



Stefania Niccolini &  
Marco Canetta



P.2



P.13

Règles vidéo  
French video Rules



Un jeu de **pose de tuiles** original pour **2 joueurs**, à partir de **10 ans**, d'une durée de **30 minutes**.

Chaque joueur incarne un pirate à la tête d'une flotte de bateaux (numérotés de 1 à 9 avec pour chaque numéro une capacité spéciale associée).

Le but du jeu est de déployer ses bateaux de façon à former des combinaisons tout en réalisant des effets qui permettent de ralentir le déploiement de son adversaire ou d'accélérer le vôtre.



À la fin de la partie, rapportent des points:

- les **combinaisons réalisées** (3 ou 4 tuiles bateaux identiques posées côte à côte ou encore une suite de chiffres consécutifs croissants ou décroissants),
- les **bateaux** posés sur les plateaux mer du joueur adverse,
- certains bateaux **mercenaires**,
- les **jetons** acquis au cours de la partie.

Le jeu se termine au bout de **16 tours**.

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie.

# MATÉRIEL

## 54 tuiles bateaux

27 tuiles bateaux pour le joueur qui jouera **bleu clair**/drapeau noir et 27 tuiles bateaux pour le joueur qui jouera **bleu foncé**/drapeau blanc. Les bateaux sont numérotés de 1 à 9. Chaque valeur de bateau existe en 3 exemplaires. Les tuiles bateaux sont toutes composées de la même façon :

- Un drapeau avec la valeur du bateau.
- Une action spéciale située en bas à gauche de la tuile.



## 6 plateaux de jeu (mer)

3 plateaux **bleu clair** et 3 plateaux **bleu foncé** forment la mer (aire de jeu où seront déployés les bateaux). La mer est divisée en 42 cases, appelées case mer.



## 12 tuiles bateaux mercenaires

12 tuiles bateaux spéciaux aux couleurs des 2 joueurs (recto/verso).

- 6 bateaux de valeur 3
- 3 bateaux de valeur 4
- 3 bateaux de valeur 5



## 60 jetons

- 7 jetons bouclier
- 14 jetons mine de valeur – 2 points de victoire et 1 mine fictive de valeur 0.
- 7 jetons « tuile additionnelle » : 4 « +1 tuile » et 3 « +3 tuiles »
- 11 jetons or : 6 « 1 or » et 5 « 3 ors »
- 20 jetons points de victoire
  - 6 « 1 point de victoire »
  - 6 « 3 points de victoire »
  - 8 « 5 points de victoire »

## 2 aides de jeu et 1 règle de jeu



# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

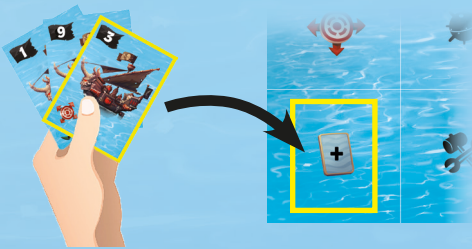
Les joueurs jouent à tour de rôle en plaçant un **bateau** sur une **case mer** à chaque tour. Il s'agit de l'**action principale**.

Ils pourront également jouer **une action optionnelle** par tour: **acheter** un bateau **mercenaire** en en payant le coût. **Le jeu se joue en 16 tours.**

## TOUR DE JEU

### 1. Action principale

Jouez un **Bateau** de votre main sur une **case mer accessible**.



**A.**

Appliquez l'**effet** de la **case Mer**



**B.**

Appliquez l'**effet** de la **tuile bateau**.



Les effets A et B se font dans **n'importe quel ordre**.

### 2. Action optionnelle

Achetez un bateau mercenaire en payant le coût en or indiqué sur la tuile.

Placez-le immédiatement (sur la face correspondant à votre couleur) sur une case mer. (en respectant les règles de pose. cf p.6)

Réalisez l'effet de la tuile mercenaire (en dehors des effets rapportant des points de victoire décomptés en fin de partie).

