

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).

**ESCALE À JEUX**



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

Piratissimo

Quel bateau pirate sera le premier à ramener dix trésors au port pour les mettre en lieu sûr ? Un jeu de famille captivant et plein de surprises pour 2 à 4 pirates amateurs de chasses au trésor à partir de 6 à 99 ans. Deux variantes au choix.

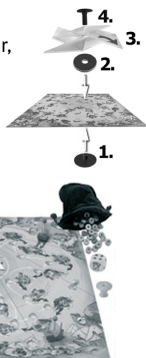
L'histoire

Vous avez certainement entendu parler des pilliers de trésors légendaires qui naviguaient jadis sur les océans à la recherche de trésors cachés. Il ne fait aucun doute que certains de ces trésors se trouvent toujours sur l'une des îles des Caraïbes.

Devenez des capitaines audacieux pour trouver des trésors légendaires lors de dangereuses aventures. Ohé ! Larguez les amarres ! A l'abordage !

Préparatifs

Avant de commencer, introduisez l'éolienne dans le trou prédécoupé prévu à cet effet.



- Auteur :** Manfred Ludwig
Illustrations : Barbara Kinzebach
Contenu : 1 plan de jeu, 4 bateaux en bois, 1 dé, 64 trésors, 1 pion « cyclone », 1 éolienne, 1 petite corbeille, règle du jeu

Chaque joueur choisit un port et place le bateau de la même couleur sur la case devant son port.

Mettez les trésors dans la corbeille et placez-la avec le dé et le pion « cyclone » à côté du plateau de jeu.

But du jeu

Le premier capitaine à ramener au moins dix trésors à son port gagne la partie.

Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur ayant été le plus

récemment sur un bateau commence.

Il place le pion « cyclone » sur une case « cyclone » de son choix. Pendant la partie, le cyclone se déplacera en partant de ce point dans le sens des flèches blanches. Maintenant, le premier joueur lance le dé.



Le dé indique un nombre

Si le dé indique un **nombre**, vous avancez votre bateau du nombre d'îles (c'est-à-dire de cases) indiqué par le dé. La petite flèche bleue près des îles indique la **direction dans laquelle le bateau navigue**.

Il y a de la place pour deux bateaux sur une île. Si une île est déjà occupée par deux bateaux, vous devez placer votre bateau sur l'île suivante.

Accoster sur une île

Si votre bateau arrive sur une île, vous devez observer les règles suivantes :



Sur les îles avec un **coffre à trésor vert**, vous déterminez vous-même le nombre de trésors à charger sur votre bateau, en ne dépassant pas le nombre indiqué sur le coffre. Pour éviter une surcharge de votre bateau vous pouvez aussi renoncer à prendre de trésor.



En arrivant sur les îles avec un **coffre à trésor rouge**, la richesse des trésors vous éblouit tellement que vous n'êtes plus en mesure de prendre des décisions. Pour cette raison, vous **devez** charger **deux trésors** sur votre bateau même si cela provoque une surcharge.



Sur les **îles neutres**, il n'y a malheureusement pas de trésors. Si, en revanche, des bateaux s'y rencontrent, la nature cupide des pirates prend le dessus. Le **dernier arrivé** peut dépouiller son camarade s'y trouvant déjà **d'au maximum deux trésors**. Il peut également **donner deux de ses trésors** à son camarade afin de surcharger le bateau de celui-ci. Ou encore, le climat doux apaisant les humeurs, on opte pour la paix et aucun transfert de trésor n'a lieu.



Si votre bateau accoste sur une île près de laquelle se **trouve déjà le cyclone**,

vous procédez comme décrit ci-dessus. Le cyclone n'a **pas d'effet** sur le bateau qui vient d'arriver.

Charger et surcharger des bateaux

Pour charger les bateaux, on enfile simplement les trésors sur les mâts. On peut charger sur un bateau au **maximum sept trésors**. Pour cette raison, il faut planifier avec soin !



Si vous chargez votre bateau de **plus de sept trésors**, il chavire et toute la cargaison est engloutie par les profondeurs sous-marines. Remettez tous les trésors dans la corbeille.

Le bateau repart ensuite à la chasse aux trésors. Tant de trésors attendent d'être découverts !

Ramener les trésors au port

Chaque bateau doit rentrer au port de sa couleur. Le joueur n'est pas obligé d'utiliser tous les points obtenus au dé. Si votre bateau ramène sept trésors ou moins, vous pouvez les décharger et les placer dans les emplacements en creux. Vous repartez à la chasse dès que c'est à nouveau votre tour de jouer. Votre bateau quitte de nouveau le port pour chercher



d'autres trésors – et ce jusqu'à ce que le premier joueur ait amassé au moins dix trésors.

