

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

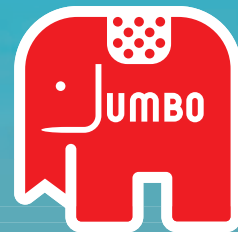
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



PIRATES!



Stratego



5+



30 min.



2

SPELREGELS • REGLES DU JEU

PIRATES!

Stratego

« Tout le monde sur le pont, un bateau pirate à l'horizon ! À l'abordage moussaillons ! ».

Le capitaine Barnabé Barbe-Rouge n'écoute que son courage et lance l'attaque. Les deux bateaux pirates se tiennent côte à côte. Les flibustiers montent à l'abordage du bateau ennemi. Les canons tonnent. Le combat pour le drapeau fait rage !

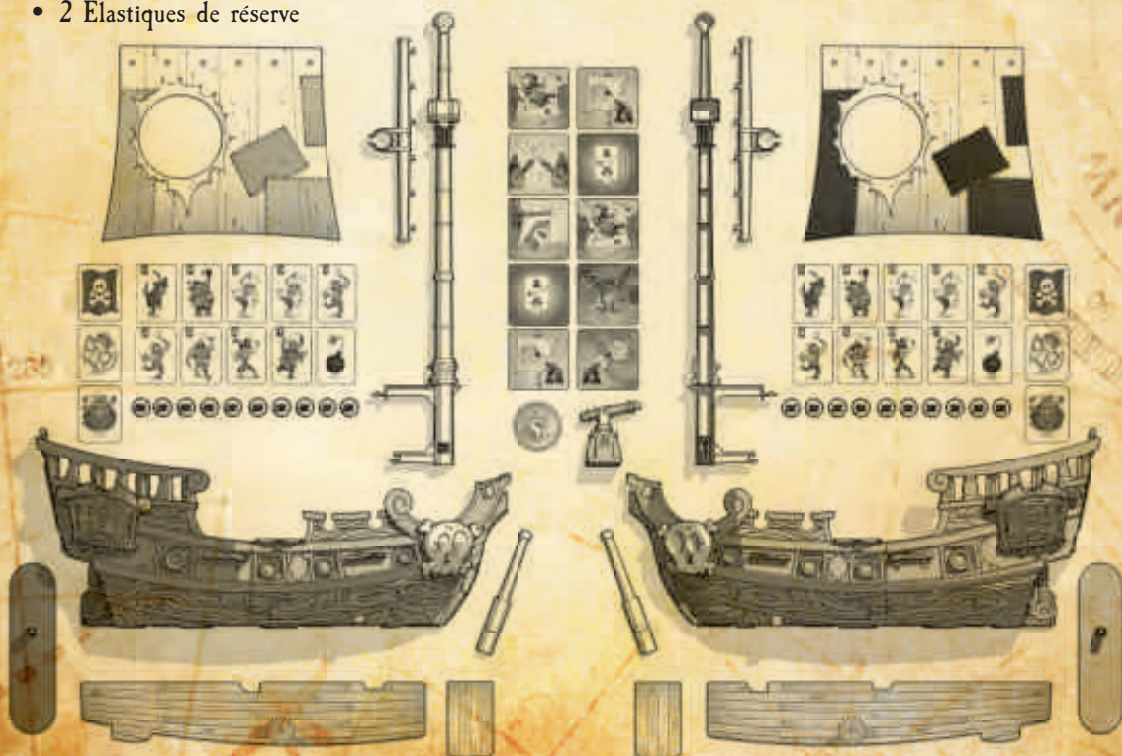
CONTENU DE LA BOÎTE

- 2 Moitiés de coque
- 2 Mâts avec vergue
- 2 Beauprés
- 2 Voiles
- 2 Ponts de bateau
- 2 Passerelles
- 1 Canon avec boulet
- 1 Pièce d'or
- 10 Cartes d'action illustrées des deux côtés
- 20 Pirates (10 rouges et 10 bleus)
- 20 Socles en plastique pour les pirates
- 6 Cartes drapeau (2 drapeaux, 2 barils de poudre et 2 singes)
- 2 Socles pour le bateau
- 2 Élastiques de réserve



BUT DU JEU

Capter le drapeau de l'adversaire en montant à l'abordage. Chaque joueur retourne le plus astucieusement possible les cartes d'action et choisit d'aborder, de tirer au canon, de se battre au sabre ou de jeter un de ses adversaires aux requins. Le capitaine qui réussit le premier à capturer le drapeau ennemi, a gagné !



