

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



e - Déterminer le **VAINQUEUR** et augmenter son **TRÉSOR** :

Le **VAINQUEUR** du **COMBAT** est le joueur qui a infligé le plus de **PERTES** à son adversaire. (Rappel : un **CAPITAINE** compte pour 2 **PERTES**). En cas d'égalité, ou s'il n'y a pas eu de **PERTES**, il n'y a pas de **VAINQUEUR**.

S'il y a un **VAINQUEUR**, il prend dans le **TRÉSOR** de son malheureux adversaire le nombre de **PIÈCES D'OR** indiqué sur la carte **COMBAT** (ou toutes ses **PIÈCES D'OR** si celui-ci n'en a pas suffisamment).



Un joueur dont le **TRÉSOR** est vide est immédiatement éliminé, son bateau et son équipage sont retirés du jeu.

Le combat est fini. C'est maintenant au joueur suivant de jouer.

QUI GAGNE ?

Le jeu s'arrête dès que l'un des joueurs possède un **TRÉSOR** de 15 **PIÈCES D'OR** au-moins. Désormais, sa légende et sa gloire seront contées sur toutes les mers du globe !

cartes soient attribuées. Le deuxième joueur prend la dernière carte **PIRATE** disponible. Les joueurs choisissent librement sur quel bateau ils disposent leurs cartes **PIRATE**.

EFFECTUER UN COMBAT

- Lorsque vous tirez une carte **COMBAT** qui indique un **ABORDAGE** ou une **CANONNADE**, désignez tout d'abord celui de vos 2 bateaux que vous engagez. Seul son **ÉQUIPAGE** sera pris en compte pour déterminer votre **FORCE** et seul son **ÉQUIPAGE** subira les **PERTES** éventuelles.

- Vous ne pouvez jamais attaquer l'un de vos propres bateaux ! Si la carte **COMBAT** indique comme cible l'un de vos 2 bateaux, vous êtes obligé d'attaquer la deuxième cible proposée. Si la carte **COMBAT** indique comme cibles vos 2 bateaux, choisissez librement le bateau adverse que vous attaquez.

- Si l'un de vos bateaux est coulé, votre adversaire s'empare de 4 **PIÈCES D'OR** de votre **TRÉSOR**, mais vous pouvez continuer la suite de la partie avec votre autre bateau.

QUI GAGNE ?

Un joueur remporte la partie dès qu'il totalise un **TRÉSOR** d'au-moins 20 **PIÈCES D'OR**.

RÈGLE DU JEU À 2 JOUEURS

Toutes les règles du jeu à 3 à 6 joueurs s'appliquent à l'exception des points suivants :

Écartez du jeu les bateaux jaune et violet et leurs **CAPITAINES** ainsi que les cartes **COMBAT** au dos blanc.



MISE EN PLACE

Chacun des joueurs débute la partie avec 2 bateaux pirates et leurs 2 **CAPITAINES** à poser sur l'un des emplacements libres de leur bateau. Le premier joueur prend le bateau bleu et le bateau rouge. Son adversaire prend le bateau blanc et le bateau vert.

On distribue ensuite 12 **PIÈCES D'OR** à chacun des joueurs qui constituent leur **TRÉSOR**. Le **TRÉSOR** est la propriété du joueur et n'est pas affecté à un bateau particulier.

RECRUTEMENT DES PREMIERS MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Le joueur qui ressemble le plus à un pirate est désigné premier joueur. Il retourne 7 cartes **PIRATE** face visible. Chacun à leur tour, les 2 joueurs choisissent l'un des **PIRATES** jusqu'à ce que les 6 premières

PIRATES EN DUE vous propose 3 niveaux de règles, de la plus simple à la plus compliquée.

Découvrez la mécanique de jeu grâce à **MILLE SABORDS !**

Puis introduisez les compétences individuelles de vos pirates grâce à **PAVILLON NOIR**.

Enfin, pour les **PIRATES** les plus aguerris, affrontez-vous entre **FRÈRES DE LA GOTE** dans la version ultime du jeu.

1. MILLE SABORDS !

(à partir de 7 ans)

RÈGLE DU JEU POUR 3 À 6 JOUEURS

Si vous jouez à 3 ou 4 joueurs, vous devez écarter du jeu les bateaux jaune et violet ainsi que les cartes **COMBAT** au dos blanc.

