



Un jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans. Durée moyenne d'une partie : 20 min.

CONTENU

72 cartes Pirate (12 cartes en 6 couleurs) ; 27 cartes Capitaine (verso « El Capitan ») ; 6 pions Bateau ; 1 carte Premier, 1 carte Second et 1 carte Dernier ; 130 pièces d'or ; 1 coffre ; 1 sablier (1 minute) ; règle du jeu.

IDÉE DU JEU

Le vieux capitaine décide de partir à la retraite. Mais pour savoir à qui léguer son trésor et son navire il veut tester la mémoire et la rapidité de ses pirates.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Chaque joueur a devant lui, face visible, une même série de cartes **Pirate**. Une carte correspond à une image : les joueurs doivent mémoriser l'emplacement de chacune, puis ces cartes sont retournées. À son tour, un joueur révèle une carte de la **pioche** reprenant une des images. Chacun doit alors se souvenir de l'emplacement de l'image révélée parmi ses propres cartes, vite placer son bateau dessus et poser sa main sur la pioche. Après vérifications, les pièces d'or sont partagées entre les plus rapides. En fin de partie, le joueur le plus riche remporte la victoire et devient capitaine !

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend 1 pièce d'or, un paquet de 12 cartes Pirate d'une couleur et le pion Bateau correspondant.

Mettez de côté les 3 cartes Capitaine *Longue Vue*, *Pavillon noir* et *Tempête*. Prenez aléatoirement 13 autres cartes Capitaine et mélangez-les aux cartes spéciales *Longue Vue*, *Pavillon Noir* et *Tempête* afin de former une pioche composée de 16 cartes. Les cartes Capitaine excédentaires sont retirées du jeu.

Chaque joueur mélange ses cartes, puis les dispose devant lui, faces visibles, pour former un rectangle de 4 cartes sur 3 (voir fig.1). Il est important de placer les cartes dans l'ordre dans lequel elles viennent sans changer leur place. Puis on retourne le sablier : chacun dispose alors d'une minute pour mémoriser l'emplacement de ses cartes. Quand le sablier est écoulé, les joueurs retournent leurs cartes faces cachées.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence. Il retourne rapidement la première carte de la pioche, de façon à ce que tous la découvrent en même temps. Tous les joueurs, y compris celui qui vient de retourner la carte, doivent alors poser leur pion Bateau sur celle de leurs cartes qu'il pense être identique à celle qui vient d'être retournée. Quand un joueur a posé son Bateau, il tape sur la pioche et laisse sa main dessus.

Attention : tous les joueurs sont obligés de placer leur bateau sur une de leurs cartes et de poser leur main sur la pioche.

Quand tout le monde a joué, on attribue la carte Premier au joueur qui a tapé le premier sur la pioche, la carte Second au deuxième et enfin la carte Dernier au moins rapide. Les autres joueurs ne reçoivent pas de carte.

Puis on vérifie les réponses : tous les joueurs retournent la carte sur laquelle ils ont posé leur pion Bateau et on compare, pour chacun, cette carte et celle de la pioche.

- Si les deux images ne correspondent pas, chaque joueur s'étant trompé doit rendre 1 pièce d'or de son butin, s'il en possède.
- Si les deux images correspondent, chaque joueur reçoit, ou non, une part du trésor du capitaine selon son classement (voir fig.2) :
 - celui qui a la carte Premier reçoit 3 pièces d'or
 - celui qui a la carte Second reçoit 2 pièces d'or
 - tous les autres reçoivent 1 pièce d'or
 - celui qui a la carte Dernier n'en reçoit pas

Une fois les gains ou pénalités attribués, les cartes Premier, Second et Dernier sont remises en jeu. Les joueurs replacent leur carte face cachée et c'est au tour du joueur placé à gauche du joueur précédent : il retourne une carte de la pioche et un nouveau tour commence.

Jeu à deux : pour une partie à deux joueurs, le joueur le plus rapide, et s'il n'a pas commis d'erreur, reçoit 2 pièces et l'autre n'en reçoit pas. Si le plus rapide s'est trompé, il doit remettre 1 pièce de son butin.

CARTES SPÉCIALES



Quand la carte **Tempête** est retournée, chaque joueur reprend ses cartes, les mélange et les remet en place faces visibles. Le sablier est retourné : chaque joueur a une minute pour mémoriser le nouvel emplacement de ses cartes. Puis le jeu reprend normalement.



Quand la carte **Longue vue** est retournée, chaque joueur peut retourner une de ses cartes pour en vérifier l'image, puis la remet face cachée.



Le joueur qui retourne la carte **Pavillon noir** peut intervertir deux cartes du jeu de l'adversaire de son choix.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque toutes les cartes de la pioche ont été retournées. Les joueurs comptent leurs pièces : celui qui en a le plus est le vainqueur.

VARIANTE POUR LES MOUSSAILLONS

Pour les plus jeunes, il est possible de réduire le niveau de difficulté en jouant avec moins de cartes. Dans ce cas, les joueurs choisissent ensemble un même nombre de cartes (3 au minimum) avec les illustrations communes. Puis ils prennent ces mêmes cartes parmi les cartes Capitaine, et les mélangent aux cartes *Tempête*, *Pavillon noir* et *Longue vue* pour former la pioche. Toutes les cartes excédentaires sont écartées du jeu.

VARIANTE POUR LES PIRATES TÊMÉRAIRES

Pour les joueurs qui ont déjà réalisé quelques parties, il est possible d'ajouter le point suivant pour corser le jeu.

Si au début du tour un joueur retourne une image déjà révélée lors d'un tour précédent, alors le joueur annonçant en premier « À l'abordage ! » reçoit 1 pièce d'or de la part de chacun de ses adversaires (s'ils en possèdent). Puis on joue normalement.

Exemple : lors d'un tour précédent, les joueurs ont dû retrouver l'image du perroquet. Tom entame un nouveau tour et retourne la première carte de la pioche. Cette carte représente de nouveau un perroquet. Julie crie « À l'abordage ! » et reçoit une pièce d'or de chacun.

Attention : si un joueur annonce par erreur « À l'abordage ! » il doit remettre une de ses pièces d'or dans le coffre.

Mis en ligne par

