

Pirates & Perroquets

Un jeu de Holger Marckwardt pour la réunion de la Gilde Européenne des collectionneurs de jeux (ESG) 2003.

Matériel de jeu:

1 plan de jeu, 36 perroquets (jetons en bois dans le sachet, dont les deux faces se différencient par la couleur du fond sous la valeur de déplacement, noir et blanc), 4 x 2 bateaux en bois, 1 dé à 4 faces, 40 cartes de navigation

But du jeu:

Chaque joueur essaye de devenir le pirate avec la plus mauvaise réputation. Pour cela, il doit récolter un maximum de symboles de statut, et c'est ici le nombre perroquets. Celui qui, à la fin du jeu, aura collectionné le plus de jetons Perroquets gagne le jeu.

Préparation du jeu:

Chaque joueur reçoit au départ deux navires d'une couleur, un pour placer sur le plan de jeu, un pour marquer sur la carte de navigation quel cap il a choisi.

Un premier joueur est déterminé (par ex. celui qui a le plus de perroquets à la maison, le plus gros oiseau ou qui a fait le plus haut jet de dé).

Le plan de jeu est placé au milieu de la table et, en commençant par le premier joueur, chacun place son navire sur une case de son choix.

Puis les premiers perroquets sont mis en jeu: depuis trois directions du ciel viennent à chaque fois trois perroquets. Un jet de dé indique depuis quelle direction ils viennent (c'est pour cela que sur le bord du plateau, les nombres 1 à 4 sont indiqués près des nuages). Un second jet de dé, après avoir déterminé la direction du ciel de laquelle viennent des perroquets, indiquent dans quelle formation ils apparaissent (voir plus bas déroulement du jeu "1. Placer de nouveaux perroquets").

Les cartes de navigation sont triées selon le numéro qui figure au dos en 5 piles face cachée, et chaque pile mélangée séparément est placée près du plan de jeu.

Déroulement du jeu: chaque tour se déroule en 6 phases:

1. Placer de nouveaux perroquets (deux jet de D4)
2. Déterminer la direction du vent (un jet de D4)
3. Tirer une carte de navigation
4. Montrer la carte de navigation et choisir le cap
5. Évaluation du tour
6. Changement du premier joueur

1. Placer de nouveaux perroquets

À chaque tour, trois nouveaux perroquets sont mis en place simultanément. Pour cela, le joueur lance deux fois le dé à 4 faces. Le premier jet indique le côté (direction du ciel) de laquelle vient les perroquets, le second la distribution des jetons. Les perroquets sont ensuite placés sur les points au bord du plan de jeu. Il faut faire attention à ce moment qu'ils présentent la même couleur de fond sous le nombre d'indication de mouvement que les perroquets déjà présents

sur le plateau, et que le bec soit dirigé vers le plan de jeu (direction de vol: toujours d'après le bec...)

Si le résultat du dé est 1, les perroquets sont placés sur les trois cases portant un 1 sous les directions du ciel concernées.

Si le résultat du dé est 2, les perroquets sont placés sur les trois cases portant un 2 sous les...

Si le résultat du dé est 3, les perroquets sont placés sur ... hé oui, les 3 !

Si le résultat du dé est 4, les perroquets sont placés sur chacun des trois points du milieu de chaque zone une, deux, et trois du côté choisi.

2. Déterminer la direction du vent (un jet de D4)

Le joueur relance ensuite le dé une troisième fois. Le dé est alors placé sur le résultat obtenu au bord du plan de jeu, et indique la direction dans laquelle le vent souffle durant ce tour.

3. Tirer une carte de navigation

En commençant par le premier joueur, chacun l'un après l'autre tire une carte de la pile de la vitesse son choix (symbolisée par la lettre au dos des cartes), puis une seconde toujours au choix.

Les cartes de navigation restent pour le moment faces cachées et ne doivent pas être regardées.

<IMAGE 1>

4. Montrer la carte de navigation et choisir le cap

Tous les joueurs révèlent simultanément leurs deux cartes de navigation et les tournent de façon à ce que la flèche rouge pointe dans la direction du vent (les navigateurs professionnels n'ont pas besoin de faire cela). En vert et noir sont indiquées sur chaque carte deux manœuvres de navigation alternatives.