MISE EN PLACE

Chacun choisit l'un des bateaux de couleur et sa carte **CAPITAINE** qu'il pose sur l'un des emplacements libres de son bateau (les cartes **CAPITAINE** sont facilement identifiables, leur dos porte le nom et la couleur du bateau pirate correspondant).



Les autres cartes **PIRATE** sont ensuite mélangées face cachée et disposées en petites piles au centre de la table pour former une pioche.

On distribue ensuite 6 **PIÈCES D'OR** à tous les joueurs qui constituent leur **TRÉSOR**. Les pièces restantes forment la **BANQUE**.

On pose au centre de la table la fiche **TOUR DE JEU**, qui rappelle toutes les actions qu'un joueur peut réaliser pendant son tour de jeu.



Toutes les cartes **COMBAT** sont mélangées puis disposées face cachée au centre de la table pour former une pioche.

(À 3 et 5 joueurs, les bateaux et les cartes **CAPITAINE** qui n'ont pas été attribués sont écartés du jeu.)

RECRUTEMENT DES PREMIERS MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Le joueur qui ressemble le plus à un pirate est désigné premier joueur.

Il retourne 12 cartes **PIRATE** si vous disputez une partie à 6 joueurs (9 pour 5 joueurs, 6 pour 4 joueurs, 4 pour 3 joueurs), qu'il aligne face visible.

Il choisit en premier l'une de ces cartes qu'il pose sur un des emplacements libres de son bateau. Puis le joueur situé à sa gauche fait de même et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.

Seuls les 3^{ème}, 4^{ème}, 5^{ème} et 6^{ème} joueurs choisissent ensuite une deuxième carte.

Puis une troisième carte est piochée par les 5^{ème} et 6^{ème} joueurs.

On retourne ensuite 1 carte **PIRATE**, qui reste sur la table jusqu'au tour du premier joueur.

Vous êtes maintenant paré à prendre la mer avec votre bateau pirate, votre capitaine et ses premiers membres d'équipage.

Ce jeu est édité par



dans la collection



Un jeu conçu et développé par
Sweet November, 14 rue de l'Aleu
78730 Saint-Arnoult en Yvelines - France.

www.jeuxsweetnovember.com

Auteur : Didier Jacobée
Illustrateur : Pathat
Maquette : Sweet Studio
© 2012 Sweet November

LA SÉQUENCE DE JEU

Le premier joueur effectue son TOUR DE JEU en jouant dans l'ordre les 3 actions suivantes :

1°/ Recruter 2 nouveaux PIRATES dans son ÉQUIPAGE

2°/ Tirer 1 carte COMBAT

Et si la carte COMBAT l'impose :

3°/ Effectuer 1 COMBAT

a- Choisir son ADVERSAIRE

b- Déterminer La FORCE de l'ATTAQUANT et du DÉFENSEUR

c- Résoudre le COMBAT

d- Affecter les PERTES

e- Déterminer le VAINQUEUR et augmenter son TRÉSOR

Le tour du premier joueur est maintenant terminé. C'est au joueur situé à babord (gauche) d'effectuer son TOUR DE JEU et ainsi de suite.

1°/ Recruter 2 nouveaux pirates dans son équipage

1 pirate est retourné en début de partie, puis à chaque tour de jeu, le joueur retourne 2 nouveaux pirates et en choisit 2 parmi les 3 proposés.

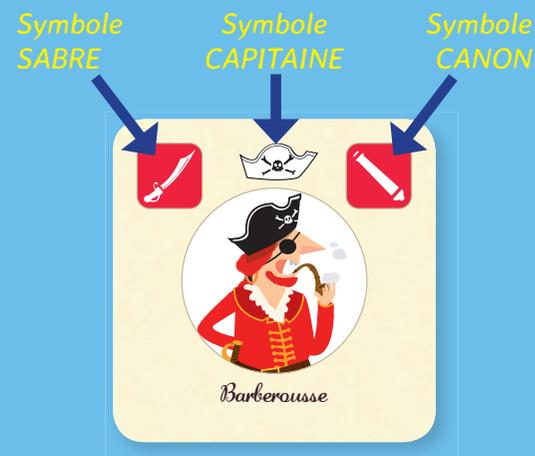
Il place les 2 nouveaux membres de son ÉQUIPAGE sur son bateau en remplissant les emplacements libres.

