

Embarquez, racailles – Règles



Sacré soirée, hier soir, à la taverne « le chien à la jambe de bois ». Non seulement, vous avez pu boire tout le rhum disponible, mais en plus, vous avez gagné une jolie goélette, coureuse des mers du Sud, et tout cela presque sans tricher.

Mais ce matin, l'ancien équipage s'est fait la malle. Il ne vous reste plus qu'à trouver à la foire d'embauche de quoi faire manœuvrer votre navire, en espérant que ce ramassis de sacs et de cordes sera fiable.



But du jeu

Constituer un équipage de 10 personnages, par ordre croissant, et hisser le drapeau pirate !



Comment jouer

Mélanger les cartes et poser le tas face invisible au milieu de la table : c'est la foire à l'embauche.







A tour de rôle, chaque joueur se fera une main de 5 cartes et pourra, soit jouer une carte, deux cartes ou bien se défausser d'une carte, dans ces conditions :

- a) Poser un ou deux personnages devant lui, à condition que l'ordre croissant soit respecté,
- b) Poser un seul personnage devant lui, à condition que l'ordre croissant soit respecté, et lancer une attaque, telle qu'offrir une chope de bière, offrir un tonneau de rhum, faire trahir un des personnages adverses en le payant, lancer une mutinerie ou monter à l'abordage,
- c) Lancer une attaque unique, dans les mêmes conditions que b),
- d) Poser le coffre à talismans devant lui s'il est victime du porte-poïsse.
- e) Se défausser sans jouer, en posant une carte à côté de la foire à l'embauche, sur la défausse.

Les joueurs commencent toujours avec la pose de la carte n° 1, le capitaine. Aucune attaque ne peut être lancée sans personnage devant soi.







Attaques


- 1,  : Offrir une corne de tafia fait passer son tour à celui qui la reçoit, le temps de la boire. Pour lancer cette attaque, il faut que le joueur adverse ait encore au moins un pirate devant lui.
- 2,  : Offrir un tonneau de rhum fait s'enfuir le personnage qui le reçoit (n'importe lequel au choix de l'attaquant) vers l'équipage de l'attaquant, qui doit recevoir ce nouveau pirate dans l'ordre croissant ou pour boucher un trou. L'attaqué ne peut pas poursuivre son enrôlement tant qu'il n'a pas comblé le trou fait par le départ de son personnage.
- 3,  : Payer en espèces sonnantes et trébuchantes fait trahir le personnage choisi, qui va à la taverne dépenser tout son or et se retrouve finalement à la foire d'embauche, dans la défausse.
- 4,  : On lance une **MUTINERIE** en brandissant le drapeau noir ! Le joueur l'ayant dans son jeu défausse quand il veut en criant « mutinerie ». Les autres joueurs frappent de leur main le drapeau noir. Le dernier à le faire doit compléter tous les trous de l'adversaire qui a lancé la mutinerie avec les cartes posées devant lui, sauf son capitaine. Puis il donne les pirates restants aux autres joueurs, comme il veut. En plus du capitaine, on peut aussi sauver un de ses pirates en posant la main dessus en même temps qu'avec l'autre main on frappe le drapeau noir.
- 5,  : **AL'ABORDAGE !** Le joueur dont c'est le tour lance cette attaque en désignant un équipage adverse attaqué. Il prend dans son jeu les pirates volontaires et jette à la mer (défausse) les autres. Seul le capitaine reste à bord du navire attaqué si le joueur a fait le tour de la table en criant « les pirates, pas de panique ! ».
- 6,  : **PORTE-POISSE !** : le joueur qui tire cette carte doit la poser immédiatement devant son capitaine. Il peut plus jouer de riposte jusqu'à s'en être débarrassé. A chaque tour, il fait progresser le **PORTE-POISSE** au-dessus de l'emplacement du pirate suivant, que celui-ci soit présent ou absent du jeu. Lorsque la carte arrive après le dernier pirate, elle est défaussée. Le seul cas où la progression est interrompue est lorsque la carte **COFFRE A TALISMANS** est jouée lorsque c'est son tour,

Parades :

Les cartes de parades se jouent immédiatement en contre-attaque. Le personnage attaqué reste dans l'équipage initial à chaque fois. Après l'avoir jouée, le joueur reprend une carte dans le talon pour compléter son jeu sans attendre son tour.

