

CHAPARDEURS

CROISEZ LES DOIGTS !

RÈGLES

L'océan est le foyer de milliers et milliers de poissons. Libres de voyager ici et là, les créatures marines profitent de la paix et de l'harmonie dans ce monde sous-marin, jusqu'à ce qu'un malheur menace rapidement... Des chats pirates ! Des « Chapardeurs » !

Leurs navires s'approchent pour nous apporter terreur et consternation ! Par tous les moyens, que ce soit en attrapant avec son propre filet ou en volant aux autres, chaque chef des Chapardeurs a la même idée en tête : tirer le meilleur parti de l'océan et surpasser les autres avec des astuces ingénieuses !



MATÉRIEL

🐾 60 poissons répartis comme suit :

- 18 rouges 
- 18 bleus 
- 18 jaunes 
- 6 blancs 

🐾 1 sac en tissu

🐾 1 livret de règles

🐾 5 tuiles océan



🐾 6 tuiles équipage :

- L'Eysturoy (Vert)

- Le Majestueux (Bleu)

- La Carcasse (Rouge)

- Le Poséidon (Jaune)

- L'Inventeur (Noir)

- Le Crochet (Violet)



OBJECTIF

Obtenez le meilleur score en pêchant des poissons.

MISE EN PLACE

🐾 Distribution des tuiles équipage

Chaque joueur choisit une tuile équipage et la place devant lui (face chats visible). Dans une partie à moins de 6 joueurs, les tuiles équipage inutilisées sont remises dans la boîte.

🐾 Placement des tuiles océan

Ensuite, les tuiles océan sont placées au centre de la table conformément au tableau ci-dessous :



3 joueurs 2 tuiles océan



4 joueurs 3 tuiles océan



5 joueurs 4 tuiles océan



6 joueurs 5 tuiles océan



*Voir p.7 pour une partie à 2 joueurs.

🐾 Mise en place des poissons

Tous les poissons sont mis dans le sac. Le joueur qui aime le plus les poissons sera chargé de les disposer sur les tuiles océan durant la partie.

Ce joueur **tire aléatoirement des poissons** du sac jusqu'à ce qu'il y en ait **2 sur chaque tuile océan**. La partie peut alors commencer.

PREMIER TOUR

**Compter
et pointer
du doigt**

Un joueur compte jusqu'à trois.
À « 3! », tous les joueurs pointent simultanément
du doigt une tuile océan de leur choix.

Exemple :



**Un joueur
pointe un océan**

Si **un seul joueur** pointe une tuile océan, ce **joueur prend tous les poissons** présents sur cette tuile et les place sur sa tuile équipage.

**Plusieurs
joueurs
pointent
un océan**

Si **deux joueurs ou plus** pointent vers la même tuile océan, **aucun joueur ne récupère de poisson**.
Les poissons restent alors sur leur tuile océan.

Le tour prend fin.

Dans l'exemple ci-dessus :



Le **pirate bleu** (navire **Le Majestueux**) a récupéré
1 poisson bleu et 1 blanc.

Le **pirate jaune** et le **pirate vert** ne récupèrent
aucun poisson car ils pointent tous les deux
le même océan !

NOUVEAUX POISSONS SUR LES TUILES OCÉAN

Ajouter des poissons

Le joueur en charge de la mise en place des poissons en prend au hasard dans le sac.

 1 poisson est ajouté sur chaque tuile océan où il reste au moins 1 poisson.

 2 poissons sont ajoutés sur chaque tuile océan vide.

NOTE : Cette opération se produit entre chaque tour jusqu'à épuisement de tous les poissons dans le sac (ce qui déclenche la fin du jeu).

S'il ne reste pas suffisamment de poissons pour approvisionner chaque océan, le joueur responsable en ajoute à sa convenance sur les tuiles en suivant les règles mentionnées précédemment (ainsi, certains océans peuvent rester vides).

À PARTIR DU SECOND TOUR ET DES SUIVANTS

Chaque nouveau tour se joue comme expliqué précédemment, mais les joueurs ont maintenant deux choix supplémentaires.



1 VOLER DES POISSONS

Au lieu de pointer une tuile océan, un joueur peut pointer la tuile équipage d'un autre joueur.

Un seul joueur pointe une tuile équipage

Si **un seul joueur** pointe vers une tuile équipage, ce joueur vole **tous les poissons qui s'y trouvent** et les place sur sa propre tuile équipage.

Plusieurs joueurs pointent une tuile équipage

Si **deux joueurs ou plus** pointent vers la même tuile équipage, **aucun d'eux ne peut prendre les poissons** qui s'y trouvent et les poissons restent sur la tuile.

