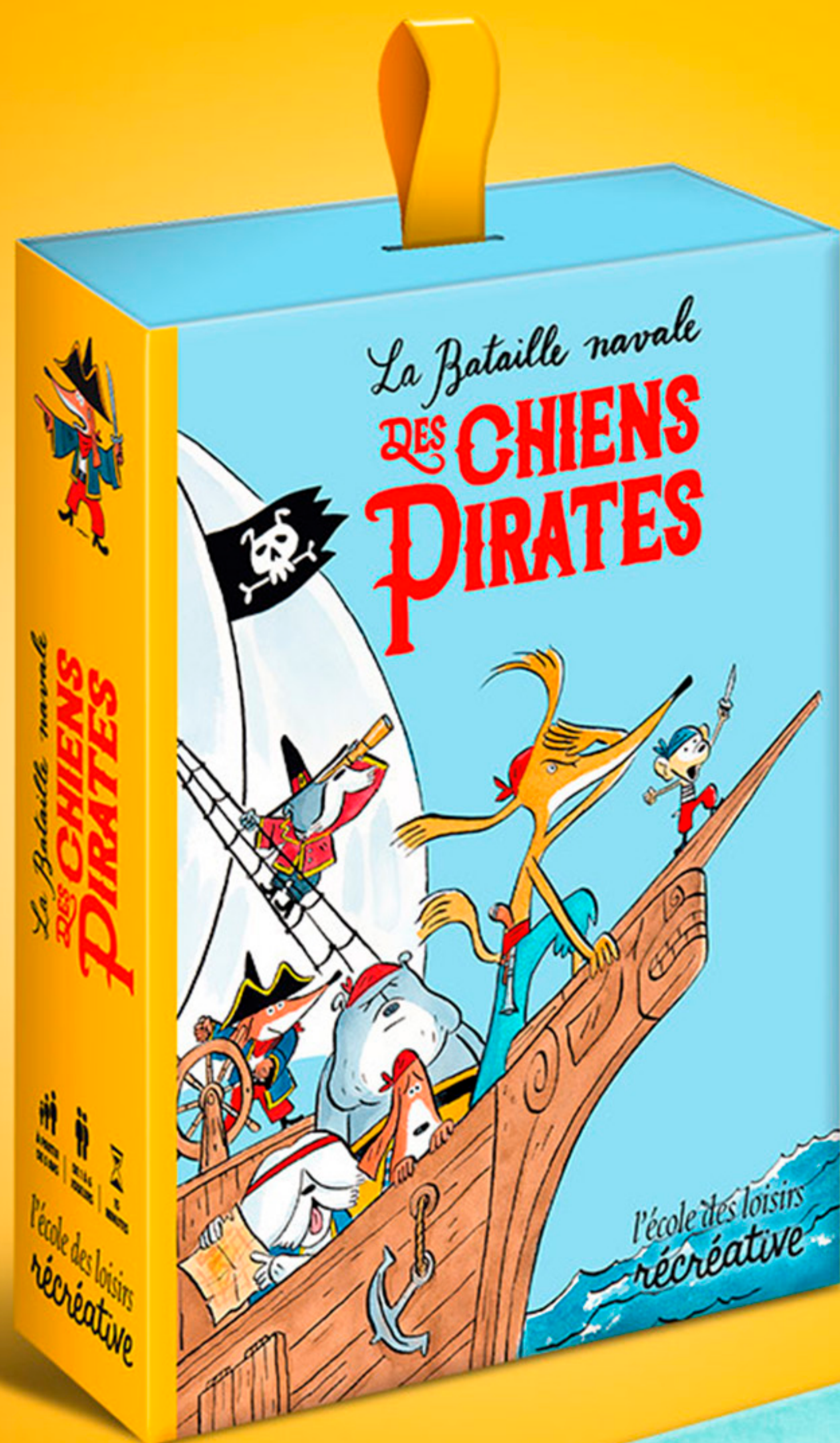


# Un jeu plein d'humour pour petits pirates !



12,90 €

DÈS  
5 ANS



playBac

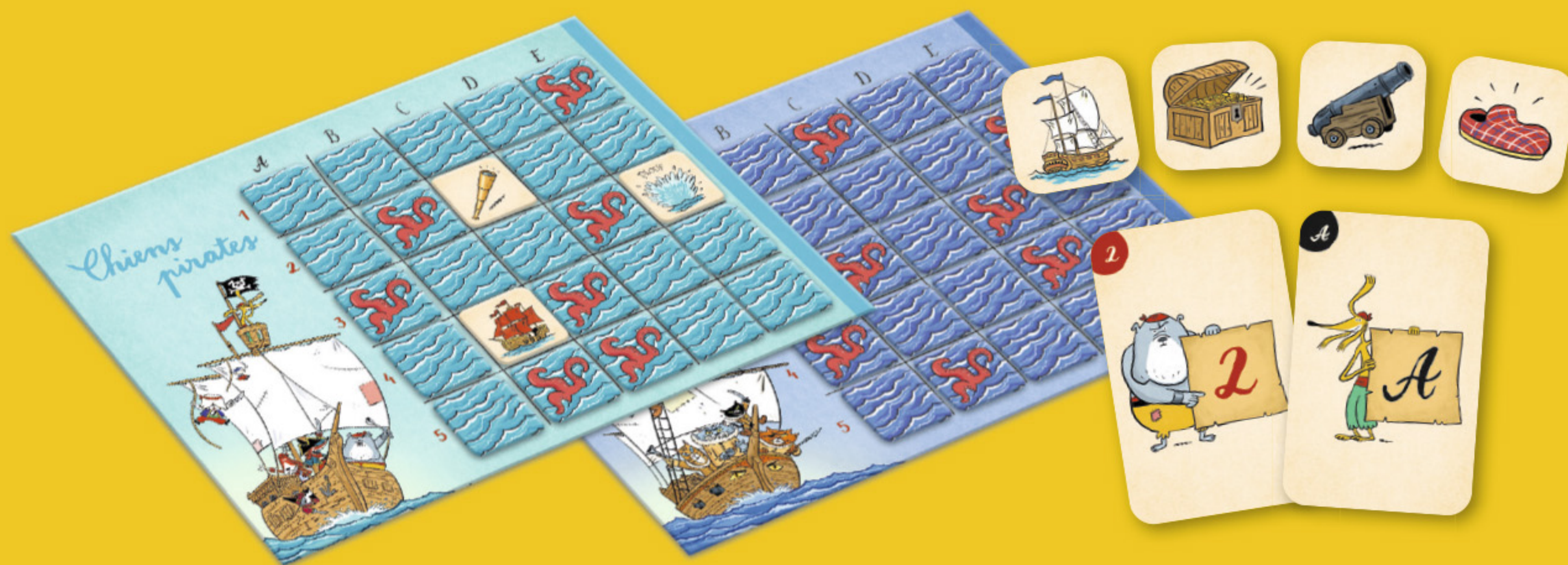
*l'école des loisirs  
récréative*



# La Bataille navale DES CHIENS PIRATES

Contenu :  
2 plateaux, 50 tuiles,  
30 cartes

Tremblez ! Fuyez ! Les batailles font rage dans les mers du Sud !  
Embarquez avec votre équipage à fourrure pour un jeu de « bataille navale » pas comme les autres ! Saurez-vous éviter les coups de canon, les charentaises qui puent et affronter le kraken ?  
Un jeu plein d'humour et de tactique pour petits pirates !



D'après l'univers de Clémentine Mélois et Rudy Spiessert

*l'école des loisirs* **récréative**

11, rue de Sèvres, 75006 Paris  
[www.ecoledesloisirs.fr](http://www.ecoledesloisirs.fr)

**playBac**

© 2024, PlayBac/l'école des loisirs

Imprimé en Chine



Attention ! Petites parties,  
danger d'étouffement.  
Informations à conserver.



Retrouvez la règle  
du jeu en vidéo !

