Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

ESCALE À JEUX

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

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

*L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.*

http://escaleajeux.fr – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Reckless Mutiny · A chacun son butin ! · Woeste muiterij
Motín descomunal · Ammutinamento selvaggio

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2012

A chacun son butin !

Un jeu de mémoire décapant, pour 2 à 5 pirates de 7 à 99 as. Plus « effet Fex » pour augmenter le niveau de difficulté.

Auteur : Markus Hagenauer
Conseil pédagogique : Laura Walk
Illustration : Daniel Döbner
Illustration du « Renard Fex » : Sonja Hansen
Durée de la partie : env. 15 minutes

FRANÇAIS

Le capitaine Jambe de bois et ses matelots ont fait une prise sensationnelle. Il s'agit maintenant de partager le butin selon la vraie tradition des pirates. Gare à celui qui se trompe, car Coco le perroquet est aux aguets. Il donne l'alerte immédiatement ce qui provoque une vraie émeute !
Les joueurs tirent à tour de rôle une carte de butin, la montrent aux autres et la posent face cachée devant un pirate. On obtient ainsi peu à peu une pile de butin devant chaque pirate. Mais attention : on ne doit jamais poser une carte de butin devant un pirate si le butin posé en haut de la pile de ce pirate est le même objet ou s'il est de la même couleur que la carte que l'on veut poser !
Les joueurs doivent donc tous bien faire attention aux cartes déposées devant chaque pirate. Si un joueur remarque qu'un autre s'est trompé, il dit tout haut : « Bagarre chez les pirates ! » et attrape Coco le perroquet. Seul le plus rapide récupère en récompense la carte posée par erreur.
Le but du jeu est de récupérer le plus possible de cartes de butin.

Contenu du jeu

1 perroquet Coco, 56 cartes de butin, 4 pirates, 1 requin, 1 pièce Fex, 1 règle du jeu

Les pirates :

verso Jambe de bois, le capitaine des pirates

recto Jambe de bois le capitaine des pirates

FRANÇAIS

Laura Labarre

Giorgio Legondolier

Malo Lecorsaire

Préparatifs

Comme illustré ci-dessous, posez en une rangée le capitaine Jambe de bois, Laura Labarre et Giorgio Legondolier. Posez Coco le perroquet au bout de la rangée et le requin en dernier. Mélangez les cartes de butin et empilez-les faces cachées. Les accessoires restants seront seulement utilisés dans les variantes Fex.

Déroulement de la partie

Celui qui imitera le mieux un perroquet commence. Tire une carte de butin de la pile, montre-la aux autres et dis tout haut ce qu'elle représente (par ex. : « botte rouge »). Ensuite pose la carte, face cachée, devant le capitaine Jambe de bois. En tant que capitaine, c'est toujours lui qui reçoit la première part du butin.
Chacun à leur tour, les autres joueurs tirent aussi une carte de butin, la montrent aux autres et la posent face cachée.

Règles importantes de pirates :

En posant les cartes, suivez les règles ci-dessous :

→ Dans sa pile, un pirate ne doit jamais avoir, directement l'un après l'autre, deux objets identiques ou de la même couleur.

→ Au début de la partie, on pose toujours les cartes de butin devant Jambe de bois. Si la couleur ou l'objet se répète, on pose alors la carte de butin devant Laura Labarre, car elle est la deuxième personne la plus importante à bord.

→ Dès que Laura Labarre a une carte de butin, on a le droit de décider si on veut lui donner sa carte ou si on la donne au capitaine Jambe de bois.

→ Quand il n'est plus possible de poser de carte ni devant le capitaine ni devant Laura Labarre, on la donne alors à Gorgio Legondolier qui reçoit sa première part de butin.

→ Dès qu'au moins une carte de butin est posée devant chaque pirate, on peut alors distribuer les cartes de butin comme on veut, à condition qu'elles conviennent.

Exemple :

- *Jules commence et retourne une carte indiquant une botte rouge. Il la pose, face cachée, devant le capitaine.*
- *Elise joue ensuite et tire un livre bleu. Comme ni le butin ni la couleur sont identiques à la carte précédente, elle doit poser le livre bleu, face cachée, sur la botte rouge, c'est-à-dire devant le capitaine.*

- *Maintenant, c'est au tour de Max. Il tire un livre rouge. Il n'a donc pas le droit de poser cette carte devant le capitaine, car il y a déjà un livre au-dessus de la pile du capitaine. Il pose donc le livre rouge devant Laura Labarre.*
- *C'est au tour de Jules qui tire un livre vert. Il doit poser cette carte devant Gorgio Legondolier, car les deux autres pirates ont déjà un livre devant eux.*
- *Elise tire une clé rouge. Comme il y a un livre rouge devant Laura Labarre, elle n'a pas le droit de la poser devant elle, mais peut décider auquel des deux autres pirates elle veut donner la carte.*

Le requin !

Si la carte de butin ne peut être posée devant aucun des trois pirates, on la pose alors face cachée devant le requin. Le requin dévore toutes les cartes de butin, quels que soient la couleur et l'objet du butin. Ici, il n'y a donc pas d'ordre à respecter pour poser la carte.

