

# Joe le pirate

Un jeu qui doit se jouer vite,  
pour 2 à 4 pirates courageux,  
de 4 à 99 ans.

**Idee :** Markus Nikisch  
**Illustration :** Susanne Krinke  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes



« *GRANDE FETE D'ANNIVERSAIRE DE PIRATE* » : voilà ce que tu arrives à déchiffrer sur le morceau de papier jauni que le vieux pirate borgne vient de te donner. Curieux, tu continues à lire : Joe le pirate t'invite, avec ta bande de copains, à sa célèbre fête d'anniversaire. Quel honneur ! Seuls les pirates les plus renommés et les plus dangereux sont ses invités. Le moment le plus important de cette fête, c'est le jeu des pirates. Le gagnant a le droit de se nommer « le plus grand pirate des sept mers du monde » pendant toute une année. Passons à l'action : tu te caches un œil avec le bandeau de pirate, tu hisses les voiles et mets le cap sur l'île noire pour la plus grande aventure de ta vie... »

## Contenu

- 4 bandeaux (pour se cacher un œil)
- 4 pièces d'or
- 1 gros dé de pirate
- 1 crayon de maquillage
- 1 règle du jeu

## Préparatifs

---

A peine arrivés sur l'île, Joe le pirate est déjà là pour vous accueillir :

*Bienvenue aux chenapans et âmes sombres venus de terre ! C'est un honneur pour moi de fêter cet anniversaire et de jouer avec vous. Mais avant de commencer, voilà ce qu'il faut faire :*

- Posez le couvercle de la boîte au milieu de la table et mettez le dé de pirate dedans.
- Chacun de vous prend un bandeau et une pièce d'or. cachez-vous un œil avec le bandeau et posez la pièce d'or devant vous.
- Posez le crayon de maquillage à côté du couvercle de la boîte.
- Les bandeaux et pièces d'or en trop sont remis dans la boîte.

### **Un autre conseil :**

Faites attention à ce que tous les joueurs puissent bien voir le dé dans le couvercle. Il vous faudra aussi suffisamment de place autour de vous : vous allez savoir pourquoi illico presto !

## Idée

---

*Vous vous demandez sûrement comment on joue à ce jeu ? Dès que le dé de pirate est lancé et retombé, il faut vite reconnaître (avec un seul œil) ce qu'il faut faire et être le premier à réagir. Attention, celui qui n'est pas assez rapide ou qui se trompe « récupère » une balafre. Celui qui aura le moins de balafres à la fin de la partie devient le « plus grand pirate des sept mers du monde ». Prêts à relever le défi ?*

## Déroulement de la partie

*Vous êtes prêts ? Bravo, vous êtes des pirates courageux ! Je vais vous expliquer maintenant pas à pas comment on joue.*

Le joueur le plus jeune est le premier capitaine des pirates. Pour que tous le reconnaisse, il prend le crayon de maquillage et le pose devant lui. Pas de jaloux, chacun sera à tour de rôle le capitaine des pirates pendant la partie.

Le capitaine prend le dé et le lance dans le couvercle de la boîte.

### Sur quel symbole le dé est tombé ?

- **Le canon (avec ou sans boule) ?**

Il faut alors tirer un coup de canon ! Pour cela, tapez vite dans vos mains en disant « boum ! ».



Le joueur le plus lent reçoit une punition : on lui dessine une balafre sur le visage avec le crayon de maquillage.

- **La longue-vue (avec ou sans île) ?**

Vous avez découvert une île. Mettez vos mains devant les yeux comme si vous regardiez avec une longue-vue et dites en même temps : « Terre, terre ».



Le joueur le plus lent est aussi puni : on lui dessine une balafre.

- **Le pirate ?**

Joe le pirate arrive et vous le saluez selon les anciens rites de pirate : levez-vous, portez une main au front en disant : « Ohé pirate ! ». Et bien sûr, le joueur le plus lent est balaféré.



Le pirate qui a été balaféré en dernier est le nouveau capitaine.  
Il prend le crayon de maquillage et lance le dé.

- **La pièce d'or ?**

Le capitaine peut poser la question de confiance.  
Il veut savoir si les pirates sont prêts à le suivre  
jusqu'au bout du monde.



Il prend sa pièce d'or, la pose devant lui en la cachant avec  
sa main pour que les autres ne voient pas quelle face est  
tournée vers le haut (tête de mort ou l'autre face).

Les autres pirates doivent alors deviner quelle face il a  
choisi.

Pour cela, ils prennent chacun leur pièce d'or et la posent,  
cachée par une main, avec la face qu'ils supposent bonne  
tournée vers le haut.

Une fois que tous les joueurs ont choisi une face, le  
capitaine dit tout haut : « Etes-vous pour ou contre moi ? »  
Ils retirent tous leur main, même le capitaine, pour montrer  
leur pièce.

**Maintenant, c'est le moment de vérité :**

- Chance pour les pirates dont la pièce montre la même  
face que celle du capitaine !
- Malchance pour ceux dont la pièce montre l'autre face :  
on leur dessine une balafre sur le visage.

Maintenant, c'est le capitaine qui décide quel joueur va lancer  
le dé et être le nouveau capitaine.

### **Encore deux règles de pirates importantes :**

- Faites attention à exécuter le bon mouvement et à dire la formule correspondante, car le premier qui se trompe « récupère » une balafre : le joueur le plus lent a alors de la chance et n'est pas pénalisé.
- Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est toujours le capitaine qui décide. Il a le droit de décider qui a été le plus lent ou qui s'est trompé en premier. Il n'y a pas de discussion, car le capitaine des pirates a toujours raison !

### **Fin de la partie**

---

Dès qu'un ou plusieurs joueurs ont « récupéré » cinq balafres, la partie est terminée. Le gagnant est celui qui a le moins de balafres. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Le gagnant peut alors être fier d'être « le plus grand pirate des sept mers du monde », au moins jusqu'à ce que son titre soit remis en jeu lors d'une nouvelle partie !

*Et voilà, maintenant vous connaissez toutes les règles de mon jeu de pirates. Je vous souhaite de bonnes parties et que le meilleur et le plus rapide des pirates gagne !*

## Variante : « La grande malchance de pirate »

Cette variante est conseillée pour les pirates expérimentés. Les règles sont les mêmes que dans le jeu précédent, avec les différences suivantes :

Regardez bien les symboles « longue-vue » et « canon » du dé. Il y a des petites différences :

- Vous ne tapez dans vos mains et dites « boum ! » que si le dé montre le canon avec la boule de canon.



- Vous ne mettez vos mains devant vos yeux, comme si vous regardiez avec une longue-vue, que si le dé montre la longue-vue avec l'île.



S'il n'y a pas de boule ni d'île, vous ne dites rien et ne faites pas de mouvement. Le dé est relancé.

Etes-vous assez suffisamment courageux pour essayer cette variante ?

## Autres conseils

- Avant de commencer à jouer, exercez-vous tous à faire les mouvements demandés.
- Si le bandeau sur l'œil vous gêne, on peut aussi le mettre sur le front ou ne pas s'en servir du tout.
- S'il y a une grande différence d'âge entre les joueurs, on peut convenir que les joueurs les plus âgés doivent porter le bandeau et les joueurs les plus jeunes peuvent jouer sans bandeau.
- Vous pouvez aussi convenir d'un autre nombre de balafres pour terminer la partie.