

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



Fin de la partie



Si un joueur atteint le coffre au trésor sur l'île, la partie s'arrête. Si plusieurs navires atteignent l'île au trésor en même temps, le vainqueur est celui qui y parvient avec le nombre de plis le plus exact.

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petits éléments risquant d'être ingérés ou inhalés.

www.ravensburger.com

Jex Ravensburger S.A. · Service Consommateurs · B.P. 60159 · F-60111 MERU Cedex

Note du webmestre

Le jeu a été édité deux fois :

- **Piratenspiel** en 1989 chez Unser Lieblingsspiel
- **Wild Pirates** en 2005 chez Ravensburger Spieleverlag

Le matériel et les règles sont strictement identiques.

La traduction française souffrant de quelques imprécisions ou ne reflétant pas la règle originale, j'ai apporté quelques modifications qui apparaissent sur ce fond coloré.

Règles mises en formes et corrigées par François Haffner

Wild Pirates

F

Un jeu de Jürgen P. Grunau

21 772 4

Une course-poursuite à base de cartes, pour 3 à 5 joueurs à partir de 8 ans.

Cinq célèbres pirates se donnent rendez-vous un jour pour élire le meilleur d'entre eux. Celui-ci recevra en récompense un énorme trésor. Prêts à participer à cette course palpitante ?

Contenu :

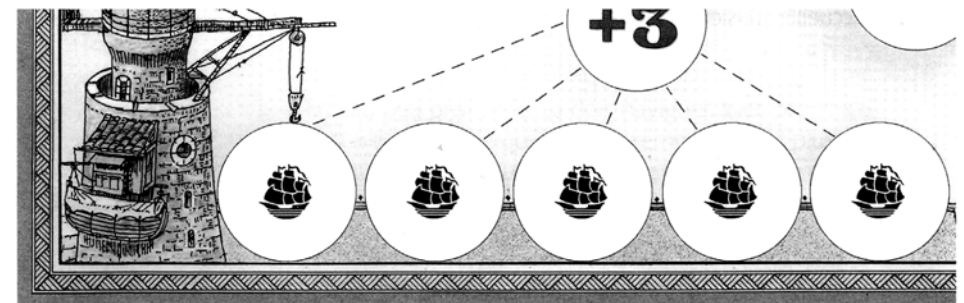
- 1 plateau de jeu
- 5 pions Navire
- 1 pion Boussole noir
- 36 cartes

But du jeu

Le premier qui atteint l'île des Pirates au centre du plateau remporte la partie.

Préparation

- Chaque joueur choisit un navire et le place sur l'une des cases départ..



- Le pion Boussole noir est placé sur la rose des vents, en haut à gauche.
- Mélanger les cartes et en distribuer le même nombre à chaque joueur. (À 5 joueurs, le « 1 » jaune est écarté avant le début de la partie.)
- Le joueur assis à gauche du donneur regarde d'abord 3 de ses cartes, puis choisit l'atout. Il place alors le pion Boussole sur la couleur correspondante de la rose des vents. Il prend ensuite ses autres cartes en main.

Déroulement du jeu:

1. Plis:

Le joueur qui a choisi la couleur d'atout joue le premier une carte au choix. À tour de rôle, tous les joueurs tentent de fournir la même couleur. Celui qui a joué la plus forte carte de la couleur demandée remporte le pli.

Si un joueur ne possède aucune carte de la couleur demandée, il doit jouer un atout. Dans ce cas, le joueur qui a joué la plus forte carte d'atout remporte le pli.

Si un joueur ne possède ni la couleur demandée, ni d'atout, il joue n'importe quelle autre carte. Il n'a aucune chance de faire le pli.

Chaque joueur place ses plis, bien séparés, devant lui.

Le joueur qui remporte le pli joue la première carte du pli suivant. Il peut jouer la carte de son choix. On continue de la sorte jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

2. Déplacement des navires

Quand les joueurs n'ont plus de cartes, chacun, en commençant par celui qui a choisi l'atout, avance son navire du nombre de cases correspondant au nombre de plis qu'il a fait.

Lorsque tous les joueurs ont déplacé leur bateau, la première manche est terminée. Le joueur qui avait choisi l'atout brasse les cartes, et les distribue à tous les joueurs. Le joueur à sa gauche choisit maintenant l'atout, après avoir consulté ses trois premières cartes. On jouera autant de manches que nécessaire jusqu'à ce qu'un joueur atteigne l'île au trésor.

3. Combat

Si le navire d'un joueur atterrit sur une case déjà occupée, celui qui s'y trouvait est renvoyé à l'escale précédente.

Aucun combat ne peut avoir lieu sur les cases avant la première escale. Elles peuvent donc accueillir plusieurs navires.

4. Cases spéciales

Si un joueur termine son déplacement sur l'une des cases suivantes, voici ce qui se passe:



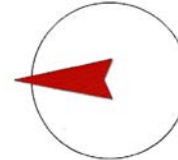
Aucun combat ne peut avoir lieu sur les escales. Elles peuvent accueillir plusieurs navires.



Un fort vent contraire te fait reculer du nombre de cases indiqué.



Le courant est favorable. Il te porte du nombre de cases indiqué.



Si tu atterris sur cette case, tu dois prendre la route la plus longue et contourner l'île.



Tu ne peux éviter ce dangereux écueil que si tu fais au moins 3 plis au tour suivant. Si tu possèdes moins de plis, tu dois rester sur place et retenter ta chance au tour suivant.



En eau peu profonde, tu dois naviguer avec prudence. Ceci n'est possible que si tu ne remportes pas plus de 3 plis au prochain tour. Si tu en possèdes plus, tu devras rester sur place et tenter ta chance au tour suivant..

Si un joueur passe d'une case spéciale à une autre, il suit de nouveau ses indications.