

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 ★★☆☆ modulaire 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



REGLE DU JEU PIRATTAK

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'accéder à la cabine du capitaine et d'emporter le trésor.

Avant de débiter la partie, chaque joueur tire une carte «Mission Pirattak». Cette carte lui servira tout au long du jeu, pour guider dans sa mission, le joueur assis en face de lui. Il s'agit de lui délivrer, le moment venu, les indices et combinaisons figurant sur cette carte.

Les joueurs lancent ensuite le dé ; celui qui fait le plus petit nombre commence. Il accroche alors sa figurine à la case «Départ» du premier niveau de jeu qui correspond à «La salle des trophées». La case «Départ» est symbolisée par le «D» du logo DRUON.

Les différents niveaux de jeu

Le parcours, sur le bateau qui comporte 4 niveaux de jeu est jalonné de cases à l'effigie des Pirates. Les joueurs réaliseront les épreuves proposées par les Pirates dans la liste des épreuves ci-jointes. On réalise une seule épreuve à chaque fois et on passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

-Le premier niveau c'est «La salle des trophées». Les joueurs peuvent, selon leurs besoins, avancer ou reculer du nombre de cases défini par le lancer de dé, jusqu'à ce qu'ils réunissent tous les objets nécessaires pour la suite de leur mission, c'est à dire :

-2 «brouilleurs d'alarme» qui leur permettront d'aller et venir sur le bateau sans être repéré par les radars.

-2 «cartouches d'air symptomatique» qui envôteront les pirates et les rendront moins agressifs.

-3 têtes de mort qui serviront de monnaie d'échange pour affronter les Pirates.

Pour acquérir ces objets, il suffit de tomber, par le hasard du dé, sur la case correspondante. Dès qu'un objet est acquis SCRIPTO l'inscrit sur la feuille de marque que l'on insère dans une pochette en plastique.

Comme les joueurs peuvent avancer ou reculer sur ce parcours, il faut savoir que, lorsqu'ils arrivent à la dernière case et qu'il leur en reste à parcourir, ils repartent automatiquement en arrière afin de finir le compte du dé.

Les joueurs n'accéderont au niveau supérieur qu'après avoir réuni tous les objets ; au dernier objet acquis ils se rendent directement à la case départ du deuxième niveau

-Le deuxième niveau c'est «Le quartier des Pirates» : C'est à ce niveau que les joueurs vont rencontrer les Pirates et vont se mesurer à eux dans le cadre de 15 épreuves différentes. Pour cela, ils vont accrocher leur figurine à la case «Départ» du «Quartier des Pirates» et vont lancer le dé mais cette fois-ci, les joueurs ne peuvent qu'avancer du nombre de cases défini par le lancer de dé. Au dessus de la case où ils parviennent, figure l'effigie du Pirate avec lequel ils vont faire l'épreuve : Il y a Plume, Nar6, Nickel, Raga et Ming Bang qui proposent chacun trois épreuves à choisir dans la liste ci-jointe.

Dès qu'une épreuve est réussie, les joueurs gagnent un indice délivré par le joueur qui tient leur carte «Mission Pirattak». Ces indices sont en fait plusieurs définitions d'un même mot à découvrir : «Le mot-code» et c'est uniquement si ce «mot-code» est découvert que la trappe s'ouvre et que les joueurs peuvent accéder au pont supérieur. Si un joueur ne parvient pas à découvrir le mot-code, il doit l'acheter 2000 sous, qu'il déduira en fin de partie.

Attention, lorsqu'une épreuve, parmi les 3 que proposent chaque Pirate, est réussie, elle ne peut être rejouée ; par contre si elle est ratée, elle peut être retentée une fois, à condition que le dé conduise à nouveau chez le Pirate concerné.

-Le troisième niveau, c'est «Le pont supérieur» où «Patfil» et «Fly» vont faire voltiger les joueurs entre les 3 voiles du bateau pour y décrocher des doublons sur lesquels figurent une partie des combinaisons des coffres.

Quand les joueurs réussissent les épreuves du pont supérieur, ils gagnent un doublon qu'ils vont piocher au hasard parmi les 12 au total. Chaque joueur peut gagner au maximum 3 doublons car il y a 3 épreuves différentes. Ces 3 épreuves sont décrites dans la liste ci-jointe. Quand tous les joueurs ont passé les épreuves, ils mettent les doublons gagnés de côté afin de jouer l'épreuve de la cabine du Capitaine.