Rappel : Il n'y a pas d'ordre de tour ! Tous les joueurs jouent simultanément.

Exemple :



Le **pirate bleu** (navire Le Majestueux) vole tous les poissons du **pirate jaune** (navire Le Poséidon).



Le **pirate jaune** (navire Le Poséidon) vole tous les poissons du **pirate bleu** (navire Le Majestueux).

Exemple :



Le **pirate bleu** (navire Le Majestueux) vole tous les poissons du **pirate vert** (navire L'Eysturoy).



Le **pirate jaune** (navire Le Poséidon) vole tous les poissons du **pirate bleu** (navire Le Majestueux).



Le **pirate vert** (navire L'Eysturoy) récupère les poisson de la tuile océan.



2 PROTÉGER SES POISSONS

Protéger et encoffrer

Au lieu de pointer une tuile océan ou la tuile d'un autre joueur, les joueurs peuvent protéger leurs poissons et les enfermer dans les coffres de leur navire. Pour ce faire, **ils doivent couvrir leur tuile équipage avec leurs mains** (ou pattes !).

Pointer une tuile protégée

Important : Si un joueur pointe vers une tuile équipage protégée de cette manière, il ne vole pas les poissons !

Exemple :



Le **pirate jaune** (navire Le Poséidon) protège ses poissons et les encoffre.



Le **pirate bleu** (navire Le Majestueux) ne vole pas les poissons du **pirate jaune** !

Les poissons protégés sont retirés de la tuile équipage et placés à côté du joueur. Ils ont été encoffrés et **ne peuvent désormais plus être volés**.

Pause forcée

Les joueurs qui ont encoffré leurs poissons doivent retourner leur tuile équipage face navire.

Ainsi, **ils ne joueront pas le tour suivant**.

Une fois ce tour terminé et qu'un nouveau tour doit commencer, ces joueurs peuvent retourner leur tuile équipage face chats visible et reprendre la partie.

Exemple :



Le **pirate jaune** (navire Le Poséidon) fait une pause forcée pendant ce tour.



Le **pirate bleu** (navire Le Majestueux) récupère les poissons de la tuile océan.

FIN DE PARTIE

Décompte des points

La partie s'arrête à la fin du tour où le **dernier poisson** est pioché dans le sac. Une fois le tour terminé, les joueurs passeront au décompte des points de victoire (PV). Chaque joueur rassemble alors ses poissons encoffrés ainsi que ceux présents sur sa tuile équipage.



Chaque ensemble de 3 poissons de couleurs différentes vaut 5 PV.



Les poissons blancs valent chacun 2 PV.



Chaque poisson coloré (qui n'est pas inclus dans la formation d'un ensemble de 3 couleurs différentes) vaut 1 PV.

NOTE : Les poissons qui restent sur les tuiles océan ne valent aucun PV.

Vainqueur

Le joueur avec le plus de PV gagne la partie !
En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de poissons blancs qui l'emporte. Si l'égalité n'est toujours pas résolue, vous pouvez régler vos comptes avec une nouvelle partie !



Conseils de l'auteur : Les joueurs sont autorisés à parler avant ou pendant le décompte jusqu'à trois et même annoncer les océans qu'ils souhaitent pointer. Toutefois, rien n'oblige à respecter cette parole et cela peut même être une bonne technique pour induire les autres joueurs en erreur ! Alors, amusez-vous bien !

MODE 2 JOUEURS

Matériel	Tuiles océan	Tuiles équipage	Poissons			
			Rouge	Jaune	Bleu	Blanc
Nombre	3	4	12 de chaque couleur			6

Chaque joueur reçoit 2 tuiles équipages différentes, et chacune de ses pattes (gauche et droite) représente une de ces tuiles. Les règles de base s'appliquent, mais avec cette règle supplémentaire : il est possible pour un joueur d'utiliser l'une de ses pattes pour voler des poissons sur la tuile de son autre patte. Cependant, il ne peut pas protéger la tuile d'une de ses pattes avec l'autre. À la fin de la partie, chaque joueur compte séparément les PV des poissons pour chacune des pattes. Le score le plus bas des deux devient son score final.

Crédits

Auteur : Yoshiteru Shinohara

Illustrations : Roxy Dai

Développement : Kitty Wan

Éditeur original : Marcus Chan

Graphisme : Ryan Chow, Machai

Traduction : Cédric Basso

Adaptation graphique : Elisa Rodrigo



栢龍玩具有限公司

Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998

Copyright © 2024 Broadway Toys Limited.
Tous droits réservés.



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr