JEU DE SOCIETE

Pirates à l'attaque

ANIMAGICUS
Libère ta créativité

Pirates à l'attaque

Règle du jeu
2 à 4 joueurs

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 16 pions (4 pirates de 4 couleurs)
- 40 pièces de couleurs (placées dans un sac)
- 15 pièces noires (placées dans le coffre à trésor)
- 32 cartes
- 1 dé

But du jeu

Etre le pirate qui possède le plus grand trésor à la fin de la partie !

Préparation du jeu

Placer les pions sur leurs îles
Mettre le coffre à trésor sur l'île centrale
Mélanger les cartes et placer la pile près du plateau, ainsi que le sac contenant les pièces colorées.

Déroulement du jeu

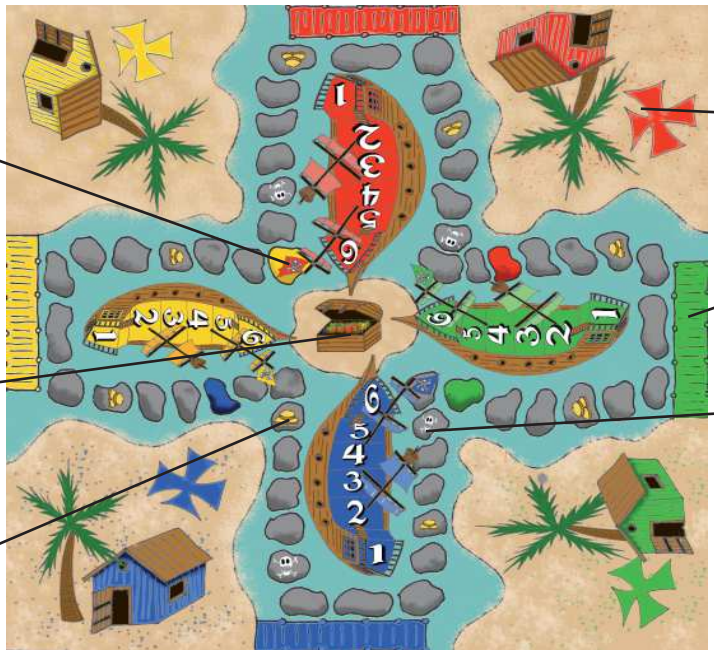
- Le joueur avec un cache-oeil commence !
- Lancer le dé. Il faut faire un 1 pour mettre l'un de ses pions sur le ponton devant son île. Les pions sur le ponton peuvent être plusieurs, ils sont prêt à partir à l'aventure et à se déplacer sur le plateau de jeu, mais ces pions ne peuvent être attaqués tant qu'ils restent sur leurs pontons.
- Quand on fait un 1 on ne rejoue pas.
- Quand on fait un 6 on rejoue.
- On déplace les pions dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Quand on tombe sur une case déjà occupée, on attaque le pirate de cette case et renvoie celui-ci sur son île de départ.
- Les pions doivent faire le tour du plateau avant de se replacer exactement devant leurs bateaux.

ANIMAGICUS
Libère ta créativité
https://www.animagicus.com/
animagicus@outlook.fr

Pour entrer sur le bateau, il faut faire un 1, puis les chiffres indiqués... Quand le pion arrive sur l'île centrale, le joueur peut piocher 1 pièce (noire) dans le coffre à trésor.
- Le premier joueur qui a ses 4 pions arrivés sur l'île centrale arrête la partie.
- On compte les pièces accumulées au cours de la partie : les pièces noires qu'on additionne avec les pièces de la couleur de son pion (les autres couleurs sont écartées).
- Celui qui a le plus grand trésor a gagné.

Les cases spéciales

- Quand tu tombes sur une case pièces d'or, tu pioches une pièce dans le sac, sans regarder sa valeur, tu la places sur ton île, la croix visible.
- Quand tu tombes sur une case tête de mort, tu pioches une carte et la joue immédiatement. Quand on fait un 1, on pioche également une carte, mais uniquement si son pion est en jeu (sur les rochers ou son bateau). Quand on place un pion sur son ponton, on ne pioche pas.



Les cartes

- Quand toutes cartes sont piochées, les mélanger et les remettre en jeu.

- **Cartes Recule** *:* reculer du nombre de cases idinquées. Tu peux alors attaquer un autre pion si tu tombes sur une case occupée.
- **Cartes Remets tes pièces** *:* si tu n'as pas de pièces tant mieux pour toi, sinon tu replaces des pièces (sauf les pièces noires !) dans le sac. Il vaut mieux commencer par les pièces qui ne sont pas de ta couleur !
- **Cartes Rendez-vous à la pierre** ... : vas sur la case de la couleur correspondante. Si elle occupée, tu attaques.

- **Carte Place ton pion devant le bateau :** tu places alors ton pion juste devant ton-bateau, prêt à monter dessus.
- **Cartes Avance ton pion sur la case... du bateau :** tu ne peux le faire que lorsque tu as un pion déjà sur le bateau. Attention ! Si tu es à la case 5 par exemple, et que tu pioches la case 1, tu dois alors reculer ! Si tu n'as pas de pion sur le bateau, mais qu'un autre joueur en a un, tu dois avancer son pion. Si tu as le choix entre plusieurs joueurs, à toi de décider celui qui avancera (ou reculera !).
- **Carte Avance ton pion sur la case.du coffre à trésor** *:* tu ne peux le faire que lorsque tu as un pion déjà sur le bateau. Ton pion va directement sur l'île au trésor alors ! Si tu n'as pas de pion sur le bateau, mais qu'un autre joueur en a un, tu dois avancer son pion. Si tu as le choix entre plusieurs joueurs, à toi de décider.
- **Carte Ton pion est bloqué...** *:* tu couches ton pion sur le plateau de jeu. Tu ne peux plus l'utiliser sauf si un autre joueur tombe sur ta case. Il est alors remis sur son île de départ. Si tu as un pion sur le ponton ou sur son bateau, cette carte n'est pas valable.

- **Cartes Jour de troc** : tu peux alors échanger une ou plusieurs pièces avec un autre joueur. Il faut alors que l'autre joueur ait des pièces de ta couleur et toi de la sienne. Vous ne pouvez échanger que le même nombre de pièces. Seul le joueur qui a tiré la carte peut procéder à ces échanges avec les autres joueurs.
- **Carte A l'abordage** *:* tu prends toutes les pièces de couleur d'un autre joueur (sauf les pièces noires).

- **Carte Jour de tempête** : Attention, les pions vont alors tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, dommage pour ceux qui approchaient de leurs bateaux !! Pour ne pas se tromper : placer toujours les pirates face à leurs directions et sur le ponton, placer les pions devant leurs cases départs. (Voilà pourquoi les pontons sont si longs !!)
- **Carte Change de place...**: La carte tant attendue par les joueurs qui manquent de chance et terrible pour celui qui a accumulé déjà beaucoup de pièces ! On n'y échappe pas ! Celui qui pioche cette carte doit obligatoirement la jouer.

Pirates à l'attaque

Les variantes

Jeu plus rapide

- Quand tu pioches une **carte avance ton pion sur la case**... **du bateau ou Avance ton pion sur la case.du coffre à trésor,** tu dois jouer d'abord le pion qui est sur le bateau. Mais si tu n'en n'as pas, tu joues le pion le plus avancé dans le jeu, sinon un qui est sur le ponton ou alors sur ton île ! Aucune obligation de jouer le pion d'un adversaire.
- Le premier joueur qui met un de ses pirates sur l'île du trésor arrête la partie. Ou l'on peut déterminer au départ s'il faut 2, 3 ou 4 pirates arrivés.

Attaque de pirates !

- Quand un pion arrive sur une case déjà occupée, les deux pirates s'affrontent en duel. Pour la version simple, chacun lance un dé, celui qui a le score le plus élevé gagne, l'autre est renvoyé sur son ile de départ.
- Pour la version active, on peut organiser de petits duels : lancer de pièces d'or sur une cible, parcours yeux bandés (ou sur la planche à requins) ou parcours avec une jambe de bois, chanter une chanson avec le mot pirate, bateau, ...

Fabrication du jeu

Plateau du jeu

Imprime les 6 parties du plateau et assemble les entre elles pour former le plateau de jeu.
Ou reproduis le plateau de jeu directement sur une grande feuille cartonnée.

Les cartes

Imprime les cartes du jeu, recto-verso puis découpe-les.
Tu peux les plastifier afin qu'elles durent plus longtemps.

Les pions 3D

Matériel nécessaire :
- *Ciseaux, colle, film transparent collant (pour couvrir les livres), sinon du scotch.*
- *Feutres jaune, rouge, bleu et vert.*
- *16 bouchons de liège*

Imprime les pions (4) sur une feuille A4 et découpe-les.
Colle les pions autour des bouchons en liège

Perso :
- J'ai découpé les bouchons de différentes tailles pour marquer les pirates adultes et les pirates enfants.
- J'ai ajouté du feutre sur le dessus de chaque bouchon afin qu'il soit plus facilement identifiable sur plateau.
- J'ai ajouté du film transparent collant autour de chaque pion (pour la durée de vie!), sinon vous pouvez l'entourez de scotch.

Les pièces

Création des pièces. Tu as deux possibilités pour faire tes pièces.

Impression

- Imprime les pièces colorées deux fois chaque planche et découpe-les !
- Tu peux les plastifier.
- Recommence avec les pièces noires. Imprime une seule fois.

Création

- Si tu veux créer de vraies pièces comme les miennes, il te faudra comme matériel :
- *La pâte à modeler durcissante.*
- *La peinture acrylique dorée, rouge, jaune, verte, bleue et noire*
- *Des tampons pour que les croix et les numéros se ressemblent.*
- *Un emporte pièce (ou petit verre)*

- Etaler la pâte à modeler sur la table, prendre l'emporte pièce et découper ainsi les 55 pièces.
- Avant que la pâte soit dure, utiliser un tampon pour marquer chaque pièce : d'un côté les chiffres (11 de chaque chiffre 1, 11 de 2, 11 de 3, 11 de 4 et 11 de 5) et de l'autre côté les 55 croix.
- Laisser sécher les pièces 24h.
- Peindre avec la peinture jaune, rouge, bleue, verte et noire les numéros et les croix correspondant à chaque pièce :
- 2 pièces de 1, 2 de 2, 2 de 3, 2 de 4 et 2 de 5 pour chaque couleur (jaune, rouge, vert et bleu)
- 3 pièces de 1, 3 de 2, 3 de 3, 3 de 4 et 3 pièces de 5 pour les pièces noires.

- Peindre les pièces avec de la peinture acrylique dorée le reste des pièces.
- Ranger les pièces noires dans le coffre à trésor et les autres dans un sac opaque.

Le coffre à trésor

- Imprime le coffre à trésor, décore-le à plat. Découpe le tour du coffre, plie-le et colle les languettes.
- J'ai trouvé mon coffre dans un magasin loisirs et créatifs que j'ai peins et décoré.

