

RÈGLES DU JEU

Pirates' Crossfire propose QUATRE modes de jeu différents.

À chaque défi, toutes les tuiles avec les vaisseaux des Pirates (voiles noires) et les vaisseaux de la Royale (voiles blanches) doivent être placées à l'intérieur du plan de jeu. Cependant, le but à atteindre diffère pour chaque mode de jeu :

- **LA PAIX:** Placez les vaisseaux des Pirates et de la Royale de telle sorte qu'aucun d'entre eux ne puisse se tirer dessus (par bâbord ou tribord).
- **LES PIRATES L'EMPORTENT:** Lorsque vous aurez placé l'ensemble des vaisseaux, SEULS les Pirates pourront tirer sur TOUS les vaisseaux de la Royale sans être eux-mêmes menacés.
- **LA ROYALE L'EMPORTE:** Lorsque vous aurez placé l'ensemble des vaisseaux, SEULS les vaisseaux de la Royale pourront tirer sur TOUS les Pirates sans être eux-mêmes menacés.
- **C'EST LA GUERRE:** Tous les vaisseaux des deux camps se font tirer dessus au moins une fois.

RÈGLES POUR TOUS LES MODES DE JEU

1 Choisissez un défi dans le livret. Placez les deux tuiles «îles» sur le plan de jeu comme indiqué. Ces tuiles ne peuvent pas être déplacées.

- Les défis faciles offrent des indices sur la position de certains vaisseaux. Ces indices indiquent seulement l'endroit et la couleur des vaisseaux, mais NON leur orientation. Un vaisseau indiqué par un indice peut donc naviguer dans n'importe quelle direction.
- Un indice avec un cercle blanc et une ancre signifie qu'un vaisseau de la Royale doit être placé à cet endroit. Il peut s'agir de n'importe lequel des QUATRE vaisseaux de la Royale.
- Un indice avec un cercle noir et une tête de mort signifie qu'à cet endroit un navire de Pirates doit être positionné. Il peut s'agir de n'importe lequel des TROIS vaisseaux de Pirates.

Règle mise en ligne par

didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

2 Placez toutes les tuiles vaisseaux à l'intérieur du plan de jeu. Tous les vaisseaux doivent être mis en jeu lors de chaque résolution de défi. Cette règle est également valable lorsque moins de SEPT indices sont fournis pour indiquer la position d'un vaisseau :

- A) Les vaisseaux possèdent tous des canons pour ouvrir le feu à bâbord comme à tribord. Ils n'ont aucun canon à leur proue comme à leur poupe. Les vaisseaux ne peuvent donc tirer que par leurs côtés. La ligne de tir sera ainsi toujours située à partir des canons positionnés sur le flanc d'un vaisseau.
- B) Un vaisseau peut ouvrir le feu sur un vaisseau ennemi lorsque celui-ci se trouve dans la ligne de tir de ses canons. Les vaisseaux peuvent tirer en ligne droite d'UN à QUATRE espaces aussi loin qu'ils le souhaitent horizontalement comme verticalement.
- C) Les vaisseaux ne peuvent ouvrir le feu sur un ennemi que lorsqu'aucun OBSTACLE ne se trouve sur la trajectoire du tir. Un OBSTACLE est soit : un autre vaisseau ou soit l'un des TROIS rochers hauts des tuiles «îles». Les vaisseaux ont la possibilité de tirer au-dessus du petit rocher à côté du palmier.
- D) Les vaisseaux des deux camps n'ouvrent le feu que sur les vaisseaux ENNEMIS. En conséquence, les vaisseaux appartenant au même camp peuvent toujours être placés dans leur propre ligne de tir en toute sécurité.
- E) Il est possible qu'un vaisseau fasse feu par ses deux bords pour détruire deux ennemis simultanément.
- F) Dans le mode de jeu «C'EST LA GUERRE !», l'ensemble des vaisseaux est détruit simultanément.

3 Il n'y a qu'une seule solution par défi que vous trouverez à la fin du livret de défis.