

Presto Pirates

Le roi de l'archipel



6 ans et +

2-4, seul ou en
équipeDifficulté:
1/35-10
minutes

#Déroulement

- # C'est le plus jeune joueur qui commence puis celui qui a perdu la manche précédente.
- # Les joueurs jouent chacun leur tour 1 pirate depuis l'île de lancer.
- # Le pirate doit arriver sur 1 île de l'archipel (dedans ou au bord). S'il est dans l'eau ou recouvert par un pirate adverse, il revient à l'île de lancer.
- # 1 joueur peut toujours récupérer un pirate déjà lancé et le ramener à l'île de lancer pour le relancer.

#But et fin du jeu

- # Le 1er à **DOMINER** 3 îles gagne immédiatement la manche. Le 1er joueur qui gagne 2 manches est déclaré roi de l'archipel.
- # **DOMINER** une île c'est y être plus fort que l'adversaire (cf précisions).

#Précisions

DOMINER = on domine une île si : on est seul dedans ou au bord ; si on est dans l'île et l'adversaire est au bord ; si on est au bord avec le capitaine quand l'adversaire est au bord ; si on est dans l'île avec le capitaine quand le capitaine adverse est au bord.

Personne ne domine : si 2 pirates de même valeur (pirate ou capitaine) sont au même niveau sur l'île (dedans ou au bord) ; si le capitaine est au bord quand un adversaire est dans l'île. Avoir 2 pirates sur une île ne permet pas de dominer si les pirates ne sont pas mieux placés sur l'île.

Les précisions de la règle générale sont toujours valables, les règles additionnelles ne sont pas prises en compte.

Schéma
d'installation

