

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



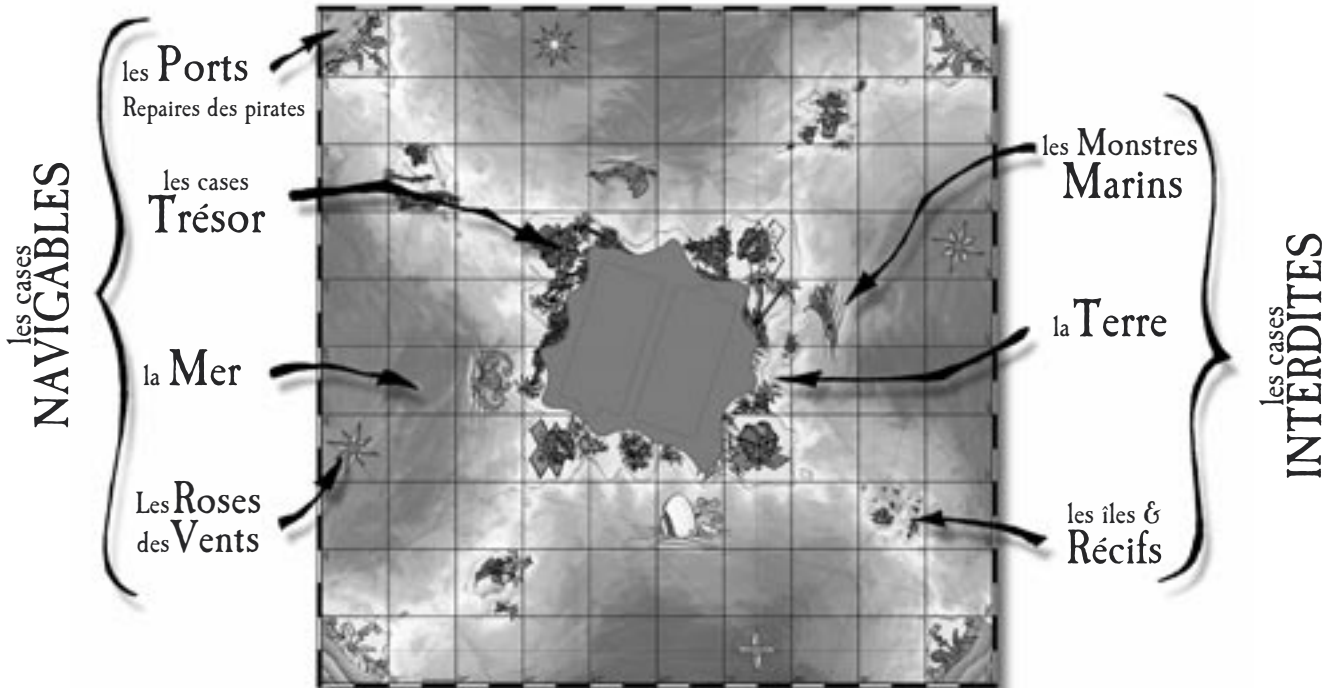
L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Règle du jeu



Le Plateau de jeu





En avant les PIRATES!

Principe et But du jeu

Chaque joueur est **un Pirate qui navigue librement sur la mer, selon le lancé du dé.**

On essaie de ramener **un maximum de Coffres au Trésor** en sécurité **dans son Repaire** (le port).

On passe par **la Case Trésor de sa couleur dans l'île pour embarquer ses Coffres** sur son Navire.

En route, **on défend sa cargaison** et on peut **attaquer les autres Navires**, avec les cartes Pirates.

La partie est terminée lorsque tous les Coffres ont été déposés dans les Repaires de Pirate.

Le joueur qui a le plus de Coffres (les siens et ceux de ses adversaires) gagne la partie.

Préparation du jeu

Encastrer l'île (sabot pour les cartes) au centre, par le dessous du plateau.

Chaque joueur choisit sa couleur et reçoit son Navire et ses 4 Coffres.

On laisse son Navire et 3 Coffres sur le côté du plateau ; on place un Coffre sur la Case Trésor de sa couleur dans l'île au centre du plateau.

Le joueur qui connaît 3 noms de pirates célèbres commence la partie ; sinon c'est le joueur le plus âgé.

La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



Le premier joueur mélange les cartes et en distribue 5 à chaque joueur.

Il pose le reste des cartes dans l'île, face cachée, pour constituer la pioche.

Lorsque la pioche est terminée, on mélange le rebut et on le retourne pour constituer une nouvelle pioche.

Les cartes sont toujours défaussées au rebut face visible.

Déroulement d'un tour de jeu

Voici la séquence des actions que je peux faire, **dans l'ordre**, pendant mon tour de jeu.

Chaque action est expliquée plus loin.

