

LA PLANCHE DES PIRATES

Défense de tomber

Florian Sirleix & Benoit Turpin
Camille Chaussy

Règles du jeu



L'histoire

Vous êtes des pirates farceurs. Essayez de dérober les trésors du terrible capitaine Girafe en faisant accuser vos adversaires. Soyez prudents car si le capitaine vous attrape, vous passez à la planche !

Pour chaque trésor que vous réussirez à dérober, vos adversaires se retrouveront avec une caisse au bout de leur planche... ce qui risque bien de les faire basculer. Le premier qui tombe a perdu !

Matériel

49 cartes Trésor : pièces, rubis, boussole, longue-vue, crochet, sabre, carte au trésor (7 de chaque type)



1 plateau Ponton



4 figurines Éléphant pirate



1 boîte de jeu Bateau pirate



4 planches à bascule aimantées



Emplacement de départ de l'éléphant



Emplacement des caisses

60 jetons Caisse





Principe du jeu

Piocher des cartes différentes pour ajouter des caisses sur les planches des adversaires et les faire basculer. Éviter de tomber sur une carte en double, sinon il faudra avancer sur sa planche, qui risque de basculer.



Mise en place



- 1 On pose la boîte Bateau pirate au centre de la table en la retournant côté pont du navire.
- 2 On installe les 4 planches à bascule sur le bateau sur les emplacements prévus.
- 3 Chaque joueur choisit un Éléphant et le place sur une planche, sur la case la plus éloignée de l'eau.
- 4 On place le plateau Ponton devant le Bateau pirate.
- 5 On mélange le paquet de cartes Trésor et on le place face cachée à côté du plateau Ponton.
- 6 On place les jetons Caisse en bois à portée des joueurs.
- 7 On désigne un premier joueur.

Tour de jeu

Le joueur actif révèle la première carte de la pioche et la pose sur le premier emplacement disponible. Puis il décide :

- ▼ **A** - Soit de **s'arrêter** et de mettre fin à son tour. Tous les adversaires doivent alors placer des caisses au bout de leur propre planche : la quantité est indiquée au-dessus de la dernière carte jouée. Si la planche d'un adversaire bascule et que l'éléphant tombe à l'eau, celui-ci perd la partie.



- ▼ **B** - Soit de **piocher** une nouvelle carte et de la poser sur le prochain emplacement disponible.

Si il n'y a aucune carte en double révélée, le joueur choisit à nouveau de **s'arrêter (A)** ou de **piocher (B)**.

- ▼ Si jamais une carte Trésor apparaît en double, le joueur échoue. Il s'est fait surprendre par le capitaine. Son tour est fini. Il doit avancer son Eléphant d'une case sur sa planche, s'il le peut. Si sa planche bascule, il tombe à l'eau et perd la partie.



Fin de tour

À la fin du tour, défaussez toutes les cartes jouées pendant ce tour, face visible, à côté du plateau Ponton. Le joueur à gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif. Dès que la pioche est vide, remélanguez toutes les cartes et formez une nouvelle pioche.



Important !

Si le joueur actif parvient à poser une carte sans échouer, sur la 6^e et dernière case, il remporte immédiatement la partie.



Fin de partie

Le premier pirate qui tombe à l'eau perd la partie.
Tous les joueurs encore sur les planches ont gagné !
Ils peuvent participer à la grande fête, après avoir repêché leur ami trempé.

Crédits

Auteurs : Florian Sirieix et Benoit Turpin

Illustratrice : Camille Chaussy

Édition : The Flying Games

Graphiste : Allison Machepey

*Florian et Benoit dédient ce jeu à leurs enfants :
Aurèle, Garance, Robin et Manon.*

The Flying Games - 24 rue Sibuet, 75012 Paris
david@theflyinggames.com



15 MIN



5+



2-4
JOUEURS



THE
FLYING
GAMES