

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



Rhum et Honneur

Stefan Feld

La horde sauvage de pirates menée par le capitaine Klabauter*, connu et craint dans le monde entier comme le « corsaire rouge », s'est retirée dans son antre bien cachée quelque part dans les Caraïbes.

Qui est de la partie lorsqu'il s'agit de déterrer des trésors, de se mesurer à la garde de la ville ou de passer la nuit à faire la fête dans des tripots enfumés ? Car tout ce qui compte à la fin, c'est le rhum et l'honneur !

IDEE DE JEU

Les joueurs se glissent dans le rôle de courageux flibustiers. En arpentant les rues peu éclairées du repaire des pirates avec le corsaire rouge, ils tombent sur des cartes au trésor mystérieuses et des coffres au contenu précieux. Ils rencontrent en chemin la garde de la ville et se mesurent à elle. Les différents tripots de la petite ville ne sont pas non plus épargnés par la horde de pirates. Une visite à l'échoppe vendant le nécessaire du pirate est également au programme : on a finalement toujours besoin d'une nouvelle jambe de bois ou d'un cache-œil chic. A la tombée du jour, les forbans se retirent sur leur navire, mais la recherche d'un endroit où dormir est également source de discorde. Toutes ces activités rapportent au joueur des points d'honneur sous forme de tuiles.

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points d'honneur à la fin du jeu.

MATERIEL

76 pirates (15 dans 5 couleurs et un capitaine, le « corsaire rouge »)

5 drapeaux (un par couleur de pirates)

1 bateau

9 plaques du plan de jeu

181 tuiles (13 x marqueurs (bleu foncé), 1x premier joueur (=drapeau rouge), 12 x tonneau de rhum, 3 x 5 endroit où dormir, 2 x 9 garde de la ville », 18 x rendez-vous, 20 x articles pour pirate, 2 x 12 coffre au trésor, 30 x tripot, 30 x carte au trésor)

1 distributeur pour ranger les tuiles (avec couvercle)

15 pièces d'or

1 dé

But du jeu

Les joueurs se glissent dans le rôle de pirates.

Ils guident le capitaine à travers le repaire des pirates, ce qui leur permet de recevoir de l'argent, du rhum et surtout de nombreuses tuiles qui leur rapportent les points d'honneur si importants pour la victoire.

Le vainqueur est le joueur avec le plus de points d'honneur.

*note : Der Klabautermann : le mauvais génie des bateaux

PREPARATION DU JEU

Les joueurs disposent à leur guise **les 9 plaques du plateau de jeu** pour former un plateau de jeu carré (3 x 3). Ils peuvent décider librement de la position, mais aussi de l'orientation de chacune des plaques, de sorte que le repaire des pirates diffère d'une partie à l'autre. La petite ville est composée de **36 cases** reliées entre elles par des **ruelles**, elles-mêmes découpées en **segments**.

Le distributeur contenant les tuiles et les pièces est placé à l'angle du plateau de jeu. On pose *face visible* devant le distributeur les 10 tuiles suivantes :

- **4 tuiles « tripot »**
- **2 tuiles « coffre au trésor »** (1x avec et 1x sans scorpion)
- **4 tuiles « carte au trésor »**

Le bateau est posé dans un autre angle du plateau de jeu. On dispose *face visible* **3 tuiles « endroit où dormir »** (1 couchette, 1 hamac et 1 rouleau de corde) sous le bateau.

Attention: les rouleaux de corde ne sont pas utilisés lors d'un jeu à 2 ou à 3. On ne découvre donc que les 2 autres tuiles.

Chaque joueur reçoit :

- **2 pièces d'or** du distributeur
- **10 pirates et un drapeau** de la couleur de son choix
Il pose le drapeau devant lui (il servira à cacher les tuiles gagnées au cours du jeu) et sa réserve de 10 pirates à côté.

Les 5 pirates restant à chaque joueur sont posés dans un des angles libres du plateau de jeu et forment la réserve commune : le bureau d'enrôlement.

(Lorsqu'il y a moins de 5 joueurs, les pirates et drapeaux des couleurs non utilisées restent dans la boîte.)

Le capitaine, le « corsaire rouge » est posé sur le quartier général (la case avec le drapeau de pirate rouge).

