

ATTENTION PIRATES!

Auteur : Reiner Knizia
Rédaction : Éric Bouret
Design : Kinetik/Ravensburger DE
Illustrations : David McAllister,
Michael Menzel
jeux Ravensburger n° 26 373 8

Écumez les mers et ramenez les plus beaux trésors !
Un jeu d'aventures pour 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans

Contenu

1 plateau de jeu avec le port, 26 cases Mer et 10 cases Repaire de pirates.
6 coques de bateau + 6 voiles de couleur
6 planches Bateau correspondant aux couleurs des bateaux
60 figurines : 30 canons et 30 pirates
18 coffres représentant 1, 2 ou 3 trésor(s) (6 de chaque)
10 repaires hexagonaux
5 dés

Ambiance et but du jeu

Au XVII^e siècle, les pirates règnent sur les Caraïbes. Ils s'attaquent non seulement aux repaires fortifiés, très bien défendus, mais aussi aux bateaux adverses. Capitaine de l'un de ces bateaux pirates, vous sillonnez les eaux dangereuses avec votre équipage et vos canons pour tenter de vous emparer du maximum de trésors, combattant sur mer et sur terre. Celui ou celle qui possédera le plus de trésors remportera la partie et deviendra le roi ou la reine des pirates.

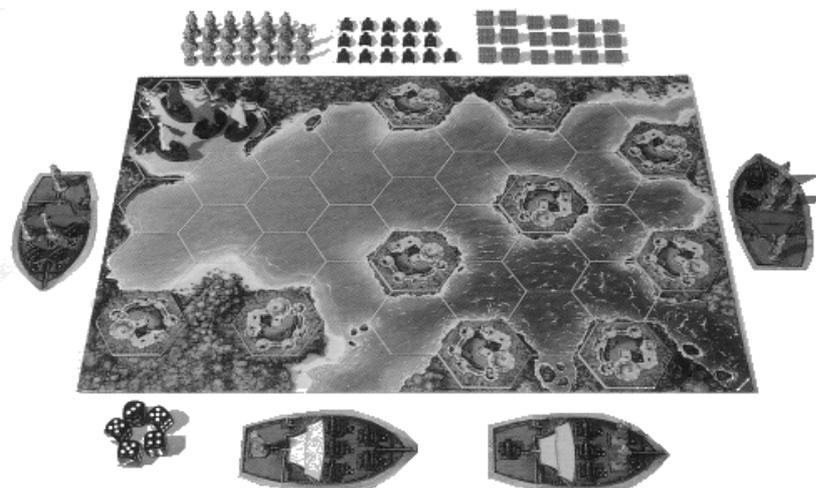
Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les repaires hexagonaux, et les planches Bateau prédécoupés. Égrapper les coffres. Assembler une voile de couleur sur chacune des 6 coques de bateau.

Exemple de disposition de départ à 4 joueurs :

Avant chaque partie...

- Poser le plateau au milieu de la table.
- Mélanger les 10 repaires de pirates hexagonaux, face Forteresse sur le dessus, puis en placer un au hasard sur chaque case Repaire du plateau, sans les retourner.
- La réserve de pirates, canons et coffres est placée à côté du plateau. Chaque coffre représente 1, 2 ou 3 trésors, indiqué à la fois par sa taille, le nombre de courroies qui l'entourent et le chiffre gravé sous le coffre.
- Chaque joueur choisit un bateau et le place dans le port. Il pose la planche Bateau de la couleur correspondante devant lui. Il place ensuite un canon ou un pirate sur chacun des 6 emplacements numérotés. La répartition est libre, mais pendant toute la partie, un bateau ne peut jamais accueillir plus de 5 canons, ni plus de 5 pirates à son bord. Les bateaux et les planches non utilisés restent dans la boîte.
- Garder les 5 dés à portée de main.



