

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



PORT ROYAL

Jamaïque 1684. Chaque joueur est un pirate qui cherche à récupérer sur son bateau le plus grand nombre de butins. Mais il ne faut pas oublier que les cales des bateaux ont une contenance qui ne peut être dépassée.

MATERIEL

49 cartes butin :

- 10 cartes par catégorie de butin de valeurs 2 à 12 : rations (orange), tabac (vert clair), rhum (bleu) et poudre à canon (mauve).

- 9 cartes spéciales en gris.

6 cartes bonus (prisonniers) de valeurs 1 à 6.

32 cartes de plis en 4 couleurs (rouge, bleu, vert et noir) avec des valeurs comprises entre 1 et 8.

3 cartes spéciales de plis sans couleur (croque-mitaine) de valeurs 1, 5 et 7.

4 tables avec les cales du bateau pour les cartes butin, une échelle de dette et les couleurs d'atout.

4 pions dette (cubes jaunes)

1 pion mise (cube noir)

4 pions atout (cylindres rouges)

12 pions pli (cylindres blancs)

1 pion Pirate pour marquer une carte butin (figurine noire)

MISE EN PLACE

Selon le nombre de joueurs on ne joue pas avec les mêmes cartes de plis.

A 3 joueurs, on joue avec toutes les cartes plis comprises entre 1 et 6 et avec les croque-mitaines 1 & 5.

A 4 joueurs, on joue avec toutes les cartes plis et les croque-mitaines 1 & 7.

On retire des cartes butin la carte spéciale Déplacer 1 carte (carte grise avec un 1 suivi d'une flèche). On mélange les cartes butin et on place la carte spéciale retirée auparavant sous ce paquet.

On mélange les 6 cartes bonus pour former une pile face cachée.

Chaque joueur prend une table qu'il place devant lui. Il place son pion dette (jaune) sur la case 0 de l'échelle de dettes (en haut de la table). Chacun prend un pion atout et 3 pions pli.

TOUR DE JEU

Exposer 9 cartes butin.

Distribuer les cartes plis (8 cartes par joueur).

On établit les privilèges (échanger 2 cartes, déterminer les atouts et sélection du 1^{er} joueur).

On joue les 8 plis pour obtenir 8 cartes butin (on paye les dettes et on pose les butins dans les cales des bateaux).

DEROULEMENT

Chaque partie se fait en 6 tours. Chaque tour est divisé par les phases suivantes :

EXPOSER LES CARTES BUTIN

On tire 9 cartes butin de la pile et on les pose visibles sur la table.

DISTRIBUTION DES CARTES P LIS

Le donneur mélange les cartes plis et en donne 8 par personne. Les 2 cartes restantes sont posées sur la table face visible.

DÉTERMINATION DES PRIVILEGES

Suite à des enchères, celui qui fait la plus forte offre reçoit 3 actions spéciales.

Echanger 2 cartes

Le joueur prend les 2 cartes visibles sur la table. Il choisit 2 cartes de sa main qu'il repose face cachée. Ces 2 cartes ne jouent aucun rôle par la suite pour ce tour.

Déterminer l'atout

Le joueur choisit la couleur d'atout. Tous les joueurs posent leur pion rouge sur le drapeau pirate approprié de leur table.

Déterminer le 1^{er} joueur

Il détermine le 1^{er} joueur (lui ou un autre joueur). Ce 1^{er} joueur détermine la carte butin (parmi les 9 exposées) pour laquelle on va jouer le 1^{er} pli. Il place la figurine noire sur cette carte.

On commence les enchères par le joueur à la gauche du donneur puis dans le sens horaire. Quand un joueur passe, il ne peut plus revenir dans l'enchère. On augmente la mise précédente d'au moins une tonne (soit un point sur l'échelle de dettes).

Le joueur qui a fait la mise la plus forte reçoit les 3 privilèges. Il marque sa mise sur l'échelle de dettes. Il place le pion noir de mise sur la valeur requise. Le pion jaune de dettes reste sur son ancienne valeur. Les dettes comptent comme des points négatifs à la fin de la partie.

