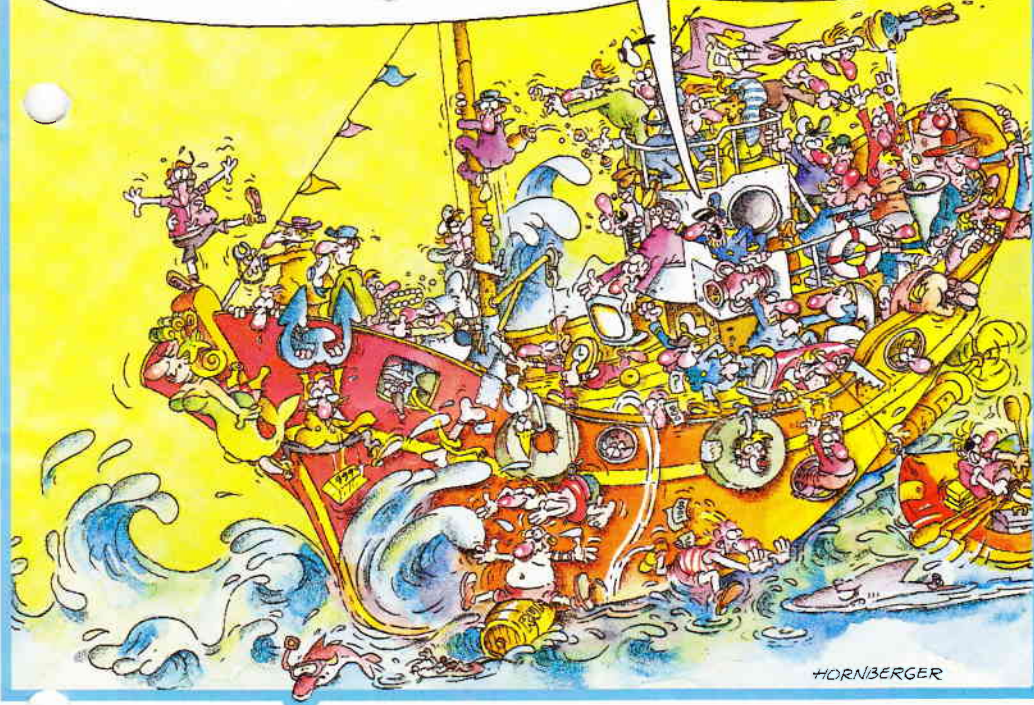


LES FLIBUSTIERS

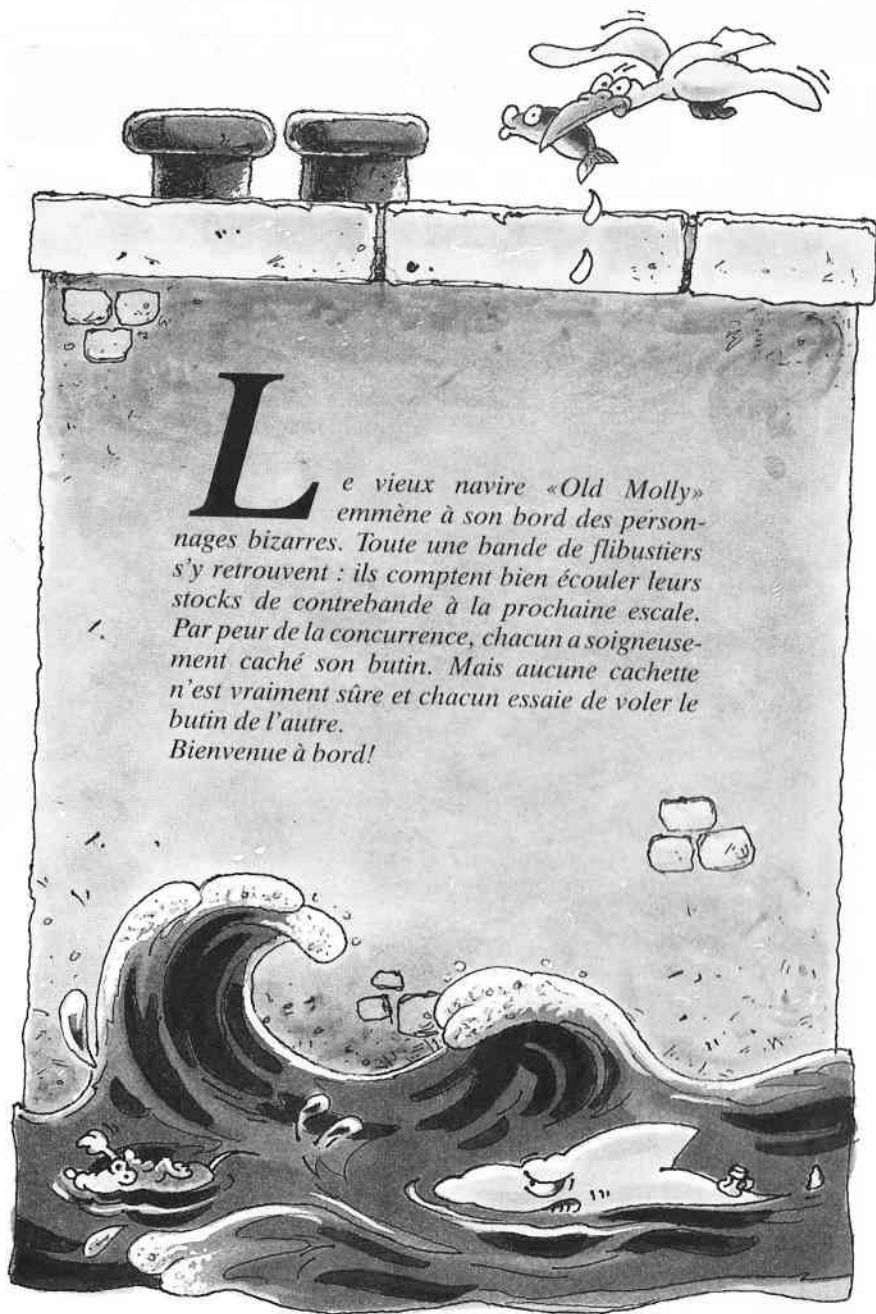
LE FABULEUX JEU DE MEMOIRE, COMIQUE



Jeu Ravensburger® n° 26 005 8
Auteur : D. Wendt

Jeu de mémoire comique pour
3 à 6 joueurs de 8 à 99 ans.

Editions Ravensburger,
68220 Attenschwiller, France



Le vieux navire «Old Molly» emmène à son bord des personnages bizarres. Toute une bande de flibustiers s'y retrouvent : ils comptent bien écouler leurs stocks de contrebande à la prochaine escale. Par peur de la concurrence, chacun a soigneusement caché son butin. Mais aucune cachette n'est vraiment sûre et chacun essaie de voler le butin de l'autre.
Bienvenue à bord!

PRÉPARATIFS

1. Chaque joueur reçoit des jetons.
12 jetons s'il y a 3 joueurs
15 jetons s'il y a 4 joueurs
18 jetons s'il y a 5 joueurs
20 jetons s'il y a 6 joueurs
