



Der schwarze Apirat

The Black Pirate
A l'abordage !
De zwarte piraat



A l'abordage !

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 navigateurs de 5 à 99 ans.

Idée : Guido Hoffmann
Illustration : Guido Hoffmann
Durée de la partie : env. 15 à 20 minutes

Les habiles matelots naviguent d'île en île avec leur voilier et embarquent les trésors qui y sont déposés. Mais, le pirate Salvatore est sur leurs talons, car il veut leur voler leurs trésors. Il s'approche très vite avec son bateau, la « sirène noire », et essaye d'aborder* leurs bateaux. Les matelots mettent toutes voiles dehors. Soudain, un vent marin se lève. Les voiles se tendent et le bateau file à toute allure. Ouf ! Ils ont réussi au dernier moment à se débarrasser du pirate.



Contenu

- 1 plateau de jeu en quatre parties
- 1 soufflet
- 1 bateau noir de pirate
- 4 bateaux de couleurs différentes
- 36 pièces d'or
- 1 dé blanc « drapeaux »
- 1 dé « vent »
- 4 petits sacs de couleurs différentes
- 1 règle du jeu

* Dans le jargon des pirates, « aborder » signifie prendre un bateau. Autrefois, les pirates faisaient avancer leur bateau le long d'un autre bateau. Ils avaient des crochets d'abordage spéciaux dont ils se servaient pour approcher leur bateau de l'autre. Une fois à bord du bateau ennemi, ils le pillaient.

recupérer le plus de pièces d'or

But du jeu

Quel navigateur va pouvoir récupérer le plus grand nombre de pièces d'or en sachant faire bon usage des coups de vent ?

préparer le plateau de jeu

Préparatifs

Assembler le plateau de jeu, le poser au milieu de la table et observer ce qu'il y a dessus :



une pièce d'or sur chaque île aux trésors

Le plateau de jeu montre la mer avec différentes îles. Six des îles ont un port (= îles aux trésors). Sur chaque île aux trésors, on voit un drapeau de couleur. Poser une pièce d'or sur chaque île aux trésors.

bateau noir dans une baie de pirate

Sur une des îles, on voit un drapeau de pirate : c'est l'île du pirate. Poser le bateau noir dans la baie de cette île.

bateaux sur le plateau de jeu

Chaque joueur prend un petit sac et un bateau d'une couleur. Poser le bateau sur le bateau de la couleur correspondante illustré au milieu du plateau de jeu.

Poser les pièces d'or restantes, le soufflet et les deux dés à côté du plateau de jeu.

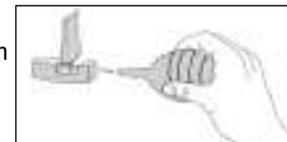
Comment le vent fait avancer les voiliers ?

En mer, il y a presque toujours un fort vent. Les grandes voiles se gonflent avec la force du vent, ce qui permet de faire avancer le voilier. En te servant du soufflet, tu vas aussi pouvoir faire un grand coup de vent pour déplacer les bateaux.

Avant de commencer la partie, essaye plusieurs fois de faire fonctionner le soufflet :

- Prends le soufflet et tiens-le de manière à ce que la pointe de l'embout soit dirigée vers la partie inférieure de la voile ou du bateau.

- Appuie sur le soufflet: l'air est propulsé à l'extérieur par l'embout. Tu as provoqué un coup de vent ! Essaie de faire avancer le bateau au moyen du coup de vent.



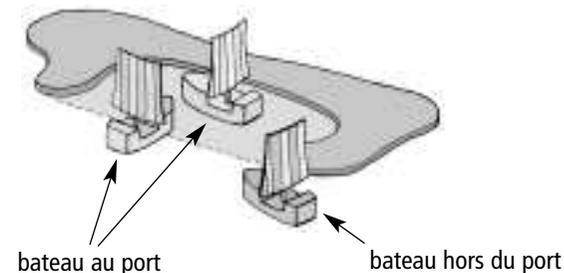
Attention : tu ne dois ni toucher ni pousser le bateau avec la pointe de l'embout. Essaie de ne pas renverser le bateau en soufflant dessus.

- Pendant le jeu, tu as le droit d'appuyer trois ou quatre fois sur le soufflet, selon l'indication du dé. Ton rôle est de faire avancer le bateau au moyen de coups de vent bien précis.

1. Essaie d'abord de faire avancer le bateau sur un grand parcours.
2. Ensuite, essaie de le faire aller dans un port.

- Quand un navigateur arrive au port (= partie plus claire) d'une île aux trésors, il peut récupérer de précieuses pièces d'or.

