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.

ESCALE À JEUX

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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Mille Sabords !

Le trésor se gagne aux dés.

Un jeu de Haim Shafir

Pour 2 à 5 joueurs - A partir de 8 ans - Environ 30 minutes

Idée du jeu

Avis aux flibustiers !

Glissez-vous dans la peau d'un pirate et soyez aussi rusé qu'un vieux loup de mer pour défier la chance et réaliser la meilleure combinaison de dés possible. Plus cette combinaison comporte de dés identiques, plus elle vous rapporte de points. Mais attention, chaque lancer peut tout vous faire perdre. Sans oublier les cartes spéciales qui viennent influencer votre tirage.

Le premier pirate à atteindre 6000 points remporte la partie.

Contenu

35 cartes Pirates

5 cartes Résumé

8 dés Corsaires

Préparation

Un joueur est désigné Capitaine du bateau pirate : il prend une feuille de papier et y inscrit le nom de chaque joueur. Durant la partie, il y notera également les points obtenus pendant les différents tours de jeu. Le Capitaine mélange les cartes Pirate et forme une pioche qu'il place, face cachée, au centre de la table. Chaque joueur reçoit ensuite une carte Résumé sur laquelle sont indiqués les combinaisons possibles de dés ainsi que le nombre de points qu'elles rapportent. Le plus jeune à bord a l'honneur de commencer, puis les autres joueurs tenteront leur chance ,à leur tour, dans le sens horaire.

Déroulement de la partie

A son tour, le joueur révèle la carte Pirate du dessus de la pioche, la pose face visible sur la pile et lance les dés. Cette carte Pirate va influer sur le résultat des dés du joueur pendant son tour (voir chapitre « Les cartes Pirate »). Le premier lancer doit toujours se faire avec les huit dés. Ensuite, le joueur choisit le nombre de dés qu'il souhaite relancer. Les diamants et les pièces d'or sont particulièrement intéressants car ils rapportent des points supplémentaires. Quand le joueur termine son tour, il défausse sa carte Pirate face visible et donne les dés à son voisin de gauche. Le Capitaine note alors les points obtenus par le joueur. Si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour en former une nouvelle.

Lancer les dés Corsaire

Après son lancer de dés, **et** selon la carte Pirate qu'il a révélée, le joueur peut choisir d'**arrêter son tour**, et marquer les points correspondant à son tirage de dés, ou de **relancer les dés**.

Relancer les dés : le joueur met de côté les dés qu'il souhaite conserver en prenant soin de ne pas modifier leur face supérieure, puis jette les dés restants. Le joueur peut, s'il le souhaite, relancer des dés précédemment mis de côté.

Pour effectuer un **nouveau** lancer, il y a certaines conditions à respecter :

- Il n'est pas possible de relancer l'intégralité de ses dés. Le joueur doit toujours réserver **au moins un dé**.
- Un nouveau lancer doit se faire avec **au moins deux dés,** un dé seul ne peut pas être relancé.
- Les dés affichant une **tête de mort** ne peuvent pas être relancés. Ils sont maudits jusqu'à la fin du tour du joueur.

Attention : *dès qu'un joueur obtient une troisième tête de mort, son tour prend fin et il ne reçoit aucun point pour ce tour – même s'il avait réalisé d'autres combinaisons de dés.*

Points obtenus à la fin d'un tour

Pour marquer des points, le joueur doit stopper volontairement son tour avant que n'apparaisse une troisième tête de mort. Les points obtenus pour les dés isolés et pour les combinaisons sont additionnés et notés.

Combien rapportent les combinaisons de dés ?

- **3** dés identiques = **100** points
- **4** dés identiques = **200** points
- **5** dés identiques = **500** points
- **6** dés identiques = **1000** points
- **7** dés identiques = **2000** points
- **8** dés identiques = **4000** points

Exemple :

= 100 points

= 500 points

= 2000 points

Les symboles diamant et pièce d'or sont très avantageux puisqu'ils rapportent 100 chacun en plus des combinaisons dont ils font éventuellement partie.

Exemple :

= 600 points

(200 points pour la combinaison de dés
+ 400 points pour les 4 faces pièces d'or)

Bonus coffre au trésor plein : quand un joueur marque des points avec ses huit dés, il reçoit, en plus des points habituels, un bonus de 500 points.

Exemple :

600 (200 + 400) +100 +100
+ Bonus 500
= 1300 points

Donc *s'il y a au moins une tête de mort dans la combinaison finale du joueur, il ne pourra pas manquer le bonus «Coffre au trésor plein».*

L'île de la tête de mort

Si lors de **son premier lancer**, un joueur obtient **quatre têtes de mort ou plus**, il est envoyé sur l'île de La Tête-de-Mort. Il met alors de côté ses têtes de mort et relance les dés restants. Tant que le joueur obtient au moins une tête de mort, il la met de côté et continue de jouer. Les autres symboles n'ont, dans ce cas, aucune importance. Si le joueur n'obtient aucune tête de mort lors d'un lancer, son tour prend fin et c'est au tour du joueur suivant. Le joueur ne reçoit pas de point mais pour chaque tête de mort qu'il a révélée durant son tour, on retire 100 points au score de chacun de ses adversaires. Ces derniers perdront donc au minimum les 400 points du premier lancer !