Les bateaux mercenaires ne déclenchent pas l'effet de la case mer sur laquelle ils sont posés.



L'action optionnelle s'effectue avant ou après l'action principale.

### 3. Action de fin de tour

Piochez un bateau de la **pioche** et ajoutez le à votre main.

# RÈGLES DE POSE

La tuile bateau ne pourra jamais être placée sur une case mer occupée par un autre bateau actif (sauf le bateau mercenaire ayant cet effet).

La tuile Bateau est jouée sur une case mer accessible.

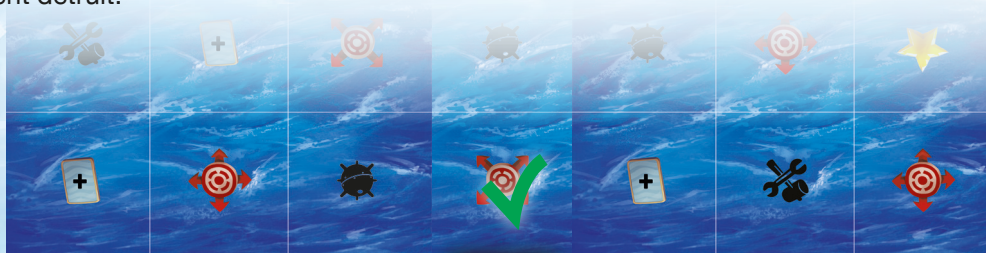
## Case mer accessible (3 possibilités)

1. N'importe quelle case mer de la première ligne du plateau du joueur.
2. Une case mer adjacente orthogonalement à un de ses propres bateaux **actifs** déjà joués.
3. Sur un de ses propres bateaux en feu, ou sur un bateau en feu de son adversaire si la règle d'adjacence est bien respectée. Le bateau recouvert est alors définitivement détruit.

Note: Il est possible de jouer dans l'aire de jeu adverse, si la règle d'adjacence est bien respectée. L'effet de la case mer sera bien effectué normalement.

Note: Quand un joueur joue sur un bateau en feu, il ne réalise pas l'effet de la case mer.

Cases mer du joueur adverse (bleu foncé).



Première ligne du joueur bleu ciel.



# FIN DE PARTIE

Il existe 2 conditions possibles de fin de partie :

1. Quand un joueur prend la dernière tuile de sa pioche, il ne lui reste qu'un seul tour à jouer. À l'issue de ce dernier tour, la partie se termine.
2. Quand un joueur ne peut plus poser aucun bateau de sa main, il perd immédiatement la partie (on ne décompte pas les points).

## DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

Les joueurs comptent les points dans l'ordre suivant :

### 1. Les combinaisons

**A.** 3 ou 4 tuiles de même valeur adjacentes en ligne ou en colonne. Une même tuile bateau peut scorer dans 2 combinaisons différentes n'ayant pas la même orientation (colonne/ligne, cf p.8).

**B.** Au moins 3 tuiles de valeurs consécutives, qui se suivent dans l'ordre croissant ou décroissant.

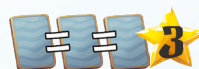
Les combinaisons peuvent être réalisées (horizontalement ou verticalement) et dans les 2 sens (2-3-4 ou 4-3-2 mais pas 2-4-3).

Les combinaisons avec des tuiles bateaux dont les valeurs se suivent rapportent des points en fonction de la longueur de la suite (nombre de tuiles qui se suivent). Plus la suite est longue plus elle rapporte de points.

**2.** Les points des bateaux mercenaires. Certains bateaux mercenaires ont un effet qui rapporte des points de victoire en fin de partie. (cf p.10 bateaux mercenaires).

