

PIRATATAK



5-99 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.

- **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).



Attention ! Danger d'étouffement.

PIRATATAK



For 5 to 99 year olds



2 to 4 players



55 cards: $4 \times 6 = 24$ "boat" cards, 20 "gold coin" cards, 8 "pirate" cards, 3 "cannon" cards.



Aim of the game: to be the first to piece together a boat of your colour.



Rules of the game:

Cards are shuffled and placed in the middle of the table, in a pile, face down.

The youngest player starts and play moves in a clockwise direction. At their turn, each player takes a card from the centre pile and shows it to the other players. When it is a players turn they must take at least one card from the centre but they can then decide to continue or pass the hand.

There are 4 possibilities of card.

- **A boat card** - Each boat consists of 6 cards. If a player has not yet begun constructing a boat they must now construct a boat of this colour (except if another player is already constructing this colour). The card is placed face up in front of them. A player may only ever construct one colour boat at a time. If a player manages to collect all 6 boat cards of one colour before any other player he has won the game. If he picks a boat card he is not collecting the card is placed it face up to the side of them. He will be able to sell them or get rid of them later in the game. After having drawn a boat card the player may continue his turn and draw another card.

- **A gold coin card** - Once a player has collected 3 gold coin cards they can buy a piece of their boat from another player. He may only buy boat cards of his own colour. He may only buy one boat card per turn and once he has purchased a boat card he must end his turn. A player must sell a boat card when asked. After having drawn a coin card the player may continue his turn and draw another card.

- **A Pirate card** - Bad luck! If a player draws a pirate card they must return the pirate plus 3 other cards (gold coins, spare boat cards or their own boat cards) to the centre. The cards returned should be placed face up next to the centre pile. If a player has less than 3 cards they must return what they have. The player may not continue with their turn.

- **A cannon card** - If a player draws a cannon card they can place it to the side ready for use when they choose. If a player draws a pirate card the cannon card can be replaced with the pirate card to the centre instead of losing 3 other more valuable cards. If a player draws a cannon card they can continue their turn and draw another card.

Once the centre pile is used up the face up pile of returned cards is shuffled and placed face down in the centre to resume the game.

Who wins?

The player who completes their boat first (6 cards of the same colour) wins the game.

