

JEU STRATÉGIQUE (à partir de 7 ans)

PREPARATION

- Laissez un pion brun dans la boîte et posez tous les autres sur le château : cela veut dire : 3 pirates, 3 pions bruns, et 8 pions en 4 couleurs différentes.
- Chacun peut observer la valeur de chaque pirate. Chaque pirate est ensuite retourné car, en cours de jeu, on ne peut regarder leur valeur... sauf au moment des duels.
- Chaque joueur choisit sa couleur. Si vous êtes moins de quatre joueurs, la ou les couleurs inemployées sont *neutres*. (Voir variante, à la fin) Le jeu est alors un peu plus difficile.

DEROULEMENT

- Le joueur le plus courageux prend les 3 dés et les lance. Il doit bouger 3 pions dont un pirate. Il les bouge dans l'ordre de son choix.
- 2 dés sont destinés à 2 pions à choisir parmi les bruns ou parmi ceux de sa propre couleur.
- 1 dé est destiné à un des trois pirates au choix.
- On joue ainsi dans les sens des aiguilles d'une montre. Il n'est jamais permis d'ajouter 2 dés en faveur d'un même pion.

Déplacement des pions

- Les pions vont vers l'avant, jamais en arrière.
- Les points complets doivent être employés, sauf pour monter sur le bateau.
- Sur une même case peuvent se trouver plusieurs enfants... ou plusieurs pirates.
- La case d'arrivée (le voilier) ne doit pas être atteinte avec un nombre exact (les points en trop tombent).
- Le joueur choisit l'ordre de déplacement des pions (le pirate en premier, ou d'abord les enfants... ou encore un enfant, puis un pirate, puis l'autre enfant. Egal !)

DUEL

- Si un pirate devant s'arrêter sur une case occupée par des enfants (situation qu'on tente toujours d'éviter), un duel a lieu. On regarde la valeur du pirate - c'est le *seul moment où on a le droit de le faire !* - et on compare sa force (ses points) au nombre d'enfants présents sur la case. Le pirate l'emporte si sa force est supérieure. Dans ce cas, tous les enfants présents sur la case sont renvoyés au château d'où ils pourront repartir.
- Si les enfants et le pirate sont de même force, il ne se passe rien... et le jeu continue. Attention cependant : cet équilibre peut être modifié dès le départ d'un enfant ou dès l'arrivée d'un autre pirate. C'est alors immédiatement un nouveau duel. On recompte les points et si les enfants sont moins forts, ils sont renvoyés au départ.
- Le pirate perd si sa force est inférieure au nombre d'enfants. Dans ce cas, c'est lui qui est renvoyé au départ.

Exemple : le pirate 2 arrive sur une case occupée par 2 enfants. Il ne se passe rien puisqu'il y a égalité de forces. Au tour suivant, un des enfants quitte la case. Il ne reste plus qu'un seul

bateau. La première case est marquée par la flèche rouge; la dernière case est le bateau lui-même.

- On joue à tour de rôle, en lançant les 3 dés. Ces dés déterminent les déplacements de 3 pions : le pion noir (pirate) et 2 pions bruns (les enfants).
- Les points de deux dés ne peuvent pas être additionnés pour être donné à un même pion.

On respectera également les règles suivantes :

- Aucun pion ne peut aller vers l'arrière : ils sont toujours bougés en avant, vers le bateau.
- La totalité des points indiqués par chaque dé, doit être employé.
- Sur une même case, plusieurs pions bruns peuvent stationner ensemble.
- Il n'est pas nécessaire d'avoir un nombre exact pour atteindre le voilier.
- Le joueur choisit, en fonction de son intérêt, dans quel ordre il joue les pions : *qui avant qui ?*

exemple : Vous obtenez quatre, quatre et cinq. Vous faites bouger un pion brun de quatre, puis le pirate de cinq, puis le second pion brun de quatre... Ou dans un autre ordre, ou encore en attribuant un quatre au pirate. Etc...

CAPTURE

- Le pirate et les pions bruns évitent de se trouver sur une même case. En effet, si cette situation se produit, les pions bruns sont capturés et renvoyés au château s'il ne sont pas plus forts.
- Le pirate vaut 2; chaque pion brun vaut 1. Le pirate est toujours vainqueur quand sa valeur (2) est supérieure ou égale à la somme des pions qui se trouvent sur la même case que lui.

Exemple : Le pirate arrive sur une case où se trouvent 2 pions bruns. Sa valeur est de 2; celle des pions de 1 + 1; le pirate est plus fort en cas d'égalité; les 2 pions bruns sont alors remis au départ, sur le château.

- Des pions capturés peuvent toujours repartir dès le tour suivant.
- Si les pions bruns sont plus nombreux que le pirate, il ne se passe rien. Mais le prochain joueur veillera à bouger le pirate en premier lieu, dès le tour suivant.