- Pendant toute la partie, **je commence toujours mon tour en tirant une carte de la pioche**.
Je n'ai pas le droit de tirer une carte du rebut.
- **Je pose la ou les cartes qui permettent de naviguer**, si nécessaire.
- Si **j'ai moins de 5 cartes en main**, je pioche des cartes pour reconstituer ma main à 5 cartes exactement.
- Si **j'ai plus de 5 cartes en main**, je défausse des cartes pour réduire ma main à 5 cartes exactement.
- **Je lance le dé pour naviguer**. Je déplace mon navire dans la direction que je veux.
Je fais toutes les actions qui sont permises par les cases spéciales où je passe :
ma **rose des vents**, ma **case trésor** dans l'île, **mon port**.
- En route, si je le veux, **je peux attaquer un ou plusieurs adversaires à l'abordage**.
- Après un abordage, si j'ai moins de 5 cartes en main :
je pioche des cartes pour reconstituer ma main à 5 cartes exactement.
- **Je continue toujours de naviguer jusqu'au total du dé**, sauf si je suis coulé dans un abordage.



Obtenir son Navire en début de partie

Au début de la partie, chaque joueur doit « **construire** » son **Navire** et le placer au Port :
pour obtenir son Navire, le joueur doit étaler **2 cartes différentes**, au choix parmi les cartes suivantes :



carte **Pistolet**



carte **Sabre**



carte **Jambe de bois**

Il pose alors son Navire sur son Port. Les cartes jouées sont défaussées.

S'il n'a qu'une seule de ces cartes, il la garde en main en attendant une deuxième carte nécessaire pour obtenir son Navire lors d'un prochain tour.

Avant de partir en mer, il doit d'abord poser une Carte Navire,

qu'il glisse à moitié sous le plateau près de son Port.

Il conserve cette Carte Navire tant qu'il n'est pas coulé par un Pirate concurrent.

S'il n'a pas de Carte Navire, son Navire reste au Port et il passe son tour.

S'il a moins de 5 cartes en main, il pioche des cartes pour reconstituer sa main à 5 cartes exactement.



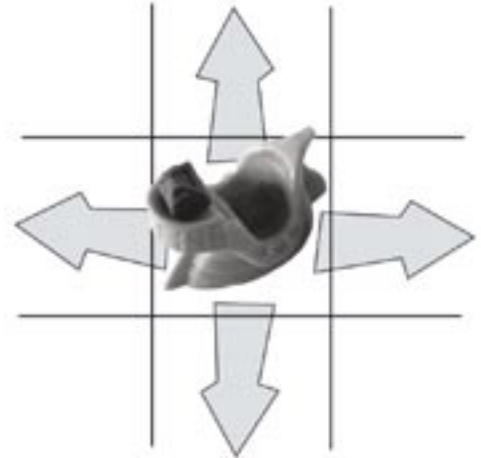
Naviguer

- **Le joueur lance le dé et navigue du nombre de cases indiqué par le dé.**

Il choisit sa direction librement.

Attention : certaines cases sont interdites à la navigation
(voir première page).

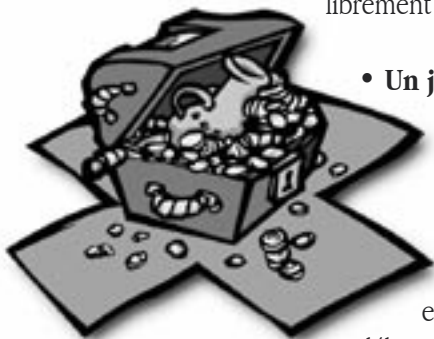
- **Un Navire peut se déplacer dans tous les sens (avant, arrière, droite, gauche), sauf en diagonale.**
- **Il est obligatoire de bouger son Navire, jusqu'au total du dé ;** mais il est possible de revenir sur la même case ou bien de faire des « va-et-vient ».
- **Il est interdit de passer sur la Case Trésor ou le Port d'un adversaire.**
- Pour engager une action particulière : **Case Trésor, Rose des Vents, Port, Abordage**, inutile d'arriver pile sur la case, **il suffit de passer par cette case.**
- **Deux Navires au maximum sont autorisés à passer ou rester ensemble sur une même case.**



Case Trésor

Pour embarquer ses Coffres, le Navire doit passer par **sa Case Trésor dans l'île**. Il peut aussi débarquer des Coffres de sa couleur, en passant sur sa Case Trésor, par tactique, par exemple s'il se sent menacé.

- Quel que soit le nombre de Coffres dans son Navire et sur sa Case Trésor, le joueur décide librement du nombre de Coffres qu'il veut embarquer ou débarquer.



- **Un joueur peut débarquer sur sa Case Trésor uniquement des Coffres de sa couleur.**

- Un joueur peut passer ou rester sur sa Case Trésor uniquement pour embarquer ou

débarquer au

moins un Coffre de sa couleur.

