



Piraten Bridge

YO - HO - HO!



Le jeu de plis de Brent Beck
pour 2 à 6 pirates à partir de 8 ans.

Dessous de l'histoire

Batailles navales à coups de canons et de grappins ! Tu parles ! En réalité tout était beaucoup plus inoffensif ! Les pirates respectables préféreraient se livrer à des batailles de cartes sur les tables de jeu de minables tavernes. Qui arrive non seulement à piquer la majorité des plis à ses adversaires, mais aussi à les pronostiquer le plus précisément possible, ressort en vainqueur de la compétition.

But du jeu

Les pirates se trouvent en compétition pendant 10 manches. À chacun d'elles, les joueurs doivent indiquer le nombre de plis qu'ils veulent réaliser au cours de la manche. Après quoi, il s'agit de s'approcher le plus près possible de ce résultat...

Qui n'y arrive pas, parce qu'il fait trop ou pas assez de plis, perd à la fois gloire et prestige. Ne faire aucun pronostic peut s'avérer lucratif, mais aussi très risqué...

Alors que chacun ne dispose que d'une seule carte pendant la première manche, une carte supplémentaire vient s'y ajouter à chaque manche suivante. Au cours de chaque manche, les joueurs essaient d'accumuler le plus de points possibles. Qui en a accumulé le plus à l'issue des 10 manches, gagne.

Préparatifs et déroulement d'une manche

Toutes les cartes sont bien mélangées avant d'être distribuées, face cachée à chacun des joueurs. Le **nombre de cartes varie de manche à manche**. Au cours de la première, chacun des joueurs ne reçoit qu'une seule carte, puis 2 cartes lors de la deuxième manche et ainsi de suite, jusqu'à la dixième manche, où ils en reçoivent chacun 10. Par manche, le jeu se poursuit tant que les joueurs tiennent des cartes en main. À chaque tour, les joueurs doivent jouer ouvertement une carte à tour de rôle. C'est ce que l'on appelle un « pli ».

Une fois la carte sortie, chacun des joueurs regarde sa/ses carte(s) et réfléchit au nombre de plis qu'il va pouvoir faire avec elle(s). Il vaut mieux enlever son bandeau pour ne rien perdre de vue !

Matériel de jeu

- 66 cartes de jeu :
 - 52 cartes de (4) couleurs (différentes, portant chacune les chiffres de 1 à 13)
 - 5 cartes « Escape »
 - 5 cartes pirates
 - 2 cartes « Mermaid »
 - 1 carte « Scary Mary »
 - 1 carte « Skull King »
- 1 bloc de feuilles de score



YO - HO - HO!

Pour monter qu'il a pris sa décision quant au nombre de plis qu'il va faire, un joueur tend le poing en direction du milieu de la table. Lorsque tous les pirates ont le poing tendu en direction du milieu de la table, ils lancent ensemble leur cri de bataille « YO - HO - HO » et frappent la table du poing à chaque syllabe. Au deuxième « HO », tous les joueurs ouvrent leur poing en même temps et indiquent, avec leurs doigts, le nombre de plis qu'ils pensent faire au cours du tour.

Remarque : qui pense pouvoir faire plus de cinq plis, montre les cinq doigts de sa main et dit simultanément à voix haute et de façon bien compréhensible le chiffre sur lequel il mise.

Les plis annoncés sont notés pour chaque joueur dans la mince colonne du bloc.

C'est alors que la bataille commence :

Le joueur se trouvant à la gauche de celui ayant distribué les cartes attaque le premier tour en sortant la première carte. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs **doivent jouer la couleur sortie**, c'est-à-dire poser une carte de la même couleur. Qui ne le peut pas, se défait d'une autre couleur (et perd par conséquent le pli) ou bien d'un drapeau orné d'une tête de mort (pour ramasser le pli, dans la mesure du possible).

Une fois que tous les joueurs ont posé une carte, ils regardent à qui revient le « pli ». Celui qui le remporte, le pose face cachée devant lui et légèrement à l'écart des autres plis (de manière à ce que l'on puisse toujours bien voir le nombre de plis ramassés par chaque joueur).

Une fois toutes les cartes jouées, la manche prend fin et les points sont notés.

Quelles sont les cartes et à qui revient le pli ?

