



Règles du jeu v1.0

2-5 joueurs / 60mn environ/ à partir de 10 ans

Hissez haut le pavillon noir !

Bienvenue à bord, *Flibustier* ! Dans ce jeu de cartes, la **fortune** sourit aux audacieux, mais la victoire appartient aux plus fins stratèges.

Pour régner sur les océans, vous devrez recruter de redoutables **Pirates**, armer de puissants **Navires** et collectionner de précieux **Objets** et **Armes**. Ampéliorez constamment votre jeu pour déclencher des effets dévastateurs et terrasser vos rivaux.

Préparez vos abordages, attaquez le pont ennemi sans pitié et emparez-vous des plus beaux **Trésors**. Saisissez-vous l'opportunité de devenir le **Capitaine** pour dicter vos règles, ou préférez-vous frapper depuis l'ombre ?

Affûtez vos lames, la chasse au butin commence maintenant !

Contenu de la boîte :

55 cartes soit :

- 10 Pirates
- 5 Navires
- 12 Objets
- 7 Armes
- 19 Trésors

- 2 aides de jeux (recto verso dont la carte Capitaine)

- Mettre ces cartes à disposition des joueurs selon les phases de jeu.
- Elle ne doivent pas se mélanger avec les autres cartes.

But du jeu :

Avoir un maximum de points de fortune accumulés sur chaque manche afin d'être le joueur ayant le meilleur score lorsque le fin de partie arrive.

Déterminer la LIMITE DE FORTUNE à atteindre selon le nombre de joueur et le temps de jeu souhaité

nombre de joueur	type de partie		
	courte	standard	longue
2	300pt	600pt	900pt
3	200pt	350pt	500pt
4	150pt	250pt	350pt
5	125pt	200pt	300pt

LIRE UNE CARTE

Nom de la carte

Valeur 6

Type d'effet
Abordage

Effet de carte

Type de carte : Pirate

Manche de jeu :

Chaque manche se décompose comme ceci :



- 1 ► Phase de Navigation
 - ◆ Mise en place de la manche
 - ◆ Piocher des cartes pour améliorer son jeu



- 2 ► Phase d'Abordage
 - ◆ Poser jusqu'à 4 cartes sur son pont afin de constituer son Butin



- 3 ► Phase de Butin
 - ◆ Comptabiliser les points de Butin accumulés lors de cette manche
 - ◆ Effectuer l'effet du Capitaine
 - ◆ Comptabiliser les points de FORTUNE accumulés lors de cette partie
 - ◆ Selon les conditions de victoire, lancer une nouvelle manche ou mettre fin à la partie