Il peut arriver en cours de partie que les 6 emplacements soient déjà occupés par un pirate, le joueur choisira alors s'il remplace ou non ses anciens pirates par les nouveaux. Les pirates échangés ou non utilisés seront défaussés.

Lorsqu'il n'y a plus de pirates disponibles dans la pioche, on mélange tous les pirates défaussés (à l'exception des CAPITAINES définitivement perdus) et on forme de nouvelles piles.

Sur chaque carte PIRATE figurent différents types de symboles :

Dans ce niveau de règles, vous n'utilisez que les symboles situés en haut des cartes. Vous découvrirez les compétences bleues en jouant la règle PAVILLON NOIR et les compétences vertes en jouant FRÈRES DE LA CÔTE



2°/ Tirer une carte Combat

Il existe plusieurs types de cartes COMBAT.



- La carte **À LA PÊCHE !**

Sans effet. Le joueur termine son tour immédiatement et c'est au joueur suivant de jouer.



- Les cartes **TEMPÊTE EN MER** et **MAUVAISE RENCONTRE !**

Le joueur paye à la BANQUE 1 PIÈCE D'OR depuis son TRÉSOR. Son tour est terminé, c'est au joueur suivant de jouer.



- Les cartes **CAPTURE** et **PILLAGE**.

Le joueur reçoit 1 PIÈCE D'OR de la BANQUE et l'intègre à son TRÉSOR. Son tour est terminé, c'est au joueur suivant de jouer.



- Les cartes **ABORDAGE** ou **CANONNADE**.

Le joueur DOIT défier en duel l'un des 2 bateaux pirates qui figurent sur la carte et effectuer un COMBAT.

3°/ Effectuer un combat

a - Choisir son adversaire :

La couleur des canons ou des sabres croisés indique la couleur des bateaux rencontrés en mer. Le joueur DOIT choisir un des bateaux et l'attaquer. (Bien sûr, on ne peut jamais attaquer son propre bateau ! Si aucune des couleurs n'est jouée par un adversaire, il n'y a pas d'attaque).



Si les bateaux représentés sont noirs, le joueur choisit librement son adversaire.

b - Déterminer la FORCE de l'ATTAQUANT et du DÉFENSEUR :

Il existe 2 types de COMBAT : les CANONNADES et les ABORDAGES.



Lorsqu'un joueur tire une carte COMBAT avec le symbole 2 CANONS CROISÉS : il y a CANONNADE.



Lorsqu'un joueur tire une carte COMBAT avec le symbole 2 SABRES CROISÉS : il y a ABORDAGE.

Votre équipage n'aura probablement pas la même FORCE selon qu'il est confronté à une CANONNADE ou à un ABORDAGE.

Déroulement d'une CANONNADE :



Pour déterminer sa FORCE, l'attaquant additionne le nombre de symboles CANON qui figurent en haut à droite des cartes PIRATE de son équipage.

Il prend autant de dés d'attaque (rouges) qu'il a de symboles CANON. (Maximum 6)

Pour déterminer sa FORCE, le défenseur additionne le nombre de symboles CANON qui figurent en haut à droite des cartes PIRATE de son équipage.

Il prend autant de dés de défense (bleus) qu'il a de symboles CANON. (Maximum 6).

Puis l'attaquant jette ses dés d'attaque et le défenseur ses dés de défense.

Déroulement d'un ABORDAGE :



Un ABORDAGE se déroule exactement de la même manière qu'une CANONNADE sauf que cette fois-ci, pour déterminer la FORCE des ADVERSAIRES, on n'additionne plus les symboles CANON, mais les SABRES.

c - Résoudre le COMBAT :

Les faces des dés de combat :



Les dés rouges (de l'attaquant) comportent 4 têtes de mort, 1 bateau pirate et 1 face neutre.



Les dés bleus (du défenseur) comportent 2 têtes de mort, 3 bateaux pirates et 1 face neutre

On résout de la même manière une CANONNADE et un ABORDAGE :

Le nombre de symboles « têtes de mort » obtenus détermine les dégâts infligés au joueur adverse.

