

***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).***

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

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Freibeuter / Flibustier

Un jeu de Rainer Stockhausen, publié par Hans-im-Glück

Traduction de François Haffner d'après la traduction anglaise de Mike Schloth (SGDG !)

2-4 joueurs – 30-45 minutes

## CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 100 bateaux pirates : 25 de chaque couleur
- 74 cartes de Mer : chacune porte les coordonnées (lettre et numéro) d'une des cases de la carte
- 1 Hollandais volant (Flying Dutchman) : il a la même taille qu'un bateau ordinaire, mais il est violet. Ne vous affolez pas si vous ne le voyez pas immédiatement, car il n'est pas d'un violet très vif.
- 14 cartes de Hollandais volant : chacune porte les coordonnées d'une rangée ou d'une colonne.
- 1 plaque de jetons à détacher :
  - 28 vaisseaux : sept de chacune des valeurs suivantes : 5/1, 10/2, 15/3 et 20/4
  - 4 Entrepôts de Pirates (coffres avec un numéro "2")
  - 4 Doubles valeurs (coffre avec le nombre 5, 10, 15 ou 20 et "x2" au-dessous)
- 62 cartes de Coffre (l'argent)
- 1 règle

## PRÉPARATION

Chaque joueur prend les 25 bateaux pirates de la couleur choisie, ainsi que 20\$ en cartes de Coffre.

Les cartes de Mer et celles de Hollandais volant (Flying Dutchman, qu'on appellera FD dans la suite de la règle) sont battues séparément.

On distribue 4 cartes de Mer et 1 carte FD à chaque joueur.

Le reste des cartes est placé en deux piles séparées, faces cachées, à côté du plateau.

Le bateau FD et les cartes de Coffre sont également placés à côté du plateau. Un joueur est désigné comme banquier et gère les cartes de Coffre.

Les 36 jetons, vaisseaux, entrepôts de pirates et doubles valeurs, sont mélangés à l'envers, puis placés sur les intersections en commençant par un coin.

## COURSE AU BUTIN

En fait, il n'y a que deux choses importantes à savoir pour jouer à Freibeuter/Flibustier :

- Si vous placez votre bateau pirate SUR un jeton de vaisseau, c'est que vous ABORDEZ ce vaisseau.
- Si chacune des quatre régions maritimes qui entourent un jeton de vaisseau comporte au moins un bateau, alors ce vaisseau est ENCERCLÉ.

Vous ne gagnez le butin que si un vaisseau est à la fois ABORDÉ et ENCERCLÉ. Et vous DEVEZ avoir abordé le vaisseau avant qu'il ne soit entièrement encerclé, sans quoi ce vaisseau est retiré du plateau et remis dans la boîte.

L'idéal serait d'aborder le vaisseau avec un de ses bateaux pirates, puis de l'encercler avec d'autres bateaux pirates nous appartenant. Mais en réalité, vous aurez besoin de l'aide de vos compagnons flibustiers qui ne manqueront pas de vous demander leur part du butin.

Ainsi est la vie d'un pirate. A votre tour, vous devez vous décider entre :

1. Aborder un vaisseau (aucun carte n'est nécessaire, il suffit de placer un de ses bateaux pirates sur un jeton de vaisseau encore libre).
2. Placer un de vos bateaux pirates dans une région maritime (vous avez besoin d'une carte de Mer pour placer un bateau pirate).
3. Placer le bateau FD dans une région maritime en utilisant une carte FD.

La difficulté, c'est de choisir la bonne action au bon moment !

## EN HAUTE MER

Voyons les trois options en détail.

### ABORDER UN VAISSEAU

On ne joue aucune carte. Il suffit de poser un de ses bateaux pirate sur un jeton de vaisseau. L'abordage ne rapporte aucun gain immédiat. Si plus tard le vaisseau se retrouve entièrement encerclé, alors vous partagerez le butin.

Un seul bateau pirate peut se trouver sur un vaisseau. Vous ne pouvez jamais aborder un

jeton Entrepôt de Pirates ou un jeton Doublement de valeur.  
Après avoir posé le bateau, c'est au tour du joueur suivant.

