

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



Frederic Vuagnat

Pirates



Pirates

Davy Back Fight

Livret de regles



Aperçu :

2 à 4 joueurs

A partir de 12 ans

Durée : 15 à 25 minutes



Matériel :

- 17 cartes épreuves
- 40 cartes membres d'équipage
- 22 dés rouges
- 22 dés bleus
- 22 dés jaunes
- 1 règle de jeu



But du jeu :

Pirates vs Pirates est un jeu où des capitaines corsaires envoient leurs membres d'équipage s'affronter lors d'épreuves épiques. En plus de remporter l'épreuve, le gagnant intègrera dans son équipage un des pirates adverses qu'il à battu.

Les joueurs vont s'affronter sur plusieurs épreuves consécutives et le gagnant sera le premier joueur à remporter trois d'épreuves.



Mise en place :

A 2 joueurs, on utilise uniquement le deck rouge de 20 pirates. A 3 et 4 joueurs on mélange au premier deck, le deck jaune 3-4 joueurs. Chaque joueur reçoit **10 cartes pirates**.

Les joueurs doivent **conserver 5 pirates** parmi les 10, et **donner les 5 restants** à leur voisin de gauche.

Une fois l'échange fait, et les 10 pirates en main, formez une pile d'épreuves (cartes bleues), et retournez les 2 premières l'une à côté de l'autre (Ne dévoilez surtout pas les épreuves avant le choix des pirates, car vous seriez très influencé).

Placez les dés par piles au centre de la table.

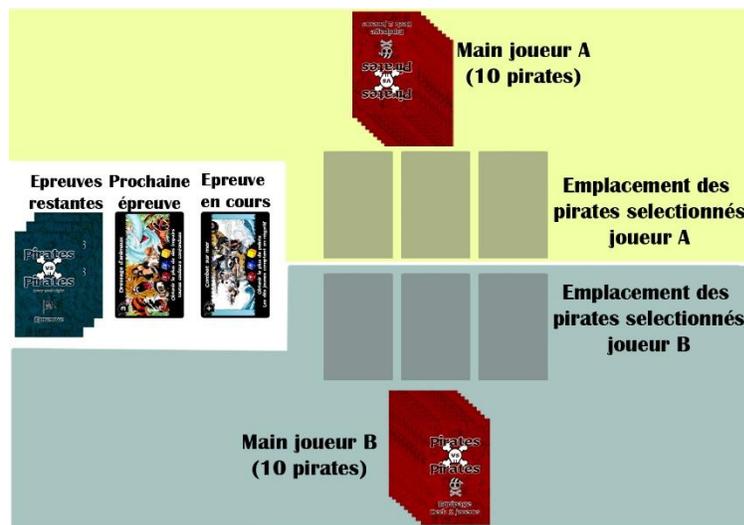
Pour vos premières parties, il est recommandé d'utiliser des decks préconstruits :

Joueur 1 : 10/14/18/20/22/26/28/34/40/50

Joueur 2 : 4/6/16/24/30/32/36/38/42/52

Joueur 3 : 3/5/15/23/29/31/35/37/41/51

Joueur 4 : 9/13/17/19/21/25/27/33/39/49





Règle du jeu :

1 - Les pirates

Chaque pirate possède plusieurs caractéristiques distinctes : son rang, ses dés, et son pouvoir.

Les dés indiquent combien, et de quelles couleurs sont les dés que le joueur va utiliser pour l'affrontement. C'est une caractéristique essentielle suivant l'épreuve dans laquelle vous l'enverrez.

Le pouvoir qu'il possède, va lui permettre d'interagir sur le combat, soit en modifiant le résultat de vos dés, soit en modifiant ceux de l'adversaire, ou encore en bouleversant les paramètres de l'affrontement.

Les pouvoirs de vos pirates vont s'appliquer sur **les dés de tous vos pirates participants à l'épreuve**. Il est donc intéressant de combiner certains pirates entre eux. En effet, vous prendrez en main pour l'affrontement, tous les dés indiqués sur les 3 pirates sélectionnés, pour les lancer en une seule fois. Ils ne seront alors plus dissociables.

