



Piratoons



Regels

In de herberg de «4 Grote Zeeën», zetten verhalen van verbergen schatten, met de hulp van wat bier en rum, de zeelieden aan het dromen. Maar een van die verhalen wekt meer aandacht en ... spanning, dan de andere! Het is de legende van de Pelikaantand die roem en rijkdom belooft aan allen die aan het avontuur deelnemen, en het is een zeerever die het zegt! Huurslingen en piraten, vrouwen en mannen, allen zouden hun leven geven om op het brugdek te worden ingezet. Aan de vooravond van wat het grootste piratenavontuur zou moeten worden, is er geen tijd meer voor onderhandelen, maar wel voor snelle actie en al dan niet eersijke psantrekkerij om zijn plaats aan boord te verdienen ... en hefst de beste dan nog wel!

Doel van het spel

Met koelbloedigheid en behendigheid stelt u het meest indrukwekkende en snelste schip samen en werft u de beste en meest efficiënte bemanning aan.

Een spel van Olivier Grégoire
& Thibaut Quintens.

Geïllustreerd door Amandine
Flahaut, Antoine Petit, Olivier
Bogarts & Nina Clauzel.

www.piratoons.eu

act
in
games

Materiaal & voorbereiding

Materiaal

2 omkeerbare borden
met schatkistbodem (met rand) en schatkistdeksel.

48 uitrustingstegele:
12 zeiltegele



36 tegele onderverdeeld in 4 verschillende reeksen:
9 brugdektegele 9 schietgattegele



9 patrijspoorttegele

9 kwartiertegele



24 scheepstegele:
4 van 1 verdieping
6 van 2 verdiepingen
7 van 3 verdiepingen
7 van 4 verdiepingen



24 bemanningspionnen
van 4 verschillende kleuren



40 dubloenen
(dubbele dukaten)

32 score penningen
(bompenningen) die bommen
afbeelden waarvan 12 van +5
en 20 van +2/-2



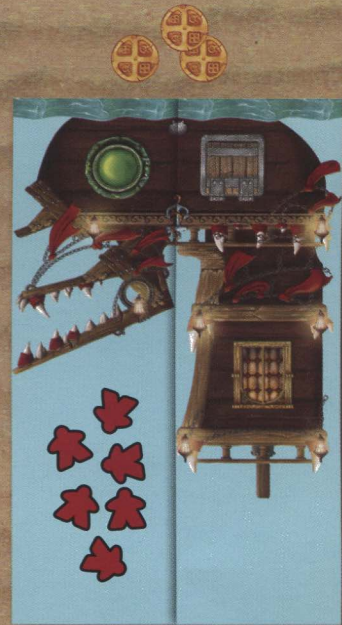
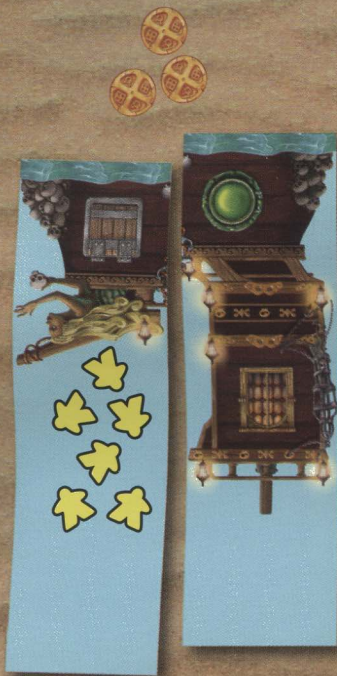
1 zandloper van 15 seconden

2 spelershulpen

1 spelregel

4 boegtegele en
4 achtersteventegele





Vorbereiding en opstelling

1. Elke speler is een zeerover en kiest 6 bemanningspionnen van dezelfde kleur die hij voor zich in zijn reserve plaatst.
2. Elke zeerover verbindt de boeg- en achtersteventegel die overeenstemmen met zijn bemanning.
3. Elke zeerover krijgt 3 dubloenen. Elke speler kiest of hij zijn persoonlijke voorraad dubloons zichtbaar of verborgen houdt.
4. De resterende dubloenen worden aan de kant geschoven.
5. De scheepstegels worden geschud en met zichtbare zijde naar beneden in een pak opgestapeld naast de schatkist.
6. De uitrustingstegels worden geschud met zichtbare zijde naar beneden en in 6 pakken van 6 tegels opgestapeld naast de schatkist (per spelronde zal een stapel gebruikt worden).
7. De kist wordt geplaatst in het midden van de tafel.

De bommen worden opzij geschoven en worden op het eind van het spel gebruikt bij het optellen van de punten.

De laatste die aan boord van een schip gaat, begint het spel en wordt aangeduid als kapitein voor de eerste spelronde.



Spelverloop

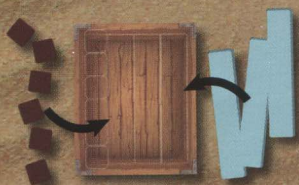
Een spel wordt gespeeld in 8 rondes met 8 stapels uitrustingstegels.