La tuile « 1° joueur » est posée sur le drapeau du joueur le plus jeune. C'est lui qui commence le 1° tour du jeu.

Préparation du jeu

Disposer les 9 plaques du plateau de jeu (3 x 3).

Préparer le distributeur. Poser *face visible* devant le distributeur 10 tuiles :

- **4 tuiles « tripot »**
- **2 tuiles « coffre au trésor »** (1x avec et 1x sans scorpion)
- **4 tuiles « carte au trésor »**

Poser le bateau et en dessous 1 couchette, 1 hamac et 1 rouleau de corde *face visible*
(*Ne pas utiliser les rouleaux de corde lors d'un jeu à 2 ou à 3.*)

Chaque joueur reçoit :

- **2 pièces**
- **10 pirates**
- **1 drapeau**

Mettre à disposition les 5 pirates restant à chaque joueur dans la réserve commune.

Poser le capitaine sur le quartier général

Le joueur le plus jeune reçoit la tuile « 1° joueur »

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule toujours en 5 tours, indépendamment du nombre de joueurs. Chaque tour comporte une phase d'action (dans le repaire des pirates) suivie d'une rixe (sur le bateau). Le jeu s'achève après le 5^o tour. Le gagnant est le joueur qui a amassé le plus de points d'honneur sous forme de tuiles.

La phase d'action

Lors de la phase d'action, les joueurs déplacent le capitaine dans le repaire des pirates : ils placent pour cela leurs pirates dans les ruelles autour du capitaine. Cette phase se termine lorsque aucun des joueurs ne veut ou ne peut plus placer de pirate.

En commençant par le premier joueur, puis chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs doivent accomplir une des actions suivantes :

- 1. déplacer le capitaine**
- 2. se reposer**
- 3. monter à bord**

1. déplacer le capitaine

Pour déplacer le capitaine le long d'une ruelle sur une case voisine, le joueur doit placer *un* pirate sur *chacun* des segments de cette ruelle. Il peut ensuite accomplir l'action qui y est représentée. (*Les 10 actions possibles sont expliquées en détail à la fin de cette règle.*)

Ne peuvent être utilisées que des ruelles *vides*, dans lesquelles ne se trouve aucun pirate (ni ceux du joueur qui souhaite déplacer le capitaine, ni ceux de ses adversaires).

Attention : *Le capitaine est déplacé sur une case voisine (et ne se trouve jamais sur un segment de ruelle); les pirates sont placés sur les segments de ruelles (et ne se trouvent jamais sur les cases.)*

Le joueur décide ensuite s'il souhaite à nouveau déplacer le capitaine. Il doit payer 1 pièce avant chacun des déplacements suivants (à remettre dans le distributeur). S'il ne le souhaite pas ou s'il ne peut pas payer, il dit « ohé, du canot ! » et c'est le tour du joueur suivant.

En d'autres termes : *Un joueur peut déplacer le capitaine autant de fois qu'il le souhaite lorsque c'est à lui de jouer (aussi longtemps qu'il dispose d'assez de pirates et de pièces bien sûr), mais seul le premier déplacement est gratuit ; chacun des déplacements suivants coûte une pièce.*

Déroulement du jeu

Toujours 5 tours de jeu

Par tour de jeu, une phase d'action suivie d'une rixe

+Les tuiles « endroit où dormir » servent indirectement à compter les tours de jeu, puisqu'elles suffisent juste pour ces 5 tours.

Le joueur dont c'est le tour, doit réaliser une des 3 actions :

- 1. déplacer le capitaine**
- 2. se reposer**
- 3. monter à bord**

1. déplacer le capitaine

Le joueur qui déplace le capitaine doit occuper toute la ruelle (qui doit être vide) avec ses pirates. L'action indiquée sur la nouvelle case peut ensuite être réalisée.

Le joueur peut à nouveau déplacer le capitaine, mais chacun des déplacements suivants coûte 1 pièce.