2. On place le pion sur la case jaune.
3. On pose les 30 cartes face cachée sur la table. Le plus jeune commence : il choisit une carte, montre sa marchandise aux autres en disant par ex. : «J'ai les perles». Ensuite, il repose la carte, face cachée, devant lui sur la table. Tous les autres joueurs procèdent à leur tour de la même manière. On continue ainsi, jusqu'à ce que chacun ait devant lui trois cartes si l'on joue à trois, ou deux cartes si l'on joue à quatre, cinq ou six.
4. A présent, toutes les cartes restantes sont posées face cachée sur les cases correspondantes du plan de jeu.

BUT DU JEU

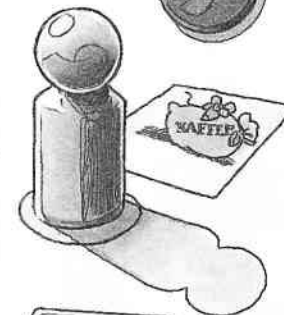
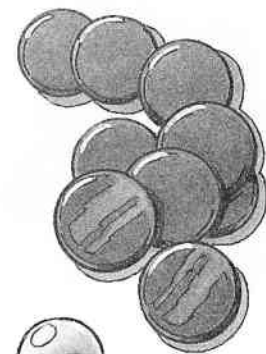
Chaque joueur essaie d'obtenir le maximum de butin et de perdre le moins possible de jetons.

RÈGLE DU JEU

On lance le dé et on déplace le pion dans le sens des aiguilles d'une montre.

