

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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




LABYRINTUS

PIRATES

Règles du jeu

 2 - 4 joueurs

 8 ans et +

 20 min

De nombreux pirates ont commencé leur carrière comme chasseurs de trésors, ramassant ce qui était échoué sur les plages après une catastrophe maritime. Puis il a fallu qu'ils s'arment pour défendre leur trésor et, une fois leurs bateaux équipés, pourquoi ne pas attaquer d'autres bateaux ?

Dans ce jeu, tu es un pirate débutant. Tu reçois des cartes pour découvrir un pirate célèbre et l'île où tu trouveras son trésor. Échappe aux tempêtes et au Kraken pour rapporter le trésor à ton port. Mais surtout, gare aux attaques d'autres pirates ! À moins que ce ne soit toi qui lances la charge...

Hardi, moussaillon ! Largue les amarres, à la recherche des trésors de pirates !

But du jeu

Créer la bonne route pour aller chercher **un trésor** sur l'île indiquée par la carte Pirate, et le rapporter à bon port. Au cours de la partie, **des événements** surgiront et il sera possible d'attaquer d'autres bateaux. Le premier joueur à revenir à son port avec des trésors d'une valeur cumulée d'au moins **700 pièces d'or** gagne la partie.

Mise en place

1 Voici la position de départ des 25 roues amovibles sur le plateau. Reproduis-la exactement, en particulier la position des roses des vents rouges.

2 Assemble les 4 pions Bateau. Choisis-en un et place-le sur le port qui est de la même couleur. Ce port est ton point de départ.

- À 2 joueurs, prenez les pions bleu et vert.
- À 3 joueurs, prenez les pions bleu, vert et jaune.

3 Pose devant toi 2 boulets de canon.

4 Pioche une carte Pirate. Elle te donne des informations sur un pirate célèbre et te montre ta mission : tu dois aller sur la bonne île pour trouver le trésor de ce pirate. Tu n'as pas le droit de retourner de jeton Trésor si tu vas sur une autre île que celle de ta mission. Tu découvres aussi le pouvoir spécial de ton bateau :



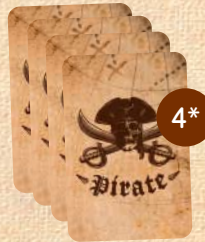
Vent dans les voiles : les autres bateaux sur ta route ne te bloquent pas, tu passes par-dessus.



Pivot additionnel : pendant toute ta mission, tu peux faire deux pivots avant ton mouvement.



Double canon : tu as le droit de tirer 2 boulets de canon pour essayer d'atteindre la cible, pour attaquer et pour te défendre.



4*



5



3



1

6



2



4



7

4* Pose les cartes restantes du paquet Pirate faces cachées près du plateau. Tu pourras tirer une nouvelle carte Pirate dès que tu seras rentré au port avec un trésor collecté sur la bonne île.

5 Mélange les 12 jetons Trésor, faces cachées. Fais-en deux piles que tu places derrière les îles, comme sur l'exemple. Chaque Trésor a une valeur de 100, 200 ou 300 pièces d'or.

100



200



300



6 Mélange les 8 jetons Événement et empile-les faces cachées près du plateau. Quand ton bateau arrive sur l'île de ta mission et que tu tires un jeton Trésor avec un contour rouge, un événement survient. Pose l'événement sur la rose des vents rouge de la roue qui est sur la même colonne que ton bateau.



7 Pose la feuille avec la cible et le canon visibles dans le couvercle de la boîte.

Tour de jeu

Le joueur qui imite le mieux un pirate commence puis le tour passe à gauche. À ton tour, déplace ton Bateau. Un déplacement c'est :

- 1 Pivoter une roue qui est sur ta route.
- 2 Déplacer ton Bateau sur la route créée.

Départ et arrivée : devant ton port se trouvent 2 roues. Ton chemin doit obligatoirement passer par l'une de ces roues pour quitter ou revenir à ton port.

1 : LE PIVOT

- Tu dois toujours pivoter une roue avant de déplacer ton bateau.
- Un pivot, c'est tourner une roue d'un quart de tour, soit 90°.
- Tu ne peux pas pivoter une roue où se trouve un bateau (le tien ou celui d'un adversaire).
- Tu dois pivoter une roue qui est reliée à la route où tu te trouves. Dans cet exemple, c'est au bateau bleu de jouer, voici les pivots autorisés.



2 : LE MOUVEMENT

- Une fois le pivot réalisé, tu dois avancer ton bateau.
- Ton bateau peut s'arrêter où tu veux sur une route.
- Ton bateau n'a pas le droit de changer de route.
- Sur une même route, ton bateau ne peut pas s'arrêter sur la même roue qu'un autre, ni lui passer par-dessus. Tu dois t'arrêter avant ou l'attaquer pour passer (voir le paragraphe « Attaques »), sauf si tu as le pouvoir « vent dans les voiles ».
- 2 bateaux peuvent occuper la même roue, mais seulement s'ils sont sur des routes différentes.
- Une fois sur l'île, tu ne peux prendre qu'un seul jeton Trésor. Tu ne peux pas retourner sur l'île prendre plus de trésors avant de revenir au port.
- Pour prendre un trésor qui se trouve sur ta route (voir le paragraphe « Attaques »), finis ton mouvement dessus. Tu pourras repartir avec au tour suivant.
- Un bateau peut transporter 2 trésors maximum à la fois.
- Si tu ne peux pas te déplacer, fais uniquement un pivot et reste sur place. Si tu ne peux faire ni l'un ni l'autre, passe ton tour.



LES 5 ÎLES

- Elles ne font pas partie des routes, et plusieurs bateaux peuvent s'y trouver en même temps.
- Tu ne peux pas attaquer un bateau qui se trouve au port ou sur une île.
- Tu as créé une route qui se termine sur l'île que ta mission t'a attribuée ? Pose ton bateau dessus et tire un jeton Trésor de l'une des 2 piles. Au tour suivant, tu transporteras ce jeton sous ton bateau vers ton port. Mais, si le trésor a un contour rouge, déclenche d'abord l'événement.

Actions

LES ÉVÉNEMENTS

Si tu tires un trésor avec un contour rouge, tu déclenches un événement. Prends le premier jeton de la pile Événement et retourne-le sur la roue avec une boussole rouge, dans la colonne où se trouve ton bateau.



Coup de vent : pivote toutes les roues de la colonne ou de la ligne (au choix) où se trouve ce jeton, sauf celles où se trouve un bateau. Écarte ce jeton du jeu une fois l'action réalisée.



Tornado : pivote toutes les roues qui entourent la tornade, sauf celles où il y a un bateau. Écarte ce jeton du jeu une fois l'action réalisée.



Kraken : en se posant sur la rose des vents, le Kraken chasse tous les bateaux de cette roue et des roues qui l'entourent. Ils rentrent directement à leur port en abandonnant leur trésor sur place. Le Kraken bloque cette route sur cette roue, aucun bateau ne peut y passer, et personne ne peut pivoter cette roue. Le Kraken quitte le plateau de jeu dès qu'un joueur déclenche un nouvel événement.



Trésor flottant : place ce trésor sur la route indiquée par la rose des vents, dans la même colonne que ton bateau. Le premier bateau qui s'arrête dessus pourra le ramasser. Ce trésor vaut 1. Les roues avec un trésor peuvent pivoter : les deux pivotent ensemble, le jeton reste sur son chemin.

LES ATTAQUES

- Rappel : l'attaque n'est jamais obligatoire, et tu n'as que 2 attaques disponibles par partie.
- Pour combattre, les bateaux doivent être à côté l'un de l'autre, sur la même route.



- Aucun combat n'a lieu dans les ports ou sur les îles. Tu peux donc combattre dans deux cas : une action déplacement t'amène jusqu'à un autre bateau, ou bien tu commences ton tour à côté d'un autre bateau.
- Ton objectif est de tirer un boulet avec le canon et être le plus proche du centre de la cible. Choisis la façon de tirer que tu préfères :
 - 1 Pose le boulet sur le canon et fais une pichenette ;
 - 2 Tiens le boulet au-dessus du canon et lance-le, mais, dans ce cas, ta main doit toujours rester en contact avec le bord de la boîte.
- Le joueur attaqué se défend et lance à son tour un boulet. Le joueur dont le boulet est le plus éloigné de la cible a perdu, il doit donc remettre son bateau dans son port, laissant tous les trésors qu'il transportait sur place. Le gagnant met directement le trésor du perdant dans ses cales, sauf s'il a déjà 2 trésors. Dans ce cas, il peut choisir d'échanger l'un de ses jetons Trésor avec l'un de ceux laissés par le bateau vaincu.
- L'attaquant défause ensuite son boulet, tandis que le joueur qui s'est défendu reprend le sien.
- Si ton bateau a le pouvoir Double canon, tu lances 2 boulets mais tu n'en épuises qu'un seul par attaque.
- Tu peux te défendre sans limite, même si tous tes boulets de canon sont épuisés.

Retour au port

Lorsque tu rentres au port avec un trésor, il t'est définitivement acquis et tu tires une nouvelle carte Pirate.

Fin du jeu

Le premier joueur qui a accumulé dans son port un trésor d'au moins 700 pièces d'or **gagne la partie**. À 4 joueurs, il suffit de 500 pièces d'or pour gagner.