

Leo Colovini  
CORSAIRES

un jeu de cartes intrigant pour  
2-4 joueurs à partir de 8 ans

### **Contenu**

• Un jeu de 110 cartes numérotées de 1 à 11 et 10 différentes couleurs. Chaque couleur représente une bande de corsaires et chaque numéro une fonction de l'équipage (par exemple, le n°1 est le capitaine, le n°2 le premier officier, ect...).

### **Préparation**

Le premier donneur est choisi au hasard, les autres suivent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le donneur:

- mélange et distribue 12 cartes couvertes (une à la fois) à chaque joueur ;
- forme une file de cartes découvertes au milieu de la table: 7 cartes si on joue à deux, 8 si on joue à trois, 9 si on joue à quatre ; ces cartes représentent "le quai" et la couleur de la première carte de la file (dans l'illustration 1 en vert) est "la couleur du quai";
- découvre une carte qui sera la première de la "pile des écarts";

- avec le reste des cartes forme la pioche ("talon") couverte.

L'illustration 1 montre la disposition initiale.

## **Le jeu**

Le jeu consiste en une série de manches; dans chacune d'elles, les joueurs lèvent l'ancre à bord de leur galion corsaire et essayent d'agir de façon à ce que leurs cartes aient la meilleure composition possible.

## **Le tour**

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur qui se trouve à gauche du donneur de cartes. Le joueur:

- **Pioche** toujours une carte et peut décider de le faire:
  - dans le jeu de cartes **ou bien**
  - dans la pile des écarts (la dernière carte dont on s'est défaussée) **ou bien**
  - dans le quai (la première carte de la file). La "couleur du quai" peut changer quand on pioche dans le quai.
- **Se défause** toujours d'une carte découverte sur la pile des écarts (on peut se défause aussi de la carte qu'on vient de piocher).

## **On lève l'ancre !**

À n'importe quel moment, après avoir pioché, le joueur peut décider de lever l'ancre, c'est-à-dire de finir la manche. Dans ce cas, il se défause d'une carte comme d'habitude et puis abat toutes les cartes et les subdivise en 3 parts:

1. **Les prisonniers.** Les prisonniers sont des corsaires de la même couleur que le quai (vert dans la première illustration). Les prisonniers permettent de gagner des

rachats précieux et de les transporter, par conséquent ils n'entraînent aucune pénalité.

**2. L'équipage.** Les cartes qui représentent l'équipage peuvent former au maximum 2 bandes différentes (de deux couleurs différentes) et doivent toutes jouer un rôle différent (avoir un numéro différent); par exemple, si l'équipage est formé par la couleur rouge et la couleur jaune, on ne peut pas utiliser le 7 jaune ni le 7 rouge. L'équipage idéal est donc formé par 11 corsaires numérotés de 1 à 11, mais il n'est pas facile d'arriver à ce numéro. L'équipage travaille dans son galion et cela n'entraîne aucune pénalité.

**3. Les clandestins.** Les cartes qui restent sont les clandestins; le joueur doit additionner leur valeur et ce total représente sa "limite". Pendant le jeu, il faut baisser le plus possible sa limite en piochant et en se défaussant de cartes.

L'illustration 2 montre un exemple de la manière de finir la partie. Le 6 jaune a été écarté, les trois cartes à côté du quai sont des prisonniers, les 6 cartes en bas (le 1, le 2, le 7, le 8 orange + le 3 et le 10 violet) forment l'équipage, les trois cartes qui restent (le 2 violet, le 2 gris et le 1 vert) à droite des clandestins. Remarquez que le 2 violet est considéré comme un clandestin même si une des deux couleurs de l'équipage est le violet, parce que l'équipage est déjà formé par le 2 orange et il n'est pas permis d'avoir deux corsaires ayant la même fonction (numéro). La "limite" est donc  $2+2+1=5$ .

