

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





Stefania Niccolini &
Marco Canetta



P.2



P.13

Règles vidéo
French video Rules



Un jeu de **pose de tuiles** original pour **2 joueurs**, à partir de **10 ans**, d'une durée de **30 minutes**.

Chaque joueur incarne un pirate à la tête d'une flotte de bateaux (numérotés de 1 à 9 avec pour chaque numéro une capacité spéciale associée).

Le but du jeu est de déployer ses bateaux de façon à former des combinaisons tout en réalisant des effets qui permettent de ralentir le déploiement de son adversaire ou d'accélérer le vôtre.



À la fin de la partie, rapportent des points:

- les **combinaisons réalisées** (3 ou 4 tuiles bateaux identiques posées côte à côte ou encore une suite de chiffres consécutifs croissants ou décroissants),
- les **bateaux** posés sur les plateaux mer du joueur adverse,
- certains bateaux **mercenaires**,
- les **jetons** acquis au cours de la partie.

Le jeu se termine au bout de **16 tours**.

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit une couleur (bleu clair ou bleu foncé) et place devant lui aléatoirement les 3 plateaux de jeu de façon à former avec ceux de son adversaire un rectangle de 6 X 7 cases mer, constituant l'aire de jeu.*
2. Chaque joueur prend les 27 tuiles à sa couleur, les mélange et les divise (sans les regarder) en 2 piles, l'une de 18 tuiles, nommée la « **pioche** » (2A) et l'autre de 9 tuiles nommée la « **réserve** » (2B).

Chaque joueur place ses 2 decks face visible bateau en feu (verso) : la **pioche** devant lui (2A) et la **réserve** sur le côté de l'aire de jeu (2B).

Les tuiles de la **réserve** ne seront accessibles en cours de partie que via l'effet de cases mer ou d'une tuile bateau mercenaire.

3. Choisissez aléatoirement 5 tuiles bateau mercenaire parmi les 12.
 - 3 de valeur 3 (parmi les 6).
 - 1 de valeur 4 (parmi les 3).
 - 1 de valeur 5 (parmi les 3).

Les bateaux restants sont remis dans la boîte.

4. Disposez la totalité des jetons sur le côté du jeu.
5. Chaque joueur pioche 3 tuiles de sa **pioche**. La main de départ est composée de 3 tuiles, elle pourra augmenter au cours de la partie.
6. Le premier joueur reçoit un bouclier, qu'il devra placer sur le premier bateau posé.

**Note : Les plateaux sont recto verso et vous pouvez faire de nombreuses combinaisons pour varier les parties. Le plateau de 3 cases peut être positionné à gauche, au centre ou à droite des 2 plateaux de 9 cases.*



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent à tour de rôle en plaçant un **bateau** sur une **case mer** à chaque tour. Il s'agit de l'**action principale**.

Ils pourront également jouer **une action optionnelle** par tour: **acheter** un bateau **mercenaire** en en payant le coût. **Le jeu se joue en 16 tours.**

TOUR DE JEU

1. Action principale

Jouez un **Bateau** de votre main sur une **case mer accessible**.



A.

Appliquez l'**effet** de la **case Mer**



B.

Appliquez l'**effet** de la **tuile bateau**.



Les effets A et B se font dans **n'importe quel ordre**.

2. Action optionnelle

Achetez un bateau mercenaire en payant le coût en or indiqué sur la tuile.

Placez-le immédiatement (sur la face correspondant à votre couleur) sur une case mer. (en respectant les règles de pose. cf p.6)

Réalisez l'effet de la tuile mercenaire (en dehors des effets rapportant des points de victoire décomptés en fin de partie).

Les bateaux mercenaires ne déclenchent pas l'effet de la case mer sur laquelle ils sont posés.



L'action optionnelle s'effectue avant ou après l'action principale.

3. Action de fin de tour

Piochez un bateau de la **pioche** et ajoutez le à votre main.

FIN DE PARTIE

Il existe 2 conditions possibles de fin de partie :

1. Quand un joueur prend la dernière tuile de sa pioche, il ne lui reste qu'un seul tour à jouer. À l'issue de ce dernier tour, la partie se termine.
2. Quand un joueur ne peut plus poser aucun bateau de sa main, il perd immédiatement la partie (on ne décompte pas les points).