Le pli revient toujours à celui ayant sorti la carte la plus haute. En général, il s'agit de la carte la plus haute de la couleur jouée. Si des cartes d'une autre couleur ont été sorties (parce que le joueur n'avait pas celle jouée), elles ne comptent pas. **Exception : le drapeau orné d'une tête de mort (noir) est la couleur la plus haute** ayant priorité sur toutes les autres couleurs (indépendamment de la valeur chiffrée). Toutes les autres couleurs ont la même valeur entre elles.

Exemple : un « 12 jaune » est posé sur un « 2 jaune ». N'ayant pas de jaune, les deux joueurs suivants posent un « 13 bleu » et un « 1 noir ». Celui ayant posé le « 1 noir » ramasse le pli, car le noir est toujours la couleur prioritaire. En l'absence de la carte noire, le « 12 jaune » aurait ramassé le pli, vu qu'il s'agissait de la carte la plus haute de la couleur (jaune) jouée.

Un joueur doit systématiquement jouer une carte de la **couleur sortie**. Cependant, même s'il pourrait poser une carte de cette couleur, il a **toujours** la possibilité de **poser** l'une des **cartes spéciales** suivantes :

Cartes spéciales et leurs symboles :



Escape : cette carte ayant la valeur « 0 », elle a toujours la valeur la plus faible. Elle est jouée lorsque l'on veut éviter de faire un pli. Au cas où tous les joueurs poseraient une carte « Escape », c'est celui ayant posé la **carte Escape en premier** qui récupère le pli.



La **Mermaid** a une **valeur supérieure à toutes les cartes de couleur** (drapeau avec tête de mort compris), mais elle est coupée par les cartes pirates. Elle a priorité sur le Skull King car elle l'envoûte : si la Mermaid fait partie du même pli que le Skull King, c'est toujours elle qui remporte le pli (peu importe les autres cartes se trouvant dans le pli) et le joueur est gratifié en plus d'une prime supplémentaire.



Pirates (Badeye Joe, Harry the Giant, Tortuga Jack, Betty Brave, Evil Emmy) : ces cartes ont **priorité sur toutes les cartes de couleur** (indépendamment de leur couleur et de leur valeur) et sur la Mermaid. 3 solutions sont possibles pour ne pas faire un pli avec une carte pirate :

- elle est posée après une autre carte pirate,
- elle est coupée par un Skull King posé par la suite ou elle est posée après le Skull King,
- elle est coupée par une Mermaid jouée dans le même pli que le Skull King.



La **Scary Mary** peut être jouée soit en tant que carte pirate, soit en tant que carte Escape. En **sortant cette carte**, le joueur doit alors annoncer la fonction endossée par la Scary Mary.



Le **Skull King** ne peut être battu **que par une Mermaid**. Toutes les autres cartes ont une valeur plus faible que le Skull King. Si le pli ramassé avec le Skull King contient une carte pirate (la Scary Mary en faisant partie, peu importe la fonction qu'elle assume), le joueur est gratifié d'une prime.

Encore une fois, à titre de rappel : **les cartes spéciales peuvent être jouées à tout moment !** Même s'il s'avère possible de poser une carte de la même couleur que celle sortie !

Remarques :

- Si la première carte jouée est une carte spéciale, prendre en tant que couleur à poser au cours du tour, celle de la première carte de couleur sortie à la suite de la carte spéciale.
- Si la première carte jouée est un drapeau avec tête de mort en main peut poser une autre carte de couleur. Il n'est pas obligé de sortir un pirate.
- Si 2 cartes pirates sont jouées au cours d'un tour, la carte posée en premier a priorité et remporte le pli.
- Si 2 cartes Mermaid sont jouées au cours d'un tour, celle posée en premier a priorité et remporte le pli.

Décompte des points

Pour le pronostic correct de son nombre de plis, un joueur compte **20 points par pli gagné**.

Exemple : un joueur pronostique 3 plis et en fait bel et bien 3. Ceci lui rapporte 60 points en tout.

Si un joueur fait plus ou moins de plis qu'annoncés, il n'encaisse **aucun point en plus** et ne peut pas **non plus** bénéficier de ses **primes**. Il **déduit 10 points pour chaque pli divergeant** de son pronostic.