*Quand un joueur lève l'ancre, les adversaires lèvent*

*l'ancre aussi avec leur voilier, mais avant d'abattre et de subdiviser leurs cartes (exactement comme a fait celui qui finit) chacun peut attacher des cartes à l'équipage de celui qui a fini. Les cartes attachées doivent respecter les règles normales, c'est-à-dire qu'elles doivent être de l'une des deux couleurs de l'équipage et porter un numéro différent de celui des corsaires déjà présents.*

*Dans l'exemple de l'illustration 2, un adversaire pourrait attacher le 9 orange, mais pas le 7 violet parce que l'équipage comprend déjà une carte avec le numéro 7.*

*Noter que les différents joueurs peuvent attacher des cartes ayant le même numéro, (par exemple, un adversaire qui a le 9 violet en main peut l'attacher même si un autre a déjà attaché le 9 orange), mais un même joueur ne peut pas attacher deux cartes pareilles (s'il a soit le 9 orange, soit le 9 violet, il pourrait attacher seulement l'une des deux cartes).*

### Cas particuliers.

*Quand un joueur pioche la dernière carte du quai, la partie est terminée et annulée.*

*Si un joueur pioche la dernière carte du jeu, il doit lever l'ancre tout de suite.*

### **Le score**

*À la fin de chaque manche, chaque joueur calcule sa "limite" et la compare à la "limite" du joueur qui finit la partie:*

- *Celui qui a une limite supérieure à la limite du joueur qui finit la partie garde ses cartes clandestines et les*

empile, couvertes, devant lui. Le numéro de cartes qu'un joueur a devant lui correspond au numéro de ses pénalités, abstraction faite de la valeur des cartes.

- Celui qui a une limite inférieure ou égale à la limite du joueur qui finit la partie, le "coule" et lui donne ses cartes clandestines.
- Si le joueur qui finit la partie a la limite la plus basse de tous, non seulement il ne reçoit pas de cartes des autres, mais il ne doit pas garder non plus ses clandestins qui sont remis dans le jeu de cartes (par conséquent, il ne paye même pas un point pendant ce tour). Si, au contraire, il a été coulé par un ou plusieurs adversaires, il doit garder devant lui, comme pénalité, soit ses cartes clandestines, soit les cartes de tous ceux qui l'ont coulé.

Toutes les cartes clandestines utilisées comme pénalité ne seront pas utilisées dans les manches suivantes et, par conséquent, le jeu de cartes diminue au fur et à mesure que la partie continue.

### **Fin du jeu et victoire**

À la fin de chaque partie, chacun compte le numéro de cartes de pénalité qu'il a devant soi et le déclare. Avant de commencer la partie suivante, on calcule le numéro total des cartes de pénalités des joueurs. Si le numéro est égal ou supérieur à 35, on joue la dernière manche, ensuite la partie est terminée. Exception: dans le cas relativement rare où le score total des joueurs atteint déjà 45 ou davantage, la partie se termine immédiatement. À la fin de la partie, le joueur qui a le plus petit numéro de cartes de pénalité gagne.

Capot. Si le joueur, qui finit la partie, arrive à lever

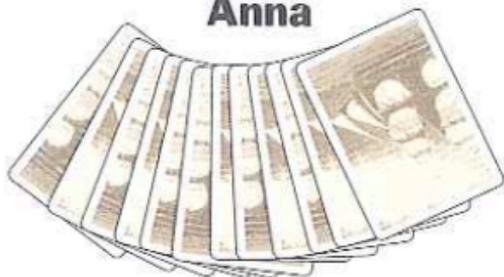
*l'ancre sans aucun clandestin, il met les autres capot et gagne la partie, abstraction faite des cartes des adversaires. Si un adversaire arrive à lever l'ancre sans aucun clandestin, il met les autres capot et gagne la partie (dans le cas rarissime où deux adversaires mettent d'autres capot en même temps, le vainqueur est celui des deux qui a le moins de cartes de pénalité).*

Prodotto non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni. Contiene piccole parti che possono essere ingerite. Conservare l'imballo per qualsiasi informazione.

**Prodotto e distribuito da T. Dal Negro spa  
P.zza Cavarzerani, 9 Z. I.  
31030 Carbonera (TV)**

1

**Anna**



PILA DEGLI SCARTI  
DISCARD PILE  
PILE DES ÉCARTS  
ABGELEGTEN KARTEN



TALLONE  
STOCK  
TALON  
ABHEBESTAPEL



IL MOLO  
THE PIER  
LE QUAI  
DIE MOLE



**Bruno**



CARTA SCARTATA  
DISCARDED CARD  
CARTE ÉCARTÉE  
ABGELEGTE KARTE



IL MOLO  
THE PIER  
LE QUAI  
DIE MOLE



I PRIGIONIERI  
THE PRISONERS  
LES PRISONNIERS  
DIE GEFANGENEN

I CLANDESTINI  
THE STOWAWAYS  
LES CLANDESTINS  
DIE BLINDEN PASSAGIERE



LA CIURMA  
THE CREW  
L'ÉQUIPAGE  
DIE MANNSCHAFT