- 1,  : J'ai pas soif. Riposte à l'offre d'une corne de tafia.
- 2,  : C'est pas du rhum, c'est de l'eau de mer ! Riposte à l'offre d'un tonneau de rhum
- 3,  : C'est pas de l'or, c'est du plomb. Riposte à l'offre de pièces d'or.
- 4,  : Le coffre à talismans. Permet de se débarrasser du **PORTE-POISSE**. Le joueur peut le poser lorsque vient son tour., mais ne joue que cette carte.

Fin du jeu

 : Le gagnant est celui ou celle qui réussit à avoir son équipage complet et brandit le drapeau pirate blanc **VICTOIRE !** en le posant comme dernière carte de son jeu

1



MÊME PAS PEUR

2



L'ÉGUMOIR

3



L'INTELLECTUEL

4



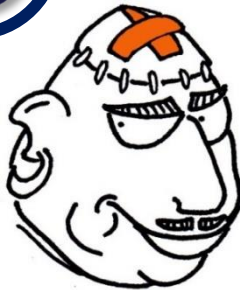
LA TRONGHE

5



BRISE-TARIN

6



LA DOUCEUR

7



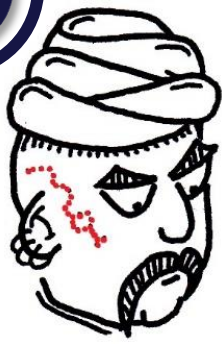
FACE DE PRUNE

8



LA BOUSSOLE

9

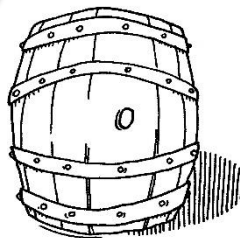


BELLES
BAGGHANTES

1



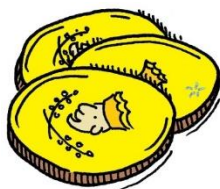
LAKOUEFF



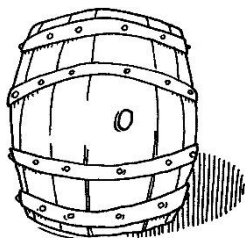
PRENDS CE TONNEAU
D'RHUM, ET VIENS SUR
MON NAVIRE



BOIS UN COUP D'TAFIA,
ET PASSE TON TOUR



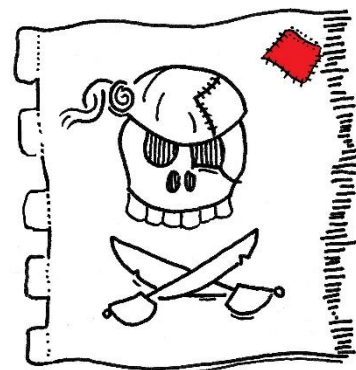
TRAHI !
RETOURNE À TERRE



PRENDS CE TONNEAU
D'RHUM, ET VIENS SUR
MON NAVIRE



BOIS UN COUP D'TAFIA,
ET PASSE TON TOUR



VICTOIRE !

