

Règles du jeu Mint Tin Pirates

Arrg, un navire ennemi de pirates!

Anéantissez leur équipage ou coulez leur navire pour gagner.

Mise en place et déroulement

Choisissez votre couleur et roulez un dé pour déterminer le premier joueur.

Placez vos 3 pirates sur votre navire et le cube correspondant sur le compteur de dommage.

Placez le cube d'or et le fantôme au centre (entre les deux navires).

Brassez les cartes et distribuez-en 5, face cachée, à chaque joueur.

Déposez le reste des cartes, face cachée près du jeu.

À son tour, le joueur peut :

1. Défausser et piger jusqu'à 2 cartes s'il le désire.
2. Jouer une paire de cartes identique et rouler les dés. Si le total des deux dés est égal à un des 2 chiffres au bas des cartes jouées, l'attaque est un succès!
 - a. Couteau (Knife), Pistolet (Pistol) ou Bombe (Bomb) : On prend un pirate du navire de l'adversaire qu'on dépose à côté de son navire pour représenter un pirate perdu.
 - b. Canon (Cannon) : On prend un pirate du navire de l'adversaire qu'on dépose à côté de son navire pour représenter un pirate perdu. On augmente de compte du dommage au navire. Après quatre (4) coups de canon le navire est coulé et la partie est terminée
 - c. Désertion (Desertion) – Un pirate adverse devient un membre de votre équipage.
 - d. Davy Jones : On reprend n'importe quel pirate perdu pour l'ajouter à votre équipage.
3. Piger 2 cartes pour refaire la main.
4. C'est au tour du joueur suivant.

Les cartes pièces d'or (Doubloons) sont considérées comme des Jokers et peuvent être utilisées pour compléter n'importe quelle paire.

Au besoin, brassez les cartes de la défausse pour refaire la pique.

Le chiffre en haut à droite représente le nombre de cartes similaire dans le paquet. Le ou les points d'exclamation représentent la probabilité de succès de l'attaque :

!!! : Excellent

!! : Réaliste

! : Peu probable

Le pirate fantôme!

Le premier à perdre tout son équipage prend le fantôme à bord de son navire et défausse 2 cartes de sa main.

Le fantôme joue seulement avec 3 cartes sauf s'il possède le cube d'or.

Le fantôme est toujours le dernier à quitter le navire (même si vous récupérez d'autres membres d'équipage).

Doubles dés!

Lorsque vous roulez 2 dés identiques, vous prenez le cube d'or à bord de votre navire et vous pigez une carte supplémentaire.

Si l'autre joueur roule 2 dés identiques, il vous reprend le cube d'or et vous perdez votre carte supplémentaire.

Partie interrompue?

Chaque pirate à bord d'un navire compte pour 2 points. Les pirates perdus et repris comptent pour 1 point et un point pour celui qui a le cube d'or.

Celui qui a le plus de points l'emporte.