Recto des cartes à imprimer

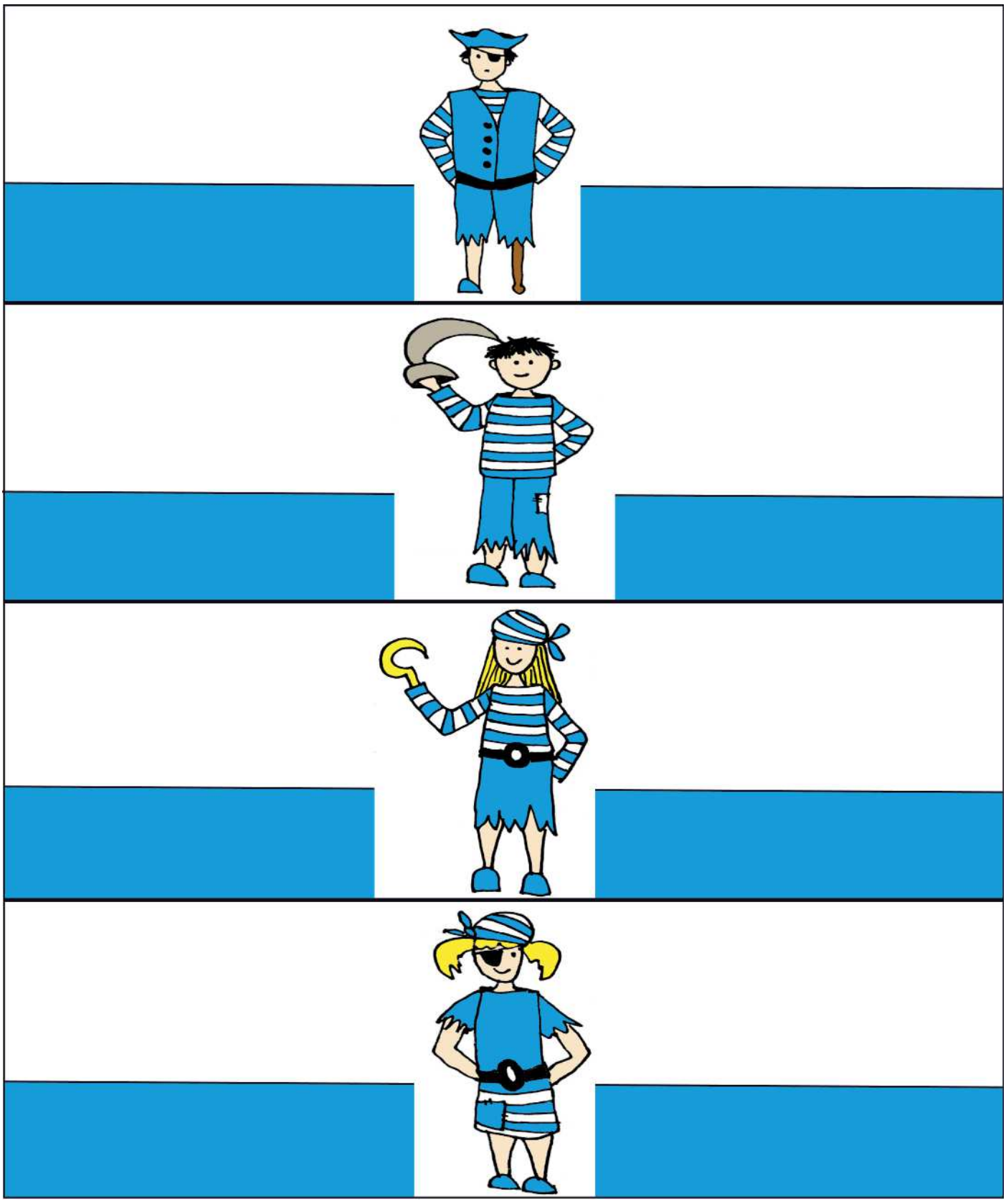
A L'ABORDAGE PRENDS TOUTES LES PIÈCES D'UN AUTRE JOUEUR	REMETS 2 DE TES PIÈCES DANS LE SAC	RECULE DE 2 CASES	METS UN DE TES PIONS SUR TON PONTON
RENDEZ-VOUS A LA PIERRE VERTE	AVANCE TON PION SUR LA CASE 3 DU BATEAU	RECULE DE 3 CASES	METS UN DE TES PIONS SUR TON PONTON
JOUR DE TROC ECHANGE LE MÊME NOMBRE DE PIÈCES AVEC UN AUTRE JOUEUR	AVANCE TON PION SUR LA CASE 6 DU BATEAU	RECULE DE 4 CASES	RENDEZ-VOUS A LA PIERRE JAUNE
JOUR DE TROC ECHANGE LE MÊME NOMBRE DE PIÈCES AVEC UN AUTRE JOUEUR	AVANCE TON PION SUR LA CASE 5 DU BATEAU	REJOUE	RENDEZ-VOUS A LA PIERRE BLEUE

Verso des cartes à imprimer

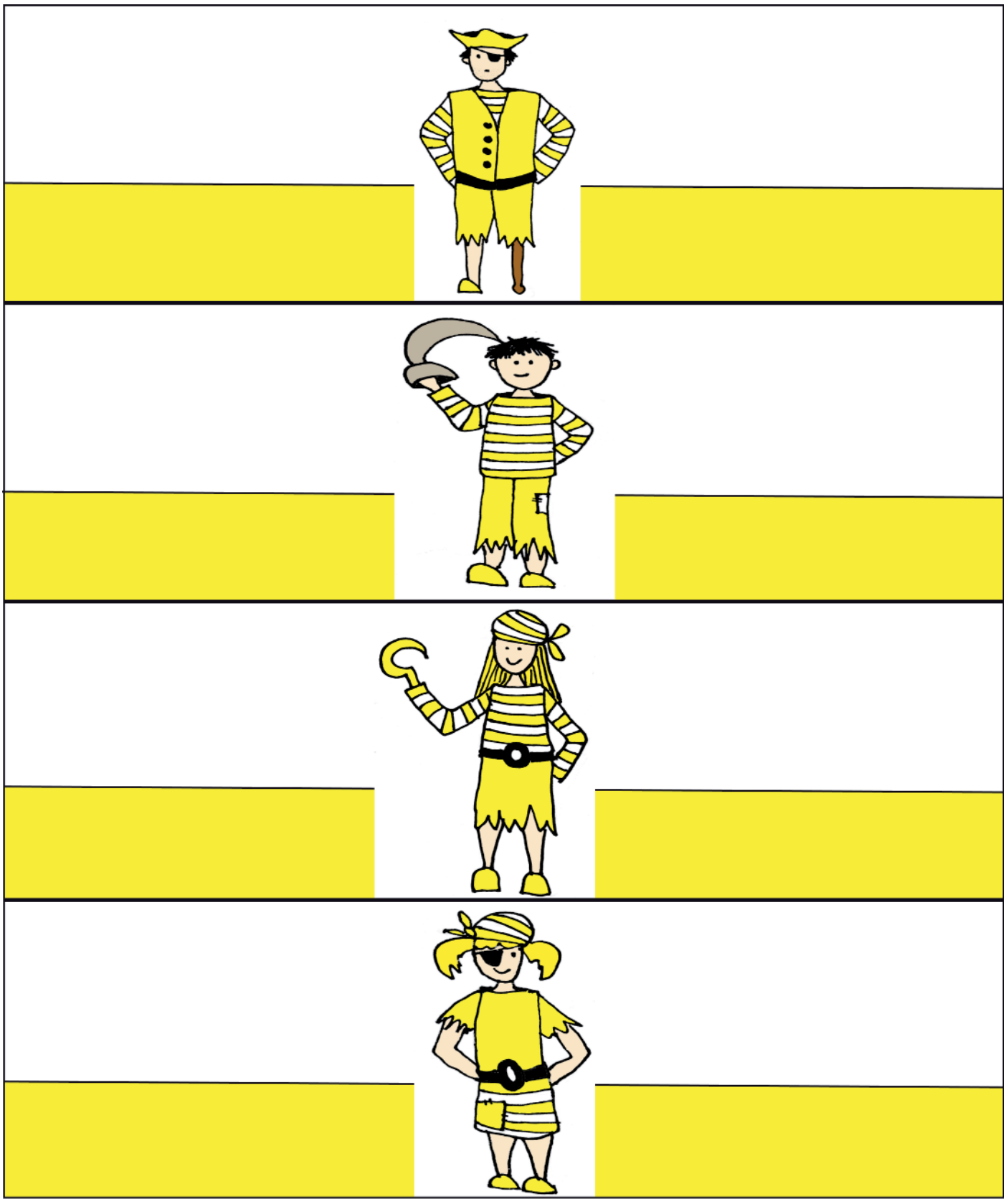
Recto des cartes à imprimer

REMETS 3 DE TES PIÈCES DANS LE SAC	REMETS 1 DE TES PIÈCES DANS LE SAC	RECULE DE 2 CASES LE PION D'UN AUTRE JOUEUR	PLACE TON PION DEVANT TON BATEAU
CHANGE DE PLACE AVEC UN AUTRE JOUEUR	AVANCE TON PION SUR LA CASE 1 DU BATEAU	RECULE DE 3 CASES LE PION D'UN AUTRE JOUEUR	RETOURNE SUR TON PONTON
JOUR DE TROC ECHANGE LE MÊME NOMBRE DE PIÈCES AVEC UN AUTRE JOUEUR	AVANCE TON PION SUR LA CASE 2 DU BATEAU	PASSE UN TOUR	RENDEZ-VOUS A LA PIERRE ROUGE
PASSE UN TOUR	AVANCE TON PION SUR LA CASE DU COFFRE A TRESOR	TON PION EST BLOQUÉ JUSQU'À CE QU'IL SOIT ATTAQUÉ	JOUR DE TEMPÊTE ON CHANGE DE SENS

