


PIRATE KING


BUT DU JEU

Battez des monstres légendaires () et obtenez d'anciens trésors () pour gagner des couronnes ().

La personne possédant le plus de couronnes () à la fin de la partie sera déclarée roi ou reine des pirates.

CONTENU



10 cartes
Pirate ()








45 cartes
Butin ()




14 cartes
Monstre ()



5 paquets de départ (    )
- 8 cartes de départ par paquet -



1 Jeton
Capitaine ()

MISE EN PLACE

(Pour 3 personnes)

Centre de la table



Zone personnelle

Pile personnelle



Défausse

Zone de jeu

Pion Capitaine



Les différents types de cartes sont reconnaissables aux symboles situés dans leur coin inférieur gauche.

**A**

Choisissez tous 1 carte Pirate (★) et 1 pile de départ, composée de 8 cartes de départ du même type (☀️🌀☀️🌀☀️).



+



Ensuite, mélangez vos 9 cartes pour former votre pile personnelle, qui est placée, face cachée, à côté de votre zone de jeu. C'est avec ce paquet que vous commencerez la partie.

Remplacez les cartes Pirate (★) et paquets de départ inutilisés dans la boîte de jeu.

**B**

Mélangez les 14 cartes Monstre (🦋) et placez-les face cachée en une pioche accessible au centre de la table. Ce sera la pile Monstre.

**C**

Mélangez toutes les cartes Butin (📦) et placez-les, face cachée, en une pioche accessible au centre de la table. Ce sera la pile Butin.

**D**

La personne qui a touché de l'eau en dernier est désignée Capitaine, reçoit le pion correspondant et jouera en premier. (👑).

ÉLÉMENTS D'UNE CARTE :

A. Épée (♠)

B. Malédiction (☠)

C. Or (☉)

D. Couronne (♔)

E. Effets (Page 7)

F. Type de carte (🗺, 🦋, ⚡, etc.)



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se compose de 7 manches, chacune divisée en 5 étapes :

1. Départ :

Retournez 2 cartes Monstre (🦋) et autant de cartes Butin (🗺) que de joueurs, en les plaçant au centre de la table, face visible.



2. Cumuler ♠ et ☉ :

Le ou la capitaine compte jusqu'à 3.

1,2,3!

TOUS les joueurs doivent révéler la carte supérieure de leur pioche et la placer face visible dans leur zone de jeu personnelle.

Si une carte révélée dispose d'un effet, résolvez-le avant que quiconque ne retourne à nouveau une carte. Les effets sont appliqués immédiatement et peuvent interagir entre les joueurs.

Consultez les effets à la page 7.



Continuez de retourner des cartes une à une au rythme du capitaine, et formez ainsi dans votre zone de jeu personnelle une rangée qui va de gauche à droite. Les joueurs peuvent continuer à révéler des cartes jusqu'à ce qu'ils « DÉCIDENT D'ARRÊTER » ou qu'ils « COULENT »...

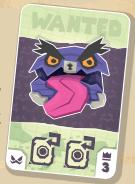
Révélez, révéléz, révéléz jusqu'au moment où vous...

DÉCIDEZ D'ARRÊTER : dès lors vous ne révéléz plus de carte pour la manche en cours. Les cartes révélées restent dans votre zone de jeu et vous conservez les épées (♣) et l'Or (♠) visibles, pour les utiliser lors des étapes « Bataille » et « Partage du butin ».

COULEZ : quand vous révéléz une troisième Malédiction (☠). Vous cessez immédiatement de révéler des cartes. Toutes les cartes révélées jusqu'à présent dans votre zone de jeu sont envoyées dans votre défausse, vous perdez alors toutes les épées (♣) et l'Or (♠) révélés pour la « Bataille » et le « Partage du butin ».

Trouvez l'équilibre entre révéler des cartes pour obtenir des épées (♣) et l'Or (♠), et « décider d'arrêter » à temps pour éviter de « couler » et de tout perdre. Mais avec plus d'épées (♣) et d'Or (♠), vous pourrez obtenir de meilleures cartes pour votre jeu dans les manches suivantes.



3. Bataille : SEULES la 1^{ère} et la 2^e personne avec le plus d'épées (♣) prennent 1 carte Monstre (🦇) parmi celles révélées pour la manche, en commençant par celle qui a le plus d'épées (♣). Les cartes choisies sont ajoutées à leur défausse respective.



