



Piratoons



Règles de jeu

À l'auberge «Les 4 Grandes Mers», sous le rhum et l'hydromel, les histoires de trésors font rêver. Une légende semble plus particulièrement retenir l'attention... et la tension ! C'est la légende de «La Dent du Pélican» qui promet gloire et richesse à toutes celles et ceux qui y participent, foi de pirates ! Mercenaires et corsaires, femmes et hommes, tous donneraient leur vie pour être engagés sur le pont. À la veille de ce qui devrait devenir la plus grande épopée des mers, l'heure n'est pas à la négociation mais à la rapidité d'action et à la plus délicate fourberie pour mériter sa place... et la meilleure encore !

But du jeu

Avec sang froid et dextérité, assembler le bateau le plus impressionnant et le plus rapide et recruter l'équipage le plus performant.

Un jeu d'Olivier Grégoire
& Thibaut Quintens.

Illustré par Amandine Flahaut,
Antoine Petit, Olivier Bogarts
& Nina Clauzel.

www.piratoons.eu

act
in
games

Matériel & mise en place

Matériel

2 plateaux recto verso *Fond de coffre* (avec rebord) et *Couvercle de coffre*.

48 tuiles *Équipement* dont :

• 12 tuiles *Voile*



• 36 tuiles de 4 familles différentes :

9 tuiles *Pont* 9 tuiles *Sabord*



9 tuiles *Hublot*

9 tuiles *Quartier*



24 tuiles *Bateau* dont :

4 de 1 étage 6 de 2 étages

7 de 3 étages 7 de 4 étages



24 pions *Équipage*

de 4 couleurs différentes



40 jetons *Doublon*



32 jetons score *Bombe*

dont 12 de +5
et 20 de +2/-2



1 sablier de 15 secondes

2 aides de jeu

1 règle de jeu

4 tuiles *Proue* (avant du bateau)
et 4 tuiles *Poupe* (arrière du bateau)





Mise en place

1. Chaque joueur incarne un pirate et choisit 6 pions *Équipage* d'une même couleur qu'il place dans sa réserve devant lui.
2. Chaque pirate connecte devant lui les tuiles *Proue* et *Poupe* correspondant à son équipage.
3. Chaque pirate reçoit 3 jetons *Doublon*. La réserve personnelle de doublons est laissée à la discrétion de chacun, visible ou pas.
4. Le restant des doublons est placé sur le côté et servira au cours du jeu.
5. Les tuiles *Bateau* sont mélangées et placées faces cachées en une pile à côté du trésor.
6. Les tuiles *Équipement* sont mélangées et placées faces cachées à côté du trésor en 8 piles de 6 tuiles (une pile sera utilisée par tour).
7. Le coffre est placé au milieu des joueurs.

Les jetons *Bombe* sont mises de côté et serviront pour le décompte final.

Le dernier à être monté sur un bateau sera le premier joueur et est donc désigné capitaine pour le premier tour. Pour les tours suivants, changer de capitaine dans le sens des aiguilles d'une montre.



Déroulement du jeu

Une partie se déroule en 8 tours (marqués par les 8 piles de tuiles *Équipement*).
Chaque tour est composé de 6 phases :

1. Approvisionnement du trésor
2. Pillage du trésor
3. Paie du chômeur
4. Partage du butin
5. Enchères
6. Assemblage du bateau et pose des tuiles

Phase 1 : Approvisionnement du trésor - par le capitaine

1. Positionner le plateau *Fond de coffre* au milieu des joueurs.



2. Disposer 6 tuiles *Équipement* (1 pile) et 3 tuiles *Bateau* faces cachées sur les emplacements correspondants.



3. Refermer le coffre à l'aide du plateau *Couvercle de coffre*.



4. Retourner le coffre. Les tuiles se retrouvent faces visibles vers le haut mais cachées sous le *Couvercle de coffre*.

Vous êtes prêts pour le pillage du trésor !

Phase 2 : Pillage du trésor

1. Le capitaine retourne le sablier et soulève le *Couvercle de coffre* qu'il dépose... où il peut ! *Sur ses genoux par exemple. Oui oui, c'est pénible d'ouvrir un coffre !*

2. Dès que le trésor est ouvert, tous les joueurs, **simultanément**, peuvent poser leurs pions *Équipage* sur les tuiles *Équipement* et/ou *Bateau* qu'ils convoitent dans le trésor. Ils respectent bien sûr le C.I.P. (voir encadré page 5).