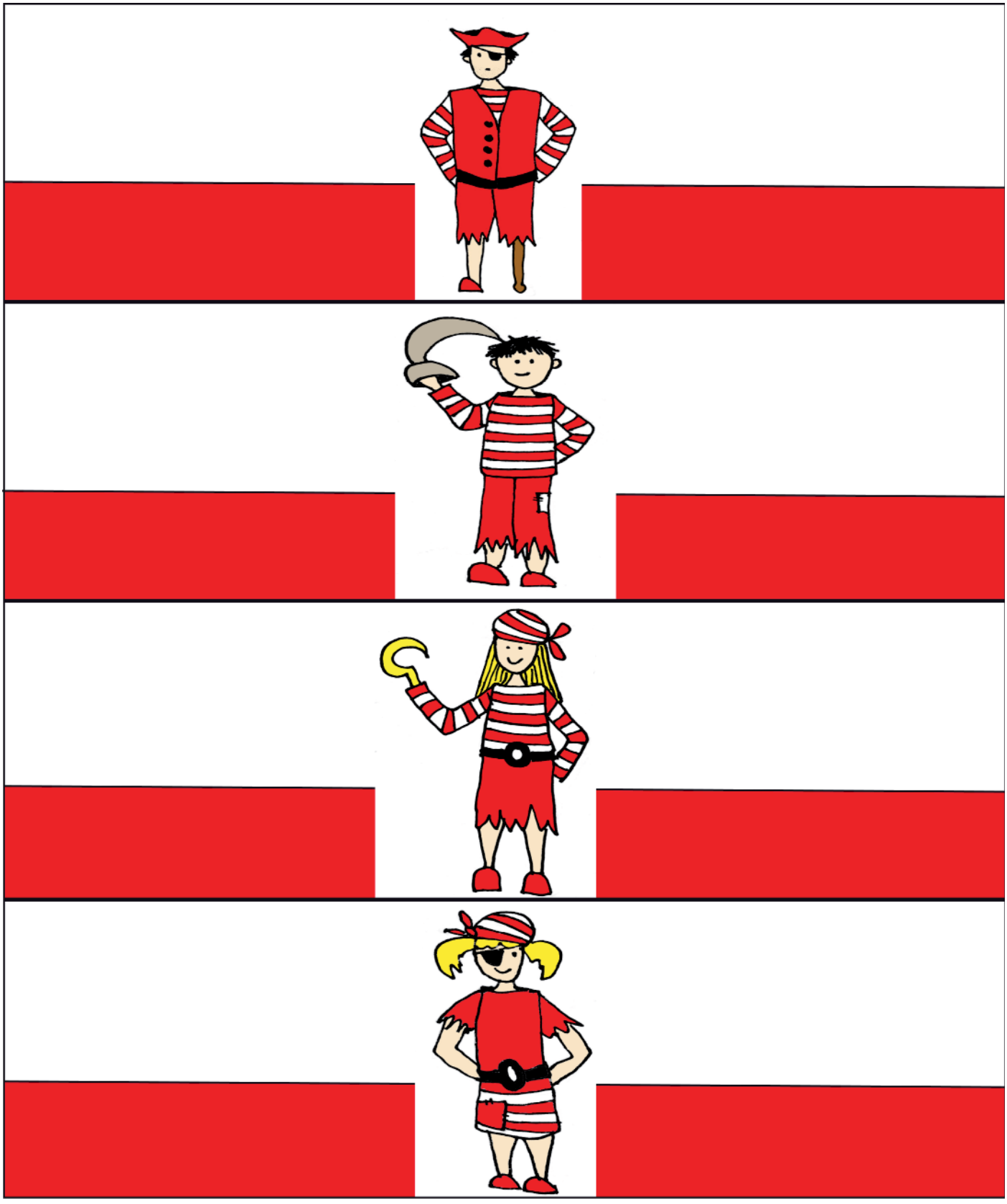
Verso des cartes à imprimer



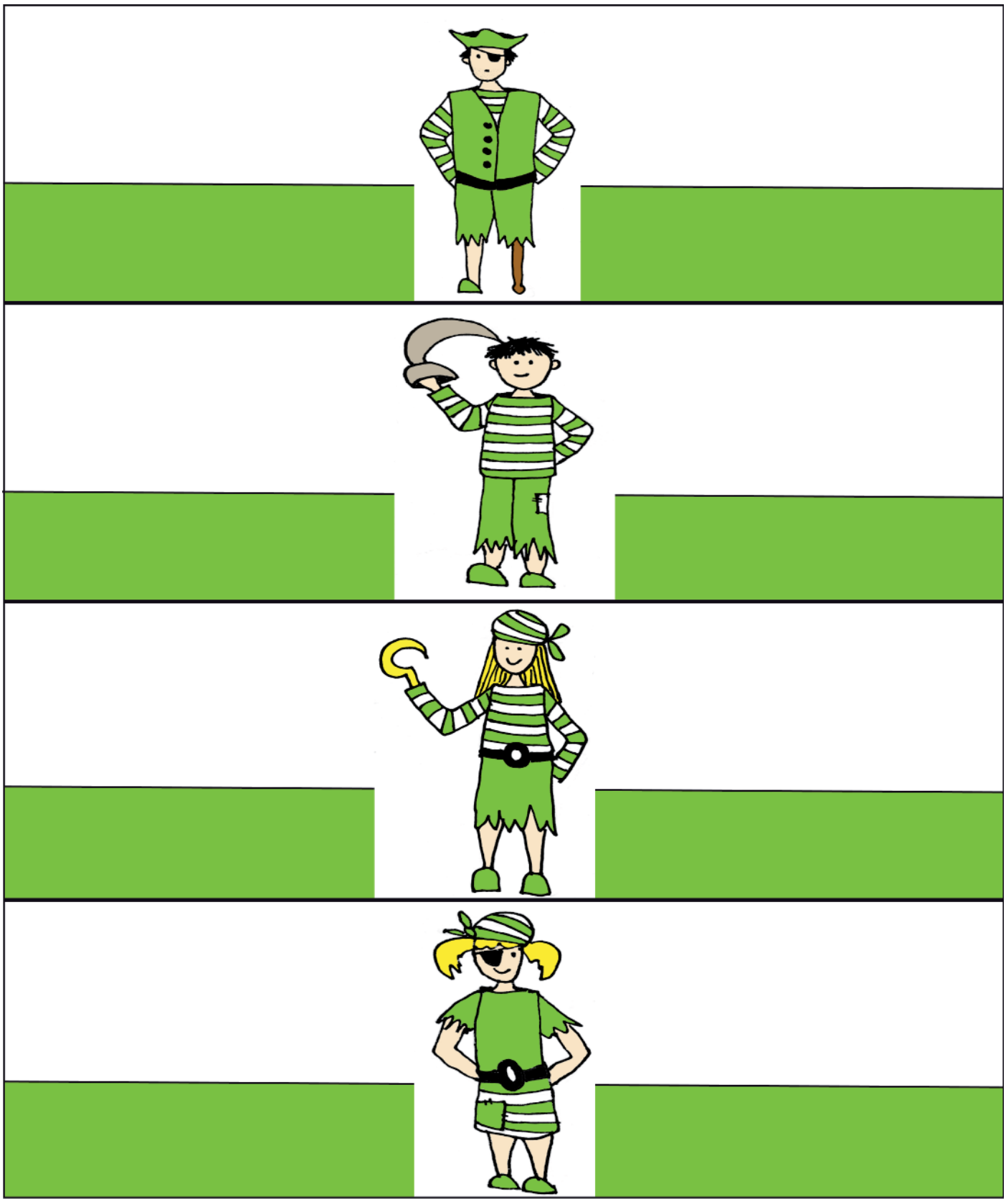
Pions 3D à imprimer et enrouler autour des bouchons



