

# PIRATEN

## PLANKEN & PESETEN



## Table des matières

<b>1. PRINCIPE DU JEU</b> .....	<b>3</b>
1.1 MISE EN PLACE .....	3
1.2 SÉQUENCE DE JEU .....	3
1.2.1. <i>Utilisation des points mouvement</i> .....	3
1.2.2. <i>Points mouvements épuisés</i> .....	3
1.2.3. <i>Fin d'un round</i> .....	3
1.2.4. <i>Décompte</i> .....	4
1.2.5. <i>Nouveau round</i> .....	4
1.2.6. <i>Fin du jeu</i> .....	4
<b>2. MISE EN PLACE</b> .....	<b>5</b>
2.1 MATÉRIELS .....	5
2.2 PLACEMENT LES COFFRES : .....	5
2.3 PLACEMENT LES PIRATES .....	5
2.4 DURÉE DU JEU.....	5
2.5 LE DÉCOR EST PLANTÉ .....	5
<b>3. PARTIE POUR 3 À 4 JOUEURS</b> .....	<b>7</b>
3.1 UTILISATION DES POINTS DE MOUVEMENT .....	7
3.2 SAUTER DE PLANCHE EN PLANCHE.....	7
3.3 PLANCHE PLEINE.....	7
3.4 REMONTER À L'ARRIÈRE DU BATEAU.....	7
<b>4. SCORE</b> .....	<b>8</b>
4.1 UN GROS COFFRE AU TRÉSOR .....	8
4.2 UN PETIT COFFRE AU TRÉSOR.....	8
<b>5. NOUVEAU ROUND ET FIN DE JEU</b> .....	<b>9</b>
5.1 NOUVEAU ROUND .....	9
5.2 FIN DU JEU .....	9



## 1. Principe du jeu

### 1.1 Mise en place

Le jeu peut commencer lorsque :

- Le bateau est construit
- Chaque joueur possède la planche de sa couleur
- La pince à linge indique 12 sur cette planche
- Les pirates sont sur les planches
- Les coffres placés devant les planches
- Les trésors dans le sac fermé

Le plus jeune joueur commence. Les suivants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

On joue plusieurs rounds.

- A chaque tour les joueurs peuvent utiliser jusque 5 points de mouvement.
- A chaque point utilisé la pince à linge baisse de 1 sur la planche.

### 1.2 Séquence de jeu

#### 1.2.1. Utilisation des points mouvement

Des points sont utilisés quand :

- Le pirate saute d'une planche à une autre
- Le pirate tombe à l'eau et remonte sur le bateau.

#### 1.2.2. Points mouvements épuisés

Si un joueur utilise tous ses points de mouvement, la pince se trouve sur 0/1. Il ne peut plus utiliser qu'un seul point par tour.

Dès qu'un second joueur arrive sur 0/1 un décompte doit alors être fait. Le round se termine.

#### 1.2.3. Fin d'un round

Le round se termine dès qu'un second joueur positionne sa pince à linge sur 0/1. Un décompte doit alors être effectué.

#### 1.2.4. Décompte

Une phase de marquage a lieu dès qu'un round se termine.

Un pirate obtient un trésor si seulement il se tient sur une planche avec un coffre devant lui (sur le bateau devant la planche). Les règles d'obtention d'un trésor sont les suivantes :

- Si c'est un grand coffre, le propriétaire du plus grand pirate gagne le trésor
- Si c'est un petit coffre, le propriétaire du plus petit pirate gagne le trésor
- Si deux pirates susceptibles de gagner un trésor sont sur la même planche, ils s'annulent, c'est alors, éventuellement, le 3<sup>ième</sup> pirate qui le gagne

#### 1.2.5. Nouveau round

Après chaque décompte on refait un nouveau round

#### 1.2.6. Fin du jeu

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de trésors.





## **2. Mise en place**

### **2.1 Matériels**

Chaque joueur prend le matériel d'une couleur choisie

Chaque joueur prend une pince qu'il place sur le 12

### **2.2 Placement les coffres :**

Le joueur le plus jeune place un petit coffre sur le bateau devant n'importe quelle planche. Il met alors un grand coffre devant la planche qui est éloignée de 3 espaces (dans le sens des aiguilles d'une montre)

Le second petit coffre est placé, puis ensuite le dernier grand coffre de l'autre côté du bateau, il doit toujours y avoir deux planches vides entre deux trésors.

Placer les trésors côté ouvert face aux planches.

