2-5 | 8+ | 30 min

MILLE SABORDS !

Haim Shafir
Jose Pardo

IDÉE DU JEU

Avis à tous les pirates !

Glissez-vous dans la peau d'un corsaire et soyez aussi rusé qu'un vieux loup de mer pour défier la chance et réaliser la meilleure combinaison de dés possible. Plus cette combinaison comporte de dés identiques, plus elle vous rapporte de points. Mais attention, chaque lancer peut vous faire tout perdre. Sans oublier les cartes spéciales qui viennent influencer votre tirage.

Atteignez 8000 points avant les autres pour remporter la victoire !

CONTENU



38 cartes Pirate



8 dés Corsaire



1 bloc de score



2 cartes Résumé

MISE EN PLACE

Désignez parmi vous un ou une Capitaine du bateau pirate qui inscrit le nom de chacun sur une feuille de papier. Durant la partie, vous y noterez les points obtenus pendant les différents tours de jeu. En tant que Capitaine, mélangez les cartes Pirate et placez la pioche ainsi obtenue au centre de la table. Distribuez ensuite à chacun une carte Résumé sur laquelle sont indiqués les combinaisons possibles de dés, ainsi que le nombre de points qu'elles rapportent. La personne qui habite le plus près de la mer jouera en premier, puis les autres tenteront leur chance, à leur tour, dans le sens horaire.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À votre tour, révélez la carte Pirate du dessus de la pioche, posez-la face visible sur la pile et lancez les dés. Cette carte Pirate va influer sur le résultat de vos dés pendant votre tour (voir chapitre « Les cartes Pirate »). Le premier lancer doit toujours se faire avec les huit dés. Ensuite, choisissez le nombre de dés que vous souhaitez relancer. Les diamants et les pièces d'or sont particulièrement intéressants car ils rapportent des points supplémentaires. Quand vous terminez votre tour, défaussez votre carte Pirate et donnez les dés à la personne située à votre gauche. Le Capitaine note alors les points obtenus. Si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour en former une nouvelle.

LANCER LES DÉS CORSAIRE

Après votre lancer de dés, **et** selon la carte Pirate que vous avez révélée, vous pouvez choisir d'**arrêter votre tour**, et marquer les points correspondant à votre tirage de dés, ou de **relancer les dés**.

Relancer les dés : mettez de côté les dés que vous souhaitez conserver (vous pouvez aussi décider de relancer tous les dés) en prenant soin de ne pas modifier leur face supérieure, puis lancez de nouveau les dés restants. Vous n'êtes pas obligé de réserver 1 dé. Vous pouvez, si vous le souhaitez, relancer des dés précédemment mis de côté.

Pour effectuer un **nouveau** lancer, il y a certaines conditions à respecter :

- Un nouveau lancer doit se faire avec **au moins 2 dés**, un dé seul ne peut pas être relancé.
- Les dés affichant une **tête de mort** ne peuvent pas être relancés. Ils sont maudits jusqu'à la fin de votre tour.

Attention : *dès que vous obtenez une troisième tête de mort, votre tour prend fin et vous ne recevez aucun point pour ce tour, même si vous aviez réalisé d'autres combinaisons de dés.*

POINTS OBTENUS À LA FIN D'UN TOUR

Pour marquer des points, vous devez stopper volontairement votre tour avant que n'apparaisse une troisième tête de mort. Les points obtenus pour les dés isolés et pour les combinaisons sont additionnés et notés.

Combien rapportent les combinaisons de dés ?

- **3** symboles identiques = **100** points
- **4** symboles identiques = **200** points
- **5** symboles identiques = **500** points
- **6** symboles identiques = **1000** points
- **7** symboles identiques = **2000** points
- **8** symboles identiques = **4000** points

Exemple :

= 100 points

= 500 points

= 2000 points

Les symboles **diamant** et **pièce d'or** sont très avantageux puisqu'ils rapportent 100 points chacun en plus des combinaisons dont ils font éventuellement partie.

Exemple :

= 600 points

(200 points pour la combinaison de dés
+ 400 points pour les 4 faces pièces d'or)

Bonus coffre au trésor plein

Lorsque vous marquez des points avec les huit dés, vous recevez, en plus des points habituels, **un bonus de 500 points**.

***Donc** s'il y a au moins 1 tête de mort dans votre combinaison finale, vous ne pourrez pas marquer le bonus « Coffre au trésor plein ».*

Exemple :

600 (200 + 400) +100 +100 + Bonus 500 = 1300 points

L'ÎLE DE LA TÊTE-DE-MORT

Si lors de **votre premier lancer**, vous obtenez **4 têtes de mort ou plus**, vous êtes envoyé sur l'île de La Tête-de-Mort. Mettez alors de côté vos têtes de mort et relancez les dés restants. Tant que vous obtenez au moins une tête de mort, mettez-la de côté et continuez de jouer. Les autres symboles n'ont, dans ce cas, aucune importance. Si vous n'obtenez aucune tête de mort lors d'un lancer, votre tour prend fin et c'est au tour de la personne suivante. Vous ne recevez pas de point, mais pour chaque tête de mort que vous avez révélée durant votre tour, on retire 100 points au score de chacun de vos adversaires. Ces derniers perdront donc au minimum les 400 points du premier lancer !

Note: il est donc possible pour les joueurs d'obtenir un score négatif.

LES CARTES PIRATE

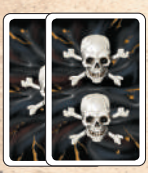
Les cartes Pirate influencent votre tour et apportent des bonus ou des malus.