Durant un laps de temps déterminé (par ex. grâce au sablier d'un autre jeu), tous les joueurs doivent choisir une carte de navigation parmi toutes celles visibles, poser la carte devant lui, et poser son second pion navire dessus, et cela sur la manœuvre choisie parmi les deux possibilités. De cette manière, chacun peut voir les cartes de navigation des autres joueurs. Si une carte est choisie par un joueur, les autres ne peuvent plus la prendre. Celui qui a la fin du temps imparti n'a pas choisi de manœuvre reste bloqué sur place et perd trois perroquets (ils s'ennuient et s'envolent au loin).

5. Évaluation du tour

<IMAGE 2>

Le perroquet par ex. avec le chiffre 2 se déplace de 2 cases dans la direction pointée par le bec

<IMAGE 3>

Après chaque vol, le perroquet est retourné et montre alors l'autre couleur sous le chiffre, indiquant qu'il a déjà été déplacé. Lors de ce retournement, la direction indiquée par le bec ne doit pas être modifiée.

a) Les perroquets volent:

À chaque tour, chaque perroquet se déplace d'autant de cases que le nombre qui figure sur le jeton. Il vole toujours dans la direction qu'indique son bec. Après son déplacement, il est retourné pour indiquer qu'il a déjà été déplacé. Lors de ce retournement, la direction indiquée par le bec ne doit jamais être modifiée !

Les perroquets qui passent par dessus le bord du plateau sont retirés du jeu. Les perroquets qui survolent un navire se laissent facilement capturer, et le joueur dont c'est le navire reçoit le jeton. Les perroquets qui survolent un navire dans la case d'une île continuent simplement leur vol. Les perroquets qui survolent une case où se trouvent 2 navires ou plus se laissent capturer par le joueur qui a le moins de perroquets. S'il y a égalité, ils volent plus loin.

b) les navires déplacent:

C'est maintenant au tour des navires d'exécuter les manœuvres choisies. C'est en premier le navire avec la manœuvre la plus "légère" (plus petit chiffre sur la carte) qui se déplace. En cas d'égalité, c'est celui qui traverse le moins de cases de mer qui se déplace en premier. S'il y a encore égalité, c'est le joueur qui est le plus près du premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le navire passe sur ou se déplace dans une case avec un perroquet volant en dessus de l'eau, il peut récupérer celui-ci.

c) Rencontres:

Navire – Île

Si un navire, durant son mouvement, passe dans une case où se trouve une île, il continue son mouvement normalement. Cependant, un des perroquets à bord voit les délicieux fruits sur la terre ferme, et quitte son capitaine pirate – il est retiré du jeu.

Navire – Navire

Le joueur avec la manœuvre la plus légère à ce tour reçoit un perroquet de la part de l'autre joueur (parce qu'il n'est pas autant occupé par la manœuvre et peut donc mieux se concentrer sur le combat). En cas d'égalité sur les cartes des deux navires, il ne se passe rien.

Navire – Bord du plateau

Lorsque la manœuvre envoie le navire au-delà du bord du plateau de jeu, le navire s'arrête sur la dernière case normale passée et le joueur perd 2 perroquets.

6. Changement du premier joueur

Le joueur à gauche du premier joueur (le suivant dans le sens des aiguilles d'une montre) devient le premier joueur du tour suivant. Cela peut être symbolisé par ex. par le passage du sablier.

Fin du jeu:

Dès que tous les perroquets sont hors du sachet et sur le plan de jeu, la phase 1 n'est plus effectuée. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les perroquets sur le plan de jeu aient été récupérés ou aient quitté le plan de jeu après l'avoir traversé. Le joueur qui à ce moment a le plus de jetons perroquets a gagné. (Une alternative est de faire la somme des chiffres sur les perroquets qui indiquent normalement leur déplacement, car les perroquets "rapides" sont aussi plus difficiles à attraper...)