Ruelles sombres

Au bord du plan de jeu, de nombreuses ruelles permettent de quitter le repaire des pirates, ce sont les « ruelles sombres ». On peut les utiliser de la façon suivante : Le joueur paie une pièce avant d'occuper la totalité d'une ruelle voisine du capitaine jusqu'au bord du plateau de jeu (y compris le demi-segment de cette ruelle). Il occupe ensuite une deuxième ruelle sombre (de son choix) avec ses pirates (y compris le demi-segment). Pour finir, il déplace le capitaine en conséquence et peut réaliser l'action de la nouvelle case.

Attention : La pièce pour la ruelle sombre est toujours payée en supplément de celle due pour un 2°, 3°, ... déplacement.

Si le joueur se voit dans *l'obligation* de passer par des ruelles sombres pour déplacer le capitaine, il ne paie pas de pièce supplémentaire, comme c'est le cas lorsqu'il le fait de son plein gré (mais il paie 1 pièce pour les déplacements supplémentaires).

Les joueurs peuvent également utiliser les ruelles qui mènent à l'extérieur (« ruelles sombres ») ; **leur utilisation coûte 1 pièce supplémentaire** (sauf si elles constituent le seul itinéraire possible!)

Impasses

Il peut arriver que le capitaine tombe dans une impasse, lorsque toutes les ruelles qui l'entourent sont occupées par des pirates. Le capitaine est dans ce cas *immédiatement après* que l'action de la case impasse a été exécutée normalement- placé sur la case pièce de la plaque du plateau de jeu qui porte le chiffre suivant (voir dessin page 5, *les cases pièce sont numérotées de 1 à 9; si le capitaine se trouve sur la plaque 9, il sera déplacé directement sur la plaque 1*).

Si cette nouvelle case pièce est également une impasse, on déplace le capitaine sur la case pièce de la plaque du plateau de jeu qui porte le chiffre suivant, etc.

Le déplacement suivant du capitaine commencera sur cette nouvelle case. (*Il n'est pas nécessaire de payer la pièce, car il ne s'agit pas du but, mais du nouveau point de départ du capitaine.*)

2. se reposer

Un joueur peut choisir de ne pas déplacer le capitaine et de se reposer (passer son tour), ce qui lui coûte 1 pièce (à remettre dans le distributeur). Il ne réalise pas d'autre action et c'est le tour du joueur suivant.

On ne passe normalement son tour que pour éviter des cases défavorables, en attendant que d'autres montent à bord.

3. monter à bord

Lorsqu'un joueur ne peut ou ne veut ni déplacer le capitaine, ni se reposer, il *doit* faire monter à bord *tous les pirates* dont il dispose encore à côté de son drapeau. Il les place pour cela *côte à côte* dans la rangée *libre* la plus haute (respecter les flèches sur le mât) en commençant à gauche du mât et en continuant vers l'extérieur.

Dans l'exemple page 5, « or » a placé en premier les deux pirates qui lui restaient, puis « violet » en a placé trois, « noir » un et finalement « argent » deux. « Bleu » a utilisé tous ses pirates pour déplacer le capitaine et n'est pas présent à bord du bateau.

Si un joueur fait monter tous ses pirates à bord du bateau, la phase d'action s'achève pour lui et il passe son tour.

Il en est de même si un joueur a utilisé tous ses pirates pour déplacer le capitaine. Ne disposant plus de pirates, il ne peut plus monter à bord, ni participer à la rixe pour s'approprier un endroit où dormir.

La rixe commence lorsque le dernier joueur a fini la phase d'action.

(En outre : Ce dernier joueur peut déplacer le capitaine autant de fois qu'il le désire, sans devoir payer de supplément, puisque –étant le seul joueur en course- c'est son tour plusieurs fois de suite. Il doit par contre payer la pièce due s'il veut utiliser les ruelles sombres.)

Impasses

Déplacer le capitaine sur la case pièce de la plaque du plateau de jeu qui porte le chiffre suivant

2. se reposer

ne rien faire, coûte 1 pièce

3. monter à bord

Placer tous les pirates restants à côté du mât dans une rangée libre

La rixe

C'est à bord qu'a lieu le règlement de comptes final. Qui va décrocher le meilleur endroit pour dormir, la couchette douillette? Et qui risque de ne rien décrocher du tout ?

Tous les pirates disposés à côté du mât sont répartis en colonne (verticalement, voir exemple page 7).