Ex de combinaison :

Nom et rang
du pirate

Dés utilisés
par le pirate

Pouvoir
du pirate



Le pouvoir du pirate de rang 40 « Perona » peut sembler inutile puisqu'elle ne possède pas de dés rouges. Néanmoins, si on lui adjoint une équipe de pirates possédant des dés rouges, son pouvoir devient beaucoup plus intéressant, puisque le joueur pourra relancer dans ce cas-là jusqu'à 5 dés rouges.

L'utilisation des pouvoirs des pirates est **facultative**. Vous pouvez décider de ne pas appliquer l'un des pouvoirs s'il ne vous arrange pas. (Ce choix est cependant définitif pour la manche)

Les pouvoirs de vos pirates affectent **tous** les adversaires. On ne peut pas décider de l'appliquer à un joueur mais pas à un autre.

Exemple : faites relancer un dé bleu à l'adversaire → tous les joueurs auront un dé bleu à relancer, que vous choisirez.

2 - Les épreuves

Les épreuves indiquent sur quels critères les équipages doivent s'affronter.

Pour chaque épreuve, vous devrez choisir 3 pirates qui devront affronter l'équipage adverse.

Les épreuves sont classées par catégories, et sont toutes différentes, dans leurs objectifs ou dans la couleur des dés qu'elles imposent. Vous pourrez avoir à faire le score le plus élevé, le plus faible, ou encore le plus de dés d'une certaine valeur, le plus de doubles.

Par exemple, sur cette épreuve, vous allez comparer le nombre de dés de valeurs « 1 » et « 4 » cumulés, qu'obtiendra chaque joueur.



Choisissez les bons pirates, en fonction de la couleur de leurs dés, et de leurs pouvoirs.

Vous voyez en permanence l'épreuve actuelle, mais également la suivante. Ainsi, vous pouvez estimer quels pirates il est préférable de ne pas utiliser tout de suite pour les réserver à la prochaine épreuve (voir plus loin la règle sur la fatigue).

Attention :

Afin de ne pas altérer le plaisir de jeu, veillez à ce **que chaque épreuve successive soit d'une catégorie différente**, cela afin de limiter la répétition des épreuves.

Dans le cas où vous piochez une épreuve de catégorie identique à celle déjà en place, remplacez-la sous la pile et piochez en une autre jusqu'à ce que les catégories soient différentes.

3 – Début de l'épreuve

Pour débiter l'épreuve, choisissez dans votre main les 3 pirates que vous estimez les meilleurs pour l'épreuve en cours.

Posez les face cachée devant vous. Lorsque vous et vos adversaires avez fait votre choix, retournez-les.

Prenez dans le stock, le nombre de dés indiqués sur tous vos pirates. Vous avez ainsi une belle poignée de dés à jeter.



Chaque joueur lance tous ses dés en une fois, et observe le résultat obtenu.

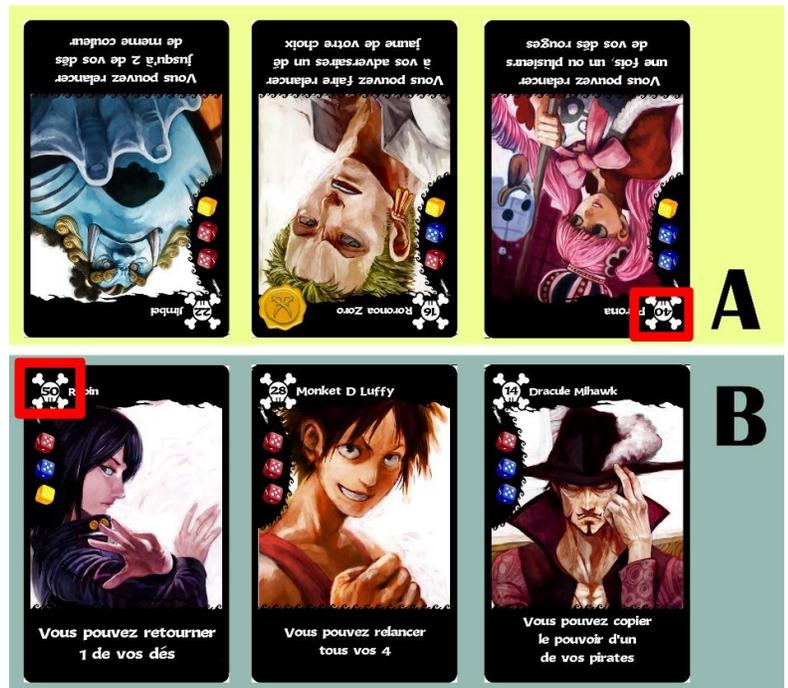
Vous pouvez maintenant activer les pouvoirs des pirates afin de relancer certains dés, pour vous rapprocher du meilleur résultat possible de l'épreuve, ou d'en éloigner votre adversaire.