## **PLACER UN BATEAU**

Vous choisissez une carte de Mer de votre main, la montrez face visible avant de la défausser. Vous placez alors un de vos bateaux pirates, qui n'est pas encore rentré en jeu, sur le plateau, dans la région qui correspond à la carte de Mer que vous avez défaussée.

Si la région est vide, vous devez placer un bateau.

Si un bateau est déjà présent, vous pouvez soit placer un bateau, soit ne pas placer de bateau et recevoir à la place 2\$ provenant de la banque.

Vous tirez ensuite une carte. Vous pouvez tirer soit une carte de Mer, soit une carte FD. Cependant, votre main doit toujours comporter au moins une carte de Mer à la fin de votre tour.

S'il n'y a plus de cartes de Mer à tirer, le jeu se termine. Si par contre il n'y a plus de cartes FD, vous tirez simplement une carte de Mer. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## **PLACER LE HOLLANDAIS VOLANT (FLYING DUTCHMAN)**

Vous choisissez une carte FD de votre main, la montrez face visible avant de la défausser. Vous prenez le bateau FD à côté du plateau (à la fin du tour où il est placé, le bateau FD retourne toujours à côté du plateau) et vous le placez sur n'importe quelle région de la colonne ou de la rangée indiquée par la carte que vous avez défaussée.

### **RESTRICTION**

Le bateau FD ne peut être placé que pour terminer l'encerclement d'un vaisseau, d'un entrepôt de pirates, ou d'un doublement de valeur. Si ce n'est pas le cas, la carte FD ne peut pas être jouée à ce tour !

À la fin de votre tour, vous remettez le bateau FD à côté du plateau, puis vous tirez une nouvelle carte de Mer ou une nouvelle carte FD.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## **QUAND UN JETON EST-IL ENCERCLÉ ?**

Un jeton, vaisseau, entrepôt de pirates, ou doublement de valeur, est encerclé si chacune des quatre régions qui l'entoure est occupée

par au moins un bateau, que ce soit un bateau pirate, ou le bateau du Hollandais volant. Il est important de se rappeler que l'abordage et l'encerclement sont deux choses différentes et qu'on peut encercler un vaisseau abordé ou non.

## **CE QUI ARRIVE QUAND UN VAISSEAU EST ENCERCLÉ ?**

Si le vaisseau n'a pas été abordé, il s'échappe : son jeton est retiré et remis dans la boîte.

Si le vaisseau a été abordé, son butin est alors partagé.

Le joueur qui a abordé le vaisseau prend le jeton du vaisseau et doit payer une part du butin à tous les autres pirates qui l'ont aidé à capturer le vaisseau qu'il a abordé.

Dans la fraction notée sur les jetons de vaisseau, le nombre inférieur représente la somme que le joueur qui a abordé le vaisseau doit payer à chacun des autres joueurs qui avaient des bateaux dans une ou plus des quatre régions maritimes entourant le vaisseau abordé. Le paiement est dû par bateau, ce qui signifie que s'il y a deux bateaux dans une ou plus des régions environnantes, chacun de ces bateaux doit recevoir sa part. Si le joueur qui a abordé le vaisseau encerclé possède lui-même des bateaux dans les régions de l'encerclement, ces bateaux ne reçoivent pas de part du butin. La seule chose que le joueur ayant abordé reçoit, c'est le jeton de vaisseau lui-même.

### **EXEMPLE**

Voir illustration en page 3 des règles allemandes :

Birgit vient de placer un de ses bateaux pour achever l'encerclement du vaisseau marqué 15/3 que Volker avait auparavant abordé (le bateau de Volker est sur le jeton de vaisseau). Volker doit payer : 6\$ à Birgit (3\$ pour chacun de ses 2 bateaux) et 3\$ à Dieter (3\$ pour 1 bateau). Volker possédait aussi des bateaux dans l'encerclement mais il ne reçoit aucun butin pour ces bateaux. Volker doit payer les 9\$ avec son propre argent. Il prend le jeton de vaisseau devant lui (en le retournant face cachée) et remet son bateau qui avait abordé le vaisseau dans son stock de bateaux.

À la fin du jeu, le jeton de vaisseau rapportera au moins 15\$ à Volker.

Birgit tire ensuite une carte de Mer ou une carte FD et termine son tour.

