



Little BATTLE



p. 2

Trésors en vue ! Cap sur El Capulco !
Sur la plage de cette île mystérieuse, des coffres remplis de trésors sont enterrés. Vite, rassemble ta meilleure équipe d'Aventuriers pour récupérer le plus de trésors possible avant tes adversaires !



p. 9

Treasures sighted! Set course for El Capulco!
Under the sandy beaches of this mysterious island, are chests filled with treasure.

Quick! Assemble the best team of Adventurers to grab as much treasure as possible before your opponents take it all!



S. 16

Schätze in Sicht! Am Kap von El Capulco!
Am Strand dieser geheimnisvollen Insel sind Truhen voller Schätze vergraben. Stellt schnell eine Bootsbesatzung aus Abenteurern zusammen, die so viel Schätze wie möglich bergen sollen, bevor es andere tun.



MATÉRIEL

30 cartes Aventurier

10 Perroquets, 9 Rhinocéros,
8 Léopards et 3 Chefs Aventuriers

18 cartes Coffre au trésor

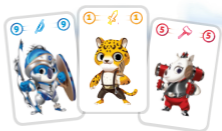
8 Coffres bleus, 6 Coffres rouges
et 4 Coffres jaunes

5 Drakkars



1 coin sieste

(représenté par le fond de boîte)



MISE EN PLACE

1 Chaque joueur choisit un Drakkar et le place devant lui.

2 Mélange les cartes Coffre au trésor et dispose-les en deux tas égaux, face coffre visible. Ils symbolisent la plage.

3 Mélange les cartes Aventurier (avec ou sans les cartes Chef Aventurier), puis distribue-en 5, face cachée, à chaque joueur.

4 Les cartes non utilisées sont placées, face cachée, dans le coin sieste.

BUT DU JEU

Récupère les Coffres au trésor remplis de pièces d'or et deviens le plus riche des capitaines. Mais attention, les autres équipages essayeront aussi de s'en emparer.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 2 étapes :



1 >>> LE RECRUTEMENT DES AVENTURIERS

Avant de partir à la conquête des trésors, il te faut constituer ton équipe d'Aventuriers.

Tu as 5 cartes en main. Choisis-en une que tu veux garder et pose-la, face cachée, sur ton Drakkar. Passe les autres cartes, face cachée, à ton voisin de gauche, puis récupère les cartes de ton voisin de droite.

Choisis de nouveau la carte qui te plaît le plus et place-la, elle aussi, sur ton Drakkar. Passe ensuite les 3 cartes qui te restent à ton voisin de gauche, et continue ainsi jusqu'à ne récupérer qu'une seule carte de ton voisin de droite. Lorsque tu as 5 cartes sur ton Drakkar, ton équipe est au complet, tu peux passer à l'étape 2.

2 LA RUÉE VERS L'OR

Cette étape est divisée en 2 phases :

PHASE 1

L'attaque des coffres

PHASE 2

Le partage du butin

PHASE 1 L'attaque des coffres

Maintenant que ton équipe d'Aventuriers intrépides est prête, il est temps de te ruer sur les coffres de la plage !

Récupère les 5 cartes placées sur ton Drakkar. Observe les Coffres au trésor présents sur la plage. Choisis la carte Aventurier que tu veux jouer. Quand tous les joueurs sont prêts, faites entendre vos cris de guerre et posez simultanément votre carte, face cachée, devant la pile de coffres de votre choix.

Passer ensuite à la **PHASE 2**.

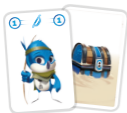
NB : Tous les joueurs doivent jouer leur carte Aventurier au même moment. Si un joueur ne pose pas sa carte en même temps que les autres, il est éliminé pour ce tour et sa carte Aventurier rejoint le coin sieste.

PHASE 2 Le partage du butin

Une fois l'attaque des coffres effectuée, les joueurs commencent le partage du butin. Retournez les cartes Aventurier jouées face visible.



→ Le butin est partagé selon des règles strictes :



Les Perroquets n'ouvrent que les coffres bleus.



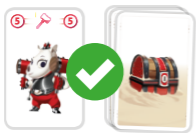
Les Léopards n'ouvrent que les coffres jaunes.



Les Rhinocéros n'ouvrent que les coffres rouges.

Plusieurs cas de figure peuvent se présenter :

- Il n'y a qu'une carte Aventurier devant la pile de coffres



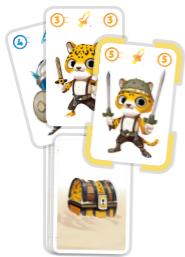
L'Aventurier peut ouvrir le coffre. Le joueur récupère la carte Coffre, la met sous son Drakkar, face cachée, et place son Aventurier dans le coin sieste.