Elke ronde bestaat uit 6 fasen:

1. De bevoorrading van de schatkist
2. Het plunderen van de schat
3. Betaling van de werklozen
4. Het delen van de buit
5. Het opbod
6. Assemblage van het schip en plaatsing van de tegels

Phase 1: Bevoorrading van de schatkist — door de kapitein

1. Plaats het bord met de schatkistbodem in het midden van de spelers



2. 1.2. Plaats 6 uitrustingstegels (1 stapel) en 3 scheepstegels met zichtbare zijde naar beneden op de corresponderende plaatsen.



3. Sluit de schatkist door middel van het schatkistdeksel.



4. Draai de schatkist om. De tegels liggen nu met zichtbare zijde naar boven, maar blijven verborgen onder het schatkistdeksel.

U bent nu klaar voor de plundering van de schat!

Phase 2: Het plunderen van de schat

1. De kapitein keert de zandloper om, tilt het schatkistdeksel op en legt het ...waar hij maar kan!

Op zijn knieën bijvoorbeeld. Ja, ja, een schatkist openen is geen gemakkelijk klusje!

2. Zodra de schatkist open is, mogen alle spelers tegelijkertijd hun bemanningspionnen plaatsen op de uitrustings- of scheepstegels die ze in de schatkist zouden willen bemachtigen.

3. Vanaf het ogenblik dat de zandloper leeggelopen is, heeft om het even welke speler het recht om « stop » te roepen waardoor hij de plunderingsfase onmiddellijk stopzet. Geen enkele pion mag dan nog in de schatkist ingezet worden. Zolang niemand « stop » roept, gaat de plundering door. De tijd van de zandloper is dus de minimale duur van de plunderingsfase.



Gedrageregels uitgevaardigd door de J.T.P. (Internationale Gede van de Piraterij)

■ Een pion die neergezet is, wordt beschouwd als gespeeld. Het is verboden om :

- hem terug in zijn reserve te plaatsen
- hem op een andere tegel te plaatsen
- hem te herpositioneren op een tegel als hij eraf gevallen is.

■ Een speler mag slechts één hand gebruiken om zijn bemanningspionnen te plaatsen (*de meesten onder jullie hebben toch een haak in de plaats van de andere hand*).

■ De bemanningspionnen mogen op elkaar gestapeld worden.

■ Het neerzetten met de hand van meerdere bemanningspionnen op verschillende tegels is verboden (*de andere zeeroovers zouden het niet appreciëren als u elementen van de schatkist verbergt*).

■ Het is verboden om zijn hand te laten hangen boven de schatkist, want dat belemmert het zicht van de andere piraten... *U beschikt toch over een minimum aan erecode, jandorie!*

■ Indien één of meer vijandige bemanningspionnen zich al op een tegel bevinden, kan een speler proberen er de meerderheid te behalen (of de gelijkheid af te dwingen) door het plaatsen van zijn eigen bemanningspionnen. Er kan meermaals een hoger bod gedaan worden.

■ Een onhandige of kwaadaardige zeerover, die een bemanningspion van een tegenstander van een tegel zou wegduwen/doen vallen wordt automatisch uitgesloten voor die spelronde en houdt onmiddellijk op met het inzetten van zijn bemanningspionnen in de plundering. Hij zal noch van het loon van de werkloze noch van het delen van de buit kunnen genieten. *Niemand heeft gezegd dat het gebrek aan tact bij de piraten grenzeloos mocht zijn!*

• De weggeduwde/gevallen vijandige bemanningspionnen worden terug op hun oorspronkelijke tegel geplaatst.

• Al de bemanningspionnen van de onhandige zeerover die zich al in de schatkist bevinden, worden genegeerd voor de fase «het delen van de buit» (zie stap 4). *De onhandige zeerover is zich bewust dat hij een verbanning riskeert en zwijgt als dedood zonder te mompelen of zelfs maar een wimper te bewegen. Hij dankt de andere piraten voor hun genade.*

• Een onhandige piraat die zijn eigen bemanningspionnen doet vallen, mag verderspelen, maar de gevallen bemanningspionnen blijven waar ze zijn en zullen worden genegeerd voor het delen van de buit.

Phase 3: Het betalen van de werklozen

Elke piraat krijgt een dubloon per bemanningspion die hij niet kon of wilde inzetten in de plunderingsfase.

Nota 1: Een pion in de hand van een speler op het einde van plunderingsfase wordt beschouwd als in de reserve zijnde.

Nota 2: Zijn er geen Dubloenen genoeg om iedere speler tijdens de beginfase te betalen? Iedere speler rondt zijn fortuin af en legt er de helft van in de reserve. Daarna wordt de opdeling gemaakt.



Phase 4: Het delen van de buit

1. Elke besluiteloze bemanningspion die zich aan het einde van de plunderingsfase tussen twee tegels bevindt (in contact met 2 tegels) of in contact is met de kist telt niet mee. Hij wordt niet meegeteld in de afrekeningen voor het delen van de buit (en ook niet in het betalen van de werklozen).

2. Gelijke aantallen annuleren elkaar. Als een gelijk aantal bemanningspionnen van verschillende spelers zich op dezelfde tegel bevinden, annuleren deze elkaar ... ten voordele van elke andere speler die op deze tegel aanwezig is, zelfs met minder bemanningspionnen.