Si le bateau FD aide dans un encerclement, il ne reçoit aucune part du butin. On le considère comme s'il appartenait au joueur qui a abordé le vaisseau.

## **CE QUI ARRIVE QUAND UN ENTREPÔT DE PIRATES OU UN JETON DE DOUBLEMENT DE VALEUR EST ENCERCLÉ ?**

Si un entrepôt de pirates est encerclé, le jeton est enlevé du plateau et les joueurs qui avaient au moins un bateau dans la force d'encerclement reçoivent 2\$ par bateau.

Si un jeton de doublement de valeur est encerclé, ce jeton est enlevé du plateau et placé visible à côté du plateau.

À la fin de la partie, chaque jeton de vaisseau de la valeur correspondante verra sa valeur doublée.

## **PLUSIEURS ENCERCLEMENTS**

Le placement d'un bateau (appartenant à un joueur ou FD) peut simultanément encercler un ou plusieurs jetons : vaisseaux, entrepôts de pirates, et/ou doublements de valeur. Le joueur qui déclenche ces encerclements multiples décide de l'ordre de leurs résolutions. (Ce qui peut être important en cas de crédit - voir ci-dessous).

## **CARTES DE MER**

Chacune des régions maritimes extérieures n'est représentée que par une seule carte de Mer (A1 à A7, G1 à G7, B1, B7, C1, C7, D1, D7, E1, E7, F1 et F7). Toutes les autres régions sont représentées par deux cartes de Mer.

Cela signifie que chacune des régions intérieures peut contenir jusqu'à deux bateaux. Vous pouvez placer un deuxième bateau dans une région maritime, ou, si vous décidez d'y renoncer, toucher à la place 2\$ de la banque. Vous ne pouvez prendre ces 2\$ que si la région désignée contient déjà un bateau. Si la région désignée ne contient pas encore de bateau, vous devez y placer un de vos bateaux.

## **CRÉDIT DE PIRATES**

Les pirates exigent le paiement quand le travail est fait. Si un joueur ayant abordé un vaisseau ne peut pas remplir ses obligations envers ses compagnons qui l'ont aidé à

capturer le vaisseau, il doit alors prendre un crédit à la banque.

À la fin de la partie, tous les crédits doivent être remboursés au double.

### **EXEMPLE**

Admettons que dans l'exemple précédent, Volker n'avait que 2\$ sur les 9\$ qu'il devait payer à Birgit et Dieter. Il prend 7\$ de la banque et avec ces 7\$ et les 2\$ qu'il avait déjà il paye Birgit et Dieter. Ensuite, il prend 7 autres \$ de la banque et les place devant lui en les recouvrant avec un de ses bateaux. Ce bateau servira pour marquer tous les crédits que Volker devra à la fin du jeu. Le bateau ainsi employé ne peut plus être utilisé comme bateau sur le plateau. Les 7\$ sous ce bateau servent de rappel.

À la fin de la partie, toutes les dettes doivent être remboursées au double.

## **FIN DE LA PARTIE**

La partie termine immédiatement quand un des événements suivants arrive :

- Le dernier entrepôt de pirates a été encerclé et les joueurs ont reçu leur part.
- Un joueur doit tirer une Carte de Mer, et il n'y en a plus.
- Un joueur qui commence son tour n'a plus de bateau dans son stock.

Les joueurs additionnent alors leurs cartes de Coffre. À cette somme ils ajoutent la valeur des vaisseaux qu'ils ont capturés (n'oubliez pas de vérifier si la valeur doit être doublée !). Le vainqueur est le joueur le plus riche.

## **EXEMPLE (voir en dernière page) : le butin de Birgit**

Les jetons de doublement de valeur des vaisseaux 15 et 10 ont été encerclés pendant la partie.

Birgit a capturé deux vaisseaux 15/3 qui rapportent, grâce au doublement de valeur 15, un total de 60\$.

Elle n'a aucun vaisseau de valeur 10 qui aurait pu bénéficier d'un doublement, mais possède deux vaisseaux de 5 et un vaisseau de 20. En additionnant le tout à ses cartes de Coffre, qui représentent 36\$, son total s'élève à 126\$.