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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Matériel

6 pirates articulés

1 requin affamé

42 cartes de 6 couleurs

But du jeu

A chaque tour de jeu, le requin va attaquer un pirate et lui croquer un bras ou une jambe. Lorsqu'il n'y a plus que deux pirates en vie, c'est celui qui est en tête qui gagne.

Mise en place

1. Pour une partie à **4 joueurs**, rangez les cartes avec les chiffres **6 et 7** dans la boite. Pour une partie à **5 joueurs**, rangez les cartes avec le chiffre **7** dans la boite.

2. Chaque joueur choisit un pirate et prend dans sa main toutes les cartes qui lui correspondent. Les pirates et les cartes non utilisés sont rangés dans la boite.

3. Placez les pirates aléatoirement en file comme s'ils étaient en train de nager.

4. Placez le requin en dernière position à la fin de la file, prêt à les croquer ! Vous pouvez commencer à jouer.

Tour de jeu

Un tour de jeu se compose de trois phases : **Choisir une carte, Déplacer les pirates et Faire croquer le requin !**

Choisir une carte

Au début du tour, chaque joueur choisit une carte de sa main et la place, face cachée, devant lui. Quand tous les joueurs ont posé leur carte, ils la retournent en même temps.

Déplacer les pirates

Le joueur qui a joué la carte de plus petite valeur déplace son pirate devant tous les autres dans la file.
Ensuite, le joueur qui a joué la carte avec la seconde plus petite valeur déplace son pirate devant tous les autres ; et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les pirates aient été déplacés.

Attention : si plusieurs joueurs jouent une carte de même valeur, alors les pirates de ces joueurs ne sont pas déplacés !

Faire croquer le requin !

Cette phase n'est pas jouée pendant le premier tour.
Une fois tous les pirates déplacés, (ou non, s'ils ont joué des cartes de même valeur), celui qui se trouve en dernière position se fait croquer par le requin.
Le joueur à qui appartient ce pirate lui enlève un bras ou une jambe (qu'il pose à côté du requin). Puis, il déplace son pirate en première position, devant tous les autres. Enfin, il reprend en main toutes les cartes qu'il a jouées auparavant. Si un pirate n'a plus de bras ni de jambe, alors le joueur qui contrôle celui-ci est éliminé.
Les cartes jouées durant ce tour sont mises avec celles jouées précédemment par chaque joueur. Ces cartes doivent être alignées, face visible, afin que chacun puisse les voir.

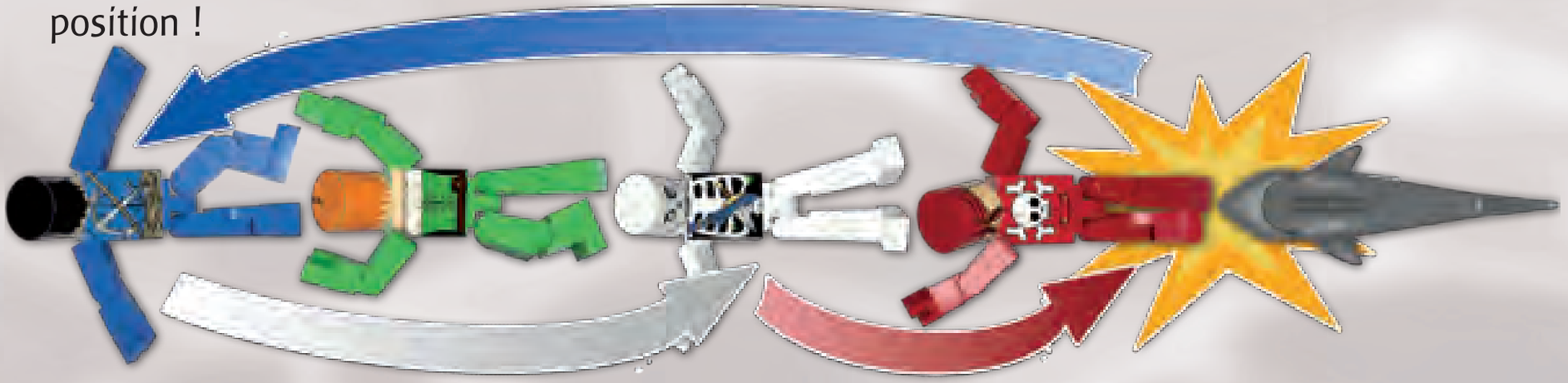
Le tour suivant peut commencer.