Si personne ne fait de mise, le donneur reçoit les privilèges gratuitement, il n'a pas à faire de mise.

Exemple (image page 4 en haut)

Le joueur a fait la plus forte mise soit 5 tonnes. Comme le joueur n'avait pas de dettes, son pion jaune est sur la case 0. Il marque sa mise en plaçant le pion noir sur la case 5. Il peut maintenant activer ses privilèges.

A aucun moment, la dette ne peut aller au-delà de la case -19 points.

Exemple : le joueur a une dette de 4 tonnes. Il ne peut offrir qu'au maximum 15 tonnes (4 + 15 = 19).

ON JOUE LES 8 P LIS

Le 1^{er} joueur pose une carte pour le 1^{er} pli. Chaque joueur fait de même à son tour. La 1^{ère} carte posée détermine la couleur à jouer. On n'est pas obligé de jouer une carte de la même couleur que la première posée (valable aussi si la 1^{ère} carte jouée est de l'atout). Mais on n'a pas le droit de couper (jouer de l'atout) si on a une carte de la couleur demandée. Un joueur qui coupe la couleur demandée (donc la première carte) doit poser un pion blanc sur la case correspondante de sa table pour montrer qu'il n'a plus de cartes de cette couleur. Mais on n'est pas obligé de jouer de l'atout.

Si un joueur a coupé alors qu'il n'en avait pas le droit, il doit perdre une carte butin comme pénalité qui est retirée du jeu. C'est le joueur à sa droite qui décide de la carte à rejeter.

La plus forte du pli l'emporte. Les atouts sont plus forts que les cartes de la couleur demandée. Les cartes de la couleur demandée sont plus fortes que les autres cartes (sauf celles de l'atout).

Le joueur qui a gagné le pli reçoit la carte butin comme récompense. Il la pose sur la cale correspondante de son bateau. Il décide du prochain 1^{er} joueur qui détermine la carte butin pour le pli. ET il joue la 1^{ère} carte du pli.

PORT ROYAL

Après les 8 plis, il reste une carte butin non distribuée. La carte bonus au sommet de la pile est placée face cachée sous la carte butin restante. Les 2 cartes restent ensemble pour être gagnées lors d'un tour suivant.

On place 8 nouvelles cartes butin sur la table. On ramasse toutes les cartes pli. Le joueur à la droite du précédent donneur devient le nouveau donneur. Et on commence un nouveau tour.

Les cartes croque-mitaine

Si l'on ne peut pas suivre la couleur demandée, on peut jouer une carte croque-mitaine. Si cela arrive, toutes les cartes déjà jouées pour ce pli, ainsi que celles qui vont être jouées, perdent leur couleur. Les atouts perdent leur capacité normale. Les joueurs ont le droit de jouer de l'atout même s'ils peuvent suivre la couleur demandée. On ne place pas les pions plis car il n'y a pas d'atout quand on joue un croque-mitaine. On ne compte que la valeur des cartes. La carte de plus forte valeur gagne le pli. S'il y a une égalité pour la carte de plus forte valeur, c'est la carte posée en dernier qui l'emporte.

Mouvement du pion mise

Les dettes qui résultent des enchères peuvent être réduites en rendant une carte butin.

A chaque tour, seul le joueur qui a fait la plus forte mise pour ce tour peut utiliser une carte butin gagnée (et une seule fois) pour réduire sa dette. Au lieu de mettre la carte butin dans sa cale, il la rejette (la carte est retirée du jeu). Il pose le pion mise sur sa nouvelle position. Il déplace ce pion d'un nombre de cases vers la gauche égal à la valeur de la carte butin. Il remplace le pion mise par son pion dette.

Exemple :

Le joueur a déjà 6 tonnes de dettes. Il a misé 8 tonnes pour ce tour et c'est la plus forte mise. Il place le pion mise 8 cases plus loin que son pion dette, soit la case -14. Lors du tour, il utilise la carte butin qu'il vient de gagner (5 tonnes) pour réduire sa dette.

Il recule son pion mise de 5 cases sur la case -9. Il remplace alors ce pion mise par son pion dette.

