tourbillon;
2. Son bateau traverse un obstacle ou tombe hors du plateau;
3. Son bateau retourne à la base (point de départ) avec 1 ou plusieurs trésors.

Si l'un de ces événements survient, le joueur place son bateau à sa base et son tour prend fin.





CHARGER LEUR BATEAU

Lorsqu'un joueur évite les tourbillons et atteint un des quais de l'île centrale, il peut charger son bateau **D'UN TRÉSOR** de la couleur correspondant au drapeau associé au quai.

Lorsqu'un joueur touche un trésor perdu dans l'océan, il peut récupérer le trésor et le placer sur son bateau. **Le joueur ne peut pas récupérer un trésor d'une couleur qu'il a sur son bateau ou qu'il a déjà obtenu lors de tours précédents.**

Si un trésor tombe dans l'eau alors que le bateau est en déplacement, le trésor est perdu dans l'océan. Le joueur peut récupérer le trésor perdu en le touchant avec son bateau. Le trésor peut être récupéré par un joueur adverse lors de son tour. Lorsqu'un trésor sort à l'extérieur du plateau, il est placé à son emplacement initial sur l'île centrale.





POURSUIVRE LE VOYAGE

Lorsqu'un joueur charge son bateau avec un trésor, il peut décider de retourner à sa base pour sécuriser son gain et terminer son tour. Il peut également choisir de poursuivre son voyage et récolter des trésors supplémentaires.

TOURBILLONS

Si le bateau d'un joueur est piégé par un tourbillon, cette phase de son tour prend fin. Si le bateau transportait des trésors, ils sont tous perdus.

Les trésors flottant dans l'océan demeurent sur place et deviennent disponibles pour les joueurs. Les trésors qui sortent du plateau ou tombent sur un obstacle sont retournés à leur emplacement initial. Les trésors qui sont restés sur le bateau piégé sont aussi retournés.

Si un trésor tombe sur la base d'un joueur, ce dernier est chanceux et peut garder le trésor.



LES BOUÉES

Lorsqu'un joueur a terminé le déplacement de son bateau, il peut utiliser une de ses bouées. Les bouées servent à identifier les dangereux tourbillons ou à duper les joueurs adverses lorsque placés en lieu sécuritaire.

Un joueur peut placer sa bouée à n'importe quel endroit du plateau à une exception près. Une bouée ne peut être placée de façon à bloquer l'accès d'un joueur à un quai ou pour l'empêcher de quitter sa base.

Il peut également déplacer une bouée à un endroit différent du plateau ou enlever une de ses bouées.

NOTES:

- Le joueur peut utiliser une de ses bouées par tour.

- Le joueur peut utiliser les bouées de façon à niveler la difficulté du jeu selon l'expérience des joueurs (plus de bouées pour des enfants plus jeunes).



FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur a récupéré 1 trésor de chaque couleur, la partie prend fin. Les joueurs restants terminent le tour en cours. Le joueur avec un ensemble complet de trésors est le gagnant. Si plus d'un joueur finit la partie avec un ensemble de trésors, les joueurs à égalité gagnent la partie.



PILLAGE DE TRÉSORS *(VARIANTE AVANCÉE)*

OBJECTIF DU JEU

Être le premier joueur à remporter **8 points**. Les ensembles de 4 trésors de couleurs différentes valent **6 points**. Les trésors individuels valent **1 point.**

COMMENT JOUER À LA VERSION AVANCÉE

Les trésors sur la base d'un joueur peuvent **DORÉNAVANT** être volés par les autres joueurs s'ils atteignent sa base! Au moment où un joueur complète un ensemble de 4 trésors, il enlève les trésors de sa base et les placent devant lui. Cet ensemble de trésors ne peut pas être volé par les autres joueurs.

Un joueur qui atteint l'île d'un adversaire peut voler un total de deux trésors de couleurs différentes. Dans la variante avancée, les trésors qui sortent du plateau ou atterrissent sur un obstacle sont retirés du jeu.

NOTE: à la fin de son tour, le joueur retire son bateau du plateau pour permettre aux autres joueurs de voler les trésors sur sa base.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie peut être déclenchée de deux façons :

- Lorsqu'un joueur obtient 8 points.
- Lorsqu'il reste moins de 6 trésors au centre de l'île.

Les joueurs terminent leur tour avant de comptabiliser les points. Dans le cas d'une égalité, le joueur avec le plus grand nombre d'ensembles de trésors gagne. Si l'égalité demeure, les joueurs à égalité l'emportent.

Design 3D par : Crazy Games 3D & Alain Dion
©2019 FoxMind Group Ltd. All rights reserved.
Fabriqué en Chine.

FoxMind