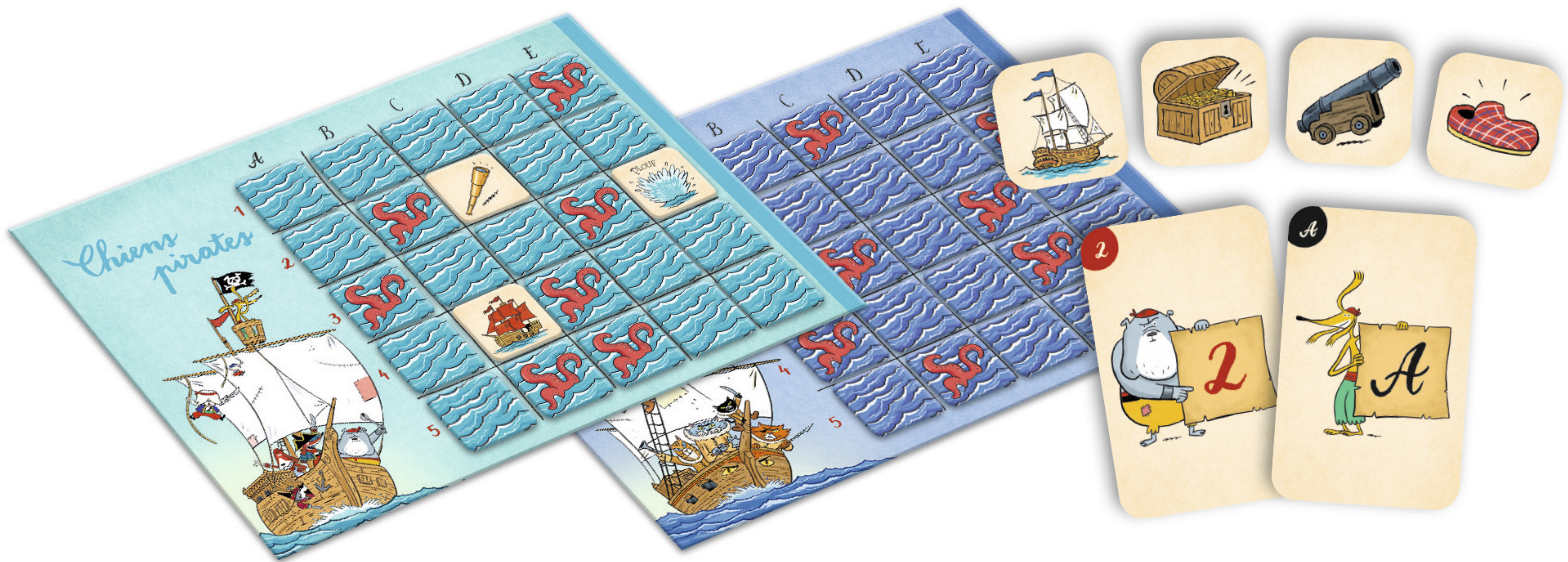


ISBN 3 12-7-020-50531-9



Prix conseillé : 12,90 €

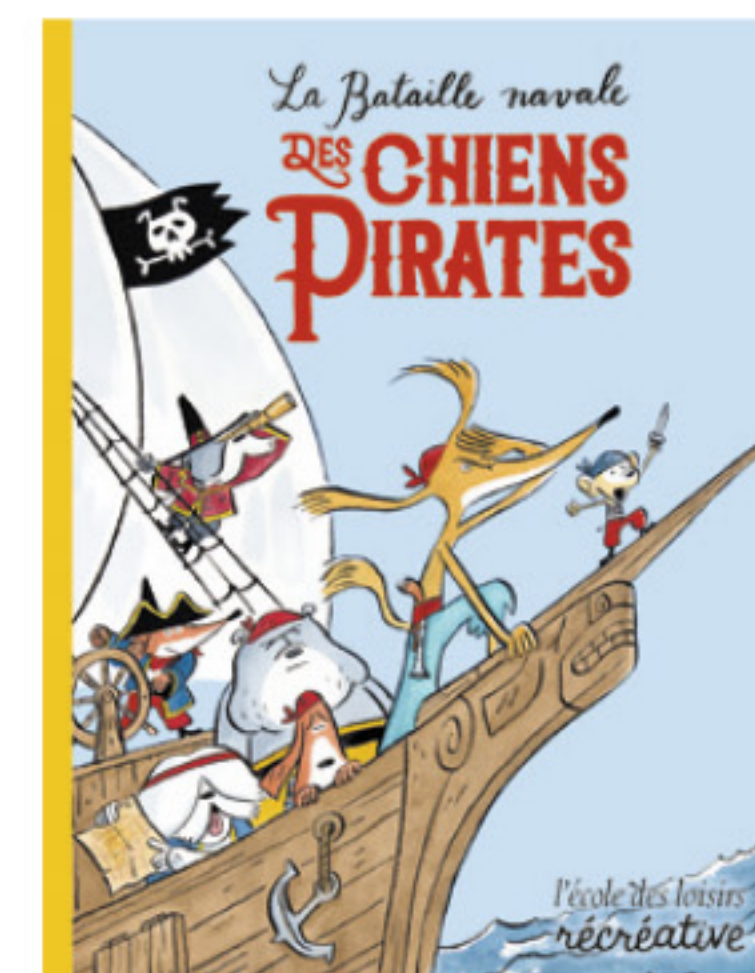
08.2024





# La Bataille navale DES CHIENS PIRATES

D'après l'univers de  
**Clémentine Mélois et Rudy Spiessert**



**De 5 à 104 ans**  
**De 1 à 6 joueurs**

Consultant jeux :  
Chris Jobelot

Cette bataille se joue de 2 à 6 joueurs. Mais il y a aussi un mode solitaire ou coopératif en fin de livret.