Le nombre de symboles « bateau pirate » obtenus détermine les dégâts que votre bateau peut encaisser avant que votre ÉQUIPAGE ne subisse des PERTES.

On confronte les dés et on regarde le résultat du combat.

Chaque joueur soustrait au nombre de dégâts subis les dégâts que son bateau peut encaisser. La différence donne le nombre de PERTES que subit votre équipage, c'est-à-dire le nombre de PIRATES qui ont été perdus lors du combat.

d - Affecter les PERTES :

Pour chaque PERTE subie, votre adversaire choisit le PIRATE qui est retiré de votre ÉQUIPAGE.

On commence par affecter les PERTES chez le défenseur, puis on fait de même chez l'attaquant.



ATTENTION, faire perdre son CAPITAINE à un joueur adverse compte pour 2 PERTES.

(Il faut donc obtenir un résultat d'au-moins 2 PERTES lors du même COMBAT pour pouvoir éliminer un CAPITAINE adverse).

Les PIRATES éliminés retournent dans la défausse. Les CAPITAINES éliminés sont définitivement retirés du jeu.

Un bateau qui ne possède plus de membre d'ÉQUIPAGE est coulé et perdu corps et biens !

Un joueur dont le bateau est coulé est immédiatement éliminé, son bateau est retiré du jeu.

Votre adversaire s'approprie alors immédiatement la totalité de votre TRÉSOR.



2. PAVILLON NOIR

(à partir de 9 ans)



Toutes les règles de **MILLE SABORDS !** s'appliquent à **PAVILLON NOIR**.

Posez face aux joueurs la fiche **COMPÉTENCES** bleues qui résumet les 6 **COMPÉTENCES** dont les symboles apparaissent en bleu, en bas à droite de certaines cartes **PIRATE**.

Les joueurs vont maintenant pouvoir utiliser ces **COMPÉTENCES** pour tenter d'optimiser l'efficacité de leur équipage !

Une **COMPÉTENCE** peut être utilisée tant que le **PIRATE** qui la possède fait partie de l'**ÉQUIPAGE** du joueur.

Voici dans le détail l'effet de chacune de ces **COMPÉTENCES** bleues :



LA BARRE : le joueur qui possède dans son équipage un **PIRATE** avec ce symbole peut choisir d'esquiver un **COMBAT**. Il doit pour cela jeter un dé bleu et obtenir un résultat « bateau pirate » avant que les dés de combat ne soient lancés. La carte **COMBAT** est alors défaussée et c'est au joueur suivant de jouer.

Le joueur peut utiliser **LA BARRE** pour éviter autant de **COMBATS** qu'il le souhaite, tant qu'il possède le **PIRATE** qui a cette compétence dans son équipage.



LA VIGIE : le joueur qui possède dans son équipage un **PIRATE** avec ce symbole, lorsqu'il tire une carte **COMBAT**, peut choisir de changer la couleur des bateaux pirates qu'il doit attaquer.



LA CROIX ROUGE : le joueur qui possède dans son équipage un **PIRATE** avec ce symbole peut tenter de sauver un autre membre d'**ÉQUIPAGE** victime d'un **COMBAT**. Il doit pour cela jeter un dé bleu et obtenir un résultat « bateau pirate ». En cas de succès, le **PIRATE** est sauvé et ne compte pas dans le calcul des **PERTES** pour déterminer le **VAINQUEUR**.

Cette compétence se joue après l'affectation des **PERTES**, mais avant de déterminer le **VAINQUEUR**. (Cette compétence peut être utilisée même si le **PIRATE** qui la possède fait partie des **PERTES** du **COMBAT**).



LA TAVERNE : le joueur qui possède dans son équipage un **PIRATE** avec ce symbole peut choisir d'imposer à un autre joueur le choix d'un **PIRATE** lors de sa phase de recrutement. Il doit pour cela jeter un dé bleu et obtenir un résultat « tête de mort ».

Cette compétence peut être utilisée par le joueur une fois par tour de chacun de ses adversaires.



LE PERROQUET : le **PERROQUET** du **CAPITAINE** est le porte-bonheur des **PIRATES**. Il permet au joueur qui le possède de relancer, une fois par **COMBAT**, 1 dé de **COMBAT** qui ne lui convient pas.