Pions 3D à imprimer et enrouler autour des bouchons

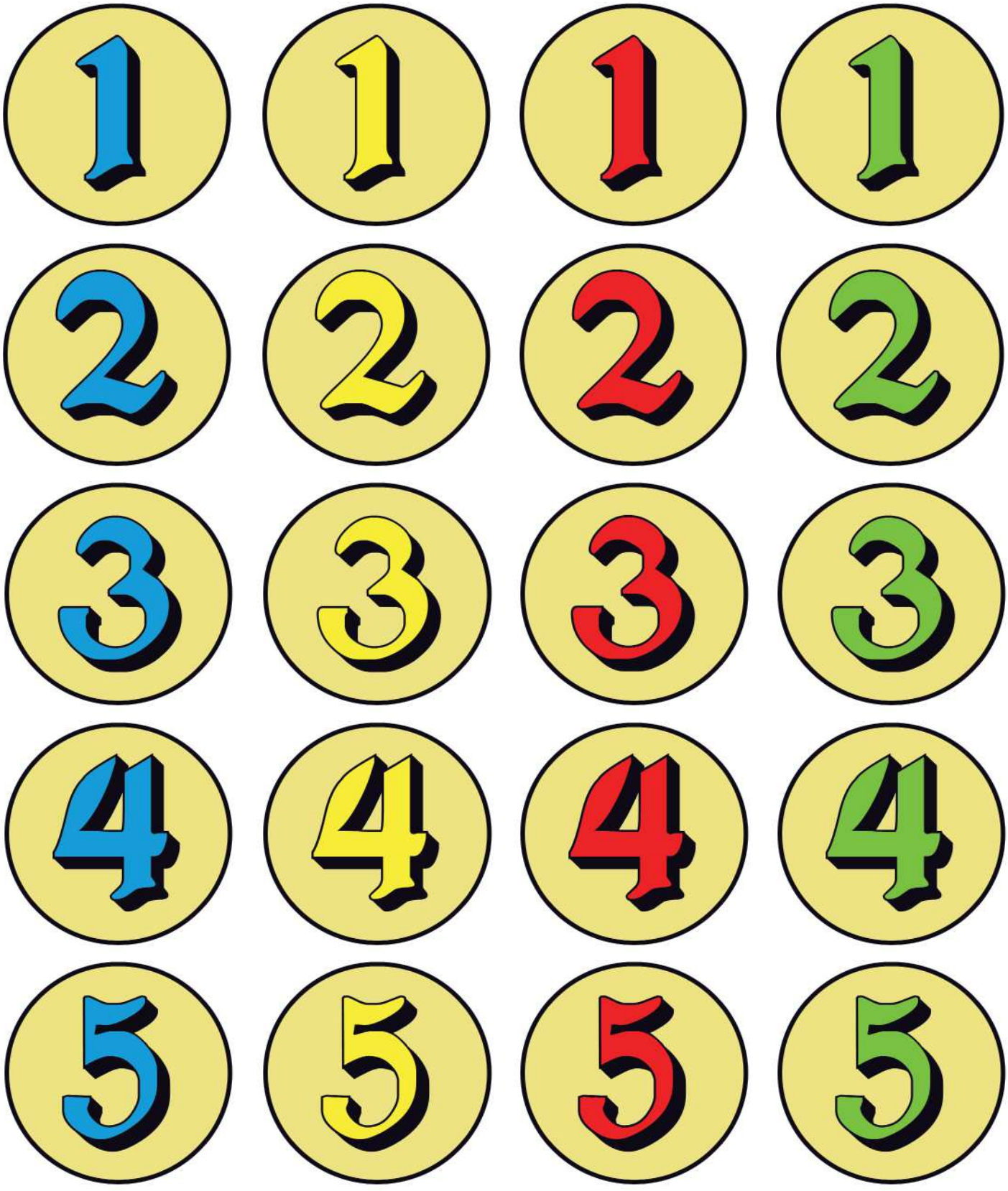


Pions 3D à imprimer et enrouler autour des bouchons

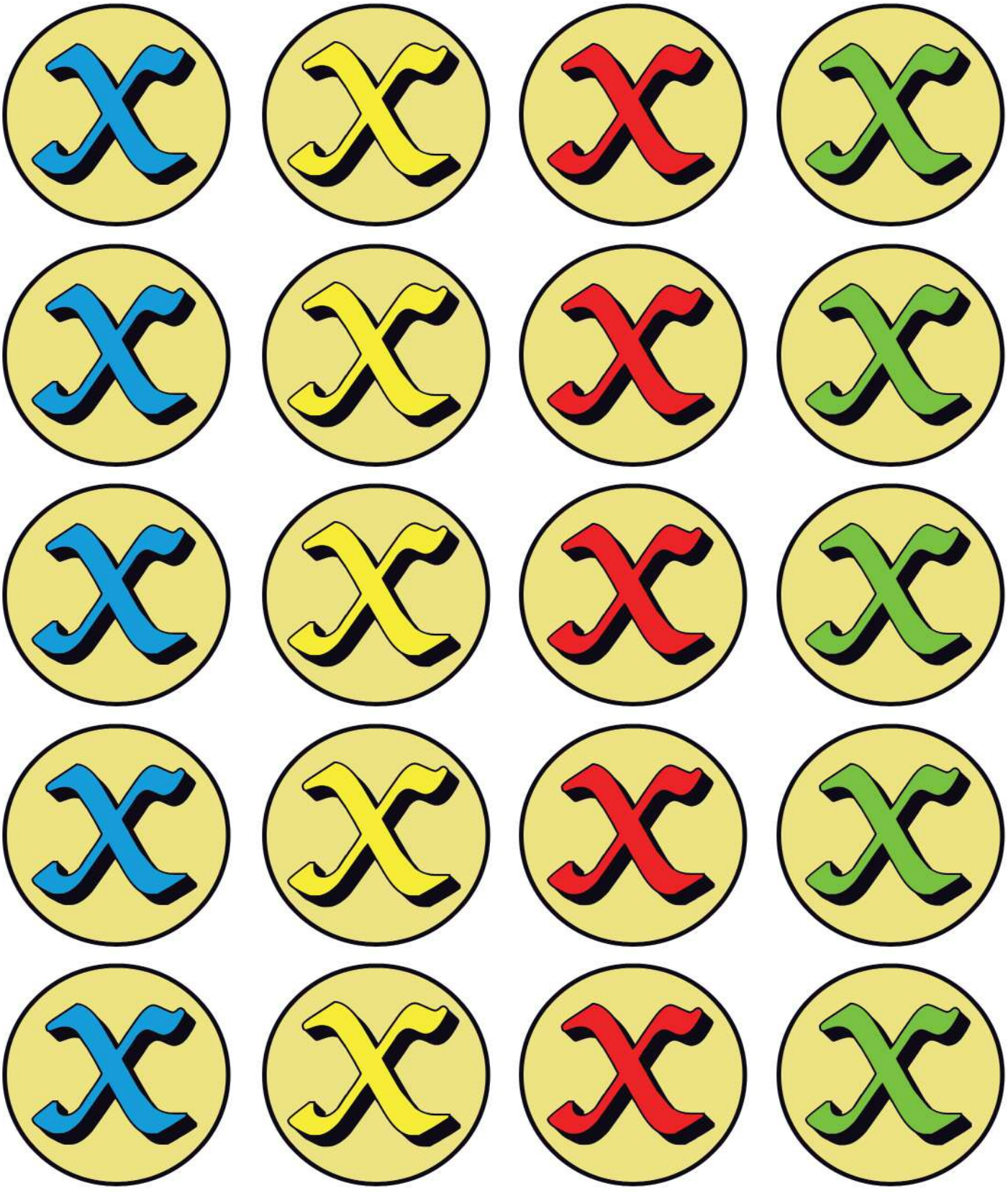


Pions 3D à imprimer et enrouler autour des bouchons

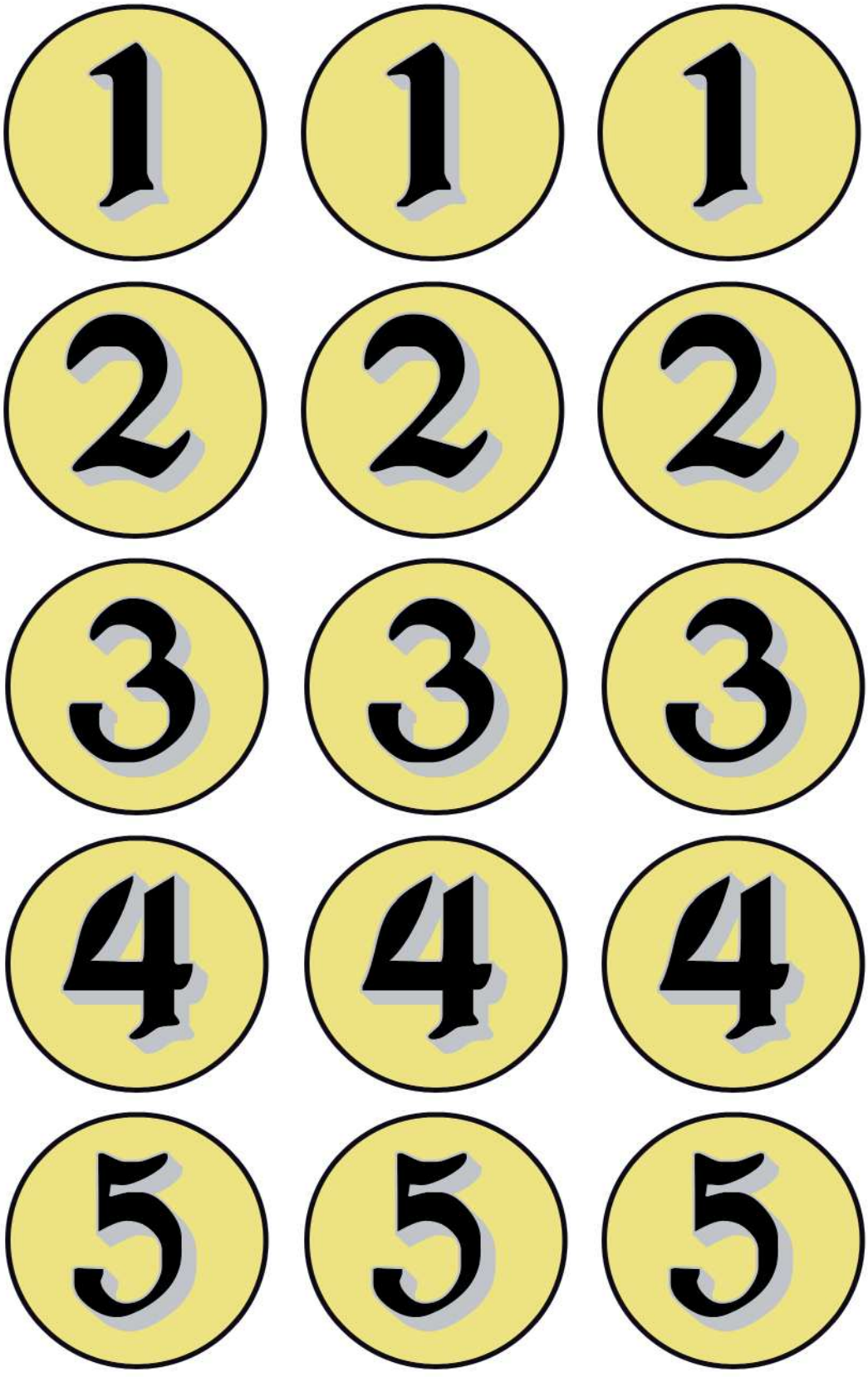
Pions 2D à imprimer si tu préfères



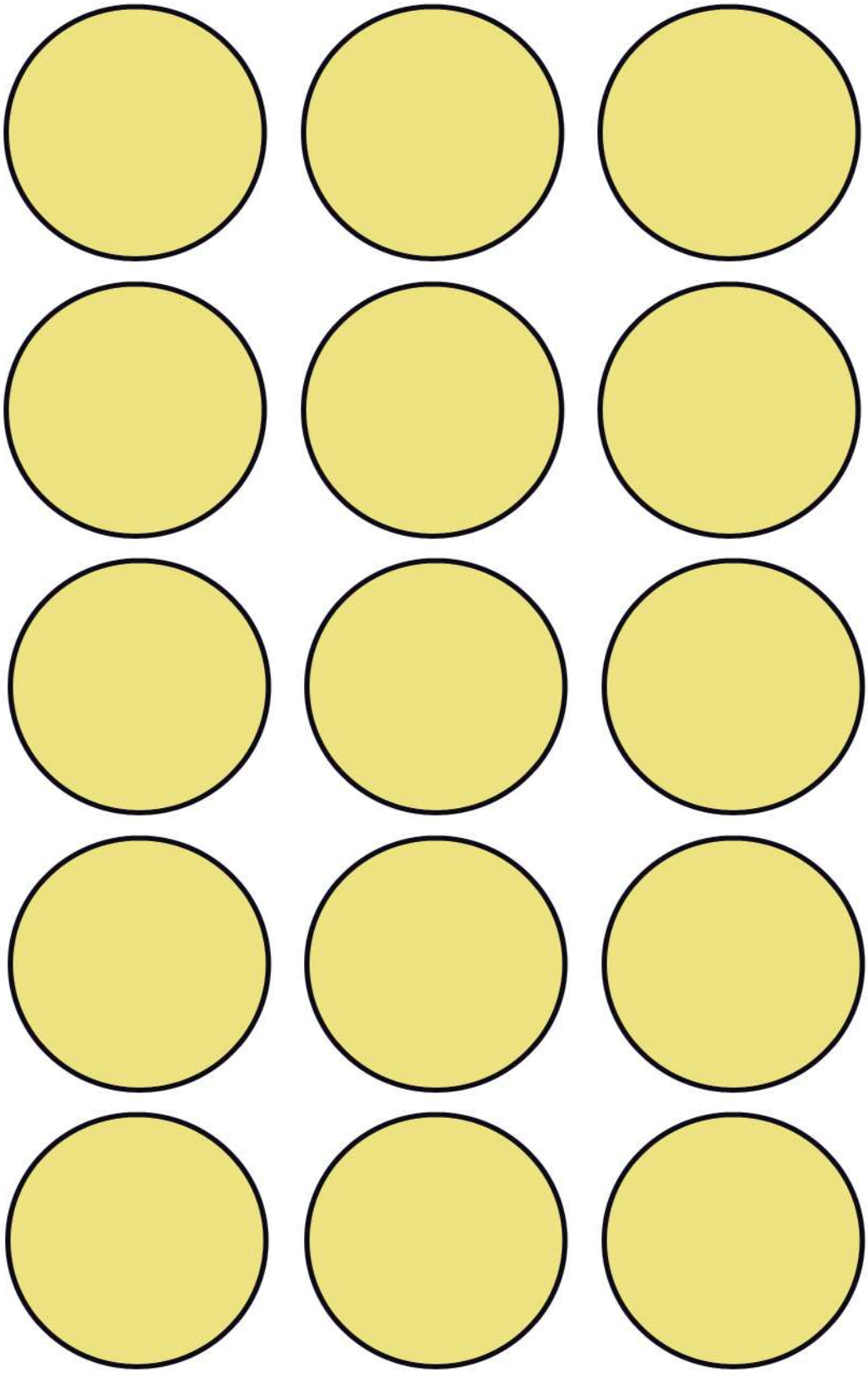
Pièces colorées recto à imprimer deux fois