Exemple : un joueur annonce 5 plis mais n'en fait qu'1. La différence est de 4 plis. Il encaisse donc 40 points négatifs.

IMPORTANT !

Si un joueur déclare ne faire « **aucun pli** » et qu'il n'en fait bel et bien aucun, il reçoit en points la valeur du numéro actuel du tour multipliée par 10.

Exemple : au cours du tour numéro 4, un joueur déclare ne pas faire de pli et il n'en fait réellement aucun. Il se voit pour cela gratifié de 40 points (tour 4 multiplié par 10).

Si un joueur n'y arrive pas et s'il est obligé de ramasser **un ou plusieurs plis**, il reçoit le même nombre de points, mais en tant que **somme négative**. Si un joueur déclare à tort ne vouloir faire aucun pli, il importe par conséquent peu qu'il en ramasse un ou par exemple trois.

Exemple : au cours du tour 9, un joueur affirme ne vouloir faire aucun pli, mais il se trouve obligé d'en ramasser deux. Il est alors pénalisé de -90 points (tour 9 multiplié par 10 points).

L'affirmation de ne vouloir faire aucun pli n'est donc pas sans risque ! Elle peut certes permettre à un joueur de gagner beaucoup de points, mais aussi d'en perdre une grande quantité.



Points de prime

Les cartes sur lesquelles des pièces d'or sont illustrées permettent de gagner des

points supplémentaires. Un joueur ne peut cependant encaisser ces points

de prime que s'il arrive à faire exactement le nombre de plis qu'il a pronostiqués. Si un joueur n'y arrive pas, il ne peut pas encaisser de prime.

Si un joueur est arrivé à prendre une ou plusieurs cartes pirates en un pli avec le **Skull King**, il encaisse alors **une prime de 30 points pour chaque carte pirate se trouvant dans le pli.** La Scary Mary compte pour cela toujours comme pirate, même si elle a été jouée en tant qu'« Escape ».

Si un joueur a **capturé le Skull King en un pli avec sa Mermaid**, il se voit gratifié d'une **prime de 50 points.**

Le bloc

Le nombre de plis pronostiqués, ainsi que le nombre de points obtenus sont notés sur le bloc, cette tâche devant être confiée de préférence à un pirate sans crochet à la main.



À l'issue d'une manche, toutes les cartes sont remélangées après le décompte des points, puis distribuées pour la manche suivante. À chaque manche, le nombre de cartes distribuées augmente de 1.

Fin du jeu

Le jeu s'achève après la 10ème manche. Le pirate ayant obtenu le plus de points a fait de bons pronostics, a réussi ses plis et gagné la bataille.

© 2014 Schmidt Spiele
Éditeur et distributeur: 999 Games b.v.
Boîte postale 60230
NL - 1320 AG Almere
www.schmidtspellen.nl
Service après vente: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl



Auteur: Brent Beck
Illustrations: Eckhard Freytag
Traduction et
rédaction définitive :
999 Games b.v.
Tous droits réservés
Made in Germany

Aperçu de la priorité pour les plis :

bat (prime :
50 points)



bat (prime :
30 points par
pirate)



bat



bat



bat



bat



Piraten Bridge

YO - HO - HO!



Een slagenspel over piraten van
Brent Beck voor 2-6 spelers vanaf 8 jaar.

Wat een nonsens, die verhalen over zeegevechten met kanonschoten en werpankers! In werkelijkheid ging het er veel vredelievender aan toe! Eerwaardige piraten vochten hun oorlogen liever met speelkaarten uit op tafels in schimmige taveernes. Wie niet alleen de meeste slagen van zijn concurrent wint, maar deze ook correct voorspelt, strijkt met de winst.

Kort speloverzicht

De strijd der piraten verloopt over 10 ronden. In elke ronde geeft iedere speler aan hoeveel slagen hij in deze ronde wil winnen. En daarna probeert iedereen zijn voorspelling precies te halen... Wie teveel of te weinig slagen haalt, verliest roem en aanzien. Het kan lucratief zijn om 0 slagen te voorspellen, maar dit brengt ook veel risico's met zich mee ...