AVANT DE COMMENCER

Sors les pièces du bateau de la boîte. Retire délicatement les pièces en carton de leur support. Glisse les dix pirates rouges et bleus dans leurs socles en plastique en faisant attention de ne pas les endommager. Assemble ensuite une par une les deux moitiés du bateau pirate de la manière suivante :

1. Prends une moitié de coque et fais glisser le pont en carton à l'endroit indiqué sur l'illustration. Regarde d'abord bien quel pont correspond à cette partie du bateau. Assure-toi que le pont s'emboîte correctement dans les fentes de la coque.
2. Assemble les deux parties du mât et attaches-y une des voiles.
3. Fixe délicatement le mât au bateau. Mais attention, l'opération est différente pour chaque moitié de coque. Sous une des fentes du pont se trouvent également

deux petites fentes taillées dans la coque. Sur une des moitiés de bateau, le mât est placé à l'avant du pont et sur l'autre moitié, à l'arrière. Glisse le mât dans la fente du pont et fixe-le à la coque.

4. Fixe un beaupré à l'avant de la proue.
5. Glisse une passerelle dans la fente spéciale située à l'extérieur de la coque.
6. Pose le bateau sur un socle. Fais glisser la pointe du socle dans le mât.
7. Rabats la trappe située au-dessus de la tête de mort. Assure-toi que les élastiques sous la trappe sont bien placés. S'il manque un élastique ou si un élastique est cassé, tu peux tendre un élastique de réserve entre les broches.

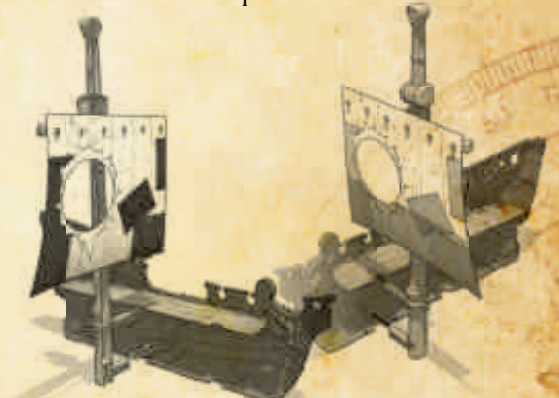
Tu assembles ensuite à l'identique la deuxième moitié du bateau.



1 Le pont en carton.



2 Mât et voiles.



3 Glisse le mât dans la fente du pont et fixe-le à la coque.



4 Beaupré.



5 Passerelle.



6 Un socle.



7 Rabats la trappe située au-dessus de la tête de mort.





MISE EN PLACE

Un joueur est le capitaine du bateau avec la voile rouge, l'autre du bateau avec la voile bleue. Les bateaux sont ensuite placés entre les deux joueurs avec la paroi extérieure orientée l'une vers l'autre. Garde une distance d'environ 30 cm entre les deux bateaux (c'est-à-dire la distance correspondant à la taille de ton avant-bras et de ta main). Le joueur avec la voile rouge joue avec les pièces rouges et son adversaire avec les pièces bleues.

- Aligne les 10 pirates à côté du bateau de manière à ce que tu puisses voir les illustrations mais pas ton adversaire.
- Charge le canon et oriente-le dans la bonne direction.
- Pose la pièce d'or à portée de main.
- Mélange les 10 cartes d'action et pose-les en deux rangées de cinq cartes à un endroit facilement accessible par les deux joueurs. Les cartes peuvent être orientées au choix vers le haut ou vers le bas.
- Nous arrivons maintenant à un élément du jeu très important. Tu reçois les trois cartes drapeau suivantes dans ta couleur :

SINGE



DRAPEAU



BARIL DE POUVRE



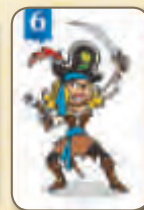
Ton adversaire doit essayer de capturer ton drapeau. Il ne doit donc surtout pas savoir où tu l'as caché. Sur le bord à l'arrière du bateau se trouvent trois encoches à l'intérieur desquelles les cartes drapeau peuvent être glissées. Glisse les cartes de manière à ce que ton adversaire ne puisse pas voir leur illustration, dans l'ordre que tu veux.

- Choisis maintenant 3 de tes pirates et place-les sur le pont de ton bateau.