Ordre de résolution des pouvoirs et premier joueur :

Chaque pirate possède un numéro en haut à gauche, qui indique son rang. Le joueur ayant posé le pirate de plus haut rang est nommé 1^{er} joueur pour la manche. Il choisit donc un de ses pirates dont il active le pouvoir. Une fois ce premier pirate activé, c'est au joueur suivant (dans le sens horaire) d'activer le pouvoir du pirate qu'il désire, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les pirates de tous les joueurs aient été utilisés.

Par exemple, lors de cette épreuve, le joueur B commence, car il a posé le pirate de plus haut rang (50). Il a le choix d'activer ce pirate, ou un des deux autres.

Dans tous les cas, **l'utilisation des pouvoirs est facultative**. Vous n'êtes pas obligé d'activer les pouvoirs de vos pirates.



Les pouvoirs des pirates ne sont utilisables **qu'une seule fois**.

Par exemple un pouvoir « relancer vos dés dont le résultat est 2 » vous permet de relancer vos dés une seule fois. Si vous obtenez de nouveau des 2, vous ne pouvez pas réutiliser le pouvoir de ce pirate.

Une fois un pouvoir utilisé, **pivotez la carte pirate** d'un quart de tour pour indiquer que son pouvoir n'est plus utilisable. Pour un pirate dont vous ne voulez pas utiliser l'effet, vous l'inclinerez à votre tour sans appliquer son pouvoir.



Remarques :

D'autres pirates arborent le sigle suivant, qui indique que leur pouvoir va influencer les dés de l'adversaire.



Il s'agit juste d'un repère visuel permettant aux adversaires d'un coup d'œil de savoir si leur stratégie pourra être mise à mal par un pirate adverse, et donc de l'anticiper.



4 – Fin de l'épreuve : transfert de pirate et fatigue

Transfert :

A la fin de l'épreuve, on compare les scores de chaque équipage, et celui qui réussit le mieux selon le critère de l'épreuve, remporte la carte épreuve.

Mais chez les pirates, la défaite se paye cher, et quoi de plus important qu'un membre d'équipage. Ainsi, le gagnant de l'épreuve peut choisir parmi les pirates adverses concourant à l'épreuve, un pirate qui **rejoint directement sa main**. Il intègre son nouvel équipage immédiatement et définitivement.

Néanmoins, lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, on ne peut pas voler un pirate à un adversaire à qui il reste 8 pirates seulement (comprenant sa main, les pirates en jeu, et les pirates au repos).

Fatigue :

Suite à cette épreuve, les pirates engagés subissent de **la fatigue**, et vont être mis au repos. Ils ne pourront pas participer à la prochaine épreuve, et ne réintégreront la main du joueur qu'après l'épreuve suivante, lorsque d'autres pirates seront mis au repos.

Seul le pirate qui a changé d'équipage **ne subit pas** la fatigue et peut re-participer directement à la prochaine épreuve, car il doit faire ses preuves dans ce nouvel équipage.

Chaque fois qu'une épreuve est remportée, on en dévoile une nouvelle de manière à toujours en voir deux.

