

# PIRATATAK



5-99 ans



De 2 à 4 joueurs



**Contenu :** 55 cartes :  $4 \times 6 = 24$  cartes « bateau », 20 cartes « pièce d'or », 8 cartes « pirate », 3 cartes



**But du jeu :** Être le premier à reconstituer le bateau de sa couleur.



**Préparation du jeu :** Mélanger et poser les cartes, faces cachées, en pile 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 (sauf lors de l'achat d'une carte) ; 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 « 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.



- **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 ». 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 jetant à côté de la pioche la carte « pirate » + la carte « canon », et sans jeter 3 de ses cartes. Après avoir pioché une carte « pirate », le joueur ne peut plus piocher et passe la main.

**Achat d'une carte** : les cartes « pièce d'or » permettent au joueur d'acheter à un adversaire une carte « bateau » pour compléter son propre bateau (3 cartes « pièce d'or » en échange d'une carte « bateau »).

- Si le joueur décide d'acheter une carte « bateau », il ne pioche pas de carte lors de ce tour.
- On ne peut acheter qu'une seule carte par tour.
- Le joueur adverse ne peut pas refuser de vendre une carte « bateau ».
- Il n'est pas possible d'acheter une carte « bateau » qui ne soit pas de sa couleur.

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).



Un jeu de Grégory Kirszbaum  
et Alex Sanders.