



Corsaires

Un jeu de Reiner Knizia pour 2 à 8 joueurs à partir de 10 ans

But de la partie

Vous êtes aux temps des corsaires et des flibustiers. Vous devez escorter vos galions marchands tout en interceptant ceux des adversaires.

Matériel

- 25 cartes galions. Le nombre de pièces d'or indique la valeur du chargement. Il y a 5 galions de 2 pièces, 6 de 3, 5 de 4, 5 de 5, 2 de 6, 1 de 7 et 1 de 8. la valeur totale est de 100 pièces d'or.
- 48 cartes vaisseaux pirates. Le nombre de têtes de mort indique la puissance du vaisseau. Il y a 4 couleurs et 12 cartes par couleur : 2 de valeur 1, 4 de 2, 4 de 3 et 2 de 4.
- 4 cartes pirates, 1 dans chacune des couleurs.
- 1 carte amiral.

Attention : dans toute la règle les termes suivants ont une signification bien précise : galion : les navires marchands. vaisseau : les bateaux pirates

Préparation de la partie

Mélanger les cartes et les placer en une pile face cachée. Chaque joueur en pioche 6.

A deux, trois et cinq joueurs chacun joue pour soit. A six ou huit joueurs on joue par équipes de 2. A quatre joueurs les 2 options sont disponibles. Vous trouverez les règles pour le jeu en équipe dans les annexes.

Déroulement de la partie

Le premier joueur est désigné aléatoirement, ensuite chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour un joueur prend le contrôle des galions qui lui reviennent puis il **doit** effectuer une et une seule des deux actions suivantes : piocher une carte ou jouer une carte.

Piocher une carte

Le joueur pioche une carte qu'il intègre à sa main ; il n'y a pas de limite au nombre de cartes que peut posséder un joueur. Quand la pioche est épuisée, cette option n'est plus disponible. Si un joueur ne **veut** pas jouer et ne **peut** pas piocher, il doit se défausser d'une carte. Il est interdit de défausser un galion.

Jouer un galion

Le joueur pose une carte galion devant lui.

Jouer un vaisseau pirate

Les vaisseaux pirates servent à attaquer ou protéger les galions marchands. Lorsqu'on joue un vaisseau pirate on place la carte au contact du galion attaqué, la carte pointant vers le joueur l'ayant joué (de façon à savoir qui contrôle quel vaisseau). Le même galion peut être attaqué par plusieurs joueurs y compris le joueur le contrôlant.

Le 1er joueur qui attaque un galion marchand peut le faire avec n'importe quelle couleur. Par la suite, les autres joueurs ne pourront jouer que des couleurs qui ne sont pas encore présentes

dans ce combat ; cela limite le nombre de joueur pouvant attaquer un galion à quatre.

Un joueur peut également renforcer son attaque en ajoutant des vaisseaux pirates de la même couleur que celui de son attaque initiale. La force de son attaque sera la somme de ses vaisseaux dans ce combat.

Jouer un capitaine pirate ou l'amiral

Un capitaine ne peut être joué que sur au moins un vaisseau et doit être de la même couleur que ce dernier (il renforce une attaque). Le capitaine remportera toujours le combat (tant qu'un autre capitaine n'est pas joué). Si plusieurs capitaines sont joués, c'est le dernier joué qui l'emporte (pour clarifier la situation, lorsqu'un capitaine ou amiral est joué, on peut retirer du jeu l'éventuel capitaine / amiral précédemment joué).

L'amiral renforce un galion. Il n'y a pas besoin d'avoir attaqué son propre galion avec un vaisseau pour pouvoir renforcer son galion avec l'amiral.

Gagner un galion

Au début de son tour, un joueur vérifie pour chaque galion s'il le remporte. Un joueur gagne un galion si :

ce galion lui appartient et n'a pas été attaqué par des pirates.

c'est un galion quelconque et ce joueur possède la plus haute force d'attaque (majorité relative) avec ses pirates. Rappelons qu'un capitaine (amiral) remporte la victoire si aucun autre capitaine (amiral) n'a été joué depuis.

Le joueur récupère le galion et toutes les cartes concernées par ce combat et les pose en une pile devant lui.

Si le combat est indécis (égalité à la plus haute force), les cartes restent sur la table jusqu'à ce qu'un joueur soit le plus fort au début de son tour.

Fin de la partie

Lorsque la pioche est épuisée, la partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur joue sa dernière carte. Les combats en cours sur la table sont résolus. Les

combats indécis (égalité à la plus haute force) sont retirés du jeu.

Chaque joueur additionne les pièces d'or sur les cartes galions qu'il a gagnés. Les pièces des galions qu'il a encore en main comptent en négatif. Le gagnant est le joueur ayant le plus d'or.

Annexes

Le jeu en équipe

A 4 (optionnel), 6 ou 8 joueurs, on joue par équipes de 2. Les deux joueurs d'une équipe sont assis l'un à côté de l'autre.

Chaque joueur a sa propre main de cartes. Deux partenaires ne peuvent s'échanger de cartes mais peuvent se montrer leurs cartes et se concerter. Ils jouent consécutivement. Ils ne peuvent attaquer séparément le même galion (Si l'un des joueurs attaque un galion, l'autre ne pourra que renforcer l'attaque avec une carte de la même couleur).

Seul le premier joueur de l'équipe vérifiera au début de son tour si des galions ont été gagnés (le 2eme joueur ne peut gagner un galion que son partenaire vient juste de poser).

La partie s'arrête lorsque les deux joueurs d'une équipe n'ont plus de cartes. Un joueur qui ne possède plus de cartes reste en dehors du jeu jusqu'à la fin. S'il est le premier joueur d'une équipe, il continue néanmoins à récupérer les galions marchand que l'équipe gagne.

Chaque équipe compte à la fin de la partie les pièces d'or des galions marchands gagnés en déduisant celles de ses mains. L'équipe avec le plus d'or gagne la partie.

Lutin Ludique

Lutin Ludique est une boutique de jeux et jouets qui essaye de proposer à ses clients des jeux « alternatifs ». Cela implique de les faire venir le plus souvent d'Allemagne (les jeux, pas les clients). La traduction que vous avez en main n'est pas une traduction officielle, mais une réécriture des règles en Français. Ainsi présentée, la règle nous semble à la fois plus compréhensible et plus claire. Si malgré tout un point venait à

rester obscur, n'hésitez pas à revenir à la boutique pour nous poser vos questions. Et si vous le désirez, nous serons heureux de jouer une partie avec vous.

www.lutin-ludique.com