Attention : un joueur qui n'a plus qu'une carte en main récupère toutes les cartes posées devant lui.

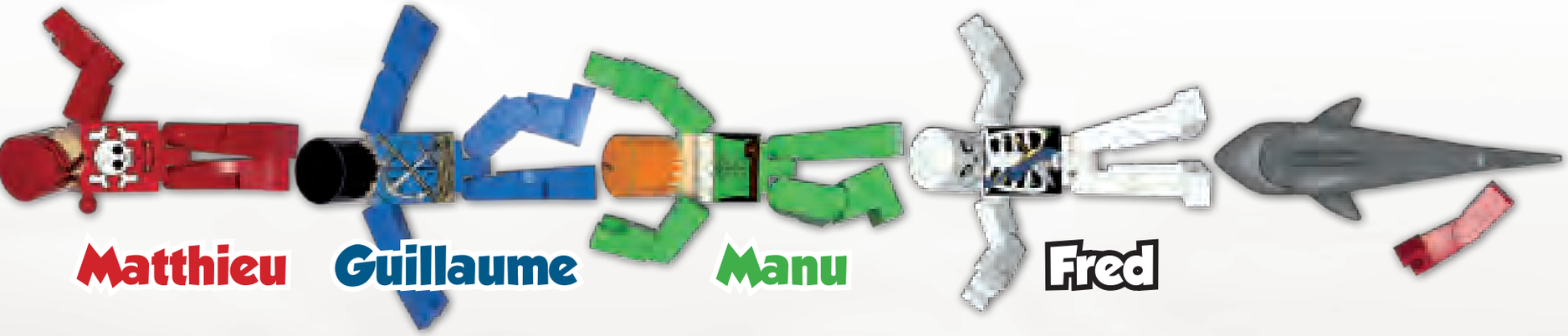
Exemple d'un tour de jeu

1 Fred, Manu, Matthieu et Guillaume ont leur pirate dans cet ordre au début du tour. Fred choisit de jouer sa carte 4, Manu sa carte 1, Matthieu sa carte 4 et Guillaume sa carte 5.

2 Ils retournent leur carte tous ensemble. Comme Manu a la plus petite valeur, il déplace son pirate devant tous les autres. Ensuite, Guillaume qui a joué la seconde plus petite valeur déplace son pirate devant celui de Manu. Puisque Fred et Matthieu ont tous les deux joué une carte de même valeur, leur pirate ne se déplace pas. Comme tous les déplacements sont finis, le requin croque le pirate de Matthieu qui est en dernière position !



Matthieu choisit d'enlever un bras à son pirate, puis il le place en tête, devant tous les autres. Enfin, il reprend en main toutes ses cartes.



3 Guillaume n'a plus qu'une seule carte en main. Il reprend aussi toutes ses cartes. Les autres joueurs laissent la carte qu'ils viennent de jouer sur la table. Un nouveau tour commence.

Fin du jeu

Répétez ces trois phases jusqu'à ce qu'il n'y ait plus sur la table que deux pirates. Dès que cela arrive, le requin mange le pirate qui se trouve le plus proche de lui. L'autre réussit à rejoindre la plage et le joueur qui le contrôle est déclaré vainqueur !

Variantes

A 2 joueurs

Chaque joueur prend deux pirates et les deux paquets de cartes correspondants. Il enlève les cartes avec les chiffres 6 et 7 et les range dans la boite.
Chaque joueur joue deux pirates à chaque tour. Le jeu se déroule normalement jusqu'à ce qu'un des pirates soit éliminé. Le joueur dont le pirate est éliminé perd la partie et l'autre joueur est déclaré vainqueur.

A 3 joueurs

Chaque joueur prend deux pirates et les deux paquets de cartes correspondants.
Chaque joueur joue deux pirates à chaque tour. Le jeu se déroule normalement jusqu'à ce qu'un des pirates soit éliminé. A ce moment-là, la partie prend fin. Le joueur qui contrôle le pirate qui est devant tous les autres dans la file est déclaré vainqueur !

Auteur : Dave Chalker ● Illustrateurs : Xavier Collette & Vincent Poulard ● Conception des figurines : Ken Lilly