

# LE BATEAU DES PIRATES



02356 A

## Construction du bateau et préparatifs :

- 1) Jouer pour la première fois
- 2) Construction du bateau
- 3) Préparatifs avant de commencer une partie

### 1) Jouer pour la première fois

Détachez soigneusement les pièces cartonnées des planches en carton (voir les illustrations ci-contre). Vous avez besoin des pièces suivantes :

#### Le bateau des pirates :

- 1 partie droite de la coque du bateau (A)
- 1 partie gauche de la coque du bateau (B)
- 1 pont du bateau avec des planches (C)
- 1 partie arrière du bateau (la poupe) (D)
- 1 beauprè (E)
- 1 gouvernail (F)
- 1 mât avec des voiles (G)
- 1 renfort pour le mât (H)



#### Les pirates :

20 pirates (4 équipes de 5 pirates chacune)



#### Les trésors :

24 trésors (12 trésors différents ; chaque trésor est présent en deux exemplaires)



#### Les coffres aux trésors :

Ils sont au nombre de quatre : 2 grands et 2 petits. Ils ont un côté ouvert et un côté fermé.



#### L'échelle :

Pressez délicatement le carton entre les barreaux, repliez les extrémités de l'échelle.



#### Compteurs :

4 compteurs aux quatre couleurs des pirates.



#### L'île :

Elle est utilisée pour recouvrir l'espace de rangement dans la boîte.



#### La boîte contient également :

- 1 sac en tissu
- 20 socles pour les pirates (5 x 4)
- 4 socles pour les coffres aux trésors (2 blancs, 2 noirs)
- 4 pinces en bois (pour les compteurs)

## Les préparatifs:

- Posez les 24 trésors à côté du sac
- Introduisez les 20 pirates dans les socles en plastique, en faisant correspondre les couleurs. Attention de bien veiller à les enfoncer entièrement, car la taille des pirates a une grande importance dans ce jeu !
- Les deux grands coffres aux trésors sont posés sur les socles blancs; les deux petits coffres sur les socles noirs.



## 2) Construction du bateau

- Posez devant vous la boîte de manière à ce que la « mer » soit visible et que l'emplacement pour la proue (l'avant du bateau) se situe à votre gauche et la poupe (l'arrière du bateau) à votre droite.
- Prenez la partie gauche de la coque du bateau (B) et tenez-la de manière à ce que les canons soient tournés vers vous. La proue (avec le nom Hispaniola) est orientée vers la gauche. Introduisez cette partie de la coque dans la première encoche qui se trouve devant vous dans la boîte. S'il le faut, courbez-la un peu. Enfoncez-la bien, jusqu'à ce qu'elle touche le fond.
- Prenez maintenant la partie droite de la coque du bateau (A) dans votre main, avec les canons orientés vers l'extérieur. Introduisez-la dans la deuxième encoche de la boîte. Veillez bien à ce qu'elle touche le fond.
- Prenez le pont du bateau avec les planches (C) et posez-le sur la coque. Si nécessaire, poussez délicatement les deux parties de la coque vers l'extérieur. Veillez bien à ce que toutes les planches soient enfoncées dans les encoches qui leur sont destinées.

*Attention : Il peut y avoir une forte tension sur le carton, qui pousse le pont vers le haut. Cette tension disparaîtra d'elle-même si vous laissez quelque temps le bateau ainsi monté.*

- Prenez la poupe (la partie arrière) du bateau (D) dans votre main droite. Serrez légèrement avec l'autre main les deux parties de la coque à l'arrière. Glissez les crochets de la poupe dans les encoches. Attention de bien veiller à ce que les fenêtres soient à l'extérieur du bateau ! L'arrière du bateau doit être glissé dans l'encoche de la boîte et être enfoncé jusqu'à ce qu'il touche le fond.