CASE AVEC CARTE

Si le pion arrive sur une case où se trouve une carte, le joueur prend cette carte. Il montre la marchandise aux autres joueurs, en disant par ex. : «J'ai l'or» et pose la carte, face cachée, devant lui. C'est alors au tour du joueur suivant.





CASE SANS CARTE

Si le pion arrive sur une case où il n'y a pas de carte, le joueur doit désigner celui qu'il soupçonne de posséder la carte manquante.

Cela peut être ... lui-même

... un autre joueur

... LUI-MÊME

Si un joueur croit posséder la carte, il dit par ex. : «C'est moi qui ai l'or».

A présent, ceux qui ne le croient pas peuvent protester. Mais aucun joueur n'a le droit de désigner celui qu'il soupçonne.

Si personne ne proteste, il ne se passe rien et le joueur suivant lance le dé.

Si un ou plusieurs joueurs protestent, le joueur doit regarder ses cartes les unes après les autres, sans que les autres puissent voir les motifs.



LE JOUEUR POSSÈDE LA CARTE RECHERCHÉE

Il la montre rapidement et la repose face cachée devant lui. A présent, chaque joueur ayant protesté doit mettre un jeton dans la caisse du bateau (au milieu du plan de jeu), puisque son soupçon s'est avéré faux.

C'est à présent au tour du joueur suivant.



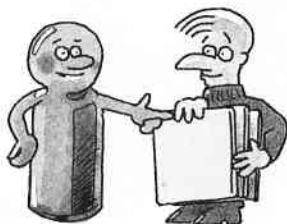
LE JOUEUR NE POSSÈDE PAS LA CARTE RECHERCHÉE

Il doit mettre dans la caisse autant de jetons que de joueurs ayant protesté. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

... UN AUTRE JOUEUR

Si le joueur suppose que la carte se trouve chez un autre joueur, il désigne ce joueur et lui dit par ex. : «C'est toi qui as l'or».

Le joueur soupçonné doit à présent désigner la personne qui, à son avis, possède la carte.



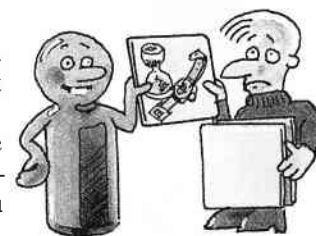
S'IL CROIT POSSÉDER LUI-MÊME LA CARTE,

il regarde ses cartes.

S'il trouve parmi celles-ci la carte recherchée, il la donne au joueur qui l'a soupçonné et le joueur suivant lance le dé.

S'il ne trouve pas la carte recherchée, cela prouve que les deux joueurs se sont trompés : ils doivent par conséquent déposer chacun un jeton dans la caisse du bateau.

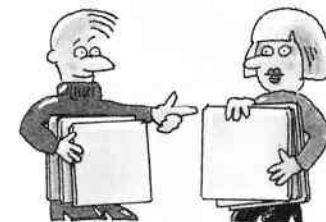
C'est ensuite au prochain joueur de lancer le dé.



S'IL CROIT QU'UN AUTRE JOUEUR POSSÈDE LA CARTE,

il doit désigner celui-ci.

Celui qui est soupçonné a deux possibilités : soit annoncer qu'il a lui-même la carte, et donc regarder ses cartes, soit soupçonner quelqu'un d'autre d'avoir la carte.



Plusieurs joueurs peuvent donc participer à la recherche du suspect.

FIN DE LA RECHERCHE DU SUSPECT

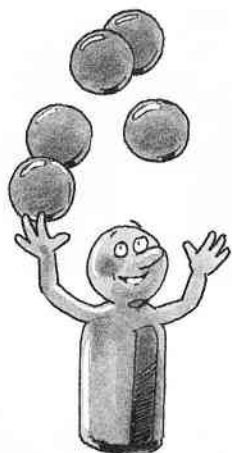
La recherche se termine chaque fois qu'un joueur soupçonné

- regarde dans ses cartes parce qu'il croit avoir la carte recherchée
- ou soupçonne un joueur ayant déjà exprimé un soupçon. Celui-ci doit alors aussitôt regarder ses cartes.

Si un joueur regarde ses cartes et y trouve la carte recherchée, il la donne à celui qui avait deviné juste. Ce dernier pose la carte, face cachée, devant lui.