Chaque colonne représente une rixe à laquelle prennent part tous les pirates de la colonne de haut en bas : un seul d'entre eux gagne et peut continuer.

On commence toujours par la colonne la plus éloignée du mât. Si un pirate se trouve seul dans une colonne, il gagne automatiquement la rixe et se qualifie pour la suivante. Il est alors déplacé *dans sa rangée* de l'autre côté du mât. (voir dessin page 6). On passe ensuite à la colonne suivante, etc. Si plusieurs pirates se trouvent dans une colonne, le vainqueur est désigné par les dés. Le premier joueur (celui dont le pirate se trouve *au plus haut* sur le mât) commence et lance *une fois* le dé. Le deuxième joueur en partant du haut du mât lance alors *une fois* le dé. S'il fait *moins bien* que le premier joueur, son pirate est éliminé. *Dans tous les autres cas*, c'est le pirate du premier joueur qui est éliminé. Le joueur suivant affronte ensuite le gagnant de la même façon : il gagne si son lancer est supérieur ou égal à celui du vainqueur précédent, et perd s'il est inférieur, etc. Le pirate qui réussit à être le dernier de la colonne est déplacé *sur sa rangée* de l'autre côté du mât et se qualifie ainsi pour la prochaine rixe. Les pirates vaincus sont repris par les joueurs et rangés dans la réserve à côté de leur drapeau.

Les rixes suivantes se déroulent de la même façon dans les colonnes suivantes. Lorsque tous les pirates vainqueurs sont passés à gauche du mât, commence une nouvelle série de rixes colonne par colonne (en commençant toujours par les pirates les plus éloignés du mât). Les pirates vainqueurs peuvent retourner à droite du mât, etc.

Le suspense grandit à chaque fois qu'un pirate perd une rixe. Le joueur dont l'équipage finit le combat *à la troisième place* reçoit, outre son dernier pirate, la tuile placée face visible sous le bateau sur laquelle est représenté le rouleau de corde (1 ou 2 points d'honneur). Le dernier joueur à être éliminé reçoit outre son dernier pirate la tuile sur laquelle est représenté le hamac (3 à 5 points d'honneur). Le vainqueur de la rixe (le dernier à être resté prêt du mât) reçoit outre tous les pirates qui lui restaient à la fin de la série de rixes la tuile avec la couchette (6 à 8 points d'honneur).

Les joueurs cachent les tuiles qu'ils ont remportées *sous* leur drapeau. La valeur des tuiles est indiquée sur chacune d'entre elle (donc de 1 à 8 points d'honneur).

Lorsque la série de rixes est finie, on place 3 tuiles « endroit où dormir » (une de chaque) face visible sous le bateau.

Remarques :

-Prendre en compte la fonction spécifique des tonneaux de rhum lors des rixes (voir le chapitre « Les actions »)

-S'il n'y a que 2 équipages à bord *au début* de la rixe, le vainqueur reçoit la tuile « couchette » et la tuile « rouleau de corde ». S'il n'y a qu'un équipage à bord, il gagne sans combattre les tuiles « couchette » et « rouleau de corde ». La tuile « hamac » est remise dans la boîte*.

On désigne un vainqueur colonne par colonne (de l'extérieur vers l'intérieur)

Si un pirate est seul, il passe de l'autre côté du mât sans combattre.

Si plusieurs pirates se trouvent dans la même colonne, ils s'affrontent aux dés :

- celui qui est placé le plus haut sur le mât commence
- un lancer de dé égal ou plus élevé que le précédent gagne
- les pirates vaincus retournent dans la réserve
- le vainqueur passe de l'autre côté du mât

Lorsque toutes les rixes ont eu lieu d'un côté du mât, on procède de même de l'autre côté, etc.

Le joueur qui finit à la troisième place reçoit la tuile « rouleau de corde », l'avant-dernier le hamac et le dernier (donc le vainqueur) la tuile « couchette »

On dispose 3 (ou 2) nouvelles tuiles « endroit où dormir »

*Lorsqu'on joue à 2 ou 3, le vainqueur ne reçoit que la tuile « couchette » indépendamment du nombre d'adversaires. Le troisième joueur repart les mains vides.