- Prenez le beaupré (E). Glissez-le avec le côté pointu brun foncé dans l'orifice carré qui se trouve sur le pont du bateau. Fixez le beaupré à la proue de manière à ce que les deux crochets glissent dans les encoches des deux côtés de la proue. Serrez pour cela les côtés de la proue, jusqu'à ce que les crochets soient fixés.



- Fixez maintenant le gouvernail (F) à la poupe en l'enfonçant dans l'encoche de la boîte. Le crochet supérieur doit passer à travers l'arrière du bateau. Enfoncez ensuite le gouvernail jusqu'à ce que le crochet prenne appui sur le pont.



- Prenez le mât avec la voile (G) et le renfort correspondant (H). Glissez le renfort dans les ouvertures du mât (en commençant par la partie inférieure). Enfoncez le mât dans les encoches du pont (le drapeau doit flotter vers l'arrière) et fixez-le.

Le bateau est maintenant prêt.



Le bateau est facile à ranger après une partie (si vous ne souhaitez pas le garder monté). Pour le démonter, suivez l'ordre suivant :

- 1) Retirer le mât
- 2) Tirez le beaupré vers l'avant
- 3) Soulevez légèrement le gouvernail et tirez-le ensuite vers l'arrière
- 4) Retirez le pont
- 5) Détachez les deux parties de la coque en les soulevant
- 6) Posez ensuite les grandes pièces à plat sur la « mer » dans la boîte.



### 3) Préparatifs avant de commencer une partie

Pour 3 ou 4 joueurs (voir plus bas pour une partie à deux)

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- Un compteur de la même couleur  
Le joueur prend une pince et la place sur le côté du compteur, en face du « 12 ». Cette valeur indique le nombre de points dont dispose un joueur pour déplacer ses pirates.
- Placez maintenant les quatre coffres aux trésors sur le pont du bateau. Le joueur le plus jeune place un **petit coffre** derrière la planche de son choix. Il pose ensuite un **grand coffre** derrière la troisième planche qui se trouve après la première qu'il a choisie, dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite il pose un petit coffre derrière la planche qui se trouve trois planches plus loin et enfin le quatrième grand coffre encore trois planches plus loin. Il y a donc toujours deux planches vides entre deux coffres. Posez les coffres de manière à ce que le côté ouvert soit orienté vers la planche. Pendant la partie, les joueurs ne peuvent prendre des trésors que dans ces coffres ouverts.
- 5 pirates  
Mettez tous les pirates des joueurs dans le sac. Le joueur le plus jeune les mélange bien. Il tire sans regarder un pirate du sac et le pose sur la planche de son choix.

Ce pirate doit être placé au bout de la planche, et donc le plus loin possible de l'intérieur du bateau. Il tire ensuite un autre pirate du sac et le pose sur la planche suivante dans le sens des aiguilles d'une montre. Et ainsi de suite.



Si un deuxième pirate est placé sur une planche, ce pirate doit être posé derrière le premier ; il doit donc être placé un peu plus près de l'intérieur du bateau.

Les pirates sont ainsi posés planche après planche dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que le sac soit vide.

Important : tous les joueurs doivent bien veiller à ce que le joueur qui tire les pirates ne regarde pas dans le sac !

- Les trésors sont ensuite disposés en fonction de la durée de jeu prévue :  
Pour apprendre à jouer : 6 paires de trésors = 12 trésors  
Partie courte : 8 paires de trésors = 16 trésors  
Durée de jeu normale : 10 paires de trésors = 20 trésors  
Durée de jeu plus longue : 12 paires de trésors = 24 trésors  
Les joueurs remettent les trésors non utilisés dans le compartiment de rangement de la boîte.

Pour finir, il faut fixer l'échelle à l'arrière du bateau et poser l'île sur l'espace de rangement dans la boîte.



### Une partie à 2 joueurs :

Les préparatifs sont pour la plupart les mêmes que ceux expliqués plus haut. Les différences sont indiquées ci-dessous.

Chaque joueur joue avec deux couleurs et reçoit donc 2 x 5 pirates avec les compteurs correspondants.