FIN DE JEU

- Il n'est pas nécessaire d'obtenir au dé un nombre juste pour monter sur le bateau. L'excédent éventuel de points n'est pas utilisé.
- Dès que 2 pions bruns sont arrivés sur le bateau, on ne joue plus qu'avec 2 dés.
- Le jeu finit par la victoire des joueurs si le 3ème pion parvient à monter à bord du bateau avant le pirate.
- Au contraire, si le pirate est à bord avant que les 3 pions bruns n'y soient eux-mêmes, le jeu est perdu par tous les joueurs. On gagne ou on perd tous ensemble.

enfant sur la case du pirate; ce dernier est désormais le plus fort; le pion enfant est renvoyé au château.

- Deux pirates sur une même case ajoutent leur force.

Exemple : Les pirates 2 et 3 se rejoignent sur une case où se trouvent 4 enfants. Ils sont plus forts et les 4 enfants sont renvoyés au château.

LE BATEAU

- Les enfants ne sont pas encore en sécurité lorsqu'ils sont arrivés sur le bateau car des pirates peuvent arriver et des duels sont encore possibles. Pour rester sur le bateau, les enfants doivent être en permanence de force supérieure à celle des pirates.
- Si les pirates sont plus forts ou de force égale, ils prennent le bateau ainsi que les enfants. Le jeu est immédiatement terminé et perdu par tous les joueurs.
- Quand un joueur a réussi à mettre les 2 pions de sa couleur sur le bateau, il continue à jouer et à aider les autres en avançant leurs pions ou les pions bruns. Il doit toujours avancer un pion pirate.

FIN DE JEU

Si tous les enfants réussissent à monter sur le voilier en étant toujours de force supérieure aux pirates, le jeu est gagné par tous. Compte tenu du nombre de pions *enfants* (8 pions de couleur et 3 pions bruns, soit une force totale de 11) et de la force des pions *pirates* dans les cases additionnelles ($2+3+4 = 9$), les enfants peuvent gagner même si les 3 pirates arrivent à monter sur le bateau.

VARIANTE PIONS NEUTRES

Si on joue à 2 ou 3 joueurs, il y a des pions neutres. Si les 2 pions d'un joueur sont arrivés sur le bateau, ce joueur peut désormais faire bouger les neutres (couleurs qui n'appartiennent à personne) ou les bruns. S'il n'y a plus de pions neutres, il peut faire bouger les pions des autres joueurs. Dans tous les cas, il bouge toujours un pirate.

PLUS DIFFICILE

Quand, lors des duels, la force du pirate est inférieure à celle des pions *enfants*, il ne se passe rien... et le pirate reste sur la case sans être renvoyé au château. Cette règle difficile est de rigueur dans la règle originale allemande.

PLUS DIFFICILE ENCORE

Lorsqu'on met le quatrième pion brun, le jeu devient encore plus difficile. Essayez donc !

traduction de CASSE-NOISETTES

renseignements :

chaussée d'Alseberg 76 - 1060 BRUXELLES tél. 02.537.83.92

adaptation de NON VIOLENCE ACTUALITE

L'île aux PIRATES

De dangereux pirates ont enlevé 3 enfants et les ont enfermés dans un château, sur une île. Mais leurs amis sont courageux et, au risque d'être aussi attrapés, naviguent de nuit pour rejoindre l'île et délivrer les 3 enfants. Ils y parviennent... mais à peine ont-ils quitté le château que l'alarme est donnée. Les pirates courent derrière eux : les enfants parviendront-ils à monter sur le voilier et à prendre le large ?

MATERIEL : plan de jeu, 8 pions en 4 couleurs, 3 pions bruns + 1 de rechange, 3 pions pirates noirs, de valeur 2, 3 et 4; trois dés normaux.

BUT DU JEU

L'île aux Pirates est un jeu coopératif : cela veut dire qu'on gagne ou perd tous ensemble. Si les joueurs parviennent à amener tous les pions sur le voilier avant que les 3 pirates n'y soient aussi, ils gagnent tous ensemble le jeu. Si, au contraire, les 3 pirates embarquent les premiers, les joueurs perdent tous ensemble le jeu.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS VARIÉES

- Le jeu de base s'adresse aux enfants à partir de 5 ans. On peut y jouer de 1 à 6 joueurs.
- Le jeu stratégique s'adresse à des enfants plus grands. Il est préférable d'y jouer à 4. Si l'on joue à 3 ou 2 joueurs, le jeu devient plus difficile. On peut jouer seul à condition de gérer avec attention les couleurs l'une après l'autre, ce qui n'est pas facile.

JEU DE BASE (à partir de 5... voire 6 ans)

PRÉPARATION

- Posez trois pions bruns + le pirate n° 2 sur le château, devant la flèche rouge.
- Donnez les trois dés au plus jeune.
- Tous les autres pions ne servent pas et sont remis dans la boîte.

BUT DU JEU

Amener les 3 pions bruns sur le voilier avant que le pirate n'y soit arrivé.

DEROULEMENT

Présentation du plan de jeu

Le plateau de jeu présente un parcours de 17 cases qui mène du château des pirates jusqu'au