-Le quatrième niveau, c'est «La Cabine du Capitaine» : C'est la phase finale de la «Mission Pirattak» et c'est ici que les joueurs doivent tenter de dérober le trésor du Capitaine Parbleu. Pour cela, il faut disposer les 12 jetons «Coffre» en ligne en cachant la face sur laquelle sont inscrites les valeurs des coffres. Il s'agit pour chacun des joueurs de choisir dans cette rangée les jetons ayant la même combinaison que les doublons gagnés au pont supérieur. Ainsi un joueur ayant remporté 2 doublons au pont supérieur, va tirer 2 jetons «coffre» en correspondance avec les combinaisons inscrites sur ses doublons. Ensuite les joueurs font le total des jetons «coffre» qu'ils ont gagnés, auquel vient s'ajouter un bonus de 2000 sous pour le joueur ayant terminé le 1er la partie. Les joueurs suivants n'ont pas de bonus mais peuvent très bien totaliser plus de richesse uniquement par leur gains et gagner la partie. Par contre si certains joueurs n'ont pas trouvé le mot-code au niveau du «Quartier des Pirates», et qu'ils l'aient acheté, on déduit 2000 sous de leur total.

Le gagnant est donc celui qui a remporté la plus grosse partie du trésor du Capitaine Parbleu, c'est-à-dire le plus de sous.



TM. Jean-Loup Druon

PIRATTAK JEU TÉLÉVISÉ

© 1999 Adventure Line Productions / Expand / France 3

Tous droits de reproduction et de représentation réservés. Licensed by Expand Licensing

JEU DE SOCIÉTÉ

Editions DRUON SA. BP 88 92200 Neuilly sur Seine. Brevet & Modèle déposés © AGI 1999

Tous droits réservés

Liste des épreuves

Les joueurs vont se répartir les rôles pour la conduite du jeu, ainsi il y aura :

- Un gestionnaire du matériel que l'on appellera « MATOS » ; il préparera le matériel entre chaque épreuve.
- Un gestionnaire des épreuves que l'on appellera « REGLO » ; il lira la présente description des épreuves et veillera à leur bonne exécution.
- Un gestionnaire du temps que l'on appellera « TEMPO » ; il retournera le sablier, donnera le « Top Tempo » et annoncera le temps restant.
- Un Gestionnaire du marquage que l'on appellera « SCRIPTO » ; il fait les comptes.

Pour gérer le temps, on utilise un sablier de 1 minute. Pour comptabiliser 30 secondes, TEMPO repère la moitié du sablier écoulé, ou un quart pour 15 secondes. Il pourra faire des repères avec un crayon sur le sablier pour faciliter la lecture : un trait au quart, au demi et au trois quart. Toutes les épreuves du jeu « Mission Pirattak » sont listées ci-dessous : On t'explique comment y jouer, quel matériel utiliser et quelles sont les consignes à suivre. Comme tu le sais, les pirates te proposent de te mesurer à eux dans le cadre de différentes épreuves. Il y a six pirates sur le bateau :

- **Plume**, la femme pirate
- **Raga**, le pirate voyageur
- **Nickel**, Le pirate « Roboïde »
- **Nar6**, Le pirate Esthète
- **Ming Bang**, le pirate chinois
- **Patfil**, le gardien du pont

Quand tu rencontres ces pirates dans le jeu, tu dois choisir une épreuve parmi toutes celles qu'ils te proposent.

Ainsi, quand tu rencontres :

- Plume -

Tu peux choisir une des 3 épreuves suivantes :

Le Coffre à secrets « Plume te présente son coffre à secrets où elle réunit tous ses objets de valeur et ses plus beaux souvenirs ».

Les cartes « Coffre à secrets » comportent un Recto avec une photo d'objets et un Verso avec une photo comportant un objet en plus ou en moins et la réponse écrite en-dessous. Le joueur à ta gauche tire une carte du paquet « Coffre à secrets » et te présente la face Recto (celle où il n'y a pas de réponse). TEMPO « déclenche » le sablier pour 15 secondes, le temps qui t'es attribué pour observer attentivement les objets et les mémoriser. Au top des 15 secondes, on te retire la carte et on te laisse quelques secondes pour mettre de l'ordre dans ta mémoire ; on te présente le Verso en prenant soin de cacher la réponse avec les doigts. Tu as à nouveau 15 secondes pour trouver l'objet manquant ou ajouté. Pour cacher la réponse, MATOS peut couper un rectangle de papier ou de carton qu'il glissera dans une des pochettes plastique avant d'y glisser la carte en jeu.

Le taquin malin « Plume a un grand jeu de taquin dans lequel elle cache un doublon, regarde plutôt... ».