3. À partir du moment où le sablier est écoulé, n'importe quel joueur a le droit de crier « stop », arrêtant immédiatement la phase de pillage. Plus aucun pion *Équipage* ne peut alors être engagé dans le coffre. Tant que personne ne crie « stop », le pillage continue. Le temps du sablier est donc un indicateur de temps minimum de la phase de pillage.



Règles de bonne conduite édictées par le C. J. P. (Code International de la Piraterie)

☞ Durant la phase de pillage, un pion posé est un pion joué. Il est interdit de :

- le ramener dans sa réserve;
- le déplacer sur une autre tuile;
- le repositionner sur une tuile s'il est tombé à l'extérieur.

☞ Un joueur ne peut utiliser qu'une seule main pour poser ses pions *Equipage* (la plupart d'entre vous ont un crochet à la place de l'autre de toute façon).

☞ Les pions *Equipage* peuvent être empilés les uns au-dessus des autres.

☞ Légrainage - déposer plusieurs pions *Equipage* de sa main sur des tuiles différentes - est interdit. *Personne ne souhaite attirer la foudre des autres pirates en dissimulant des éléments dans le coffre.*

☞ Il est interdit de laisser traîner sa main au-dessus du *coffre*, cela bloquerait la vue des autres pirates... *Vous avez un minimum de code d'honneur, mille sabords!*

☞ Si un ou plusieurs pions *Equipage* adverses sont déjà présents sur une tuile, un joueur peut tenter de (re)prendre la majorité (ou forcer l'égalité) en y posant ses propres pions *Equipage*. On peut surenchérir plusieurs fois.

☞ Un pirate, maladroit ou malintentionné, qui ferait sortir/tomber un pion *Equipage* adverse d'une tuile, est automatiquement déclaré hors-jeu pour ce tour et cesse immédiatement d'engager ses pions *Equipage* dans le pillage. Il ne pourra bénéficier ni de la paie du chômeur ni du partage du butin. *Personne n'a jamais dit que l'indélicatesse d'un pirate était sans limite!*

• Les pions *Equipage* adverses renversés sont repositionnés sur leur tuile initiale.

• Tous les pions *Equipage* du pirate maladroit préalablement engagés dans le trésor sont ignorés pour la phase « partage du butin » (voir phase 4).

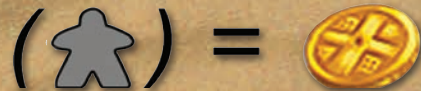
Conscient d'avoir frôlé le bannissement, le pirate maladroit ne bronche pas d'un cil et n'émet pas le moindre borborygme, mais remercie les autres pirates de cette grâce.

• Un pirate qui fait tomber ses propres pions *Equipage* peut continuer à jouer mais les pions *Equipage* tombés restent là où ils sont et seront ignorés pour le partage du butin.

Phase 3 : Paie du chômeur

Chaque pirate reçoit un *Doublon* pour chaque pion *Equipage* qu'il n'a pas pu ou voulu engager dans la phase de pillage du trésor et qui est donc resté dans sa réserve.

Note 1 : Un pion resté dans la main d'un joueur au moment où la phase de pillage prend fin est considéré comme étant dans sa réserve.



Note 2 : Plus (assez) de doublons pour payer tout le monde en début de phase ? Chaque joueur remet la moitié de sa fortune arrondie en sa faveur dans la réserve. Ensuite la répartition est faite.

Phase 4 : Partage du butin

1. Tout pion *Equipage* indécis, parce qu'il termine son pillage soit à cheval sur deux tuiles (en contact avec le dessus de 2 tuiles), soit en contact avec le coffre, n'est pas valide. Il n'est pas comptabilisé dans le décompte du partage du butin (pas plus que dans la paie du chômeur).

2. Les égalités s'annulent. Si autant de pions *Equipage* de différents joueurs se trouvent sur une même tuile, ils s'annulent... au profit éventuel d'un autre joueur présent sur cette tuile avec un nombre inférieur de pions *Equipage*.