**3.** Chaque bateau actif présent dans l'aire de jeu adverse rapporte un point de victoire.

**4.** Les jetons de points de victoire positifs et négatifs acquis pendant la partie.

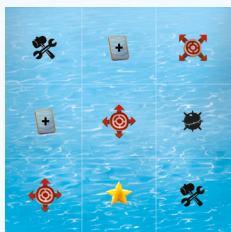


À l'issue des 4 décomptes de points, le joueur avec le plus de points de victoire gagne.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'or gagne.



## Effets des cases mer



Tous les effets sont immédiats.



Recevez 1 jeton « 1 point de victoire ».



Tirez orthogonalement sur le premier bateau ennemi rencontré dans la direction choisie.



Tirez en diagonale sur le premier bateau ennemi rencontré dans la direction choisie.




Réparez un bateau en feu, n'importe où. Retournez le bateau réparé sur son côté actif.



Placez un jeton mine  sur une case mer de votre choix.



Piochez un bateau dans la pile de **réserve** et ajoutez-le à votre main. Prenez le jeton  et placez le devant vous. Il rappelle que le nombre de tuiles en main a augmenté de +1 jusqu'à la fin de la partie.

## Effets des tuiles bateau



Tous les effets sont immédiats.

Chaque valeur de bateau est toujours associée à un même effet :

- Les tuiles bateaux de valeur paire donnent un or.
- Les tuiles bateaux de valeur impaire sont associées à un effet.



Recevez un jeton « 1 or » (Toutes les tuiles paires). **2 4 6 8 2 4 6 8**



Placez un jeton bouclier provisoire n'importe où sur un bateau actif de votre flotte. Le bouclier protège le bateau d'un tir. **1 1**



Tirez orthogonalement sur le premier bateau ennemi rencontré dans la direction choisie. **3 3**



Réparez un bateau en feu, n'importe où. Retournez le bateau réparé sur son côté actif. **5 5**



Retirez une mine d'une case mer sans prendre de pénalité. **7 7**



Déclenchez deux fois l'action de la case mer (tirez 2 fois, réparez 2 bateaux...) **9 9**

# Effets bateaux mercenaires

Les tuiles bateaux mercenaires sont accessibles aux 2 joueurs.

À son tour de jeu, un joueur peut effectuer une action optionnelle avant ou après son action principale. Elle consiste à acheter un bateau mercenaire. Ce bateau mercenaire doit être posé selon les mêmes règles qu'un bateau classique (cf p.6) à l'exception qu'il ne déclenchera pas l'effet de la case mer sur laquelle il est posé. Si le joueur réalise l'action optionnelle, il posera donc 2 tuiles bateaux à son tour.

Les bateaux mercenaires peuvent posséder plusieurs valeurs. Choisissez à la fin de la partie une valeur parmi les valeurs indiquées. La valeur choisie est valable en ligne et en colonne.

Le X correspond à la valeur de votre choix entre 1 et 9.

Les bateaux mercenaires ont un coût de 3/4/5 ors.



Tous les bateaux mercenaires sont protégés par un bouclier permanent. Ils ne seront jamais en feu. Ils protègent les bateaux situés derrière eux.

Actions spéciales décrites ci-contre.

Actions spéciales des bateaux mercenaires en fonction de leur coût d'achat :



Placez un bouclier provisoire sur un bateau de votre flotte.



Choisissez une tuile bateau dans votre réserve, et prenez un jeton +1 tuile, la taille de votre main est donc augmentée de +1.



Supprimez 3 mines de votre choix placées sur les cases mer.



Placez 3 mines dont une fictive (jeton mine avec au verso 0 point de victoire au lieu de -2 points de victoire).



4 tirs adjacents.



2 tirs latéraux.



2 tirs diagonaux.



Écrasez un bateau adverse actif et sans bouclier. Les règles de pose par adjacence doivent toujours être respectées.

**Effets Point de Victoire en fin de partie :**



1 point de victoire par bateau actif de votre flotte (pas en feu) adjacent orthogonalement.



1 point de victoire par bouclier de votre flotte (y compris les boucliers permanents des bateaux mercenaires).