Déroulement de la Partie

Le plus jeune pirate commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur effectue 2 actions dans l'ordre suivant :

1. Pour sa 1^{ère} action, il peut *SE DÉPLACER* ou *ATTAQUER*.
2. Pour sa 2^{nde} action, il peut *ATTAQUER* ou *RÉPARER*.

Il n'a pas le droit de combiner ces actions autrement ni d'en modifier l'ordre. Il ne peut pas, par exemple, *ATTAQUER* d'abord, puis *SE DÉPLACER* ou encore *SE DÉPLACER* deux fois. Si un joueur ne peut ou ne veut pas effectuer une action, celle-ci est perdue.

SE DÉPLACER

(possible uniquement pour la 1^{ère} action)

Un bateau ne se déplace que sur les cases Mer. Le nombre de pirates à bord d'un bateau indique le nombre maximal de cases dont il peut se déplacer. Ce nombre change au cours de la partie. S'il n'y a pas de pirates à bord, le joueur peut tout de même déplacer son bateau d'une case (il est porté par le courant).

Une case Mer peut accueillir un ou plusieurs bateaux. Un bateau peut passer par une case occupée par un autre.

Le port compte comme une case Mer. Pour sortir et revenir au port, un bateau doit emprunter le passage entre les récifs.

Déchargement des coffres

Si un joueur rentre au port, il peut décharger tous les coffres de son bateau. Il les place alors devant lui sur la table. Ils sont en sécurité et il ne peut plus les perdre.

ATTAQUER

(possible pour la 1^{ère} et/ou la 2^{nde} action[s])

Un bateau peut attaquer :

- soit un *repaire* s'il se trouve sur une *case adjacente* ;
- soit un *bateau adverse* s'il se trouve sur la *même case*.

Mais dans les deux cas, il ne peut attaquer que s'il possède *au moins un pirate et un canon*.

Remarque : Un bateau au port ne peut ni attaquer ni être attaqué.

Si un joueur décide d'attaquer un repaire, il retourne l'hexagone (si cela n'a pas déjà été fait lors d'une précédente attaque). Le repaire dévoile alors sa force et ses trésors : le joueur place un pirate ou un canon sur chaque emplacement indiqué, et les coffres nécessaires pour atteindre le nombre de trésors inscrit sur la pièce d'or. Le joueur ne peut plus changer d'avis et doit attaquer.

Si un bateau se trouve entre deux repaires, le joueur doit choisir lequel il attaque. Seul cet hexagone est alors retourné.

Tirs contre un repaire ou un bateau

L'attaquant lance autant de dés qu'il a de canons à son bord. Le résultat de chaque dé indique l'emplacement touché sur le bateau ou le repaire attaqué. Le canon ou le pirate qui s'y trouve est renvoyé dans la réserve.

Remarque : Les canons sur les emplacements non numérotés de certains repaires ne peuvent jamais être détruits.

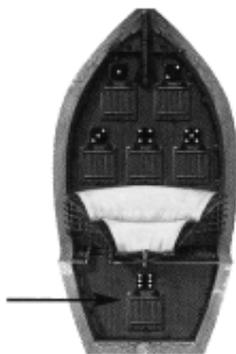
Riposte

Si le bateau ou le repaire attaqué possède encore au moins 1 pirate et 1 canon après le tir, il riposte : le joueur attaqué (ou le voisin assis à gauche de l'attaquant pour un repaire) lance alors autant de dés qu'il reste de canons. Le résultat de chaque dé indique les emplacements du bateau attaquant touchés.

Vol des trésors

Si, après une attaque ou une riposte, un seul des deux adversaires possède encore au moins 1 pirate et 1 canon (attaquant ou attaqué), il s'empare de tous les coffres de l'autre :

- Si le vainqueur est un repaire, les coffres du bateau vaincu (s'il en a) sont tous mis avec les autres dans le repaire ;
- Si le vainqueur est un bateau, il place les trésors gagnés à bord sur l'emplacement .



