

Capt'ain W. Kidd - Introduction

Il y a de cela 300 ans, le Capt'ain W. Kidd quitta New York pour combattre la piraterie en Mer Rouge et aussi pour se faire un peu d'argent ainsi qu'à ses commanditaires.

Mais Kidd, le corsaire Anglais, se convertit à la piraterie et fut pendu quelques années plus tard à Londres.

L'édition numérotée de cette petite collection de jeux tactiques est dédiée au Capt'ain W. Kidd.

Matériel: un plateau en simili-cuir, un dé et 24 pions.

' Loyal Captain' pour 2 joueurs âgés de 10 ans et +
Pas facile d'encercler des pirates.

' Quedah Merchant' pour 2 joueurs âgés de 9 ans et +
Attaque par derrière – Tactiques et chance au dé.

' Madagascar' pour 2-3 joueurs âgés de 10 ans et +
Grands mouvements sur le plateau, devenant de plus en plus grands et importants.

Capt'n W. Kidd Rules

de Günter Cornett (avec l'aide de Volker Schäfer)

Traduction Vincent Osele

Sommaire

Règles communes

'**Loyal Capitain**' pour 2 joueurs âgés de 10 ans et +
Encerclement entre pirates. Plus difficile qu'il n'en à l'air.

'**Quedah Merchant**' pour 2 joueurs âgés de 9 ans et +
Attaque par derrière – avec de la tactiques et de la chance au dé

' **Madagascar** pour 2-3 joueurs âgés de 10 ans et +
Grands mouvements sur le plateau, devenant de plus en plus grands et importants.

Matériel

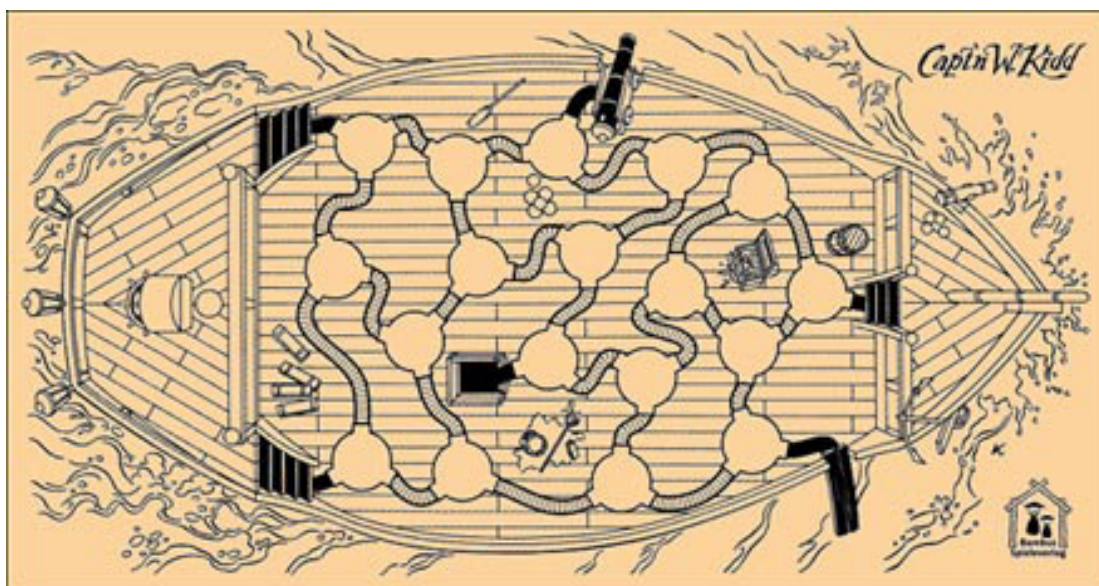
* 24 jetons:

- 21 Pirates (7 de chaque en 3 couleurs)
- 3 Drapeaux de Pirate (uniquement pour le jeu Madagascar)



Les autocollants doivent être appliqués sur les jetons avant de jouer.
Les drapeaux pirates vont sur les jetons noirs.

