

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



Préparation du jeu

Les cartes bateau sont mélangées et mises en talon. Les **trois premières** sont posées, faces visibles, au milieu de la table.

Chaque joueur prend les **5 pirates** d'une même couleur et les pose, faces visibles, devant lui. Il reçoit également **10 ducats**.

Le **reste de l'argent** et les **trésors** forment deux réserves bien visibles pour tous.

Si vous jouez à moins de 5 joueurs, les pions des couleurs inemployées ne servent pas et peuvent être rangés dans la boîte.



Remarque : on joue tout d'abord les trois cartes de bateau faces découvertes. Ce n'est qu'une fois que ces trois bateaux ont été pris à l'abordage que trois nouvelles cartes de bateau sont découvertes.

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus âgé joue en premier. Celui dont c'est le tour, choisit une des deux actions possibles :

■ Formation d'un équipage

■ Attaque d'un bateau

Si c'est possible, le joueur doit accomplir une de ces deux actions. Dans le cas où un joueur **ne dispose pas de pirates** (cas où ses 5 pions sont chez les autres joueurs), il **ne joue pas**.

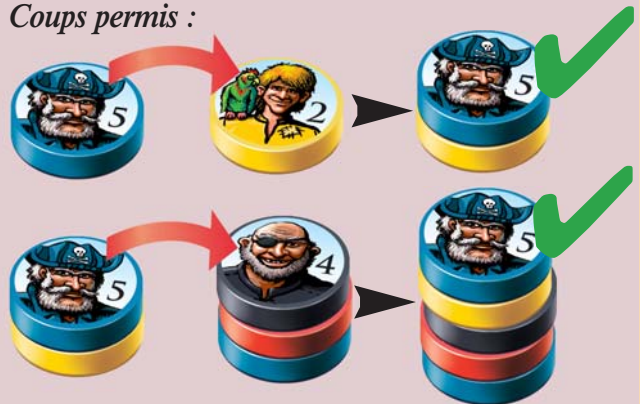
■ Formation d'un équipage

- Avec **un de ses pions** ou **un de ses équipages**, on capture un pion ou un équipage adverse, en posant le premier sur le second.
- Le joueur **place la pile ainsi formée devant lui**. Cette pile représente un équipage. Le joueur est capitaine de cet équipage tant qu'il possède un pion de sa couleur tout au-dessus. Un équipage appartient toujours au joueur qui est propriétaire de la couleur du pion supérieur d'une pile.

Ce qui n'est pas permis :

- Diviser une pile déjà formée.
- Placer un de ses **propres pirates** ou un de ses **propres équipages** sur ses **autres propres pirates** ou équipages.
- Former un équipage dont le nombre de marins serait **supérieur à neuf**.
- **Regarder la valeur** des pirates qui se trouvent dans une pile.

Coups permis :



Coups non permis :



Interdiction de poser ses pions ou ses propres équipages sur ses propres pions.

Un équipage ne peut pas compter plus que 9 pirates.

■ Attaque d'un bateau

Seul un capitaine peut se servir d'un équipage pour attaquer un bateau. Pour attaquer, le joueur pose un de ses **propres** équipages sur une carte bateau. Le nombre de pirates dans l'équipage attaquant doit être au **minimum aussi haut que le nombre renseigné sur la carte bateau**.

Partager le butin

Le capitaine prend dans la réserve un des **trésors illustrés sur la carte** (chandelier, coffre, tonneau ou sabre). Le joueur dont le pion est juste en dessous du capitaine est appelé « **second** » et **reçoit l'autre trésor** – qu'il prend dans la réserve – si 2 trésors sont illustrés sur la carte bateau.

Le capitaine paie ensuite son équipage. Chacun, sauf lui-même, reçoit en salaire la valeur inscrite sur son pion. La carte bateau indique le montant de ducats disponibles (chiffre en haut à gauche) : cet argent est pris dans la réserve générale. Le capitaine reçoit l'argent qui reste éventuellement. Les pions sont ensuite rendus aux joueurs qui en sont propriétaires.

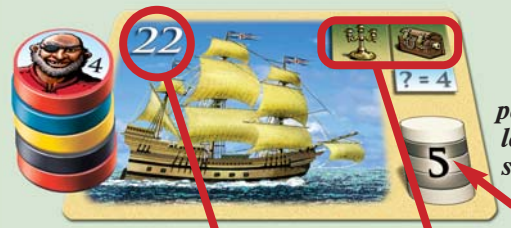
Certains pirates ont comme valeur un **point d'interrogation**. Leur salaire équivaut au chiffre renseigné sur la carte bateau en face du point d'interrogation.

Le butin ne suffit pas

Si le butin capturé **ne suffit pas pour payer tous les salaires**, le capitaine doit prendre des ducats dans sa propre réserve. Si lui-même n'a pas assez pour compléter, les ducats manquants sont pris dans la réserve générale. Il est possible qu'un capitaine n'ait plus un sou après une attaque ; les trésors qu'il a capturés ne lui sont cependant pas repris.

Nouvelles cartes bateau

Les cartes des bateaux attaqués sont mises hors jeu. **Trois nouvelles cartes** sont prises sur le talon quand – et seulement à ce moment précis – **le troisième bateau a été capturé**.



Le joueur « Rouge » peut attaquer le bateau car son équipage compte au moins 5 pirates.