Exemple de rixe : (page 7)

1.- La première rixe (voir la flèche) est remporté par violet sans combat, car il n'a pas d'adversaire dans cette colonne ; violet déplace son pirate de l'autre côté du mât (dans la même rangée).

-Lors de la 2° rixe, or affronte violet : or lance un 4 et violet un 3. Violet donne un tonneau de rhum et relance le dé : un 3. Il a encore droit à un lancer : cette fois-ci, il lance un 4. Violet gagne et place son pirate de l'autre côté du mât à droite de son 1° pirate. (Or remet son pirate dans sa réserve.)

-Lors de la 3° rixe, or affronte bleu : or lance un 5. Bleu lance un 2 et est éliminé (Il remet son pirate dans sa réserve.). On garde le 5 du joueur or qui affronte désormais violet. Violet lance un 4 et est éliminé (Il remet son pirate dans sa réserve.). Or place son pirate de l'autre côté du mât (dans la même rangée).

-Lors de la 4° rixe, les 4 joueurs s'affrontent. Or commence et lance un 3. Bleu lance un 6 (Or remet son pirate dans sa réserve.). Violet lance un 5 et est éliminé (Il remet son pirate dans sa réserve.). Argent lance un 2 ; il donne un tonneau de rhum et relance le dé : 6. Argent place son pirate de l'autre côté du mât. (Bleu remet son pirate dans sa réserve.)

2.Voici à quoi ressemble le côté droit du mât après la 1° série de rixes : 2 pirates de violet, 1 pirate d'or et 1 d'argent.

- La première rixe (voir la flèche) est à nouveau remportée par violet sans combat, car il n'a pas d'adversaire dans cette colonne ; violet déplace son pirate du côté gauche du mât.

-Lors de la 2° rixe, or affronte violet : or lance un 5 et violet un 1. (Violet remet son pirate dans sa réserve.) Argent affronte le 5 d'or ; il lance un 4. Il décide de donner son dernier tonneau de rhum et relance le dé : un 2. Bien sûr, il relance : un 4. Or gagne et place son pirate de l'autre côté du mât. Argent récupère son pirate et prend le rouleau de cordage (2 points).

3.Voici à quoi ressemble le côté gauche du mât après la 2° série de rixes : 1 pirate de violet, 1 pirate d'or

- **La dernière rixe:** Or lance un 5, violet fait de même. Or récupère son pirate et prend le hamac (5 points). Violet récupère son pirate et prend la couchette (7 points). La rixe est terminée ; le tour suivant peut commencer.

Les prochains tours

Après une rixe, un tour est terminé. Le joueur à gauche du joueur qui a commencé le tour précédent devient le nouveau premier joueur. Il reçoit la tuile « 1° joueur » et la pose sur son drapeau.

Chaque joueur retire *tous* ses pirates *du plateau de jeu* et les pose devant lui dans sa réserve. Le capitaine reste à l'endroit où il se trouve (on ne le replace donc pas dans le quartier général). Les joueurs ne reçoivent *pas* 2 pièces.

Nouveau tour de jeu :

- le joueur suivant reçoit la tuile « 1° joueur » et commence
- les joueurs reprennent tous leurs pirates du plateau de jeu
- le capitaine reste là où il se trouve

FIN DU JEU

On joue 5 tours de cette façon. Puis les joueurs comptent les points d'honneur figurant sur leurs tuiles (voir ci-dessous). Les tonneaux de rhum et les pièces n'ont alors aucune valeur.

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points d'honneur.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a le moins de pirates dans la réserve commune, ou celui qui a le plus de tonneaux de rhum, ou celui qui a le plus de pièces (dans cet ordre). Si cela ne permet pas de départager les joueurs, il y a plusieurs vainqueurs.

Fin du jeu :

Le jeu se termine après le 5° tour

Les joueurs comptent les points d'honneur de leurs tuiles

Le vainqueur est celui qui a le plus de points d'honneur

LES ACTIONS

Lorsqu'un joueur déplace le capitaine sur une case, il *peut* mener *une fois* l'action correspondante. Les actions permettent de recevoir des pièces d'or, des pirates, des tuiles ou des tonneaux de rhum. Les tuiles rapportent les points d'honneur décisifs pour la victoire.

