

PIRATATAK



Dès 5 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 55 cartes : 4 x 6 = 24 cartes "bateau",
20 cartes "pièce d'or", 8 cartes "pirates",
3 cartes "coup de canon".



But du jeu : Etre le premier à reconstituer
le bateau de sa couleur.



Préparation du jeu :
Poser les cartes faces cachées au centre de la table.

Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur pioche une carte qu'il montre aux autres joueurs. Tout au long de la partie, les joueurs sont obligés de piocher au moins une fois ; puis ils peuvent décider de continuer à piocher ou de passer la main...

Lors d'une pioche, 4 possibilités se présentent :

- **Le joueur pioche une carte "bateau" :** Si le joueur ne construit pas encore de bateau, il la pose devant lui et devra reconstituer le bateau de cette couleur piochée. (Sauf si un autre joueur construit déjà un bateau de cette couleur). Lors des prochains tours, toutes les cartes bateau de cette couleur lui permettront de reconstituer son bateau ; les cartes bateaux des autres couleurs seront posées sur sa droite. (Il pourra s'en débarrasser ou se les faire acheter plus tard dans la partie).

Après avoir pioché une carte bateau, le joueur peut continuer à piocher.

1969

- le joueur pioche une carte "canon" :

il la pose sur sa droite et peut continuer à piocher.

- Le joueur pioche une carte "pièce d'or" :

Il la pose sur sa droite et peut continuer à piocher.

Les cartes "pièces d'or" permettent au joueur d'acheter à un adversaire une carte "bateau" pour compléter son propre bateau. (3 cartes "pièces d'or" en échange d'une carte "bateau").

Attention :

- Si le joueur veut acheter une carte bateau (1 seule par tour), il ne pioche pas de carte lors de ce tour.

- Le joueur adverse ne peut pas refuser de vendre une carte bateau.

- Le joueur pioche une carte "Pirate" :

- Pas de chance ! Le joueur remet à côté de la pioche 3 cartes de son jeu (des pièces d'or, des parties de bateau d'autres joueurs ou du sien !) + la carte "pirate" et passe la main. (S'il lui reste moins de 3 cartes, il rend toutes celles qu'il lui reste).

- S'il possède une carte "canon" : le joueur peut l'utiliser pour contrer le pirate en remettant à côté de la pioche la carte "pirate" + la carte "canon". Le joueur passe alors la main.

Pioche : Lorsque la pioche est épuisée, un joueur prend toutes les cartes, les mélange et les repose pour constituer une nouvelle pioche.

Qui gagne ? Le gagnant est le premier qui a réussi à former un bateau complet (6 cartes de la même couleur).



Contient de petites pièces pouvant être ingérées.