+1 point de victoire par combinaison de 3 ou 4 tuiles identiques.

# Descriptif des jetons



Le joueur place un jeton bouclier provisoire sur un de ses bateaux.

Plusieurs boucliers peuvent être placés sur un même bateau. Chaque bouclier protège le bateau d'un tir.

Suite à un tir touchant le bateau avec un bouclier provisoire, le bouclier est retiré du bateau et remis dans la réserve.



Le joueur prend un jeton « 1 or ».



Le joueur place un jeton mine sur n'importe quelle case mer. La case reste accessible aux joueurs, mais le joueur qui pose une tuile bateau sur une case mer avec une mine est touché par la mine. La mine ne met pas le bateau en feu mais crée une avarie, qui pénalisera de -2 points le joueur qui récupère la mine. Il la pose devant lui sur la face -2.

À la fin de la partie, elle vaudra -2 points de victoire.



Le joueur prend un jeton « +1 tuile » qu'il place devant lui. Si le joueur augmente à nouveau sa main d'une tuile, il prend un autre jeton.

Ces jetons permettent de rappeler au joueur le nombre de tuiles qu'il doit avoir en main à la fin de son tour. De base un joueur a toujours une main de 3 tuiles, augmentée de la valeur des jetons +1 ou +3 placés devant lui.



Le joueur prend un jeton « +1 point de victoire » qu'il place devant lui.

## IMPORTANT

**Lors des tirs, votre flotte est considérée comme bien organisée. Vous ne tirez jamais sur vos propres bateaux et ils ne bloquent pas vos tirs.**

**Quand le bateau est en feu, le tir le traverse et touche le bateau suivant. Un bateau en feu ne peut pas être détruit définitivement par un second tir.**

# Variante Experts

---

Pour l'installation des plateaux mer, chaque joueur choisit simultanément la configuration de départ de son choix. Une fois les choix effectués, le premier joueur a la possibilité de déplacer un de ses plateaux ou de le faire pivoter. La nouvelle aire de jeu doit toujours correspondre à

un rectangle global de 7 cases sur 6. Dans cette variante, le premier joueur ne reçoit pas de bouclier.

# Remerciements

---

Dim et Anne-Cat / Explor8 souhaite dire un grand merci à Laurent, Laura, Guillaume, Alexis, Damien, Olivier, Audrey, Elodie, Jean-Denis, Pierre, Adam, Caroline, Mathilde, Matthieu V., Matthieu D., Pierô, Sophie, Céline, Fred, et à tous les amis qui ont partagé des parties de Pirates under Fire avant tout le monde!

Un dernier merci spécial à Stefania et Marco qui nous font confiance et avec qui nous avons toujours des échanges très enrichissants.

Stefania et Marco : Tout d'abord nous voudrions remercier notre fille Alessandra et notre fils Iacopo, qui sont toujours les premiers et les plus importants playtesteurs. Merci également à tous nos amis, qui ont testé le jeu dans différentes versions pour leur grand soutien et leurs intéressantes suggestions. Enfin, des remerciements spéciaux pour Anne-Cat et Dimitri, pour le super boulot réalisé et pour les agréables moments passés ensemble.





 **STEFANIA NICCOLINI  
& MARCO CANETTA**

# GOAL OF THE GAME

 **IVAN NIKULIN**

*An original, tactical and dynamic 2-player tile game that lasts 30 minutes and can be played from 10.*

**Each player is a pirate in charge of a fleet (numbered from 1 to 9, each of them having a special ability).**

**The goal of the game is to deploy your ships to form combinations while performing their effects.**



At the end of the game, players score Victory Points for:

- the combinations made (3 or more ship tiles laid side by side with identical numbers or forming a sequence of increasing or decreasing numbers),
- the ships laid in the opponent player's sea boards,
- some mercenary ships, and
- the Victory Points tokens collected during the game.

The game ends after 16 rounds.

The player with the most Victory Points wins the game.

