

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



CORSARI



Un jeu de cartes de Leo Colovini, PIATNIK, 2003

2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

MATERIEL

110 cartes de corsaires dans 10 couleurs différentes (allant de 1 à 11), 1 règle de jeu.

BUT DU JEU

Des capitaines corsaires décident de préparer leur voyage, ils sont à la recherche du meilleur équipage possible. Beaucoup de marins sans travail sont intéressés, mais certains sont-ils réellement utiles ? Quel capitaine réussira donc à former une bonne équipe soudée et solidaire, quitte à donner un coup de tête à quelques récalcitrants ? Celui qui lèvera l'ancre le premier et partira à l'aventure en mer prendra un bon avantage, mais attention un trop grand nombre de passagers clandestins embarqués dans le navire se révélera désastreux ! Le gagnant est celui qui aura pris le moins de passagers clandestins à la fin de plusieurs manches.

MISE EN PLACE

- Les cartes sont bien mélangées et chaque joueur en pioche 12 (ces 12 cartes représentent les candidats aux 12 différents poste d'équipage)
- Certaines cartes sont posées face visible, légèrement décalées en colonne (cf règles allemandes) : elles constituent le quai du port d'attache où les capitaines peuvent recruter
 - 7 cartes pour 2 joueurs
 - 8 pour 3 joueurs
 - 9 pour 4 joueurs.
- Les cartes restantes forment une pile pour la pioche.
- La première carte de cette pioche est retournée et mise dans la pile de défausse, face visible.
- On détermine un premier joueur, on joue dans le sens horaire.

LE DÉROULEMENT DU JEU

- 1- **Phase 1 : le recrutement des équipiers** : Un équipage ne peut être composée qu'avec les membres de deux bandes de corsaire différentes (deux couleurs différentes de carte seulement). Chaque position (métier à bord) ne peut être occupée seulement qu'une fois (chaque fois seulement une carte dans les valeurs de 1 à 11). Chaque joueur essaie d'optimiser d'abord son équipage en échangeant une carte de sa main durant son tour (Chacun ne peut avoir que 12 cartes en main.) :
 - piocher une carte et l'ajouter à sa main (la carte peut provenir du sommet de la pioche OU de la première carte de la pile de défausse OU de la première carte visible du quai : dans ce cas la carte disponible du quai change ainsi que le port d'attache.)
 - défausser ensuite une carte de sa main, même éventuellement juste celle qui vient d'être piochée. Puis c'est au joueur suivant de jouer.
- 2- **Phase 2 : lever l'ancre** : un joueur, satisfait de ses cartes peut lever l'ancre. Il doit faire cela à la fin de son dernier tour après avoir pris une carte et après avoir défaussé. Il devient ainsi le premier capitaine à prendre la mer ; c'est le capitaine "le plus rapide". Il pose ses cartes en 3 parties :
 - son équipage : il ne doit être composé que de 2 couleurs au maximum et chaque poste représenté une seule fois, il n'est pas obligatoire de posséder la totalité des membres de l'équipage (de 1 à 11)
 - les licenciés : il licencie les corsaires du port d'attache: ce sont les corsaires de la même couleur que la première carte du quai. Les cartes, qui ont la même couleur que la carte supérieure du quai, sont remises au quai. (cf dessin)

- il reste des passagers clandestins : ce sont les cartes restantes. On doit garder ces cartes. (Les cartes peuvent être aussi de(s) couleur(s) de son équipage quand la même valeur est déjà occupée.) Les valeurs de ces cartes sont additionnées. La somme donnera des points de malus.



Ensuite tous les autres joueurs lèvent aussi l'ancre. Ils exposent eux aussi leur équipage devant eux et les marins licenciés du port d'attache. Ils peuvent avant aussi compléter l'équipage du capitaine "le plus rapide". Si un joueur a une carte dans l'une des deux couleurs de l'équipage du capitaine le plus rapide dans une valeur qui manque, il peut l'y insérer.

Si un métier à bord manque, un joueur peut donc le mettre ; ceci est même possible avec deux joueurs pour le même métier à bord ; attention cela doit être fait par deux joueurs différents, un joueur seul ne peut pas mettre deux fois la même valeur de carte même si les couleurs correspondent.

Exemple : dans l'équipage du capitaine le plus rapide manque la carte '7' ; son équipage est composé de cartes rouges et vertes ; le joueur A a un '7' rouge et le joueur B a un '7' vert : les joueurs A et B ont la possibilité de mettre chacun leur carte '7' dans l'équipage du capitaine le plus rapide.

LE DECOMPTE DES POINTS

Chaque joueur additionne les valeurs de ses passagers clandestins. Cette somme donne des points de malus.

- Si le capitaine le plus rapide a la plus petite somme de passagers clandestins, il gagne la manche et peut mettre toutes ses cartes 'passagers clandestins' sous la pile de défausse.
- Si un joueur a la même somme de passagers clandestins ou moins que le capitaine le plus rapide, alors ce dernier doit prendre les cartes 'passagers clandestins' de ce joueur. (Il est possible que le capitaine le plus rapide reprenne les cartes de plusieurs joueurs.). Il pose toutes les cartes 'passagers clandestins' dans une pile devant lui.
- Si un joueur a une somme supérieure que le capitaine le plus rapide, il prend ses cartes 'passagers clandestins' et les pose devant lui.

Exceptions :

- *La manche s'arrête aussitôt lorsqu'un joueur prend la dernière carte du quai. Cette manche se termine alors, est considérée comme non valable et n'est pas comptabilisée.*
- *Si un joueur prend la dernière carte de la pile, il doit lever l'ancre dans ce tour immédiatement.*

Dès que tous les joueurs ont ramassé ensemble 35 ou plus passagers clandestins, alors un dernier tour est effectué.

Ensuite chaque joueur compte le nombre de cartes malus. (La valeur même des cartes est ici sans intérêt.)

Le joueur avec le plus petit nombre de cartes de passagers clandestins est le vainqueur, il peut y avoir plusieurs gagnants s'il y a égalité.

Si un joueur réussit à lever l'ancre sans avoir le moindre passager clandestin, le jeu finit prématurément ; ce joueur est alors vainqueur et est déclaré 'Grand Maître des mers'.

Traduction à partir des règles allemandes
par marc Laumonier (laumo@club-internet.fr) pour



<http://www.philibertnet.com>