

Casino pirate :

But du jeu : se rapprocher le plus possible d'une valeur de trésor égale à 7 1/2, ou le faire croire aux autres joueurs.

Règle du jeu :

Les joueurs décident de jouer pendant une durée déterminée ou d'arrêter la partie dès qu'un joueur n'a plus de trésor. Chaque joueur obtient 10 trésors à miser. Les autres sont écartés du jeu. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Valeur des cartes :

- cartes "pierres précieuses" : de 1 à 7 points
- cartes "pièces d'or" : 1/2 point.
- cartes "cailloux" : 0 point.
- carte "squelette" : le joueur lui donne la valeur qu'il souhaite entre 1 et 7 points (chiffre entier). C'est un joker.

Le joueur le plus âgé est le premier meneur de jeu. Il prend toutes les cartes, les mélange et en fait une pile qu'il garde en main, faces cachées. Il distribue une carte à chacun des autres joueurs. Ceux-ci la regardent sans la montrer aux autres et en fonction de leur jeu, misent 1 ou 2 de leurs trésors, qu'ils posent devant eux au centre de la table.

Puis, le joueur situé à gauche du meneur peut, au choix :

- garder sa carte face cachée et dire "servi" : il n'en veut pas d'autres.
- dire "carte" pour obtenir une autre carte du meneur de jeu et essayer de se rapprocher le plus possible de 7 1/2, sans dépasser cette valeur. Il peut demander autant de cartes qu'il le souhaite. Devant lui, il a droit à une seule carte cachée, mais elle peut changer en fonction de l'évolution de son jeu. Il lui suffit alors de retourner la carte qui était face cachée pour pouvoir cacher la suivante, etc. Il a donc toujours une carte de valeur inconnue pour les autres. Quand il ne veut plus de cartes, il dit "servi".

Puis c'est au joueur suivant, etc.

Quand tous les joueurs sont "servis", le meneur essaie à son tour de se rapprocher de 7 1/2. Il retourne devant lui 1 carte puis 1 autre, etc. Pour le meneur, toutes les cartes sont découvertes.

Il peut s'arrêter quand il le souhaite :

- Il dépasse 7 1/2 et il "paie" (avec son trésor) aux autres joueurs l'équivalent de leur mise initiale (ex : pour une mise de 2 objets, un joueur en récupère 4 : les 2 siens + les 2 donnés par le meneur).

OU

- Il n'a pas dépassé 7 1/2, mais pense en être plus proche que l'un des joueurs : il demande à ce joueur de découvrir son jeu. Si c'est le cas, le joueur lui donne sa mise. Si, au contraire, le joueur désigné a un meilleur jeu que lui, le joueur reprend sa mise, et le meneur lui en donne autant. Avant de demander au joueur suivant de découvrir à son tour son jeu, le meneur peut prendre le risque, s'il le souhaite, d'abattre une nouvelle carte (ou plusieurs) sur son jeu, pour tenter de se rapprocher encore de 7 1/2, voire d'égaliser. En faisant cela, il court aussi le risque de dépasser 7 1/2, et de devoir "payer" avec son trésor chacun des joueurs restants.

C'est à lui de mesurer les risques, avant de s'adresser à chacun des joueurs, en fonction de son jeu, et de son estimation du jeu des autres joueurs.

- Un joueur, sachant qu'il a perdu face au meneur, peut décider de lui donner sa mise sans découvrir son jeu, afin de ne pas dévoiler sa stratégie.

- À égalité, c'est le meneur qui gagne.

Le premier joueur, qui, en découvrant son jeu à la demande du meneur, montre qu'il a atteint exactement $7 \frac{1}{2}$:

- obtient du meneur le double de sa mise (s'il a misé 2 trésors, le meneur lui en doit 4 au lieu de 2), sauf si le meneur a également atteint $7 \frac{1}{2}$.

- devient le meneur au tour suivant.

Sinon, le meneur reste le même, à moins qu'un autre joueur soit volontaire.