Case « pièce »

Le joueur prend *une* pièce d'or dans le distributeur. Les joueurs peuvent cacher leurs pièces pendant toute la durée du jeu.

Case « quartier général »

Le joueur peut retirer *tous* ses pirates d'une ruelle et les remettre dans sa réserve.

Il peut aussi choisir 2 ruelles sombres -c'est-à-dire 2 ruelles qui mènent hors du repaire de pirates- occupées par ses pirates (*ces 2 ruelles sombres n'ont pas obligatoirement été utilisées dans cette combinaison par le joueur !*).

Il peut également choisir la ruelle par laquelle il *vient de* faire passer le capitaine pour le faire rentrer au quartier général. Ces ruelles qui sont désormais vides peuvent être à nouveau occupées suite à cette action.

Case « pirate »

Le joueur prend un de ses pirates dans la réserve commune et le pose dans sa propre réserve devant lui (il peut dès lors l'utiliser pour le reste du jeu). Si un joueur n'a plus de pirates dans la réserve commune, cette case n'est pour lui d'aucune utilité.

Case « articles pour pirate »

*« Au fait, où les pirates se procurent-ils leurs jambes de bois et leurs cache-œil ? Ils les achètent tout simplement dans l'échoppe spécialisée dans les articles pour pirates ... »
(20 tuiles : 4x5 accessoires différents d'une valeur de 2 à 5 points d'honneur)*

Le joueur prend la tuile du dessus dans le distributeur et la regarde -sans la montrer aux autres joueurs. Il a alors 2 possibilités : *Soit* il garde la tuile (=2 à 5 points d'honneur) et la place avec ses autres tuiles *sous* son drapeau jusqu'à la fin du jeu. *Soit* il la revend : il la replace alors face cachée *sous* la pile dans le distributeur et reçoit en échange 2 pièces du distributeur indépendamment de la valeur de la tuile.

Attention : Un joueur ne peut vendre que la tuile qu'il vient de tirer. Il ne peut revendre les tuiles acquises précédemment.

Case « rendez-vous »

*« Que serait un capitaine sans fiancée ? Sans amour ni attention ? Rien qu'un type rude sans éducation ... »
(18 tuiles : 2x tous les autres symboles (sauf rendez-vous, pièce d'or et quartier général) valant 4 ou 6 points d'honneur)*

Le joueur prend la 1^o tuile rendez-vous dans le distributeur et la pose -après en avoir pris connaissance - face cachée sur son drapeau. Le lieu où la fiancée du pirate souhaiterait rencontrer ce dernier est symbolisé sur la tuile. Le joueur doit donc essayer *au cours du jeu* d'amener le capitaine sur une case représentant ce lieu. S'il réussit, il doit retourner sa tuile « rendez-vous » et la pose avec ses autres tuiles *sous* son drapeau (le rendez-vous a bien eu lieu et la tuile rapporte alors des points d'honneur).

Si un joueur possède deux tuiles « rendez-vous » identiques, il ne peut en retourner qu'une lorsqu'il rejoint le lieu de rendez-vous.

Attention : Le joueur doit lui-même placer le capitaine sur la case symbolisant le lieu de rendez-vous : cela ne lui rapporte rien si un autre joueur le fait. Se reposer sur cette case ne lui rapporte rien non plus. L'action représentée sur la case désignée par sa tuile « rendez-vous » est bien sûr réalisée normalement : s'il s'agit par exemple d'une case « pirate », il prend ensuite un pirate dans la réserve commune.

Case « carte au trésor »

*« Les pirates devraient trouver le plus de cartes possible, pour pouvoir mettre à jour de précieux trésors lorsqu'ils parcourront les mers et océans. »
(30 tuiles : 10x3 couleurs différentes valant de 3 à 6 points d'honneur)*

Si un joueur déplace le capitaine sur une de ces cases, il peut prendre *une des 4 tuiles posées face visible*, si elle est de la *même* couleur que la case sur laquelle se trouve le capitaine, et la poser avec ses autres tuiles *sous* son drapeau. On complète alors les tuiles posées face visible de façon à ce qu'elles soient toujours au nombre de 4.

S'il n'y a *pas* de tuile de la couleur recherchée, la case n'a aucune signification et le joueur repart les mains vides.

