

Hispaniola

Un jeu de carte pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans.

Durée : 45 Minutes

Matériel :

- 75 cartes numérotées de 1 à 15 dans 5 couleurs différentes.
- 50 pions pirates dans 5 couleurs différentes.
- Un plateau de jeu.
- Une règle du jeu.

Idée de jeu :

Les joueurs dirigent une bande des pirates de mer du Sud.

Il s'agit de devenir capitaine sur un maximum de bateaux de la petite flotte de pirates...

Car en tant que capitaine, on reçoit la plus grande part du butin !

Vu la cohue sur ces petits bateaux, il n'est pas rare qu'un matelot passe par-dessus bord et se retrouve seul sur une île déserte.

En conclusion le joueur qui gagnera sera sans pitié !

Préparation :

Voici quelques préparatifs avant de commencer.

Selon le nombre de joueur, vous devez retirer des cartes du jeu comme ceci :

- Pour 3 joueurs, retirer les cartes numérotées de 10 à 15.
- Pour 4 joueurs, retirer les cartes numérotées de 13 à 15.
- Pour 5 joueurs, on joue avec toutes les cartes.

Le plateau de jeu est placé au centre de la table.

Chaque joueur reçoit les pirates d'une couleur qu'il stocke devant lui.

Déterminer un donneur (En tirant une carte au hasard par exemple ...)

Début d'une manche :

Le donneur mélange les cartes et les distribue une par une à tous les joueurs.

Chaque joueur garde ses cartes en main.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

C'est le joueur à gauche du donneur qui commence.

▪ Déterminer la couleur d'atout.

Chaque joueur joue une carte face cachée.

Toutes les cartes sont découvertes en même temps.

La plus haute carte (en fonction du nombre) détermine l'atout.

Si il y a plusieurs cartes de même valeur, la prochaine carte de valeur plus faible est prise en compte.

Si aucune carte ne peut être déterminée comme étant l'atout malgré tout, une autre carte est jouée toujours face cachée jusqu'à ce que l'atout puisse être déterminé.

Les cartes jouées sont mises de côté jusqu'à la prochaine manche.

▪ Déroulement d'une manche.

Dorénavant, le manche commence.

Chaque joueur en commençant par le joueur à gauche donneur joue une carte de sa main.

Quand tout le monde a joué une carte, celui qui a joué la plus forte carte « remporte la levée ».

Celui qui remporte la levée ...

... place un de ses pirates sur le navire dont la **couleur fait référence** (la couleur de la première carte jouée lors de la levée.) *Pour plus de détail, voir « La navigation ».*

... peut s'il le désire transmettre la levée à un voisin **direct** (C'est-à-dire son voisin de gauche, ou son voisin de droite.) ainsi que toute autres cartes qu'il aurait déjà devant lui (les levées comptent lors du décompte des points). *Pour plus de détail, voir « Les levées ».*

... commence le prochain tour de jeu, en jouant une nouvelle carte de sa main.

▪ La hiérarchie des cartes

Le « 15 » est la carte la plus forte et le « 1 » la plus petite.

La plus forte carte remporte la levée.

La couleur demandée doit être servie.

Si on ne peut pas servir, on peut jouer une carte d'une autre couleur (On peut également jouer une carte d'atout.)

Si un atout a été joué, c'est la plus forte carte d'atout qui remporte la levée.

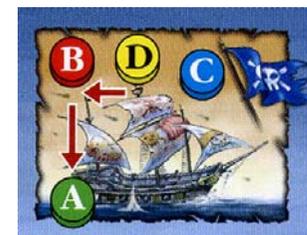
A hauteur égale, c'est la première carte jouée qui remporte la levée (dans le cas ou aucun atout n'a été joué).

▪ La navigation

Les pirates sont toujours placés au milieu du navire de la couleur correspondante : C'est la place du capitaine !

S'il y a déjà un pirate, il est décalé vers la droite ou vers la gauche.

