

35 cartes
«Pirate»



9 cartes
«Île au trésor»



2 cartes
«+3» et «-3»

8 cartes
«Action»



1 carte «1^{er} joueur»



Règles

Un jeu de Pierre Viau illustré par Tony Rochon



But du jeu

Créer des **oppositions** et des **alliances** afin de gagner les cartes «trésor» les plus rémunératrices. Le joueur qui récupère le plus de trésors à la fin des 2 manches remporte la partie.

Mise en place

Chaque joueur choisit sa couleur de pirates et prend en main les **7 cartes «pirate» correspondantes**.

Mettre de côté la carte action «copier», la carte action «passer» et les 2 cartes «+3», «-3» aux pourtours verts et rouges.

Mélanger les 6 autres cartes «action» et en distribuer 1 à chaque joueur qui l'ajoutera à sa main. Les cartes restantes sont mises de côté sans être regardées.

Prendre un nombre de cartes «île au trésor» égal au nombre de joueurs, et les placer en ligne au centre de la table : 1 face cachée (l'île mystérieuse), les autres faces visibles.

Déterminer un joueur pour répertorier sur une feuille les gains de chacun. Le 1^{er} joueur, choisi au hasard, pose devant lui la carte «1^{er} joueur».



Déroulement de la partie

La partie se déroule en **2 manches de 8 tours de jeu**.

1^{ère} MANCHE

Le 1^{er} joueur commence, puis à tour de rôle, les autres jouent dans le sens horaire.

2^{ème} MANCHE

Refaire une mise en place identique avec la modification suivante :

Le dernier joueur de la 1^{ère} manche devient «1^{er} joueur» et les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens antihoraire.



Déroulement de la manche

A son tour de jeu, chaque joueur pose une de ses cartes «pirate» en face de l'île de son choix, du côté qu'il veut **ou** joue sa carte «action».

Chaque manche se joue en 8 tours de jeu et finit lorsque les joueurs ont joué toutes leurs cartes.

Règles de pose :

- un joueur peut ajouter autant de cartes qu'il veut face à la même île, du même côté (un joueur ne peut pas poser ses cartes «pirate» de part et d'autre d'une même île.).
- si une île est occupée par un seul joueur, un autre joueur peut s'opposer en plaçant sa carte de l'autre côté de cette île.
- s'il y a déjà une opposition sur une île, un autre joueur peut s'allier à l'un ou l'autre joueur en plaçant sa carte sur celle de son allié (les valeurs de toutes les cartes doivent rester visibles).
- les oppositions ou alliances sur une île n'empêchent pas d'avoir des oppositions ou alliances différentes sur les autres îles !

1 Exemple de début de partie

Le 1^{er} joueur, le vert, place une carte face à une des 4 îles.

Ex. Il choisit l'emplacement n°6



2 Exemple de début de partie

Le joueur suivant peut placer sur tous les emplacements, **SAUF**

LE 6 : pas d'alliance autorisée avant d'avoir une opposition.

Ex. Il choisit l'emplacement 1



3 Exemple de début de partie

Le joueur jaune s'oppose au joueur vert.

Il choisit donc l'emplacement 2



4 Exemple de début de partie

Parce qu'une opposition est en place, le joueur rose peut **créer une alliance** avec le joueur jaune ou avec le joueur vert.

A lui de choisir son camp !



5

Exemple de début de partie

Le joueur vert, qui jouera au prochain tour, pourra :

- a- ajouter une carte à son alliance avec le joueur rose
 - b- s'opposer au joueur bleu
 - c- se placer sur une île vide (du côté de son choix)
- Ou s'il le préfère, il pourra aussi **jouer sa carte «action»**.

Par contre, il ne pourra pas :

- d- s'allier avec le joueur bleu : il n'y a pas encore d'opposition sur cette île
- e- s'allier avec le joueur jaune : il est déjà en opposition avec celui-ci sur cette île



L'île mystérieuse



Si un joueur est le 1^{er} à poser une carte «pirate» face à l'île mystérieuse, il peut secrètement regarder le trésor présent sur l'île (au verso de la carte).

Si un autre joueur s'oppose en posant une carte «pirate» de l'autre côté de l'île mystérieuse, il peut aussi secrètement regarder le trésor.

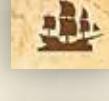
Les autres joueurs ne pourront plus regarder le trésor de l'île mystérieuse.

Fin de manche partage des trésors

A la fin d'une manche (lorsque toutes les cartes ont été jouées) :

- Les alliances créées de part et d'autre de chaque île donnent un total de points.
- S'il y a égalité de part et d'autre d'une île, le trésor est perdu pour les 2 alliances.
- Si une alliance a un total supérieur à l'autre, cette alliance gagne le trésor de l'île.