# GAME MATERIAL

## 54 ship tiles

27 ship tiles, numbered from 1 to 9, for the blue light player and 27 ship tiles, numbered 1 to 9, for the dark blue player.

Each ship exists in 3 copies.

All ship tiles are structured the same way:

- a flag with the number of the ship (top left corner of the tile),
- a special effect (bottom left corner of the tile).



## 6 Sea boards (sea)

3 light blue and 3 dark blue sea boards forming the sea (where the ships are deployed). The sea is divided into 42 squares (called hereinafter sea spaces).





## 12 Mercenary ship tiles



12 Special ship tiles in the 2 players colors.


- 3-cost ships (X6)
- 4-cost ships (X3)
- 5-cost ships (X3)




## 60 tokens


- 7 Shield tokens 
- 14 Mine tokens worth -2 victory points and 1 dummy mine token worth 0 victory point. 

- 7 Additional tile tokens: 4 "+1 tile" and 3 "+3 tiles"  

- 11 gold tokens : 6 "1 gold" and 5 "3 gold"  

- 20 Victory Points tokens

- 6 "1 Victory Point" 

- 6 "3 Victory Points" 

- 8 "5 Victory Points" 

## 2 Player's aids and 1 rulebook

# SETUP

1. Each player chooses a color (light blue or dark blue) and lays in front of her\* the 3 sea boards in order to form together with the opponent's sea boards a 6 x 7 rectangle.
2. Each player takes the 27 ship tiles of her color, shuffles them and divides them (without looking them) into 2 piles, one made of 18 tiles, the main deck (2A), and one made of 9 tiles, the reserve (2B). The tiles of the reserve will be accessible only through the effect of sea spaces.

She places both decks with the on fire side visible, in opposite positions: the reserve close to the mercenary ships (2B) and the main deck in front of her (2A).

3. Choose 5 mercenary ship tiles among the 12 available.
  - 3 with cost 3 (among 6).
  - 1 with cost 4 (among 3).
  - 1 with cost 5 (among 3).
4. Place all the tokens close to the sea as a common supply.
5. Each player draws 3 tiles from her main deck. The players starting hand is formed of 3 tiles; it can be increased during the game.
6. Choose a first player the way you prefer and give her 1 shield token, which she will lay on her first laid ship.

Note : the sea boards are double-sided to offer more variation during setup. The sea board of 3 spaces can be positioned on the left, or on the right of the 2 sea boards of 9 spaces, or between them.

\* From now on, for simplicity and gallantry, we will use female pronouns when talking about each player, while it should be clearly understood that in each instance, we mean to include our male players, as well.



# HOW TO PLAY

Player perform their turn one after another by laying a ship on a sea side. This is the main action.

They can also perform an optional action: buy a mercenary ship by paying its cost.

The game ends when each player has played 16 turns.

## PLAYER'S TURN

### 1. Main action

Play a ship from your hand on an accessible sea space.



A.

Apply the **effect** of the sea space.



B.

Apply the **effect** of the ship tile.



Effects A and B are applied in any order.

### 2. Optional action

Buy 1 mercenary ship, by paying the cost indicated on the tile (the gold is returned to the supply).

Lay it immediately on an accessible sea space, and carry out its special action (except the 3 mercenary ships with victory points scored at the end of the game).

Do not apply the effect of the sea space.

The optional action is carried out before or after the main action.



### 3. Final Action

Draw a ship tile from the main deck and add it to your hand.

# PLACEMENT RULES

A ship tile must be laid on an accessible sea space. It is forbidden to play a ship tile on a sea space occupied by an other actif ship (except the mercenary ship with this effect).

