

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Les 2 Pirates

2 JOUEURS • A PARTIR DE 8 ANS



CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plan de jeu séparé en deux camps
- 2 pirates de couleurs différentes
- 4 trésors de 2 couleurs différentes
- 2 jeux de 6 cartes (de 0 à 5)

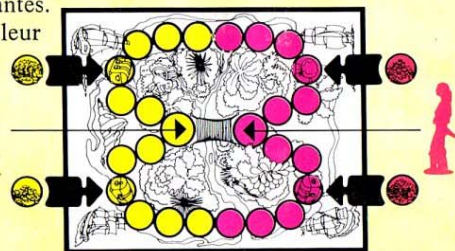


- ### RÈGLE DU JEU :
- Soit, s'emparer des trésors de l'adversaire
 - Soit, s'emparer du pirate de l'adversaire



PRÉPARATION DU JEU

- Placer le plan de jeu entre les deux joueurs
- Chaque joueur choisit deux trésors de la même couleur et les dispose dans son camp sur les cases correspondantes.
- Il prend un pirate de la même couleur et le pose dans son camp sur la case placée devant le pont.
- Chacun prend un jeu de 6 cartes.



RÈGLE DU JEU

Les joueurs prennent en main leurs cartes en les cachant à l'adversaire.

Utilisation des cartes : chaque joueur prend une carte de son jeu et la pose face cachée sur la table. Ensuite, chacun retourne sa carte.

Le **TOTAL** des deux cartes donne un nombre **PAIR** ou **IMPAIR**. Ce nombre indique quel est le joueur qui va déplacer son pirate.

En effet, le **pirate jaune** se déplace quand le nombre sorti est **pair**, le **pirate rouge** se déplace quand le nombre sorti est **impair**.

ATTENTION : le pirate ne se déplace cependant que du chiffre porté sur sa carte.

Exemple :

$$4 + 2 = 6$$

6 : nombre pair : c'est le pirate jaune qui se déplace et de 4 cases.

Les joueurs reprennent leur carte à chaque coup.

Déplacement du pirate

- Il se déplace du nombre exact indiqué par sa carte, **en avant ou en arrière** (il ne peut s'arrêter en route).

590 762



LE GAGNANT

Le joueur gagnant est celui qui, le premier, a pris soit les deux trésors, soit le pirate de son adversaire.



2) En prenant le pirate de l'adversaire :

Un pirate ne peut être pris que s'il se trouve **dans le camp de son adversaire**. Pour prendre un pirate, il faut arriver sur la case où il se trouve.

Tactique

Lorsque le joueur choisit sa carte dans le but de déplacer son pirate, il doit essayer de deviner quel sera le chiffre choisi par son adversaire.

En effet, le joueur doit toujours chercher :

- A ce que le total des deux cartes lui soit favorable.
- A se déplacer le mieux possible.
- A empêcher son adversaire de lui prendre ses trésors ou son pirate.



FERNAND NATHAN

