

Préparation

Choisir au hasard un Capitaine qui prend le jeton Boussole

- Chaque joueur place son bateau sur **Port-Royal**, pose le paquet de Cartes **Action** de même couleur en une pioche devant lui et en pioche 3 qu'il prend en main.
- Chaque joueur prend 1 plaque de 5 cales et met : - 3 Jetons **Nourriture** dans 1 cale - 3 Jetons **Or** dans une autre.
- Placer 1 jeton **Trésor** sur chaque repaire pirate (☒) et faire 1 pioche de 9 cartes **Trésor**.

Déroulement d'une manche

- Le Capitaine jette les 2 dés et choisit 1 dé pour l'action **Matin**, l'autre pour l'action **Soir** en les plaçant sur les 2 cases du centre du plateau.

- Chaque joueur choisit 1 de ses cartes en main et la pose devant lui face cachée.

- A tour de rôle en sens horaire à partir du Capitaine, chaque joueur révèle sa carte et joue :
 - L'action du **Matin** avec la valeur du dé 'Matin',
 - L'action du **Soir** avec la valeur du dé 'Soir'. Les actions :

- **Déplacement** : Bouger son bateau de [valeur du dé] cases vers l'avant (➡) ou l'arrière (⬅)... Oui, il est possible de reculer dès le début du jeu.

- Si la case d'arrivée est déjà occupée par un bateau il y a combat (SAUF à Port Royal). S'il y a plusieurs bateaux, en choisir 1 et faire 1 seul combat.

- L'attaquant (celui qui arrive) :
 - Peut défausser autant de jetons Poudre qu'il a en cale pour gagner +1 au Combat / jeton Poudre.
 - Jette le dé de Combat : Si c'est *, il gagne immédiatement. Sinon, il somme [valeur du dé + Poudre].
- Le défenseur (celui qui était déjà là) fait de même (① puis ②).
- Celui qui a fait * en 1^{er} ou a le total le + élevé (si ex-aequo, il n'a pas de gagnant) gagne et choisit de :
 - vider 1 cale du vaincu dans 1 de ses cales (voir **Chargement**).
 - voler 1 Trésor au vaincu (1 caché au hasard ou 1 visible).
 - donner 1 carte Trésor Maudit (malus) au vaincu.

- Il FAUT payer le prix indiqué sur la case d'arrivée à la banque :

- ☑ Carrés blancs : en jetons **Nourriture** / épingle dorée : en **Or** (les jetons peuvent être pris dans plusieurs de ses cales) / Repaire pirate : gratuit !

- ☑ S'il y a un jeton **Trésor**, le retirer et piocher 1 carte **Trésor** : si c'est de l'Or (bonus/malus), la garder face cachée, sinon (pouvoirs), la poser face visible.

- ☑ S'il ne peut pas payer, il doit donner tout ce qu'on a du type demandé, puis recule, etc, jusqu'à la 1^{ère} case qu'il peut payer (si une case est occupée, il effectue un combat avant de payer ou re-reculer).

- **Chargement** : Prendre [valeur du dé] jetons indiqués (**Nourriture**, **Or** ou **Poudre**) et les placer dans une de ses cales VIDE (S'il n'y en a pas, en vider une avant en jetant les jetons. **MAIS on ne peut PAS vider une cale contenant le même type de jetons**).

- Chaque joueur repioche 1 carte de sa pioche (la reconstituer si besoin).

- Le capitaine passe la Boussole au joueur à sa gauche, qui devient le Capitaine.

Fin du jeu : Dès qu'un joueur a son bateau arrivé à **Port Royal**. On finit le tour. (s'il lui reste des points de mouvements ou l'action Soir, il les ignore).Chaque joueur calcule son score = Valeur de la case où est son bateau + Nombre d'**Or** dans ses cales + cartes **Trésors** Or (bonus/malus).

Le joueur au score le + élevé gagne. S'il y a égalité, le joueur le + en tête l'emporte.

Préparation

Le joueur qui a mangé du poisson le dernier est le 1^{er} joueur

- Placer le plateau entre les 2 joueurs, chaque joueur ayant les 9 cases de sa couleur devant lui.
- Chaque joueur place ses 9 pièces comme il le veut sur les 9 cases de sa couleur.

Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle, à son tour le joueur déplace **UNE** de ses pièces.

- Toutes les pièces se déplacent d'une seule case : sur la case devant, les 2 cases en diagonale-devant ou les 2 cases sur les côtés.
- Une pièce ne peut JAMAIS reculer (ni sur la case en arrière, ni sur les 2 cases en diagonale-arrière)
- Chaque pièce dispose d'un pouvoir supplémentaire :

**La pieuvre :** Elle peut recouvrir n'importe quelle pièce (sauf une autre pieuvre), de son camp ou du camp adverse.

- Pour cela, il suffit qu'elle se déplace et se place sur la pièce pour la recouvrir.
- Aux tours suivants, elle pourra se déplacer avec sa proie OU sans pour la libérer (et éventuellement en en profiter pour en recouvrir une autre).
- Un joueur peut soulever ses propres pieuvres uniquement, pour vérifier ce qu'il y a dessous.

**Le requin :** Il peut manger n'importe quelle pièce (y compris un autre requin et même une pièce de son propre camp).

- Pour cela, il suffit qu'il se déplace à la place de la pièce, la pièce est alors sortie du plateau.
- S'il mange une pieuvre, il mange systématiquement aussi l'éventuelle proie qui se cache dessous.

**Le poisson volant :** Il peut sauter par-dessus une pièce.

- Pour cela il passe par-dessus une pièce et se place de l'autre côté, cette case d'arrivée DOIT être vide.
- Il peut dans le même tour, s'il veut, continuer à sauter par-dessus d'autres pièces de la même façon UNIQUEMENT si c'est en ligne droite (il ne peut pas changer de direction lors de multiples sauts)
- Il peut sauter en diagonale ou tout droit
- Il ne peut jamais sauter en arrière ou diagonale arrière.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur a amené une de ses pièces sur la case de sa couleur derrière le camp adverse : il gagne immédiatement.

Préparation

- Constituer 2 équipes s'installant de part et d'autre de la table. Chaque équipe :
 - prend 1 écran et y insère 4 cartes **Mots** au hasard sans les montrer à l'autre équipe
 - prend le paquet de cartes Code correspondant à son écran (blanc ou noir)
 - prend 1 feuille de notes et note son nom d'équipe sur la face de sa couleur
- Placer le sablier et les jetons **Interception** (blancs) et **Malentendu** (noirs) de côté.

Déroulement d'une manche

Chaque équipe choisit son **encrypteur** de la manche

- L'encrypteur de chaque équipe tire 1 carte **Code** de sa couleur et la regarde en secret
- L'encrypteur de chaque équipe écrit 3 indices sur les 3 lignes de la manche en cours (l'indice du 1^{er} chiffre sur la 1^{ère} ligne, etc) sur la feuille (du côté de sa couleur).

- Les indices **doivent** se référer au sens des mots (pas à l'orthographe, au nombre de lettres, à la position (1, 2, 3 ou 4), etc). Si c'est demandé, on **doit** l'épeler.
- Il est interdit de dire un même indice plus d'une fois dans la partie

- L'encrypteur de l'équipe **blanche** lit ses 3 indices à voix haute et remet la feuille à ses coéquipiers. Les joueurs de l'équipe **noire** inscrivent ces 3 indices sur le côté blanc de leur feuille de notes, dans la case correspondant à la manche.

- Chaque équipe discute de son côté pour déduire le code. Quand les membres d'une équipe sont d'accords, ils écrivent le n° de chaque indice dans la case au bout de chaque ligne (dans la 1^{ère} des 2 colonnes).

- ☑ L'encrypteur ne peut pas parler ou réagir durant cette phase.

- [SAUF A LA 1^{ère} MANCHE] L'équipe **noire** tente une **interception** : elle lit le CODE de 3 chiffres qu'elle vient d'écrire et qu'elle pense être de code blanc.

