

## PIRATES !!

Age : 7/99 ans  
 Nombre de joueurs : 2 à 4  
 Durée : 20 minutes

**But du jeu :**

Trouver des trésors renfermant des pépites d'or.  
 Le joueur ayant le plus de pépites d'or gagne la partie.

**Contenu du jeu :**

1 plateau de jeu « île », 36 cartes au trésor, 4 cartes coffre fort, 1 dé.  
 Des éléments de jeu : 1 bateau, 10 palmiers, 10 maisons, 10 montagnes,  
 10 coquillages, 55 pépites d'or.

**DÉROULEMENT DU JEU :****Préparation :**

Le plateau est vide. Le bateau est posé sur une des 3 cases « ancre » : c'est la case d'accostage des pirates sur l'île.

Tous les éléments, maisons, palmiers, montagnes, coquillages, le dé et les pépites d'or sont posés à côté du plateau, accessibles à tous les joueurs.

Chaque joueur reçoit 1 coffre fort qu'il pose devant lui et 3 cartes trésor qu'il garde en main sans les montrer aux autres joueurs. Le reste des cartes trésors sont empilées faces cachées pour former une pioche.

Le plus jeune joueur commence ; on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Déroulement du jeu :**

A son tour de jeu, le joueur prend un élément de son choix (maison, palmier,...) et le pose sur une case vide du plateau. Cet élément ne peut être posé que sur une case **adjacente** à une case sur laquelle se trouve le bateau ou un autre élément. Il est interdit de poser un élément sur une case isolée.

Si avec l'élément posé, le joueur réalise la combinaison d'une de ses cartes au trésor, il montre sa carte aux autres joueurs, lesquels vérifient qu'il ne s'est pas trompé. Si la combinaison est bonne, il prend le nombre de pépites d'or indiquées sur le coffre dessiné au haut de cette carte trésor, et, pose celle(s)-ci sur son coffre fort. Puis il défausse sa carte trésor et en pioche une nouvelle.

NB : On peut réaliser l'alignement des 3 éléments tels que dessinés sur la carte trésor, en ligne ou en colonne, mais pas en diagonale, en tenant bien compte de l'ordre des éléments.



### Cases particulières :

Lorsqu'un joueur pose un élément sur une case particulière, il joue son tour comme expliqué précédemment, puis il effectue l'action correspondante à la case :

**Il a posé un élément sur une case dé :** le joueur lance le dé.

Si le résultat est :

- Une pépite d'or : il gagne une pépite d'or qu'il pose sur son coffre.
- 2 pépites d'or : il gagne 2 pépites d'or qu'il pose sur son coffre.
- Une pelle : il rejoue
- Un bateau : il déplace le bateau sur autre ancre.

### Il a posé un élément sur une case carte

Une fois que le joueur a fini son tour de jeu, tous les joueurs (y compris lui) cherchent sur le plateau une combinaison déjà présente qui correspondrait à une de ses cartes trésor. Dans le cas où un joueur trouve une ou plusieurs bonnes combinaisons d'éléments, il montre aux autres joueurs sa/ses carte/s et le/les emplacements des 3 éléments alignés sur le plateau. Si il ne s'est pas trompé, il défausse cette/ces carte/s et prend les pépites d'or correspondantes, qu'il pose sur son coffre fort.

Une fois tous les trésors récupérés, chaque joueur pioche des cartes trésors afin d'en avoir toujours 3 en main. Puis, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

### Il a posé un élément sur une case coffre-fort

Lorsque qu'un joueur pose un élément sur un coffre, il finit son tour puis pioche une nouvelle carte trésor.

Puis, tous les joueurs comptent sur les 3 cartes trésor en leur possession, combien de fois apparaît l'élément que le joueur vient de poser sur la case coffre.

Exemple : le joueur pose un palmier sur la case coffre. Un joueur qui a les cartes trésor (**Palmier**/maison/**palmier**), (**palmier**/maison/montagne) (montagne/coquillage/maison) comptera 3 points pour ces 3 palmiers.

Celui /ceux qui a/ont le score le plus gros gagne/nt 2 pépites d'or.

### Qui gagne ?

Quand toutes les cases de l'île sont recouvertes, la partie prend fin.

Le vainqueur est celui qui a le plus de pépites d'or dans son coffre fort.

NB : pour les plus petits, on peut jouer sans se soucier des cases particulières dessinées sur le plateau de jeu.