À partir de 2 joueurs, répartissez-vous en deux équipes.

**ATTENTION: dans les règles, nous utiliserons le mot « équipe », que celle-ci soit composée de 1, 2 ou 3 joueurs!**

Si vous avez des coéquipiers, vous utiliserez le même plateau et les mêmes cartes, et déciderez ensemble des stratégies d'attaque.

## **Contenu du jeu**

- 2 plateaux « Océan » – nommés « Chiens Pirates » et « Chats Pirates ».
- 50 tuiles recto-verso
- 30 cartes chiffres et lettres

## **But du jeu**

Être le premier à couler les **cinq bateaux** de son adversaire **OU** à trouver les **trois coffres au trésor** cachés sur le plateau de son adversaire.

## **Préparation du jeu**

a) Choisissez votre plateau et le lot de 25 tuiles qui lui correspond :

- Un **plateau** et **tuiles** « Chiens Pirates » avec l'océan **bleu clair**.
- Un **plateau** et **tuiles** « Chats Pirates » avec l'océan **bleu foncé**.

Les tuiles ont une face « Océan » au recto et une face « Bateau ou Objet » au verso.



Tuiles face « Océan » **bleu clair** : Chiens Pirates



Tuiles face « Océan » **bleu foncé** : Chats Pirates



À noter : sur certaines tuiles, on aperçoit des tentacules. C'est le kraken ! Ces tuiles peuvent révéler soit un **coffre au trésor** soit **des charentaises qui puent** ! (Cf. explications ci-dessous).

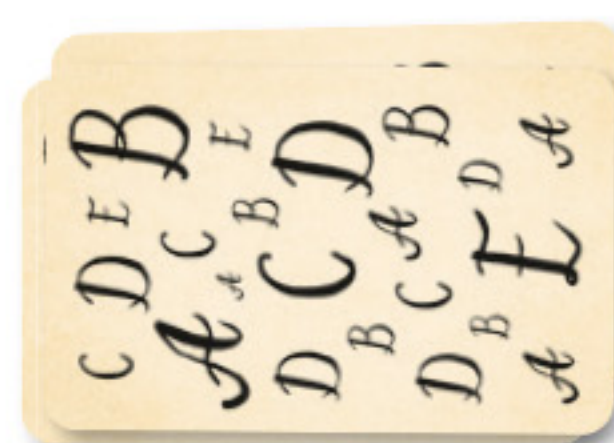
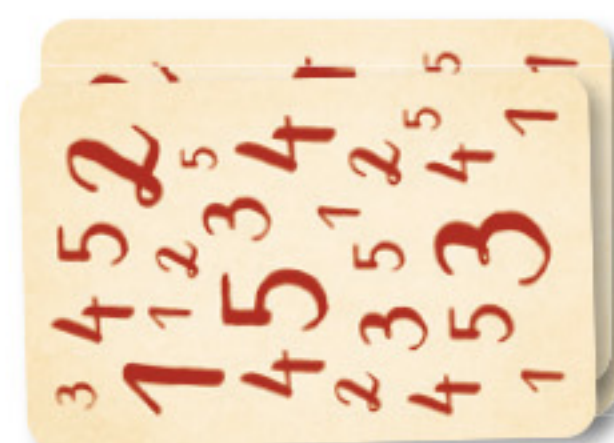
b) Chaque équipe prend ses 25 tuiles et les dispose, face « Océan visible », sur les cases de son plateau prévues à cet effet. Choisissez comment placer vos tuiles. **Attention, dans vos tuiles, il y a deux bateaux rouges, ils doivent être placés côte à côte, toujours face cachée : horizontalement ou verticalement.**

c) Préparez ensuite deux pioches (une pour les lettres et une pour les chiffres) et placez-les sur le côté.

