

SOS Pirates!

Une poursuite palpitante
par Wolfgang Kramer

Joueurs: 2 à 4 joueurs

Age: à partir de 5 ans

Durée: environ 20 minutes

Contenu

- 20 cartes Provision



Cartes Provision

- 12 bateaux
3 jaunes
3 mauves
3 verts
3 rouges
- 3 navires pirates
- 2 dés
- 1 plateau de jeu



Bateaux

Dés

Plateau de jeu

Navires pirates



Mais vous êtes courageux, et vous pourrez braver le danger pour aller libérer vos amis.
Soyez plus malins que les pirates, et vous pourrez tous retourner à votre port d'attache et gagner la partie ensemble. Si vous survivez à cette petite aventure, les vieux loups de mer que vous êtes pourront s'essayer à l'une des variantes proposées, sous la devise « tous pour un et un pour tous ! ».

Vous avez quitté votre île natale afin de profiter d'une belle journée en mer, quand une tempête se lève soudain, vous obligeant à vous réfugier sur l'île Aventura. Lorsque la tempête se calme enfin, les navires du pirate Barbe Noire vous tombent dessus ! Vous voilà plongés dans une course-poursuite autour de l'île Aventura ...
Si jamais l'un d'entre vous se fait attraper, son bateau sera remorqué sur l'île des pirates et maintenu prisonnier.



Principe du jeu



Mise en place

Placez le plateau au centre de la table. Deux bateaux noirs sont posés sur les cases portant le symbole des pirates. Sur le dessin ci-dessous vous pouvez apercevoir qu'il existe une troisième case portant le même symbole, mais celle-ci reste vide pour la petite aventure. Pendant la partie, ces trois cases n'ont plus aucune utilité ; elles ne font qu'indiquer le point de départ des navires pirates.

Chaque joueur choisit une couleur, prend un seul bateau de cette couleur et le place sur l'Isla Aventura, située au centre du plateau.

Remettez les bateaux restant, le troisième navire pirate et les cartes Provision dans la boîte.

Placez les dés à proximité du plateau. Le plus jeune joueur commence, puis chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.



Comment jouer ?

Le joueur dont c'est le tour jette les deux dés et choisit lequel il va utiliser pour son bateau et lequel il va attribuer au navire pirate. Il choisit également s'il préfère d'abord déplacer son propre bateau ou d'abord le navire pirate. Vous pouvez bien entendu vous aider mutuellement, mais la décision finale revient au joueur dont c'est le tour.

Déplacement des bateaux

Les bateaux des joueurs partent de la première case de l'Isla Aventura et ne peuvent se déplacer que vers l'avant. Le sens de déplacement est représenté par le côté pointu des cases (la proue du bateau). Les différents bateaux peuvent sans problème se dépasser ou encore se trouver sur la même case.

Attention : le nombre de cases de déplacement correspond toujours exactement au résultat du dé. Plus d'explications à ce sujet dans la section « sauvés ! ».

Mise en place pour quatre joueurs



Refuge

Dés

Navires pirates

Refuge

Port d'attache (île d'arrivée)

Bateaux sur l'Isla Aventura

Case de départ

Cases avec bouée de sauvetage

Île des pirates



Sur les cases bleu clair, les bateaux sont à l'abri des pirates. Les navires pirates sont en effet trop larges pour naviguer dans ces eaux. Si jamais l'un d'entre eux vous talonne, n'hésitez pas à profiter de la sécurité de ces baies.



Déplacement des navires pirates et capture

Tout comme vos bateaux, les navires pirates ne peuvent se déplacer que vers l'avant. Ils peuvent aussi se dépasser les uns les autres ou se trouver sur la même case. A cause de leur grande taille, ils ne peuvent naviguer que sur les cases bleu foncé.



Si jamais un navire pirate dépasser ou arrive sur la même case qu'un bateau coloré, il le capture. Les forbans abordent le bateau, prennent la barre et l'emmenent sur la redoutable île des pirates. Déplacez-y le bateau capturé.



