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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

PIRATEN POKER

Des pirates un peu fous se pressent autour d'un butin mais voilà des pirates bien difficiles. Tout ce qui n'est pas assez beau pour eux est jeté par-dessus bord ou mis à fond de cale. Celui qui ne fait pas attention et mise sur les mauvaises marchandises risque de finir les mains vides.
Le jeu consiste à amasser le plus de points butin possible avec des cartes poker. Le joueur qui a le plus de points butin gagne la partie.

LES CARTES
Il existe 3 types de cartes : les cartes butin, les cartes poker et les cartes Passe.
84 cartes poker
elles sont de 3 couleurs avec des valeurs de 1 à 8. Dans chaque couleur, il y a une carte 1, une carte 8, deux cartes 7 et 2, quatre cartes 3 et 6 et sept cartes 4 et 5.
21 cartes butin
elles sont de différentes couleurs avec différentes valeurs. Il faut distinguer le recto du verso. Sur le recto, elles ont toutes une valeur positive clairement indiquée dans un cercle coloré. Le motif central peut être un coffre, un tonneau ou un canon. Sur le verso, les valeurs peuvent être ou positives ou négatives. La valeur est indiquée dans un cercle coloré là aussi mais situé dans la partie inférieure de la carte et le motif central est ou un requin coiffé d'un chapeau de pirate ou un canon sur fond bleu, ou encore un ensemble de deux tonneaux ou de deux coffres, là encore sur fond bleu.
Les valeurs positives du recto peuvent être ; +5, +6, +8 ou +10. Les valeurs négatives ; -3, -4 ou –5.
Toutes les cartes qui ont un recto de valeur +5 ont obligatoirement un verso marqué d'un requin de valeur +4.
5 cartes Passe
elles sont reconnaissables à leur valeur : 0 et à leur emblème : un squelette de poisson.

PREPARATION
Séparez les cartes butin selon leur couleur (vert, rouge, jaune). Mélanger les cartes de chaque couleur puis faire trois tas verso vers les joueurs (valeur négative visible).
Chaque joueur reçoit 6 cartes de poker et une carte Passe. Les cartes Passe restantes sont mises de côté et les cartes de poker restantes forment une pioche.

DEROULEMENT DE LA PARTIE
La première carte de chacune des piles de cartes butin est retournée et posée à côté de la pile dont elle provient. C'est donc à présent obligatoirement la valeur positive de cette carte qui est visible. Chaque tour se joue en trois plis qui vont déterminer quelle marchandise va être jetée par-dessus bord, quelle marchandise va être mise à fond de cale et quelle autre va rester en possession des pirates.
A chaque tour, tous les joueurs devront miser au moins une carte. On peut aussi en miser plusieurs. Si un joueur ne veut pas miser, il devra engager sa carte Passe, qu'il ne pourra plus jouer par la suite lors des deux plis suivants (elle ne sert qu'une seule fois).
Autant que possible, les joueurs doivent s'efforcer d'obtenir le plus de cartes ayant la même valeur ou le plus de cartes requin.
Le premier pli
C'est au cours de ce tour que sera décidé laquelle des marchandises sera jetée à l'eau. Chacun des joueurs choisit une ou plusieurs cartes poker parmi celles qu'il a en mains. Il la (ou les) pose devant lui face cachée. Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils retournent leur(s) carte(s) en même temps. Chaque joueur compte le nombre de points que représentent la ou les cartes posée(s). Le joueur qui a la plus forte somme décide quelle marchandise va passer par-dessus bord. Il retourne la carte butin correspondante. Si celle-ci montre des points négatifs, il la donne à l'un des autres joueurs qui la pose devant lui, la valeur négative placée vers le haut. Si cette carte donne un requin avec des points positifs, il la garde et la pose devant lui. Les cartes jouées lors de ce pli sont écartées du jeu et posées sur un tas à part.
Le second pli
On détermine au second tour quelle marchandise sera mise en fond de cale. De nouveau, chaque joueur choisit une ou plusieurs cartes poker et les pose devant lui, puis les retourne au même moment que les autres joueurs. Le joueur qui a le plus grand nombre de points décide quelle marchandise sera concernée. Il prend alors la carte butin correspondante au-dessous de la pile sur à laquelle elle appartient. S'il a des points négatifs, il peut s 'en débarrasser en donnant la ou les cartes au joueur de son choix. Les cartes utilisées pour ce tour vont sur le même tas que celles utilisées au premier tour.
Le troisième pli
On décide au troisième tour qui va avoir la carte butin. Les joueurs procèdent comme pour les plis précédents. Mais cette fois, la couleur a de l'importance. Les cartes poker de la couleur de la carte butin restante comptent double. C'est le joueur qui a le plus de points qui emporte le butin.

Les joueurs ont le droit de passer au premier, au second ou au troisième tour. C'est parfois judicieux lorsqu'un joueur veut garder ses cartes pour le tour suivant.
Les cartes poker qui viennent d'être jouées vont sur le tas où celles des deux plis précédents ont été posées.
Les tours suivants
Chaque joueur reçoit des cartes de façon à avoir de nouveau 6 cartes poker en mains dont une Passe. Si le tas où l'on prend les cartes est épuisé, on devra mélanger le tas où l'on jette. Trois nouvelles cartes butin sont remises en jeu et les joueurs jouent trois nouveaux plis.

FIN DU JEU
Dès que l'une des piles de cartes butin est épuisée, la partie est terminée et les joueurs comptent leur points. Chaque ensemble de 3 requins rapporte 5 points de bonus. On reçoit également 5 points supplémentaires pour 3 cartes butin de la même valeur (peu importe la couleur).
Chaque joueur additionne points positifs et points négatifs. Celui qui obtient le meilleur total gagne la partie.

CAS PARTICULIERS
Si deux joueurs obtiennent le même score, c'est celui des deux qui a dans son jeu la carte la plus forte qui l'emporte. Dans le cas où il y aurait encore égalité, c'est celui des deux ayant la seconde carte avec la plus forte valeur qui l 'emporterait. Si les joueurs ne parviennent pas à se départager au-delà de ce stade, c'est le joueur qui a le second meilleur score de la partie qui devra être désigné vainqueur.
Si pendant le jeu et lors d'un même tour, tous les joueurs passent, il faudra écarter du jeu la carte butin sur laquelle ils ont passé et recommencer un premier pli avec une nouvelle série de cartes "butin".