### **2.3 Placement les pirates**

Les joueurs mettent les pirates dans le sac, le plus jeune mélange et tire sans regarder les pirates un par un et les place sur les planches de telle sorte que :

- Le joueur place le premier pirate et l'avance sur n'importe quelle planche
- Le prochain pirate sera placé sur la prochaine planche dans le sens des aiguilles d'une montre
- Lorsque deux pirates sont placés sur une planche, le second est placé derrière le premier

Les pirates sont placés jusque ce que le sac soit vide.

### **2.4 Durée du jeu**

La durée du jeu dépend du nombre de paire de trésors placés dans le sac :

- 6 paires pour une partie courte
- 8/10 paires pour une partie moyenne
- 12 pour une longue partie

### **2.5 Le décor est planté**

L'échelle relie l'île à l'arrière du bateau





### 3. Partie pour 3 à 4 joueurs

#### 3.1 Utilisation des points de mouvement

Les règles d'utilisation des points sont les suivantes :

- Un joueur peut utiliser 5 points par tour
- Un joueur doit jouer au moins 1 de ces pirates
- Un joueur distribue les points qu'il utilise sur un , plusieurs , les 5 pirates.

Pour chaque point utilisé, faite descendre l'épingle à linge d'une case sur la planche compteur.

#### 3.2 Sauter de planche en planche

Les sauts se font sur les planches adjacentes

Sauter autour de l'avant ou de l'arrière du bateau ne coûte qu'un seul point de mouvement, même si la distance entre les planches est ici plus grande.

On ne peut déplacer un pirate qu'une seule fois par tour, dans n'importe quel sens

Une fois qu'un pirate se déplace, il ne peut plus y avoir de changement de direction dans le tour, il pourra changer au tour suivant.

Si un pirate arrive sur une planche déjà occupée il se place derrière l'autre ou les autres pirates. (Plus proche du bateau que du bord)

#### 3.3 Planche pleine

Si trois pirates sont présents sur la planche le 4<sup>ième</sup> pirate arrivant pousse celui à l'extrémité de la planche dans l'eau, ce pirate, ainsi à l'eau, rejoint l'île.

Important : Si il ne fait que passer par une planche pleine sans s'arrêter personne ne tombe.

#### 3.4 Remonter à l'arrière du bateau

Un joueur peut faire remonter un pirate de l'île sur le bateau, ce mouvement compte pour 2 points, le pirate se retrouve alors a l'arrière du bateau, le joueur doit (obligatoirement) alors dépenser 1 point pour le faire monter sur une planche .

Le pirate peut continuer à se déplacer en payant les points de mouvement.



#### 4. Score

Lorsqu'un second joueur atteint le 0/1 de sa planche, il faut distribuer les trésors.

Les règles d'attribution des trésors sont les suivantes :

- La première personne qui choisit son trésor est celle qui a provoqué le décompte, les autres choisissent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les trésors sont posés face aux joueurs
- Un joueur qui gagne plusieurs trésors les pioche dans le même tour.
- Si aucun trésor n'est présent dans le sac, dommage...
- Si un joueur pioche un trésor qu'il possède déjà il le donne au joueur qui en a le moins en cas d'égalité il choisit à qui il le donne.

##### 4.1 Un gros coffre au trésor

Le joueur qui a le plus grand pirate peut piocher un trésor dans le sac, mais si les 2 pirates les plus grands sont de même taille c'est le troisième pirate qui gagne le trésor.

##### 4.2 Un petit coffre au trésor

Le joueur qui a le plus petit pirate peut piocher un trésor dans le sac, mais si les 2 pirates les plus petits sont de même taille c'est le troisième pirate qui gagne le trésor.

Si les 3 pirates sont de même taille personne ne gagne rien.





## 5. Nouveau round et fin de jeu

### 5.1 Nouveau round

A la fin de la distribution des trésors, le round se termine un nouveau peut alors commencer, déplacer alors tous les trésors de 2 planches dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur remet son épingle à linge sur 12

Les pirates restent là où ils sont.

### 5.2 Fin du jeu

Lorsqu'il n'y a plus de trésor le jeu se termine, le joueur avec le plus de trésor gagne, en cas d'égalité les joueurs posent les trésors les uns derrière les autres, les uns en contact avec les autres et celui qui possède la ligne de trésor la plus grande gagne.





Traduction française : Par corons et dragons et renards blagueurs.

Pour nous faire vos commentaires et nous faire part de vos remarques merci de nous contacter à l'adresse email :

[bouzouc@coronetdragon.com](mailto:bouzouc@coronetdragon.com)