Si un joueur regarde ses cartes et n'y trouve pas la carte recherchée, le dernier joueur soupçonné avant lui doit regarder ses cartes. Si la carte ne s'y trouve pas, le joueur soupçonné au tour précédent regarde à son tour, et ainsi de suite.





LES JETONS D'AMENDE

Après chaque partie de recherche, on fait le bilan. Chaque joueur ayant exprimé un faux soupçon doit déposer des jetons dans la caisse du bateau.

Celui qui regarde ses cartes et n'y trouve pas la carte recherchée s'est naturellement aussi trompé et doit payer. Une fois la recherche terminée et les jetons payés, c'est au tour du prochain joueur.

SITUATIONS PARTICULIÈRES

CELUI QU'ON NE SOUPÇONNE PAS, NE TRAHIT RIEN

Tant qu'un joueur n'a pas été soupçonné par les autres joueurs, il ne doit pas dire, qui à son avis, possède la carte, même s'il le sait.

PAS DE PROTESTATION PENDANT LA RECHERCHE DU SUSPECT

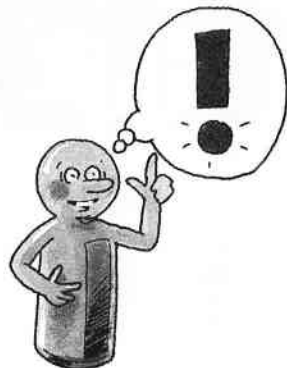
Si c'est le joueur soupçonné qui regarde ses cartes, les autres joueurs n'ont pas le droit de protester. Seul le joueur qui lance le dé et pense avoir la carte recherchée, a le droit de protester.

DEUX JOUEURS DEVINENT JUSTE

Si lors d'un tour, 2 joueurs expriment l'un après l'autre un soupçon qui s'avère correct, le premier à avoir deviné juste, reçoit la carte. Le deuxième joueur qui a deviné, n'a pas à verser de jeton.

AUCUN DES JOUEURS SOUPÇONNÉS N'A LA CARTE RECHERCHÉE

Dans ce cas, tous les joueurs qui ont exprimé un soupçon se sont trompés. Chacun doit par conséquent déposer des jetons dans la caisse du bateau.



MONTRER AUSSITÔT LA CARTE TROUVÉE

Un joueur qui regarde ses cartes doit montrer la carte recherchée dès qu'il la trouve et non pas regarder auparavant toutes ses cartes. S'il le fait, il doit payer un jeton dans la caisse du bateau.

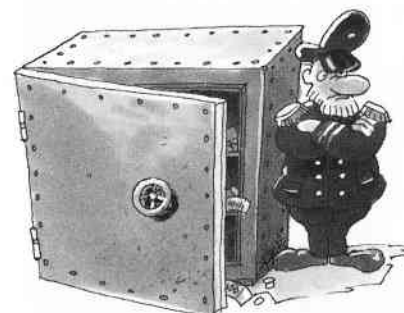
FIN DU JEU

- le jeu est terminé dès qu'un joueur n'a plus de jetons.
- le jeu est également terminé quand :

un des joueurs possède 14 cartes si l'on joue à trois
un des joueurs possède 12 cartes si l'on joue à quatre
un des joueurs possède 10 cartes si l'on joue à cinq
un des joueurs possède 8 cartes si l'on joue à six

A la fin du jeu, chaque joueur compte ses cartes et ses jetons. Chaque carte compte pour 2 points et chaque jeton pour 1 point. Celui qui a le plus de points a gagné la partie. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, il y a plusieurs vainqueurs.

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Editions Ravensburger,
68220 Attenschwiller, France



LA RÈGLE DU JEU EN RÉSUMÉ

1. Lancer le dé et avancer
2. Case avec carte = prendre la carte
3. Case sans carte = chercher la carte...
4. ...chez soi – objection possible
 - regarder ses cartes
 - déposer des jetons
5. ...chez un autre joueur (recherche du suspect)
 - soupçonner un joueur, celui-ci doit continuer à chercher...
 - ...chez lui
 - ...chez un autre joueur, etc.
6. La recherche du suspect se termine
 - a) quand un joueur croit posséder la carte et regarde ses propres cartes
 - b) quand un joueur, ayant déjà soupçonné quelqu'un, est soupçonné à son tour
7. Celui qui a deviné juste reçoit la carte
8. Celui qui s'est trompé perd des jetons
9. Fin du jeu : 1 carte = 2 points
1 jeton = 1 point