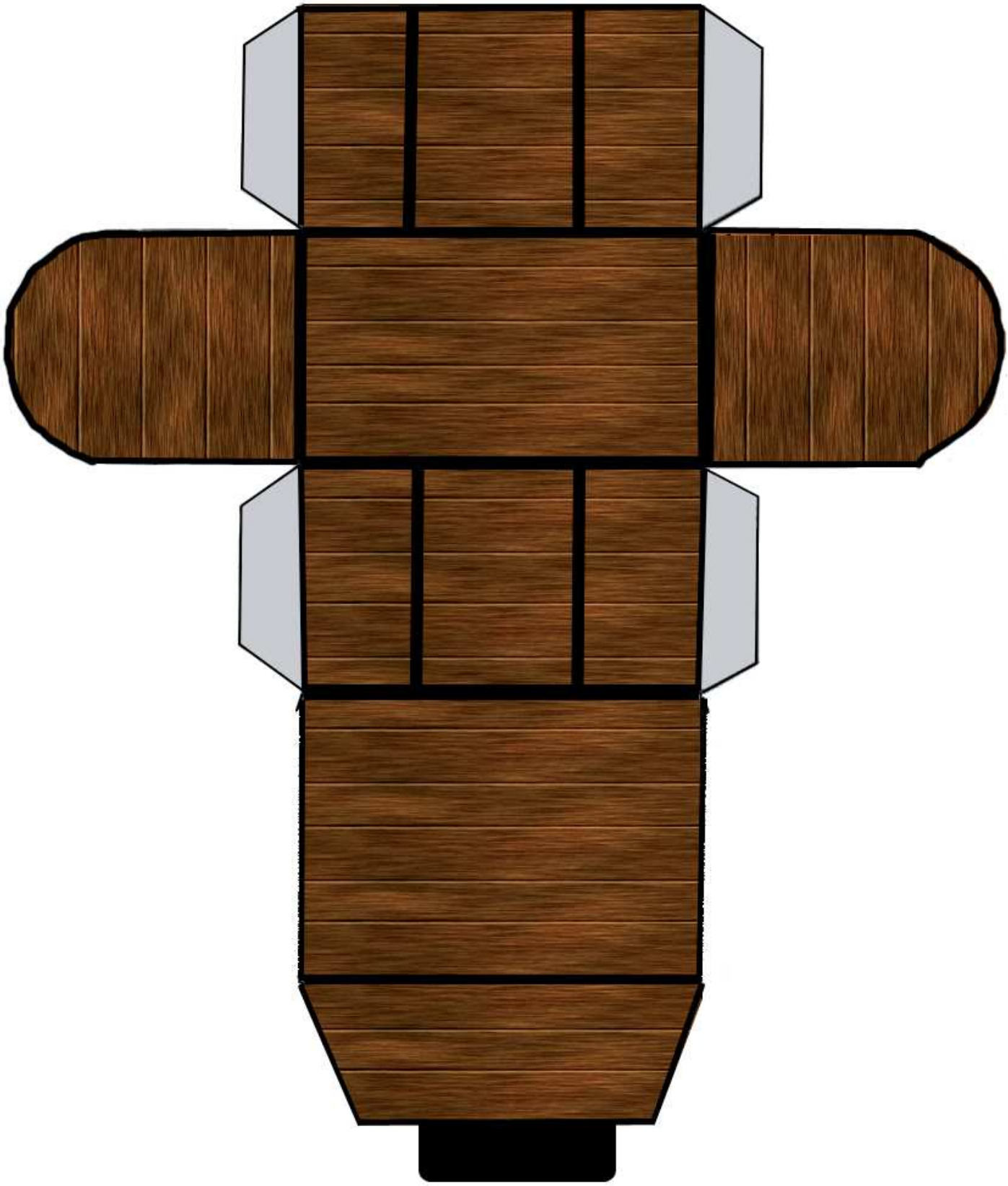
Pièces colorées verso à imprimer deux fois