LA MALÉDICTION DU OUISTITI : malheur au **PIRATE** qui possède le **OUISTITI** dans son équipage ! En **COMBAT**, le propriétaire du **OUISTITI** doit relancer une deuxième fois tous ses dés qui ne sont pas neutres.



3. FRÈRES DE LA CÔTE

(à partir de 10 ans)

Pour les pirates les plus expérimentés et les plus retors, il existe un ultime niveau de jeu qui permet de profiter de toutes les COMPÉTENCES SPÉCIALES de votre ÉQUIPAGE.

Toutes les règles de **MILLE SÂBORDS !**
et de **PAVILLON NOIR** s'appliquent aux
FRÈRES DE LA CÔTE.

Posez face aux joueurs les 2 fiches COMPÉTENCES, l'une bleue, l'autre verte, qui résument toutes les COMPÉTENCES dont les symboles apparaissent en bleu et en vert, en bas de certaines cartes PIRATE.

Les joueurs vont maintenant pouvoir utiliser toutes ces COMPÉTENCES pour tenter d'optimiser l'efficacité de leur équipage !

Voici dans le détail l'effet des COMPÉTENCES SPÉCIALES vertes :



LA TÊTE DE MORT : les PIRATES qui possèdent cette COMPÉTENCE SPÉCIALE sont très recherchés par tous les CAPITAINES, car ce sont de redoutables guerriers. Le joueur qui possède dans son équipage un PIRATE avec ce symbole ajoute automatiquement 1 « tête de mort » au résultat de ses dés de COMBAT.



LE BATEAU PIRATE : ce sont les PIRATES qu'affectionnent tout particulièrement les CAPITAINES les plus prudents, soucieux de préserver leur ÉQUIPAGE. Le joueur qui possède dans son équipage un PIRATE avec ce symbole ajoute automatiquement 1 « bateau pirate » au résultat de ses dés de COMBAT.



LE SERGENT RECRUTEUR : le joueur qui possède dans son équipage un PIRATE avec ce symbole recrute 3 PIRATES par tour au lieu de 2. (Retournez 3 PIRATES au lieu de 2 lors de la phase de recrutement et choisissez-en jusqu'à 3 parmi les 4).



LE CANOT : le joueur qui possède dans son équipage un PIRATE avec ce symbole peut échanger 1 de ses PIRATES avec 1 autre PIRATE (non capitaine) d'un équipage adverse. Cette COMPÉTENCE SPÉCIALE peut être utilisée une fois, par tour de jeu du joueur.



LES JUMEAUX : seuls, ils n'apportent rien. Mais si le joueur possède dans son ÉQUIPAGE les 2 PIRATES avec ce symbole, ils doublent leur valeur au combat : chacun donne le droit de jeter 2 dés de COMBAT à l'ABORDAGE (rappel : un joueur ne jette jamais plus de 6 dés de COMBAT). Ils ne peuvent être éliminés que si les 2 FRÈRES JUMEAUX sont désignés comme PERTE lors d'un même COMBAT.



TIREUR D'ÉLITE : le joueur qui possède dans son équipage un PIRATE avec ce symbole peut jeter 1 dé rouge d'attaque avant le début du COMBAT : s'il obtient une « tête de mort », l'équipage adverse subit immédiatement 1 PERTE. Désignez le PIRATE adverse (non CAPITAINES) victime de votre TIREUR D'ÉLITE qui est immédiatement défaussé. Procédez ensuite normalement au COMBAT, le PIRATE déjà éliminé n'étant plus comptabilisé dans le calcul de la FORCE de votre adversaire. Il comptera en revanche parmi les PERTES pour déterminer l'éventuel VAINQUEUR en fin de COMBAT.



LE PISTOLET D'ABORDAGE : mêmes effets que le symbole TIREUR D'ÉLITE mais qui ne s'appliquent que lors d'un ABORDAGE.



L'AFFUT DE CANON : mêmes effets que le symbole TIREUR D'ÉLITE mais qui ne s'appliquent que lors d'une CANONNADE.



FRÈRE DE LA CÔTE : le joueur qui possède dans son équipage un PIRATE avec ce symbole peut modifier librement le type de COMBAT qui lui est proposé (changer ABORDAGE en CANONNADE ou vice-versa), qu'il soit l'attaquant ou le défenseur.