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

Les joueurs comptent les points dans l'ordre suivant :

1. Les combinaisons

A. 3 ou 4 tuiles de même valeur adjacentes en ligne ou en colonne. Une même tuile bateau peut scorer dans 2 combinaisons différentes n'ayant pas la même orientation (colonne/ligne, cf p.8).

B. Au moins 3 tuiles de valeurs consécutives, qui se suivent dans l'ordre croissant ou décroissant.

Les combinaisons peuvent être réalisées (horizontalement ou verticalement) et dans les 2 sens (2-3-4 ou 4-3-2 mais pas 2-4-3).

Les combinaisons avec des tuiles bateaux dont les valeurs se suivent rapportent des points en fonction de la longueur de la suite (nombre de tuiles qui se suivent). Plus la suite est longue plus elle rapporte de points.

2. Les points des bateaux mercenaires. Certains bateaux mercenaires ont un effet qui rapporte des points de victoire en fin de partie. (cf p.10 bateaux mercenaires).

3. Chaque bateau actif présent dans l'aire de jeu adverse rapporte un point de victoire.

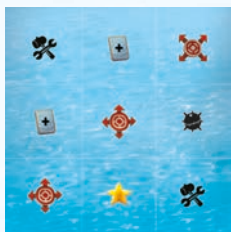
4. Les jetons de points de victoire positifs et négatifs acquis pendant la partie.



À l'issue des 4 décomptes de points, le joueur avec le plus de points de victoire gagne.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'or gagne.

Effets des cases mer



Tous les effets sont immédiats.



Recevez 1 jeton « 1 point de victoire ».



Tirez orthogonalement sur le premier bateau ennemi rencontré dans la direction choisie.



Tirez en diagonale sur le premier bateau ennemi rencontré dans la direction choisie.




Réparez un bateau en feu, n'importe où. Retournez le bateau réparé sur son côté actif.



Placez un jeton mine  sur une case mer de votre choix.



Piochez un bateau dans la pile de **réserve** et ajoutez-le à votre main. Prenez le jeton  et placez le devant vous. Il rappelle que le nombre de tuiles en main a augmenté de +1 jusqu'à la fin de la partie.

Effets des tuiles bateau



Tous les effets sont immédiats.

Chaque valeur de bateau est toujours associée à un même effet :

- Les tuiles bateaux de valeur paire donnent un or.
- Les tuiles bateaux de valeur impaire sont associées à un effet.



Recevez un jeton « 1 or » (Toutes les tuiles paires). **2 4 6 8 2 4 6 8**



Placez un jeton bouclier provisoire n'importe où sur un bateau actif de votre flotte. Le bouclier protège le bateau d'un tir. **1 1**



Tirez orthogonalement sur le premier bateau ennemi rencontré dans la direction choisie. **3 3**



Réparez un bateau en feu, n'importe où. Retournez le bateau réparé sur son côté actif. **5 5**



Retirez une mine d'une case mer sans prendre de pénalité. **7 7**



Déclenchez deux fois l'action de la case mer (tirez 2 fois, réparez 2 bateaux...) **9 9**

Effets bateaux mercenaires

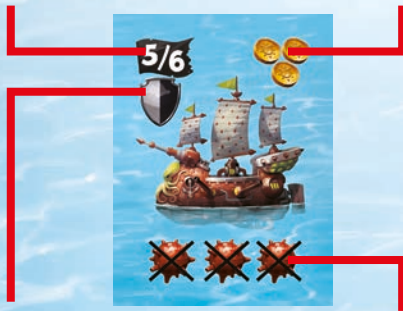
Les tuiles bateaux mercenaires sont accessibles aux 2 joueurs.

À son tour de jeu, un joueur peut effectuer une action optionnelle avant ou après son action principale. Elle consiste à acheter un bateau mercenaire. Ce bateau mercenaire doit être posé selon les mêmes règles qu'un bateau classique (cf p.6) à l'exception qu'il ne déclenchera pas l'effet de la case mer sur laquelle il est posé. Si le joueur réalise l'action optionnelle, il posera donc 2 tuiles bateaux à son tour.

Les bateaux mercenaires peuvent posséder plusieurs valeurs. Choisissez à la fin de la partie une valeur parmi les valeurs indiquées. La valeur choisie est valable en ligne et en colonne.

Le X correspond à la valeur de votre choix entre 1 et 9.

Les bateaux mercenaires ont un coût de 3/4/5 ors.



Tous les bateaux mercenaires sont protégés par un bouclier permanent. Ils ne seront jamais en feu. Ils protègent les bateaux situés derrière eux.

