

**Objectif**

- Après 5 manches : avoir le plus de ducats

**Mise en place**

**Chaque joueur choisit un pirate**

- 1 hublot
- 1 tuile rectangulaire correspondante

**Commun**

- 8 bateaux face à une chaise (quelque soit le nb de joueurs)
- Port au centre
- Ducats à proximité
- Chaque joueur sur une chaise

**Déroulement d'une manche (5 manches)**

**1. Initialisation**

- Nombre de cartes déplacements utilisées au hasard pour chaque manche :
- Plateau central : flèche = sens de lecture des cartes déplacements
- Les joueurs se mettent debout derrière leur chaise
  - Ils prennent dans leur main leur hublot
- Le Bosco (maître du jeu joueur) place les cartes déplacements de la dernière à la 1<sup>ère</sup> (pour éviter que les joueurs réfléchissent pendant le placement)
- Dès que 1<sup>ère</sup> carte posée (en dernier), les joueurs imaginent leur déplacement mentalement

N° de manche	1	2	3	4	5
Nb de cartes	5	6	7	8	9

**2. Déroulement**

- La prise en compte des couleurs et caractéristiques se fait au fur et à mesure du déplacement de chaque pirate (pas en fonction du bateau initial).
- Dès qu'un joueur pense avoir trouvé sa destination finale
  - Il court s'asseoir sur la chaise (peu importe le sens emprunté) : si quelqu'un est déjà assis, il s'assoit sur ses genoux.
  - ⚠ 8<sup>ème</sup> et 9<sup>ème</sup> manche** : un tour de table complet à faire avant d'aller s'asseoir.
  - Il pose son hublot sur le plateau sur la pile des hublots déjà posés (uniquement après être assis, sinon reprend son pion)

**Effets des cartes mouvements**

Caractéristique		Vigie Coque Voile Plaque	Blanche  Couleur barrée	<ul style="list-style-type: none"> <li>Déplacement vers le bateau dont la caractéristique est de la même couleur que la sienne</li> <li>Idem sauf pour le bateau dont la caractéristique est de la couleur de la carte (qui reste en place)</li> </ul>
Pot de peinture		Rouge Jaune Vert bleu		<ul style="list-style-type: none"> <li>Recherche la caractéristique de son bateau correspondant à la couleur</li> <li>Déplacement vers le bateau dont la caractéristique est de la même couleur que la sienne.</li> </ul>
Nom du bateau		P R S V	4 lettres  Lettre barrée	<ul style="list-style-type: none"> <li>Déplacement vers le bateau dont le nom commence par la même lettre que le sien</li> <li>Idem sauf pour le bateau dont le nom commence par la lettre de la carte (qui reste en place)</li> </ul>
Chiffre		1 2 3 4 5 6 7 8		<ul style="list-style-type: none"> <li>Déplacement suivant le numéro de bateau en additionnant ou soustrayant le chiffre indiqué (les 2 sont équivalents)</li> </ul>

**Fin de manche**

**Conditions**

- Dès que tous les joueurs sauf 1 sont assis, ils décomptent à haute voix de 5 à 0 → Si dernier joueur non assis, il place son hublot à côté du plateau (disqualifié pour la manche)

**Décompte**

- Vérification du déplacement de chaque pirate dans l'ordre d'arrivée
  - Si position du pirate correcte, hublot posé à droite du bateau sinon à gauche
  - 5 ducats pour le 1<sup>er</sup> bien placé, puis 4, puis 3, etc.

**Nouvelle manche**

- Chaque joueur reprend son hublot, sa tuile et son butin qu'il met dans sa bourse.

**Fin de partie**

**Condition**

- Après 5 manches.

**Décompte**

- Vainqueur Capitaine = Celui qui a le + de ducats, les 2 suivants sont ses lieutenants, les autres perdent et paient une tournée.

**Égalité**

- Vainqueur = Celui qui a le + de pièces de 5 ducats, puis au cas où 4 ducats, etc.
- Égalité restante : vainqueur départagé au bras de fer.