Case « tripot »

« *Que serait un repaire de pirates sans tripots lugubres, ni bars enfumés ? Et que seraient de tels établissements sans joyeuses beuveries ?* »

(30 tuiles : 10x3 tripots différents valant de 2 à 5 points d'honneur)

Le joueur invite ses adversaires à une « beuverie ». Les joueurs peuvent gagner *toutes* les tuiles - parmi *les 4 tuiles posées face visible* – qui correspondent au tripot représenté sur la case. S'il n'y a pas de tuile correspondante, il ne se passe *rien*.

S'il y a au moins une tuile qui correspond, le joueur dont c'est le tour doit demander *dans le sens des aiguilles d'une montre* à tous ses adversaires s'ils veulent trinquer. Ceux qui le souhaitent doivent payer une pièce au joueur dont c'est le tour; ceux qui ne peuvent ou ne veulent pas payer doivent passer.

Si *aucun* de ses adversaires ne participe à la beuverie, le joueur dont c'est le tour peut prendre *toutes* les tuiles - parmi les 4 tuiles posées face visible – qui correspondent au tripot représenté sur la case et les poser *sous* son drapeau.

Si au moins un des joueurs a payé, le joueur dont c'est le tour lance *une fois* le dé: si le lancer est plus important que le chiffre indiqué sur *une des tuiles correspondantes*, il peut prendre la tuile; s'il est *égal ou inférieur*, il repart les mains vides. C'est ensuite au prochain compagnon de beuverie de lancer le dé. On continue ainsi chacun son tour jusqu'à ce que les compagnons de beuverie aient remporté *toutes* les tuiles correspondantes.

On complète pour finir les tuiles posées face visible de façon à ce qu'elles soient toujours au nombre de 4.

Remarques :

-Les joueurs qui sont déjà montés à bord peuvent participer à la beuverie.

-Prendre en compte la fonction spéciale des tonneaux de rhum (voir ci-dessous).

Case « coffre au trésor »

« *Que seraient des pirates sans coffres au trésor ? Mais attention en les ouvrant, de dangereux scorpions s'y cachent ...* »

(2x12 tuiles avec ou sans scorpion valant de 4 à 6 points d'honneur ou moins 2 points d'honneur)

Le joueur prend d'abord la tuile « coffre au trésor » sans scorpion posée face visible et la pose avec ses autres tuiles *sous* son drapeau.

Mais qui va se faire piquer par le scorpion en ouvrant le coffre ? En commençant par le joueur dont c'est le tour, tous les joueurs doivent lancer le dé à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Les chiffres indiqués par le dé sont additionnés et annoncés à voix haute (« 4-9-12-13- ...»). On continue ainsi (si nécessaire pendant plusieurs tours) jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne ou dépasse le nombre indiqué sur la tuile scorpion posée face visible (entre 10 et 21). Le pauvre bougre a été piqué et doit prendre la tuile scorpion. Il la pose avec ses autres tuiles *sous* son drapeau. On découvre pour finir deux tuiles « coffre au trésor » : une avec scorpion et une sans scorpion.

Remarques :

-Tous les joueurs doivent participer et essayer d'ouvrir le coffre (même ceux qui sont déjà montés à bord).

-Prendre en compte la fonction spéciale des tonneaux de rhum (voir ci-dessous).

Case « tonneaux de rhum »

« *Que seraient les pirates sans rhum ? Le rhum, c'est bon et sain et utile dans toutes les situations.* »

Le joueur prend *deux* tuiles « tonneau de rhum » dans la réserve et les pose *sur* son drapeau, de façon à ce qu'elles soient bien visibles de tous. Le rhum apporte l'avantage suivant lorsque le joueur lance le dé (lors de la bagarre, dans les tripots et lors de l'ouverture des coffres au trésor): *Après* avoir lancé le dé, un joueur peut choisir de donner un tonneau de rhum et de relancer *une ou deux fois* le dé. S'il n'est toujours pas satisfait du résultat, il peut donner un nouveau tonneau de rhum pour relancer une ou deux fois le dé, etc. C'est toujours le dernier lancer qui compte, même s'il est moins bon que le précédent.