Actions spéciales décrites ci-contre.

Actions spéciales des bateaux mercenaires en fonction de leur coût d'achat :



Placez un bouclier provisoire sur un bateau de votre flotte.



Choisissez une tuile bateau dans votre réserve, et prenez un jeton +1 tuile, la taille de votre main est donc augmentée de +1.



Supprimez 3 mines de votre choix placées sur les cases mer.



Placez 3 mines dont une fictive (jeton mine avec au verso 0 point de victoire au lieu de -2 points de victoire).



4 tirs adjacents.



2 tirs latéraux.



2 tirs diagonaux.



Écrasez un bateau adverse actif et sans bouclier. Les règles de pose par adjacence doivent toujours être respectées.

Effets Point de Victoire en fin de partie :



1 point de victoire par bateau actif de votre flotte (pas en feu) adjacent orthogonalement.



1 point de victoire par bouclier de votre flotte (y compris les boucliers permanents des bateaux mercenaires).



+1 point de victoire par combinaison de 3 ou 4 tuiles identiques.

Descriptif des jetons



Le joueur place un jeton bouclier provisoire sur un de ses bateaux.

Plusieurs boucliers peuvent être placés sur un même bateau. Chaque bouclier protège le bateau d'un tir.

Suite à un tir touchant le bateau avec un bouclier provisoire, le bouclier est retiré du bateau et remis dans la réserve.



Le joueur prend un jeton « 1 or ».



Le joueur place un jeton mine sur n'importe quelle case mer. La case reste accessible aux joueurs, mais le joueur qui pose une tuile bateau sur une case mer avec une mine est touché par la mine. La mine ne met pas le bateau en feu mais crée une avarie, qui pénalisera de -2 points le joueur qui récupère la mine. Il la pose devant lui sur la face -2.

À la fin de la partie, elle vaudra -2 points de victoire.



Le joueur prend un jeton « +1 tuile » qu'il place devant lui. Si le joueur augmente à nouveau sa main d'une tuile, il prend un autre jeton.

Ces jetons permettent de rappeler au joueur le nombre de tuiles qu'il doit avoir en main à la fin de son tour. De base un joueur a toujours une main de 3 tuiles, augmentée de la valeur des jetons +1 ou +3 placés devant lui.



Le joueur prend un jeton « +1 point de victoire » qu'il place devant lui.

IMPORTANT

Lors des tirs, votre flotte est considérée comme bien organisée. Vous ne tirez jamais sur vos propres bateaux et ils ne bloquent pas vos tirs.

Quand le bateau est en feu, le tir le traverse et touche le bateau suivant. Un bateau en feu ne peut pas être détruit définitivement par un second tir.

Variante Experts

Pour l'installation des plateaux mer, chaque joueur choisit simultanément la configuration de départ de son choix. Une fois les choix effectués, le premier joueur a la possibilité de déplacer un de ses plateaux ou de le faire pivoter. La nouvelle aire de jeu doit toujours correspondre à

un rectangle global de 7 cases sur 6. Dans cette variante, le premier joueur ne reçoit pas de bouclier.

Remerciements

Dim et Anne-Cat / Explor8 souhaite dire un grand merci à Laurent, Laura, Guillaume, Alexis, Damien, Olivier, Audrey, Elodie, Jean-Denis, Pierre, Adam, Caroline, Mathilde, Matthieu V., Matthieu D., Pierô, Sophie, Céline, Fred, et à tous les amis qui ont partagé des parties de Pirates under Fire avant tout le monde!

Un dernier merci spécial à Stefania et Marco qui nous font confiance et avec qui nous avons toujours des échanges très enrichissants.

Stefania et Marco : Tout d'abord nous voudrions remercier notre fille Alessandra et notre fils Iacopo, qui sont toujours les premiers et les plus importants playtesteurs. Merci également à tous nos amis, qui ont testé le jeu dans différentes versions pour leur grand soutien et leurs intéressantes suggestions. Enfin, des remerciements spéciaux pour Anne-Cat et Dimitri, pour le super boulot réalisé et pour les agréables moments passés ensemble.



TUILES BATEAUX JOUEUR BLEU CLAIR
SHIPS TILES BLUE LIGHT PLAYER



TUILES BATEAUX MERCENAIRES (Joueur bleu clair)
MERCENARY SHIPS (light blue player)