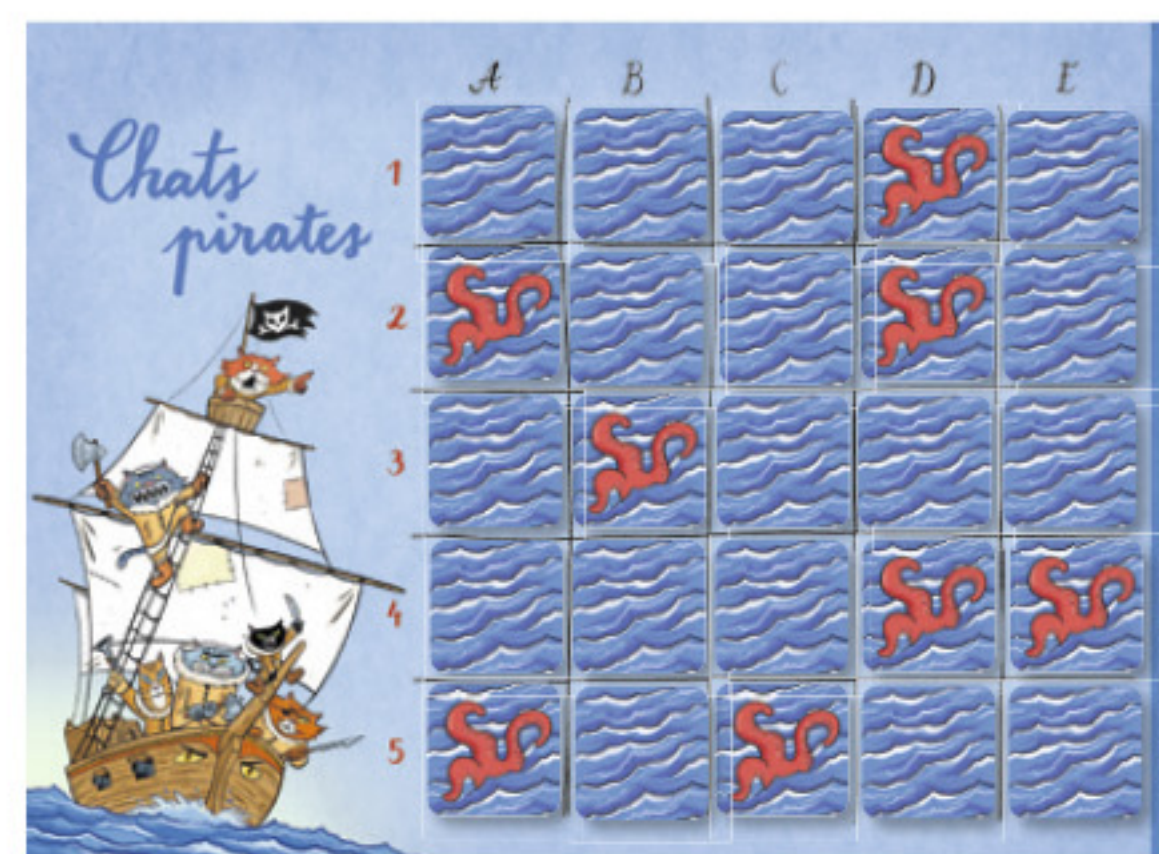
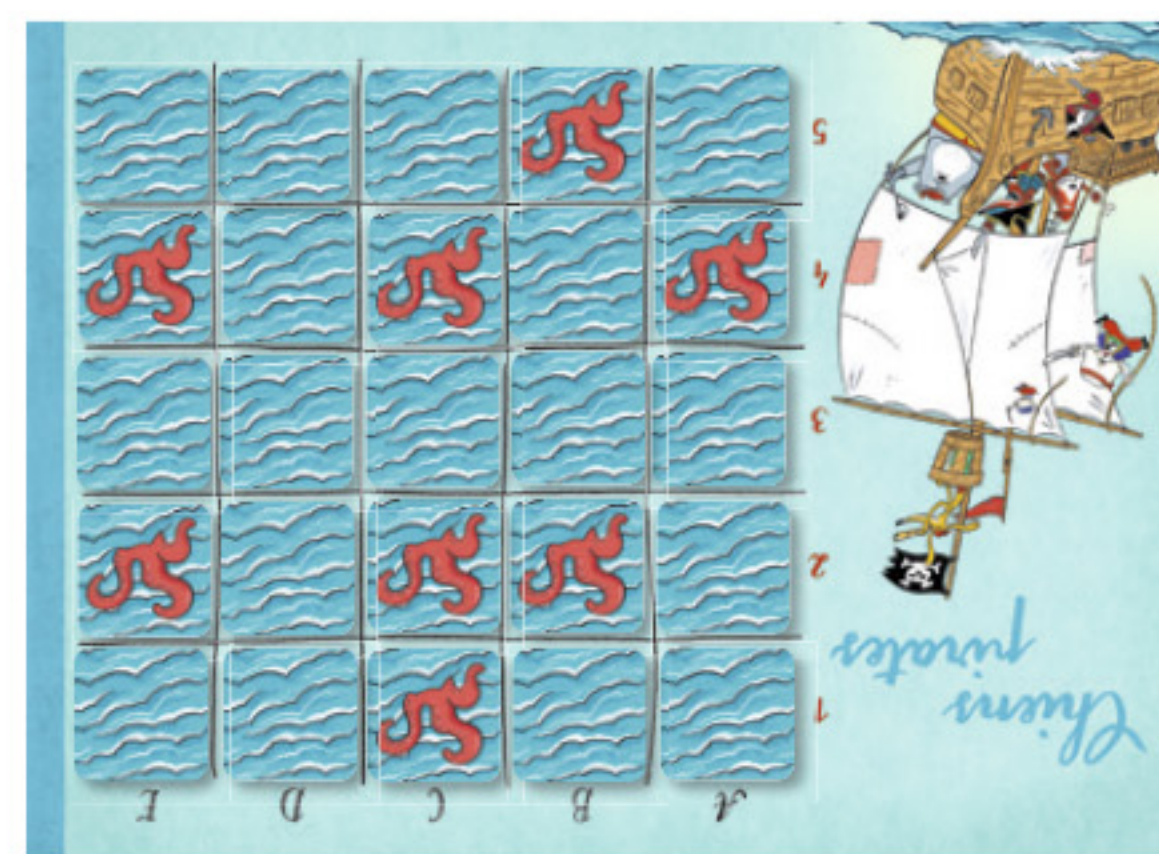
Exemple de mise en place :

