



Avant de jouer, imprimez et découpez soigneusement les 68 cartes et l'enveloppe qui vous permettra de ranger votre jeu. Veillez à imprimer ce jeu sur du papier suffisamment épais pour que les cartes soient identiques au verso.



Avant de jouer, imprimez et découpez soigneusement les 68 cartes et l'enveloppe qui vous permettra de ranger votre jeu. Veillez à imprimer ce jeu sur du papier suffisamment épais pour que les cartes soient identiques au verso.



Avant de jouer, imprimez et découpez soigneusement les 68 cartes et l'enveloppe qui vous permettra de ranger votre jeu. Veillez à imprimer ce jeu sur du papier suffisamment épais pour que les cartes soient identiques au verso.



**Un riche navire vient d'être coulé,
mais plusieurs pirates sont sur le coup
pour récupérer la plus grosse part du butin!**

Choisissez la couleur de votre bateau, rangez les autres et placez
aléatoirement sur la table, face cachées, les 63 cartes restantes.

A tour de rôle, retournez 2 cartes et réalisez l'action associée :

- Une carte pirate + un trésor de valeur égale ou inférieure :
le joueur de la couleur du pirate remporte le trésor. Si cette
couleur n'est à personne, c'est celui qui a retourné les cartes
qui empoche le trésor. Il retire les 2 cartes du jeu. On remplace
une valeur supérieure au pirate, il ne se passe rien, on remplace
les cartes face cachée en mémorisant leur emplacement.
- Deux cartes pirates (peut importe la couleur). Duel de pirates !
Le pirate dont la valeur est la plus faible est éliminé. La carte
est retirée du jeu tandis que le vainqueur est remplacé face
cachée. Si les deux pirates sont de même force ou de même
couleur, rien ne se passe.
- Une carte (pirate, trésor, crabe) et une carte crabe. AIE! Les
deux cartes sont retirées du jeu.
- Deux cartes Trésor, rien ne se passe.