Si la valeur de la carte butin est plus forte que la mise, on perd le reste.

Les dettes ne peuvent être déduites que jusqu'à la valeur du pion jaune. Ce pion dette ne peut jamais être déplacé vers la gauche.

Distribuer les butins sur les bateaux

Chaque carte butin gagnée doit immédiatement être placée sur la table du joueur. On pose les cartes par catégorie, chaque catégorie correspond à un bateau du joueur. Les cartes spéciales grises doivent être placées sur l'un des 4 bateaux.

Une fois placée, une carte butin ne peut plus être déplacée sauf par l'utilisation de cartes spéciales.

Capacités de stockage

Chaque bateau a une capacité maximum de stockage qui varie avec le nombre de joueurs :

A 3 joueurs, la capacité max. d'un bateau est 24 tonnes

A 4 joueurs, la capacité max. d'un bateau est 18 tonnes

Si un bateau a un total de butins supérieur à sa capacité à la fin du 6^{ème} tour, il ne marque pas de points pour cette

catégorie. Cela vaut aussi pour les cartes bonus si elles étaient sur ce bateau.

POINTS ET FIN DU JEU

On détermine le vainqueur après 6 tours de jeu. La carte butin restante avec les cartes bonus attachées ne comptent pas.

Sur chaque bateau qui n'a pas dépassé sa capacité max., on additionne la valeur des cartes butin et bonus. De ce total on soustrait la valeur de la dette. Le joueur avec le plus fort total a gagné.

LES CARTES BONUS

A partir du 2^{ème} tour, on attache face cachée une carte bonus à la carte butin restante. Il peut y avoir plusieurs bonus attachés à la même carte butin. Quand on gagne la carte butin, on récupère la carte bonus (ou les) qui y est attachée. Le joueur regarde la valeur de cette carte avant de la placer sur le bateau de son choix. Les cartes bonus n'ont pas poids mais elles rapportent des points, on les compte pas dans la capacité de stockage d'un bateau. Elles ne rapportent pas de points si le bateau a dépassé sa capacité.

LES CARTES SPECIALES

Ces cartes (sauf les cartes Déplacer une carte et Retirer une carte) sont assignées à un bateau quand on les gagne. Leur fonction n'affecte que le bateau en question.

Cartes spéciales +8 & +6.

Elles augmentent la valeur et le poids du bateau de 6 ou 8.

On peut les utiliser pour miser.

Carte spéciales -10 & -5

Elles diminuent la valeur et le poids du bateau de 10 ou 5. Si un bateau était surchargé par rapport à sa capacité max., elles peuvent aider à revenir dans les bonnes valeurs.

A la fin du jeu, si un bateau arrivait à une valeur négative, on considère qu'il a 0 point. Les cartes bonus ne sont pas des cartes butin. Leurs valeurs restent identiques. On ne peut pas les utiliser pour miser.

Cartes spéciales max +5 & max - 5

Chacune de ces cartes augmente ou diminue la capacité d'un bateau de 5. On ne peut pas les utiliser pour miser.

Carte spéciale x2

Cette carte double la valeur (mais pas le poids) de toutes les cartes butin d'un bateau. On double aussi les cartes négatives mais pas les cartes bonus. On ne peut pas les utiliser pour miser.

Carte spéciale Retirer 1 carte (-1)

Cette carte est activée immédiatement quand on la reçoit ou on peut la garder pour une utilisation ultérieure. Dans les 2 cas, elle sert à retirer une carte butin de son bateau.

On défusse cette carte spéciale quand on l'a utilisé.

On ne peut pas l'utiliser pour miser.

Carte spéciale Déplacer 1 carte 

Cette carte est placée au bas de la pile des cartes butin et n'est utilisée qu'au dernier tour.

Immédiatement après avoir reçu cette carte, le joueur peut mettre une carte spéciale déjà gagnée ou une carte bonus sur un autre de ces bateaux. On ne peut pas déplacer les cartes butin. Si l'on ne possède pas de cartes spéciales ou bonus sur l'un de ces bateaux, on ne peut pas utiliser cette carte.

On ne peut pas l'utiliser pour miser.