Il arrive la même chose si un des bateaux colorés est dé-

Délivrer des bateaux de l'île des pirates

Un joueur qui a perdu son bateau continue à jouer. Il peut alors bouger le bateau d'un autre joueur et ainsi aider les autres. Il parviendra peut-être de cette manière à libérer son propre bateau. Afin de libérer un bateau capturé, un autre bateau doit s'arrêter sur une case marquée d'une bouée.



Placez le bateau libéré sur la case contenant la bouée de sauvetage. Le propriétaire du bateau pourra à nouveau le déplacer lors de son prochain tour.

Sauvés !

Un bateau est définitivement sauvé lorsque le résultat du dé lui permet de se déplacer exactement sur une des cases vertes du port d'attache.



Le bateau est immédiatement déplacé sur l'île d'arrivée afin de libérer les cases vertes pour les autres joueurs. Si le résultat du dé est trop grand pour arriver exactement sur une des cases vertes, il est impossible d'accoster. Dans ce cas, le joueur peut décider de ne pas déplacer son bateau ou d'entamer un nouveau tour de l'Isla Aventura. Quoi

Attention : si le bateau d'un joueur a déjà accosté sur l'île d'arrivée, il continue à jouer pour aider ses amis. Quand vient son tour, il lance les dés et peut déplacer le bateau d'un de ses coéquipiers (en plus du navire pirate).



Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque plus aucun bateau ne se trouve sur une case bleue.

Si tous les bateaux ont été ramenés à bon port, vous avez vaincu les pirates. Félicitation !

Si le pirate Barbe Noire a été plus malin et détient au moins un bateau sur son île, vous perdez la partie ensemble. Essayez une autre fois, vous parviendrez peut-être alors à battre les pirates.

Variante pour marins expérimentés



Les marins expérimentés peuvent jouer avec 2 ou même 3 bateaux de leur couleur. C'est alors un vrai défi pour réussir à éviter les pirates !

Le joueur dont c'est le tour peut choisir lequel de ses bateaux il veut déplacer. Le reste des règles ne change pas et l'objectif reste de ramener tous les bateaux au port d'attache.



Variante pour grands navigateurs

Si vous voulez vous frotter à un défi encore plus grand, utilisez les règles suivantes :

- Tous les bateaux sont en jeu, y compris les 3 navires pirates. Chaque joueur a donc 3 bateaux à sa couleur.
- A deux joueurs, chacun joue deux couleurs.
- A trois joueurs, on joue avec une couleur neutre dont les bateaux pourront être déplacés par tous les joueurs.

- Chaque joueur reçoit également 5 cartes Provision (ou 10 dans une partie à deux joueurs).

- Les 12 bateaux doivent arriver au port d'attache.

Le jeu reste le même que dans les deux variantes plus faciles, avec les ajustements suivant :

- Vous jouez toujours avec vos propres bateaux. Si un joueur ne peut pas déplacer un de ses bateaux, il peut déplacer un bateau neutre. S'il n'y a pas de bateau neutre, alors il peut déplacer le bateau d'un coéquipier.

- Dans une partie à deux joueurs, vous pouvez jouer les bateaux de votre deuxième couleur uniquement si les bateaux de votre première couleur sont tous sur l'île d'arrivée ou sur l'île des pirates.

- Les navires pirates ne peuvent ni se dépasser, ni se trouver sur la même case. Si vous ne pouvez pas déplacer un bateau pirate, vous devez en déplacer un autre.

- Chaque fois que l'un de vos bateaux entre dans une baie (cases bleu clair, excepté les cases de l'île de départ), vous devez défausser une carte Provision. Un joueur qui n'a plus de cartes Provision ne peut donc plus profiter de la sécurité des baies.

- Si deux joueurs se trouvent sur une même case, ils peuvent se donner des cartes Provision.

- Un bateau ne peut être libéré de l'île des pirates par un coéquipier que si son propriétaire ou son sauveur défausse une carte Provision.

- Si vous libérez votre propre bateau, ou si un bateau neutre est impliqué dans la libération (libérateur ou libéré), alors personne ne doit payer de carte Provision.