

# Alto Korsar

## Carnet de Bord du Capitaine

Alors moussaillons ! Prêts à larguer les amarres pour sillonner les mers en quête de richesses, d'aventures et d'action ? Mais pas si vite ! Avant de prendre le large, laissez-moi vous brosser rapidement la situation.

Dans Korsar, chaque joueur contrôle des galions chargés d'or, ainsi que des pirates ! Votre but : réussir à faire rentrer au port vos galions sans attirer l'attention de vos adversaires, mais aussi attaquer les leurs sans pitié pour vous emparer de leur butin ! À votre tour de jeu, vous piochez ou vous jouez une carte. Simple ! Sauf que vous serez confronté à des choix difficiles : attaquer un nouveau galion, contrer une attaque adverse, ou mettre un de vos propres galions à la mer ? Ruse et tactique sont vos alliées pour faire de vous la nouvelle terreur des mers !

## Contenu

- 25 cartes Galion (cinq de valeur 2, six de valeur 3, cinq de valeur 4 et 5, deux de valeur 6, une de valeur 7 et 8, pour un total de 100 points). Le nombre de pièces d'or imprimé sur la carte indique la valeur du Galion.
- 48 cartes Pirate, soit 12 cartes dans chacune des 4 couleurs (deux de force 1, quatre de force 2, quatre de force 3, deux de force 4). Le nombre de têtes de mort imprimé sur la carte indique la force des Pirates.
- 4 cartes Capitaine, soit une de chaque couleur.
- 1 carte Amiral.
- 1 règle de jeu.



Carte Galion



Carte Pirate



Carte Capitaine



Carte Amiral

## But du Jeu

S'emparer d'un maximum de pièces d'or en attaquant, à l'aide des Pirates, les Galions adverses et en défendant les siens.

## Jouer seul ou en équipe

- À 2, 3 ou 5 joueurs, chacun joue pour son propre compte.
  - À 4 joueurs, on choisit de jouer seul ou en équipes de deux.
  - À 6 ou 8 joueurs, on joue en équipes de deux.
- Il n'est pas possible de jouer à 7.

## Mise en Place

Toutes les cartes sont mélangées, puis on en distribue 6 à chaque joueur qui les garde en main. Les cartes non distribuées sont placées face cachée au centre de la table pour former la pioche.

Le joueur le plus redouté commence, puis chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Déroulement du Jeu

Lorsque vient son tour, un joueur doit effectuer les deux actions suivantes, dans cet ordre :

- S'emparer des Galions qu'il contrôle grâce à ses Pirates.
  - Piocher une carte ou jouer une carte.
- Puis c'est au tour du joueur suivant.

## Piocher ou Jouer

- Un joueur pioche une nouvelle carte qu'il ajoute à sa main. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main. Quand la pioche est épuisée, elle n'est pas reconstituée : on approche de la fin de la partie (voir « fin de la partie » ci-dessous).
- Un joueur joue une (et une seule) carte Galion, Pirate, Capitaine ou Amiral.

## Les cartes Galion

Elles représentent des cargaisons d'or dont les joueurs doivent s'emparer.

Une carte Galion se pose face visible devant le joueur qui la joue. Un joueur peut avoir plusieurs cartes Galion posées devant lui.

## Les cartes Pirates

Elles servent à attaquer les Galions adverses ou à défendre les siens. Pour attaquer (ou défendre) un Galion, on pose une carte Pirate de la couleur de son choix à côté de celui-ci.

Si, par la suite, le même joueur attaque le Galion avec d'autres cartes Pirates, elles devront toutes être de la même couleur que la première carte Pirate. Plusieurs joueurs peuvent attaquer le même Galion, mais chacun doit jouer une couleur de Pirates différente. Ainsi, il ne peut y avoir au maximum que quatre attaquants sur un même Galion.

Pour que le jeu soit lisible, les cartes Pirates de chaque attaquant sont posées en colonnes autour du Galion, légèrement décalées, et orientées dans la direction du joueur qui les a jouées.

## Les cartes Capitaine

Elles sont au nombre de quatre (une par couleur). Un Capitaine est plus fort que tous les Pirates adverses, quel que soit leur nombre et leur force.

On ne peut jouer un Capitaine qu'à la suite d'une ou plusieurs cartes Pirates de la même couleur (on ne peut pas attaquer un Galion en posant un Capitaine comme première carte, il faut d'abord ouvrir à une couleur).

Un Capitaine est immédiatement chassé d'un Galion (et définitivement défaussé) si un autre Capitaine, ou l'Amiral, y est joué (il ne peut y avoir qu'un seul personnage par Galion).

### La carte Amiral

Un joueur ne peut la jouer que sur un Galion qu'il a lui-même posé précédemment devant lui. Il n'est pas nécessaire d'avoir joué des Pirates avant de la poser.

L'Amiral chasse un Capitaine posé antérieurement et est lui-même chassé par un nouveau Capitaine.