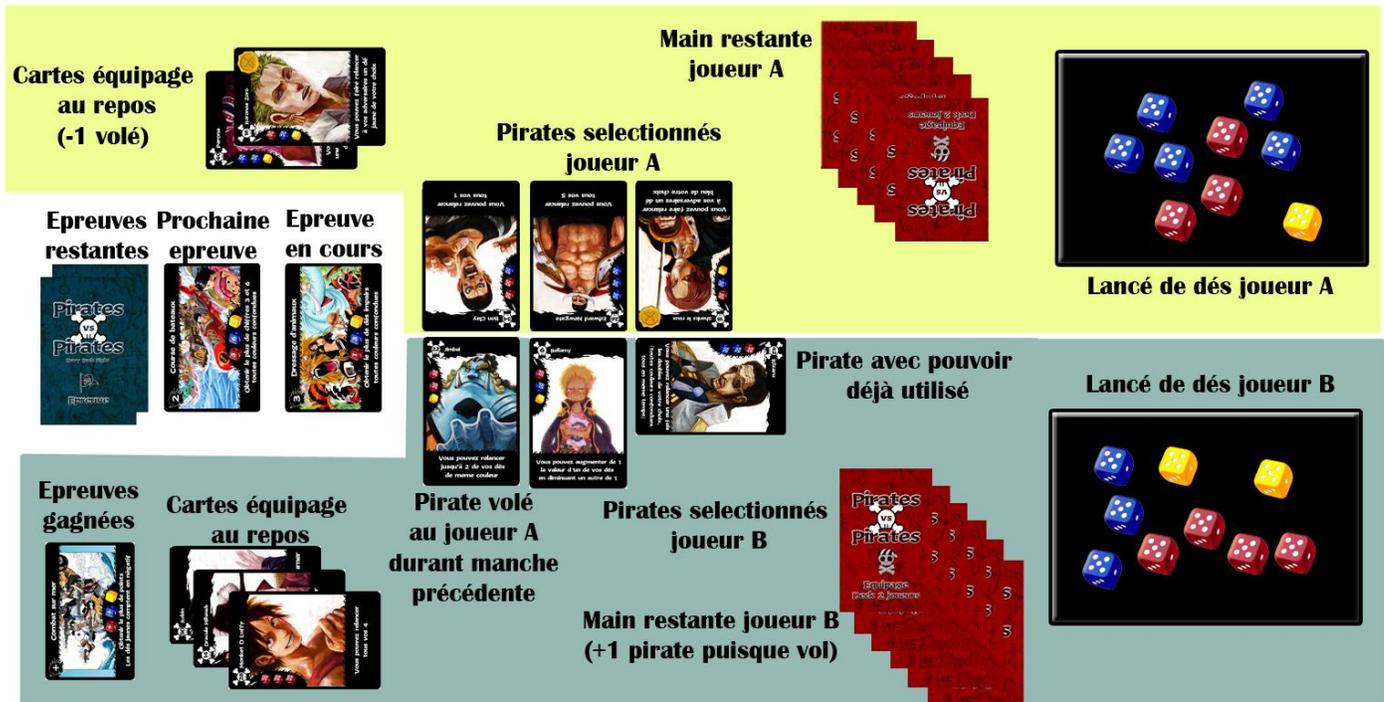


Schéma du 2ème tour de jeu. Après la défaite du joueur A dans la première épreuve, le joueur B lui a volé un pirate, qu'il a directement utilisé dans la nouvelle épreuve.

5 – Cas d'égalité

En cas d'égalité pour le gain d'une épreuve, les joueurs concernés par l'égalité vont faire appel à un 4eme pirate pour les départager. Les joueurs sélectionnent dans leur main un 4eme pirate qui va intervenir, et dont on ne considérera **que le pouvoir**, et pas les dés.

Ces pirates sont posés simultanément entre les joueurs concernés, et leurs pouvoirs sont immédiatement résolus (avec le même système d'ordre que précédemment, le plus haut rang commence). On compare à nouveau les résultats.

Si les joueurs sont encore égaux après l'application de ce pouvoir, c'est le joueur qui a utilisé le 4eme **pirate de plus haut rang qui remporte la manche**. Il est donc stratégique de jouer un pirate de haut rang, à défaut d'en avoir un avec un pouvoir intéressant.

Les pirates supplémentaires sont eux aussi impactés par la fatigue, et ne participeront pas à la prochaine épreuve. Ils peuvent être volés comme les autres par le joueur remportant l'épreuve.