1



MORT-DE-
TROUILLE

2



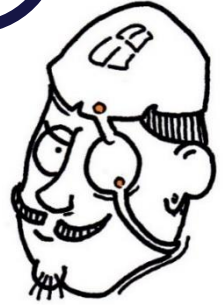
LA JAUNISSE

3



PLUME D'OIE

4



LE MARQUIS

5



PIF DE POULPE

6



PLEIN OUEST

7



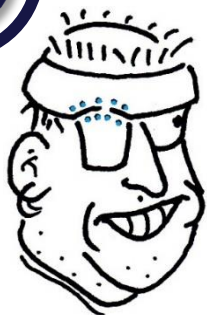
GLISSE MOUCHE

8



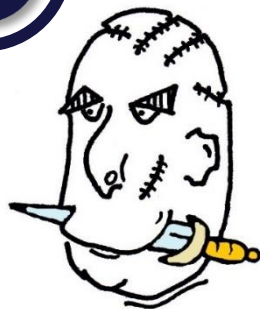
TÊTE DE
HARENG

9



L'OCCULISTE

1



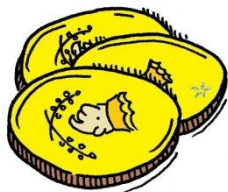
LA TENDRESSE



PRENDS CE TONNEAU
D'RHUM, ET VIENS SUR
MON NAVIRE



BOIS UN COUP D'TAFIA,
ET PASSE TON TOUR



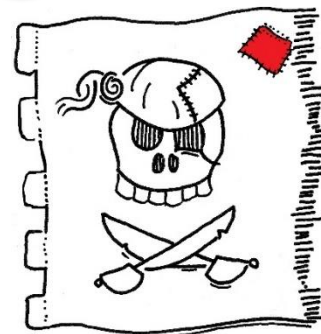
TRAHI !
RETOURNE À TERRE



PRENDS CE TONNEAU
D'RHUM, ET VIENS SUR
MON NAVIRE



BOIS UN COUP D'TAFIA,
ET PASSE TON TOUR



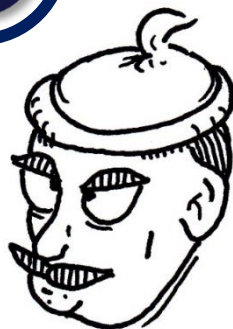
VICTOIRE !

1



L'AMIRAL

2



LA VISÉE

3



LA CHIQUÉ

4



NAPO

5



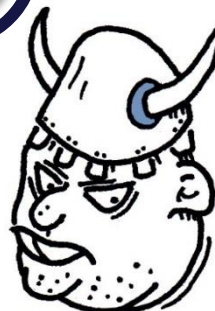
VENT DU SUD

6



MANQUE LA CASE

7



CURE-DENTS

8



NONOS

9



L'ÉLÉGANT

1



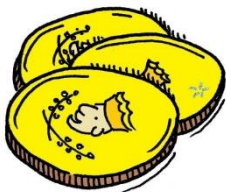
YADURAB



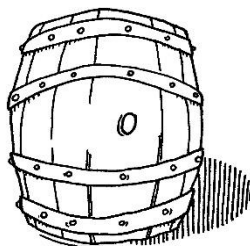
PRENDS CE TONNEAU
D'RHUM, ET VIENS SUR
MON NAVIRE



BOIS UN COUP D'TAFIA,
ET PASSE TON TOUR



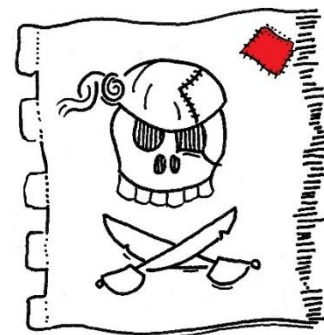
TRAHI!
RETOURNE À TERRE



PRENDS CE TONNEAU
D'RHUM, ET VIENS SUR
MON NAVIRE



BOIS UN COUP D'TAFIA,
ET PASSE TON TOUR



VICTOIRE !

1



MÊME PAS PEUR

2



L'ÉGUMOIR

3



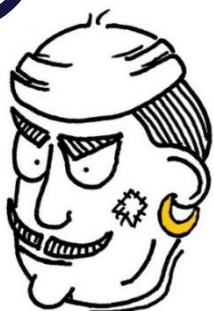
L'INTELLECTUEL

4



LA TRONGHE

5



BRISE-TARIN

6



LA DOUCEUR

7



FACE DE PRUNE

8



LA BOUSSOLE

1

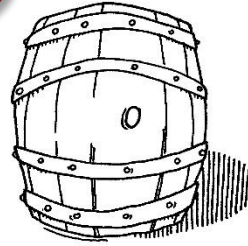


MÊME PAS PEUR

1



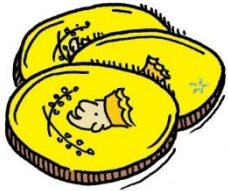
LAKOUEFF



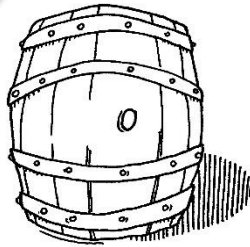
PRENDS CE TONNEAU
D'RHUM, ET VIENS SUR
MON NAVIRE



BOIS UN COUP D'TAFIA,
ET PASSE TON TOUR



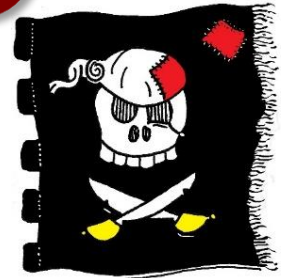
TRAHI!
RETOURNE À TERRE



PRENDS CE TONNEAU
D'RHUM, ET VIENS SUR
MON NAVIRE



BOIS UN COUP D'TAFIA,
ET PASSE TON TOUR



MUTINERIE!
FRAPPEZ-MOI!