Le doublon figure sur un des carrés marrons que MATOS a positionné en A1 sur le support du taquin en plastique bleu. Pour gagner ce doublon, tu dois le déplacer en pousse-pousse jusqu'en E5 qui ne comporte pas de carré au départ. Pour ce faire, tu peux pousser toutes les pièces sauf les deux de couleur rouge que MATOS a positionnées en D4 et B2 et qui doivent rester fixes. Top Tempo, tu as 1 minute 30 secondes. Attention REGLO veille sur les carrés rouges ; si par erreur tu en bouges un, tu reviens aussitôt à la position précédente et tu poursuis.

La Carte au trésor « Plume a caché le doublon dans l'une des îles de cette carte au trésor, à toi de le retrouver ».

MATOS prépare l'épreuve en reconstituant la carte à fond vert et bleu qui se trouve au dos des carrés du taquin. Il tire ensuite une carte du paquet « Carte au Trésor » sur laquelle figure la position où le doublon doit être caché Ex : B5. Il soulève le carré B5 pour inscrire sur le plastique bleu dessous, un rond « O » avec le feutre effaçable à sec. Ce rond symbolise le doublon que tu dois trouver en suivant les indications de la carte que MATOS lit à haute voix, au rythme de ta progression. Pour faciliter la remise en place des carrés qui servent aussi pour l'épreuve du taquin, MATOS peut inscrire définitivement avec un crayon bille, les repères A1, A2, etc... en bas à droite de chaque carré de la carte.

- Raga -

Tu peux choisir une des 3 épreuves suivantes :

La Malle « Raga est un pirate qui a beaucoup voyagé et il est toujours très fier de montrer sa collection de souvenirs ».

Le joueur à ta gauche tire une carte du paquet « La Malle » et te la présente face Recto avec 6 images d'objets. Tu dois en 1 minute 30 secondes, trouver le pays d'où vient l'ensemble de ces 6 objets. La bonne réponse est parmi ces 9 pays proposés au bas de la carte. Au Top Tempo final, tu dois proposer un nom de pays. On vérifie au dos en lisant à haute voix le nom du pays et des objets.

Le Pic à Carte « Raga veut à présent t'initier à sa passion des voyages en commençant par une leçon de géographie ».

Epreuve non chronométrée.

MATOS pose devant toi la feuille du planisphère, tire une carte « Pic à carte » et te donne 5 jetons-drapeaux qui correspondent à ceux de la carte qu'il a tirée. Tu dois trouver les pays qui correspondent aux drapeaux et les localiser sur le planisphère. Ensuite, tu dois faire glisser chaque jeton sur son pays en le posant au départ sur une des zones de lancement, en le lançant en glissade, tel un palet, vers le pays correspondant. Tu peux accompagner ce lancement sur 5 centimètres avant de lâcher le jeton et tu as droit à 2 lancements par jeton. Si le jeton touche la ligne de contour du pays, c'est bon. Si tu réussis avec 3 jetons sur 5, l'épreuve est gagnée.

La longue-vue « Raga n'est pas prêteur mais pour une fois il te permet de regarder dans sa longue-vue, qu'y vois-tu ? »

Le joueur à ta gauche prend une carte du paquet « Longue vue » et te présente la face Recto illustrant ce que tu verrais dans la longue vue, c'est-à-dire un fanion. Observe bien ce fanion et surtout mémorise bien les détails. Top, tu as 5 secondes que TEMPO compte à haute voix. C'est fini ! Maintenant tu dois essayer de reconnaître le fanion que tu as observé parmi les 5 qui te sont présentés sur le Verso de la carte. Tu ne peux plus revoir le Recto et tu n'as droit qu'à une seule réponse, alors ne te trompe pas !

- Nar 6 -

Tu peux choisir une des 3 épreuves suivantes :

Le Brocanteur : « Nar 6 a une fabuleuse collection d'objets plus beaux les uns que les autres mais il ne sait plus de quand ils datent ! ».

Le joueur à ta gauche tire une carte du paquet « Brocanteur » puis la glisse dans une pochette en plastique transparent et te la remet. Sur le Recto de la carte figure une liste de 5 objets et une colonne de numéros que tu dois compléter en inscrivant en face de chaque objet un numéro de 1 à 5 selon l'ordre des dates d'invention. Pour celui dont tu penses qu'il est le plus ancien, tu mettras le N°1 et ainsi de suite. La correction figure au Verso avec les dates précises.



TM. Jean-Loup Druon

PIRATTAK JEU TÉLÉVISÉ

© 1999 Adventure Line Productions / Expand / France 3

Tous droits de reproduction et de représentation réservés. Licensed by Expand Licensing

JEU DE SOCIÉTÉ

Editions DRUON SA. BP 88 92200 Neuilly sur Seine. Brevet & Modèle déposés © AGI 1999

Tous droits réservés

Les Assiettes : « *Nar 6 possède un service d'assiettes assez remarquables, très jolies certes, mais un peu étonnant !* »

Le joueur assis près de toi tire une carte du paquet «LES ASSIETTES» et te donne le nom de la famille dont tu dois reconnaître les membres. Il y a 6 membres de 2 familles différentes (Par ex : poisson d'eau de mer et poisson d'eau douce). Tu dois dégommer avec le boulet les jetons carrés sur lesquels apparaissent les membres de l'autre famille. ATTENTION, ne lance pas trop fort, au risque de faire tomber toutes les assiettes en même temps, un simple contact du boulet à faible vitesse suffit à faire tomber l'assiette visée.