3. Elke speler ontvangt de tegels waarop hij aanwezig en in de strikte meerderheid is.

4. De tegels die niet geplunderd werden, worden op de bodem van de kist gelaten voor de fase van het opbod (zie fase 5).

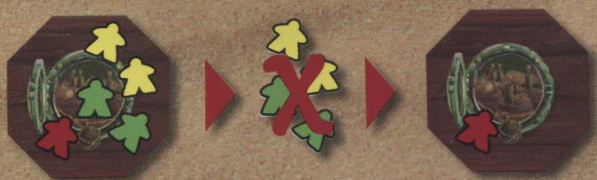
Voorbeeld: ROOD wint 2 uitrustingstegels (zeiltegel en patrijspoorttegel).

GROEN wint een schietgattegel, een scheepstegel met 1 verdieping en 1 brugdektegel (dankzij een gelijk aantal blauw en rode pionnen).

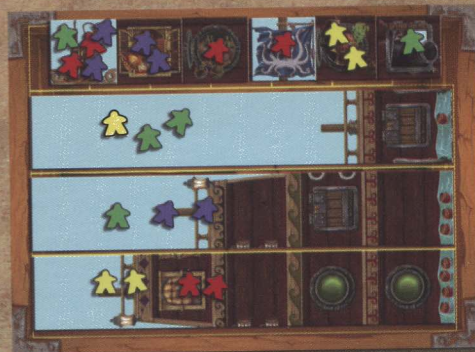
BLAUW wint de kwartiertegel en de scheepstegel met 3 verdiepingen.

GEEL wint 1 patrijspoorttegel.

GEEL heeft 1 dubloon ontvangen voor de bemanningspionnen die hij niet heeft ingezet in de plundering.



Example: RED wins the tile thanks to the draw between YELLOW and GREEN.



Phase 5: Het opbod

■ Plaats al de overboord gegooide tegels terug op de schatkistbodem (zie hieronder).

■ Het is mogelijk dat er in de voorgaande spelronde geen enkele tegel overboord gegooid werd en dat er geen enkele in de schat overblijft na het delen van de buit. Negeer deze fase in dat geval.

■ Er is maar één opbodronde tijdens welke de spelers kunnen proberen om één enkele tegel te recupereren in de kist.

■ Het opbieden gebeurt op

Chinese wijze. Elke speler verbergt een aantal dubloenen in zijn hand. Alle spelers strekken hun arm uit boven de schatkist en openen hun hand tegelijkertijd zodat iedereen het aantal ingezette dubloenen van elke speler kan zien.

■ Een speler die een lege hand opent kan geen enkele tegel winnen.

■ Gelijke aantallen annuleren elkaar. Anders gezegd, de spelers die hetzelfde aantal dubloenen ingezet hebben als een of

meerdere tegenstanders recupereren geen tegel. In dit geval neemt elke speler zijn ingezette dubloen(en) terug.

■ De speler die het meeste dubloenen ingezet heeft mag als eerste een tegel kiezen. Hij betaalt die met de ingezette dubloenen.

■ Daarna is het de beurt aan de tweede speler die het meeste dubloenen ingezet heeft om tussen de overblijvende tegels te kiezen en met zijn inzet te betalen, en zo verder.

■ Een speler die een opbod gedaan heeft, is verplicht een tegel te nemen en te betalen, zelfs als geen enkele tegel hem nog interessant lijkt.

■ Als er geen enkele tegel overblijft, neemt de speler zijn dubloenen terug.

Tegel overboord!

De tegels die op de schatkistbodem zijn blijven liggen (die noch tijdens de plundering noch na de opbodsfase gerecupereerd werden) worden overboord gegooid.

De scheepstegels zinken onmiddellijk en worden definitief uit het spel gehaald.

De uitrustingstegels drijven nu op de rand van de schatkist en zullen aan de schatkist toegevoegd worden aan het begin van de volgende opbodsfase.

Phase 6 : Assemblage van het schip en plaatsing van de tegels

☞ Het plaatsen van een uitrustings tegels moet voldoen aan volgende regels :

- Een zeiltegel of brugdektegel op een mast.
- Een brugdektegel op een brugdekpositie.
- patrijspoottegel op een patrijspootpositie.
- Een schietgattegel op een schietgatpositie.
- Een kwartiertegel op een kwartierpositie.

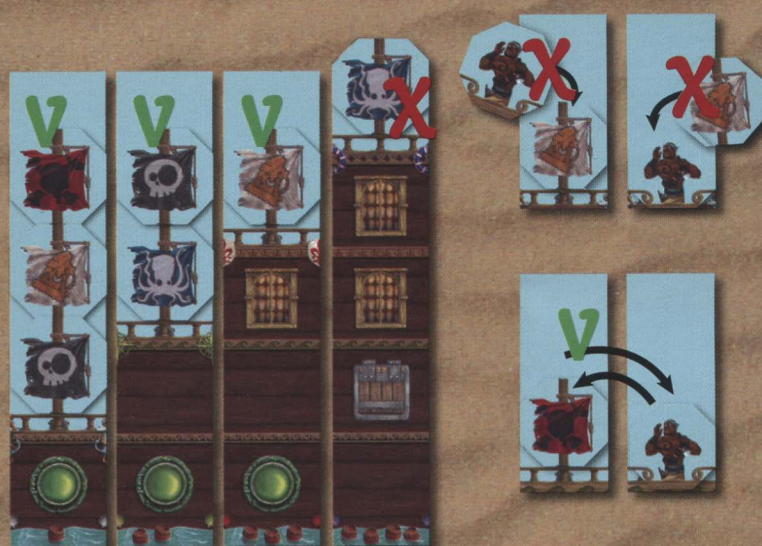


☞ Op de mast van een scheepstegel van 1 verdieping, mogen 3 zeilen boven elkaar geplaatst worden. Op de mast van een scheepstegel van 2 verdiepingen, mogen 2 zeilen boven elkaar geplaatst worden. Op de mast van een scheepstegel van 3 verdiepingen, mag slechts een zeil geplaatst worden.