L'Aventurier ne peut pas ouvrir le coffre. Le joueur place directement son Aventurier dans le coin sieste.

- Il y a plusieurs cartes Aventurier devant la pile de coffres
Si plusieurs Aventuriers sont positionnés sur une même pile de Coffres au trésor, la bataille commence !





Les Aventuriers de la même couleur que le coffre s'affrontent.

Le plus puissant d'entre eux (c'est-à-dire celui avec le chiffre le plus élevé) remporte le coffre.

Le joueur victorieux place le coffre gagné sous son Drakkar, face cachée, et défausse sa carte Aventurier.

• **Attention, l'attaque continue...**

Les Aventuriers restants peuvent maintenant essayer de s'emparer du coffre suivant de la même pile.

Les conditions restent les mêmes.

Un Aventurier ne peut ouvrir que le coffre dont il a la clé. Si deux ou plusieurs Aventuriers s'affrontent, le plus fort gagne la carte Coffre au trésor, et les autres Aventuriers peuvent essayer de s'emparer du coffre suivant ou sont défaussés dans le coin sieste.



NB : Garde secret le contenu de tes cartes Coffre au trésor jusqu'à la fin de la partie !

• **Recommencez l'étape 2 jusqu'à jouer votre dernière carte**

Lorsque vous n'avez plus de cartes en main, l'étape 2 est terminée. S'il reste encore des coffres disponibles, mélangez toutes les cartes Aventurier du coin sieste et recommencez à jouer depuis l'étape 1, sinon passez à la Fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque tous les Coffres au trésor de la plage ont été récupérés.

Chaque joueur retourne alors toutes ses cartes Coffre au trésor et compte le nombre de pièces d'or qu'il a accumulées. Chaque pièce a une valeur de 1.

Le joueur qui a le plus de pièces d'or gagne la partie !

POUR ALLER PLUS LOIN

Pimente tes parties en ajoutant les cartes Chef Aventurier au jeu de base !

Ces cartes ont les effets suivants :



Chef des Perroquets - Valeur 0

Malin, s'il arrive à ouvrir un coffre bleu, il récupère également le coffre juste en dessous quelle qu'en soit la couleur.

Chef des Léopards - Valeur 0

Habile, il récupère la clé du dernier Aventurier de la pile parti avec un coffre. Il peut donc ouvrir un coffre rouge si le dernier Aventurier est rouge ou un coffre bleu si le dernier Aventurier est bleu, selon les règles de base.





Chef des Rhinocéros - Valeur 0

Imposant, il fait fuir toutes les cartes Aventurier présentes sur sa pile qui ont une valeur de 3 ou plus. Il peut ensuite récupérer un coffre de sa couleur selon les règles de base.



Attention, il ne peut y avoir qu'un seul Chef sur une pile de Coffres au trésor.

Si deux Chefs ou plus sont joués sur une même pile, les cartes sont défaussées immédiatement et leur effet n'est pas appliqué.



Le mot des auteurs et de l'équipe :

Nous remercions toute l'équipe Loki, et plus particulièrement Aurélie. Nous dédions ce jeu à Alvaro, Lisandro, Maoro et Nelly ainsi qu'à nos premiers testeurs, Gwendo, Lionel et Alban.

Loki remercie les écoles d'Heillecourt et de Ludres.

Auteurs : Dorian & Leandro Berthelot

Illustrateur : Ariel Icandri

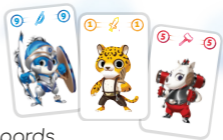
Chef de projet : Aurélie Raphaël

Graphiste : Allison Machepey

Relectrice : Delphine Brennan



COMPONENTS



30 Adventurer cards

10 Parrots, 9 Rhinoceros, 8 Leopards,
and 3 Adventurer Chiefs

18 Treasure Chest cards

8 Blue chests, 6 Red chests,
and 4 Yellow chests



5 Longships



1 Nap Zone

(represented by the empty box bottom)

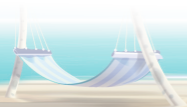
GAME SET-UP

1 Each player chooses a Longship and places it in front of them.

2 Shuffle the Treasure Chest cards and divide them into two equal piles, chest side up. They represent the beach.

3 Shuffle the Adventurer cards (with or without the Adventurer Chief cards), then deal 5 face-down to each player.

4 The unused cards are placed face-down in the Nap Zone.



OBJECT OF THE GAME

Grab the Treasure Chests full of gold and become the richest of all of the captains. But be careful, the other teams are all trying to grab some for themselves too!

GAMEPLAY

The game is played in 2 steps:



You need to build your team of Adventurers before running off to hunt for treasure.

You have 5 cards in your hand. Choose 1 that you want to keep and place it face-down on your Longship. Pass your other cards, face-down, to the player to your left and pick up the cards that the player to your right has just passed to you.

Again, choose the card that you like the most and place it on your Longship. Now pass the other 3 cards face-down to the player on your left and repeat this process until you only pick up a single card from the player to your right. When you have 5 cards on your Longship, your team is complete and you can move on to step 2.

2 GOLD RUSH

This step is divided into 2 phases:

PHASE 1
Raid the chests

PHASE 2
Divide up the loot

PHASE 1 Raid the chests

Now that your team of intrepid Adventurers is ready, it's time to rush for all those chests buried on the beach!

Pick up the 5 cards you placed on your Longship. Take a look at the Treasure Chests on the beach and choose the Adventurer card you want to play. When all players are ready, everybody lets out their best battle cries and each simultaneously places their card face-down next to the chest pile of their choice.

Now move on to **PHASE 2**.

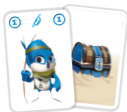
Remember: All players must play their Adventurer card at the same time. If a player doesn't play their card at the same time as everyone else, that player is eliminated for this turn and their Adventurer card goes to the Nap Zone.

PHASE 2 Divide up the loot

Once the raid on the chests is finished, the players can divide up the loot. Turn all of the Adventurer cards on the beach face up.



➔ The loot is divided up following these strict rules:



Parrots can only open blue chests.



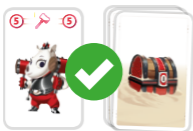
Leopards can only open yellow chests.



Rhinoceros can only open red chests.

Several different situations are possible at this point:

- *There is only one Adventurer next to a pile of chests*



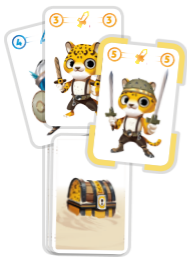
If the Adventurer can open the chest, the player takes the Treasure Chest card and places it face-down on their Longship. Their Adventurer goes to the Nap Zone.



If the Adventurer can't open the chest, the player immediately places their Adventurer in the Nap Zone.

- *There are multiple Adventurers next to a pile of chests*

If several Adventurers are placed next to the same pile of Treasure Chests, **it's time for a fight!**



The Adventurers of the same color as the chest face off.

The strongest among them (the one with the highest number) takes the chest.

The victorious player places the chest they won under their Longship face-down and discards their Adventurer card.

- **The battle continues...**

The remaining Adventurers can now try to take the next chest in the same pile.

The rules remain the same: an Adventurer can only open a chest that they have the key for. If two or more Adventurers have to face off, the strongest one wins the Treasure Chest and the other Adventurers can either try to grab the next chest or they are discarded to the Nap Zone.



Remember: Keep the contents of your Treasure Chest cards a secret until the end of the game!

- **Start Step 2 again and keep playing until you've played your last card**

When you don't have any more cards in your hand, step 2 is over. If there are any chests remaining on the beach, shuffle all of the Adventurer cards in the Nap Zone and go back to step 1, otherwise move on to the End of the Game.

END OF THE GAME

The game is over when all of the chests on the beach have been picked up.

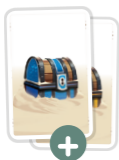
Each player turns over all of their Treasure Chest cards and counts the number of gold pieces that they have gathered. Each gold piece is worth 1.

The player with the most gold pieces is the winner!

TO SPICE UP YOUR GAME

Bring some extra excitement to your game by adding in the Adventurer Chief cards!

These cards have the following effects:



Parrot Chief - Strength 0

Being so clever, whenever he opens a blue chest he automatically grabs the next chest below it regardless of the color.

Leopard Chief - Strength 0

He's got the quickest paws around. He takes the key of the last Adventurer who left that chest pile with a chest. This means that he can open a red chest if the last Adventurer was red or a blue chest, following the normal rules explained above.





Rhinoceros Chief - Strength 0

Super intimidating, he scares away all of the Adventurer cards on his pile with a strength of 3 or higher. He then acts like a regular Rhinoceros Adventurer card (with a Value of 0) when it comes to picking up chests, following the normal rules explained above.

! But be careful, there can only be one Chief on a pile of Treasure Chests at a time. If two or more Chiefs are played on the same pile, they are immediately discarded and their effects are not applied.

A note from the author and the team:

We would like to thank the entire Loki team, and especially Aurélie. We dedicate this game to Alvaro, Lisandro, Maoro, and Nelly and to our first playtesters Gwendo, Lionel, and Alban.

Loki would like to thank the Heillecourt and Ludres schools.

Authors: Dorian & Leandro Berthelot

Illustrator: Ariel Icandri

Project Lead: Aurélie Raphaël

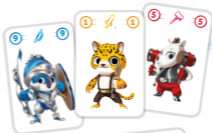
Graphic Designer: Allison Machepey

Copy Editor: Delphine Brennan

Translator: Timothy Marcroft



SPIELMATERIAL



30 Abenteuererkarten
10 Papageien, 9 Nashörner,
8 Leoparden und 3 Anführer

18 Schatzkistenkarten
8 blaue Schatztruhen, 6 rote
Schatztruhen und 4 gelbe Schatztruhen

5 Langschiffe

1 Schlafplatz
(der Schachtelboden)



VORBEREITUNG

1 Jeder Spieler sucht sich 1 Langschiff aus und stellt es vor sich hin.

2 Mischt die Schatztruhenkarten und bildet daraus zwei gleichhohe Stapel; die Truhenseite soll sichtbar sein. Sie stellen den Strand dar.

3 Mischt die Abenteuererkarten (ohne die Anführer; wenn ihr mit den Anführern spielen wollt, müsst ihr Seite 21 lesen), und teilt an jeden Spieler 5 davon verdeckt aus.

4 Die unbenutzten Karten kommen verdeckt auf den Schlafplatz.

SPIELZIEL

Sammele die mit Goldmünzen gefüllten Schatztruhen und werde der reichste Kapitän. Aber pass auf, denn die anderen Besatzungen wollen ebenfalls an die Schätze.

SPIELABLAUF

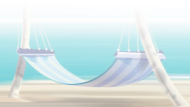
Das Spiel läuft in zwei Teilen ab:



Bevor ihr die Schätze bergen könnt, muss jeder von euch eine Abenteurerbesatzung zusammenstellen.

Du hast 5 Karten auf der Hand. Wähle 1 davon, die du behalten möchtest, und lege sie verdeckt auf dein Langschiff. Gib die anderen Karten verdeckt an den Spieler links von dir; der Spieler rechts von dir gibt dir seine.

Wähle erneut 1 Karte davon, die du behalten möchtest und lege sie auf dein Langschiff. Dann gibst du die 3 übrigen Karten an deinen linken Nachbarn und so weiter, bis du nur noch 1 Karte von deinem rechten Nachbarn erhältst. Sobald jeder von euch 5 Karten auf seinem Boot liegen hat, sind eure Besatzungen komplett und es geht weiter mit Teil 2.



Dieser Teil besteht aus zwei Schritten:

SCHRITT 1
Ansturm auf die
Schatztruhen

SCHRITT 2
Das Teilen
der Beute

SCHRITT 1 Ansturm auf die Schatztruhen

Jetzt, wo eure unerschrockene Besatzung für das Abenteuer bereit ist, wird es Zeit, sich auf die am Strand vergrabenen Schatztruhen zu stürzen!

Jeder nimmt sich seine 5 Karten, die auf seinem Langschiff liegen. Schau auf die Schatztruhen, die am Strand liegen. Jeder wählt 1 Abenteurerkarte, die er jetzt ausspielen möchte. Wenn ihr bereit seid, stoßt ihr alle einen Kriegsschrei aus und legt eure Karte verdeckt vor dem Truhenstapel eurer Wahl ab.

Jetzt geht es weiter mit **SCHRITT 2**.

Wichtig: Alle Spieler müssen ihre Abenteurerkarten gleichzeitig ausspielen. Wenn ein Spieler seine Karte nicht zur gleichen Zeit wie die anderen ausspielt, darf er bei dieser Runde nicht mitmachen und muss seine Abenteurerkarte oben auf den Schlafplatz legen.

SCHRITT 2 Das Teilen der Beute

Sobald der Ansturm auf die Schatztruhen beendet ist, macht ihr mit dem Aufteilen der Beute weiter. Deckt eure ausgespielten Abenteurerkarten auf.



→ Die Beute wird nach genauen Regeln aufgeteilt:



Die Papageien können nur die blauen Schatztruhen öffnen.



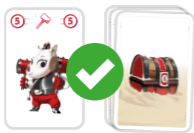
Die Leoparden können nur die gelben Truhen öffnen.



Die Nashörner können nur die roten Truhen öffnen.

Dabei können folgende Situationen entstehen:

- Vor dem Truhenstapel liegt nur 1 Abenteurerkarte



Dieser Abenteurer darf die Schatztruhe öffnen. Dieser Spieler nimmt sich die Schatztruhenkarte, legt sie verdeckt unter sein Langschiff und legt seinen Abenteurer verdeckt oben auf den Schlafplatz.



Dieser Abenteurer darf die Schatztruhe nicht öffnen. Der Spieler legt seinen Abenteurer sofort verdeckt oben auf den Schlafplatz.

- Es liegen mehrere Abenteurerkarten vor einem Schatztruhenstapel

Wenn sich mehrere Abenteurer vor demselben Schatztruhenstapel befinden, kommt es zum Kampf!





Die Abenteurer mit der Farbe der Schatztruhe kämpfen gegeneinander. Der Stärkste von ihnen (also der mit der größten Zahl) bekommt die Schatztruhe.

Der Spieler, der die farblich passende Karte mit der höheren Zahl gespielt hat, nimmt die Schatztruhe und legt sie verdeckt unter sein Langschiff. Seine Abenteurerkarte legt er ab.

• **Achtung: der Kampf geht noch weiter!**

Die Abenteurer, die noch vor dem Schatztruhenstapel liegen, können nun versuchen, die nächste Schatztruhe zu nehmen.

Die Bedingungen bleiben dieselben: Wenn jetzt nur noch ein Abenteurer hier liegt, der diese Schatztruhe öffnen kann, bekommt er sie. Wenn aber noch zwei oder mehr Abenteurer gegeneinander antreten, gewinnt der stärkste von ihnen die Schatztruhenkarte, die anderen Abenteurer können hoffen, die nächste Schatztruhe zu bekommen oder sie kommen auf den Schlafplatz.



Wichtig: Haltet eure gesammelten Schatztruhenkarten bis zum Spielende geheim vor den anderen Spielern!

• **Wiederholt Schritt 2, bis ihr alle eure letzte Karte gespielt habt**

Wenn ihr keine Karten mehr auf der Hand habt, ist

Schritt 2 beendet. Falls noch Schatztruhen ausliegen, mischt ihr alle Abenteurerkarten vom Schlafplatz und beginnt erneut mit Schritt 1. Sobald aber alle Schatztruhenkarten genommen wurden, ist das Spiel zu Ende.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist zu Ende, sobald alle Schatztruhenkarten vom Strand genommen wurden.

Jeder von euch deckt nun seine gesammelten Schatzkarten auf und zählt die Goldstücke zusammen, die darauf abgebildet sind.

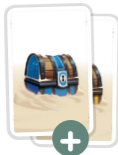
Jedes Goldstück hat den Wert 1.

Wer die meisten Goldstücke gesammelt hat, gewinnt das Spiel!

ES GEHT ABER NOCH BESSER!

Ihr könnt das Spiel noch interessanter machen, wenn ihr mit den Anführern spielt!

Diese Karten haben folgende Bedeutung:



Anführer der Papageien - Wert 0

Clever: Wenn er eine blaue Schatztruhe nehmen darf, darf er sich auch die Schatztruhe darunter nehmen, egal, welche Farbe sie hat.

Anführer der Leoparden - Wert 0

Geschick: Er kann auch eine Schatztruhe nehmen, welche die Farbe des letzten Abenteurers hat, der bei seinem Stapel eine Schatztruhe genommen hat. Er kann daher eine rote Truhe öffnen, wenn der letzte Abenteurer rot war, oder eine blaue Truhe, wenn der letzte Abenteurer blau war, nach den üblichen Regeln.



Anführer der Nashörner - Wert 0

Eindrucksvoll: Er verscheucht alle Abenteurerkarten, die bei seinem Schatztruhenstapel liegen und einen Wert von 3 oder mehr haben.

Danach kann er nach den üblichen Regeln eine Schatztruhe seiner Farbe nehmen.

! Achtung: Es darf immer nur ein Anführer bei einem Schatztruhenstapel liegen.

Wenn zwei oder mehr Anführer beim selben Stapel liegen, haben sie keine Auswirkung und werden alle sofort auf den Schlafplatz gelegt



Einige Worte der Autoren und des Teams:

Wir möchten dem ganzen Loki-Team danken, insbesondere Aurélie.

Weiterer Dank an Alvaro, Lisandro, Maoro und Nelly und an unsere Haupt-Spieltester Gwendo, Lionel und Alban.

Loki dankt den Schulen von Heillecourt und Ludres.

Autoren: Dorian & Leandro Berthelot

Illustrationen: Ariel Icandri

Redaktion: Aurélie Raphaël

Grafik: Allison Machepy

Korrekturen: Delphine Brennan

Übersetzung: Michael Kröhnert





WWW.LOKI-KIDS.COM

2019 LOKI - All rights reserved