Pour vérifier si ton choix est bon, le joueur regarde au dos de la carte ; les membres de la bonne famille y sont écrits. Tu as 2 essais par fiche et le temps n'est pas limité !

- Préparation de l'épreuve : MATOS tire une carte «Les Assiettes» et sélectionne les jetons carrés correspondant aux 2 familles inscrites sur la carte. Il place ces 6 jetons carrés côte à côte, adossés à l'un des côtés du support de bateau, légèrement en biais comme sur la photo. Le lancement de la bille se fait à 21 cm, c'est-à-dire la largeur de cette page.

Tag'Art : « *Nar 6 est un esthète, il aime donc les belles choses, vois plutôt sa collection d'oeuvres d'art* »

Le joueur à ta gauche tire une carte du paquet «TAG'ART». Il te présente la face sur laquelle figurent 2 reproductions ; l'une d'elles a été copiée par un «Pirate faussaire» qui a introduit 5 erreurs. A toi de les trouver. Tu as 1 minute dès que le sablier est retourné. Top Tempo, c'est parti.

-Nickel-

Tu peux choisir une des 3 épreuves suivantes :

La Chimère : « *Nickel n'est pas un pirate comme les autres il n'y a qu'à voir la tête de ses animaux domestiques, étranges non ?* »

Le joueur à ta gauche tire une carte du paquet «CHIMERE» et te la présente dans une pochette plastique transparente. Tu y vois un animal fantastique qui est le résultat de la fusion de 4 animaux différents. Tu dois trouver en 1 minute 30 secondes de quels animaux il s'agit et inscrire au bas de la carte le nom de cette chimère ; pour cela tu écris les 2 premières lettres du nom des 4 animaux dans l'ordre qu'ils te sont donnés, avec le feutre effaçable à sec. Ex : Si les animaux étaient Girafe, vache, mouche et léopard le nom de la chimère serait GIVAMOLE.

Le Rap du Perroquet : « *Nickel a une passion, c'est le rap ! D'ailleurs son perroquet est un excellent rapeur !* »

Le joueur à ta gauche tire une carte du paquet «LE RAP DU PERROQUET». Il te lit (ou te chante sur un air de Rap, s'il le désire), les quatre couplets de la chanson dont tu dois compléter les «manques» en fonction des 3 propositions qu'il t'offre. Epreuve non chronométrée.

La Radio : « *Nickel est un pirate robot qui peut avaler n'importe quoi, tu n'as qu'à voir !* »

Le joueur à ta gauche tire une carte du paquet «LA RADIO», te montre ensuite un à un les 2 clichés des scanners radiologiques du ventre de Nickel qui a avalé un objet. Le 1er cliché représente une partie de l'objet dans un grossissement important, le second cette même partie d'objet dans un grossissement moins important. Tu dois deviner de quel objet il s'agit avant que le sablier ne se soit entièrement écoulé (pendant 1 minute). Tu peux poser différentes questions au joueur qui te fait passer l'épreuve ; il te répond par «OUI» ou par «NON» et passera au cliché suivant lorsque la moitié du temps sera écoulé. Durée de l'épreuve : 1 minute 30 secondes. Ne pas oublier de cacher avec la main le 2ème cliché pendant que le joueur observe le 1er grossissement. MATOS peut découper un rectangle en papier qui servira de cache, en le glissant dans une pochette transparente avec la carte.

-Ming Bang-

Tu peux choisir une des 3 épreuves suivantes :

Bing Bang : « *Ming Bang est un pro en arts martiaux, c'est peut-être ce qui lui vaut son agilité, voyons si toi aussi tu es agile !* »

Tu vas te mesurer au joueur assis à ta gauche pour cette épreuve du Bing Bang : celui-ci va mimer un enchaînement de petits gestes avec ses mains (par ex : se pincer le nez, se tirer une oreille...) que tu dois reproduire avec exactitude. Il commence par un enchaînement de 3 gestes puis il en ajoutera un au fur et à mesure, jusqu'à 10. Si au bout du 10ème tu ne t'es pas trompé, tu as gagné et si c'est lui qui se trompe en reprenant ses propres gestes, tu as également gagné !

