

Korsar

Un jeu de Reiner Knizia pour 2-6 ou 8 joueurs à partir de 10 ans Durée approximative : 20 min

Souvenez vous du temps, où les mers étaient infestées de corsaires, de pirates et de flibustiers, un temps où les navires marchands avaient beaucoup de mal à rentrer au port sain et sauf avec leur cargaison.

Dans Korsar, vous allez faire partir vos navires marchands en espérant les faire revenir au port, et en même temps vous allez capturer ceux de vos adversaires en envoyant vos propres corsaires.

Préparation

Un joueur mélange les cartes et en distribue 6 à chaque joueur. Le reste est posé en une pile face cachée au milieu de la table pour constituer la pioche.

Le matériel

- 25 cartes de bateaux marchands. Les pièces d'or indiquant la valeur de la cargaison. La totalité des navires marchands correspond à une valeur de 100 pièces d'or (5x2, 6x3, 5x4, 5x5, 2x6, 1x7 et 1x8).



- 48 navires pirates, 12 dans chacune des couleurs. Le nombre de têtes de morts donnant la force du navire. Dans chacune des couleurs on trouve la répartition suivante : 2x1, 4x2, 4x3 et 2x4.



- 4 cartes de pirates, 1 dans chacune des couleurs et 1 amiral.



Le jeu

De 2 à 5 joueurs, chacun joue pour lui seul. A 6 ou 8 joueurs (ou éventuellement à 4), les joueurs seront par équipes de 2.

Dans un premier temps suivront les règles pour le jeu classique. Les règles pour le jeu en équipes seront expliquées à la fin.

Seul contre tous :

On tire au sort le 1^{er} joueur, ensuite le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, un joueur **doit** :

- Soit piocher une carte.
- Soit jouer une carte.

Piocher une carte

Le joueur tire une carte de la pioche et l'incorpore dans sa main. Quand la pioche est épuisée, on ne peut plus piocher de carte. Quand un joueur ne veut pas jouer de carte (et qu'il ne peut plus en piocher), il devra se défausser d'une carte et l'écartier du jeu. Les navires marchands ne peuvent être défaussés.

Jouer un navire marchand

Quand un joueur joue un navire marchand, il le fait partir pour une traversée. Il pose la carte devant lui, avec la poupe vers lui. Si le navire marchand n'est pas attaqué pendant un tour, la cargaison est arrivée à destination. Mais les corsaires sont à l'affût !

Jouer un bateau pirate

Avec les navires pirates, on essaye de mettre la main sur les cargaisons des bateaux marchands.

Quand un joueur joue un bateau pirate, il pose sa carte de façon à ce que le haut de la carte (la proue) touche le bateau marchand qu'il veut attaquer. L'arrière de la carte (la poupe) doit être dirigé vers le propriétaire de la carte. Le même bateau peut être attaqué par plusieurs joueurs. Même le joueur propriétaire du bateau marchand peut tenter de l'aborder avec ses propres corsaires.

Si un joueur conserve la force d'attaque la plus haute jusqu'au début de son prochain tour, il remporte le navire. Le premier joueur qui attaque un navire marchand peut le faire avec un bateau pirate de n'importe quelle couleur. Par contre, les joueurs suivant seront limités dans le choix de leur couleur, ils devront jouer une couleur qui n'est pas encore présente dans le combat concerné.

Un joueur peut également renforcer son attaque en ajoutant des bateaux pirates de la même couleur. La force de son attaque sera la somme des cartes qu'il a joué.

Jouer un capitaine pirate ou un amiral

En jouant un capitaine pirate, on peut augmenter la force d'une attaque déjà commencée sur un navire marchand. Le capitaine pirate devra être de la même couleur que le ou les navires pirates qu'il renforce. Le capitaine pirate est plus fort que tous les navires pirates. Si d'autres capitaines pirates sont joués par d'autres joueurs dans le même combat, c'est le dernier joué qui l'emporte. L'amiral peut être joué comme un capitaine pirate mais seulement par le joueur propriétaire du navire marchand.



Attention : Les capitaines pirates ne peuvent être joués qu'en renfort d'un bateau pirate déjà joué auparavant. Par contre, l'amiral peut être joué par le propriétaire du navire marchand sans qu'il ait eu à jouer de bateau pirate au préalable.

Si un navire marchand est attaqué par plusieurs joueurs, et qu'aucun joueur ne réussit à être plus fort que tous les autres, toutes les cartes restent sur la table jusqu'au moment où un joueur gagne le combat.

Gagner un navire marchand

Au début de son tour, avant d'effectuer ses actions, le joueur vérifie s'il remporte un navire marchand.

Un joueur remporte :

- son navire marchand : si celui-ci n'a pas été attaqué par des pirates.
- Son navire marchand ou celui d'un autre, si c'est lui qui possède la plus haute force d'attaque avec ses pirates. Le joueur récupère le navire marchand et toutes les cartes concernées par ce combat et les pose sur une pile devant lui.

Fin de la partie

Le jeu s'arrête quand la pioche est épuisée et qu'un joueur a joué sa dernière carte. Les combats en cours sur la table sont résolus. Restent sur la table les navires dont deux ou plusieurs attaquants sont à égalité pour la force d'attaque la plus grande.

Comptage des points

Chaque joueur additionne les pièces d'or sur les cartes navires marchands qu'il a gagnés. De cette somme est déduite la somme des pièces d'or sur les navires marchands qui lui restent en main.

Le joueur avec le plus d'or à la fin de la partie est le gagnant.

Le jeu en équipe :

A 6 ou 8 joueurs (ou à 4 si les joueurs le désirent), les joueurs seront par équipe de 2. Les deux joueurs d'une équipe seront assis l'un à côté de l'autre. Chaque joueur aura sa propre main, ils ne pourront échanger leurs cartes. Ils pourront se montrer leurs mains et se concerter. Les 2 partenaires jouent consécutivement. Les deux joueurs d'une équipe ne pourront attaquer séparément le même bateau. Si l'un des joueurs attaque un bateau, l'autre ne pourra suivre qu'avec une carte de la même couleur. Seul le premier joueur de l'équipe vérifiera au début de son tour si un bateau a été gagné. Ainsi, le deuxième joueur ne pourra pas gagner un bateau posé par son partenaire. Un joueur qui ne possède plus de cartes reste en dehors du jeu jusqu'à la fin, si il est premier joueur, il continue néanmoins à récupérer les navires marchands que l'équipe gagne. Chaque équipe compte à la fin de la partie les pièces d'or des navires marchands gagnés en déduisant celles restées en main. L'équipe avec le plus d'argent gagne la partie.

Traduction : Philibert 2002 – Questions ou remarques : jeux@philibertnet.com



www.philibertnet.com

Modifié : CyBeRFaB 2004 – cyber-fab@wanadoo.fr



www.cyberfab.fr.st