* 1 plateau de jeu avec 18 emplacements reliés entre eux par des chemins:



12 emplacements sont reliés à 3 autres. Les 6 derniers sont les positions de départ (Ils sont reliés à 2 emplacements voisins seulement).

* 1 dé à 6 faces avec des valeurs de 1 à 3
(uniquement pour le jeu 'Quedah Merchant')

Règles générales

Positionnement des jetons:

Un jeton entre dans le jeu sur l'un des 6 emplacements de départ. Il est placé de telle manière que le bas du pirate (sa base) touche le chemin noir de la position et que les dessins de chemin du jeton, derrière le pirate, coïncident avec les chemins partant de l'emplacement.



Déplacement:

On peut déplacer un jeton en avançant dans une des deux directions possibles, jamais en reculant. On ne peut pas tourner un jeton sur place. Après un déplacement, on positionne le pirate de telle manière à ce que le bas du jeton coïncide avec le chemin qu'il vient de prendre.

Plus tard dans le jeu, quand un jeton se retrouve sur une des cases de départ, un des chemins quitte le pont du navire. Mais comme un pirate ne peut pas partir, il n'y a alors qu'une seule voie possible.



Loyal Captain

Le Capitaine W. Kidd ne veut pas capturer le 'Loyal Captain' car ce dernier est sous pavillon anglais. Pour la première fois, son équipage se mutine ! mais sans succès semble-t-il.

Résumé du jeu:

1. Chaque joueur choisit une couleur et prends les 7 jetons Pirate de cette couleur.
2. A son tour, un joueur déplace un de ses jetons (au choix : placer un nouveau ou déplacer 1 jeton sur une case adjacente)
3. Les jetons ou les groupes de jetons qui sont menacés par des adversaires de tous les côtés sont retirés du jeu. Un pirate est menacé si son adversaire peut se déplacer sur lui au prochain tour.
4. Un joueur a perdu s'il ne peut plus faire arriver ou déplacer de jetons.

Quelques conseils tactiques et explications:

Re 2: Au début du jeu, il est conseillé de placer un maximum de pièces sur le plateau car une présence forte permet un plus grand nombre de choix en déplacement et en capture. Mais attention à ne pas laisser une de vos pièces être entourée par l'ennemi.

A l'opposé, vers la fin du jeu, c'est bien d'avoir en réserve un (ou deux) jeton(s) pour les placer.

Les jetons doivent toujours être déplacé **en avançant** vers le prochain emplacement. Les jetons doivent être orientés de telle sorte que le bas (la base) pointe vers le chemin emprunté. Comme il n'est pas possible de tourner les pièces, on ne peut pas revenir à son point de départ directement. De plus, on ne peut se déplacer sur un emplacement déjà occupé.

Re 3: Capture par encerclement.

Si un jeton seul est entouré par 3 adversaires qui peuvent potentiellement atteindre sa case au prochain tour, il est capturé. Un jeton sur une case de départ est capturé avec 2 adversaires seulement. Les jetons capturés sont retirés du jeu.

Les jetons adjacents de la même couleur sont capturés ensemble si chaque emplacement autour de ce groupe contient un adversaire dont la base n'est pas tournée vers un membre du groupe. Mais si un seul emplacement adjacent au groupe est vide ou si un seul adversaire a sa base dirigée vers un jeton du groupe, le groupe n'est pas capturé. De ce fait, comme dans le jeu de Go traditionnel, un groupe est protégé s'il contient au moins une case vide. Et comme les jetons ne peuvent pas être placés n'importe où, un seul espace est suffisant pour éviter une capture groupée.

D'un autre côté, un joueur étant obligé de déplacer un jeton à chaque tour (ou bien d'en faire rentrer un par un emplacement de départ), il peut se retrouver forcé de briser cette sécurité.

Une autre solution pour se protéger consiste à se déplacer derrière un adversaire. Celui ayant toujours sa base vers son jeton, il ne peut pas capturer votre jeton. Mais on peut aussi perdre le jeu si on ne peut plus bouger.

1 est capturé par C et A.

