Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

PIRATE SHIPS

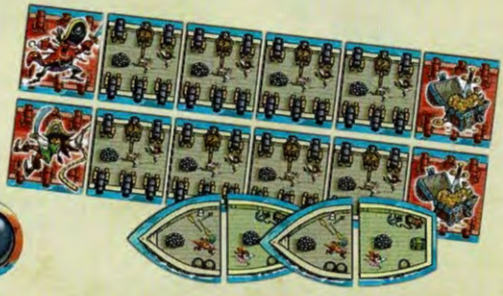
Un jeu de lancers amusant pour pirates aguerris Pour 2 joueurs, à partir de 5 ans.

F

Le vent siffle dans les voiles, les mâts grincent et les mouettes piaillent. Fais attention matelot ! Au loin, un bateau pirate ennemi s'approche ! Prépare les boulets de canon et sois paré au combat. Concentre-toi, affaiblis ton ennemi morceau après morceau à coups de tirs ciblés et utilise le butin pillé pour réparer ton bateau. Qui sortira vainqueur de cette bataille explosive en haute mer ?

Contenu de jeu

12 tuiles coques, dont 2 avec un capitaine et 2 coffres au trésor.
2 tuiles proues
2 tuiles poupes
6 cartes canons
1 règle du jeu



But du jeu

Lance avec adresse les boulets de canon pour couler le bateau adverse ! Tu gagnes la partie dès que ton adversaire n'a plus que ses cartes proue et poupe en jeu !

Préparation du jeu

- Chaque joueur reçoit 1 proue et une 1 poupe ainsi qu'1 coque avec un capitaine et 1 avec un coffre au trésor, et enfin 4 coques normale. Place la proue et la poupe aux extrémités de ton bateau et construis ton bateau pirate avec le reste des tuiles : Place les coques de façon à ce que le côté endommagé (en rouge) soit caché. Les tuiles avec le capitaine et le coffre au trésor peuvent être mises à l'endroit de ton choix, face cachée. Il est simplement important que ton adversaire ne sache pas où elles sont exactement !

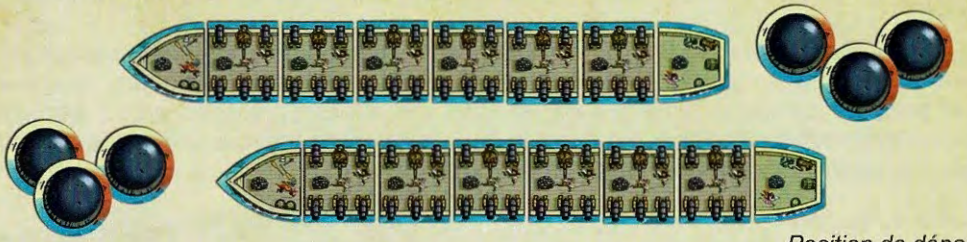
Jeu Piatnik n°662393
© 2019 Piatnik, Wien • Imprimé en Autriche
EK-B18/19-000993

Piatnik VIENNA

piatnik.com

Remarque : il faut placer les deux navires à une distance convenable l'un de l'autre : plus l'écart entre les bateaux est grand, plus il est difficile de toucher le navire adverse, et inversement. La distance minimum ne doit cependant pas être inférieure à 50 cm.

- Chaque joueur reçoit 5 canons.



Position de départ

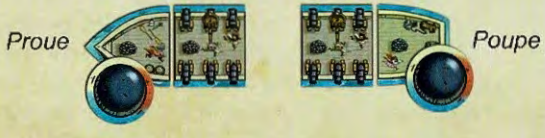
Déroulement du jeu

Le joueur le plus malicieux commence, puis on joue chacun son tour.

Lorsque c'est à ton tour, prends un canon et lance-le comme un frisbee sur le navire ennemi pour le toucher !

Dans l'eau !

- Si tu ne touches aucune partie du bateau, raté, c'est à ton adversaire de jouer.
- Si tu touches la proue ou la poupe mais aucune autre partie du bateau, dommage, c'est également à ton adversaire de jouer ! La proue et la poupe ne peuvent pas être détruites et doivent rester en jeu jusqu'à la fin de la partie.



Touché !

Si ta carte rencontre une tuile-coque, bravo, on la compte comme un touché ! Chaque tuile-coque doit être touchée deux fois avant d'être éliminée du jeu. Ainsi :

- Si une tuile-coque est touchée une première fois, retourne-la côté endommagé (rouge) visible. Si deux tuiles-coques ont été touchées par le même boulet de canon, retourne les deux du côté endommagé.

- Si une tuile-coque déjà endommagée est touchée à nouveau, on la retire du jeu. Rassemble les tuiles restantes. Le bateau rétréci !

- Si un lancer touche à la fois une tuile intacte et une tuile endommagée, retourne du côté endommagé la tuile intacte et retire la tuile endommagée de la partie.

Le capitaine

Si ton lancer touche la tuile de ton adversaire sur laquelle se trouve son capitaine, tu as le droit à un 2ème lancer. Si tu touches à nouveau la tuile avec le capitaine à ce tour ou lors d'un prochain tour, elle doit être retirée de la partie.

Le coffre au trésor

Si ton lancer touche la tuile de ton adversaire sur laquelle se trouve son coffre au trésor, tu as le droit de réparer une tuile-endommagée de ton propre bateau. Pour cela, retourne simplement une tuile endommagée (rouge) du côté intact. Lors d'un prochain tour, si tu touches à nouveau la tuile avec le coffre, elle doit être simplement retirée de la partie.

Fin du jeu

Tu as réussi à toucher toutes les coques de ton adversaire ? Il n'a plus que la proue et la poupe devant lui ? Félicitations ! Tu as fait preuve d'une belle adresse à cette partie !

Su tu as encore des questions ou des remarques à propos de «Pirate Ships», adresse toi à : Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien ou bien info@piatnik.com

PIRATE SHIPS™ est une marque déposée de
UNIVERSITY GAMES CORPORATION
PIRATE SHIPS™ est fabriqué et distribué sous licence.
Tous droits réservés.
© 2018 University Games Coporation.
Les éléments artistique et graphique appartiennent aux conepteurs originaux sous licence à Piatnik

Retrouve nous sur
facebook.com/Piatnikjeux