La partie se poursuit avec l'épreuve suivante.



Fin du jeu :

Le vainqueur est le premier joueur qui remporte 3 épreuves.



3 et 4 joueurs :

Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, les pouvoirs des pirates affectent **tous** les adversaires. L'utilisation des pouvoirs reste facultative, mais si l'on décide de l'utiliser, il s'applique à tous.

Le joueur qui réussit le mieux une épreuve vole un pirate au joueur qu'il souhaite.

- A 3 joueurs :

Une partie se joue en 3 épreuves gagnantes, comme à 2 joueurs.

- A 4 joueurs :

Deux modes de jeux possibles.

Le mode Battle Royale : Chaque joueur affronte tous les autres, avec les mêmes règles qu'à 3 joueurs, mais la partie se déroule en **2 épreuves gagnantes**.

Le mode 2 VS 2 : Les joueurs jouent en binôme avec un partenaire (Les 2 joueurs associés se mettent face-à-face sur la table, de manière à avoir chacun, un adversaire à sa gauche, et un autre à sa droite), et le binôme gagnant est le premier à remporter 3 manches cumulées.

Lors de l'épreuve, vos scores se cumulent (valeurs des dés, nombres de dés...).

Les pouvoirs de relance de vos pirates s'appliquent uniquement à vos dés. Les pouvoirs ciblant les adversaires permettent de cibler les 2 adversaires, mais n'affectent pas le joueur allié.

Lorsqu'un binôme remporte une épreuve, chaque membre du binôme vole un pirate à son adversaire de gauche. (il y a donc 2 pirates volés par manches).



Variante :

Pour plus de stratégie et de maîtrise du hasard, vous pouvez jouer avec la variante suivante :

On place au centre de la table, 1 pirate par joueurs, face visible, et chaque joueur reçoit 9 pirates.

Ces pirates au centre sont des pirates neutres, sans équipages, que l'on va pouvoir récupérer en se défaussant d'un de ses pirates durant l'épreuve.

Durant la phase de draft, vous gardez 5 pirates et en passez 4 au joueur de gauche.

Les règles du jeu sont similaires, sauf qu'à votre tour, vous avez maintenant 2 actions possibles :

- Soit vous activez l'un de vos pirates (comme en mode normal).
- Soit vous récupérez l'un des pirates neutres du centre, en l'échangeant contre l'un de vos 3 pirates en jeu. Vous activez alors immédiatement le pirate que vous avez récupéré, qui intègre votre équipage définitivement (et met à disposition des autres joueurs au centre, le pirate que vous avez lâchement abandonné).

Cette variante permet de multiplier les possibilités de pouvoirs, mais surtout de sacrifier des pirates dont le pouvoir est inutile pour en récupérer un plus avantageux. (ex j'ai pris un pirate qui permet de relancer les 2, mais je n'ai fait aucun 2. Je peux alors l'échanger contre un pirate neutre qui m'intéresse plus).

Certains pirates sont à supprimer du deck pour ce mode, afin de ne pas déséquilibrer les pouvoirs : écarter les pirates de base 3 et 4 et remplacez les par les pirates 1 et 2 du paquet spécial.



Note éditabilité :

Le jeu n'a pas vocation à être une adaptation de la licence One Piece (illustrations), mais le thème des pirates se prête bien à la mécanique du jeu.

Le jeu est re-thématisable facilement pour sortir du thème des pirates : Samurais ronins, combats de monstres à la Pokémon, adaptations de licences (Warcraft, star wars...)

Copyrights :

Un jeu de Frédéric Vuagnat

<https://www.facebook.com/groups/523112341076278/>

Enregistré à l'INPI sous enveloppe Soleau : 493627 – 181113

Illustrations cartes épreuves tirées du manga One Piece de Eichiro Oda

Illustrations cartes équipages Fan Art One Piece par Shisyoyu



Résumé éclair

- 40 pirates, dotés de 20 pouvoirs originaux couplés avec des combinaisons de dés différentes.
- 17 cartes épreuves uniques pour assurer la rejouabilité. (25% des épreuves sont utilisées à chaque partie)