Équipe 1

Pioche des cartes  
« Chiffre »



Pioche des cartes  
« Lettre »



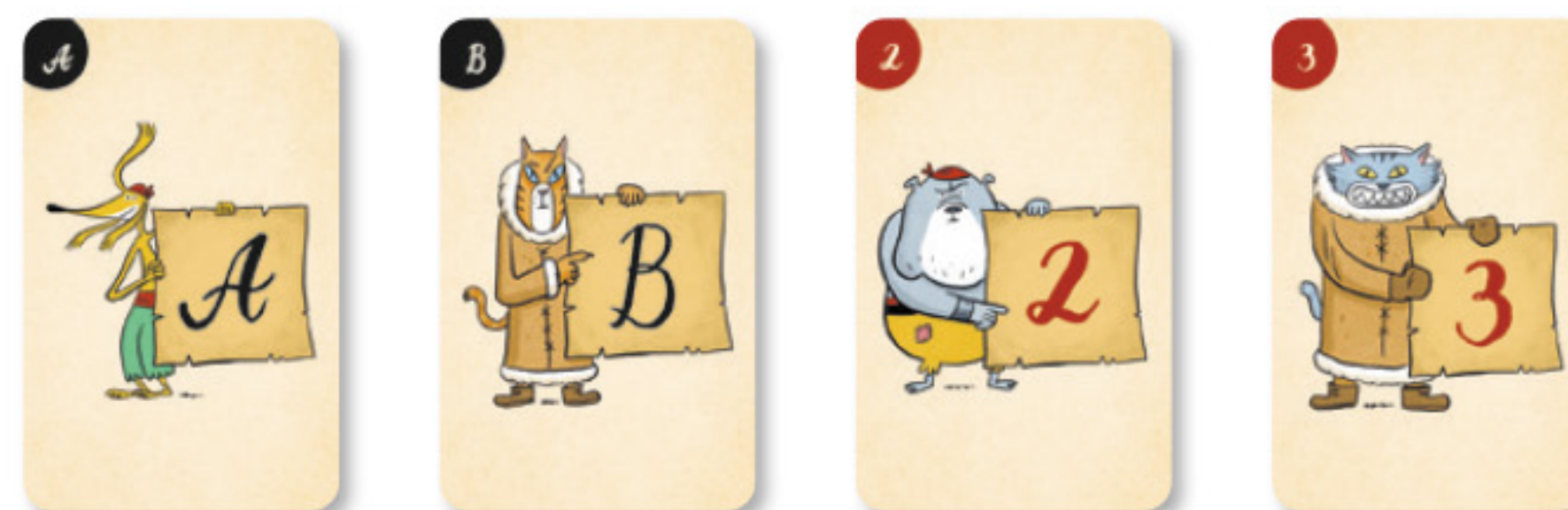
Équipe 2

La bataille peut commencer!  
Sortez vos sabres et mousquets, ça va secouer!