- Un des compteurs est utilisé pour indiquer le nombre de points dont le joueur dispose pour déplacer ses pirates, tel que décrit ci-dessus (partie pour 3 ou 4 joueurs).
- Le deuxième compteur indique le nombre de tours d'un joueur :
  - La pince de ce compteur est placée sur « 3 ».
  - Les compteurs sont disposés comme indiqué sur l'illustration.

Comme décrit ci-dessus pour une partie à 3 ou 4 joueurs, on pose d'abord sur le pont les coffres aux trésors et ensuite les pirates. Même si un joueur a désormais 10 pirates, il ne dispose que de 12 points pour les déplacer.

Choisissez le nombre de trésors avec lequel vous voulez jouer. Prenez ensuite un des trésors du sac. Ce trésor est utilisé pour indiquer lequel des deux joueurs commence le tour. Posez-le ensuite à côté du compteur qui indique le nombre de tours (voir illustration).



Distributed by Jumbo International  
P.O. Box 1729  
1000 BS Amsterdam, NL  
[www.jumbo.fr](http://www.jumbo.fr)

© 2004 KOSMOS/KLEE-Spiele  
D-70184 Stuttgart  
Original title: PIRATEN, PLANKEN UND PESETEN

L'inventeur : Kai Haferkamp  
Illustration : Tanja Donner  
Illustrations des pirates : Jürgen Zimmermann  
Design : Fine Tuning/Michaela Schelk  
[www.fine-tuning.de](http://www.fine-tuning.de)



Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.



# LE BATEAU DES PIRATES



02356 B

## Règles du jeu

### Préambule :

Il était une fois un pirate réputé pour sa férocité envers ses ennemis. Lui et ses hommes attaquaient de nombreux vaisseaux pour s'emparer de leurs précieux trésors. Terrible envers ses ennemis, il se montrait au contraire extrêmement équitable envers ses hommes. Son honnêteté était légendaire. Pour partager le plus justement possible le butin dérobé, il avait élaboré un jeu. Un jeu qui permettait aux pirates les plus faibles d'avoir autant de chances que les pirates les plus forts ...

Le jeu peut commencer, lorsque ...

- Le bateau a été assemblé
- Chaque joueur a choisi une couleur
- Chaque joueur a un compteur de cette couleur
- Toutes les pinces des compteurs sont placées sur « 12 »
- Tous les pirates des joueurs se tiennent sur les planches du pont du bateau
- Tous les coffres aux trésors sont sur le pont
- Les trésors sont cachés dans le sac

### Résumé du jeu :

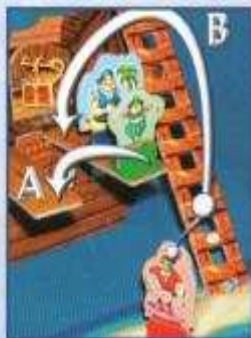
Le joueur le plus jeune commence. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche et ainsi de suite. Le jeu se déroule par tours.

A tour de rôle, chaque joueur peut utiliser de 1 à 5 points pour déplacer ses pirates. Mais chaque déplacement coûte des points sur son compteur.

Après chaque déplacement, le joueur doit en effet descendre sa pince d'autant de cases que le nombre de points utilisé.

1. Il y a deux types de déplacements. Ils ont des coûts différents :

- A) Déplacer un de ses pirates vers la planche suivante (1 point)
- B) Faire remonter à bord un de ses pirates qui est tombé à l'eau (2 points).



2. Lorsque que la pince d'un joueur se trouve sur la case « 0/1 » de son compteur, le joueur a encore le droit, à chaque tour, de déplacer 1 pirate vers la planche suivante. Dès que la pince d'un **deuxième** joueur se trouve sur la case « 0/1 » de son compteur, le tour est immédiatement terminé.



3. Lorsque deux pinces se trouvent sur les cases « 0/1 » de deux compteurs, les trésors sont partagés entre les joueurs. Mais le butin est uniquement réservé aux pirates qui sont placés sur une planche derrière laquelle se trouve un coffre !



