



Een spel voor 2 tot 6 spelers, vanaf 6 jaar. Gemiddelde speelduur: 20 minuten.

#### INHOUD

72 piratenkaarten (12 kaarten in 6 kleuren), 27 kapiteinskaarten (met op de achterzijde «El Capitan»), 6 piratenschip pionnen, 1 «Eerste» kaart, 1 «Tweede» kaart en 1 «Laatste» kaart, 130 goudstukken, 1 schatkist, 1 zandloper (1 minuut).

#### HET SPEL

De oude kapitein gaat met pensioen. Om te kiezen welke van zijn medepiraten het waard is om zijn schatten en zijn schip over te nemen, wordt er op snelheid en geheugen getest.

#### DOEL VAN HET SPEL

Elke speler heeft dezelfde serie piratenkaarten open voor zich op tafel liggen. Elke kaart bevat een afbeelding en de spelers moeten proberen om de positie van elke afbeelding te onthouden. De kaarten worden vervolgens omgedraaid. Tijdens zijn beurt trekt een speler een kapiteinskaart van de stapel en toont daarvan de afbeelding. Elke speler probeert zich nu te herinneren welke van zijn eigen piratenkaarten overeenkomt met de afbeelding. Hij dient zo snel mogelijk zijn schip op deze kaart te zetten en zijn hand op de stapel te leggen. Na controle van de antwoorden worden er goudstukken verdeeld tussen de snelste spelers. De rijkste speler wordt de nieuwe kapitein!

#### SPELVOORBEREIDING

Elke speler neemt 1 goudstuk, 12 piratenkaarten van 1 kleur en de corresponderende pion in de vorm van een piratenschip. Leg de drie kapiteinskaarten Storm, Spyglass en Jolly Roger even aan de kant. Vorm vervolgens een stapel van 16 kaarten door 13 willekeurige kapiteinskaarten te trekken en deze te mengen met de drie speciale kaarten Storm, Spyglass en Jolly Roger. De resterende kapiteinskaarten worden teruggelegd in de doos en zullen niet gebruikt worden tijdens dit betreffende spel.

Elke speler schudt zijn piratenkaarten en legt deze open voor zich neer in de vorm van een rechthoek bestaande uit 4 x 3 kaarten (zie fig.1). Het is belangrijk om de volgorde van de kaarten niet meer te veranderen. De zandloper wordt vervolgens omgedraaid: elke speler krijgt 1 minuut de tijd om de volgorde van zijn piratenkaarten uit het hoofd te leren. Zodra de minuut voorbij is draaien alle spelers gelijktijdig hun piratenkaarten om.

#### SPELVERLOOP

De oudste speler mag beginnen. Hij draait de bovenste kapiteinskaart van de stapel op zodanige wijze om, dat alle spelers de afbeelding tegelijkertijd te zien krijgen. Alle spelers, ook degene die de kaart omdraait, plaatsen hun piratenschip op hun eigen piratenkaart waarvan ze denken dat deze overeenkomt met de omgedraaide kaart. Direct na het plaatsen van zijn piratenschip, legt een speler zijn hand bovenop de stapel kapiteinskaarten.

**Let op:** alle spelers moeten hun schip op één van hun kaarten zetten en hun hand op de stapel kapiteinskaarten leggen.

Nadat alle spelers hun piratenschepen geplaatst hebben en hun handen op de stapel kapiteinskaarten hebben gelegd, wordt de «Eerste» kaart uitgereikt aan de speler die als eerste zijn hand op de stapel legde. De «Tweede» kaart is voor de op één na snelste speler en de «Laatste» kaart gaat naar de meest langzame speler. Overige spelers krijgen geen kaart. Vervolgens worden de antwoorden gecontroleerd: elke speler toont de kaart onder zijn piratenschip en de afbeelding wordt vergeleken met de getrokken kapiteinskaart.

- Als de afbeeldingen niet overeenkomen, dan dient elke speler met een fout antwoord 1 goudstuk uit hun voorraad terug te leggen in de schatkist. Als een speler (nog) geen goudstukken heeft, dan gebeurt er niets.
- Als de afbeeldingen wel overeenkomen, dan krijgt elke speler met een goed antwoord een deel van de schat volgens de volgende verdeling (zie fig.2):
  - De speler met de «Eerste» kaart ontvangt 3 goudstukken,
  - De speler met de «Tweede» kaart ontvangt 2 goudstukken,
  - De speler met de «Laatste» kaart krijgt geen goudstukken - Te langzaam!
  - Alle overige spelers ontvangen 1 goudstuk.