In de eerste ronde krijgt iedere speler maar 1 kaart, maar in elke volgende ronde krijgt hij er 1 meer, waardoor er steeds meer punten te winnen of juist te verliezen zijn. Wie na 10 ronden de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Voorbereiding en spelverloop

Schud alle kaarten. Geef iedere speler een aantal kaarten. In de eerste ronde krijgt iedere speler 1 kaart, in de tweede ronde 2 kaarten, enzovoort, totdat in de tiende ronde iedere speler 10 kaarten krijgt. De spelers nemen hun kaarten in hun hand. Per ronde worden zoveel slagen gespeeld als het aantal kaarten dat een speler in zijn hand heeft. Een slag is het spelen van 1 kaart open op tafel door iedere speler.

Na het delen van de kaarten schat iedere speler in hoeveel slagen hij met zijn kaart(en) denkt te halen.

YO - HO - HO!

Een speler die besloten heeft hoeveel slagen hij wil halen, zet zijn vuist



midden op tafel. Hebben alle spelers dat gedaan, dan roepen ze tegelijk de piratenkreet “YO - HO - HO”. Daarbij slaan ze bij elk woord hun vuist op tafel. Bij de tweede “HO” openen alle spelers tegelijkertijd hun vuist en strekken zoveel vingers uit als ze slagen willen winnen.

Opmerking: een speler die meer dan 5 slagen wil voorspellen, strekt 5 vingers uit, maar roept tegelijkertijd luid en duidelijk het gewenste aantal.

Noteer de voorspellingen van iedere speler in de smalle kolom op het scoreblok.

Nu begint het rammen en steken:

De speler links van de gever begint en speelt 1 kaart uit zijn hand open op tafel. De kleur van deze kaart noemen we de gevraagde kleur. De andere spelers spelen daarna met de klok mee ook 1 kaart open op tafel. Daarbij **moet** iedere speler een kaart van de gevraagde kleur spelen (**uitzondering:** zie Speciale kaarten). Kan hij dat niet, dan mag hij een andere kaart spelen. Het door iedere speler spelen van 1 kaart noemen we een slag.

Nadat iedere speler een kaart heeft gespeeld, wordt bepaald wie de slag wint (zie verderop). De winnaar van de slag legt de kaarten ervan gedekt voor zich neer en wel zodanig dat goed te zien is hoeveel slagen hij verzameld heeft. Daarna speelt hij de eerste kaart van de volgende slag.

Een ronde eindigt als alle kaarten zijn gespeeld. Daarna worden de scores genoteerd.

Welke kaart wint de slag?

De speler die de zwarte kaart (vaandel met een schedel) met de hoogste waarde heeft gespeeld, wint de slag. Heeft niemand een zwarte kaart gespeeld, dan wint de speler die de kaart met de hoogste waarde in de gevraagde kleur heeft gespeeld de slag.

Voorbeeld: de eerste speler speelt een gele 2, de volgende speler een gele 12. De spelers daarna hebben geen gele kaarten en spelen respectievelijk een blauwe 13 en een zwarte 1. De zwarte 1 wint de slag, omdat zwart altijd van de andere kleuren wint. Als er geen zwarte kaart gespeeld zou zijn, zou de gele 12 de slag gewonnen hebben (omdat het de hoogste kaart in de gevraagde kleur was).

Speciale kaarten

Zoals eerder gezegd moet een speler normaal gesproken altijd een kaart in de gevraagde kleur spelen. De volgende speciale kaarten mag hij echter **altijd** spelen, **ook als** hij een kaart in de gevraagde kleur heeft.

Overzicht speciale kaarten:



Escape: deze kaart heeft waarde “0” en is altijd de laagste kaart in een slag. Speelt echter iedere speler een “Escape”, dan wint de speler die als eerste de “Escape” speelde de slag.



De **Mermaid** is hoger dan alle kleurenkaarten (ook hoger dan de zwarte kaarten) en de “Skull King”, maar lager dan de piratenkaarten (zie hieronder). **Let op:** bevindt de “Mermaid” zich in dezelfde slag als de “Skull King”, dan wint de “Mermaid” altijd de slag, ongeacht welke kaarten verder in de slag zitten.



