

A     2 



Sur le "Requin Noir", Fortune encourage ses hommes. Le perroquet aussi a son mot à dire... Trouve-le en traduisant le rebus !

Et le "Requin Noir" s'apprête à attaquer le "Faucon"...



Il faut que je puisse me cacher derrière ce rocher pendant l'attaque...





Le combat fait rage sur le bateau du Gouverneur...

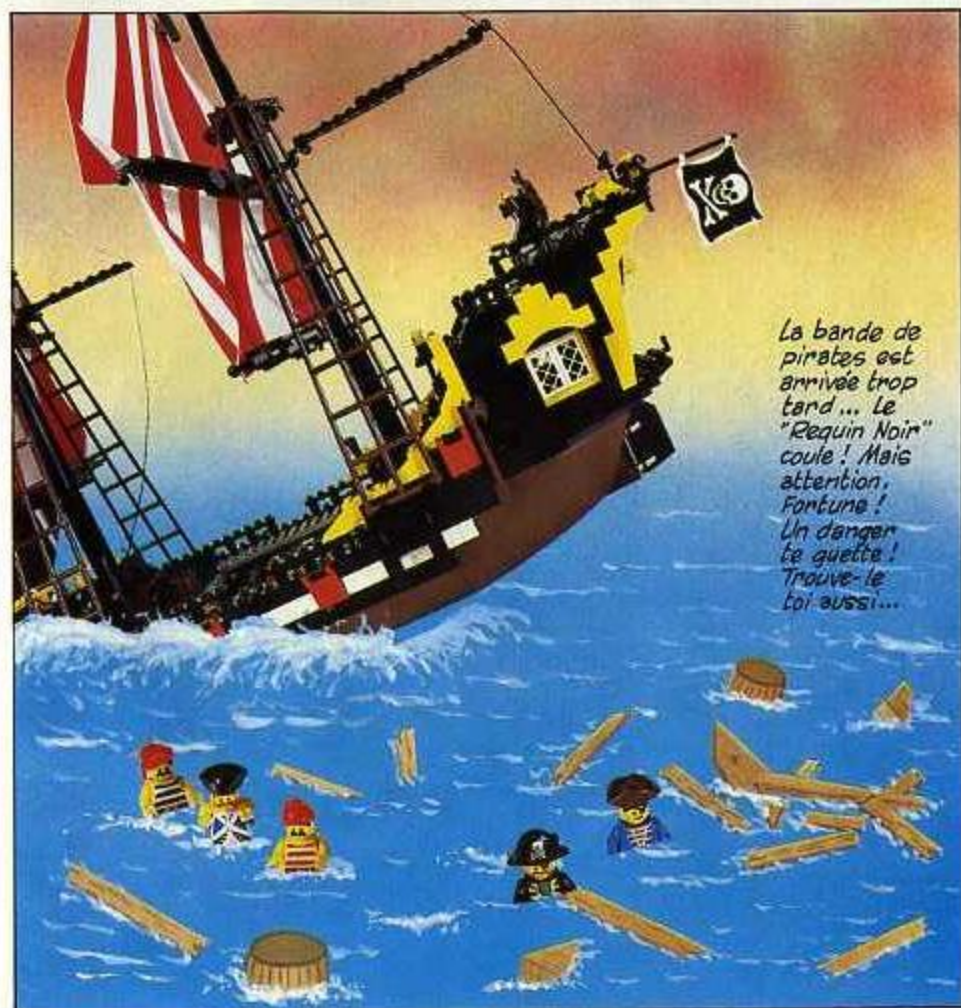


Pendant ce temps, Bill cherche la malle du Gouverneur...



Incroyable ! A la place des mille pièces d'or du Gouverneur, Bill et Fortune trouvent un parchemin. Pour déchiffrer le message, il faut remplacer chaque lettre par celle qui la précède dans l'alphabet.







*Trouve le  
soldat qui  
lance le  
bonne  
corda au  
Lieutenant  
de Mastinet.*

Tout ça par ta faute, Bill!  
Je vais te transformer en  
steack tartare!

Pitié, Fortune!  
J'ai horreur du  
sang!

Allez, hors de ma vue!

Quel ingrat!

Voilà enfin  
ma chance!

Mais où sont donc cachées  
les pièces d'or ?