Na het verwerken van de goudstukken worden de «Eerste», «Tweede» en «Laatste» kaarten teruggelegd op tafel. Spelers draaien hun piratenkaarten weer om. De beurt gaat nu naar de linkerbuurman van de startspeler. Hij draait een kapiteinskaart van de stapel om en het spel gaat verder.

**Regels voor 2 spelers:** de snelste speler met het juiste antwoord ontvangt 2 goudstukken en de andere speler krijgt niets. Als de snelste speler fout zit, dan kost dit hem 1 goudstuk.

#### SPECIALE KAARTEN



Zodra de **Storm** kaart wordt omgedraaid, schudt iedere speler al zijn piratenkaarten en legt deze weer open voor zich neer. De zandloper wordt omgedraaid en elke speler heeft een minuut de tijd om de nieuwe posities van zijn piratenkaarten uit het hoofd te leren. Daarna gaat het spel weer gewoon verder.



Wanneer de **Spyglass** kaart wordt omgedraaid, mag elke speler één van zijn piratenkaarten bekijken. Deze kaart wordt vervolgens weer gedekt op tafel gelegd.



De speler die de **Jolly Roger** kaart omdraait mag twee gedekte piratenkaarten van een speler naar keuze omwisselen.

#### SPELEIND

Het spel eindigt zodra alle kapiteinskaarten van de stapel zijn omgedraaid. Spelers tellen hun goudstukken en de rijkste speler wint!

#### SPELVARIANT VOOR JEUGDIGE PIRATEN:

Voor een spel met jonge spelers is het mogelijk om de moeilijkheidsgraad van het spel te verlagen door met minder kaarten te spelen. In dat geval kiezen spelers het aantal piratenkaarten (minimaal 3) met gelijke afbeeldingen. Dezelfde kaarten worden uit de kapiteinskaarten geselecteerd en vormen, gecombineerd met de drie speciale kaarten Storm, Spyglass en Jolly Roger, een stapel. Alle overige kaarten gaan terug in de doos.

#### SPELVARIANT VOOR ROEKELOZE PIRATEN:

Ervaren spelers kunnen het spel lastiger maken door de volgende regel toe te voegen: Als aan het begin van een beurt een kaart getrokken wordt die al in een eerdere beurt omgedraaid is, dan ontvangt de eerste speler die «Alle hens aan dek!» roept, 1 goudstuk van elke tegenstander (indien mogelijk), waarna het spel weer verder gaat.

**Voorbeeld:** tijdens een eerdere beurt moesten spelers op zoek naar de afbeelding van een papegaai. Tom begint zijn nieuwe beurt en draait een kaart met de papegaai. Julie roept direct «Alle hens aan dek!» en ontvangt 1 goudstuk van elk van haar tegenstanders.

**Let op:** als een speler op een verkeerd moment «Alle hens aan dek!» roept, dan dient hij 1 goudstuk terug te leggen in de schatkist.



Un jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans. Durée moyenne d'une partie : 20 min.

### CONTENU

72 cartes Pirate (12 cartes en 6 couleurs) ; 27 cartes Capitaine (verso « El Capitan ») ; 6 pions Bateau ; 1 carte Premier, 1 carte Second et 1 carte Dernier ; 130 pièces d'or ; 1 coffre ; 1 sablier (1 minute) ; règle du jeu.

### IDÉE DU JEU

Le vieux capitaine décide de partir à la retraite. Mais pour savoir à qui léguer son trésor et son navire il veut tester la mémoire et la rapidité de ses pirates.

### PRINCIPE ET BUT DU JEU

Chaque joueur a devant lui, face visible, une même série de cartes Pirate. Une carte correspond à une image : les joueurs doivent mémoriser l'emplacement de chacune, puis ces cartes sont retournées. À son tour, un joueur révèle une carte de la pioche reprenant une des images. Chacun doit alors se souvenir de l'emplacement de l'image révélée parmi ses propres cartes, vite placer son bateau dessus et poser sa main sur la pioche. Après vérifications, les pièces d'or sont partagées entre les plus rapides. En fin de partie, le joueur le plus riche remporte la victoire et devient capitaine !

### MISE EN PLACE

Chaque joueur prend 1 pièce d'or, un paquet de 12 cartes Pirate d'une couleur et le pion Bateau correspondant.

Mettez de côté les 3 cartes Capitaine *Longue Vue*, *Pavillon noir* et *Tempête*. Prenez aléatoirement 13 autres cartes Capitaine et mélangez-les aux cartes spéciales *Longue Vue*, *Pavillon Noir* et *Tempête* afin de former une pioche composée de 16 cartes.