L'ÎLE AU TRÉSOR

Après chaque lancer, vous pouvez placer un ou plusieurs dés sur l'Île au Trésor.
Ces dés sont considérés comme « sauvegardés » et sont comptabilisés à la fin de votre tour, même si vous obtenez 3 têtes de mort.

Important : vous pouvez relancer des dés déjà placés sur l'Île au trésor, mais dès que vous obtenez une troisième tête de mort, votre tour prend fin immédiatement. Vous ne pouvez plus placer de dés sur la carte et seuls les dés « sauvegardés » sont comptabilisés.



TÊTE DE MORT

Vous débutez votre tour avec 1 ou 2 symboles têtes de mort.



PIRATE

Tous les points obtenus pendant ce tour sont doublés. Si vous devez vous rendre sur l'île de La Tête-de-Mort, vos adversaires perdent 200 points pour chaque tête de mort révélée.



BATEAU PIRATE

Vous devez obtenir, au minimum, autant de sabres avec les dés que le nombre de symboles sabres présents sur la carte. Si vous y parvenez, en plus de votre résultat aux dés, vous recevez le bonus indiqué en bas de la carte. Dans le cas contraire, vous obtenez 0 point, quelque soit votre résultat aux dés, et on retire de votre score la valeur indiquée sur la carte. Quand on découvre un bateau pirate on ne peut pas aller sur l'île de La Tête-de-Mort : si vous obtenez 4 têtes de mort ou plus lors de votre premier lancer, vous perdez donc immédiatement votre tour.



DIAMANT

Commencez votre tour avec un symbole diamant. Ce dernier rapporte des points à la fois dans une combinaison de dés mais aussi comme simple diamant, soit 100 points.



PIÈCE D'OR

Commencez votre tour avec un symbole pièce d'or. Cette dernière rapporte des points à la fois dans une combinaison de dés mais aussi comme simple pièce, soit 100 points.



ANIMAUX

Les singes et les perroquets obtenus sur les dés comptent comme même symbole dans une combinaison.
Par exemple, 2 perroquets et 3 singes forment une combinaison de 5 dés identiques, soit 500 points.



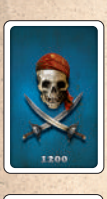
GARDIENNE

Pendant votre tour, vous pouvez exceptionnellement relancer, une fois, un dé avec une tête de mort.



LA PAIX

Vous devez terminer votre tour sans aucun sabre. Vous pouvez les reprendre et les relancer, mais votre lancer final ne doit comporter aucun sabre. Si vous réussissez, votre score de ce tour est doublé. Si vous échouez, vous ne marquez pas de points et perdez 500 points pour chaque sabre obtenu. Si jamais vous allez sur l'île de la Tête-de -Mort, vous devez tout de même finir votre tour sans aucun sabre.



ATTAQUE DE ZOMBIES

Vous devez continuer de lancer les dés jusqu'à ce qu'ils montrent tous des sabres ou des têtes de mort. Les têtes de mort ne peuvent toujours pas être relancées, mais en obtenir 3 ne met pas fin à votre tour et vous ne pouvez pas être envoyé sur l'île de la Tête-de-Mort. De plus, vous avez la possibilité de ne relancer qu'un seul dé. Si vous réussissez à obtenir au moins 5 sabres, vous marquez 1200 points. Si vous échouez, les 1200 points sont répartis entre les autres joueurs.



NAUFRAGE

Vous n'avez droit qu'à 2 lancers de dés. Vous ne pouvez toujours pas relancer les têtes de mort, mais même si vous en obtenez 3 ou plus lors de votre 1er lancer, vous avez la possibilité de lancer les autres dés une seconde fois. Après ce second lancer, vous marquez le double de points pour les diamants et les pièces d'or, à la fois pour les symboles et pour les combinaisons, peu importe le nombre de têtes de mort obtenues. Les symboles autres que diamants et pièces d'or ne marquent rien à ce tour.

FIN DE LA PARTIE

Si vous atteignez en premier 8000 points ou plus, vous déclenchez la fin de partie. Les autres entament alors un dernier tour. À l'issue de ce dernier tour, le pirate cumulant le plus de points remporte la victoire !

***Attention :** si après ce dernier tour, les autres joueurs parviennent à vous retirer des points, le jeu se poursuit jusqu'à ce que quelqu'un atteigne à nouveau les 8000 points. Cette personne remporte alors immédiatement la partie sans déclencher de nouveau tour.*

Magie pirate : si vous réalisez une combinaison de 9 symboles identiques, alors vous remportez immédiatement la partie! Par exemple, vous débutez votre tour avec une carte Pièce d'or. Avec vos différents lancers de dés, vous parvenez à obtenir, en plus de la carte, 8 pièces d'or : vous avez alors réalisé une combinaison de 9 symboles identiques et vous remportez la partie.

Exemple de tour :



Voici votre premier lancer :



Vous devez mettre la tête de mort de côté, et choisissez de garder les 3 sabres et les 2 pièces d'or.
Vous relancez le dé avec le singe et celui avec le perroquet.

Vous obtenez avec les 2 dés relancés :



Quelle chance !
Pour recevoir encore plus de points, vous déposez les 2 pièces d'or avec les 2 autres et relancez les 3 sabres.
Vous obtenez avec les 3 dés relancés :



Avec 2 têtes de mort, vous préférez ne pas prendre de risque et terminez votre tour. Le résultat des dés est :



4 pièces d'or 400 points



Un diamant 100 points

Une combinaison de 4 200 points

700 points



La carte Pirate double les points x2

Résultat de ce tour : 1400 points

AMIGO

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 11-2025

0-3

Adaptation et distribution françaises :

GIGAMIC

ZAL Les Garennes
WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach,
2012, 2015, 2025

FR DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU LIVRAISON OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr