

Quatrième niveau de difficulté

Voulez-vous du plus difficile ? Les bateaux des joueurs ne peuvent jamais se poser sur les trois cases marquées du bateau pirate noir. Celui qui se pose malgré tout dessus, est immédiatement capturé et envoyé sur l'île des pirates. Les cases bateau pirate comptent cependant dans le décompte de la progression d'un bateau.

Avec 2 ou 3 joueurs, tous les bateaux doivent arriver à Santajjana pour que le jeu soit gagné ; avec 4 joueurs, 10 bateaux au moins !

Et encore plus compliqué ?

Ici, libérer n'est pas permis. Dans ce cas, le jeu est gagné si 8 bateaux arrivent pour 4 joueurs, 10 bateaux pour 2 ou 3 joueurs. Et c'est possible... avec beaucoup de chance et de tactique !

Corsaro

Aux mains des pirates

Stranded in pirate waters Aux mains des pirates Zwerftocht over de Piratenzee



Ein Spiel von Wolfgang Kramer,
illustriert von Petra Probst

**SONDERPREIS
KINDERSPIEL**

3513



HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

Traduit par Arnaud Lemonier le 08/08/06 d'après la règle officielle

CORSARO - aux mains des pirates !

Un jeu de coopération de Wolfgang Kramer,
illustré par Petra Probst
Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans.
Durée de jeu : environ 30 minutes

Il était une fois...

Suite à la destruction de leur île par une éruption volcanique, des enfants font voile vers Santajana, une île amie, où ils espèrent être accueillis. L'océan est calme et la brise idéale pour la voile : tout va bien !

Mais c'est sans compter la présence du terrible pirate dit « le noir », qui écume les eaux de la baie de Santajana. Sa réputation est terrible et gare à ceux qui tombent entre ses mains !

Un autre danger guette cependant les enfants : le temps se gâte, un vent terrible se lève, le ciel devient noir: orage, tempête et grêle se déchaînent. Roulis-roulas de l'ouragan, le petit voilier est secoué, poussé et finalement culbuté sur une plage déserte...

Quand les enfants reprennent connaissance, tout le monde est bien sauf... mais quel désert que cet îlot de rocher sans herbe et sans vie ! Et leur bateau qui est cassé ! Allez, courage ! Avec les débris, de petits radeaux sont construits : chacun va tâcher de contourner l'île, d'échapper aux bateaux des pirates et de gagner au plus vite la plage accueillante de Santajana.

Réussiront-ils ?

Matériel du jeu

un plan de jeu
12 bateaux (3 de chaque couleur)
3 bateaux pirates noirs
2 dés
20 cartes de provision

Un jeu avec différents niveaux de difficulté

En plus du jeu de base (à partir de 5-6 ans), 4 niveaux de difficulté sont proposés : le 3ème convient à partir de 8 ans et le 4ème est un défi aux adultes.

Cartes de provisions

Les provisions sont comptées et donc pas question de les gaspiller. Chaque fois qu'un bateau entre sur un itinéraire de secours (cases cernées d'orange), son propriétaire doit payer une carte provision. Celui qui n'a plus de cartes provision, ne peut plus emprunter les itinéraires de secours.

Attention ! Les cases oranges du départ ne nécessitent pas le paiement d'une carte provision.

Quand, en bougeant le bateau d'un autre joueur, on l'amène sur un itinéraire de secours, les joueurs décident entre eux qui paie une carte provision : le propriétaire du bateau ou celui qui l'aide.

Délivrance

Tout se déroule ici comme dans le jeu de base, à une exception près : celui qui sauve un bateau prisonnier, paie en rançon une carte provision. Celui qui n'a donc plus de carte provision, ne peut plus sauver les autres. Si on délivre, en manipulant le bateau d'un autre, les joueurs s'accordent pour savoir qui paie la carte provision : le propriétaire du bateau ou celui qui a lancé les dés.

Il peut arriver qu'un joueur qui n'avait plus de bateau en jeu, en reçoive à nouveau un par libération et se demande alors s'il peut encore jouer avec le bateau neutre qu'il menait ou celui de sa deuxième couleur. Dans ce cas, il a à se préoccuper de tous les bateaux qu'il a engagés.

Arrivée

L'arrivée avec des points exacts sur les cases cernées de vert, se déroule comme dans la version de base.

Un joueur qui a rentré tous ses bateaux à Santajana, continue à jouer en rentrant les bateaux neutres (si on joue à trois) ou en aidant les bateaux des autres à progresser.

Fin de jeu

Les joueurs perdent si tous les bateaux sont capturés par les pirates.

Les joueurs gagnent si, à deux ou trois, ils rentrent au moins 11 bateaux à Santajana; à quatre, au moins 10 bateaux.

Si tous les bateaux sont rentrés à Santajana, le succès est immense et vous ne manquerez pas de le fêter !.