Piraten (Badeye Joe, Harry the Giant, Cortuga Jack, Betty Brave, Evil Emmy):

deze kaarten zijn **hoger dan alle kleurenkaarten** (ook hoger dan de zwarte kaarten) en de "Mermaid". Er zijn 2 mogelijkheden om met een piratenkaart geen slag te winnen:

- de kaart wordt na een andere piratenkaart gespeeld.
- er bevindt zich een "Skull King" in de slag.



De **Scary Mary** mag als piratenkaart of "Escape" gespeeld worden.

De speler die de kaart speelt, moet **bij het spelen van de kaart** direct aangeven welke functie hij gebruikt.



De **Skull King** verliest **uitsluitend van een "Mermaid"**.

Alle andere kaarten zijn lager dan de "Skull King".

Nog één keer ter herinnering: **speciale kaarten mogen altijd gespeeld worden**, ook als de speler de gevraagde kleur heeft!

Opmerkingen:

- Is de als eerste gespeelde kaart in een slag een speciale kaart, dan bepaalt de eerstvolgende kleurenkaart de gevraagde kleur voor die ronde.
- Is de als eerste gespeelde kaart in een slag een zwarte kaart (vaandel met een schedel), dan mag een speler die geen zwarte kaart heeft een kaart in een kleur naar keuze spelen. Hij is niet verplicht om een piratenkaart te spelen.
- Worden er 2 piratenkaarten in een ronde gespeeld, dan is de als eerste gespeelde piratenkaart hoger.
- Worden er 2 mermaidkaarten in een ronde gespeeld, dan is de als eerste gespeelde mermaidkaart hoger.

Puntentelling

Een speler die het aantal slagen dat hij gehaald heeft juist heeft voorspeld, ontvangt **20 punten per gewonnen slag**.

Voorbeeld: een speler voorspelt dat hij 3 slagen haalt en dat lukt hem ook. Hij krijgt in totaal 60 punten.

Wint een speler minder of meer slagen dan hij heeft voorspeld, dan krijgt hij geen pluspunten en hij kan ook geen bonuspunten (zie verderop) verdienen. Hij krijgt 10 minpunten voor elke slag die hij van zijn voorspelling af zit.

Voorbeeld: een speler voorspelt dat hij 5 slagen haalt, maar wint er maar één. Het verschil is 4, dus hij krijgt 40 minpunten.

BELANGRIJK:

Voorspelt een speler dat hij **geen slagen** haalt en lukt hem dat ook, dan krijgt hij zoveel punten als de **huidige ronde maal 10**.

Voorbeeld: in ronde 4 voorspelt een speler dat hij geen slagen wint. Aan het einde van de ronde blijkt dat het hem gelukt is. Hij krijgt 40 punten (ronde 4 maal 10 punten).

Lukt het de speler **niet** (hij haalt dus 1 of meer slagen), dan krijgt hij zoveel **minpunten**

als de huidige ronde maal 10.

Voorbeeld: in ronde 9 voorspelt een speler dat hij geen slag wint. Hij wint er echter 2. Hij krijgt -90 punten (ronde 9 maal 10 punten).

In beide gevallen hierboven is het niet van belang hoeveel slagen de speler precies wint.

Bonuspunten



Kaarten met gouden munten erop kunnen bonuspunten opleveren, maar uitsluitend als de speler zijn voorspelling goed heeft. Heeft hij dat niet, dan kan hij geen bonuspunten verdienen!

Heeft een speler in een slag met de "Skull King" één of meer piratenkaarten gevangen, dan krijgt hij voor elke piratenkaart in deze slag 30 bonuspunten. De "Scary Mary" geldt daarbij als een piratenkaart, ook als deze als "Escape" is gespeeld.

Heeft een speler in een slag met zijn "Mermaid" de "Skull King" gevangen, dan krijgt hij daar 50 bonuspunten voor.

Noteer de behaalde punten op het scoreblok.

Einde van een ronde

De speler links van de huidige geveer schudt alle kaarten en geeft iedere speler een aantal kaarten, gelijk aan de huidige ronde.



Einde van het spel

Het spel is na 10 ronden afgelopen. De speler met de meeste punten wint het spel.

© 2014 Schmidt Spiele
Uitgever en distributeur: 999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.schmidtspeellen.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl
Auteur: Brent Beck
Illustraties: Eckhard Freytag
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.
Alle rechten voorbehouden
Made in Germany



Overzicht van de slagvolgorde:



22034426