Dans le  
tonneau,  
devant  
vous !

Allons annoncer la nouvelle  
au Gouverneur !

Dans la longue  
vue, le bateau  
a subi quelques  
transformations...  
Trouve-les !



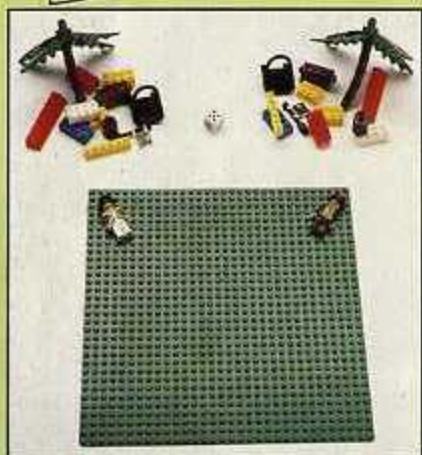
Vive le  
"Faucon" !

Vive le  
Lieutenant !

Dans le Fort du  
Gouverneur, c'est  
du délire... Ici,  
cet or sera mis  
à l'abri, grâce au  
Lieutenant de  
Martinet ...

fin

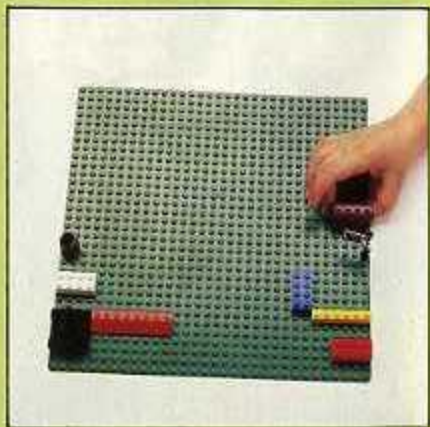
Le "voyage-LEGO®" peut se jouer avec les pièces et personnages de ton choix. Une fois les pièces disposées, elles ne peuvent plus tomber. Les parties peuvent alors se jouer en voiture, en train ou sur la plage.



# VOYAGE LEGO®

1/ Choisir une douzaine de pièces en double exemplaire, soit 24 au total, deux personnages LEGO®, prendre une plaque LEGO® et un dé.

2/ Chaque joueur possède la moitié des pièces et un personnage qui lui sert de pion. Celui qui a fait le chiffre le plus élevé en lançant le dé, place la première de ses pièces sur le bord de la plaque qu'il a choisi. Ce sera la piste de l'adversaire. Chaque pièce de LEGO® doit impérativement toucher le bord ou une pièce de LEGO®. Les joueurs placent une pièce chacun leur tour.



3/ Quand toutes les pièces LEGO® sont fixées sur la plaque, les joueurs lancent le dé à nouveau. C'est celui qui a le chiffre le plus élevé qui commence. Chaque personnage LEGO® avance sur les ronds, d'autant de ronds qu'indiqué sur la face supérieure du dé. C'est toujours le pied droit pour le personnage de droite, gauche pour le personnage de gauche, qui compte les points (pour les virages notamment). Quand un personnage a contourné un obstacle, il revient obligatoirement à son bord de plaque.



4/ Le premier joueur à avoir emmené son personnage LEGO® sur le dernier rond de son bord a gagné la partie.

Conception: Michèle Lecreux  
et Marie-Joëlle Chabeul  
Scénario: Patrick Galliano  
Photos: Kim. Dessins: Daniel Brobst  
Maquette: Carla Bechtold. Lettrage: Dom.

## SOLUTIONS DES JEUX

Page II: 9. Page III: skate, casque, roue. Page IV: la rame, le perroquet, l'épée, le pantalon, la vigie, le drapeau. Page VI: Poseidon, le dieu de la mer, montre le passage dans le rocher. Page VIII: le bateau des pirates. Page IX: Amis forban pas de quartier (A mie fort banc pas 2 quartier). Page X: Fortune tu es le pire des pirates ratés et tu viens de tomber dans un piège. Page XI: le requin de la mer. Page XII: le deuxième soldat en partant de la gauche. Page XIII: drapeaux et soldats inversés.

**LES PIRATES** et la malle au trésor

vous a été offert par

**LEGO**



Ce mini-livre  
a été réalisé  
par l'équipe  
de **P'tit Loup**