Case « garde de la ville »

« Lors de leurs virées dans le repaire, les pirates tombent sans cesse sur la garde de la ville. Et cela cause une nouvelle rixe, remportée la plupart du temps, mais pas toujours, par les pirates... »

(2x9 tuiles avec la petite (1 à 3 points) ou la grande garde (4 à 6 points))

Le joueur choisit de prendre la 1^o tuile de la petite ou de la grande garde dans le distributeur. On regarde ensuite si son équipage de pirates, qui se trouve devant lui *dans sa réserve*, est assez fort pour vaincre la garde: si le nombre de ses pirates est *plus élevé* que celui indiqué sur la tuile, il a gagné et pose la tuile *sous* son drapeau. En outre, s'il y a une pièce sur la tuile (garde à 1 et 2 points), le joueur en prend une dans le distributeur. Si le nombre de ses pirates est *inférieur ou égal* à celui des gardes, il a perdu. On remet la tuile sous la pile dans le distributeur et le joueur repart les mains vides.

Le décompte des tuiles à la fin du jeu

La valeur des tripots, coffres au trésor, gardes et endroits où dormir est indiquée sur les tuiles (de 1 à 8 points ou moins 2 points).

Il en est de même pour les tuiles articles pour pirates, rendez-vous et cartes au trésor, mais avec des réserves.

Exemples de décompte page 11

Articles pour pirate

Si un joueur possède plusieurs fois le même article, seul compte celui qui a le plus de valeur. (Dans l'exemple, le crochet qui vaut 3 ne compte pas)

Rendez-vous

Les rendez-vous *qui n'ont pas eu lieu* (les tuiles posées *sur* le drapeau) ne comptent pas. (Dans l'exemple, la tuile rendez-vous « articles pour pirate » ne compte pas, car il n'a pas eu lieu.)

Cartes au trésor

A la fin du jeu, on assemble *par paire* les cartes au trésor *de même couleur* (*ce n'est qu'ainsi que les pirates ont toutes les informations nécessaires*) afin de les comptabiliser. Seules les paires ainsi formées rapportent des points; les cartes qui ne font pas partie d'une paire n'ont *aucune valeur* et ne sont pas prises en compte.

(Dans l'exemple, la tuile jaune valant 3 points et la tuile rose valant 5 points ne comptent pas.)

Remarque : Si les pièces viennent à manquer au cours du jeu, elles sont remplacées par du matériel adéquat.

Si les tuiles viennent à manquer, elles ne sont pas remplacées et les joueurs repartent les mains vides.

Remarque : Les joueurs peuvent regarder leurs tuiles (sur ou sous leur drapeau) à tout moment.

Exemple case « tripot » page 10 :

Bleu a déplacé le capitaine sur « Es Cruce » : on joue donc pour les tuiles valant 2 et 5 points. Les tuiles valant 4 points ne sont pas prises en compte.

Noir et Or paient une pièce à Bleu. Bleu lance le dé : 2 ; insuffisant. Noir lance un 5 ; il pose la tuile valant 2 points sous son drapeau. Or lance un 5. C'est à nouveau au tour de Bleu ; il relance un 2. Noir lance un 3. Or lance un 6 et pose la tuile valant 5 points sous son drapeau. La beuverie est terminée.

Si ni Noir, ni Or n'avaient pu ou voulu payer, Bleu aurait empoché les 2 tuiles sans lancer le dé.

Exemple case « tonneau de rhum » page 10 :

Argent lance dans un tripot un 3, mais cela ne suffit pas, car il veut la tuile valant 5 points. Il donne un tonneau et relance le dé : un 5 ; toujours insuffisant. Il relance : un 1. Argent ne remporte rien, pas même la tuile valant 2 points.

LE JEU A 2

Les règles ne changent pas à une exception près :

Un troisième joueur imaginaire prend part à la rixe (on applique donc les règles du jeu pour trois joueurs, voir plus haut « la rixe »). On lance une fois le dé au début de chaque tour. Le chiffre donné par le dé indique le nombre de pirates appartenant au joueur imaginaire que l'on doit placer dans la rangée la plus haute à gauche du mât. Pendant une rixe, le joueur qui ne joue pas, lance le dé pour le joueur imaginaire. Si ce dernier remporte une tuile, elle est retirée du jeu.

Richard Gergen