Les Conserve : « *Ming Bang adore la cuisine étrangère mais il a un peu de mal dans la composition des menus, peux-tu l'aider ?* »

Le joueur assis à ta gauche tire une carte du paquet «LES CONSERVES». Il te lit le menu du jour. Tu dois trouver quels ingrédients, parmi ceux qu'il va te citer, composent le menu. Lui-même peut contrôler, car les 4 bons ingrédients sont écrits au verso ! Durée : 1 minute.

Le Prisonnier : « *Ming Bang passe aussi son temps à faire des noeuds, il en a des sacs !* »

MATOS a préparé la cordelette bleue en faisant 10 noeuds les uns derrière les autres (sans les serrer comme un forcené !). A toi de les dénouer avant que la minute du sablier ne soit écoulée.

-Patfil et Fly-

A l'inverse des 5 pirates précédents que tu as rencontrés dans «Le Quartier des Pirates», Patfil et Fly évoluent sur «Le Pont Supérieur».

Avec eux tu vas voltiger dans les hauteurs des mâts. Les 3 épreuves suivantes doivent obligatoirement être réalisées :

L'assaut au pavillon : « *Patfil a toujours eu un penchant pour l'escalade, et toi ?* »

Ta figurine est attachée au bout de la canne à pêche (voir les photos ci-jointes). Tu vas la faire escalader les haubans du grand mât en l'accrochant par le bras dans les petites fenêtres à gravir une à une. Tu partiras de la case «Patfil ou Fly», selon que tu sois du côté bâbord ou tribord. Une fois en haut, dès que tu as atteint le pavillon, tu peux redescendre par le même chemin. Top Tempo : 1 minute.

-Préparation de l'épreuve : prendre la figurine perforée «l'escaladeur» et l'attacher à une extrémité de la ficelle, puis attacher l'autre extrémité à la canne en bois. C'est prêt, jouez !

Le Pont de Singe : « *Entre nous, Patfil n'a jamais réussi à la traverser jusqu'au bout !* »

Tu dois grimper une petite voile, faire avancer ta figurine posée sur l'entre-jambe (voir la photo ci-jointe), sur le pont de singe tendu entre les 3 mâts, puis redescendre par l'autre petite voile. On retourne le sablier tu as 1 minute 30 secondes, Top c'est parti !

- Préparation de l'épreuve : la canne à pêche est la même que pour l'épreuve précédente ainsi que la figurine.

Le blé : « *Patfil doit faire descendre une cargaison de blé dans les caves du Galion et il a besoin d'un peu d'aide !* »

Toujours à l'aide de la canne à pêche tu dois décrocher de leurs logements les jetons «épis de blé» dessinés. Avec le bras courbé de la figurine tu saisis les jetons par la petite fente (voir la photo ci-jointe). Il faut que tu en décroches au moins 5 en 1 minute pour gagner l'épreuve.

-Préparation de l'épreuve : MATOS doit encastrer les jetons de blé dans les encoches prévues à cet effet sur le bord du Galion (voir la photo ci-jointe).



TM. Jean-Loup Druon

PIRATTAK JEU TÉLÉVISÉ

© 1999 Adventure Line Productions / Expand / France 3

Tous droits de reproduction et de représentation réservés. Licensed by Expand Licensing

JEU DE SOCIÉTÉ

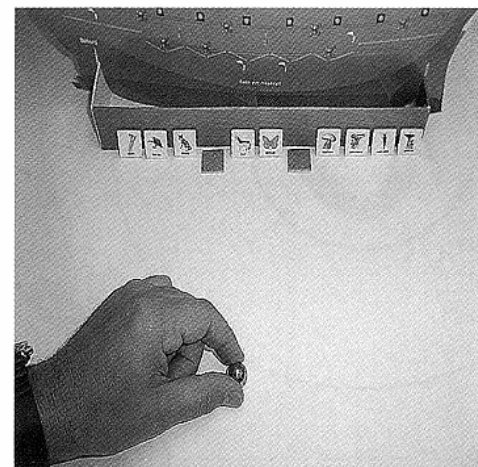
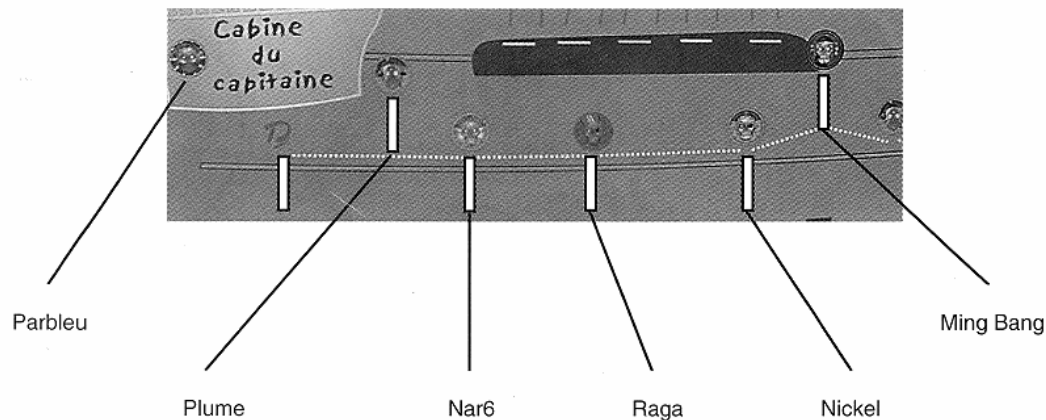
Editions DRUON SA. BP 88 92200 Neuilly sur Seine. Brevet & Modèle déposés © AGI 1999