Troisième niveau : le jeu de famille, à partir de 8 ans

But du jeu

12 bateaux, en essayant d'échapper aux pirates, tentent de rejoindre Santaijana. Les pirates possèdent cette fois, trois bateaux. Les joueurs usent aussi de cartes provision qui ne vont pas tarder à manquer...

Pour gagner : avec 2 ou 3, 11 bateaux doivent arriver ;

avec 4 joueurs, 10 bateaux doivent arriver.

Préparation

Les trois bateaux pirates sont posés sur les 3 cases marquées d'un bateau noir. Ces cases sont sans signification durant le jeu.

Les 12 bateaux sont posés sur la case de départ, dans la crypte de l'île rocheuse. Chaque joueur reçoit trois bateaux d'une même couleur.

Pour 3 joueurs, les bateaux de la quatrième couleur sont des bateaux neutres qui pourront être bougés par tous les joueurs. Pour 2 joueurs, chacun possède 2 couleurs et donc 6 bateaux.

Chaque joueur reçoit 5 cartes provision et les pose devant lui, sur la table.

Déroulement

4 joueurs : Chaque joueur s'occupe d'abord de ses propres bateaux. Ce n'est que quand il n'en a plus, parce qu'arrivés à Santaijana ou prisonniers des pirates, qu'il peut jouer avec les bateaux de ses partenaires.

3 joueurs : Chaque joueur s'occupe d'abord de ses propres bateaux. Sont-ils en sécurité ou prisonniers, il bouge les bateaux neutres et ceci avant de pouvoir enfin aider ses partenaires.

2 joueurs : Chaque joueur cherche d'abord à rentrer trois bateaux d'une même couleur. Quand il en a fini ou qu'il en est empêché, il bouge les bateaux de son autre couleur. Et c'est seulement après qu'il pourra aider les bateaux de ses partenaires.

Jeter les dés / bouger les bateaux / captures

Tout se passe ici comme dans le jeu de base. Seule différence, le joueur peut choisir lequel de ses trois bateaux, il veut bouger.

La progression des pirates est cependant plus difficile : **les pirates ne peuvent jamais se dépasser ni même être sur une même case !**

Jeu de base

But du jeu

Chaque joueur possède un bateau et cherche à l'amener dans le port de Santaijana. Le trajet consiste à sortir de la baie de l'île centrale, à faire le tour de l'île en prenant par la gauche, à échapper aux pirates et à entrer dans le port de Santaijana (sur le bord extérieur droit du plan de jeu).

Le pirate noir possède dans cette version 2 bateaux.

Objectif : les joueurs essaient d'amener **tous** les bateaux dans le port de Santaijana.

Préparation

- Deux bateaux noirs sont posés sur deux des trois cases qui portent le signe du bateau pirate. La troisième case reste libre.
- Les cases avec le signe du bateau pirate n'ont pas de signification particulière durant le jeu lui-même.
- Chaque joueur reçoit un bateau d'une couleur différente et le pose sur la case de départ (plage de l'île rocheuse au milieu du plan de jeu).
- Les autres bateaux ainsi que les cartes provisions ne sont pas nécessaires et mis de côté.

Déroulement

Les dés

- Le plus jeune commence ; il lance les deux dés. Avec un des dés, il avance son bateau ; avec l'autre il avance un des bateaux pirates. Il peut choisir à qui il attribue tel dé et qui il fait d'abord avancer...

exemple : le joueur obtient 5 et 1.

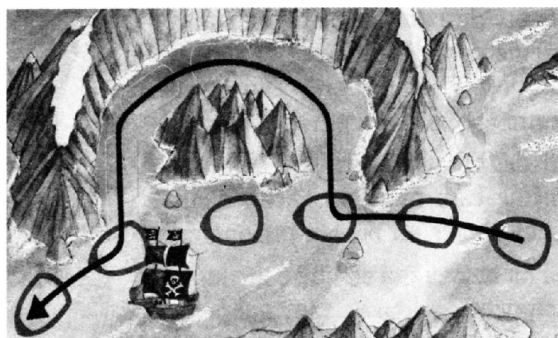
Il peut donner 5 à son bateau et 1 à un des bateaux pirates ; ou l'inverse... Il peut également faire avancer son bateau puis celui des pirates ; ou l'inverse, le bateau pirate puis son bateau...

- Le joueur doit donc choisir l'ordre qui lui convient le mieux.

Bouger son bateau

Les bateaux ne vont jamais en arrière. Les cases cernées de bleu, en haute mer, ont une pointe légère qui indique la direction à suivre. Ces cases forment la route principale

Les cases cernées d'orange sont des cases détours qui permettent d'éviter les bateaux pirates. Elles forment les routes de secours. Ci-contre un exemple de trajet :



Les cases cernées de vert sont les cases d'arrivées.

Les bateaux des joueurs peuvent se dépasser les uns les autres. Ils peuvent aussi être à plusieurs sur une même case.