3. Chaque joueur récupère la ou les tuiles sur laquelle/lesquelles il est présent et **strictement** majoritaire.

4. Les tuiles non pillées sont laissées dans le *Fond de coffre* pour la phase d'enchère (voir phase 5).

EXEMPLE : ROUGE gagne 2 tuiles *Equipement* *Drapeau* et *Hublot*.

VERT gagne la tuile *Equipement* *Sabord*, la tuile *Bateau* 1 étage et 4 étages (à la faveur d'une égalité entre Jaune et Rouge).

BLEU gagne la tuile *Quartier* et la tuile *Bateau* 3 étages.

JAUNE gagne 1 tuile *Hublot*.

JAUNE a préalablement reçu 1 *Doublon* pour le pion *Equipage* qu'il n'a pas engagé dans le pillage.



Exemple : ROUGE gagne la tuile à la faveur de l'égalité JAUNE-VERT



Phase 5 : Enchères

☞ Ajouter toutes les tuiles jetées à la mer (voir encadré ci-bas) sur le *Fond de coffre*.

☞ Il est possible qu'il n'y ait aucune tuile jetée à la mer au tour précédent et aucune restante dans le trésor à la fin du *partage du butin*. Cette phase est alors ignorée.

☞ Il n'y a qu'un seul tour d'enchères au cours duquel les joueurs peuvent tenter de récupérer une seule tuile.

☞ L'enchère se déroule «à la chinoise». Chaque joueur

cache dans sa main un nombre de doublons. Chacun tend la main fermée au-dessus du coffre et en révèle le contenu en même temps.

☞ Un joueur qui ouvre une main vide ne peut emporter aucune tuile. *Le fourbe! Il bluffait!*

☞ Les égalités s'annulent. Autrement dit, les joueurs qui auraient misé le même nombre de doublons qu'un ou plusieurs adversaires ne récupèrent aucune tuile. Dans ce cas, chacun reprend ses doublons misés.



☞ Le joueur qui a investi le plus de doublons est le premier à choisir la tuile qu'il convoite. Il paie le montant de tous ses doublons misés.

☞ C'est ensuite au 2ème joueur qui a misé le plus de choisir une tuile et de payer sa mise et ainsi de suite.

☞ Un joueur qui a remporté une mise est obligé de prendre et de payer une tuile s'il en reste, même si plus aucune ne l'intéresse.

☞ S'il ne reste aucune tuile, le joueur récupère ses doublons.



Une tuile à la mer !

Les tuiles restées dans le *Fond de coffre* (qui n'ont été récupérées ni au pillage ni après la phase d'enchères) sont jetées à la mer.

Les tuiles *Bateau* coulent immédiatement et sont retirées définitivement de la partie.

Les tuiles *Équipement* flottent sur le bord du coffre et seront ajoutées dans le coffre au début de la phase d'enchères suivante. Elles peuvent être récupérées pendant plusieurs tours.



Phase 6 : Assemblage du bateau et pose des tuiles

☞ La pose d'une tuile *Équipement* suit les règles suivantes :

- Une tuile *Voile* ou *Pont* sur un emplacement mât.
- Une tuile *Pont* sur un emplacement pont.
- Une tuile *Hublot* sur un emplacement hublot.
- Une tuile *Sabord* sur un emplacement sabord.
- Une tuile *Quartier* sur un emplacement quartier.



☞ Sur le mât d'une tuile *Bateau* d'un seul étage, 3 tuiles *Voile* maximum peuvent être superposées ; sur une tuile *Bateau* de 2 étages, 2 tuiles *Voile* ; sur une tuile *Bateau* de 3 étages, une seule tuile *Voile*.

☞ Il est interdit de poser :

- une tuile *Voile* sur une tuile *Bateau* de 4 étages.
- une tuile *Pont* sur un emplacement pont si une tuile *Voile* est déjà placée sur le mât.
- une tuile *Voile* sur un mât si une tuile *Pont* est déjà présente sur l'emplacement pont.

☞ Les tuiles *Équipement* peuvent être déplacées à tout moment (notamment pour optimiser un espace et libérer un emplacement pour une voile ou un équipement pont).