☞ Het is verboden een zeiltegel te plaatsen op een scheepstegel van 4 verdiepingen.

☞ Het is verboden een brugdektegel te plaatsen op een brugdekpositie als er al een zeiltegel op de mast geplaatst werd.

☞ Het is verboden een zeiltegel te plaatsen op een mast als er al een brugdektegel op de brugdekpositie aanwezig is (maar u kunt altijd wel de tegels omwisselen).



☞ De uitrustings tegels kunnen ook op elk moment verplaatst worden (namelijk om een ruimte te optimaliseren en plaats te maken voor een zeiltegel of een brugdektegel).

☞ Een gewonnen scheepstegel moet verplicht geïntegreerd worden in het schip van de speler zelfs als het resultaat niet perfect is.

☞ Alle wijzigingen die de assemblage of de plaatsing van de tegels betreffen, zijn altijd toegelaten tot het einde van het spel.

☞ Het assembleren van de scheepstegels : de spelers combineren hun scheepstegels zo goed mogelijk, d.w.z. door te proberen de 2 helften van een zelfde symbool naast elkaar te plaatsen : anker op de 1ste verdieping / windroos op de 2de verdieping / blazoen op de 3de verdieping / reddingsboei op de 4de verdieping.



☞ Een uitrustings tegel die nergens op het schip geplaatst kan worden (omdat geen enkele passende positie beschikbaar is) wordt overboord gegooid. De tegel blijft dan drijven tot het volgende opbod.



Einde van het spel

Het spel wordt beëindigd na de achtste spelronde (en na de eventuele laatste opbodsfase). Na aan elke speler de tijd gelaten te hebben om zijn schip te optimaliseren (laatste wijzigingen in de assemblage of de plaatsing van de tegels), worden de punten (bompenningen) uitgedeeld. De zeerover die bij de afrekening het meeste punten telt, is de winnaar.

Het optellen van de punten

1. Voor elk van de drie volgende elementen, krijgt de winnaar 5 punten en neemt de overeenstemmende bompenning. De tweede krijgt 2 punten. In geval van gelijk spel tussen verschillende spelers krijgen ze allemaal 5 of 2 punten.

 **Het snelste schip**
(degene die het meeste zeiltegels bezit) krijgt 5 punten, de tweede krijgt 2 punten.



 **De rijkste zeerover**
(degene die het meeste dubloenen bezit) krijgt 5 punten, de tweede krijgt 2 punten.



 **Het grootste schip**
(degene die het meeste tonnen in het water heeft drijven) krijgt 5 punten, de tweede krijgt 2 punten.



2. Elke correcte connectie brengt 2 punten op. Elke verkeerde connectie kost u 2 punten.

Om het de spelers makkelijker te maken in verband met deze connecties, vindt u op de scheepstegels afbeeldingen van schelpen waarvan de kleuren bij elkaar passen.



3. Voor elk van de volgende elementen, telt u het aantal lege plaatsen op. De speler(s) die de meeste lege plaatsen heeft, verliezen 2 punten (bom -2). *U bent hier niet gekomen om een spookschip te bouwen!*

• De brugdekposities.
Een zeil op een mast telt als een uitgerust brugdek.



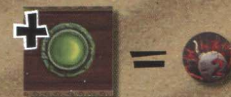
• De schietgatposities.



• De kwartierposities.



• De patrijspoortposities.



• Alle soorten posities zonder onderscheid.



4. De tegelreeksen

 Drie identieke uitrustingstegels brengen 5 punten op.



 Drie verschillende uitrustingstegels maar van eenzelfde soort positie brengen 4 punten op.



 Twee identieke uitrustingstegels brengen 2 punten op.



Nota 1: De zeiltegels worden niet meegeteld in de reeksen; ze tellen enkel mee voor het snelste schip.

Nota 2: Eenzelfde tegel mag niet in twee verschillende combinaties gebruikt worden.

Dankwoord

De auteurs wensen de volgende mensen voor hun steun en aanmoedigingen te danken: : the public at Ludinord Festival, at Brussels Games Festival and at Enjeux. The testers at Lolipop and CNJ. The Mardis Ludiques. The table Food&Games. The Apéros games from Let's Play Together. The testers at Kapow Ltd Comics. The Jette's Gaming Tour. The team from Sentosphère. Erwan Berthou. Vincent Goyat. Marc Sibille. Tanguy Gréban. Etienne, Luc, Damien and Eric. Jeanne, Chloé, Bénédicte and Hugo. José, Jean-Marc and Anne-Françoise. Caroline. Marie and Jules. Yannick and Simon. Loti & Tom. Julie & Paul. Tiffany & Reilly, Kelsey & Henry. Mailis Quintens and Sarah Fitton. The Tricot-Mapessa's family. Jean-Jacques Laduron. Pauline Marcel. Igor Davin and the students at Axe Sud school. Jean-Marc Richir. Julian Malgat, Yoann Laurent and Alain Ollier. Zonder hen had het Piratoons-avontuur nooit van wal kunnen steken.