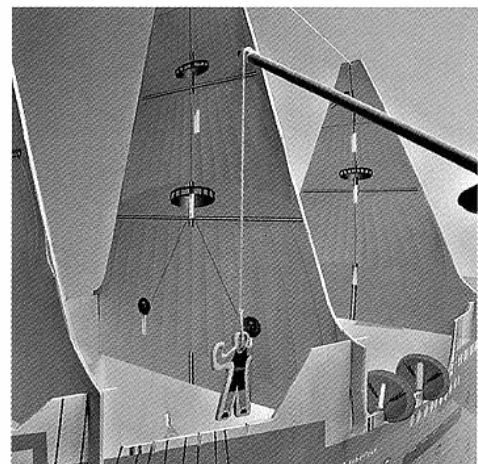
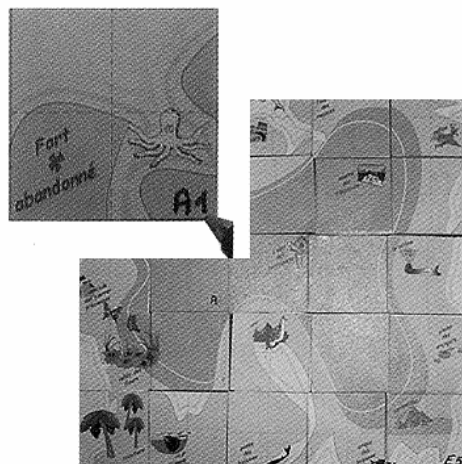
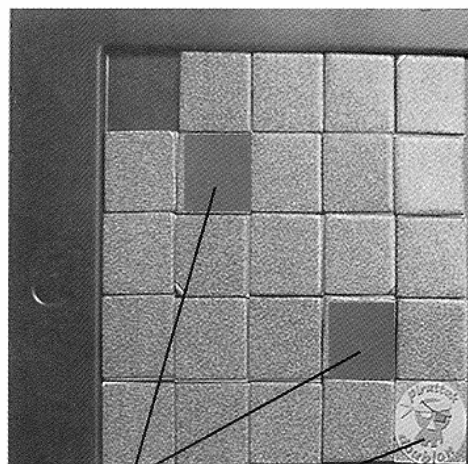
Voici un des 4 points de départ possibles sur lequel tu poses ton jeton drapeau.

Exemple celui de l'Afrique du Sud

Tu dois lâcher le jeton au maximum au niveau du grand cercle pour le faire glisser et atteindre le contour de l'Afrique du Sud. Si le jeton touche le contour, c'est gagné



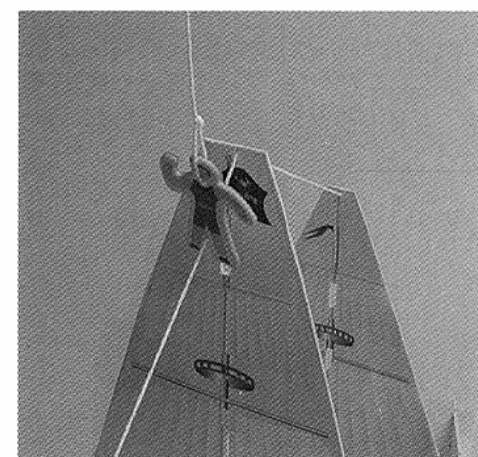
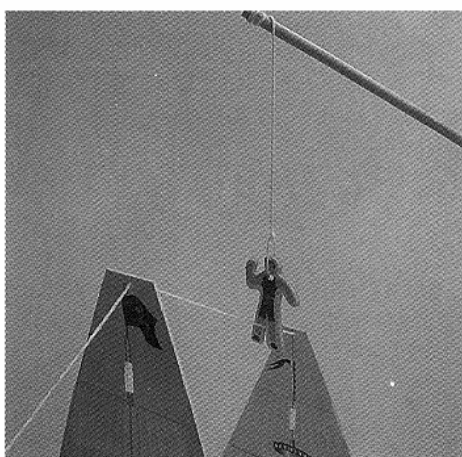
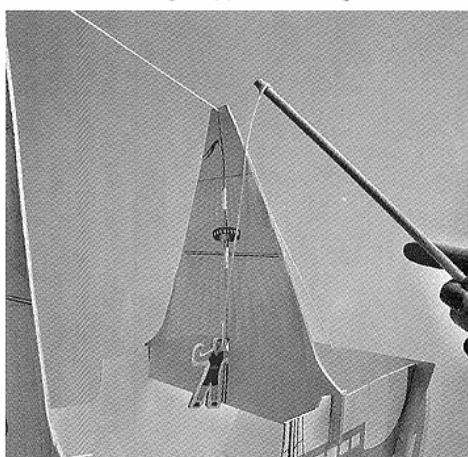
Positionne toi à 21 cm, c'est la largeur de cette feuille, vise une assiette et fait rouler le boulet lentement mais sûrement ...