Il doit respecter deux règles :

- a) *Tant qu'il transporte des trésors, le bateau perd son emplacement* .
Si celui-ci est occupé par une figurine, le joueur la déplace sur un autre emplacement libre. S'ils sont tous occupés, le joueur doit remettre une figurine, au choix, dans la réserve.
- b) *Le nombre total de trésors (pas de coffres) à bord d'un bateau est limité à 6.* Le vainqueur peut donc être obligé de laisser un coffre dans le repaire ou sur le bateau adverse, et éventuellement de « faire la monnaie » avec lui ou la réserve.

Remarque : Les coffres ne peuvent jamais être détruits au cours d'une attaque (même si l'adversaire obtient  aux dés).

Pour s'emparer des coffres restants, ce joueur (ou un autre) devra de nouveau attaquer le repaire ou le bateau.

Une fois qu'un repaire a été pillé de tous ses coffres, l'hexagone est remis dans la boîte et les figurines éventuellement restantes dans la réserve.

Si, après une attaque et une riposte, les deux adversaires possèdent encore chacun au moins 1 pirate et 1 canon, il ne se passe rien. Tous les coffres restent à leur place. De même si les deux adversaires n'ont plus de canons ou de pirates.

RÉPARER

(possible uniquement pour la 2nde action)

- Lorsqu'un bateau se trouve au *port*, le joueur peut compléter ou modifier ses 6 emplacements avec des canons et des pirates.
- S'il se trouve en *mer*, le joueur peut compléter ou modifier 2 emplacements.

Mais il ne doit jamais y avoir plus de 5 canons, ni plus de 5 pirates à bord d'un bateau.

Fin de la Partie

La partie s'arrête immédiatement dans l'une de ces deux situations :

1. Tous les coffres dans les repaires ont été volés. Chaque joueur additionne les trésors devant lui et ceux sur sa planche Bateau : celui qui en totalise le plus gagne la partie.
2. Un joueur possède le nombre de trésors suivant devant lui (ceux sur les bateaux ne comptent pas) :

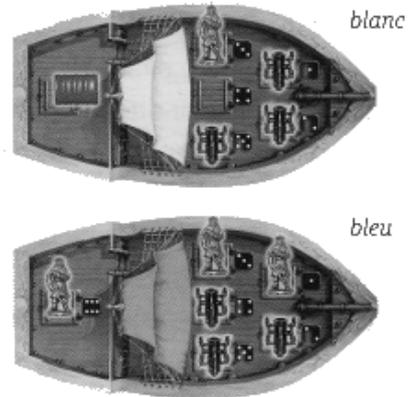
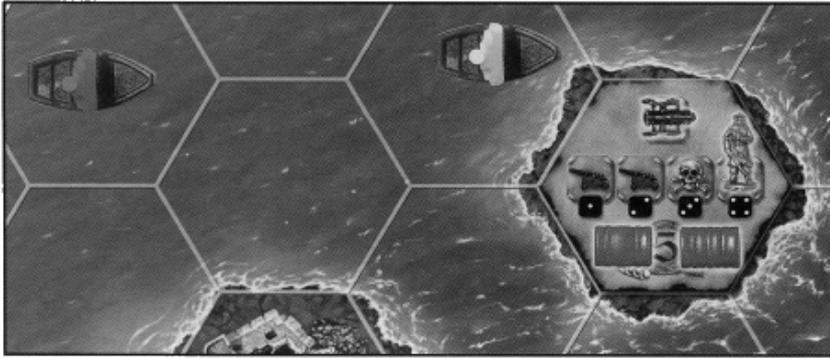
À 2 joueurs → 16

