

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 (Saône-et-Loire), 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



A l'abordage - Le duel

Un jeu d'adresse pour 2 capitaines pirates de 5 à 99 ans.

Idée : Guido Hoffmann
Illustration : Guido Hoffmann
Durée de la partie : env. 10 - 20 minutes

Salvatore, le pirate redouté, est de nouveau à la recherche de trésors et sillonne les mers sur son bateau « La sirène noire ». Scrutant l'horizon avec sa longue-vue, il découvre une île sur laquelle il y a de précieux trésors : c'est l'île du célèbre pirate Wladimir Toutes-voiles-dehors ! Ni une ni deux, Salvatore met le cap sur l'île, bien décidé à la piller. Mais il n'a pas compté sur Wladimir Toutes-voiles-dehors qui, soudain, tire un coup de canon dans sa direction...



Contenu

- 2 bateaux de pirate
- 2 canons
- 4 boulets de canon*
- 2 soufflets
- 2 îles de pirate
- 10 laquettes-trésors
- 1 dé « vent »
- 1 règle du jeu

* Le jeu ne se joue qu'avec deux boulets de canon. Si vous deviez en perdre un au cours d'une partie, il y a en deux de remplacement.

*recupérer en premier
trois coffres à trésors*

But du jeu

Quel capitaine pirate trouvera en premier les trois coffres à trésors de son adversaire ?

Préparatifs

Asseyez-vous à une table l'un en face de l'autre. La surface de jeu doit être la plus lisse possible car vous allez y faire avancer les bateaux de pirate en soufflant très fort dessus !

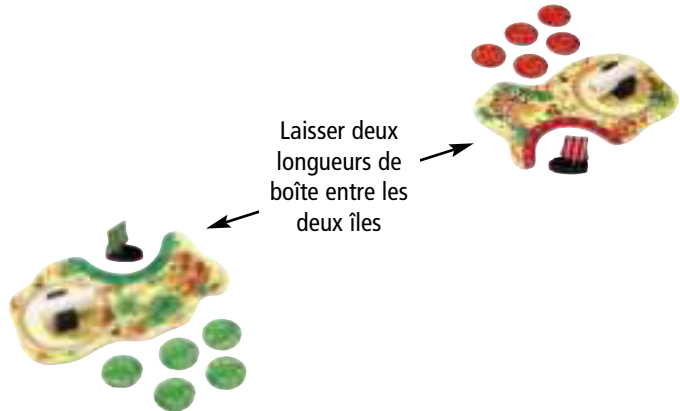
Chacun prend une île de pirate et les cinq plaquettes-trésors d'une couleur. Posez l'île de pirate devant vous en tournant le côté de l'île avec la tour en direction de l'autre joueur. Laissez un écart correspondant à environ deux longueurs de boîte entre les deux îles.

Chaque joueur mélange ses plaquettes-trésors et les pose, faces cachées, à droite de son île.

Ensuite, chacun prend le bateau de pirate de sa couleur, un canon, un boulet de canon et un soufflet. Mettez vos bateaux directement dans le port de votre île. Posez le canon sur l'emplacement de tir de votre île.

*les deux joueurs :
poser une île
devant soi

poser cinq
plaquettes-trésors à
droite de son île,
mettre le bateau
dans son port, poser
le canon sur l'em-
placement de tir*



*préparer les boulets,
les soufflets et le dé
« vent »*

Préparez les boulets de canon, les soufflets et le dé « vent ».

Comment le vent fait avancer les bateaux ?

En mer, il y a presque toujours un fort vent. Les grandes voiles se gonflent avec la force du vent, ce qui permet de faire avancer le voilier. En te servant du soufflet, tu vas aussi pouvoir créer un grand coup de vent pour déplacer ton bateau.

Avant de commencer la partie, essaye plusieurs fois de faire fonctionner le soufflet :

- Prends le soufflet et tiens-le de manière à ce que la pointe de l'embout soit dirigée vers la partie inférieure de la voile ou du bateau.
- Appuie sur le soufflet : l'air est propulsé à l'extérieur par l'embout. Tu as provoqué un coup de vent ! Essaie de faire avancer le bateau au moyen du coup de vent.



