

KORSAR

INTRODUCTION ET BUT DU JEU

Le XVII^{ème} siècle... Les mers regorgent de galions qui reviennent du nouveau monde chargés d'or et de richesses ! Un vrai bonheur pour les pirates !

Dans Korsar, chaque joueur contrôle à la fois ces galions remplis d'or, et des pirates sanguinaires ! Faites rentrer vos galions à bon port sans attirer l'attention de vos adversaires, et attaquer leurs navires pour vous emparer de leur butin !

À l'abordage !

– MATERIEL –



• 25 cartes *Galions* avec une valeur inscrite dans les coins en haut :

5 cartes de valeur 2, 6 de valeur 3, 5 de valeur 4, 5 de valeur 5, 2 de valeur 6, 1 de valeur 7 et 1 de valeur 8.

Leur valeur totale est de 100 points.

Ci-contre, une carte Galion de valeur 5.



• 48 cartes *Pirates* réparties en 4 couleurs, 12 pour chaque couleur, avec une force inscrite dans les coins en haut :

pour chaque couleur : 2 cartes de force 1, 4 de force 2, 4 de force 3 et 2 de force 4.

Ci-contre, une carte Pirate rouge de force 3.

Note : chaque couleur de Pirate à également un symbole "tête de mort" différent.

• 5 cartes *Personnage* : 4 cartes *Capitaine* (une par couleur) et 1 carte *Amiral*.



– MISE EN PLACE –

Mélangez toutes les cartes et distribuez en 6 à chaque joueur. Posez les cartes restantes face cachée au centre de la table pour former la pioche.

– SEUL OU EN ÉQUIPE –

- À 2, 3, ou 5 joueurs, les joueurs jouent chacun pour soi.
- À 4 joueurs, vous pouvez choisir de jouer seul ou en équipes de deux (voir JEU EN ÉQUIPE).
- À 6 ou 8 joueurs, jouez en équipes de deux (voir JEU EN ÉQUIPE).

Note : KORSAR n'est pas prévu pour être joué à 7 joueurs.

– TOUR DE JEU –

Le joueur avec la barbe la plus soyeuse est premier joueur.

Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour de jeu, vous pouvez :

Jouer une carte OU Piocher une carte.

• Jouer une carte

Le joueur à 4 possibilités :

1. Jouer une carte Galion

Posez la carte *Galion* face visible devant vous.

Note : vous pouvez avoir plusieurs cartes Galion devant vous.

2. Jouer une carte Pirate

Les cartes *Pirate* servent à attaquer les cartes *Galion*. Lorsque vous jouez un bateau *Pirate*, posez la carte de façon à ce que le haut de la carte (*la proue*) touche le *Galion* que vous voulez attaquer. L'arrière de la carte (*la poupe*) doit être dirigé vers vous.

Plusieurs joueurs peuvent attaquer le même *Galion*. Un joueur peut attaquer son propre *Galion* avec ses pirates.

Le premier joueur qui attaque un *Galion* peut le faire avec un bateau *Pirate* de n'importe quelle couleur. Par contre, les joueurs suivants devront jouer une couleur qui n'est pas encore présente dans la bataille concernée.

Un joueur peut renforcer son attaque en ajoutant des bateaux *Pirates* de la même couleur.

La force de l'attaque d'un joueur est la somme des valeurs des cartes *Pirate* qu'il a joué.

Exemple : William pose un Galion. Anne décide de l'attaquer avec une carte Pirate bleue. Francis rejoint la bataille avec une carte Pirate rouge (il ne peut pas jouer de carte bleue sur cette bataille). William peut défendre son Galion en jouant une carte Pirate verte ou noire. Chaque joueur pourra jouer des cartes en renfort lors des tours suivants, mais seulement des cartes de la couleur qu'il a choisie pour cette bataille.

3. Jouer une carte Capitaine

Jouez une carte *Capitaine* sur une bataille où vous avez déjà une ou plusieurs cartes *Pirate* de cette couleur.

Exemple : Vous devez avoir joué au moins une carte Pirate bleue pour pouvoir jouer le Capitaine bleu sur une bataille.

Un *Capitaine* élimine tout autre personnage déjà présent sur la bataille, *Capitaine* ou *Amiral*. Le *Capitaine* est plus fort que toutes les cartes *Pirate*.

4. Jouer la carte Amiral

La carte *Amiral* a les mêmes effets qu'une carte *Capitaine*. Cependant vous ne pouvez la poser qu'à côté d'une de vos cartes *Galion*. Il n'est pas nécessaire d'avoir posé au préalable de carte *Pirate* pour jouer la carte *Amiral* sur une bataille.

♣ Piocher une carte

Prenez la carte du dessus de la pioche et ajoutez-la à votre main. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main.

Si la pioche est épuisée et qu'à votre tour vous ne pouvez (ou ne voulez) pas jouer de carte, vous devez en défausser une. Vous ne pouvez pas défausser de carte *Galion*.

— GAGNER DES CARTES GALION—

Au début votre tour et avant votre action, vérifiez si vous remportez un *Galion*.

Vous remportez :

- ♣ votre *Galion* : si celui-ci n'a pas été attaqué par des *Pirates*.
- ♣ votre *Galion* ou celui d'un autre joueur, si la force de vos *Pirates* autour du bateau est strictement supérieur à celles de vos adversaires ou que possédez un Personnage sur cette bataille.

Récupérez le *Galion* et placez-le devant vous face cachée pour constituer votre butin. Toutes les cartes *Pirate* engagées dans la bataille sont défaussées définitivement, elles ne seront plus utilisées lors de cette partie.

— FIN DE PARTIE —

Lorsque la pioche est épuisée, on continue à jouer jusqu'à ce qu'un a joué sa dernière carte. La partie s'arrête alors immédiatement.

Toutes les batailles en cours sont résolues. En cas d'égalité, personne ne récupère les cartes *Galion* concernées.

— DÉCOMPTE —

Chaque joueur additionne les valeurs des cartes *Galion* de son butin puis déduit les valeurs des cartes *Galion* qu'il a encore en main. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

Exemple : Anne a 35 points avec les Galions de son butin. Il lui reste en main un Galion de valeur 4, son score final est donc de 31 points (35-4).



— JEU EN ÉQUIPE —

À 6 ou 8 joueurs (et à 4 si vous le souhaitez), les joueurs forment des équipes de 2 assis côte à côte. Chaque joueur dispose de sa propre main de cartes. Vous pouvez montrer vos cartes à votre partenaire afin de définir une stratégie commune mais vous ne pouvez en aucun cas vous échanger vos cartes.

Pour chaque bataille, les membres d'une équipe combattent pour leur camp et doivent donc poser des cartes de la même couleur.

Les gains de cartes *Galion* se font uniquement au début du tour du premier joueur de chaque équipe.

La partie se termine lorsque la pioche est épuisée et que les deux joueurs d'une équipe ont joué leur dernière carte. Chaque équipe additionne les valeurs des cartes *Galion* qu'elle a gagnées puis déduit les valeurs des cartes *Galion* qu'elle a gardées en main. L'équipe qui totalise le plus de points remporte la partie.