- S'il y a un **grand coffre** derrière une planche, c'est le joueur qui a le **plus grand** pirate sur cette planche qui prend un trésor dans le sac.
  - S'il y a un **petit coffre** derrière une planche, c'est le joueur qui a le **plus petit** pirate sur cette planche qui prend un trésor dans le sac.
  - S'il y a deux pirates sur la planche qui peuvent prétendre au trésor, parce qu'ils ont la même taille, alors ces deux pirates ne reçoivent rien. C'est le joueur qui possède le troisième pirate sur la planche, qui prend un trésor dans le sac.
4. Après que le butin a été réparti, les joueurs commencent un nouveau tour (les pinces sont replacées sur la case « 12 » des compteurs ; les coffres sont déplacés, etc.)
5. Le jeu est fini lorsqu'il n'y a plus de trésors dans le sac. Le joueur qui a amassé le plus de trésors, a gagné !

*Pour se familiariser avec le jeu, il est conseillé de jouer une première partie en utilisant 12 (2 x 6) trésors. On peut, par contre, utiliser 16, 20 ou 24 trésors si l'on souhaite jouer une partie plus longue.*

## Règles du jeu complètes pour 3 et 4 joueurs.

Le complément aux règles pour 2 joueurs est indiqué plus loin.

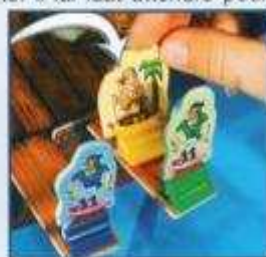
### Déplacement des pirates :

- Pendant son tour, un joueur peut utiliser de 1 à 5 points de son compteur pour déplacer ses pirates. Il doit utiliser au minimum 1 point et au maximum 5 points.
- Le joueur doit effectuer au moins un déplacement, ce qui veut dire qu'il doit au moins déplacer un pirate.
- Pendant son tour, le joueur a le droit de jouer avec un pirate, plusieurs pirates ou même ses cinq pirates, à condition toutefois qu'il n'utilise pas plus de 5 points pour les déplacer.
- Après chaque déplacement, la pince du joueur descend sur son compteur du nombre de points utilisé.

### Se déplacer

#### de planche en planche :

- Déplacer l'un de ses pirates vers la planche suivante, coûte un point.
- Un déplacement le long de la proue (avant du bateau) ou de la poupe (arrière du bateau) coûte également un point, même si la distance entre les planches est ici plus grande.
- Pendant son tour, on n'a le droit de déplacer un pirate qu'une seule fois (d'une ou plusieurs planches). Chaque pirate peut être déplacé vers la gauche ou vers la droite.
- Pendant un déplacement, un pirate n'a pas le droit de changer de direction. Le joueur n'a donc pas le droit de faire d'abord avancer son pirate vers la gauche, puis ensuite vers la droite. Il lui faut attendre pour cela le prochain tour.
- Si un pirate s'arrête sur une planche où se trouvent déjà d'autres pirates, il doit être placé à l'arrière de la planche, et donc du côté du bateau.



### Trois pirates sur une planche : la planche est pleine !

- Lorsqu'il y a trois pirates sur une planche et qu'un quatrième pirate finit son déplacement sur cette planche, alors le pirate qui se trouve le plus à l'avant tombe à l'eau.



- Ce pirate « trempé » est immédiatement placé sur l'île (en réalité, il rejoint automatiquement l'île à la nage).
- Attention : Ceci n'est valable que si un pirate finit réellement son déplacement sur cette planche. S'il ne fait que passer sur cette planche pour rejoindre la suivante, rien ne se passe.