De ce fait un pirate peut éventuellement être retiré du navire (voir illustration).

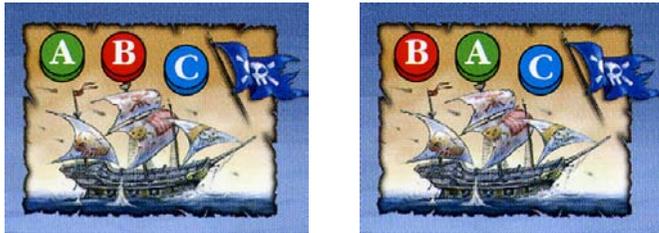


Le joueur D prends la place de capitaine, il décale le joueur B (ici sur la droite) et c'est donc le pirate du joueur A qui se retrouve expulsé du navire.

Le pirate est placé en exil sur la première île. (Celle de gauche) *Pour plus de détail, voir « Les îles »*

Lors du décompte c'est le capitaine qui remporte le plus de points.

Si on possède déjà un pirate sur le navire, on peut échanger sa place avec celle d'un pirate directement voisin, et donc avec celle du capitaine. (Au lieu de placer un autre pirate.)



Le joueur A doit placer un pirate dans le bateau bleu, comme il y possède déjà un pirate, il prend la place de capitaine et l'ancien capitaine prend sa place.

▪ 3 Couleurs

Si lors d'un tour de carte il y a 3 couleurs (ou plus) différentes jouées, alors celui qui remporte la levée place son pirate sur le bateau de couleur neutre (et non sur le bateau de la couleur de la première carte jouée).

▪ Les îles

Le pirate qui est envoyé par-dessus bord, vient sur la première des quatre îles.

C'est-à-dire, celle de gauche (l'île avec le "1")

Si un pirate est déjà sur l'île, il est poussé vers la droite sur l'île suivante.

Si un pirate est sur la prochaine île, celui-ci est aussi poussé sur l'île suivante, etc.

De cette manière il peut arriver qu'on sauve un pirate de l'exil.

Celui qui est poussé de la dernière île est de retour dans le stock de son propriétaire.

Lors du décompte, les pirates présents sur les îles donnent des points en moins.



▪ Les levées

Lorsque l'on remporte une levée, on laisse les cartes couverte devant soit.

On peut si on le désire transmettre les cartes ramassées à un de ses voisins directs.

Dans ce cas, on transmet également les cartes accumulées lors des levées précédentes.

Lors du décompte, le joueur avec le plus grand nombre de levées ainsi que celui avec le deuxième plus grand nombre de levées sont pénalisés par des points en moins.

Décompte des points :

Dés que toutes les cartes ont été jouées, on organise un décompte.

- Par capitaine, on reçoit +5 points.

- Par pirate sur un bateau (qui ne soit pas capitaine) on reçoit +1 point

- Par pirate dans les îles, on reçoit de gauche à droite -1, -2, -3, -4 points.

- Pour la plus grande pile de cartes, on reçoit -4 points.

- Pour la deuxième plus grande pile de cartes, on reçoit -2 points.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, tous ces joueurs reçoivent à chaque fois -4 ou -2 points.

Les points de la manche sont notés pour chaque joueur.

Début de la prochaine manche :

Les pirates restent sur les bateaux et les îles.

Le rôle de donneur change.

On détermine une nouvelle couleur d'atout et on commence la nouvelle manche.

Fin de jeu :

On décide avant de débiter la partie, si l'on effectue une courte ou une partie normale ...

Un jeu court dure une ronde (Une manche par joueur).

Un jeu normal dure deux rondes.

Le vainqueur est celui qui possède le plus de point a la fin de la dernière ronde.

▪ Cas particulier : Plus aucun pirate.

Si on n'a plus aucun pirate en réserve, on ne peut plus en placer sur le plateau.

Cependant, on peut toujours échanger les places dans les bateaux.

Traduction : Juzam



Avec l'aide du forum de Trictrac.