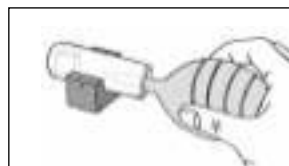
Attention : tu ne dois ni toucher ni pousser le bateau avec la pointe de l'embout. Essaie de ne pas renverser le bateau en soufflant dessus.

Comment tirer les boulets

Sur leurs îles et leur bateau, les pirates avaient souvent des canons dont ils se servaient pour attaquer d'autres bateaux et les faire chavirer.

Avant de jouer, exercez-vous plusieurs fois à tirer avec les canons :

- Enfonce un boulet dans l'extrémité du canon.
- Prends le soufflet et mets sa pointe dans l'autre extrémité du canon.
- Tiens le canon avec l'autre main. Appuie une fois fortement sur le soufflet pour expulser le boulet du canon.



Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune est le capitaine pirate en premier. L'autre joueur est le tireur.

*capitaine pirate :
lance le dé et
déplace son bateau à
l'aide du soufflet*

Le capitaine pirate :

Il prend le dé « vent » et le lance.

Le dé indique combien de fois le capitaine a le droit d'appuyer sur son soufflet, donc de combien de « coups de vent » il dispose, pour déplacer son bateau. Le capitaine pirate doit essayer d'amener son bateau dans le port de son adversaire à l'aide du soufflet.

*arrivé au port
adverse =
retourner une
plaquette-trésor*

Le bateau est arrivé dans le port de l'adversaire ?

• Oui ?

Tu t'es bien débrouillé ! Un bateau est arrivé dans le port dès qu'il touche la partie du port dessinée en couleur. En récompense, le capitaine retourne une plaquette-trésor de son adversaire.

Important : Dès qu'un bateau touche le port et qu'il se renverse ensuite, il compte quand même comme arrivé.

Que montre la plaquette-trésor ?

☒ Un coffre à trésors ?

Formidable ! Prends la plaquette et pose-la à côté ton île.

☒ Pas de coffre à trésors ?

Pas de chance ! Repose la plaquette face retournée.

S'il reste des « coups de vent » non joués au capitaine, ceux-ci sont perdus. Il pose son bateau de nouveau dans le port de son île. Ensuite, les joueurs intervertissent les rôles : le capitaine devient le tireur et vice versa.

*coffre de trésors =
garder la plaquette,
face visible,
pas de coffre à
trésors = retourner la
plaquette, remettre
son bateau dans son
port, intervertir
les rôles*

• Non ?

Le bateau du capitaine reste là où il est. C'est alors au tour du tireur de jouer.

*pas arrivé au port
adverse = laisser le
bateau là où il est*

Le tireur :

Une fois que le capitaine a joué ses « coups de vent », le tireur a le droit de tirer un boulet pour toucher le bateau de son adversaire.

N.B : sur l'emplacement de tir, le tireur a le droit de tourner son canon en direction du bateau adverse.

tireur de canon :

tirer un boulet

Est-ce que le boulet a touché le bateau adverse ?

• Non ?

Le tireur manque encore un peu d'expérience et il doit parfaire son tir ! C'est à nouveau au tour du capitaine de lancer le dé « vent ».

*bateau non touché =
c'est le tour du
capitaine*

*bateau touché =
intervertir les rôles*

- **Oui ?**
Bien joué ! Les joueurs intervertissent leur rôle. Le bateau reste là où il a été touché.

Le tireur reprend le boulet qu'il a tiré.

Règles de pirates importantes :

- Si un bateau se renverse pendant que tu essaies de le faire avancer, tu le remets à la même place. S'il atterrit un peu ou complètement sur une île ou s'il tombe par terre, tu le remets dans la baie de ton port. Dans ces cas ton tour est en tout cas terminé et vous intervertissez les rôles.
- Il peut arriver que tu fasses avancer le bateau adverse pendant tes tentatives de « coups de vent ». Dans ce cas, il ne se passe rien.

Fin de la partie

*trois coffres à trésors
récupérés = partie
gagnée*

La partie est terminée lorsqu'un joueur a récupéré trois coffres à trésors du pirate adverse. Ce joueur gagne ce beau duel d'artillerie échangé en pleine mer !