

Variante 2 joueurs pour PIRATENBUCHT

Variante proposée et mise en page par Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>

Chacun des 2 joueurs prend un bateau à gérer.
Une troisième couleur de navire est choisie pour simuler un 3^{ème} joueur fictif.
On joue avec les 2 navires de Barbe Noire (comme dans le jeu à 3).

Phase 1 : une fois que les 2 joueurs ont choisi leur destination, on place le bateau du joueur fictif grâce à un lancer de dé. Le bateau se déplace sur l'île portant le même chiffre que celui indiqué sur le dé :

- . 1 pour l'île de la taverne ;
- . 2 pour l'île de la coque ;
- . 3 pour l'île de la voile ;
- . 4 pour l'île du canon ;
- . 5 pour l'île de l'équipage ;
- . 6 pour l'île aux trésors.

Phase 2 : inchangée. Seuls les 2 joueurs jouent des cartes action (le 3^{ème} joueur fictif n'en possédant pas).

Phase 3 : les seuls combats à avoir lieu ne concernent que ceux où sont impliqués les 2 joueurs (si un bateau de Barbe Noire se retrouve seul avec le bateau du joueur fictif, il ne se passe rien).

Le navire du joueur fictif possède une comportement comparable à celui de la Royal Navy :

- . il est le plus rapide, donc le premier à attaquer ;
- . il attaque toujours avec 4 dés ;
- . tant qu'il n'est pas détruit les 2 joueurs ne s'attaquent pas entre eux ;
- . il faut le toucher 4 fois ;
- . la partie du bateau adverse qu'il attaque est désignée par un jet de dé dont l'interprétation du résultat est déterminée en fonction des îles portant le même chiffre :
 - 2 pour la coque ;
 - 3 pour la voile ;
 - 4 pour les canons ;
 - 5 pour l'équipage ;
 - sur 1 et 6, le dé est relancé pour désigner une partie valide ;
- . les joueurs se partagent 4 points de renommée (4 points s'il n'y avait qu'un joueur engagé dans le conflit, 2 points si les 2 joueurs combattaient côte à côte).

Phase 4 : inchangée. Si le bateau du joueur fictif est le seul victorieux, rien ne se passe.

Phase 5 : inchangée. Les effets des îles ne concernent que les 2 joueurs.

Phase 6 : inchangée.

Si vous jugez les parties trop simples de cette manière, il suffit de rajouter 1 autre navire fictif afin de simuler un 4^{ème} joueur (tout en conservant les 2 bateaux de Barbe Noire) – mais cela devient d'autant plus difficile !