À 3 joueurs → 13 À 5 joueurs → 10

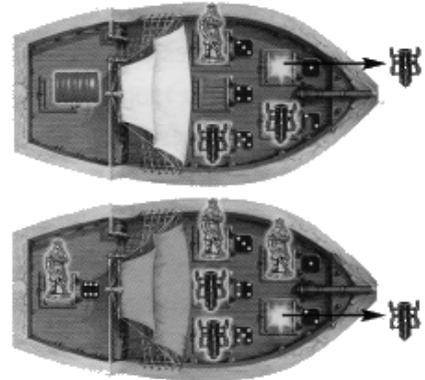
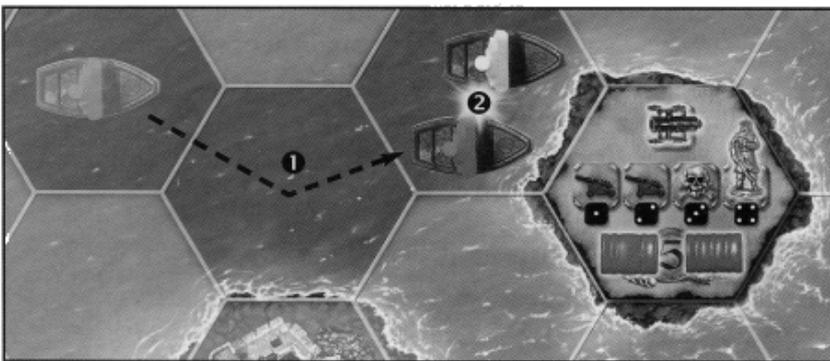
À 4 joueurs → 11 À 6 joueurs → 9

Ce joueur gagne la partie.

Deux exemples de coups :



Situation initiale : Blanc s'est déjà emparé de 3 trésors. Il possède encore 1 pirate et 3 canons. Bleu possède 3 pirates et 3 canons.



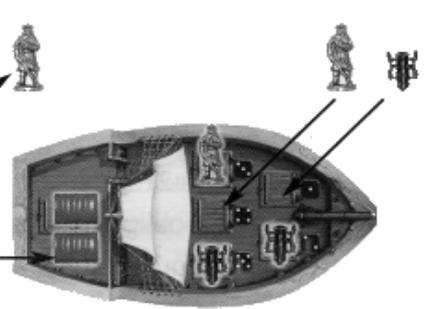
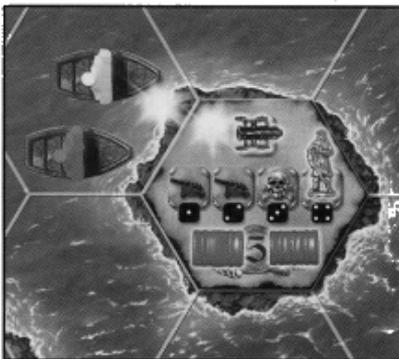
C'est au tour de Bleu :

Il choisit d'utiliser sa 1^{ère} action pour **SE DÉPLACER** ❶. Comme il possède 3 pirates, il peut se déplacer jusqu'à 3 cases. Il rejoint le bateau blanc. Pour sa 2^{ème} action, il choisit d'**ATTAQUER** ❷.

Il peut attaquer le repaire voisin ou le bateau Blanc. Il choisit d'attaquer le bateau blanc. Comme Bleu possède 3 canons, il peut attaquer avec 3 dés. Il obtient :

Blanc perd le canon sur l'emplacement « 1 » et le remet dans la réserve. Blanc possède encore 2 canons et 1 pirate.

Il lance 2 dés : Bleu perd son canon sur l'emplacement « 2 » et le remet dans la réserve.



C'est au tour de Blanc :

Il utilise sa 1^{ère} action pour **ATTAQUER** le repaire (il a déjà été attaqué lors d'un précédent tour mais pas vaincu).

Blanc possède encore 2 canons et obtient :

Le repaire perd le pirate sur l'emplacement « 4 ». Il ne peut plus se défendre. Blanc s'empare des coffres. Comme il possède déjà 3 trésors à bord, il doit laisser le petit coffre dans le repaire. Pour s'en emparer, un des joueurs devra de nouveau attaquer le repaire.

Blanc utilise sa 2^{ème} action pour **RÉPARER** son bateau. En mer, il peut compléter ou modifier 2 emplacements. Il prend 1 canon et 1 pirate de la réserve et les pose sur les emplacements « 1 » et « 4 ».