### Ramener à bord les pirates « trempés » :

- Pendant son tour, un joueur a toujours le droit de ramener à bord ses pirates qui attendent sur l'île. Cela lui coûtera, par contre, deux points par pirate.
  - Le pirate grimpe sur le pont du bateau avec l'échelle : cela coûte un point.
  - Le pirate doit se rendre sur la planche la plus proche (à droite ou à gauche) : cela coûte encore un point.
- Ce pirate peut, bien sûr, continuer à avancer : chaque planche coûtera un point supplémentaire.



### Une pince sur la case

#### « 0/1 » d'un compteur

- Lorsqu'un joueur a utilisé tous ses points, sa pince se trouve sur la case « 0/1 » de son compteur.
- Cela signifie qu'à chacun de ses tours suivants ce joueur ne pourra utiliser qu'un seul point (déplacement d'un seul pirate vers la planche suivante). Ce sera toujours le cas jusqu'à ce que le butin soit partagé.



### Deux pinces sur les cases « 0/1 » de deux compteurs : partage du butin

- Dès que la pince d'un deuxième joueur se trouve sur la case « 0/1 » de son compteur, le butin est immédiatement partagé.
- Le tour est fini.

## Partage du butin

Lorsqu'un butin est partagé, il faut regarder chaque planche où se trouve un coffre. Les joueurs qui ont un pirate sur ces planches, ont une chance d'avoir une part du butin.

### • S'il y a un grand coffre derrière la planche

Le joueur qui a le plus grand pirate sur cette planche, prend un trésor dans le sac. Mais s'il y a deux pirates de la même taille, les joueurs correspondants ne reçoivent rien. S'il y a un troisième pirate sur cette planche (qui est donc plus petit), c'est le joueur à qui appartient celui-ci qui prend un trésor dans le sac.



### • S'il y a un petit coffre derrière la planche .

Le joueur qui a le plus petit pirate sur la planche, prend un trésor dans le sac.



Mais s'il y a deux pirates de la même taille, les joueurs correspondants ne reçoivent rien. S'il y a un troisième pirate sur cette planche (qui est donc plus grand), c'est le joueur à qui appartient celui-ci qui prend un trésor dans le sac.



S'il y a trois pirates de la même taille sur la planche, aucun des trois n'a droit à un trésor

### Prendre un trésor dans le sac :

Le joueur qui est à l'origine du partage du butin, s'il possède au moins un pirate victorieux, est le premier joueur à prendre un trésor. Il s'agit donc du **deuxième** joueur dont la pince se trouve sur la case « 0/1 ». C'est ensuite au tour du joueur qui se trouve à sa gauche et ainsi de suite.

- Il est possible qu'un joueur ait plusieurs pirates victorieux. Lorsque c'est à son tour de prendre un trésor, il peut prendre en une seule fois un trésor pour chacun de ses pirates victorieux.
- Lorsqu'un joueur gagne un trésor, il plonge la main dans le sac et a le droit de tâter les différents trésors avant d'en prendre un. Mais il n'a pas le droit de les regarder ! Après avoir pris un trésor, il le pose devant lui.

- Le jeu est terminé lorsque le sac est vide. Les joueurs qui ne peuvent plus prendre de trésor, n'ont pas de chance !

### Des trésors en double ?

Le joueur qui prend le deuxième exemplaire d'un trésor qu'il possède déjà, doit donner ce trésor au joueur qui, à ce moment-là, possède le moins de trésors. S'il y a plusieurs joueurs qui n'ont pas de trésors ou qui en ont le même nombre, le joueur peut choisir à qui il donne le trésor qu'il a en double.

### Le tour suivant

Lorsque tous les trésors ont été répartis, ce tour est terminé et un nouveau tour commence.

Les quatre coffres sont déplacés de 2 planches dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Chaque joueur replace sa pince sur la case « 12 » de son compteur
- Les pirates restent à leur place (et donc les pirates qui sont sur l'île aussi !)

### La fin de la partie

Le jeu est terminé lorsque tous les trésors présents dans le sac ont été répartis entre les joueurs. Le joueur qui a amassé le plus de trésors, a gagné !