### Déroulement du jeu

Chaque équipe pioche **deux cartes « Lettre »** et **deux cartes « Chiffre »**.

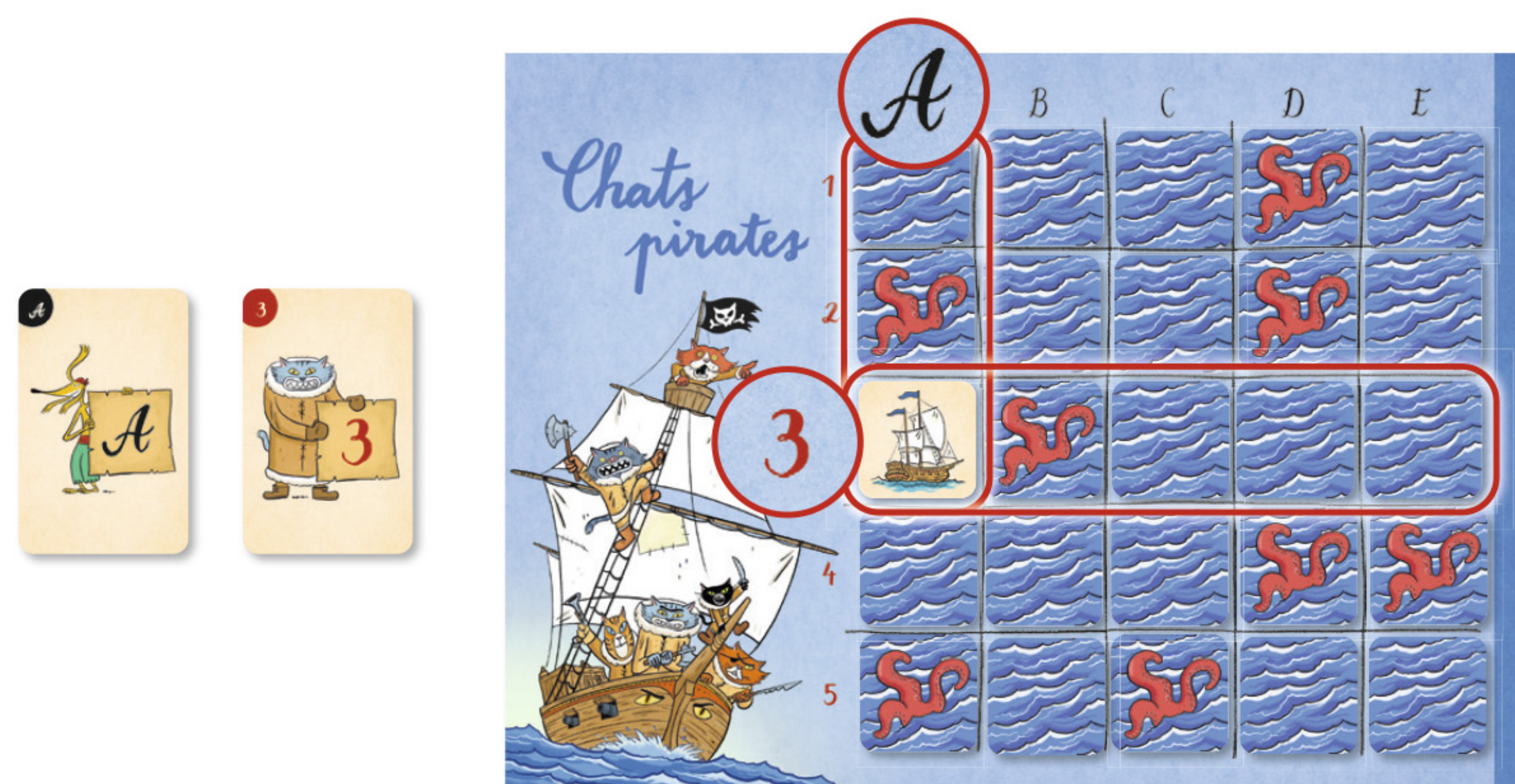
Les cartes « Lettre » vont de A à E, et les cartes « Chiffre » de 1 à 5.  
Elles servent à combiner des coordonnées pour lancer des attaques.



**ATTENTION**: chaque équipe **devra toujours avoir quatre cartes « Coordonnée » en main** (sauf cas exceptionnel, avec la tuile « Rose des vents », cf. explication ci-dessous).

