

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



Pirates

Contenu du jeu:



- 12 bateaux pirates
- 1 pièce d'or trésor
- 2 dés
- plateau de jeu

Préparation du jeu:



Coller les autocollants à l'intérieur des jetons "bateaux pirates". Les joueurs choisissent sous quel drapeau ils naviguent et placent leurs trois bateaux pirates sur le plateau de jeu dans leurs ports d'attache, sur les trois cases situées à côté de la case "ancrage" (voir dessin ci-contre). Le trésor est placé sur l'île au trésor au centre du plateau. Les joueurs lancent les deux dés et celui qui obtient le plus grand nombre commence, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

But du jeu:

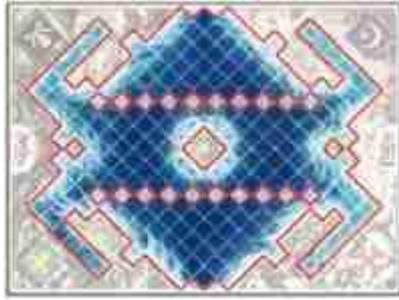
Une extraordinaire et fascinante chasse au trésor. Les joueurs partent à la recherche d'un trésor qu'ils tentent de ramener à bon port à bord d'un de leurs bateaux.

Comment se déplacer:



Les joueurs lancent les deux dés à la fois. Le nombre obtenu au dé indique le nombre de cases à déplacer son bateau dans une direction. Avec deux dés, les joueurs peuvent déplacer leurs bateaux deux fois: en formant un angle (par exemple: tout droit puis à droite), deux fois dans la même direction, deux fois dans des directions opposées. Avec deux dés les joueurs peuvent aussi déplacer deux bateaux, chacun dans une seule direction (voir dessins ci-contre). Un bateau ne peut pas sauter par dessus le bateau d'un de ses adversaires. Les joueurs doivent essayer de jouer avec les deux dés pour se déplacer. Si ce n'est pas possible, ils n'en utilisent qu'un. Si un joueur ne peut effectuer aucun déplacement, le tour passe au joueur suivant.

En pleine mer:



La zone de pleine mer est composée de toutes les cases du plateau exceptées celles des ports d'attache, des vents alizés et des détroits (voir premier dessin ci-contre, et voir plus loin "Les vents alizés" et "Les détroits").

En pleine mer, les bateaux ne peuvent se déplacer qu'à l'horizontale ou à la verticale parallèlement aux cases et non pas en diagonale (voir deuxième dessin).

Les vents alizés:



Les zones de vents alizés sont composées des 20 cases "vents alizés" représentant des vagues bleues foncées, situées en ligne au centre du plateau de chaque côté de l'île au trésor (voir dessin ci-contre). Pour atteindre une case "vents alizés", les joueurs doivent obtenir au dé le nombre exacte de cases restantes jusqu'à cette case. Depuis une de ces cases, les joueurs peuvent déplacer leurs bateaux en diagonale vers une autre case "vents alizés" ou bien sortir de la zone (voir deuxième dessin). Les joueurs doivent tenir compte de la somme des deux dés pour amener leurs bateaux dans une zone vents alizés ou les en faire sortir

Les détroits:



Les détroits sont représentés par deux paires de deux cases triangulaires situées au milieu des deux côtés les plus longs du plateau de jeu (voir dessin ci-contre).

Les détroits sont des routes de navigation qui permettent aux bateaux de passer de l'autre côté du plateau sans le traverser de part et d'autre. Les quatre triangles forment par deux (un de chaque côté du plateau) une case de jeu représentant un détroit. Un bateau ne peut atteindre une case "détroit" qu'en obtenant aux dés, le nombre exacte de cases restantes jusqu'à cette case. Une fois placés sur une de ces cases, les bateaux peuvent changer de case "détroit" à leur gré. Les bateaux peuvent se déplacer librement sur les cases qui entourent les cases "détroit"

en diagonale. Pour se déplacer sur ces cases "détroit", les joueurs doivent tenir compte de la somme des deux dés.

Le trésor:



Les bateaux peuvent "charger à leur bord" le trésor en se plaçant sur l'une des 8 cases "ancre" situées autour de l'île au trésor (voir dessin ci-contre). Le déplacement peut se faire à l'aide d'un ou deux dés. Les joueurs peuvent choisir librement de charger le trésor à bord d'un de leurs bateaux ou de le laisser sur l'île.

Le bateau qui a chargé le trésor à son bord doit suivre de nouvelles règles de déplacement. Le "bateau trésor" ne peut se déplacer que tout droit vers son port d'attache ou bien parallèlement à ce dernier. Il peut se déplacer en diagonale d'une case "vents alizés" à une autre et utiliser les cases "détroit" pour passer d'un côté à l'autre du plateau de jeu. Il ne peut se déplacer dans la direction opposée à son port (voir second dessin). Le "bateau trésor" peut aussi partir à l'abordage de ses adversaires.

L'abordage d'un bateau:

Un bateau part à l'abordage d'un autre dès qu'il se place sur la même case de jeu du plateau à l'aide d'un ou deux dés. Le bateau attaqué est sabordé et coulé dans les eaux profondes, soit éliminé définitivement du jeu. Si l'un des joueurs perd tous ses bateaux il "fait naufrage" et est lui aussi éliminé définitivement du jeu.