Le joueur « Rouge », comme capitaine, reçoit un butin de 22 ducats et celui des deux trésors qui l'inspire le plus. Il doit ensuite payer son équipage. Le second trésor revient au « second » (pion qui se trouve en 2ème position dans la pile, juste sous le capitaine). Lui et tous les autres pirates présents dans la pile, reçoivent en salaire un nombre de ducats égal à leur valeur.



« Bleu » Bleu reçoit le 2ème trésor et un salaire de 5 ducats.



« Jaune » reçoit un salaire de 2 ducats.



« Noir » reçoit un salaire de 5 ducats.



« Rouge » reçoit le reste du butin (ici : 10 ducats) et le trésor qu'il a choisi.



Si Jaune avait également un autre pion dans la pile, dont la valeur serait un point d'interrogation, il recevrait comme salaire 4 ducats et le capitaine recevrait lui-même 4 ducats en moins.

Remarque : Dans ce jeu, les dettes n'ont pas cours.

Remarque : Durant chaque partie, il y a cinq fois 3 bateaux qui arrivent.

Mutinerie

Quand un joueur possède **3 pirates ou plus** dans un **équipage étranger**, il peut provoquer une mutinerie et obliger le capitaine à attaquer.

Il ne peut provoquer une mutinerie que lorsque le tour de jeu du **capitaine** concerné commence. Si plusieurs cartes bateau sont disponibles et valables pour cette attaque, c'est le capitaine qui choisit le bateau qu'il attaque.

Naturellement l'équipage doit comporter assez de pirates pour attaquer un bateau (nombre minimum renseigné sur la carte bateau).

L'attaque se passe normalement. Trésors et salaires sont distribués puis les pions sont rendus aux différents propriétaires.

Si **plusieurs mutineries** sont possibles et provoquées durant le même tour de jeu, le **capitaine choisit librement** celle qu'il déclenche : en effet, par tour de jeu, seul un bateau pirate peut être attaqué.



Exemple : Trois pions du joueur « Noir » sont dans un équipage de « Rouge ».

Pour que ses pions ne soient pas plus longtemps bloqués, Noir provoque une mutinerie quand commence le tour de jeu de « Rouge ». Il l'oblige à attaquer un bateau.



« Rouge » doit attaquer et choisit d'attaquer le plus gros bateau... même s'il aurait préféré attendre afin d'en capturer un plus gros encore.



Fin du jeu

Dès que les **15 bateaux ont été attaqués**, le jeu se termine et chacun compte la valeur totale de son butin. Un butin se compose de ducats et de trésors.

Dans **chaque catégorie de trésor** (coffre, tonneau, chandelier, sabre), on détermine le joueur qui **possède la majorité** : il reçoit en ducats la valeur de cette catégorie de trésor (ex : 15 ducats pour les coffres...).

Si **plusieurs joueurs** sont ex aequo, ils **partagent** la valeur entre eux et ce qui n'est pas divisible n'est pas attribué.

Les joueurs qui ne reçoivent pas la valeur d'un trésor, reçoivent 1 ducat par carte trésor de cette catégorie en leur possession.

Le joueur qui possède le plus de ducats, gagne la partie.



Exemple : Carine et Nico ont chacun 2 coffres, Kim et Nina 1 coffre. Carine et Nico ont chacun la majorité et se partagent les 15 ducats : chacun reçoit 7 ducats. Kim et Nina reçoivent chacun 1 ducat pour leur coffre.



Vous trouverez plus d'informations sur l'auteur à l'adresse www.dorra-spiele.de.

Buccaneer

Un jeu de Stefan Dorra pour 3 à 5 joueurs

But du jeu

Pirates et flibustiers de toutes espèces ne recherchent qu'une seule chose : se faire de gros butins.

Chaque joueur joue le rôle d'un capitaine de bateau pirate. Durant le jeu, pour chacune de ses expéditions, il engage des équipes de marins plus ou moins grandes, selon qu'il cherche à attaquer des gros ou

des petits navires de commerce.

Chaque capitaine se méfiera cependant de ceci : en capturant des petits butins avec de gros équipages, son propre profit risque d'être très maigre. En fin de jeu, le joueur qui possède le plus de ducats, outre qu'il gagne la partie, devient le pirate le plus renommé.

Matériel de jeu

- **15 cartes bateau** – elles illustrent des petits et grands bateaux à voile chargés de butins très divers. Pour les capturer, un nombre minimum de pirates formant l'équipage est nécessaire : ce nombre est renseigné sur la carte bateau.

1 ou 2 trésors réservés au capitaine et à son second



La valeur du butin à capturer

Le salaire du pirate au point d'interrogation

Le nombre minimum de marins dans l'équipage

- **24 Trésors** – coffre, tonneau, chandelier et sabre, chacun 6 fois. Chaque catégorie porte une valeur différente.



- **25 pions en bois** – en cinq couleurs différentes. Ils représentent les pirates.



- **1 planche d'autocollants** – avec 25 pirates en cinq couleurs (+ 5 pirates neutres sans couleur qui serviront de pièces de rechange).

Avant la première partie, les autocollants seront collés sur les pions de couleur correspondante.



Un pion de pirate du joueur « bleu ». Le chiffre indique combien de ducats ce joueur reçoit comme paie après une razzia.



- **75 pièces** – l'argent :
27 pièces d'1 ducat (cuivre),
18 pièces de 5 ducats (argent),
30 pièces de 10 ducats (or).



- **1 règle du jeu**