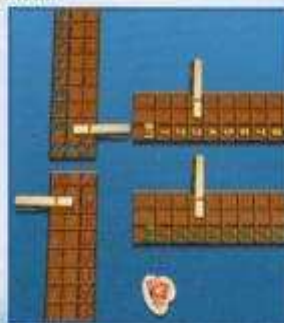
Lorsque deux joueurs ou plus ont le même nombre de trésors, ils doivent jouer le jeu décisif suivant : à tour de rôle, ils posent un trésor sur la table et essaient de constituer une chaîne aussi longue que possible. Celui qui possède la chaîne la plus longue, a gagné !

Les joueurs peuvent poser les trésors comme ils le veulent, à condition toutefois que les trésors se touchent.

### Règles pour 2 joueurs :

Le jeu peut commencer lorsque

- Le bateau a été assemblé
- Chaque joueur a choisi deux couleurs
- Chaque joueur a reçu deux compteurs de ces couleurs
- La pince d'un compteur est placée sur « 12 » et celle de l'autre compteur est placée sur « 3 »
- Les 10 pirates de chaque joueur se tiennent sur les planches du pont du bateau
- Tous les coffres aux trésors sont sur le pont
- Les trésors sont dans le sac
- Le joueur qui commence le premier tour, l'indique en posant un trésor à côté de son compteur.



## Le jeu :

Le premier joueur commence. Il déplace ses pirates sur les planches. Après chaque déplacement, il déplace sa pince vers le bas.

A la fin de son tour, la pince de son deuxième compteur passe de 3 à 2. C'est alors au deuxième joueur de jouer. Ce deuxième compteur joue ici un rôle de compte-tours. Il y a deux manières de déclencher la fin d'un tour dans une partie à deux (après quoi le tour est terminé et le butin est partagé)

- Lorsque les deux joueurs ont utilisé les 12 points de leur compteur

Ou

- Lorsque les deux joueurs ont joué chacun trois fois. Les deux compte-tours se trouvent sur « 0/1 ».

Dans les deux cas, le tour est immédiatement terminé et le butin est partagé.

Si un joueur prend le deuxième exemplaire d'un trésor qu'il possède déjà, il ne le donne pas à son adversaire. Ce trésor ne compte pas et est retiré du jeu.

Un nouveau tour commence après partage du butin. Le deuxième joueur reçoit le trésor indiquant le premier joueur du tour et le pose à côté de son compte-tours. Les pinces sont replacées sur leur position de départ : le compteur sur « 12 » et le compte-tours sur « 3 ».

Les joueurs continuent à jouer, à tour de rôle. Le trésor indique lequel des deux joueurs commence.

Le premier joueur qui possède **sept** trésors ou plus, a gagné ! S'il y a 12 trésors dans le sac, c'est le joueur qui a amassé **six** trésors qui a gagné.

Si les deux joueurs ont le même nombre de trésors, c'est le jeu décisif décrit plus haut (voir règle pour 3 ou 4 joueurs) qui désigne le gagnant.

## Le créateur du jeu :

Kai Haferkamp (né le 1967) habite à Osnabrück et conçoit des jeux depuis de nombreuses années déjà. Il aime particulièrement concevoir des jeux pour enfants. Pour Jumbo, il a notamment travaillé à l'élaboration du Stratego pour quatre joueurs et d'un jeu distribué aux Pays-Bas intitulé *Volgende Patiënt*.

Distributed by Jumbo International  
P.O. Box 1729  
1000 BS Amsterdam, NL.  
[www.jumbo.fr](http://www.jumbo.fr)

© 2004 KOSMOS/KLEE-Spiele  
D-70184 Stuttgart  
Original title: PIRATEN, PLANKEN UND PESETEN

L'inventeur Kai Haferkamp  
Illustration Tanja Donner,  
Illustrations des pirates Jürgen Zimmermann  
Design Fine Tuning/Michaela Schelk  
[www.fine-tuning.de](http://www.fine-tuning.de)



Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

