

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Pat le pirate

Un captivant jeu de mémoire, pour **2 à 4 joueurs dès 6 ans**.

Idée : Wolfgang Kramer

Illustration : Renate Seelig

Durée du jeu : env. 15 - 20 minutes

Le dangereux pirate Pat a caché ses trésors sur une île déserte. Quatre courageux matelots se mettent en route pour aller les chercher et les ramener sur leur bateau. Seul celui qui a bonne mémoire pourra faire passer le coffre contenant le précieux butin devant le pirate Pat, qui fait soudain apparition, sans que celui-ci ne s'en aperçoive



Contenu du jeu :

1 pirate Pat

4 matelots

4 coffres (avec chacun deux compartiments)

20 pierres précieuses = trésors (5 pierres d'une couleur)

1 plateau de jeu

1 dé (points et symboles du pirate)

But du jeu :

Chaque matelot se dépêche d'aller aux cachettes pour y prendre les trésors de sa couleur et essaie de les ramener au bateau sans rencontrer d'obstacles.

Attention :

Les joueurs doivent inverser leurs rôles au cours du jeu

- **Si le dé tombe sur les points**, les joueurs sont alors un matelot qui essaie de récupérer les trésors de sa couleur et de les faire passer en cachette devant le pirate Pat pour les amener au bateau.
- **Si le dé tombe sur le symbole du pirate**, les joueurs sont alors le pirate Pat. Celui-ci poursuit les matelots et essaie de les empêcher de récupérer les trésors.

Préparatifs :

Chacun choisit un **matelot**, les **pierres précieuses de la couleur correspondante** et le **coffre correspondant** et ferme celui-ci.

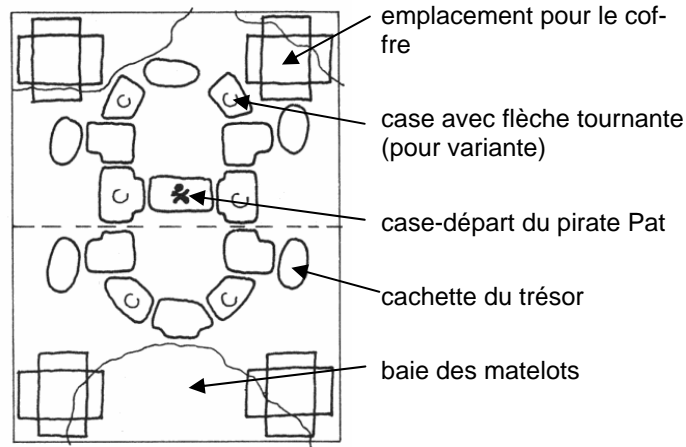
S'il y a moins de quatre joueurs, les matelots, coffres et pierres précieuses en trop restent dans la boîte.

Règle résumée :
amener les trésors
au bateau

choisir un matelot,
les trésors et
le coffre

En faisant coulisser le couvercle de votre coffre pour l'ouvrir, vous vous apercevrez qu'il y a deux compartiments. Ces compartiments vont servir de cachette pour faire passer les trésors devant le pirate Pat sans que celui-ci ne s'en aperçoive.

Regardez bien le plateau de jeu :



matelots dans la baie, trésors posés sur les cachettes, pirate sur case centrale, poser les coffres

Les matelots ont jeté l'ancre dans la grande **baie**. Y poser les **matelots**. La baie est la **case de départ** et **d'arrivée** des matelots.

Répartir les **trésors** sur les cachettes correspondantes. Chaque joueur pose une de ses pierres sur chacune des cinq cachettes.

Poser le **pirate Pat** sur la **case centrale** marquée du symbole du pirate : cette case est la case de départ du pirate Pat.

Fermer les **coffres** et poser chacun d'eux sur les **emplacements** marqués dans chaque coin du plateau de jeu. Chaque joueur choisit l'emplacement du coffre situé le plus près de la place où il est assis.