Pièces noires recto à imprimer une fois



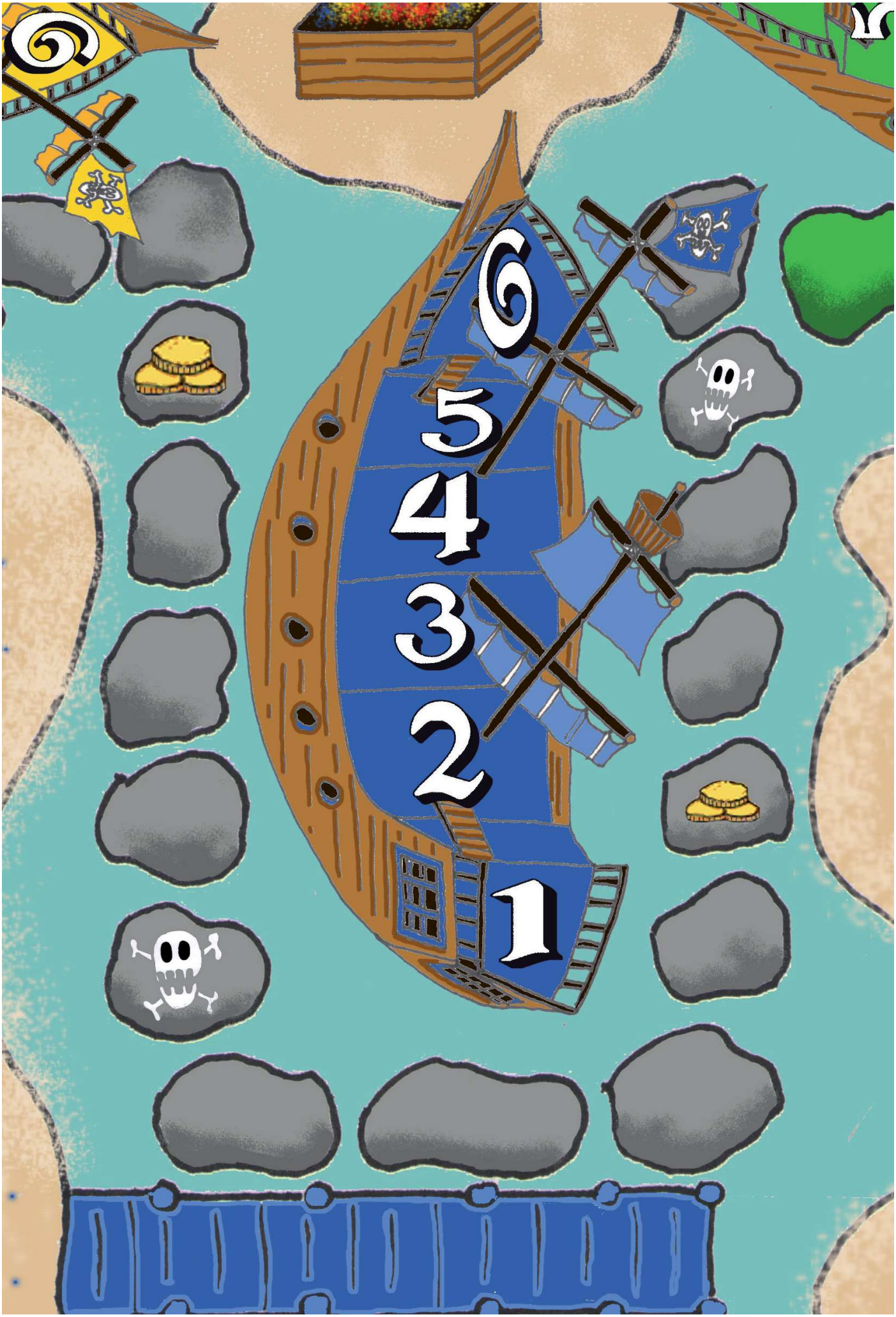
Pièces noires verso à imprimer une fois

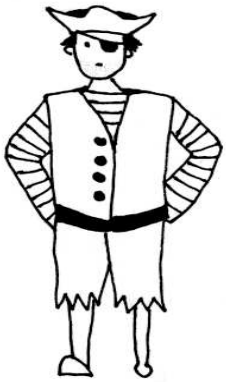


Coffre à trésor à monter

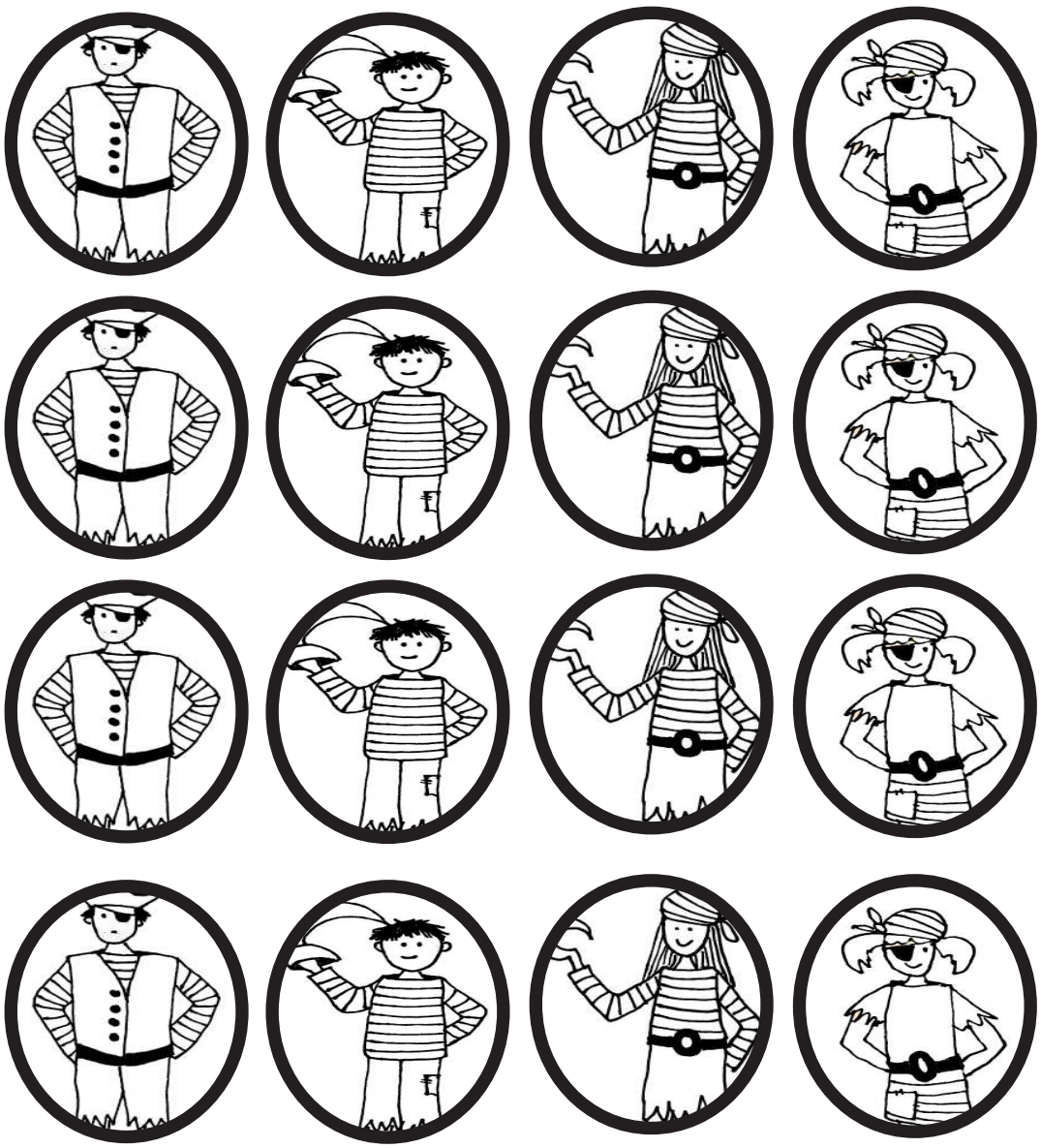
6
5
4
3
2
1

1

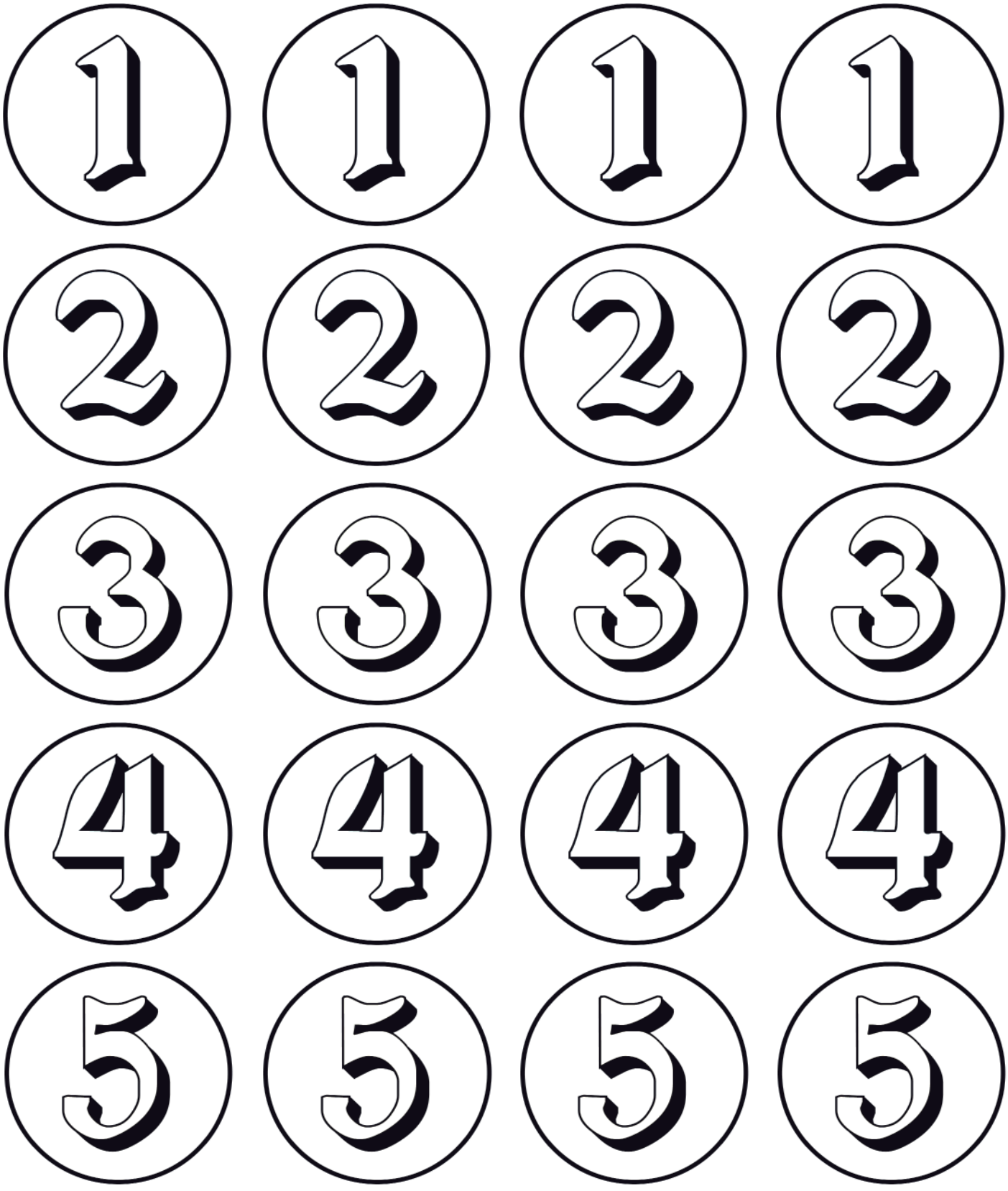

6
5
4
3
2
1



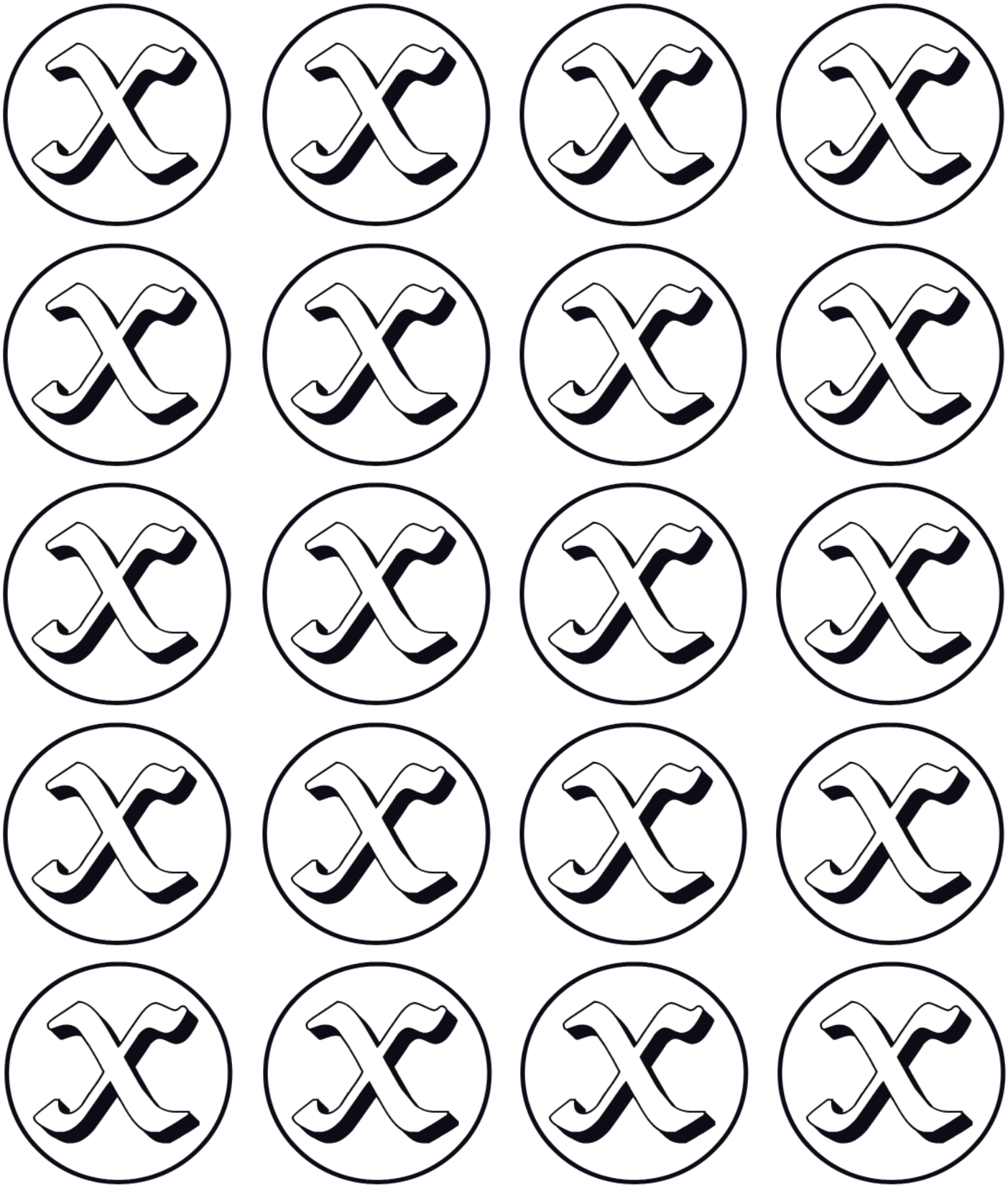
Pions 3D à imprimer en 4 exemplaires, colorier et enrouler autour des bouchons