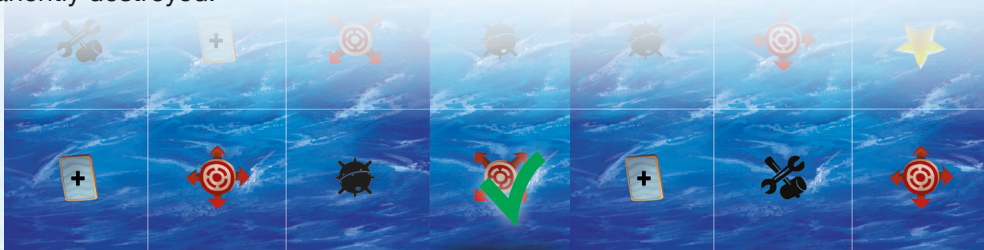
## Accessible sea space

1. Any sea space of the first row of your sea boards (the row closer to you).
2. A sea space orthogonally adjacent to one of your already played active ships.
3. A sea space with a ship on fire (of any player) on it may be chosen as an accessible sea space, if the rule of adjacency is respected (rule 2). The ship on fire is permanently destroyed.

Note : you may choose a sea space on your opponent's board if it is accessible. And apply the effect of the sea space.

Note 2 : you may choose a sea space with an on fire ship on it, if so do not apply the effect of the sea space.

Opponent player's Sea boards, from the point of view of the light blue player.



First row of light blue player.



# END OF THE GAME

Ending game conditions :

1. The game ends when the second player can no longer draw Ships from her main deck. So, when a player draws the last ship tile from her main deck, she has only one turn left to play.
2. When a player cannot play any ship of her hand, she loses immediately the game (no final scoring).

## FINAL SCORING

Players sum up the victory points from:

1. The combinations of ship tiles laid side by side horizontally or vertically:

**A.** 3 or 4 ship tiles side by side with the same number.

**B.** At least 3 ship tiles side by side with consecutive numbers in ascending or descending order (2-3-4 or 4-3-2, but not 2-4-3). Combinations made of ship tiles with consecutive numbers are worth victory points based on their length of the sequence (quantity of tiles composing the sequence). The longer the sequence is, the more points it is worth.



2. Some mercenary ships give victory points at the end of the game.

3. 1 victory point for each ship on their active side laid in the opponent's sea boards.

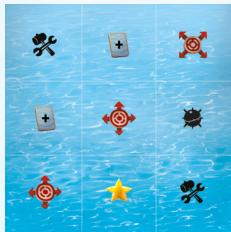
4. Victory points tokens.



The player with the most victory points wins.  
In case of a tie, the player with the most gold is the winner.



## Effects of Sea spaces



All effects below are immediate.



Gain 1 "1 victory point" token.



Shoot orthogonally or diagonally on the first active opponent's Ship met in the chosen direction (one of the four directions showed by the arrows). The shot goes beyond your ships and any ship on fire without damaging them.



The target ship is turned on the on fire side. Note: therefore, a ship on fire can never be permanently destroyed by a second shot.




Repair any of your ships on fire. The repaired ship tile is turned on its active side.

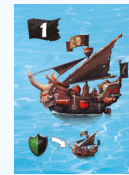


Place 1 mine token  on a Sea space of your choice.



Draw 1 Ship tile from your Reserve and add it to your hand. Take 1 "Additional tile" token  and place it in front of you

## Effects of Ship tiles




All effects below are immediate.

Each ship with the same number is always associated to the same effect:

- even ships give 1 gold,
- odd ships have a specific effect.



Gain 1 gold token from the supply .

**2 4 6 8 2 4 6 8**



Place 1 shield token  on 1 of your active ships. The shield protects the ship from 1 shot.

**1 1**



Shoot orthogonally on the first active opponent's ship met in the chosen direction (as already described for the sea spaces effects).


**3 3**



Repair any of your ships on fire. The repaired ship tile is turned on its active side.

**5 5**



Remove 1 mine token  from a sea space of your choice (including the sea space on which the ship is laid).

**7 7**



Apply twice the effect of the sea space (shoot 2 times, repair 2 ships, ...).