À chaque tour, l'équipe **pose deux cartes**: une **carte « Lettre »** ET une **carte « Chiffre »**. Ce seront les coordonnées de l'attaque qu'elle souhaite lancer au plateau adverse, exemple : A3.

L'adversaire retourne et révèle alors la tuile qui a été touchée sur son plateau.



Une fois l'attaque portée et la tuile du plateau adverse retournée, l'équipe défausse ses deux cartes utilisées à côté des pioches.

**ATTENTION :** il faut repiocher tout de suite deux nouvelles cartes (une carte « Lettre » et une carte « Chiffre ») pour préparer son prochain coup de canon et ainsi avoir quatre cartes en main !

C'est ensuite à l'autre équipe de passer à l'attaque.

Quand les pioches sont épuisées, on mélange et reforme les pioches.

N.B. : Dans de très rares cas, toutes les tuiles qui peuvent être attaquées avec vos cartes sont déjà retournées. Vous devez alors vous défausser de toutes vos cartes et piocher quatre nouvelles cartes. Vous pouvez jouer tout de suite après cette nouvelle pioche.

### Les tuiles :

Il existe différents types de tuiles, certaines ayant des actions immédiates une fois révélées.



**Les tuiles « Plouf » (x 7) :** Si l'équipe touche une tuile « Plouf » : c'est un échec, son attaque est tombée dans l'eau.



**Les tuiles « Bateau » (x 5) :** Si l'équipe touche une tuile « Bateau » : « **Coulé!** » Bien joué, elle a réussi à couler le bateau de son adversaire.

**ATTENTION :** au bout de cinq bateaux de votre adversaire coulés, la partie est gagnée.





**Les tuiles « Coffre au trésor » (x 3) :** Si la tuile « Tentacule » touchée se révèle être une tuile « Coffre au trésor » : « **Victoire!** » Affronter le kraken aura été rentable : à vous les pièces d'or et les pierres précieuses ! L'équipe **recupère la tuile** « Coffre au trésor » révélée de son adversaire et **la place à côté de son plateau.**

**ATTENTION :** au bout de trois trésors récupérés, la partie est gagnée.



**Les tuiles « Charentaise » (x 5) :** Si la tuile « Tentacule » touchée se révèle être une charentaise : « **Mille Sabords!** » L'équipe récupère la tuile « Charentaise » révélée de son adversaire et la place aussi à côté de son plateau.

**ATTENTION :** au bout de trois charentaises récupérées, la partie est perdue ! Le kraken vous emporte et coule votre équipage. Votre adversaire est le grand gagnant !



**Les tuiles « Canon » (x 2) :** Si l'équipe touche et révèle une tuile « Canon » : « **Pas de quartier!** » Vous pouvez alors vous débarrasser d'une charentaise qui pue. L'équipe récupère la tuile « Canon » révélée de son adversaire et la pose par-dessus sa tuile « Charentaise ». Si jamais l'équipe n'a pas encore de tuile « Charentaise », elle conserve cette tuile pour la jouer plus tard.



**Les tuiles « Longue-vue » (x 2) :** Si l'équipe touche et révèle une tuile « Longue-vue » : « **Ohé!** » Cela lui donne le droit de regarder discrètement ce qui se cache derrière la tuile de son choix chez son adversaire. Elle la repose ensuite face cachée.



**La tuile « Rose des vents » (x 1):** Si l'équipe touche et révèle la tuile « Rose des vents »: « Hisse et oh! »  
Le vent vous est favorable, moussaillon! Vous avez désormais le droit d'avoir six cartes « Coordonnée » en main (trois cartes « Lettre », trois cartes « Chiffre »), et ce, jusqu'à la fin de la partie! Recomplétez dès maintenant votre main à 6 cartes.

### **Fin de la partie**

Quand une équipe a **coulé les cinq bateaux** de son adversaire ou réussi à trouver **trois coffres au trésor**, elle a gagné! Une équipe perd immédiatement la partie si elle récupère une troisième charentaise. Il ne fallait pas énerver le kraken...

### **MODE SOLITAIRE ou COOPÉRATIF**

Ici, le ou les joueurs n'utilisent qu'un **seul plateau et jeu de tuiles**. Ils mélangent les 25 tuiles et les placent, au hasard, sans regarder ce qui se cache au verso. L'objectif est de couler les cinq navires adverses ou de trouver les trois « coffres au trésor », **en moins de 14 coups!**