Ces 2 carrés rouges ne peuvent être déplacés
Tu dois déplacer ce carré dans l'angle opposé en diagonale

Pour faciliter la remise en place des carrés en cours de partie, inscris les coordonnées au stylo bille sur chacun d'entre eux A1, B1 etc ...

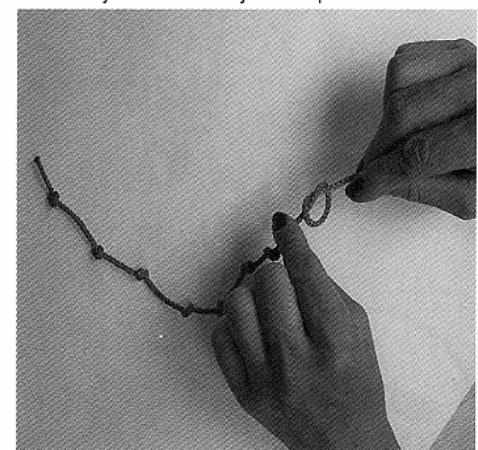
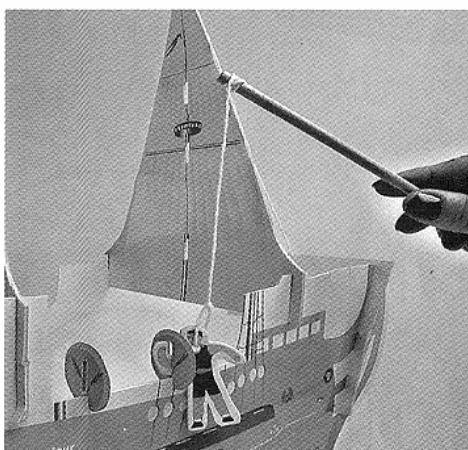
Voici la position de départ et de retour pour l'assaut au pavillon de la grande voile
Top Tempo, il y a 3 cases pour l'atteindre ...



Position de départ pour l'épreuve du pont de singe en bas d'une des 2 petites voiles.
l'arrivée se fera au bas de l'autre petite voile ...

Arrivé en haut de la petite voile, pose l'entre-jambe de l'escaladeur sur la ficelle et fait le glisser jusqu'en haut de la grande voile ...

La descente vers l'autre petite voile est plus difficile ! Une astuce : donne des petites secousses avec ta canne ; mais attention L'entre-jambe ne doit jamais quitter la ficelle.

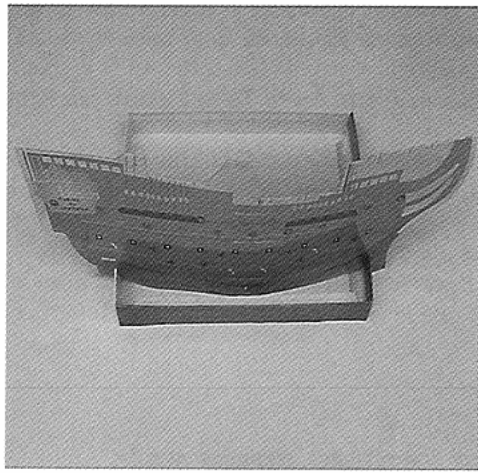


Les jetons «Epis de blé» sont percés pour être saisis avec le bras de l'escaladeur. Lorsque le bras est bien engagé, il faut ferrer.

