

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**



Le duel des pirates

«Bienvenue à bord, petits terriens!» souhaite le vieux capitaine pirate d'une voix rauque lorsque vous montez sur son bateau pirate.



«Vous venez certainement me voir pour savoir comment trouver le trésor. Mais je vous préviens, la course au trésor ne va pas être facile!»

«Avant de partir à la recherche du trésor, ce qui ne sera pas sans danger, il faut que vous ayez les choses suivantes:»



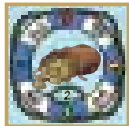
1 bateau pirate, 8 billes de pirate, 1 bouteille, 1 boussole, 1 carte marine, 6 cartes de duel, 23 cartes de trésor, 8 cartes de pirate, 1 règle du jeu



Carte boussole C'est la case de départ du bateau pirate et est toujours posée au milieu.



Cartes de duel Les célèbres pirates vont pouvoir s'affronter en duel.



Cartes de trésor Dessus sont représentés différents trésors avec leurs valeurs correspondantes en points.



Cartes de pirate Le duel des pirates a lieu sur les cartes de pirate. Il y a des cartes qui donnent des **points en plus** et des cartes qui enlèvent des points.

«Toute chasse au trésor doit être minutieusement préparée!»



- Cherchez les six cartes de duel. Faites-en deux piles que vous répartirez selon la couleur du dos des cartes.
- Posez la carte boussole au milieu de la table, et orientez-la dans la bonne direction à l'aide de la boussole: la flèche rouge indique toujours le nord.
- Mélangez toutes les cartes de pirate et toutes les cartes de trésor et faites-en une pile que vous poserez face cachée.
- Prenez huit cartes de la pile et posez-les autour de la carte boussole de manière à ce que toutes les cartes soient dirigées vers le nord avec la flèche rouge.
- Posez le bateau pirate sur la carte boussole.
- Mettez les huit billes dans la bouteille et fermez la bouteille.



«Et maintenant, c'est parti pour la course au trésor!»



Jouez chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il secoue la bouteille en la tenant de manière à ce que le goulot soit tourné vers le bas et que les billes viennent glisser dans le goulot. L'ordre dans lequel se trouve les trois premières billes dans le goulot t'indique la route du bateau pirate. Chaque couleur de bille correspond à un point cardinal.

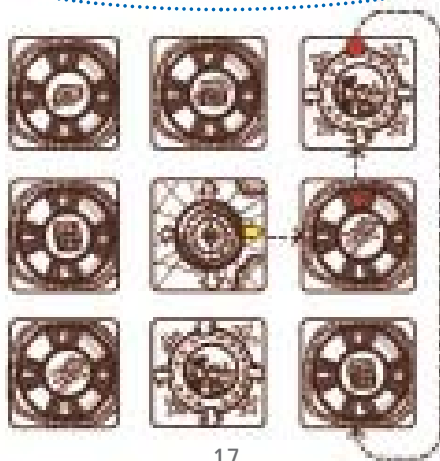


Avance le bateau pirate sur les cartes suivant les couleurs des billes.

Exemple: jaune / rouge / rouge = **est** / **nord** / **nord**



«Attention Si tu débordes d'une carte en avançant le bateau pirate, tu le poses alors directement de l'autre côté. Regarde sur l'illustration ci-dessous, pour savoir comment faire.»





«Où t'arrêtes-tu?»

Le bateau pirate atterrit-il sur ...



... la **carte boussole**?

Tu as le droit de prendre une carte de la pile d'un autre joueur et tu la poses, face tournée vers le haut, à côté du butin récupéré pendant ce tour. Si aucun joueur n'a de carte, tu ne peux pas en prendre.



... une **carte de trésor**?

Prends la carte et pose-la devant toi en la tournant de manière à voir ce qu'il y a dessus.

Si le bateau pirate atterrit sur la **carte boussole** ou sur une **carte de trésor**, tu as la possibilité ...

... de secouer la bouteille encore une fois et de continuer à jouer

ou

... de terminer ton tour, ce qui te permet de t'assurer les cartes que tu as posées devant toi jusqu'à maintenant. Prends cette (ces) carte(s) et mets-la(les) dans ta pile en la(les) retournant face cachée.



... une **carte de pirate**? Retourne la carte et pose-la devant toi, face tournée vers le haut. Il va y avoir un **duel de pirates**! Prends trois cartes de duel d'une couleur dans une main.

Tu choisis un autre joueur qui sera ton adversaire au duel.
Tu vas te battre avec ce pirate au cours de ce tour pour récupérer la (les) carte(s) déjà gagnée(s) jusqu'à maintenant. L'autre joueur prend les trois cartes de duel de l'autre couleur. Les deux joueurs choisissent n'importe quelle carte, la posent devant eux face cachée et la retournent en même temps:

Le canon l'emporte sur **le sabre**

Le sabre l'emporte sur **l'eau**

L'eau l'emporte sur **le canon**



Si les joueur ont chacun la même carte, vous répétez le duel jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Le gagnant prend toutes les cartes posées devant toi pendant ce tour et les met dans sa réserve, face cachée.

Ton tour est fini après le duel des pirates et c'est au tour du joueur suivant.



... **une case sans carte?**

Tu as pris trop de risque et ton tour se termine tout de suite. Toutes les cartes que tu as remportées pendant ce tour sont perdues et retirées du jeu.

«Une fois que ton tour est fini, tu remplis les espaces autour de la carte marine avec des cartes de la pile et c'est au tour du joueur suivant.»





«La course au trésor est finie:»

La partie est terminée lorsque vous ne pouvez plus boucher les espaces autour de la carte boussole avec les cartes de la pile. Chaque joueur compte les points de ses cartes (s'il y a des cartes avec le signe moins, il faudra bien sûr soustraire les points de ces cartes). Le joueur qui aura le plus de points gagne la partie et naviguera désormais sous le pavillon du «Pirate des sept mers». En cas d'ex aequo, il y aura plusieurs gagnants.

«Que le meilleur terrien gagne!»



Idée: Service de rédaction des jeux HABA
Illustrations: Thies Schwarz