Les cartes pirate

Les cartes Pirate influencent le tour du joueur actif et apportent des bonus ou des malus.

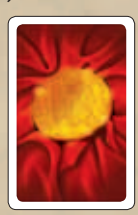
L'île au Trésor : après chaque tirage de dés, le joueur peut mettre de côté un ou plusieurs dés sur cette carte. Il peut choisir de le(s) reprendre et le(s) rejouer lors de chaque lancer. Si durant son tour le joueur obtient une troisième tête de mort, il ne peut plus placer de dés sur la carte et son tour se termine. Les points obtenus grâce aux dés réservés sur l'Île au Trésor sont cependant comptabilisés.

Pirate : les points obtenus pendant ce tour sont doublés. Si le joueur doit se rendre sur l'île de La Tête-de-Mort, ses adversaires perdent 200 points pour chaque tête de mort révélée.

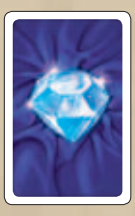
Tête de Mort : le tour du joueur débute avec une ou deux têtes de mort,
selon le nombre indiqué sur la carte. Celle(s)-ci compte(nt) comme un/des dé(s) supplémentaire(s).

Gardienne : pendant son tour, le joueur peut exceptionnellement relancer, une fois, un dé avec une tête de mort.

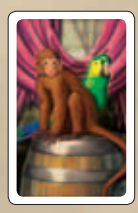
Bateau pirate : le joueur doit obtenir, au minimum, autant de sabres avec les dés que le nombre de symboles sabres présents sur la carte. S'il y parvient, en plus de son résultat aux dés, il reçoit le bonus indiqué en bas de la carte. Dans le cas contraire, le joueur obtient zéro point, quelque soit son résultat aux dés, et on lui retire de son score la valeur indiquée sur la carte. Celui qui découvre un bateau pirate ne peut pas aller sur l'île de La Tête-de-Mort. (Un joueur qui obtiendrait 4 têtes de mort ou plus lors de son premier lancer perdrait immédiatement son tour)



Pièce d'or : le joueur commence son tour avec une pièce d'or. Cette dernière rapporte des points à la fois dans une combinaison de dés mais aussi comme simple pièce, soit 100 points. Cette carte est considérée commet étant un dé supplémentaire.



Diamant : le joueur commence son tour avec un diamant. Ce dernier rapporte des points à la fois dans une combinaison de dés mais aussi comme simple diamant, soit 100 points. Cette carte est considérée commet étant un dé supplémentaire.



Animaux : les singes et les perroquets obtenus sur les dés comptent comme même symbole dans une combinaison. Par exemple, deux perroquets et trois singes forment une combinaison de 5 dés identiques, soit 500 points.

Fin de la partie

Le joueur qui atteint en premier 6000 points ou plus déclenche la dernière manche du jeu. Les autres joueurs entament alors un dernier tour. A l'issu de ce dernier tour, le pirate cumulant le plus de points est déclaré vainqueur.

Attention : *si après cette dernière manche, le joueur qui avait obtenu 6000 points en reperd, le jeu se poursuit jusqu'à ce que quelqu'un atteigne à nouveau les 6000 points. Ce joueur remporte alors immédiatement la partie sans déclencher de nouvelle manche. Avant le début de la partie, les joueurs peuvent convenir d'un score plus court (5000 points) ou plus long (8000 points).*

Magie pirate : si un joueur réalise une combinaison de 9 symboles identiques, alors il remporte immédiatement la partie. Par exemple, un joueur débute son tour avec une carte Pièce d'or. Avec ses différents lancers de dés, il parvient à obtenir, en plus de la carte, 8 pièces d'or : il a alors réalisé une combinaison de 9 symboles identiques et remporte la partie.

Exemple de tour :

voici le premier lancer du joueur :

Il doit mettre la tête de mort de côté, et choisit de garder les trois sabres et les deux pièces d'or.
Il relance le dé avec le singe et celui avec le perroquet.

Le joueur obtient avec les deux dés relancés :

Quelle chance !
Pour recevoir encore plus de points, il dépose les deux pièces d'or avec les deux autres et relance les trois sabres.
Le joueur obtient avec les trois dés relancés :

Avec deux têtes de mort, il préfère ne pas prendre de risque et finit son tour. Le résultat des dés est :

Quatre pièces d'or	*400 points*
Un diamant	*100 points*
Une combinaison de 4	*200 points*
	700 points
La carte Pirate double les points	*700 points*
Résultat de ce tour :	***1400 points***

Auteur : Haim Shafir
Illustrateur : Jose Pedro

Adaptation et distribution française :

© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH

B.P. 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE.
www.gigamic.com

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.