Coco surveille :

Celui qui pense qu'un autre joueur s'est trompé en posant la carte attrape vite Coco et dit : « Bagarre chez les pirates ! ».

Les erreurs possibles sont les suivantes :

→ La carte qui vient d'être posée succède directement à une carte représentant le même objet ou la même couleur.

Important :
seules les deux cartes posées en haut d'une pile sont prises en compte. Si la carte qui vient d'être posée est identique à une carte du dessous de la pile, cela ne compte pas comme erreur.

→ Une carte est posée devant un pirate qui n'a pas encore de carte de butin alors qu'elle convenait aussi devant un pirate ayant une carte.

→ Une carte est posée devant le requin alors qu'elle convenait devant un pirate.

Après qu'un joueur ait attrapé Coco, vous vérifiez tous ensemble si une erreur a vraiment été commise :

- **Oui ?**
  Bien surveillé ! Le joueur qui a remarqué l'erreur et attrapé Coco récupère en récompense la carte posée par erreur.
- **Non ?**
  Quelqu'un a été accusé à tort ! Le joueur dont la carte vient d'être mise en doute la récupère en récompense.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque la pile de cartes de butin est épuisée. Les joueurs comptent leurs cartes de butin remportées. Celui qui en a le plus gagne la partie.

L'effet Fex

Celui qui aura fait ses preuves dans le jeu de base et aura entraîné sa mémoire en « enregistrant » les cartes de butin est bien préparé pour les variantes avec l'effet Fex. Maintenant, un vrai défi attend les joueurs ! En plus des cartes de butin, les joueurs doivent aussi avoir l'œil sur les billets de banque du capitaine Jambe de bois, et cela demande une très bonne mémoire. Il faut également bien maîtriser son comportement pour réussir, car dans cette foule d'informations, il peut vite arriver que l'on se trompe et attrape Coco trop vite. Comme les situations du jeu changent sans arrêt, les joueurs sont incités à adapter des stratégies et des tactiques en permanence et à réfléchir beaucoup. Il faut donc rester calme et concentré pour que le butin puisse être partagé dans les règles de l'art sans provoquer de bagarre chez les pirates !
Nous recommandons de jouer d'abord le jeu de base puis d'y ajouter peu à peu les variantes.

Variante « Capitaine grippe-sous »

Le capitaine Jambe de bois est de mauvaise humeur et a décidé de garder tous les billets de banque pour lui, mais il veut qu'ils soient classés dans le bon ordre !

Préparatifs

Faites une rangée en posant les uns à côté des autres Laure Labarre, Giorgio Legondolier, Malo Lematelot, Coco et le requin. Posez la plaquette du capitaine Jambe de bois (face noire) à côté, comme montré ci-dessous, en laissant un petit écart. Préparez la pile de cartes de butin, faces cachées.

Déroulement de la partie

On joue comme dans le jeu de base en respectant les changements suivants :

→ Le capitaine Jambe de bois ramasse uniquement des billets de banque, quelle que soit leur couleur.

→ Les cartes de billets de banque sont posées **faces cachées** de chaque côté du capitaine : à gauche on devra, à la fin de la partie, avoir les billets de 1 à 6, à droite les billets de 8 à 13.

Révélé dans l'exemple !

FRANÇAIS

- Au début, on pose toujours la carte directement à gauche ou à droite du capitaine, quel que soit le chiffre indiqué dessus. Les autres billets de banque devront être posés de manière à être classés dans le bon ordre. Pour cela, il faudra éventuellement déplacer les cartes déjà posées pour laisser de la place à une nouvelle carte de billet de banque.
- Celui qui doute du bon ordre des billets attrape Coco. Pour vérifier, on retourne les deux cartes de billets qui se trouvent à gauche et à droite du billet douteux. Celui qui a raison récupère le billet de banque qui vient d'être posé. La rangée de cartes est poursuivie sans ce chiffre.
- Les autres cartes de butin sont distribuées aux trois pirates suivant les règles du jeu de base.

La variante « Pièce porte-bonheur »

Le capitaine Jambe de bois a trouvé une pièce de grande valeur. On dit qu'elle porte bonheur mais seulement si on s'en tient à ce qui est indiqué sur la pièce lors du partage du butin. Ce n'est pas si facile car la pièce est retournée sans arrêt au cours du jeu ce qui emmêle tout !

Préparatifs

Préparez les accessoires comme dans le jeu de base. La pièce Fex est posée à côté du requin, la face indiquant le symbole mathématique « différent de » (≠) étant tournée vers le haut.

Déroulement de la partie

On joue comme dans le jeu de base en respectant les changements ci-dessous :

→ Quand la pièce est tournée sur la face « différent de », les cartes de butin sont réparties suivant les règles du jeu de base.

→ Quand la pièce est tournée sur le symbole « égal à » (=), on pose une carte de butin devant un pirate seulement si l'objet ou la couleur de la carte correspond à l'objet ou à la couleur de la carte posée en dernier.

La pièce est retournée sur l'autre face dès qu'une carte de butin avec un billet de banque est tirée !

Important !
Le billet de banque qui vient d'être tiré doit être posé suivant les nouvelles règles valables pour la pièce.

On peut aussi combiner entre elles les variantes 1 et 2.