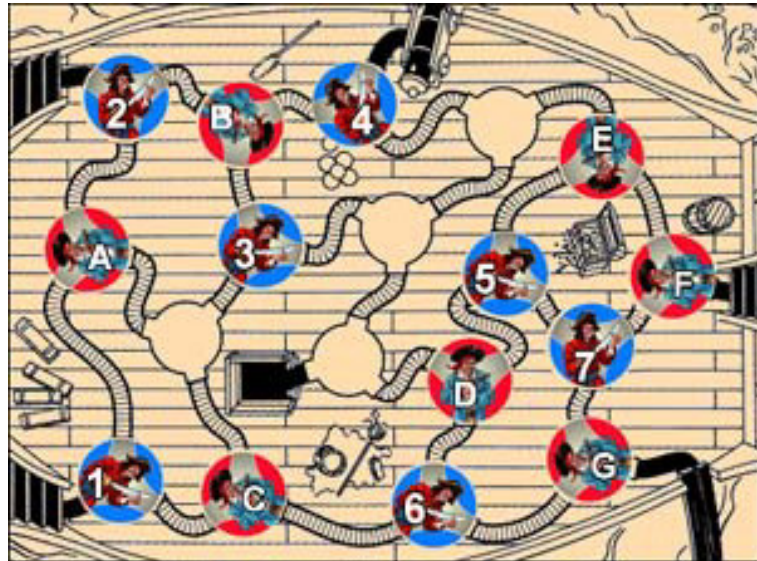
B est capturé par 2, 3 et 4.

Le groupe 5 et 7 est capturé par D, E, F et G.

E et F ne sont pas capturés car il y a un emplacement vide relié à E.

2 n'est pas capturé même si B est adjacent, mais 2 n'est pas menacé.

De même, G n'est pas menacé par 7, et 6 n'est pas menacé par C et D.



Si une pièce est ajoutée sur un emplacement qui est menacé par deux adversaires, la pièce est immédiatement capturée. Exception : si en le plaçant, un des deux pirates adverses est lui-même capturé, alors cette nouvelle pièce n'est pas capturée.

Re 4: Fin du jeu

Un joueur perd s'il ne peut déplacer (ou ajouter) aucune de ses pièces.

Dans certains cas, aucun des joueurs ne peut empêcher l'autre de bouger. Il y a alors égalité.

Les deux joueurs s'accordent généralement sur le fait qu'il y a égalité. Si ce n'est pas le cas, le joueur contestant l'égalité a 20 tours supplémentaires pour le prouver en gagnant la partie. Si au bout des 20 tours, il n'a toujours pas remporté la victoire, il perd.

Si une pièce est capturée au cours de ces 20 tours, on recommence à le décompte à zéro.

Variante pour le départ:

Un joueur décide de la position des premiers jetons pour les deux cotés, l'autre choisit quelle pièce (et donc la couleur en fait), il doit jouer.

Quedah Merchant

Quelques jours après la capture du « Queda Merchant », on s'aperçoit qu'il bat pavillon anglais ! Le Capt'ain W. Kid veut le libérer mais son équipage l'en empêche.

Matériel:

Chaque joueur prends les 7 jetons d'une couleur.
On utilise un dé.

Début du jeu:

A son tour, chaque joueur place un jeton sur un emplacement de départ (S) libre de son choix.

Tour de jeu:

Les joueurs commencent leur tour en lançant le dé et en avançant un jeton de la valeur indiquée (1-3). Le mouvement doit être exactement du nombre indiqué par le dé. On ne peut pas sauter au dessus d'un autre jeton. Dès qu'un joueur libère un emplacement de départ, il place aussitôt dessus un nouveau jeton (tant que tous ces jetons ne sont pas entrés).

Captures des pirates adverses:

On peut se déplacer sur un jeton adverse si on arrive par sa base (par derrière en fait). Mais il faut toujours respecter la valeur du dé pour le nombre de déplacements.

Le jeton est ainsi capturé et suit les mouvements du jeton au dessus qui l'a capturé. Son propriétaire d'origine ne peut plus le déplacer. Un jeton ne peut capturer qu'un seul jeton adverse.

Un jeton ne peut pas se déplacer sur un jeton de la même couleur.