Piratoons

Règles de jeu

À l'auberge «Les 4 Grandes Mers», sous le rhum et l'hydromel, les histoires de trésors font rêver. Une légende semble plus particulièrement retenir l'attention... et la tension ! C'est la légende de «La Dent du Pélican» qui promet gloire et richesse à toutes celles et ceux qui y participent, foi de pirates ! Mercenaires et corsaires, femmes et hommes, tous donneraient leur vie pour être engagés sur le pont. À la veille de ce qui devrait devenir la plus grande épopée des mers, l'heure n'est pas à la négociation mais à la rapidité d'action et à la plus délicate fourberie pour mériter sa place... et la meilleure encore !

But du jeu

Avec sang froid et dextérité, assembler le bateau le plus impressionnant et le plus rapide et recruter l'équipage le plus performant.

Un jeu d'Olivier Grégoire
& Thibaut Quintens.

Illustré par Amandine Flahaut,
Antoine Petit, Olivier Bogarts
& Nina Clauzel.

www.piratoons.eu

act
in
games

Matériel & mise en place

Matériel

2 plateaux recto verso *Fond de coffre* (avec rebord) et *Couvercle de coffre*.

48 tuiles *Équipement* dont :

• 12 tuiles *Voile*



• 36 tuiles de 4 familles différentes :

9 tuiles *Pont* 9 tuiles *Sabord*



9 tuiles *Hublot* 9 tuiles *Quartier*



24 tuiles *Bateau* dont :

4 de 1 étage 6 de 2 étages

7 de 3 étages 7 de 4 étages



24 pions *Équipage*

de 4 couleurs différentes



40 jetons *Doublon*

32 jetons score *Bombe*

dont 12 de +5

et 20 de +2 / -2



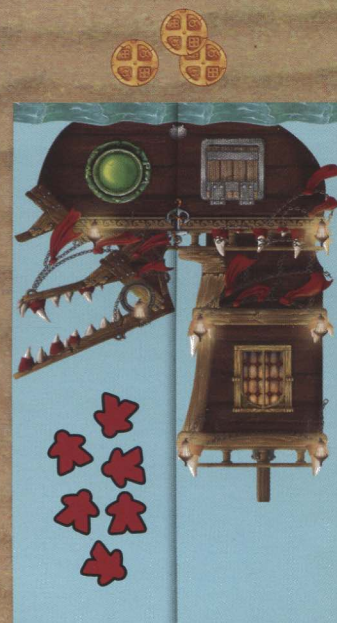
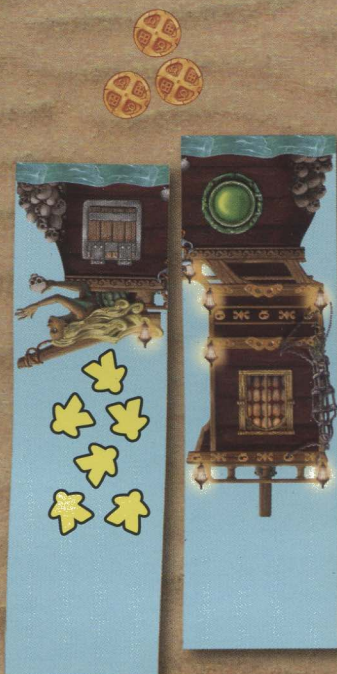
1 sablier de 15 secondes

2 aides de jeu

1 règle de jeu

4 tuiles *Proue* (avant du bateau)
et 4 tuiles *Poupe* (arrière du bateau)





Mise en place

1. Chaque joueur incarne un pirate et choisit 6 pions *Équipage* d'une même couleur qu'il place dans sa réserve devant lui.
2. Chaque pirate connecte devant lui les tuiles *Proue* et *Poupe* correspondant à son équipage.
3. Chaque pirate reçoit 3 jetons *Doublon*. La réserve personnelle de doublons est laissée à la discrétion de chacun, visible ou pas.
4. Le restant des doublons est placé sur le côté et servira au cours du jeu.
5. Les tuiles *Bateau* sont mélangées et placées faces cachées en une pile à côté du trésor.
6. Les tuiles *Équipement* sont mélangées et placées faces cachées à côté du trésor en 8 piles de 6 tuiles (une pile sera utilisée par tour).
7. Le coffre est placé au milieu des joueurs.

Les jetons *Bombe* sont misés de côté et serviront pour le décompte final. Le dernier à être monté sur un bateau sera le premier joueur et est donc désigné capitaine pour le premier tour. Pour les tours suivants, changer de capitaine dans le sens des aiguilles d'une montre.



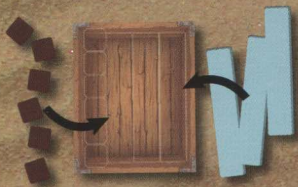
Déroulement du jeu

Une partie se déroule en 8 tours (marqués par les 8 piles de tuiles *Équipement*).
Chaque tour est composé de 6 phases :

1. Approvisionnement du trésor
2. Pillage du trésor
3. Paie du chômeur
4. Partage du butin
5. Enchères
6. Assemblage du bateau et pose des tuiles

Phase 1 : Approvisionnement du trésor - par le capitaine

1. Positionner le plateau *Fond de coffre* au milieu des joueurs.



2. Disposer 6 tuiles *Équipement* (1 pile) et 3 tuiles *Bateau* faces cachées sur les emplacements correspondants.



3. Refermer le coffre à l'aide du plateau *Couvercle de coffre*.



4. Retourner le coffre. Les tuiles se retrouvent faces visibles vers le haut mais cachées sous le *Couvercle de coffre*.

Vous êtes prêts pour le pillage du trésor !