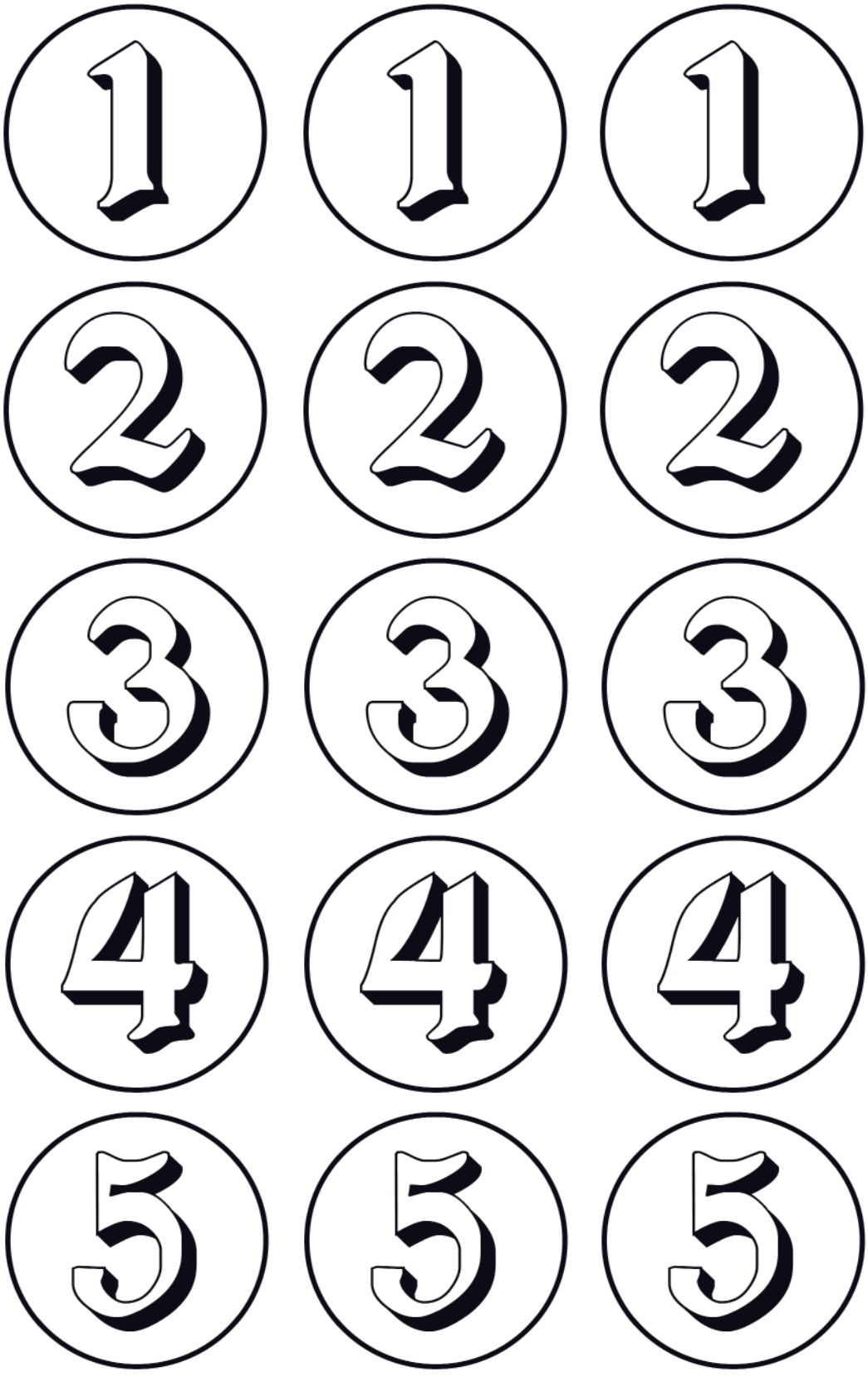
Pions 2D à imprimer et colorier si tu préfères



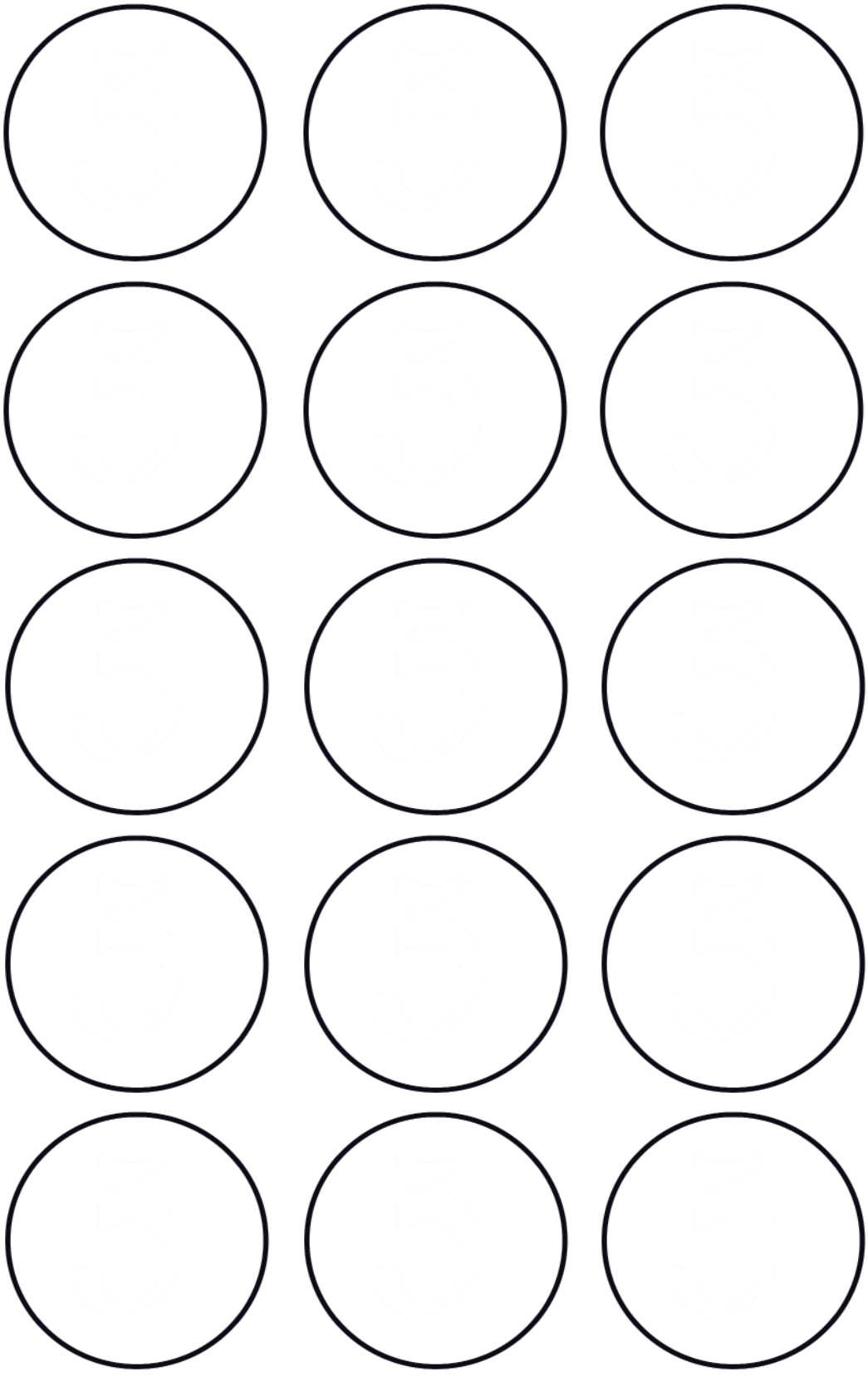
Pièces colorées recto à imprimer deux fois et colorier



