

À TRIBORD !

Variante pour

L'AUBERGE
DES
PIRATES



Adapté d'un jeu de JAMES ERNEST ET PAUL PETERSON, Illustré par BRETT BEAN

- BUT DU JEU -

Être le pirate le plus riche !

- MATÉRIEL -

- 10 jetons de mises par joueur.
- 1 «Bouton» 1er joueur.

- MISE EN PLACE -

Désignez un premier joueur, il prend le «Bouton».

Placez 2 cartes face visible au centre de la table pour former la main commune.

Si les deux cartes forment une paire, défaussez-les.

Chaque joueur mise un jeton dans le pot pour commencer.

- DÉROULEMENT -

En commençant par le bouton, chaque joueur décide de tirer ou de bloquer.

- **TIRER** : Payez une pièce au pot, puis ajoutez une carte face visible au centre de la table.

Le but est de tirer une carte sans que celle-ci ne forme une paire avec les autres cartes. Cela s'appelle un « tirage réussi ».

En effectuant un « tirage réussi », vous éliminez automatiquement les joueurs ayant bloqué précédemment. Si jamais la carte tirée forme une paire, **vous êtes éliminé**. Défaussez la carte ayant formé la paire et retirez-vous du jeu.

- **BLOQUER** : Annoncez à voix haute que vous souhaitez bloquer. En agissant ainsi, vous estimez qu'il n'est plus possible d'ajouter de cartes à la main commune sans former de paire.

Pour remporter le pot, vous devez bloquer et espérer qu'aucun autre joueur n'effectue de « tirage réussi » après vous (autrement dit, qu'aucun autre joueur ne parvienne à ajouter de cartes à la main commune sans former de paire).

- FIN DE LA MANCHE -

La manche prend fin lorsque les joueurs ont été éliminés ou ont bloqué.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, celui-ci doit bloquer.



Le pot est partagé entre tous les joueurs encore en lice, c'est-à-dire ceux qui ont bloqué sans avoir été éliminé par un « tirage réussi ».

S'il reste des pièces dans le pot après le partage, gardez le surplus pour constituer le pot de la partie suivante.

La partie s'arrête dès que l'un des joueurs n'a plus de jetons à la fin d'une manche.