Phase 2 : Pillage du trésor

1. Le capitaine retourne le sablier et soulève le *Couvercle de coffre* qu'il dépose... où il peut ! *Sur ses genoux par exemple. Oui oui, c'est pénible d'ouvrir un coffre !*

2. Dès que le trésor est ouvert, tous les joueurs, **simultanément**, peuvent poser leurs pions *Équipage* sur les tuiles *Équipement* et/ou *Bateau* qu'ils convoitent dans le trésor. Ils respectent bien sûr le C.I.P. (voir encadré page 5).

3. À partir du moment où le sablier est écoulé, n'importe quel joueur a le droit de crier « stop », arrétant immédiatement la phase de pillage. Plus aucun pion *Équipage* ne peut alors être engagé dans le coffre. Tant que personne ne crie « stop », le pillage continue. Le temps du sablier est donc un indicateur de temps minimum de la phase de pillage.

Règles de bonne conduite édictées par le C.I.P. (Credo International de la Piraterie)

☞ Durant la phase de pillage, un pion posé est un pion joué. Il est interdit de :

- le ramener dans sa réserve;
- le déplacer sur une autre tuile;
- le repositionner sur une tuile s'il est tombé à l'extérieur.

☞ Un joueur ne peut utiliser qu'une seule main pour poser ses pions *Equipage* (la plupart d'entre vous ont un crochet à la place de l'autre de toute façon).

☞ Les pions *Equipage* peuvent être empilés les uns au-dessus des autres.

☞ Légrainage - déposer plusieurs pions *Equipage* de sa main sur des tuiles différentes - est interdit.
Personne ne souhaite attirer la foudre des autres pirates en dissimulant des éléments dans le coffre.

☞ Il est interdit de laisser traîner sa main au-dessus du coffre, cela bloquerait la vue des autres pirates...
Vous avez un minimum de code d'honneur, mille sabords!

☞ Si un ou plusieurs pions *Equipage* adverses sont déjà présents sur une tuile, un joueur peut tenter de (re)prendre la majorité (ou forcer l'égalité) en y posant ses propres pions *Equipage*. On peut surenchérir plusieurs fois.

☞ Un pirate, maladroït ou malintentionné, qui ferait sortir/tomber un pion *Equipage* adverse d'une tuile, est automatiquement déclaré hors-jeu pour ce tour et cesse immédiatement d'engager ses pions *Equipage* dans le pillage. Il ne pourra bénéficier ni de la paie du chômeur ni du partage du butin.
Personne n'a jamais dit que l'indélicatesse d'un pirate était sans limite!

• Les pions *Equipage* adverses renversés sont repositionnés sur leur tuile initiale.

• Tous les pions *Equipage* du pirate maladroït préalablement engagés dans le trésor sont ignorés pour la phase «partage du butin» (voir phase 4).

Conscient d'avoir frôlé le bannissement, le pirate maladroït ne bronche pas d'un cil et n'met pas le moindre borborygme, mais remercie les autres pirates de cette grâce.

• Un pirate qui fait tomber ses propres pions *Equipage* peut continuer à jouer mais les pions *Equipage* tombés restent là où ils sont et seront ignorés pour le partage du butin.

Phase 3 : Paie du chômeur

Chaque pirate reçoit un *Doublon* pour chaque pion *Equipage* qu'il n'a pas pu ou voulu engager dans la phase de pillage du trésor et qui est donc resté dans sa réserve.

Note 1 : Un pion resté dans la main d'un joueur au moment où la phase de pillage prend fin est considéré comme étant dans sa réserve.



Note 2 : Plus (assez) de doublons pour payer tout le monde en début de phase ? Chaque joueur remet la moitié de sa fortune arrondie en sa faveur dans la réserve. Ensuite la répartition est faite.

Phase 4 : Partage du butin

1. Tout pion *Equipage* indécis, parce qu'il termine son pillage soit à cheval sur deux tuiles (en contact avec le dessus de 2 tuiles), soit en contact avec le coffre, n'est pas valide. Il n'est pas comptabilisé dans le décompte du partage du butin (pas plus que dans la paie du chômeur).

2. Les égalités s'annulent. Si autant de pions *Equipage* de différents joueurs se trouvent sur une même tuile, ils s'annulent... au profit éventuel d'un autre joueur présent sur cette tuile avec un nombre inférieur de pions *Equipage*.

3. Chaque joueur récupère la ou les tuiles sur laquelle/lesquelles il est présent et **strictement** majoritaire.

4. Les tuiles non pillées sont laissées dans le *Fond de coffre* pour la phase d'enchère (voir phase 5).

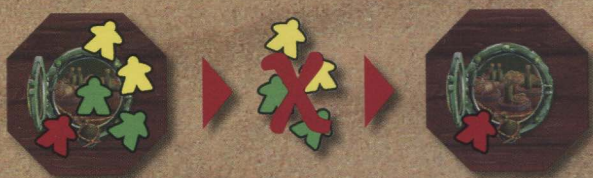
EXEMPLE : ROUGE gagne 2 tuiles *Equipement Drapeau* et *Hublot*.