- L'équipe **blanche** tente un **décryptage** : elle lit le CODE de 3 chiffres qu'elle vient d'inscrire et qu'elle pense être celui de son **encrypteur**.

- L'encrypteur blanc révèle le code qu'il a tiré à tous les joueurs.

- ➔ Si l'équipe **noire** a **EXACTEMENT** le bon code de 3 chiffres : elle INTERCEPTE le code et reçoit 1 jeton **Interception (blanc)**.

- ➔ Si l'équipe **blanche** n'a pas **EXACTEMENT** le bon code de 3 chiffres : elle reçoit un jeton **Malentendu (noir)**.

- Chaque équipe note le bon code dans la 2^{ème} case au bout de chaque indice de sa feuille, face blanche et note au bas de la feuille les indices de cette manche dans la case qui correspond à leur numéro, cela aidera pour les prochaines déductions.

- Répéter les étapes ② à ④ en inversant les équipes **noire** et **blanche**.

- Remettre les cartes **Code** dans leur paquet respectif et les mélanger.

Fin du jeu : Quand une des 2 conditions suivantes arrive à la fin d'une manche :

- ☛ Si une équipe a 2 jetons **Interception (blanc)** : elle a gagné !

- ☛ Si une équipe a 2 jetons **Malentendu (noir)** : elle a perdu !

Les cas d'égalités :

- Si une équipe a 2 jetons **Interception** ET 2 jetons **Malentendu** à la fin de la manche
- Si les 2 équipes obtiennent leur 2^{ème} jeton **Interception** lors de la même manche
- Si les 2 équipes obtiennent leur 2^{ème} jeton **Malentendu** lors de la même manche
- S'il n'y a pas de gagnant ou de perdant à la fin de la 8^{ème} manche
- ① L'équipe avec [nb jetons **Interception** - nb jetons **Malentendu**] le + élevé l'emporte.
- ② S'il y a encore égalité, chaque équipe cite les 4 mots qu'elle pense être les 4 mots de l'équipe adverse. L'équipe qui en devine le + l'emporte.

Préparation

- A 3, 4, 5, 6 joueurs : distribuer 6 cartes à chaque joueur, qu'ils prennent en main.
- A 7 et 8 joueurs : distribuer 5 cartes à chaque joueur, qu'ils prennent en main.
- ☑ Les joueurs ne doivent jamais communiquer d'informations sur leurs cartes.
- Constituer une pioche face cachée des cartes restantes au centre de la table. A côté de cette pioche, il y aura la défausse qui sera face visible.

Répartition des valeurs des 90 cartes :

Valeur	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Nombre	16	12	9	8	6	6	5	4	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1	1

Déroulement du jeu

Un 1^{er} joueur est choisi par les joueursOn joue chacun son tour en sens horaire à partir du 1^{er} joueur.

A son tour, un joueur :

- S'il y a toujours sa carte jouée au tour précédent devant lui :
 - ➔ Il la défausse SANS piocher de carte de remplacement.
 - ➔ TOUS les autres joueurs ayant une carte de même valeur devant eux la défaussent aussi sans piocher de carte de remplacement.
- Joue une carte de sa main en la posant face visible devant lui.
 - ☑ Si des joueurs ont devant eux une carte **de même valeur** : on additionne leurs valeurs pour une valeur COMBINÉE (s'il n'y en a pas d'autres, la valeur COMBINÉE est donc juste la valeur de la carte jouée).
 - Si la valeur COMBINÉE est supérieure à la valeur COMBINÉE d'une ou plusieurs cartes jouée(s) devant des joueurs : Tous les joueurs avec la valeur COMBINÉE inférieure défaussent la carte devant eux et en piochent une qu'ils prennent en main.
 - Sinon (la valeur est inférieure ou égale) : rien ne se passe.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur n'a PLUS de cartes : NI devant lui, NI en main : il a gagné.

- ☑ Il peut gagner pendant le tour d'un autre joueur

- ☑ Il est possible que plusieurs joueurs gagent en même temps.

Cette fiche a été téléchargée depuis

Poufpafpasteque.fr

Des centaines de règles de jeux en format mini
Le site reconnu d'utilité ludique depuis 2006