



*The
Stingy*

Pirates



Un jeu fun de pichenette sur plateau proposant des objectifs de scoring et des missions secrètes. Des parties rapides pour un publique familiale.



3-4



10m



8⁺
ans

Scénario

Les pirates se disputent les richesses et le prestige des caraïbes depuis des années. Alors quand un poulpe géant est sorti des profondeurs de l'océan, tous les marins d'eau douce sont venus tenter leur chance d'abattre l'abominable Kraken ! Mais les tentacules géants s'abattent sur les bateaux qui tentent de franchir les limites de son territoire, impossible de s'approcher... Les canons fonctionnent encore et quelques membres d'équipage sont prêts à tout pour la gloire et la fortune. Une seule solution : canonner tout ce qu'il reste pour récupérer des trésors et attaquer le monstre millénaire !

Mise en place



Le plateau de jeu est surélevé. Il faut le placer dans le grand couvercle de la boîte de jeu pour mettre en place un plateau avec des bords.



Chaque joueur se place à une des extrémités du plateau et récupère tous les pions de la couleur de son bord.



Glissez une carte mission secrète sur chaque côté du plateau.

But du jeu

Il faut lancer des pions sur le plateau avec des pichenettes pour collecter des points de victoire en réalisant des objectifs et des missions secrètes. Quand tous les joueurs ont lancé leurs pions, le joueur qui cumule le plus de points de victoire gagne la partie.

Une partie de jeu

chacun leur tour, à partir du premier joueur, puis en sens horaire, les joueurs tirent un pion de leur choix sur le plateau. Pour cela, ils doivent placer le pion voulu sur la case « canon » de leur couleur, puis faire une pichenette dans n'importe quelle direction pour le propulser. Il n'est pas possible de passer cette étape de jeu.



Selon la position d'un pion sur le plateau à la fin de la partie, il peut rapporter des points de victoire. Il y a **4 types de lieu sur le plateau** : les îles, les bateaux, les bouées et le kraken. Chaque joueur dispose de **3 types de pion** : les pirates, les caisses de TNT et les débris. Pour rapporter des points de victoire, les pirates doivent atteindre les îles et les bateaux et les TNT doivent atteindre les parties du kraken. On considère qu'un pion touche un lieu à partir du moment où il touche son contour foncé.



Les pions Débris  n'ont pas d'objectif de lieu à atteindre sur le plateau pour rapporter des points de victoire. C'est en quelque sorte un pion bonus qui permet de pousser les autres pions présents sur le plateau en le projetant. Dans tous les cas, tous les points de victoires ne sont comptabilisés qu'à la fin de la partie. Il est donc possible que certains pions ne rapportent finalement pas de points s'ils ont été poussés par d'autres pions au cours de la partie.

Un pion pirate rapporte autant de points de victoire que le nombre de sa couleur indiqué sur le lieu où il atteint son objectif. Plus les îles et les bateaux sont éloignés d'un joueur, plus leur valeur de points est élevée. Il est donc avantageux de prendre des risques et d'essayer d'envoyer ses pions plus loin.



Un pion TNT rapporte autant de points de victoire que le nombre indiqué en blanc sur le lieu où il atteint son objectif.



Certains lieux sur le plateau ont un effet spécial à prendre en compte immédiatement à l'arrivée d'un pion.

Les bouées de sauvetage : Quand un joueur tire un pion depuis sa case canon et qu'il arrive sur une bouée, il peut le re projeter immédiatement depuis sa position actuelle avec une pichenette. Quand un pion déjà présent sur le plateau arrive sur un lieu bouée, rien ne se passe. Un pion qui arrive sur le plateau ne peut donc être re projeté qu'une seule fois.



La zone rouge : Lors du tour d'un joueur, quand n'importe quel pion arrive sur une zone rouge présente au bord du plateau, il le retire immédiatement du plateau. N'importe quel pion peut être retiré et n'importe quel pion peut avoir servi à pousser des pions sur la zone rouge. Les pions retirés qui sont de la couleur du joueur actif sont écartés du jeu et ne sont pas re jouables. Les pions retirés qui ne sont pas de la couleur du joueur actif sont récupérés par celui-ci, il les garde à côté de lui, ils ne sont pas jouables. Chaque pion récupéré rapporte 1 point de victoire à la fin de la partie. Il est donc intéressant d'expulser les pions des autres joueurs sur les bords du plateau lors de son tour de jeu.

Les parties du kraken : Qu'il s'agisse d'un tentacule ou du corps du kraken, si un pion arrive sur un lieu violet, on considère qu'il ne touche plus les autres lieux. Un pion pirate qui touche une île ou un bateau en plus du Kraken ne rapporte donc aucun point de victoire... Une TNT qui touche le corps en plus de la bouche du kraken ne touche que le corps. Les lieux violets empêchent également l'utilisation des bouées. Il en va de même pour les missions secrètes, si un pion a pour objectif un lieu précis et qu'il touche simultanément une partie violette, il ne réussit pas la mission.

En plus des objectifs présents sur le plateau, chaque joueur a connaissance de deux objectifs supplémentaires représentés par les cartes de missions secrètes disposées sur chaque bord du plateau. L'accomplissement de ses objectifs rapporte des points de victoire aux joueurs en fin de partie. Chaque joueur ne peut consulter que les deux missions secrètes proches de lui. À cause de la perspective du plateau, les deux autres cartes sont cachées. Malgré tout, à la fin de la partie toutes les missions secrètes seront révélées et réalisables par tous les joueurs. Ils faut donc observer le placement des pions des autres joueurs pour déduire les objectifs des cartes mission cachées.



Fin du jeu

Quand tous les joueurs ont projeté leurs 5 pions, il est temps de passer à la phase de comptage des points de victoire. Toutes les cartes missions secrètes sont immédiatement révélées à tous les joueurs. Chaque pion rapporte autant de points qu'indiqués sur le lieu où il a rempli son objectif. Chaque mission secrète accomplie par un joueur lui rapporte les points de victoires associés. Il est possible de valider n'importe quelle carte mission et chaque mission peut être accomplie plusieurs fois. Le joueur qui comptabilise le plus de points de victoire gagne la partie.

Ambiance

Les joueurs comprennent rapidement le but du jeu et les enfants s'amuse immédiatement. L'ambiance autour de la table est électrique, les joueurs passent de l'euphorie à la surprise quand un de leurs pions est poussé par un autre sur le plateau. Malgré l'incertitude du placement des pions sur le plateau, les missions assurent à chaque joueur de marquer des points. De plus, l'ajustement de la taille et du nombre des pions permet d'assurer un bon équilibre des chances de victoire entre les joueurs.