

Piratissimo

6+

180
MATH
2-4

20-30 min



Manfred Ludwig



Manfred Ludwig est né en 1936 à Munich. Il a effectué ses études à l'Université de Munich et enseigne le français et l'éducation physique dans un lycée de Ratisbonne, Allemagne, depuis 1964.

C'est d'abord grâce à ses enfants qu'il s'est découvert un talent pour concevoir des jeux. Il est actuellement retraité, et très fier d'être grand-père de six petits-enfants. Il adore voyager et inventer constamment de nouveaux jeux. Pour lui, un bon jeu pour enfants est un jeu qui offre plusieurs stratégies pour obtenir la victoire.

- 1 plateau de jeu muni d'une aiguille tournante
- 4 navires pirates (rouge, bleu, vert, jaune)
- 64 trésors
- 1 tornade
- 1 dé



Matériel

Présentation

Toujours en quête d'aventure et de trésors, les pirates sillonnent le vaste océan. « Ohé ! Au trésor ! », crie le capitaine avec enthousiasme, les yeux rivés à sa longue-vue. Car il s'agit bien d'un coffre qu'il voit au loin, brillant sur le sable d'une plage. « Parez à mouiller ! Nous allons toucher terre ! ». Le navire pirate se dirige alors vers l'île où se trouve le trésor. Mais mille sabords ! Voilà qu'une tempête se dessine à l'horizon ! Il faut charger le coffre au trésor le plus rapidement possible et ramener le butin en lieu sûr avant que la tornade ne vienne s'abattre sur l'île.



Mise en place



1. Fixez l'aiguille tournante au niveau du compas situé sur le plateau de jeu. Puis placez le plateau au centre de la table.
2. Chaque joueur choisit un navire pirate et le place sur le port correspondant.
3. Chargez tous les trésors dans la cale du bateau (le fond de la boîte).
4. Placez la tornade et le dé à portée du plateau.

L'objectif du jeu est d'être le premier pirate à ramener au moins 9 trésors à son port d'attache.

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur étant monté sur un bateau le plus récemment place la tornade sur une île de son choix et débute la partie en lançant le dé.

Si la face du dé présente un nombre :

Déplacez votre navire d'un nombre de cases égal au nombre de points affichés par le dé, en suivant la direction donnée par les flèches rouges. Chaque île est considérée comme une case. Le nombre de navires se trouvant sur une même île ne peut pas être supérieur à 2. Si votre navire termine son mouvement sur une île contenant déjà 2 navires, avancez-le sur l'île suivante.

Chargement des trésors

Si votre navire termine son mouvement sur une île contenant un coffre au trésor **fermé**, **vous pouvez** prendre dans la cale **le nombre de trésors indiqués** sur le coffre et **les charger sur votre navire**. Il est également possible de prendre moins de trésors qu'indiqué, voire de ne pas en prendre du tout, afin d'éviter la surcharge du navire, et son chavirement.



Si votre navire termine son mouvement sur une île contenant un coffre au trésor **ouvert**, l'éclat de l'or dans vos yeux attise votre convoitise. Vous **devez alors charger 2 trésors** sur votre navire, et ce même si cela provoque une surcharge.



Si votre navire termine son mouvement sur la tornade, il ne se passe rien. La tornade ne présente pas de danger pour les navires arrivant.

Quand un navire est-il en surcharge ?

Aucun navire ne peut contenir plus de 7 trésors. Si votre navire se retrouve avec un chargement supérieur à 7 trésors, alors il chavire et perd une partie de son chargement. Conservez 3 trésors sur votre navire et remplacez tous les autres dans la cale. Votre navire pourra se déplacer normalement lors de votre prochain tour.

Acte de piraterie

Si votre navire termine son mouvement sur une île abritant déjà un navire, vous ne pouvez pas procéder au chargement des trésors. Au lieu de cela, vous devez faire le choix entre ne rien faire ou tenter de dérober des trésors au navire adverse. Si vous faites le choix de voler des trésors, faites tourner l'aiguille du compas et observez les rubis se trouvant sur les bords du compas (ne tenez pas compte des actions relatives à la tornade).



Si l'aiguille tombe sur un cadran marqué d'un rubis rouge :

Votre acte de piraterie est un succès ! Prenez 2 trésors se trouvant sur le navire adverse et chargez-les sur votre navire.



Si l'aiguille tombe sur un cadran sans rubis :

Votre adversaire a eu beaucoup de chance. Vous échouez dans votre acte de piraterie et il peut conserver ses trésors.



Votre tour se termine à la fin de votre acte de piraterie, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Prendre un raccourci

Au lieu de vous déplacer en suivant les flèches rouges, vous pouvez prendre un raccourci et effectuer un de vos déplacements en suivant une flèche bleue. Pour cela, vous devez dépenser un trésor, que vous replacez dans la cale.

Décharger les trésors au port

Si vous faites le choix de rentrer dans votre port d'attache, considérez le débarcadère comme une case. Votre mouvement se termine dès que vous entrez au port, les points de déplacement supplémentaires sont perdus. Une fois arrivé, procédez au déchargement du navire : placez tous les trésors qu'il contenait devant vous. Votre tour se termine. Quand ce sera de nouveau votre tour, vous pourrez à nouveau hisser les voiles et repartir en quête de coffres au trésor.

Si la face du dé présente un symbole tornade :

1. Avancez votre navire d'une case et, si possible, procédez au chargement des trésors ou commettez un acte de piraterie.
2. Déplacez la tornade d'1 à 4 cases en suivant les flèches blanches. Si la tornade termine son mouvement sur une île contenant 1 ou 2 navires, tournez l'aiguille du compas et effectuez l'action Tornade correspondante. Cette action affecte tous les navires présents sur la case où se situe la tornade.

Action Tornade

Prenez tous les navires affectés ainsi que la tornade, et déplacez-les de 2 cases dans la direction des flèches blanches. Au cours de ce mouvement, les cases contenant d'autres navires sont ignorées, vous devez effectuer un mouvement sur 2 cases vides. *



Si possible, prenez 2 trésors sur chaque navire affecté, et replacez-les dans la cale.

Si possible, prenez 1 trésor sur chaque navire affecté, et placez-le devant vous.

*Les navires ainsi déplacés ne peuvent pas procéder au chargement des trésors ou commettre un acte de piraterie.

Votre tour se termine dès que vous avez réalisé l'action de la tornade. C'est au joueur suivant de lancer le dé.

La partie se termine dès qu'un joueur possède **au moins 9 trésors** devant lui.
Ce joueur remporte la partie.

Fin de Partie

Pour les très jeunes joueurs

En présence de joueurs plus jeunes, il est possible de faire une partie sans la tornade. Lorsque le dé tombe sur la face tornade, avancez le navire d'1 case et, si possible, procédez au chargement des trésors ou commettez un acte de piraterie. Il est aussi possible de réduire le nombre de trésors nécessaires au gain de la partie.



Auteur : Manfred Ludwig
Illustrations : Anne Pätzke
Réalisation & design : Claudia Geigenmüller
Traduction : Erwann Dréan

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Allemagne, www.pegasus.de. Tous droits réservés.
Distribution exclusive de l'édition française par Matagot.
96 rue de Miromesnil, 75008 Paris.

La réimpression ou l'édition des règles, composants de jeu ou illustrations
est interdite sans autorisation préalable.



Pegasus Spiele