Le dé indique le cyclone



Si le dé indique le **cyclone**, on procède dans l'ordre comme indiqué dans les règles suivantes.

1. Déplacer son bateau

Le joueur peut tout d'abord déplacer **son bateau d'une île, en suivant le sens de la flèche**. Ensuite, il procède selon les règles liées à l'île atteinte (voir chapitre « Accoster une île »). Mais il peut aussi renoncer à ce tour.

2. Déplacer le pion « cyclone »

Ensuite, on déplace le cyclone dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre** :

- si vous jouez à **deux**, entre **une et cinq** cases,
- si vous jouez à **trois**, entre **une et quatre** cases,
- si vous jouez à **quatre**, entre **une et trois** cases.

Il est également possible de ne pas déplacer le cyclone.

a. Le cyclone tombe sur un ou deux bateaux

Si le cyclone s'arrête **directement en face d'une île** sur laquelle se trouvent des bateaux (avec ou sans cargaison), le joueur qui a déplacé le cyclone met en marche l'éolienne. Une pointe de l'éolienne porte un symbole : c'est elle qui indique ce qui se passe si des bateaux sont touchés par le cyclone.

Attention : C'est le joueur en train de jouer et qui a déplacé le cyclone, qui doit exécuter lui-même toutes les actions provoquées par lui ! Il déplace donc, le cas échéant, les bateaux des autres joueurs, prend leurs trésors ou les distribue parmi les joueurs.



Les bateaux concernés ont eu de la chance, car le cyclone n'était pas très fort. Ils **ne perdent donc pas leurs trésors**, mais sont déplacés sur l'île suivante.

Là, ils peuvent le cas échéant charger des trésors. Le déplacement forcé a pu empêcher un bateau de rentrer dans son port et il doit par conséquent faire un tour supplémentaire. Il est possible aussi qu'un bateau devienne surchargé.



Saperlipopette ! Le cyclone a balayé d'un coup de vent les bateaux sur les îles concernées. Les joueurs dont le bateau a chaviré doivent donner un trésor à **chaque compagnon de jeu**, et ceux-ci doivent le placer sur leur bateau –

la surcharge guette ! Si un des joueurs touchés par le cyclone n'a pas suffisamment de trésors sur son bateau, il peut lui-même décider qui recevra un trésor ou non.

Si un joueur reçoit un trésor alors qu'il se trouve à ce moment-là dans son port, il peut tout de suite le mettre en lieu sûr dans sa cachette.

Si un joueur reçoit un trésor alors que son bateau (venant du port) se trouve sur l'île directement devant son port, il ne peut pas rentrer directement à son port, mais doit d'abord parcourir un tour entier avant d'apporter ses trésors au port.



Quelle chance ! Votre matelot a vu le cyclone s'approcher et vous êtes rentrés au port à temps.

Déplacez donc les bateaux concernés **dans leur port respectif**. Si vous avez déjà collectionné des trésors, vous pouvez les décharger maintenant. Si nécessaire, vous pouvez repartir pour une nouvelle expédition.



Le cyclone a touché les bateaux sur l'île et a emporté **deux trésors** dans la mer. Prenez deux trésors dans chaque bateau concerné (s'il y en a déjà) et remettez-les dans la **corbeille**.

b. Le cyclone ne tombe sur aucun bateau

Si le cyclone s'arrête directement devant une île sur laquelle il n'y a **pas de bateau**, rien ne se passe. Maintenant, c'est au joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est finie lorsqu'un joueur a ramené **au moins dix trésors** dans son port. Les autres joueurs peuvent toutefois continuer la partie.

Variante pour les joueurs plus jeunes

Si des enfants plus jeunes veulent participer, on peut jouer sans le cyclone. Dans ce cas, si le dé indique le symbole « cyclone », on déplace seulement le bateau concerné d'une île en suivant le sens des aiguilles d'une montre. On n'a alors pas besoin de l'éolienne qui sera purement décorative.

On peut également réduire le nombre de trésors à ramener pour raccourcir la partie.

Variante pour les joueurs plus âgés

Cette variante est particulièrement recommandée si des joueurs plus âgés veulent participer à la chasse au trésor, parce que **le cyclone** peut être déplacé dans **n'importe quelle direction** sans toutefois changer de cap à l'intérieur d'un déplacement. Le cyclone sera bien plus « dangereux ».

Dès que le dé indique le **symbole du cyclone**, on déplace le cyclone dans la direction **de son choix**. Dans cette variante,

le nombre de cases dont on déplace le cyclone dépend aussi du nombre de joueurs, comme décrit dans le chapitre « Déplacer le pion cyclone ».

Et maintenant : Ohé ! Larguez les amarres ! En route pour l'aventure et bon vent aux capitaines avec Piratissimo !