VERT gagne la tuile *Equipement Sabord*, la tuile *Bateau* 1 étage et 4 étages (à la faveur d'une égalité entre Jaune et Rouge).

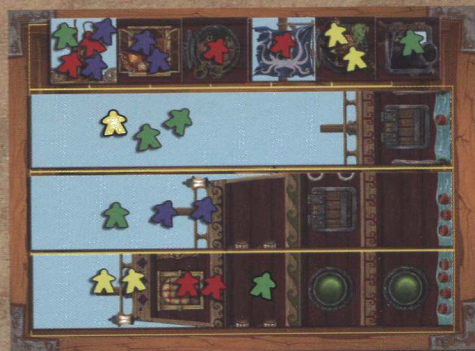
BLEU gagne la tuile *Quartier* et la tuile *Bateau* 3 étages.

JAUNE gagne 1 tuile *Hublot*.

JAUNE a préalablement reçu 1 *Doublon* pour le pion *Equipage* qu'il n'a pas engagé dans le pillage.



Exemple : ROUGE gagne la tuile à la faveur de l'égalité JAUNE-VERT



Phase 5: Enchères

☞ Ajouter toutes les tuiles jetées à la mer (voir encadré ci-bas) sur le *Fond de coffre*.

☞ Il est possible qu'il n'y ait aucune tuile jetée à la mer au tour précédent et aucune restante dans le trésor à la fin du *partage du butin*. Cette phase est alors ignorée.

☞ Il n'y a qu'un seul tour d'enchères au cours duquel les joueurs peuvent tenter de récupérer une seule tuile.

☞ L'enchère se déroule «à la chinoise». Chaque joueur

cache dans sa main un nombre de doublons. Chacun tend la main fermée au-dessus du coffre et en révèle le contenu en même temps.

☞ Un joueur qui ouvre une main vide ne peut emporter aucune tuile. *Le fourbe! Il bluffait!*

☞ Les égalités s'annulent. Autrement dit, les joueurs qui auraient misé le même nombre de doublons qu'un ou plusieurs adversaires ne récupèrent aucune tuile. Dans ce cas, chacun reprend ses doublons misés.

☞ Le joueur qui a investi le plus de doublons est le premier à choisir la tuile qu'il convoite. Il paie le montant de tous ses doublons misés.

☞ C'est ensuite au 2ème joueur qui a misé le plus de choisir une tuile et de payer sa mise et ainsi de suite.

☞ Un joueur qui a remporté une mise est obligé de prendre et de payer une tuile s'il en reste, même si plus aucune ne l'intéresse.

☞ S'il ne reste aucune tuile, le joueur récupère ses doublons.

Une tuile à la mer!

Les tuiles restées dans le *Fond de coffre* (qui n'ont été récupérées ni au pillage ni après la phase d'enchères) sont jetées à la mer.

Les tuiles *Bateau* coulent immédiatement et sont retirées définitivement de la partie.

Les tuiles *Équipement* flottent sur le bord du coffre et seront ajoutées dans le coffre au début de la phase d'enchères suivante. Elles peuvent être récupérées pendant plusieurs tours.

Phase 6 : Assemblage du bateau et pose des tuiles

☞ La pose d'une tuile *Équipement* suit les règles suivantes :

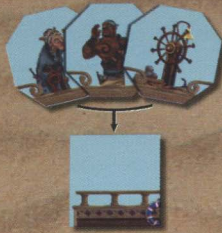
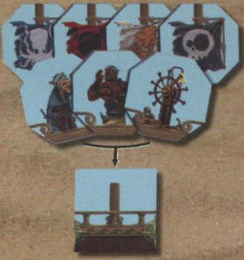
• Une tuile *Voile* ou *Pont* sur un emplacement mât.

• Une tuile *Pont* sur un emplacement pont.

• Une tuile *Hublot* sur un emplacement hublot.

• Une tuile *Sabord* sur un emplacement sabord.

• Une tuile *Quartier* sur un emplacement quartier.

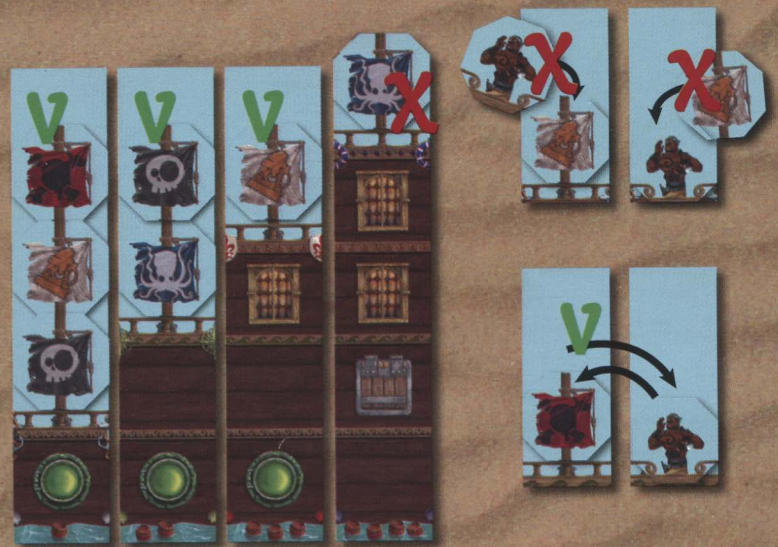


☞ Sur le mât d'une tuile *Bateau* d'un seul étage, 3 tuiles *Voile* maximum peuvent être superposées ; sur une tuile *Bateau* de 2 étages, 2 tuiles *Voile* ; sur une tuile *Bateau* de 3 étages, une seule tuile *Voile*.