**9 9**

# Mercenary ship effects

Mercenary ship tiles are available for both players. On your turn, you may carry out an optional action before or after your main action. It consists in buying a mercenary ship. This mercenary ship must be laid according to the same rules as a ship (see p.6) except that it doesn't activate the effect of the sea space on which it is laid. Lay the mercenary ship on the side of your color. So, if you carry out the optional action, you lay 2 ship tiles in the same turn.

Mercenary ships may have several numbers. Choose a number among the numbers shown. The chosen number is valid both horizontally and vertically.



The X corresponds to a number of your choice between 1 and 9. Mercenary ships cost 3, 4, or 5 gold.






All the mercenary ships are protected by a permanent shield. They will never go on fire. They protect the ships behind them.


Special effects, described on the right.


Special effects of mercenary ships:


 Place 1 shield token  on 1 of your active ships.


 Choose 1 ship tile from your reserve and add it to your hand. Take 1 "Additional tile" token  and place it in front of you. Shuffle the reserve.


 Remove 3 mine tokens from sea spaces of your choice.


 Place 2 mine token and 1 dummy mine token (token worth 0 victory points instead of -2).


 4 shots on the 4 adjacent sea spaces.


 2 horizontal shots (also on the same direction).

 2 diagonal shots (also on the same direction).

 You may lay this ship on 1 opponent active ship not protected by shields. The rule of adjacency must be respected.

 + 1 Victory point at the end of the game for each of your active ship orthogonally adjacent to this ship.

 + 1 Victory point at the end of the game for each shield on your ships (including permanent shields on your mercenary ships).

 + 1 Victory Point at the end of the game for each combination of 3 or 4 ships with the same number.

# TOKEN EFFECTS




Place the shield token on 1 of your active ships. You may place several shield tokens on the same ship. Each shield protects the ship against 1 shot. When the ship with a shield on it is hit, remove 1 shield token instead of turning the tile on the on fire side. The shield token is returned into the supply.



Keep gold tokens in front of you. If you have 3 tokens, exchange them with a "3 gold" token.



The mine token is laid on any sea space free from ships. The sea space with the mine token is still accessible, but if you lay a ship there, you are hit by the mine. The ship remains on the active side, but you have suffered a damage. Take the mine token from the sea space and keep it in front of you, with the side  visible. At the end of the game, you will lose 2 victory points.



Keep this token in front of you. It reminds you that the number of tiles in your hand has been increased by +1 until the end of the game. During the game you may have several tokens and your hand will increase accordingly. If you have 3 tokens, exchange them with a " +3 Additional tiles " token. Therefore, the number of tiles in your hand is 3 plus the numbers showed by the additional tiles tokens in front of you.



Keep it in front of you. At the end of the game the token will give you the victory points showed on itself. If you have 3 or 5 tokens, exchange them with a "3 victory points" or "5 victory points" tokens respectively.

## Important

**The shot goes beyond your ships  
and any ship on fire without damaging them.  
The target ship is turned on the on fire side.  
A ship on fire can never be permanently destroyed  
by a second shot.**

# Expert Variant

---

During setup, each player simultaneously chooses the starting configuration of her Sea boards. After both players have chosen, the first player may change the position or the direction of one of her Sea boards. Of

course, the sea must always be a rectangle made of 6 x 7 Sea spaces.

In this variant, the first player does not receive the starting shield.

## CREDITS

---

Stefania and Marco: "First of all, we would thank our daughter Alessandra and our son Iacopo, who are always our first and most important playtesters. Then, thank you to all our friends who tested this game in the various versions for their great support and valuable suggestions. And finally, a special thanks to Anne-Cat and Dimitri, for the great job done and for the nice time spent together". A big thank to our friends! Again it was a huge adventure. And a special thank to Stefania and Marco, we are so proud to work with you!



## TUILES BATEAUX JOUEUR BLEU CLAIR SHIPS TILES BLUE LIGHT PLAYER



## TUILES BATEAUX MERCENAIRES (Joueur bleu clair) MERCENARY SHIPS (light blue player)

