

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# Crazy Pirates !



Règles du Jeu • Rules of the Game

Spielregeln • Spelregels • Reglas del Juego • Regole del Gioco

# CRAZY PIRATES !

## Jeu de Stratégie



A partir de 6 ans

De 2 à 4 joueurs

30 minutes

Contenu : - 1 plateau - 4 monstres  
 - 4 pirates - 2 dés  
 - 1 trésor  
 - 4 jetons (= vie des monstres)

*Le premier pirate qui rapporte le trésor sur son île gagne la partie*

### • Jeu idéal pour stimuler :

- La concentration
- La stratégie

### • Préparation du jeu :

Placez chaque pirate sur son île, chaque monstre sur son repère et le trésor sur l'île au trésor. Chaque joueur lance les deux dés. Celui qui fait le plus grand nombre de points commence.

Notez : les pirates et les monstres se déplacent de point en point et non de case en case.



### • Déroulement du jeu :

**A.** Lancez les 2 dés. Choisissez un dé pour le déplacement de votre pirate et l'autre pour le déplacement du monstre de votre choix. La couleur des dés n'a pas d'importance, vous pouvez changer à chaque lancer.

**B.** Déplacez votre pirate et n'importe quel monstre du nombre désigné par le dé correspondant.

### • Que se passe-t-il ensuite ?

**A.** Vous devez aller chercher le trésor... sur l'île, où il se trouve en début de partie... ou en poursuivant un autre pirate qui l'aura récupéré avant vous. Le but est de ramener le trésor sur votre île. Votre pirate doit arriver pile sur son île, si le nombre de déplacements est plus grand, il faut "bouger autour" jusqu'à ce que le dernier déplacement arrive exactement sur l'île.

Attention : les pirates peuvent récupérer le trésor "en passant", il n'est pas nécessaire d'arriver pile sur l'île. Le pirate concerné, prend le trésor et continue sa route du nombre de déplacements restant.

**B.** Si votre pirate s'arrête ou passe sur un point où se trouve un autre pirate sans trésor, il ne se passe rien.

**C.** Si votre pirate s'arrête sur un point où se trouve un pirate avec le trésor, il y a combat (voir détail combat plus loin) pour remporter le trésor.

**D.** Si un monstre s'arrête sur un point où se trouve un pirate, il y a combat !

### • Combats :

#### **A. Un monstre attaque un pirate :**

Le joueur ayant amené le monstre sur la case du pirate lance un dé. Puis c'est au tour du pirate de lancer l'autre dé pour se défendre. Le plus gros chiffre l'emporte.

En cas de victoire du pirate, le monstre retourne sur son repère et perd une vie (le joueur récupère le jeton correspondant). Il ne se passe rien pour

le pirate. Si le monstre avait déjà perdu une vie (plus de jeton), il meurt et est retiré du plateau (le joueur le garde devant lui comme trophée).

Si tous les monstres sont tués, on ne lance plus qu'un dé au début de son tour.

En cas de victoire du monstre, le pirate est renvoyé sur son île et le monstre reste où il se trouve.

En cas d'égalité, on recommence le combat.

### **B. Un monstre attaque un pirate avec le trésor :**

Tout est identique au précédent combat sauf en cas de victoire du monstre. Dans ce cas, le trésor est ramené sur l'île au trésor par le monstre qui retourne ensuite dans son repère. Il n'arrive rien au pirate.

### **C. Un pirate attaque le pirate porteur du trésor :**

Combat de dés, comme précédemment.

Celui qui gagne le combat récupère le trésor et se sauve du nombre de cases correspondant à la valeur du dé gagnant.

## **• Déplacements :**

Les déplacements s'effectuent en suivant les lignes blanches. Il est interdit de revenir sur ses pas dans un même déplacement et de passer par les repères des monstres. Les monstres ne peuvent se rendre ni sur les îles au pirate, ni sur l'île au trésor, ni sur le repère d'un autre monstre. Un pirate ne peut pas passer par-dessus un monstre. Il peut seulement s'arrêter sur un point où se trouve un monstre : mais dans ce cas, il y aura combat !

Il y a 4 « tourbillons » sur les côtés. Un pirate peut utiliser ces tourbillons pour se rendre vers un des trois autres cotés. Les monstres ne peuvent pas emprunter les tourbillons mais ils peuvent passer ou rester sur le point (si un monstre reste sur le tourbillon, il bloque le passage).

### • À 2 joueurs :

On joue avec les pirates opposés diagonalement et deux monstres.  
Le reste du jeu est inchangé.

### • À 3 joueurs :

On supprime uniquement un pirate et le monstre qui se trouve devant lui. Le reste du jeu est inchangé.



Illustrations :

*Carine Hinder*



Créé par / Created by :  
Laurent et Mélanie Tressal