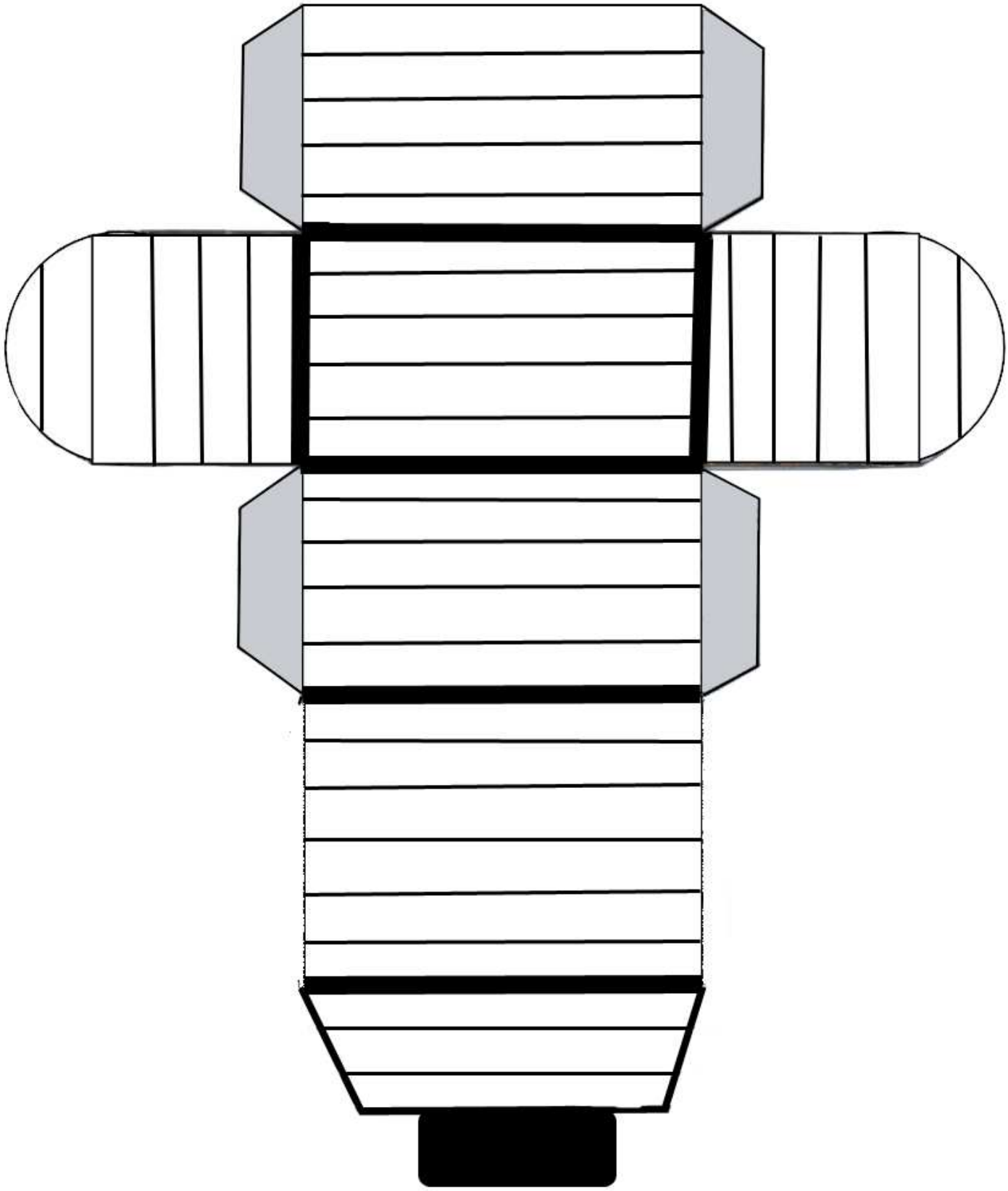
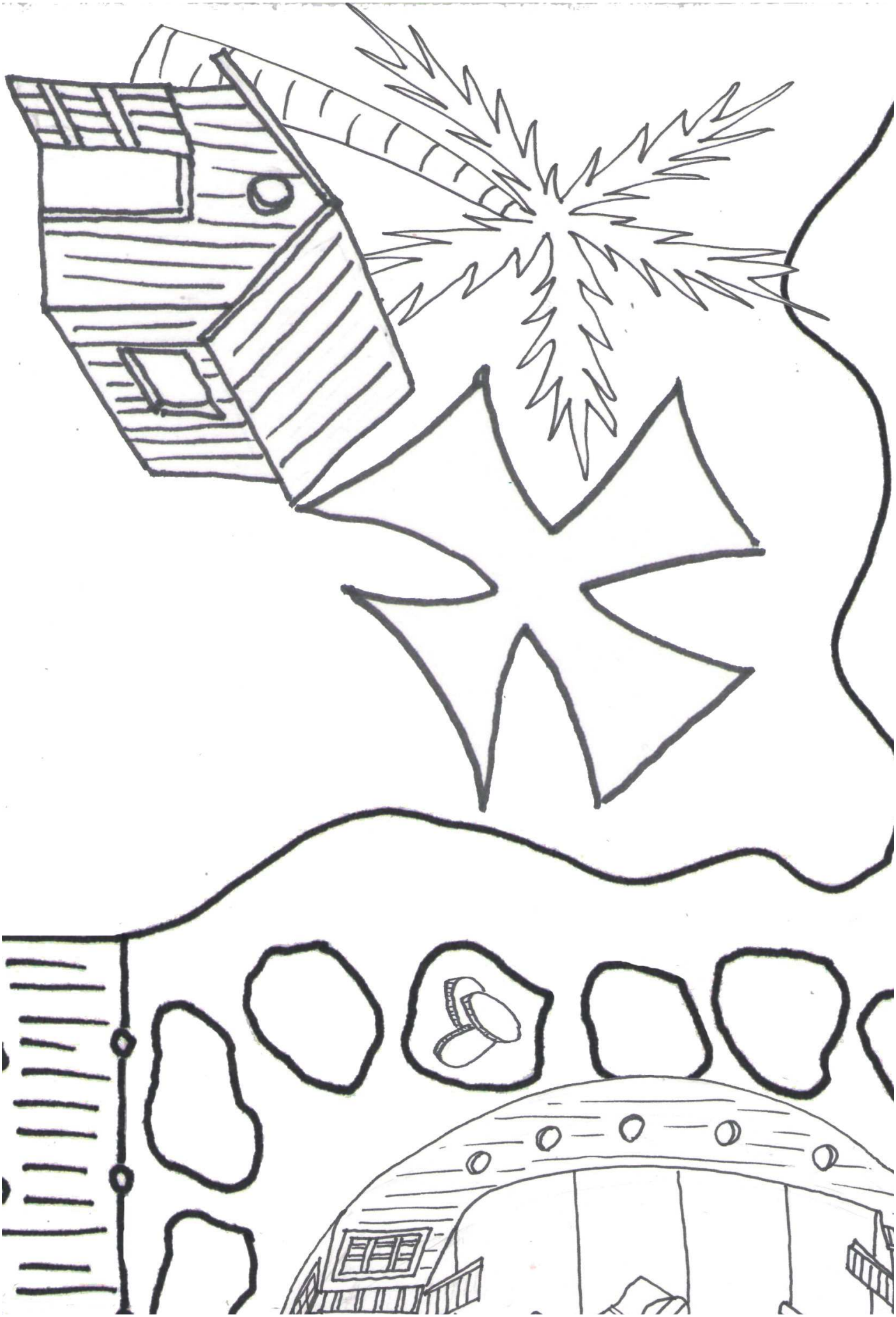
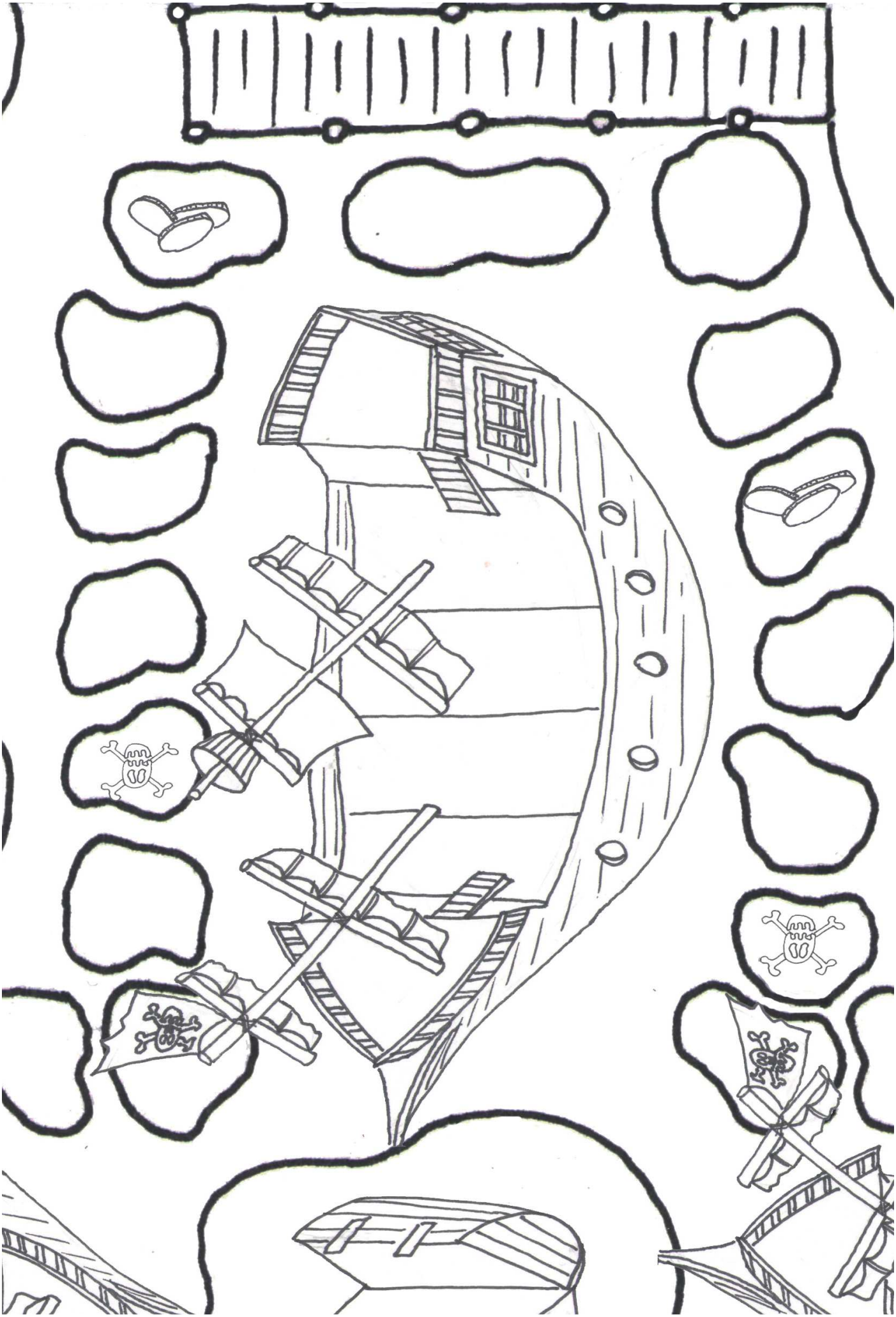
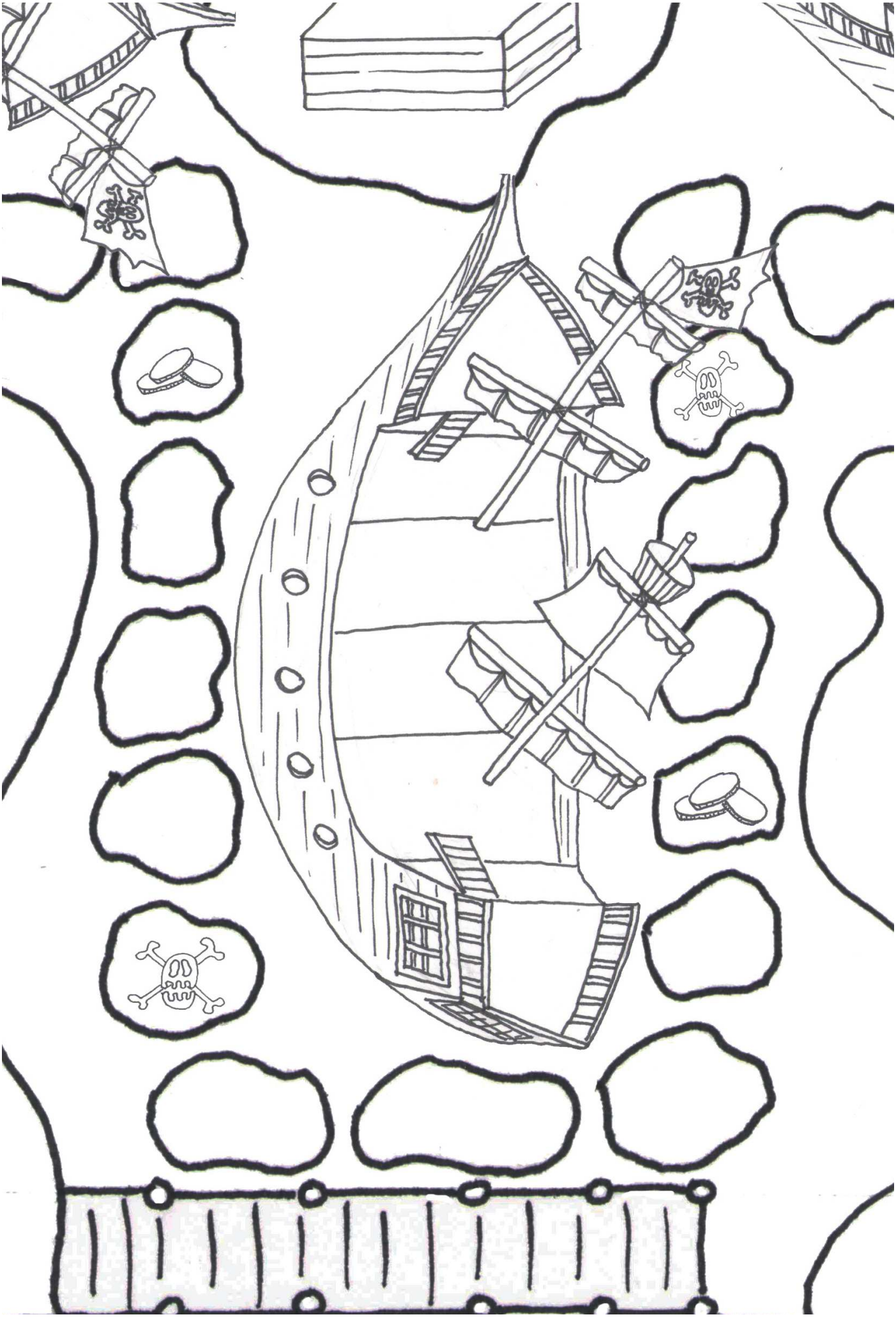
Pièces colorées verso à imprimer deux fois et colorier



Pièces noires recto à imprimer une fois et colorier



Pièces noires verso à imprimer une fois et colorier



Coffre à trésor à monter