### S'emparer des Galions

Si, au début de son tour (avant de piocher ou jouer une carte), un joueur possède plus de Pirates sur un Galion que n'importe quel autre joueur (en force et non en nombre de cartes), il s'empare du Galion et le pose face cachée devant lui. Les pièces d'or imprimées sur la carte Galion constituent son butin.

Toutes les cartes Pirate qui se trouvent autour de ce Galion sont défaussées définitivement : elles ne servent plus pour le reste de la partie. Il est possible de s'emparer de plusieurs Galions simultanément si on les contrôle



Au début de son tour, le joueur vert contrôle le Galion, par 7 Pirates contre 4 au joueur bleu.

Il s'en empare et marquera 7 points lors du décompte final.

### Fin de la partie et décompte des points

Lorsque la dernière carte de la pioche est prise, on continue à jouer jusqu'à ce que l'un des joueurs pose sa dernière carte, ce qui marque la fin immédiate de la partie. Entre le moment où la

pioche est épuisée et celui où la partie prend fin, il est possible de se défausser d'une carte au lieu de la jouer, à l'exception des cartes Galion qui ne peuvent jamais être défaussées.

À la fin de la partie, tous les Galions posés sur la table sont ramassés par les joueurs qui les contrôlent à ce moment-là : soit grâce aux pirates, soit car ils ont posé un Galion qui n'a pas été attaqué. Seuls les Galions attaqués par des Pirates de force égale restent sur la table.

Puis chaque joueur additionne la valeur des Galions dont il s'est emparé pendant la partie en retranchant de cette somme la valeur des Galions qu'il a encore en main.

Le joueur qui possède le plus gros butin est le gagnant : c'est la nouvelle terreur des mers !

### Le Jeu en équipe

Les équipes sont toujours constituées de deux joueurs.

Les équipiers sont assis côte à côte. Durant la partie, ils peuvent se montrer leurs cartes, discuter de la stratégie à adopter, mais ils n'ont pas le droit de s'échanger des cartes.

Les règles habituelles s'appliquent avec les exceptions suivantes :

- Seul le premier équipier effectue l'action de s'emparer des Galions contrôlés. Chacun des deux partenaires joue ensuite son tour normalement. Ainsi, un Galion posé par le deuxième équipier, et qui n'a pas été attaqué durant le tour, est récupéré au début de son tour par le premier équipier.

- Les deux équipiers n'ont pas le droit d'attaquer (ou défendre) le même Galion dans le même tour. En revanche, le premier équipier peut poser un Galion que le deuxième équipier défend immédiatement avec une carte Pirate ou l'Amiral.

- Si deux équipiers attaquent ou défendent un même Galion (sur deux tours différents), ils doivent jouer la même couleur de Pirates.

- En fin de partie, la première équipe qui n'a plus de cartes en main met fin à la partie. Si un des deux équipiers n'a plus de cartes en main, son partenaire continue à jouer seul.

### Exemple d'un début de partie à 3 joueurs

1er tour : Le joueur A pose un Galion de valeur 3 devant lui.  
Le joueur B pioche une carte. Le joueur C attaque le Galion de A avec 2 Pirates rouges (une carte Pirate rouge de valeur 2).  
2e tour : A défend son Galion avec 3 Pirates noirs. B pose un Galion de valeur 2 devant lui. C ajoute 2 Pirates rouges sur le Galion de A.  
3e tour : A pioche une carte. B récupère son Galion qui n'a pas été attaqué et le retourne face cachée devant lui ; en plus, il pose un Galion de valeur 6. C s'empare du Galion de A qu'il contrôle avec 4 Pirates rouges (les trois cartes Pirates qui se trouvent autour de ce Galion sont définitivement défaussées), puis il attaque le Galion de B avec 3 Pirates verts.  
4e tour : A attaque le Galion de B avec 3 Pirates bleus. B pose l'Amiral pour défendre son Galion. C pose un Galion de valeur 2.  
5e tour : A pose le Capitaine bleu sur le Galion de B, chassant ainsi l'Amiral. B attaque le Galion de C avec 2 Pirates noirs. C pioche une carte.  
6e tour : A s'empare du Galion de B puis attaque le Galion de C avec 2 Pirates verts. B pioche une carte. C pioche une carte, etc.

### Les Personnages

Capitaine Jaune : Edward Teach dit Barbenoire (1680-1718)  
Capitaine Rouge : Jean-David Nau dit François l'Olonnais le Cruel (1630-1669)  
Capitaine Bleu : Anne Bonny (1697-1720)  
Capitaine Vert : Sir Henry Morgan (1635-1688)  
Amiral : Robert Maynard (lieutenant de vaisseau anglais qui vainquit Barbenoire)

Pour plus d'informations sur ces règles et sur ce jeu consultez notre site : [www.tilsit.fr](http://www.tilsit.fr)

**TILSIT**

Parc de l'Événement  
1 allée d'Elfiat  
91665 Longjumeau Cedex France  
© TILSIT 2005

Auteur : Reiner Knizia  
Illustrateur : Franz Rey  
Tests et développement : TILSIT Team  
Maquette : TILSIT Studio  
Fabriqué en France