Attention :

Sur quelques-unes des cases, il y a une flèche tournante : cette flèche concerne seulement la variante et n'a pas d'importance pour le jeu de base.

Préparer le dé.

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre et lancer le dé une fois. Le joueur le plus jeune commence. Selon si le **dé** tombe sur les **points** (1, 2, 3, 4) ou sur le **pirate**, cela détermine

... si tu as le droit d'avancer ton matelot pour aller chercher les trésors de ta couleur (points) ou ...

... si tu joues le rôle du pirate Pat pour empêcher les autres matelots de récupérer leurs trésors (symbole du pirate).

dé

lancer le dé,

le tombe sur :
points = avancer le matelot

symbole du pirate
= avancer le pirate

points : avancer le matelot

pirate = obstacle

matelot enfermé

matelot sur la case cachette : prendre le trésor, le mettre dans un compartiment du coffre

Bien remarquer le compartiment !

Amener le trésor à la baie des matelots ou continuer la course aux trésors ?

Sur quelle face le dé est-il tombé ?

Sur les points ?

Avance ton matelot du nombre de points correspondants dans le sens que tu veux. Tu peux aussi avancer d'un nombre de points inférieur à celui sur lequel le dé est tombé.

... p. ex. pour rester sur une case cachette et récupérer le trésor de ta couleur qui est dessus.

N.B.

- **Plusieurs matelots** ont le droit d'être en même temps sur une case.

- **Attention :**

Tu n'as pas le droit d'aller sur une case où se trouve le pirate ni de passer par-dessus cette case.

Pendant le jeu, il pourra arriver que le pirate soit juste devant la cachette du trésor où tu te trouves, Tu devras rester enfermé dans cette case jusqu'à ce que le dé tombe à nouveau sur le symbole du pirate et que celui-ci soit déplacé.

- Les matelots ont aussi le droit d'aller sur la case du milieu (case départ du pirate), mais seulement s'il n'y est pas lui-même.

Sur quelle case se retrouve ton matelot ?

- Sur une **case normale** ? Il ne se passe rien. Donne le dé au joueur suivant.

- Sur une **case cachette** ? Tu as le droit d'y prendre le **trésor de ta couleur** et de le mettre dans ton **coffre**. Pour cela, ouvre un **compartiment** de ton coffre : fais glisser le couvercle jusqu'à ce qu'un compartiment soit ouvert.

Tu ne dois ouvrir **qu'un seul compartiment**. Déposes-y le trésor que tu viens de récupérer. S'il n'y a plus de trésor de ta couleur sur la case, tu ne peux malheureusement rien récupérer.

Attention :

Remarque bien dans **quel compartiment** tu as mis le trésor pour pouvoir montrer le **compartiment vide** au pirate Pat si tu devais le rencontrer (voir "symbole du pirate").

Pendant le jeu, tu as le droit de revenir à **n'importe quel moment** à la baie où le bateau est ancré (les points en trop sont alors perdus). Une fois que ton matelot est arrivé au bateau, ouvre les deux compartiments de ton coffre, retire tous les trésors et pose-les devant toi. Referme le coffre. Quand ce sera à nouveau ton tour, tu pourras repartir à la recherche d'autres trésors.



symbole du pirate :
le pirate avance
d'1, de 2 ou de 3
cases

le pirate tombe sur
le matelot d'un
autre joueur :

1. tourner le coffre

2. poser question

ouvrir le coffre :

Conseil :

- Si, par inadvertance, tu as mis des pierres précieuses dans les **deux compartiments**, retourne à la baie des matelots pour y mettre tes pierres en sûreté avant que le pirate Pat ne te rencontre.

Sur le symbole du pirate ?

