

KORSAR



Contenu du Jeu

Le jeu est composé de 78 cartes :

- de cartes bateau marchand sur lesquelles sont indiqués la valeur de leur cargaison en pièce d'or (de 2 à 8 pièces d'or)
- de cartes bateau pirates de 4 couleurs différentes sur lesquelles sont indiqués leur force en têtes de mort (de 1 à 4 têtes de mort)
- de cartes capitaine pirate : un dans chacune des couleurs
- d'une carte Amiral

But du jeu

Le but est d'envoyer vos bateaux marchands dans un long voyage ainsi que de partir à l'abordage des bateaux de vos adversaires ; Korsar vous propose de jouer ces deux rôles.

Votre objectif est de récolter le maximum d'or ; vous obtiendrez cet or soit en menant à bien les voyages de vos propres bateaux marchand, soit en partant à l'abordage des bateaux de commerce adverses à l'aide de vos pirates. Korsar présente l'avantage de pouvoir être joué en individuel (de 2 à 5 joueurs) ou en équipe permettant ainsi de jouer jusqu'à 8 joueurs.

Début

Il faut distribuer 6 cartes à chaque joueur, le reste constitue la pioche.

Déroulement

A son tour le joueur pioche une carte OU joue une carte. Vous allez donc être confrontés tout au long du jeu entre participez aux combats en cours ou vous refaire une main.

Si vous jouez un bateau marchand et que celui-ci a réussi à naviguer pendant un tour complet sans se faire attaquer par des pirates, il vous revient et vous pouvez donc encaisser sa cargaison de pièces d'or. Mais il y a des chances pour que cela ne se passe pas aussi bien !

En effet à son tour de jeu, un joueur peut attaquer un bateau marchand avec une carte pirate de la couleur de son choix sauf si ce bateau est déjà attaqué par un autre joueur, dans ce cas il devra utiliser un pirate d'une couleur différente à celles déjà posées sur ce bateau marchand. Le but étant bien sûr de placer la plus grande force de pirate sur un bateau marchand afin de s'en emparer ; en effet

lorsque votre tour arrive, si vous êtes le plus fort sur un bateau marchand, celui-ci vous revient avec sa cargaison de pièces d'or.

Si votre propre bateau marchand est attaqué par des pirates, lorsque votre tour arrive vous ne pouvez bien entendu pas le récupérer mais tenter de le reprendre en l'attaquant grâce à des pirates d'une couleur différente à celle déjà jouées sur ce bateau. Un joueur peut bien sûr aussi renforcer son attaque aux tours suivants en utilisant des pirates de la couleur qu'il a commencé à jouer sur ce bateau.

En résumé, au début de son tour, avant d'effectuer son action, un joueur remporte son navire marchand s'il n'a pas été attaqué par des pirates et son navire marchand ou celui d'un autre, si c'est lui qui possède la plus haute force d'attaque avec ses pirates.

Les cartes capitaine peuvent être jouées pour compléter une attaque déjà commencée, il faut bien sûr jouer le capitaine de la couleur correspondante ; le capitaine étant plus fort que toutes les cartes pirates. Lorsque plusieurs capitaines sont joués sur un même bateau marchand, c'est le dernier posé qui est le plus fort.

La carte Amiral ne peut être jouée que sur un de ses propres bateaux marchands et peut être posée sans avoir au préalable joué de bateaux pirates. L'amiral n'a pas de couleur.

Fin du Jeu

Le jeu prend fin quand la pioche est épuisée et qu'un joueur pose sa dernière carte. Lorsque la pioche est épuisée et que vous ne voulez jouer une carte, vous pouvez vous en débarrasser mais pas les cartes bateaux marchand qui ne peuvent être défaussées.

Le gagnant est le joueur totalisant le plus de pièces d'or auxquelles il aura retiré les pièces d'or des bateaux marchand lui restant en main.

Remarque

A 4, 6 ou 8 joueurs il est possible de jouer par équipe. Les co-équipiers sont côte à côte, ils possèdent chacun leur propre main et ne peuvent pas échanger de cartes mais peuvent se les montrer et se concerter. Le jeu se déroule comme en individuel mais les attaques des co-équipiers sont considérées comme provenant d'un même joueur (donc même couleur de pirate à utiliser) et seul le premier joueur de l'équipe vérifiera au début de son tour si un bateau a été gagné. Ainsi, le deuxième joueur ne pourra pas gagner un bateau posé par son partenaire.

<http://www.tmtdm.net/>