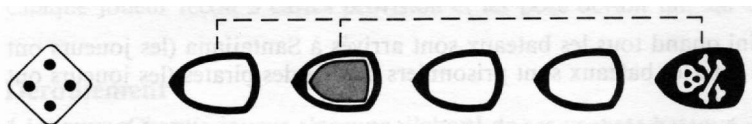
Attention ! Chacun est obligé de lancer le dé, donc de jouer, donc d'avancer son bateau. Une seule exception : voir le paragraphe « Arrivée ».

Bouger un bateau pirate

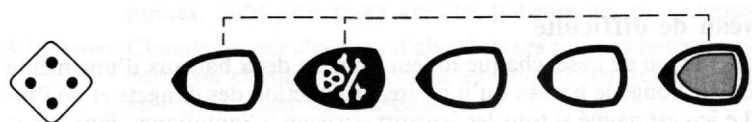
Les bateaux pirates ne vont jamais en arrière et ne naviguent que sur la route principale. Un de leurs bateaux doit toujours être avancé. Ils peuvent se dépasser les uns les autres ou être ensemble sur une même case.

Prise

Un bateau est attrapé par un bateau pirate et aussitôt déposé sur l'île des pirates (en bas, à droite) quand :



Le bateau pirate passe au dessus d'un bateau ou s'arrête sur la même case.



Un bateau passe sur un bateau pirate ou s'arrête sur la même case.

Celui qui a perdu son bateau, continue à jouer. Il bouge le bateau d'un autre joueur et cherche de cette manière, à aider les autres. Il parviendra peut-être ainsi à libérer son propre bateau.

Attention ! Un bateau pirate peut capturer plusieurs bateaux d'un coup !

Délivrance

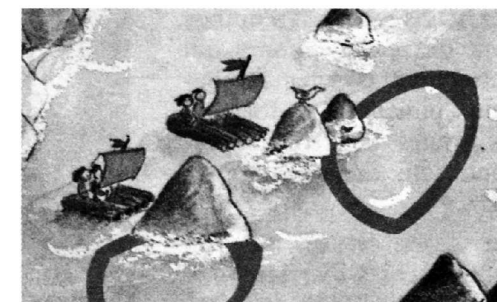
Pour délivrer un bateau prisonnier des pirates, il faut qu'un joueur amène son bateau sur une des deux cases marquées d'un radeau. On ne peut pas laisser tomber une partie de son dé pour y arriver. Aussitôt, un bateau capturé est libéré et placé à côté

du bateau libérateur, sur la même case. On libère un de ses propres bateaux ou celui d'un autre.

Si deux bateaux arrivent sur une même case radeau, chacun d'eux peut libérer un bateau prisonnier.

Si un bateau qui en libère un autre, parvient, au tour suivant, sur la seconde case radeau, il peut à nouveau libérer un bateau.

Un bateau libéré ne peut pas en libérer un autre quand il se pose sur la case radeau de son libérateur. Par contre, si en progressant, quand c'est son tour, il parvient sur la seconde case radeau, il peut libérer un bateau prisonnier.



Arrivée

Un bateau est sauvé quand il arrive sur une des deux cases cernées de vert qui sont dans la baie de Santaijana. Il est aussitôt sorti de l'eau et tiré sur la plage. Il faut un nombre exact pour arriver. S'il obtient trop de points, soit il reste sur place, soit il entame un nouveau tour de l'île. A lui de choisir au vu des bateaux pirates qui le talonnent peut-être ! De toute façon, un bateau pirate doit être avancé.

Celui qui a réussi à mener son bateau jusque dans la baie de Santaijana, continue à jouer. Il joue avec les bateaux des autres et les aide.

Fin de jeu

Le jeu est fini quand tous les bateaux sont arrivés à Santaijana (les joueurs ont gagné !) ou si tous les bateaux sont prisonniers de l'île des pirates (les joueurs ont perdu !).

Si vous jouez à quatre, le jeu est gagné si trois bateaux sont arrivés à Santaijana.

Premier niveau de difficulté

Pour compliquer le jeu de base, chaque joueur prendra deux bateaux d'une même couleur. Le joueur bouge le bateau qu'il désire, en fonction des dangers et de l'intérêt du jeu. Le jeu est gagné si tous les bateaux arrivent à Santaijana ; dans le cas de 4 joueurs, si 7 bateaux parviennent sur l'île hospitalière.

Deuxième niveau

Même situation que dans le jeu de base, mais cette fois, chaque joueur possède trois bateaux d'une même couleur et 3 cartes de provision. Une carte provision sert de ticket pour entrer sur un itinéraire de secours (cf paragraphe « **Cartes de provision** » du troisième niveau). Un joueur qui n'a plus de carte provision ne peut plus emprunter un itinéraire de secours, sauf s'il en reçoit une de quelqu'un d'autre.

Le jeu est gagné si, pour trois joueurs, 8 bateaux parviennent à Santaijana et, pour quatre joueurs, si 10 bateaux réussissent la même prouesse.

