

Déroulement du jeu :

On joue dans le sens horaire. Le plus jeune joueur pioche une carte, la montre aux autres et la pose devant lui, face visible. Tout au long de la partie, les joueurs sont obligés de piocher minimum une carte, jusqu'à ce qu'ils décident de passer.

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 "bateau" 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.

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

Attention :

Si le joueur achète (1 fois par tour), il ne pioche pas de cartes.

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

- Le joueur pioche une carte "pirate" : Pas de chance ! Le joueur remet alors 3 cartes de son jeu dans la défausse (pièces d'or, parties de bateau, à sa couleur ou pas) + la carte "pirate".

En revanche, s'il possède, une carte "canon", il la défausse + la carte "pirate".

Le joueur passe lors la main.

Pioche :

Lorsque la pioche est épuisée, on rebat l'ensemble des cartes pour en former une nouvelle.

Qui gagne ?

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

(source : TricTrac)