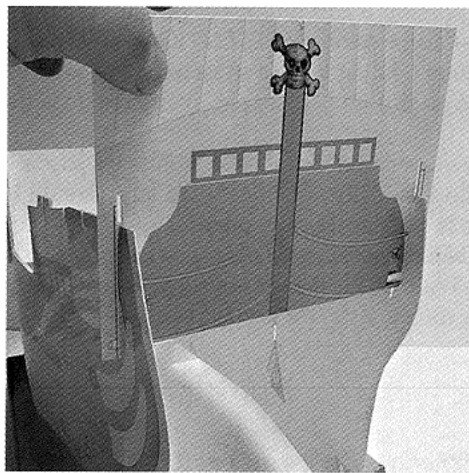
Tu as 1 minute pour en enlever 5 !
En début de partie, les joueurs peuvent convenir plus ou moins de 5.

Si au moment de faire l'épreuve la cordelette est sans noeud, tu as 1 minute pour en faire 10.
Matos complètera éventuellement pour le prochain qui aura 1 mn pour les dénouer !

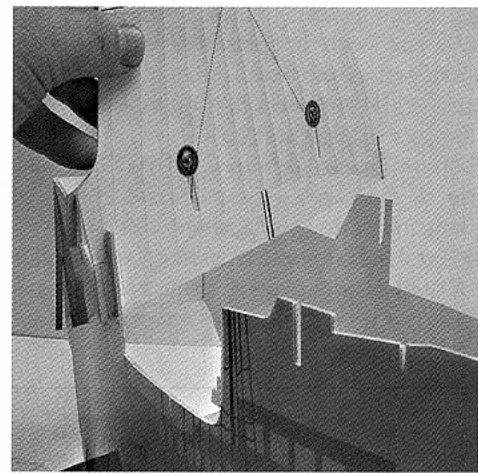
MONTAGE DU GALION



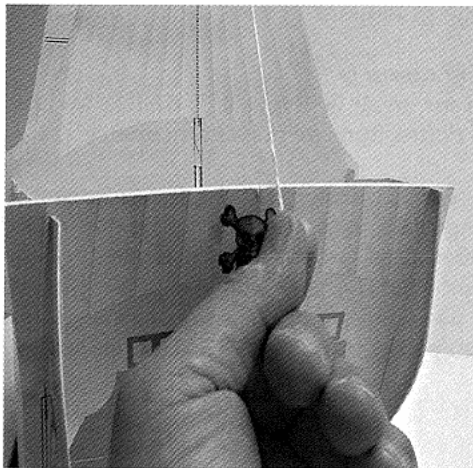
Installe les 2 cotés en les courbant légèrement afin que les encoches s'emboîtent dans les parois de la boîte.



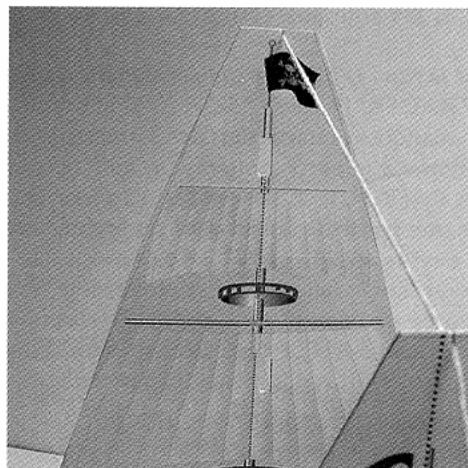
Insère l'avant en le glissant dans les encoches, puis l'arrière de la même façon.



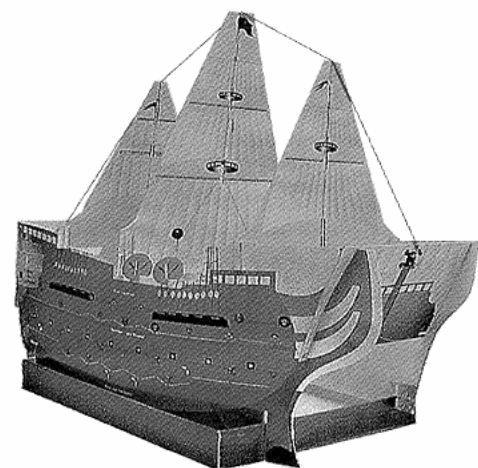
Fixe les 3 voiles de la même façon, sans forcer pour préserver les languettes.



Insère ensuite la ficelle dans les fentes situées sur les arêtes hautes de l'avant, des 3 voiles et de l'arrière.



La ficelle reste coincée dans les fentes ; laisse la dépasser de 1 cm à l'avant et à l'arrière et coupe la. l'excédent qui servira à construire la « canne à pêche »



Et voilà le Galion est prêt !
Pour éviter les démontages successifs tu peux le laisser installé, c'est décoratif.

Les EFFIGIES DES PIRATES



Plume



Narb



Raga



Nickel



Ming-Bang



Fly



Patfil



Parbleu