N.B.: le bateau est arrivé au port quand il touche la partie de couleur correspondante claire ou quand il y est complètement rentré.



Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura été en dernier sur un bateau commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant les deux dés.

Exécute d'abord les instructions qui correspondent au dé « drapeaux » et ensuite celles correspondant au dé « vent ».

Le dé « drapeaux »

Il indique sur quelle(s) île(s) tu as le droit de poser une pièce d'or. Les drapeaux du dé correspondent aux drapeaux dessinés sur les îles.

lancer les deux dés

dé aux drapeaux



poser une pièce d'or sur l'île aux trésors



poser deux pièces d'or sur les îles aux trésors

dé du vent



avancer son bateau au moyen du soufflet, arrivée au port libre = récupérer des pièces d'or



avancer le bateau de pirate noir à l'aide du soufflet

Combien de drapeaux y-a-t-il sur le dé ?

• Un drapeau ?

Pose une pièce d'or, que tu pioches dans la réserve, sur l'île aux trésors de la couleur correspondant au drapeau du dé.

Attention : on n'a le droit de poser une nouvelle pièce d'or seulement s'il n'y a pas de bateau (bateau de couleur ou bateau de pirate) dans le port de l'île correspondante.

S'il y a un bateau sur cette île, on pose la pièce d'or sur n'importe quelle autre île sur laquelle il n'y a pas non plus de bateau !

Il peut y avoir n'importe quel nombre de pièces d'or sur une île.

• Deux drapeaux ?

Pose une pièce d'or, que tu pioches dans la réserve, sur les deux îles correspondantes.

Ici aussi, il ne doit pas y avoir de bateau dans le port de ces îles.

N.B. :

→ Pendant un tour, tu n'as pas le droit de poser deux pièces d'or sur la même île.

→ Quand il n'y aura plus qu'une seule pièce d'or dans la réserve, tu auras le droit de choisir l'île sur laquelle tu poseras la pièce.

Le dé « vent »

Il indique quel bateau tu as le droit de faire avancer avec le soufflet. Il indique également combien de fois tu as le droit d'appuyer sur le soufflet, donc combien de coups de vent tu peux provoquer pour faire avancer le bateau.

Sur quels symboles le dé est-il tombé ?

• Le bateau et un chiffre ?

A l'aide du soufflet, essaye de faire avancer ton bateau dans le port d'une île sur laquelle il y a des pièces d'or. Tu appuies sur le soufflet autant de fois que le nombre indiqué par le dé.

→ Ton bateau arrive dans un port ?

Si ton bateau est le seul à se trouver dans le port, tu prends toutes les pièces d'or posées sur cette île. Mets les pièces d'or dans ton sac.

Si tu as encore le droit d'appuyer sur le soufflet, continue en essayant d'amener ton bateau dans un autre port.

• Le pirate et le chiffre trois ?

Maintenant, tu es Salvatore le pirate et tu as le droit d'appuyer trois fois sur le soufflet. Essaie de faire avancer le bateau du pirate pour l'amener dans le port d'une île, sur laquelle il y a des pièces d'or, ou de manière à ce qu'il touche le bateau d'un autre joueur.

arrivée au port libre
= récupérer les pièces d'or

autre bateau touché
= accoster le bateau

pillage par les pirates : parier trois pièces d'or

après le pillage, mettre le bateau de pirate dans la baie du pirate

→ Est-ce que « la Sirène noire » arrive dans un port ?

Si le bateau du pirate est le seul bateau qui se trouve dans ce port, tu prends toutes les pièces d'or qui se trouvent sur l'île. Mets les pièces d'or dans ton sac.

Si tu as encore le droit d'appuyer sur le soufflet, tu essayes de faire encore avancer le bateau de pirate.

→ Est-ce que « la Sirène noire » effleure ou touche un autre bateau ?

Si tu as effleuré ou touché un autre bateau avec le bateau du pirate, c'est l'abordage par le pirate.

Tu accostes le bateau de ce joueur et essaies de lui prendre des pièces d'or.

Si tu effleures ou touches ton bateau, il ne se passe rien.

Le pillage par le pirate :

Le joueur dont le bateau a été abordé prend trois pièces d'or dans son sac et les répartit dans ses mains en fermant les poings. S'il a moins de trois pièces d'or dans son sac, il cache seulement celles qu'il a. On a le droit d'avoir une main vide et les trois pièces dans l'autre main. Ensuite, il met ses poings sur la table.

