

LES AVENTURES

Chaque Aventure est une nouvelle règle du jeu que tous les joueurs doivent respecter. Si une Aventure contredit la règle de départ, c'est toujours l'Aventure qui a raison.



Lisez toujours attentivement les Aventures en début de manche et assurez-vous que tous les joueurs aient bien compris leurs effets. En cas de doute, les joueurs se mettent d'accord sur la règle à suivre.

L'ordre de résolution des Aventures est toujours de la plus ancienne à la plus récente.

Si vous ne pouvez pas appliquer l'ensemble des effets d'une Aventure, appliquez-en le maximum.

Attention : en mode Aventure, il ne peut y avoir que 6 Aventures à la fois.

Quand un joueur gagne une manche et qu'il y a déjà 6 Aventures sur la table, il pose la nouvelle Aventure à la place d'une Aventure déjà en jeu de son choix. L'ancienne Aventure est retirée du jeu.




LEXIQUE

- **Jouer un pirate** : poser une carte de votre main sur la pile d'Action. La carte doit avoir un pirate en commun avec la carte sur laquelle elle est jouée. Le fait de jouer un pirate peut déclencher les effets d'une ou plusieurs Aventures.
- **Défausser un pirate** : certains effets vous demandent de défausser des cartes (de votre main ou de la pioche). Cela consiste simplement à poser une carte sur la pile d'Action, sans aucune contrainte (les pirates n'ont pas besoin de correspondre) et sans déclencher les effets d'Aventures.
- **Solitaire** : un pirate solitaire est un pirate qui est représenté seul sur la carte, sans aucun autre pirate.
- **Joker** : quand un pirate est un Joker, toutes les cartes représentant ce pirate peuvent être jouées sur n'importe quelle carte.
- **Devant vous** : (Chasse au lapin, Vaudou, Nouveau Capitaine) les cartes qui sont placées "devant vous" à cause d'une Aventure sont également "devant vous" pour d'autres Aventures qui y font référence.

SUIVEZ-NOUS SUR :



CRÉDITS

Auteur : Donald X. Vaccarino
Directeurs de collection : Cédric Barbé et Patrice Boulet
Chef de projet : Gabriel Durnerin
Packageur : ORIGAMES 
Coordination, débogage et maquette : Guillaume Gille-Naves
Direction artistique : Igor Polouchine
Illustrations : Sylvain Guinebaud et Igor Polouchine
Mise en couleur : Alexei Yakovlev
Tests US : Kent Bunn, Josephine Burns, Mark Levine, Billy Martin, Destry Miller, Jennifer Sherwin, Molly Sherwin et Kevin White.
Tests FR : Gabriel, Cédric, Patrice, Théo, Ludovic, Rodolphe, Vincent, Justine Béjo, Frédéric, Johann, Igor, Guillaume, Marie et Elliot.

© IELLO
309 BD DES TECHNOLOGIES
54710 LUDRES - FRANCE

www.iello.info

© 2014 Iello.
Tous droits réservés.



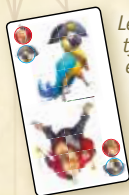
PIÑA PIRATA

DONALD X. VACCARINO

Vous êtes à la tête d'un équipage pirate en quête du plus fabuleux des trésors : l'Ananas d'Or. La carte qui y mène a été découpée en plusieurs morceaux répartis à travers toutes les Caraïbes, dans autant de lieux que d'aventures. D'autres pirates sont également à la recherche de ces morceaux et vous devrez les affronter pour l'emporter. Jouez au mieux les membres de votre équipage pour retrouver le trésor et devenir le plus célèbre des pirates !

MATÉRIEL

- 55 cartes
- 40 tuiles Aventure
- 1 livret de règles



Les cartes Pirate ont un ou deux types de pirates (Ici, Perroquet et Morse). Les Aventures peuvent être déclenchées par un type de pirate.

Un pirate sur une carte où il n'y en a qu'un est appelé pirate Solitaire.



IDÉE ET BÛT DU JEU

Dans **Piña Pirata** les joueurs s'affrontent en jouant les membres de leur équipage au cours d'une série d'aventures. Le but à chaque manche est d'être le premier à ne plus avoir de cartes en main.