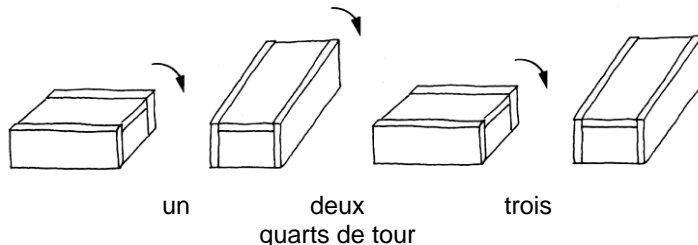
Tu déplaces le pirate Pat dans le sens que tu veux. Réfléchis bien pour savoir si tu veux le déplacer d'une, de deux ou de trois cases.

N.B. :

- Le pirate Pat a le droit d'aller sur **toutes** les cases, sauf dans la baie des matelots.
- S'il arrive sur une case où il y a un ou plusieurs matelots, il doit y rester.

Le pirate Pat arrive sur une case où il y a le matelot d'un autre joueur ?

- Si tu arrives sur une case où il y a le matelot d'un autre joueur, tu joues le rôle du pirate qui veille sur ses trésors :
- d'abord **tourne lentement** le coffre du joueur auquel le matelot appartient d'un, de deux ou de trois quarts de tour dans une direction (voir les repères sur le plateau de jeu indiquant comment placer et tourner le coffre).



- **Attention !** En tournant le coffre, faire attention à ce que celui-ci reste posé **sur le plateau de jeu**. Ne pas le soulever ! Faire attention à ce que le couvercle coulissant reste **fermé**.

En tournant le coffre, tu essaies de désorienter le joueur qui devra se rappeler dans quel compartiment il a caché ses trésors !

- **Ensuite tu demandes au joueur :**

"Eh ! matelot, est-ce que tu as caché mon trésor ? Le joueur doit alors ouvrir son coffre en faisant coulisser le couvercle jusqu'au milieu de manière à te montrer un compartiment. Il a le droit de choisir le compartiment qu'il va te montrer.

vide = chance

plein = redonner
les trésors

Le pirate se re-
trouve avec son
propre matelot ?

Le pirate se re-
trouve avec plu-
sieurs matelots ?

case avec flèche
tournante : tourner
le coffre

tourner le coffre et
le renverser

- **Est-ce que le compartiment est vide ?**

Le joueur a eu de la chance : il garde le trésor bien caché.

- **Est-ce qu'il y a des trésors dans le compartiment ?**

Le joueur n'a pas de chance : le pirate Pat lui reprend son butin. Prends les pierres précieuses, repère les cachettes où il n'y a plus de pierres précieuses de cette couleur et repose les y.

Attention : sur chaque case trésor il ne doit y avoir qu'un seul trésor d'une même couleur.

Est-ce que le pirate Pat arrive sur la case où se trouve son matelot ?

Il ne se passe rien. C'est au tour du joueur suivant.

Est-ce que le pirate Pat arrive sur une case où il y a plusieurs matelots ?

Si son matelot est aussi sur cette case, il ne lui arrivera rien. Tu tournes alors le coffre de tous les autres matelots et leur poses ensuite la question comme précédemment.

Fin du jeu :

Celui qui aura récupéré en premier tous ses cinq trésors et les aura amenés dans la grande baie avec son matelot gagne le jeu.

Variantes :

Pour les enfants plus âgés, on peut compliquer la règle du jeu comme suit :

1. si un matelot arrive sur une case avec une flèche tournante, il a le droit de tourner le coffre de n'importe quel joueur (d'un, de deux ou de trois quarts de tour, voir les repères sur le plateau de jeu),

ou

2. un matelot qui arrive sur une case avec une flèche tournante a non seulement le droit de tourner le coffre d'un autre joueur mais aussi de le renverser (= le retourner sur le côté supérieur). Le coffre restera renversé jusqu'à

... ce qu'il soit à nouveau tourné. Dans ce cas, il faudra le reposer en bonne position.

... ce que le joueur auquel il appartient arrive sur une case cachette, qu'il retourne le coffre, qu'il mette le trésor dans l'un des compartiments et remplace le coffre correctement sur la case.