Libération d'un pirate ami:

Si un de ses pirates se déplace par derrière sur un adversaire et que celui-ci a capturé un ami, le jeton capturé est libéré et l'adversaire est lui-même capturé à son tour.

Le pion libéré bouge immédiatement sur un des deux emplacements sur lequel il pourrait normalement aller. Si cet emplacement est occupé par un adversaire avec sa base tournée vers le pion, le pion libéré peut se placer sur l'adversaire et le faire prisonnier (et éventuellement libérer un autre pion, etc). Mais s'il y a des jetons amis (ou des adversaires non capturables, ne présentant pas leur base) sur les deux emplacements possibles, alors le mouvement initial pour libérer le jeton n'est pas possible.

Fin du jeu :

Le jeu s'arrête quand :

- a) les sept jetons adverses sont capturés ou
- b) un joueur ne peut plus déplacer aucun de ses jetons

Victoire :

Dans le cas (a), le joueur qui a capturé les 7 jetons gagne la partie. Dans le cas (b), le gagnant est le joueur qui a effectué le dernier déplacement.

Conseils tactiques:

Bloquer les adversaires est plus important que les capturer. Quand un jeton est bloqué sur son emplacement de départ, le joueur ne peut pas introduire de nouvelles pièces car ceci n'est possible que quand une case de départ est libérée.

Madagascar

En revenant de Madagascar, les choses tournent finalement à la mutinerie. La majorité de l'équipage du Capitaine W. Kidd passe chez Robert Culliford, leur ancien adversaire.

Matériel:

Chaque joueur prend 7 jetons d'une couleur (6 jetons pour le jeu à 3). Les 3 jetons noir Drapeau de Pirate sont placés à proximité du plateau de jeu.

Début du jeu:

A son tour de jeu, chaque joueur place un de ses jetons sur un emplacement de départ (jusqu'à ce que tous les emplacements soient occupés).

Tour de jeu:

A son tour, un joueur peut soit déplacer un jeton ou en placer un nouveau sur un emplacement de départ libre. Si ce n'est pas possible, il passe son tour.

Capture des adversaires:

Pour capturer un adversaire, le jeton doit arriver par un chemin menant à la base du jeton adverse. Le jeton est ainsi capturé et il suit tous les mouvements du jeton qui est au dessus. Un jeton qui a déjà capturé un adversaire peut en capturer d'autres, et ainsi former une 'pile' de jetons. Ces piles peuvent aussi être capturées de la même manière.

Il n'est pas possible de se déplacer directement sur un de ses jetons. Par contre, on peut capturer une pile même si des jetons de sa couleur sont dedans mais que le jeton supérieur est un pirate adverse.

Distance de déplacement:

La distance de déplacement d'une pile dépend du nombre de jetons dans celle-ci. Par exemple, une pile de 3 jetons doit se déplacer exactement de 3 emplacements. Au fur et à mesure du jeu, les piles deviennent de plus en plus hautes. Quand une pile atteint 6 niveaux, il est possible de remplacer 5 jetons par un jeton Drapeau. Cela ne change rien à la distance à parcourir.

Fin du jeu:

Le jeu s'arrête quand un joueur a capturé tous ses adversaires. Ce joueur gagne la partie. S'il n'est pas possible de capturer tous les jetons (à cause d'une impossibilité de bouger), il y a égalité.

Il y a aussi égalité si la même position se répète 3 fois.

Conseils tactiques:

Phases d'ouverture:

Le 1er pirate qui part de son emplacement de départ est immédiatement menacé par le pirate qui est mis à sa place. Si celui-ci bouge juste après l'autre, le pirate poursuivi ne peut pas créer une distance suffisante pour être protégée. Il vaut mieux guider le pirate poursuivi vers une voie sans issue qui rendra la poursuite peu intéressante. Et si le poursuivant capture quand même le jeton, il prend le risque d'être lui même capturé plus tard.

Grandes piles:

Les grandes piles peuvent se déplacer beaucoup tant qu'il y a un chemin de disponible. Mais au début du jeu, la plupart des chemins sont bloqués. Ces piles constituent alors des cibles faciles. Vers la fin du jeu, le fait de posséder une grande pile est une condition de victoire (comme indiquée dans la règle).