Les cartes Capitaine excédentaires sont retirées du jeu.

Chaque joueur mélange ses cartes, puis les dispose devant lui, faces visibles, pour former un rectangle de 4 cartes sur 3 (voir fig.1). Il est important de placer les cartes dans l'ordre dans lequel elles viennent sans changer leur place. Puis on retourne le sablier : chacun dispose alors d'une minute pour mémoriser l'emplacement de ses cartes. Quand le sablier est écoulé, les joueurs retournent leurs cartes faces cachées.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence. Il retourne rapidement la première carte de la pioche, de façon à ce que tous la découvrent en même temps. Tous les joueurs, y compris celui qui vient de retourner la carte, doivent alors poser leur pion Bateau sur celle de leurs cartes qu'il pense être identique à celle qui vient d'être retournée. Quand un joueur a posé son Bateau, il tape sur la pioche et laisse sa main dessus.

**Attention** : tous les joueurs sont obligés de placer leur bateau sur une de leurs cartes et de poser leur main sur la pioche.

Quand tout le monde a joué, on attribue la carte Premier au joueur qui a tapé le premier sur la pioche, la carte Second au deuxième et enfin la carte Dernier au moins rapide. Les autres joueurs ne reçoivent pas de carte.

Puis on vérifie les réponses : tous les joueurs retournent la carte sur laquelle ils ont posé leur pion Bateau et on compare, pour chacun, cette carte et celle de la pioche.

- Si les deux images ne correspondent pas, chaque joueur s'étant trompé doit rendre 1 pièce d'or de son butin, s'il en possède.
- Si les deux images correspondent, chaque joueur reçoit, ou non, une part du trésor du capitaine selon son classement (voir fig.2) :
  - celui qui a la carte Premier reçoit 3 pièces d'or
  - celui qui a la carte Second reçoit 2 pièces d'or
  - tous les autres reçoivent 1 pièce d'or
  - celui qui a la carte Dernier n'en reçoit pas

Une fois les gains ou pénalités attribués, les cartes Premier, Second et Dernier sont remises en jeu. Les joueurs replacent leur carte face cachée et c'est au tour du joueur placé à gauche du joueur précédent : il retourne une carte de la pioche et un nouveau tour commence.

**Jeu à deux** : pour une partie à deux joueurs, le joueur le plus rapide, et s'il n'a pas commis d'erreur, reçoit 2 pièces et l'autre n'en reçoit pas. Si le plus rapide s'est trompé, il doit remettre 1 pièce de son butin.

### CARTES SPÉCIALES



Quand la carte *Tempête* est retournée, chaque joueur reprend ses cartes, les mélange et les remet en place faces visibles. Le sablier est retourné : chaque joueur a une minute pour mémoriser le nouvel emplacement de ses cartes. Puis le jeu reprend normalement.



Quand la carte *Longue vue* est retournée, chaque joueur peut retourner une de ses cartes pour en vérifier l'image, puis la remet face cachée.



Le joueur qui retourne la carte *Pavillon noir* peut intervertir deux cartes du jeu de l'adversaire de son choix.

### FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque toutes les cartes de la pioche ont été retournées. Les joueurs comptent leurs pièces : celui qui en a le plus est le vainqueur.

### VARIANTE POUR LES MOUSSAILLONS

Pour les plus jeunes, il est possible de réduire le niveau de difficulté en jouant avec moins de cartes. Dans ce cas, les joueurs choisissent ensemble un même nombre de cartes (3 au minimum) avec les illustrations communes. Puis ils prennent ces mêmes cartes parmi les cartes Capitaine, et les mélangent aux cartes *Tempête*, *Pavillon noir* et *Longue vue* pour former la pioche. Toutes les cartes excédentaires sont écartées du jeu.

### VARIANTE POUR LES PIRATES TÊMÉRAIRES

Pour les joueurs qui ont déjà réalisé quelques parties, il est possible d'ajouter le point suivant pour corser le jeu.

Si au début du tour un joueur retourne une image déjà révélée lors d'un tour précédent, alors le joueur annonçant en premier « À l'abordage ! » reçoit 1 pièce d'or de la part de chacun de ses adversaires (s'ils en possèdent). Puis on joue normalement.

**Exemple** : lors d'un tour précédent, les joueurs ont dû retrouver l'image du perroquet. Tom entame un nouveau tour et retourne la première carte de la pioche. Cette carte représente de nouveau un perroquet. Julie crie « À l'abordage ! » et reçoit une pièce d'or de chacun.

**Attention** : si un joueur annonce par erreur « À l'abordage ! » il doit remettre une de ses pièces d'or dans le coffre.