Le gagnant de la manche remporte un morceau de la carte au trésor.

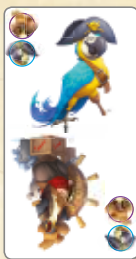
MISE EN PLACE

- Mélangez et composez une pioche face cachée au centre de la table avec les cartes. Prévoyez un espace à côté de cette pioche, ce sera la pile d'Action, c'est là que seront jouées les cartes. Si à n'importe quel moment la pile d'Action est vide (comme au début de la partie par exemple), placez la première carte de la pioche face visible sur la pile d'Action.
- Mélangez et composez la pioche Aventure face cachée avec les tuiles. Piochez les deux premières et placez-les face visible en ligne à côté de la pioche Aventure. Elles représentent des sources de périples et de rebondissements lors de l'aventure que vous allez vivre.
- Le donneur est tiré à la courte paille.
- Le donneur distribue 8 cartes à chaque joueur (7 cartes à six joueurs). Les joueurs peuvent regarder leurs cartes.

Pioche



Pile d'Action



Pioche
Aventure



Aventures en jeu

Chaque joueur reçoit 8 cartes en main



Note : il y a 10 pirates différents. Chaque carte est une combinaison unique de deux pirates ou un pirate Solitaire. Chaque pirate est représenté 10 fois, 9 en duo avec chacun des autres pirates et une fois en Solitaire.

COMMENT JOUER

En commençant par le joueur à la gauche du donneur, les joueurs jouent l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À VOTRE TOUR DE JEU

- Vous devez jouer une carte de votre main qui comporte au moins un pirate en commun avec la carte au sommet de la pile d'Action. Placez la carte que vous jouez face visible au-dessus de la pile d'Action.
- OU si vous ne pouvez pas jouer de carte, vous piochez une carte (s'il n'y a plus de carte dans la pioche, mélangez toutes les cartes de la pile Action sauf celle du sommet pour recomposer une nouvelle pioche).

Dans les deux cas, c'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Exemple : c'est au tour de Vincent de jouer, la carte du sommet de la pile d'Action représente le duo de pirates Tigre et Rat. Vincent peut

donc jouer une carte qui représente un Tigre ou une carte qui représente un Rat. Il décide de jouer le duo Tigre/Pieuvre. C'est maintenant à Marie de jouer et elle doit jouer un Tigre ou une Pieuvre. Elle n'en joue aucun et pioche une carte.

FIN DE LA MANCHE

Dès qu'un joueur n'a plus de carte en main, la manche prend fin immédiatement.

Le gagnant de la manche pioche les deux premières tuiles de la pioche Aventure, les regarde et en choisit une qu'il place face visible à la suite des tuiles Aventure déjà en jeu.

Il place la deuxième tuile piochée côté Carte au Trésor devant lui : il a remporté un morceau de la carte au trésor !

Le gagnant devient le donneur, il mélange toutes les cartes du jeu, en distribue 8 à chaque joueur et place la pioche au centre de la table. Vous pouvez commencer une nouvelle manche. Le premier joueur est le joueur à la gauche du donneur.

FIN DU JEU

Vous pouvez jouer à Piña Pirata de deux façons.



En mode Croisière, jouez autant de parties que vous le souhaitez à la suite en ajoutant une tuile Aventure à la fin de chaque manche. Lorsque le jeu devient trop confus ou complexe à cause des règles qui s'additionnent (généralement huit), mélangez toutes les tuiles ensemble et repartez pour une nouvelle partie. Les gagnants sont ceux qui ont gagné au moins un morceau de Carte au Trésor. Dans ce mode, vous pouvez facilement avoir de nouveaux joueurs qui intègrent ou quittent la partie entre chaque manche.

En mode Aventure, vous voulez être le premier à reconstituer la carte et à récupérer l'Ananas d'Or. Jouez autant de manches qu'il faudra, le premier joueur qui récupère quatre morceaux de la Carte au Trésor remporte la partie. Dans le mode Aventure, si vous avez déjà six tuiles en jeu, le joueur qui gagne la nouvelle manche défausse une tuile de son choix qu'il remplace par l'une de celles qu'il vient de piocher.