1



MÊME PAS PEUR

1



LAKOUEFF

2

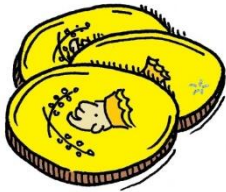


LA JAUNISSE

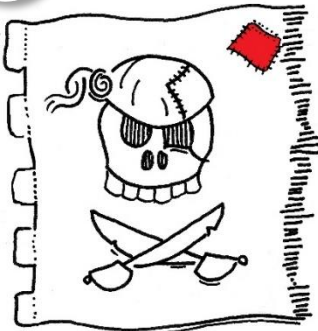


BOIS UN COUP D'TAFIA,
ET PASSE TON TOUR.

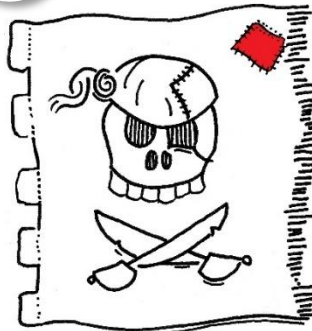
↑



TRAHI!
RETOURNE À TERRE



VICTOIRE !



VICTOIRE !

1



MORT-DE-
TROUILLE

1



MORT-DE-
TROUILLE

2



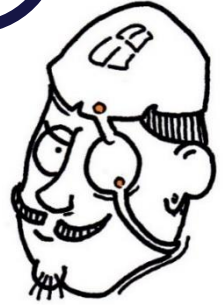
LA JAUNISSE

3



PLUME D'OIE

4



LE MARQUIS

5



PIF DE POULPE

6



PLEIN OUEST

7



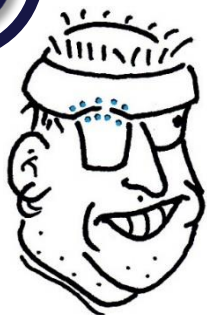
GLISSE MOUCHE

8



TÊTE DE
HARENG

9



L'OCULISTE

2



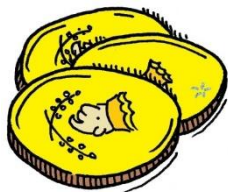
LA VISÉE



PRENDS CE TONNEAU
D'RHUM, ET VIENS SUR
MON NAVIRE



BOIS UN COUP D'TAFIA,
ET PASSE TON TOUR



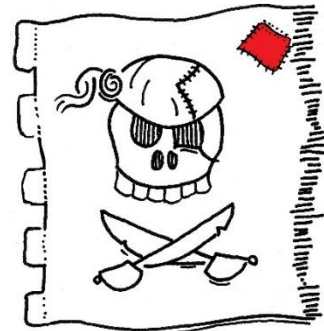
TRAHI !
RETOURNE À TERRE



PRENDS CE TONNEAU
D'RHUM, ET VIENS SUR
MON NAVIRE



BOIS UN COUP D'TAFIA,
ET PASSE TON TOUR



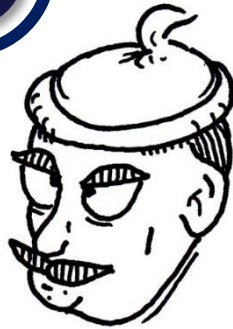
VICTOIRE !

