Habille le pirate

But du jeu :

* Pour les matelots : trouver l’ordre dans lequel habiller le pirate
* Pour le fourbe : empêcher les matelots de bien habiller le pirate

* Cet ordre est déterminé par 4 cartes parmi 12
* Chaque carte est munie de trois informations :
  + Son état (ex : le chapeau)
  + Son suivant (ex : est avant le crochet)
  + Son précédent (ex : est après la jambe de bois)
* Le précédent de la première carte et le suivant de la dernière carte sont remplacés par des croix (qui ne sont pas modifiable)

Début du jeu :

* 4 joueurs
* Chaque joueur à trois cartes dans les mains, avec les informations masquées
* Sauf le fourbe, qui connait en même temps tous les items du jeu qu’il a dans les mains, et qui connait la chaîne permettant d’habiller le pirate

A chaque tour :

* Tous les participants doivent proposer aux autres une action
  + Ex : J1 « j’ai envie de jouer l’action révéler avec le joueur 2 »
  + … et J2 « j’ai envie de jouer l’action « poser une carte »

Règles :

* Chaque joueur ne peut faire qu’une action par tour
  + **Révéler** : Donner sa carte à un autre joueur en lui demandant de révéler l’un des éléments masqué « Je te donne cette carte, enlève le masque qui recouvre son état » ou «  Je te donne cette carte, enlève le masque qui recouvre son suivant »
  + **Poser** : Poser l’une de ses trois cartes sur la table afin de « proposer » un maillon de la chaîne aux autres joueurs
  + **Vérifier** : Prendre l’une des cartes qui est sur la table et tester la véracité des informations qu’elle contient :
    - La carte n’a pas été transformée par le fourbe
    - La carte a été transformée par le fourbe
  + **Echanger** toutes ses cartes avec celles d’un autre joueur

* **Action spéciale permise au fourbe : Modifier le suivant ou le précédent d’une carte qu’il aura reçu pendant l’action « révéler » engagée par un autre joueur**

Ex : J1 « Je te donne cette carte, enlève le masque qui recouvre son état ». La carte que le fourbe reçoit de la main du joueur 1 devient modifiable.

A la fin de chaque tour, les joueurs s’échangent des informations. Ex : J2 «l’état de la carte que m’a donné le joueur 1 représente le chapeau du pirate ». J3 « la carte que je viens de vérifier n’était pas fiable ». Bien sûr, chaque information peut être la vérité ou un mensonge.