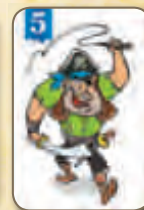
VOICI TES PIRATES



Capitaine Barnabé
Barbe-Rouge
(1x)



Diane
la Diabliesse
(1x)



Fouine
le Fouettard
(1x)



Eddy l'Édenté
(2x)



Bokar
Boucle d'Or
(2x)



Manfred
Mange-boulet
(1x)



Vikram
la Vipère
(1x)



Bombe
(1x)

LE COMBAT FAIT RAGE

Les deux joueurs tirent au sort celui qui peut commencer : un joueur prend la pièce d'or, la lance en l'air et l'autre joueur crie : « requin » ou « pirate » ; si la pièce tombe du bon côté, c'est le joueur qui a crié qui commence. À chaque fois que c'est à ton tour de jouer, tu retournes une carte d'action. Tu exécutes l'action indiquée au verso de la carte et tu laisses la carte à sa place orientée vers le haut. C'est maintenant au joueur suivant de jouer. Attention : tu n'as pas le droit de retourner la carte que ton adversaire vient de retourner ! Cette manœuvre est uniquement possible au tour suivant.

LES CARTES ONT LA SIGNIFICATION SUIVANTE



TIRER À TRAVERS VOILE :

Tu dois tirer avec le canon à travers le trou dans la voile du bateau ennemi. Tu as le droit de tirer une seule fois. Si tu réussis ton tir, ton adversaire est obligé d'enlever un de ses pirates de son propre pont ou du pont ennemi. Il a le droit de choisir lequel. Pour mieux viser, tu as le droit de choisir l'emplacement de ton canon, mais il est interdit de placer le canon au-delà de l'avant du bateau. Tu as le droit de pencher ton canon à condition qu'il reste en contact avec la surface de la table.



VISER LA TÊTE DE MORT :

Tu as le droit, sans regarder, de choisir un pirate de ton adversaire qui se trouve sur un des deux bateaux et de le poser sur la trappe situé au-dessus de la tête de mort du bateau ennemi. La trappe doit être enfoncée vers le bas. Tu dois tirer avec le canon sur la tête de mort jaune de l'ennemi. Tu as le droit de tirer une seule fois. Si tu vises dans le mille, la pièce saute en l'air et le pirate est éliminé du jeu ; si tu rates ta cible, le pirate est replacé à l'endroit où il se trouvait. Pour mieux viser, tu as le droit de choisir l'emplacement de ton canon, mais il est interdit de placer le canon au-delà de l'avant du bateau. Tu as le droit de pencher ton canon à condition qu'il reste en contact avec la surface de la table.



ATTENTION!

Ne pas viser les yeux ou le visage avec le canon.



NOUVEAU PIRATE :

Tu as le droit de choisir un nouveau pirate plus courageux dans ta réserve et de le placer sur ton propre bateau.



SAUTE À L'ABORDAGE DU BATEAU ENNEMI :

Tu as le droit de placer un de tes pirates de ton bateau sur le pont du bateau ennemi. Pour cela, tu dois faire preuve de beaucoup de courage mais il est nécessaire d'obtenir la victoire. Si tu préfères, tu peux aussi choisir le cas échéant de ramener une pièce. Tu auras besoin de beaucoup moins de courage pour y arriver, mais parfois c'est plus prudent !



PIRATES ENDORMIS :

Mille sabords ! Tes pirates se sont endormis ; tu n'as rien le droit de faire pendant ce tour.



LA PASSERELLE :

Par tous les diables ! Ton adversaire a le droit de placer sur la passerelle un de tes pirates qui se trouve sur un des deux bateaux. Heureusement, tu as encore la possibilité de sauver la vie de ce pirate. Tu lances la pièce d'or et regarde de quel côté elle tombe : si c'est le requin, le pirate est éliminé du jeu, mais si c'est le joyeux pirate, tu as le droit de remettre le pirate à l'endroit où il se trouvait.



À L'ATTAQUE !

Tu n'as pas d'autre choix que d'attaquer un pirate ennemi. Tu as le droit de l'attaquer aussi bien sur le bateau de ton adversaire que sur ton propre bateau à condition que ce pirate ennemi se trouve sur le même pont que le pirate avec lequel tu souhaites l'attaquer. Les joueurs ont le droit de regarder quels pirates sont déjà hors jeu. Ils indiquent clairement quelles sont les deux pièces concernées par l'attaque. Chacun des joueurs montre à son adversaire le pirate concerné. Le pirate avec le rang le plus élevé remporte le combat et doit ensuite être replacé à l'endroit où il se trouvait. Autrement dit, Barnabé Barbe-Rouge (7) gagne sur tous les autres rangs, Diane la Diabliesse (6) sur presque tous les autres rangs et ainsi de suite. Le pirate battu est éliminé du jeu. En cas de rangs identiques, les deux pirates concernés sont sortis du jeu. Si tu n'as plus aucun pirate placé sur l'un des deux bateaux, ton tour est fini.