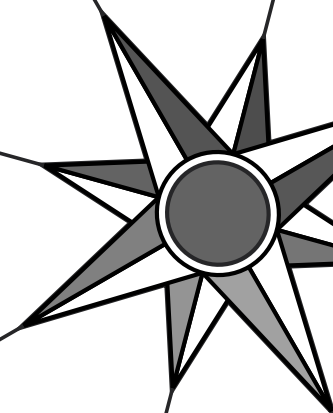
Les Roses des Vents

A chaque fois qu'un joueur passe par la Rose des Vents de sa couleur :

il peut (mais il n'est pas obligé) **poser un Coffre sur la Case Trésor** de sa couleur dans l'île au centre du plateau.

Il peut passer plusieurs fois sur sa Rose des Vents dans le même tour, s'il le souhaite.

Si un joueur passe **sur la Rose des Vents un autre joueur, il ne se passe rien.**



Les Attaques de Pirates : à l'abordage!

Pour attaquer un autre Navire, le joueur doit passer sur la case où se trouve son adversaire :

il stoppe son Navire sur la même case et déclare un abordage.

Remarque : il est possible de passer ou de rester sur la même case qu'un Navire adverse, sans déclarer d'abordage.



La Riposte

Le joueur attaqué étale ensuite,
en une seule fois, **le nombre de cartes Pirate qu'il**
veut pour se défendre.

Remarque : si le joueur attaqué sait qu'il va perdre la bataille, il peut simplement abandonner.

Le joueur qui attaque étale (en une seule fois) le nombre de cartes Pirate qu'il estime suffisant pour gagner la bataille.

Il doit poser toutes ses cartes d'attaque en une seule fois, ce n'est pas une enchère.

Le Super-Pirate

C'est le Capitaine. Il gagne la bataille à lui tout seul, même contre 5 Pirates !

Mais il n'y a que 2 cartes Capitaine dans tout le jeu.

Il n'est pas possible d'ajouter des cartes Pirate avec un Capitaine.



La Victoire

Celui qui a étalé le plus de cartes Pirate gagne la bataille.

Le résultat est nul si les deux joueurs étalent le même nombre de cartes Pirate, ou s'ils étalent chacun un Capitaine.

En cas d'égalité : les Navires restent en place et chacun conserve sa cargaison de Coffres.



Après le Combat

- **Toutes les cartes Pirate qui ont été jouées dans l'abordage sont mises au rebut.**

Le joueur qui a attaqué pioche le premier des cartes pour compléter sa main (à 5 cartes exactement).

Ensuite, le joueur attaqué fait de même.

- **Le vainqueur embarque les Coffres du vaincu sur son Navire.**

- **Le vaincu est coulé et renvoie son Navire au Port.**

Il perd sa Carte Navire, qu'il met au rebut.

Il pourra repartir au tour suivant s'il pose une nouvelle Carte Navire.

- Après l'attaque, **en cas de victoire** ou d'égalité, **l'attaquant continue de naviguer** pour finir son total du dé et il mène à nouveau toutes les actions qui lui sont possibles, y compris d'attaquer dans un nouvel abordage.

Fin de la partie

La partie est terminée **lorsque tous les Coffres ont été ramenés** en sécurité **dans les Ports.**

Le gagnant est le joueur qui a le plus de Coffres dans son Port, en comptant tous les Coffres : ceux de sa propre couleur et ceux pris aux adversaires.

Variantes

Le jeu se prête à de nombreuses variantes. Vous pourrez imaginer la votre ou consulter les variantes proposées par des passionnés de jeux sur leur site internet, par exemple :

François (jeuxsoc.free.fr), Pierre-Nicolas (jesweb.free.fr), Docteur Mops (www.trictrac.net), Ivan (ludism.free.fr)

En particulier, pour **réduire la durée de la partie**, vous pouvez décider :

- De jouer avec 2 ou 3 Coffres chacun au lieu de 4.
- De terminer la partie dès que tous les Coffres d'une couleur sont en sécurité au(x) Port(s).

Partie à 2 joueurs

Chacun prend 2 couleurs opposées en diagonale. Deux options possibles :

- jouer chacun le rôle de 2 joueurs différents avec 2 mains de 5 cartes,
- ou bien jouer ses 2 couleurs avec une seule main de 5 cartes.

Bonne chance et... Aux Sabords!



Contenu de la Boîte

- Règle du jeu
- ile Sabot (à encastrer)
- Plateau de jeu
- 16 Coffres (de 4 couleurs)
- 4 Navires (de 4 couleurs)
- 1 Dé
- 54 Cartes originales :
 - 16 Pirates, 2 Super-Pirate
 - 8 Jambe de bois, 8 Sabre
 - 8 Pistolet, 12 Navire.

©1996-2003 Didier Pothier, Johann Armitage, Sabine Gomez