☞ Il est interdit de poser :

- une tuile *Voile* sur une tuile *Bateau* de 4 étages.
- une tuile *Pont* sur un emplacement pont si une tuile *Voile* est déjà placée sur le mât.
- une tuile *Voile* sur un mât si une tuile *Pont* est déjà présente sur l'emplacement pont.

☞ Les tuiles *Équipement* peuvent être déplacées à tout moment (notamment pour optimiser un espace et libérer un emplacement pour une voile ou un équipement pont).



☞ Une tuile *Équipement* qui ne peut être placée sur le bateau (car aucun emplacement correspondant n'est libre) est jetée à la mer. Cette tuile flotte jusqu'à l'enchère suivante.

☞ L'assemblage des tuiles *Bateau* : les joueurs connectent leurs tuiles *Bateau* le plus judicieusement possible, c'est-à-dire en essayant de combiner 2 moitiés d'un même symbole : ancre au 1er étage / rose des vents au 2ème étage / blason au 3ème étage / bouée au 4ème étage.



☞ Une tuile *Bateau* gagnée doit obligatoirement être assemblée au bateau du joueur même si elle ne se connecte pas correctement.

☞ Toutes les modifications d'assemblage et de pose sont permises à n'importe quel moment jusqu'à la fin de la partie.



Fin de partie

La partie se termine au terme du 8ème tour (à la fin de l'éventuelle ultime enchère). Après avoir laissé le temps à chacun d'optimiser son bateau (dernières modifications d'assemblage et/ou de pose de tuiles), les points (jetons *Bombe*) sont distribués. Le pirate qui a le plus de points au décompte final est le gagnant.

Décompte des points

1. Les majorités

Pour chacun des 3 éléments suivants, le joueur majoritaire remporte 5 points et prend le jeton *Bombe* correspondant. Le second remporte 2 points. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ils remportent tous 5 ou 2 points.

Le bateau le plus rapide (celui qui comptabilise le plus de tuiles *Voile*) reçoit 5 points, le 2ème reçoit 2 points.



Le pirate le plus riche (celui qui a le plus de doublons) reçoit 5 points, le 2ème 2 points.



Le plus gros bateau (celui qui a le plus de barils dans l'eau) reçoit 5 points, le 2ème reçoit 2 points.



2. Les connexions

Chaque bonne connexion rapporte 2 points.

Chaque mauvaise connexion fait perdre 2 points.

Pour faciliter la lecture des bonnes et mauvaises connexions vous trouverez, au niveau de l'eau sur les tuiles *Bateau*, des coquillages dont les couleurs s'assemblent plus ou moins harmonieusement.



3. Les emplacements vides

Pour chacun des 5 éléments suivants, comptabiliser le nombre d'espaces vides. Le ou les joueurs qui a/ont le plus d'espaces vides perdent 2 points.

Vous n'êtes pas ici pour construire un bateau fantôme!

• Les emplacements pont.

Une voile sur un mat compte comme un pont équipé.

• Les emplacements sabord.



• Les emplacements hublot.



• Les emplacements quartier.



• Tous types d'emplacements confondus.



4. Les familles

Chaque triplette de tuiles *Équipement* identiques rapporte 5 points.



Chaque triplette de tuiles *Équipement* différentes mais d'un même type d'emplacement rapporte 4 points.



Chaque double de tuiles *Équipement* identiques rapporte 2 points.



Note 1 : Les tuiles *Voile* ne sont pas comptabilisées dans les familles ; elles sont uniquement prises en compte pour le bateau le plus rapide.

Note 2 : Une même tuile ne peut être utilisée dans 2 combinaisons différentes.

Remerciements

Les auteurs remercient, pour leurs précieux soutiens et encouragements, et sans qui l'aventure Piratoons n'aurait pu quitter le port : le public du Festival Ludinord, du Brussels Games Festival et de Enjeux. Les testeurs de Lolipop. Les testeurs du CNJ. Les Mardis Ludiques. La table Food&Games. Les Apéros-jeux de Let's Play Together. Les testeurs du Kapow Ltd Comics. Le Jette's Gaming Tour. L'équipe de Sentosphère. Erwan Berthou. Vincent Goyat. Marc Sibille. Tanguy Gréban. Etienne, Luc, Damien et Eric. Jeanne, Chloé, Bénédicte et Hugo. José, Jean-Marc et Anne-Françoise. Caroline. Marie et Jules. Yannick et Simon. Loti & Tom. Julie & Paul. Tiffany & Reilly, Kelsey & Henry. Mailis Quintens et Sarah Fitton. La famille Tricot-Mapessa. Jean-Jacques Laduron. Pauline Marcel. Igor Davin et les élèves de l'école Axe Sud. Jean-Marc Richir. Julian Malgat, Yoann Laurent et Alain Ollier.