Tu indiques une main et prends les pièces d'or qui y sont cachées. Si le joueur a d'autres pièces d'or dans l'autre main, il les montre et les remet dans son sac.

Après le pillage, « la Sirène noire » disparaît dans l'épais brouillard. Remets le bateau du pirate dans la baie de l'île du pirate.

Si tu as encore le droit d'appuyer sur le soufflet, tu essaies de faire ressortir le bateau du pirate de la baie en soufflant dessus.

Règles supplémentaires :

- Quand le dé tombe sur le pirate, tu es obligé de déplacer le bateau du pirate. Si, par inattention, tu fais avancer ton propre bateau dans un port libre, tu ne prends pas de pièce(s) d'or !
- Tu as aussi le droit d'accoster un bateau même s'il se trouve dans un port.
- Quand tu es le pirate, tu n'as le droit d'accoster un autre bateau qu'une seule fois pendant ton tour.
- Il peut arriver que tu déplaces un autre bateau sans le vouloir. Dans ce cas-là, il ne se passe rien.
- Si un bateau se renverse, s'il vient s'échouer complètement ou seulement un petit peu sur une île ou s'il sort même du plateau de jeu pendant que tu es en train de souffler dessus, tu remets alors le bateau

sur le bateau de couleur correspondante illustré au milieu du plateau de jeu ou alors dans la baie du pirate. Ton tour s'arrête là.

- Si ton bateau est amené dans un port par un autre joueur et si ton bateau s'y trouve tout seul, c'est toi qui prends toutes les pièces d'or qui se trouvent sur cette île.
- Personne n'est obligé de dire combien de pièces d'or il a dans son sac.
- Quand toutes les pièces d'or de la réserve ont été distribuées, on met le dé « drapeaux » de côté : on ne joue plus qu'avec le dé « vent ».
- Si des pièces d'or posées sur une île tombent dans l'eau quand tu appuies sur le soufflet, tu les remets sur cette île.

joueur suivant

Après avoir joué, tu donnes les dés au joueur suivant et la partie continue comme décrit ci-dessus.

Fin de la partie

La partie est finie quand toutes les pièces d'or réparties sur le plateau de jeu sont récupérées et qu'il n'y a plus de pièces d'or dans la réserve. Chaque joueur sort ses pièces de son sac et les compte. Celui qui aura le plus de pièces d'or gagne cette divertissante aventure de pirate. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

*toutes les pièces d'or
récupérées = fin de
la partie,
le plus de pièces d'or
= gagnant*

Comment jouer quand ...

Voici quelques explications pour les situations qui arrivent quelques fois au cours du jeu :

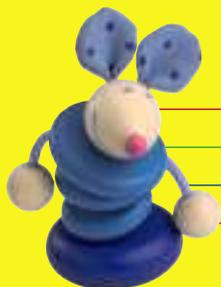
- **En appuyant sur le soufflet, tu as emmené deux bateaux en même temps dans le même port :**
Dans ce cas, aucun des bateaux ne récupère de pièces d'or. Si tu as encore le droit d'appuyer sur le soufflet, tu peux essayer de faire ressortir les deux bateaux du port et ensuite de faire rentrer seulement ton bateau dans le port.
- **En déplaçant le bateau de pirate, tu effleures ou touches plusieurs bateaux en même temps :**
Choisis un joueur à qui tu voudrais prendre des pièces d'or. L'autre joueur a eu chaud !
- **Tu déplaces le bateau de pirate, tu te retrouves après tout seul dans un port et tu as en même temps effleuré ou touché un autre bateau :**
Tu prends toutes les pièces d'or qui se trouvent sur cette île. Ensuite, tu as le droit de piller le joueur. Après cela, remets le bateau du pirate dans la baie de l'île du pirate.
- **Le dé blanc « drapeaux » est tombé sur deux drapeaux et cinq ports sont occupés par des bateaux :**
Tu ne peux poser qu'une seule pièce d'or dans le dernier port libre. Tu ne peux pas déposer la deuxième pièce d'or. Elle reste dans la réserve.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

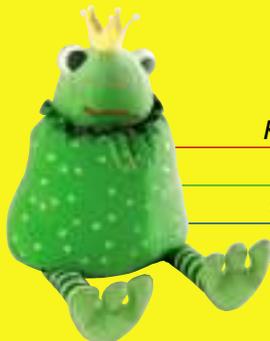


Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.**

HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.**

HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.**

HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.**

HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

HABA[®]

Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de