1



L'AMIRAL

2



LA VISÉE

3



LA CHIQUE

4



NAPO

5



VENT DU SUD

6



MANQUE LA CASE

7



CURE-DENTS

8



NONOS

9



L'ÉLÉGANT

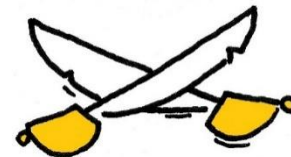
1



YADURAB



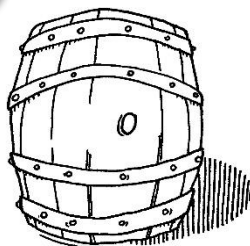
PRENDS CE TONNEAU
D'RHUM, ET VIENS SUR
MON NAVIRE



À L'ABORDAGE !
(À BORD OU À LA MER)



TRAHI !
RETOURNE À TERRE



PRENDS CE TONNEAU
D'RHUM, ET VIENS SUR
MON NAVIRE

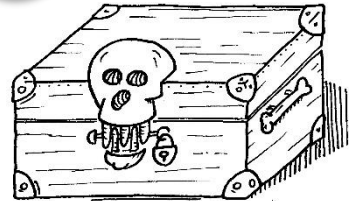
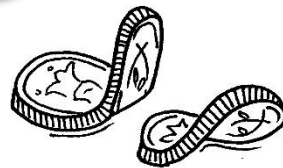
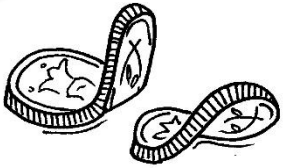
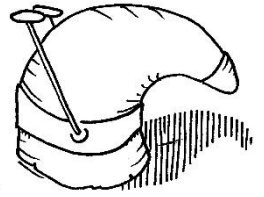
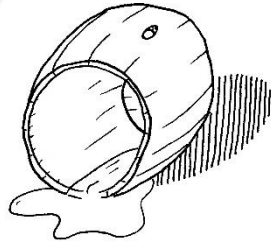
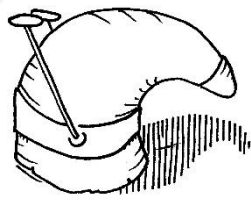
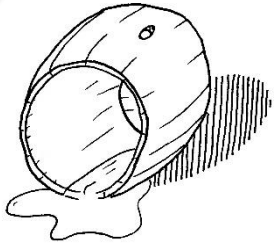


BOIS UN COUP D'TAPIA,
ET PASSE TON TOUR

1



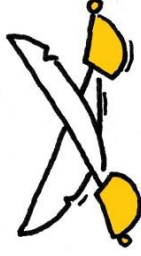
L'AMIRAL



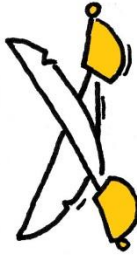
**Embarquez,
racailles !**



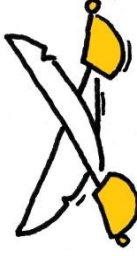
**Embarquez,
racailles !**



**Embarquez,
racailles !**



**Embarquez,
racailles !**



**Embarquez,
racailles !**



**Embarquez,
racailles !**



**Embarquez,
racailles !**



**Embarquez,
racailles !**



didier.nogues@yahoo.fr

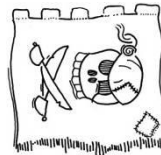
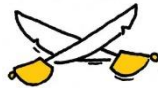


Sacré soirée, hier soir, à la taverne « le chien à la jambe de bois ». Non seulement, vous avez pu boire tout le rhum disponible, mais en plus, vous avez gagné une jolie goélette, coureuse des mers du Sud, et tout cela presque sans tricher.

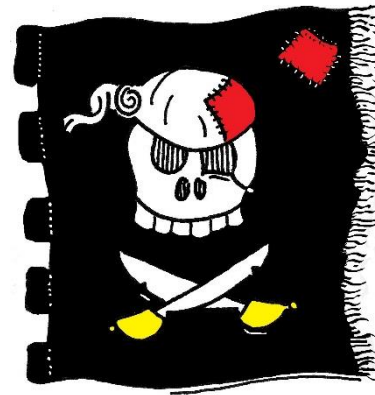
Mais ce matin, l'ancien équipage s'est fait la malle. Il ne vous reste plus qu'à trouver à la foire d'embauche de quoi faire manœuvrer votre navire, en espérant que ce ramassis de sacs et de cordes sera fiable.

But du jeu

Constituer un équipage de 10 personnages, par ordre croissant, et hisser le drapeau pirate

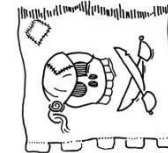


**Embarquez,
Racailles !**



**Embarquez,
Racailles !**

**Embarquez,
Racailles !**



**Embarquez,
Racailles !**

**Embarquez,
Racailles !**