Si un "bateau trésor" est attaqué et coulé, le bateau attaquant prend possession du trésor qu'il charge à son bord.

Le gagnant du jeu:

Le jeu se termine dès qu'un des joueurs réussit à atteindre la case "ancre" de son port d'attache avec à son bord le trésor, à l'aide d'un ou deux dés, ou bien dans le cas où tous les joueurs, sauf un, ont "fait naufrage" (voir "L'abordage d'un bateau").

QUELQUES VARIANTES DE JEU:



1. L'île au diable:

Dans cette version, les joueurs placent, en début de partie, un de leurs bateaux dans leur port d'attache et les deux autres autour de l'île au trésor sur deux cases "ancre" (voir dessin). L'aventure commence encore plus excitante et dangereuse dès le début de la partie!

2. Le cyclone:

Dans cette version on ajoute un troisième dé qui donne au jeu un rythme... "infernale". Attention, car à chaque fois que tu obtiens trois fois le même nombre aux dés tu perds celui de tes bateaux situé le plus loin de ton port. Prends garde et cramponne-toi à la barre matelot!



3. Le double plateau de jeu:

De 5 à 8 joueurs. Pour jouer les joueurs ont besoin de 2 plateaux de jeu "Les pirates", qui sont placés côte à côte (voir dessin ci-contre) et utilisent à la fois les 4 dés des deux jeux. Chaque joueur place ses bateaux au port et les trésors sur les îles au trésor. Les joueurs peuvent décider de ne jouer qu'avec un seul trésor.



Les 4 cases "détroit" rassemblées au centre permettent

aux bateaux de “naviguer” sans interruption d’un plateau à un autre. Les 4 autres cases “détroit” situées à l’extrême gauche du premier plateau et à l’extrême droite du second, permettent aux bateaux de passer rapidement d’un plateau à l’autre sans les traverser.



4. Le naufrage:

Les bateaux qui sont abordés et coulés ne sont pas retirés du plateau. Ils sont retournés et restent sur la case qu’ils occupaient lors du naufrage. Les autres bateaux ne peuvent ni passer par dessus ni contourner le naufragé (voir dessin). Alors en route et...à l’abordage!



5. Le bateau explosif:

A ton tour, avant de lancer les dés, tu peux choisir de former un bateau explosif. Tu décides dans ce cas de sacrifier un de tes bateaux qui est chargé de barils de poudre et “coulé” en pleine mer sur une des cases du plateau. Pour déterminer la case sur laquelle il se place, tu lances les 2 dés et déplaces le bateau jusqu’à la case indiquée par la somme des 2 dés.

Ton bateau explosif est maintenant situé au centre d’une zone de destruction, déterminée par le nombre le plus bas de tes deux dés (voir dessin ci-contre). Tout est détruit à l’intérieur de cette zone. Gare aux bateaux explosifs!



6. Un-deux:

Si un des joueurs obtient “1” et “2” aux dés, il déplace une première fois son ou ses bateaux et a le droit de relancer les dés. Ses bateaux peuvent à nouveau être déplacés. Bonne chance aux dés!



7. Les royaumes ennemis:

Se joue à 2 joueurs qui contrôlent 6 bateaux, chacun disposant de deux ports d’attache situés de part et d’autre des cases “détroit” (voir dessin ci-contre).

Les joueurs déplacent les bateaux de leur choix, mais le trésor doit être amené au port d’attache du bateau le transportant. Les joueurs talentueux et expérimentés sauront utiliser à bonne escient leurs bateaux supplémentaires et adopter la meilleure stratégie pour gagner la partie.



8. Les royaumes des “vents contraires”:

Comme dans “Les royaumes ennemis”, cette version se joue à 2 joueurs qui contrôlent 6 bateaux. Cette fois ci les joueurs disposent chacun des deux ports d’attache situés soit à la droite soit à la gauche des cases “détroit” (voir dessin ci-contre). Tactique, chance aux dés et stratégie te seront utiles dans ce jeu.



9. La flotte:

Au début du jeu, les joueurs disposent en pile leurs trois bateaux qu'ils placent sur la case "ancré" de leur port d'attache (voir dessin). Cette disposition des bateaux est appelée "flotte". Dans cette version, les joueurs peuvent déplacer leurs bateaux en flotte, séparément, ou former une flotte à tout moment du jeu en disposant les trois bateaux en pile à l'aide des dés.

Et maintenant à toi de jouer, hisse ton drapeau pirate et pars à la chasse au...trésor!

Note de Paul Lequesne :

La traduction française des règles contient une imprécision qui, si infime soit-elle, ruine la mécanique du jeu. Si l'on s'en réfère à la règle en anglais, accessible sur le site de l'auteur, on ne peut franchir la barre des alizés qu'en s'y arrêtant au terme du compte d'un dé. Si cette barre est à 5 cases de distance, il faudra amener un 5 pour d'abord s'y arrêter, puis éventuellement la quitter avec les points de l'autre dé.