PIÈCES SPÉCIALES

Certains pirates ou pièces ont des propriétés spéciales :



VIKRAM LA VIPÈRE (1) :

Vikram perd contre tous les autres pirates. Mais il a un pouvoir redoutable puisqu'il bat le courageux capitaine Barnabé Barbe-Rouge (7). Donc si Vikram attaque le capitaine ou si le capitaine attaque Vikram, le capitaine est vaincu dans les deux cas.



LA BOMBE :

La bombe n'a pas le droit d'être déplacée sur le pont ennemi. Chaque pièce perd face à la bombe, sauf Manfred Mange-boulet (2) qui bat la bombe.

QUI EST LE VAINQUEUR ?

Tu gagnes si tu réussis à capturer le drapeau de ton adversaire. Tu as le droit d'essayer de capturer le drapeau ennemi dans deux situations seulement :

1. Un de tes pirates se trouve sur le pont ennemi tandis qu'il n'y a aucun autre pirate de ton adversaire pour le défendre et que tu as retourné la carte « À l'attaque ! ».

OU :

2. Tu as réussi à viser la tête de mort avec un coup de canon ou à tirer à travers le trou dans la voile et ton adversaire ne possède plus aucun pirate sur un des deux ponts.

Dans ces deux situations, tu as le droit de retourner une des trois cartes drapeau. Il y a maintenant trois possibilités :



SINGE : Humm..., la situation n'est ni bonne ni mauvaise. Le « singe » retourne à sa place et tu as le droit au tour suivant, si tu remplis les conditions, de réessayer encore une fois.



BARIL DE POUDRE : Ton pirate meurt au champ d'honneur si tu as attaqué avec et il est éliminé du jeu. Si tu as tiré au canon, il ne se passe rien. Le « baril de poudre » retourne à sa place.

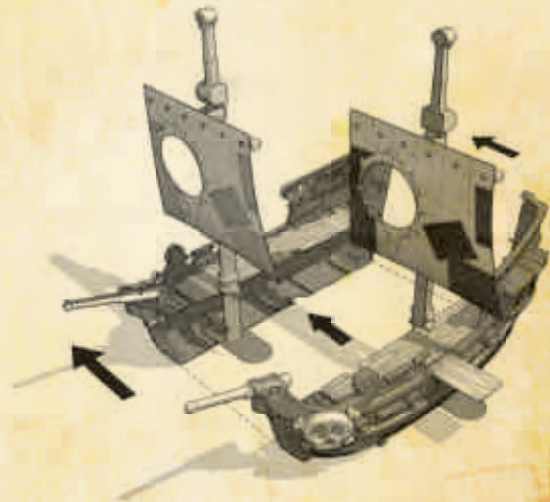


DRAPEAU : Victoire ! Tu as réussi à battre l'ennemi et à capturer son bateau.

Lorsqu'un joueur a réussi à capturer le drapeau ennemi, le jeu est immédiatement terminé. Ce joueur est le pirate victorieux, il s'empare du bateau de son adversaire et devient la terreur des océans.

RÈGLE SUPPLÉMENTAIRE POUR LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

Lorsque c'est à ton tour de jouer, tu retournes une carte action. Tu fais ce qui est demandé et tu poses la carte devant toi sans la retourner de nouveau. Cette carte est maintenant temporairement sortie du jeu. Le joueur suivant joue exactement de la même manière. Lorsque c'est de nouveau à toi de jouer, tu retournes une nouvelle carte, tu fais ce qui est écrit dessus et tu la poses à la place de la carte action de ton précédent tour qui se trouve encore devant toi. Cette carte action est maintenant de nouveau remise dans le jeu. Et ainsi de suite.



POUR FINIR

Une fois que tu as emboîté les deux moitiés de proue pour construire ton bateau, tu peux jouer avec et le laisser comme il est avec toutes les pièces dessus. Tu peux aussi préférer ranger les pièces dans le sac livré avec le jeu et détacher les deux moitiés de navire. Dans ce cas, tu ranges l'ensemble du jeu dans la boîte. Mais n'oublie pas que tu devras recommencer à construire ton bateau la prochaine fois.

Bon abordage moussaillons !