☞ Une tuile *Équipement* qui ne peut être placée sur le bateau (car aucun emplacement correspondant n'est libre) est jetée à la mer. Cette tuile flotte jusqu'à l'enchère suivante.

☞ L'assemblage des tuiles *Bateau* : les joueurs connectent leurs tuiles *Bateau* le plus judicieusement possible, c'est-à-dire en essayant de combiner 2 moitiés d'un même symbole : ancre au 1er étage / rose des vents au 2ème étage / blason au 3ème étage / bouée au 4ème étage.

☞ Une tuile *Bateau* gagnée doit obligatoirement être assemblée au bateau du joueur même si elle ne se connecte pas correctement.

☞ Toutes les modifications d'assemblage et de pose sont permises à n'importe quel moment jusqu'à la fin de la partie.



Fin de partie

La partie se termine au terme du 8ème tour (à la fin de l'éventuelle ultime enchère). Après avoir laissé le temps à chacun d'optimiser son bateau (dernières modifications d'assemblage et/ou de pose de tuiles), les points (jetons *Bombe*) sont distribués. Le pirate qui a le plus de points au décompte final est le gagnant.

Décompte des points

1. Les majorités

Pour chacun des 3 éléments suivants, le joueur majoritaire remporte 5 points et prend le jeton *Bombe* correspondant. Le second remporte 2 points. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ils remportent tous 5 ou 2 points.

☞ Le bateau le plus rapide (celui qui comptabilise le plus de tuiles *Voile*) reçoit 5 points, le 2ème reçoit 2 points.



☞ Le pirate le plus riche (celui qui a le plus de doublons) reçoit 5 points, le 2ème 2 points.



☞ Le plus gros bateau (celui qui a le plus de barils dans l'eau) reçoit 5 points, le 2ème reçoit 2 points.



2. Les connexions

Chaque bonne connexion rapporte 2 points.

Chaque mauvaise connexion fait perdre 2 points.

Pour faciliter la lecture des bonnes et mauvaises connexions vous trouverez, au niveau de l'eau sur les tuiles *Bateau*, des coquillages dont les couleurs s'assemblent plus ou moins harmonieusement.



3. Les emplacements vides

Pour chacun des 5 éléments suivants, comptabiliser le nombre d'espaces vides. Le ou les joueurs qui a/ont le plus d'espaces vides perdent 2 points.

Vous n'êtes pas ici pour construire un bateau fantôme!

• Les emplacements pont. Une voile sur un mat compte comme un pont équipé.

• Les emplacements sabord.



• Les emplacements hublot.



• Les emplacements quartier.



• Tous types d'emplacements confondus.



4. Les familles

Chaque triplette de tuiles *Équipement* identiques rapporte 5 points.



Chaque triplette de tuiles *Équipement* différentes mais d'un même type d'emplacement rapporte 4 points.



Chaque double de tuiles *Équipement* identiques rapporte 2 points.



Note 1 : Les tuiles *Voile* ne sont pas comptabilisées dans les familles; elles sont uniquement prises en compte pour le bateau le plus rapide.

Note 2 : Une même tuile ne peut être utilisée dans 2 combinaisons différentes.

Remerciements

Les auteurs remercient, pour leurs précieux soutiens et encouragements, et sans qui l'aventure Piratoons n'aurait pu quitter le port : le public du Festival Ludinord, du Brussels Games Festival et de Enjeux. Les testeurs de Lolipop. Les testeurs du CNJ. Les Mardis Ludiques. La table Food&Games. Les Apéros-jeux de Let's Play Together. Les testeurs du Kapow Ltd Comics. Le Jette's Gaming Tour. L'équipe de Sentosphère. Erwan Berthou. Vincent Goyat. Marc Sibille. Tanguy Gréban. Etienne, Luc, Damien et Eric. Jeanne, Chloé, Bénédicte et Hugo. José, Jean-Marc et Anne-Françoise. Caroline. Marie et Jules. Yannick et Simon. Loti & Tom. Julie & Paul. Tiffany & Reilly, Kelsey & Henry. Maïlis Quintens et Sarah Fitton. La famille Tricot-Mapessa. Jean-Jacques Laduron. Pauline Marcel. Igor Davin et les élèves de l'école Axe Sud. Jean-Marc Richir. Julian Malgat, Yoann Laurent et Alain Ollier.