Pour l'alliance gagnante, les gains sont les suivants :



- S'il n'y a qu'un seul joueur, celui-ci gagne **tout le trésor**



- S'ils sont 2, il faut considérer la combinaison de 2 valeurs sur la carte de l'île. Le classement est établi en fonction du plus grand total de trésors par joueur.

Le 1^{er} gagne la somme inscrite en 1^{er} et l'autre la somme inscrite en 2^{ème}.



- S'ils sont 3 ou plus, il faut considérer la combinaison de 3 valeurs sur la carte de l'île. **Le 1^{er} gagne la somme inscrite en 1^{er}, le suivant la somme inscrite en 2^{ème} et le 3^{ème} la somme inscrite en 3^{ème} (rien pour le 4^{ème}).**

En cas d'égalité au sein de l'alliance gagnante, les joueurs sont départagés par leur proximité par rapport à l'île : **celui dont une des cartes «pirate» est la plus proche de l'île est considéré 1^{er}, et ainsi de suite.**

Cartes action

Dans un tour de jeu, partant du 1^{er} joueur jusqu'au dernier, une seule carte «action» pourra être jouée. Il est possible qu'un joueur ne puisse pas utiliser sa carte «action» lors d'une manche. Celle-ci est alors défaussée.



«SUPPRIMER»
Permet de supprimer une carte «pirate» non recouverte d'un autre joueur.



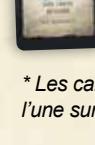
«ECHANGER»
Permet d'échanger 2 cartes «pirate» non recouvertes, quelles qu'elles soient, tout en respectant les règles de pose.

Une carte «non recouverte» correspond à une carte visible entièrement.



«IMPOSER»

Le joueur qui joue cette carte désigne un adversaire et lui impose de jouer sur une île donnée, d'un côté donné. Les règles de pose doivent être respectées.



«DÉPLACER»

Permet de déplacer une carte «pirate» adverse non recouverte, tout en respectant les règles de pose.

* Les cartes +3 et -3 peuvent être posées l'une sur l'autre par 2 joueurs différents.

«DIMINUER»

Posée sur une carte non recouverte*, cette carte diminue de 3 la valeur d'une alliance. Si en fin de manche cette alliance est majoritaire, seules les cartes «pirate» sont comptabilisées, au sein d'une alliance, pour la répartition des gains.



«AUGMENTER»

Posée sur une carte «pirate» non recouverte*, cette carte augmente de 3 la valeur d'une alliance. Si en fin de manche cette alliance est majoritaire, seules les cartes «pirate» sont comptabilisées, au sein d'une alliance, pour la répartition des gains.

Fin de partie

LA PARTIE SE JOUE EN 2 MANCHES.

Le joueur qui a gagné le plus de trésors à la fin des 2 manches remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire...



- Rajouter les 2 cartes «Action», aux 6 autres.
- Placer à part les 2 cartes «+3», «-3».

Toutes les îles sont placées faces visibles.

Mélanger toutes les cartes «action» (8 cartes). En prendre un nombre égal au nombre de joueurs plus 1 et les placer face visible à côté des zones de pose. Ne pas en distribuer aux joueurs ! **Contrairement à la règle de base, aucune carte «action» ne peut être jouée au dernier tour de jeu.**

RÈGLES AVANCÉES

Mise en place partie avancée 4 JOUEURS



A chaque tour de jeu (sauf au dernier tour), au lieu de jouer une carte de sa main, chaque joueur peut prendre une carte «action» et la jouer immédiatement en la posant devant lui. **Une seule carte «action» par manche est autorisée pour chaque joueur.**



«COPIER»

Cette carte permet de désigner une carte «action» déjà jouée par un autre joueur, et d'utiliser son effet immédiatement. A noter qu'on peut bien sûr copier la carte «passer» pour s'assurer de placer la dernière carte, et laisser l'autre joueur placer l'avant-dernière !



Si vous décidez de copier une carte «+3» ou «-3», posez à l'emplacement de votre choix une de ces 2 cartes mises à votre disposition.



LES TONTONS JOUEURS

CRESSENSSAT 63470 VERNEUGHEOL

info@les-tontons-joueurs.fr

www.les-tontons-joueurs.fr



«PASSER»

Cette carte permet de passer son tour, et ainsi de garder une carte supplémentaire en main. Ceci aura pour effet de jouer la dernière carte de la manche.

Poser cette carte immédiatement devant soi, face cachée.

Au tour suivant, retourner la carte pour effectuer l'action de «passer».