4. Partage du butin : prenez TOUS 1 Carte Butin (📦) parmi celles révélées pour la manche, en fonction de l'Or (♠) de chacun, en commençant par la personne qui a le plus d'Or (♠). La carte choisie est ajoutée à votre défausse.

Le nombre d'épées (♣) et d'Or (♠) révélés par chaque pirate détermine l'ordre de sélection des cartes lors des étapes « Bataille » et « Partage du butin ». Plus vous en avez, plus vous choisissez tôt. Si un pirate « coule », on considère qu'il a -1 épée (♣) et -1 Or (♠) et qu'il choisira après ceux qui ont 0 épée (♣) et 0 Or (♠).

Égalités ! En cas d'égalité, la personne qui possède le pion Capitaine () décide de l'ordre de sélection. Si vous devez choisir en dernier dans chaque égalité vous recevez le pion Capitaine () en compensation.

5. Nouveau tour : ramassez et envoyez dans votre défausse toutes les cartes révélées de votre zone de jeu personnelle. Revenez ensuite à l'étape « 1. Départ », en révélant de nouvelles cartes Monstre () et Butin () pour commencer la manche suivante.



Votre défausse doit toujours être placée face visible pour éviter toute confusion avec votre pile personnelle. Lorsque vous n'avez plus de cartes à piocher, mélangez votre défausse et utilisez-la comme nouvelle pile.

Pour les parties à deux, voir « Variante à 2 » page 11.

FIN DE PARTIE

La partie se termine après 7 manches, lorsqu'il n'y a plus de cartes Monstre () à révéler.

Chaque pirate compte les couronnes () accumulées sur TOUTES ses cartes. La personne avec le plus de couronnes () est déclarée...

REINE OU ROI DES PIRATES !




Le pion Capitaine () rapporte 1 couronne () à son possesseur en fin de partie.


La personne avec le pion Capitaine () désigne également le vainqueur en cas d'égalité.

EFFETS DES CARTES


Cette section présente les différents effets des cartes.

Attention : fun en vue !

Si vous voyez cette icône () à côté d'un effet, cela signifie que l'effet s'applique aux autres joueurs, mais pas à vous. Ces effets sont résolus après tous les autres effets autour de la table.

Si, au cours d'un tour, plusieurs effets s'appliquent aux autres joueurs, ils sont résolus dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le pirate qui détient le pion Capitaine ().




Révélez une carte de votre pioche pour chaque symbole () que vous avez révélé. Ces cartes peuvent s'enchaîner et vous obliger à continuer de révéler de nouvelles cartes.



Cette carte copie la carte révélée précédemment, y compris tous ses symboles et effets.



Regardez les cartes du dessus de votre pioche, égal au nombre de symboles (). Puis, replacez-les sur le dessus dans l'ordre de votre choix.





Retournez face cachée une carte de votre zone de jeu personnelle qui contient le symbole indiqué dans l'effet.





Lorsque vous retournez une carte face cachée, elle reste dans votre zone de jeu, mais perd TOUTES ses propriétés : Épées, Or et Malédictions.

Cela peut être utile pour éviter de « couler » trop tôt !



Obtenez autant d'épées () et/ou d'Or () que l'indique l'effet pour chaque symbole présent dans votre zone de jeu personnelle.



À la fin de la partie, le nombre de cartes avec ce symbole () que vous possédez rapporte des couronnes () selon le tableau suivant :

Nombre de cartes ()	1	2	3	4	5
Couronnes ()	1	4	8	13	Vous avez gagné !



Prenez le pion Capitaine () et placez-le devant vous. Vous êtes maintenant Capitaine ! ()



Regardez les deux cartes du dessus de votre pioche : révéléz-en une dans votre zone de jeu personnelle et défaussez l'autre.




Placez une carte de votre choix depuis votre défausse dans votre zone de jeu personnelle. Si vous n'avez pas de défausse, vous pouvez révéler la carte du dessus de votre pioche.




Placez cette carte dans la zone de Jeu d'un autre pirate jusqu'à la fin de la manche. Pensez à la récupérer, sinon elle est perdue !



Piochez la carte supérieure de la pile Butin () et placez-la visible dans votre zone de jeu. Si cette carte a un effet, résolvez-le immédiatement. La carte vous appartient pour le reste de la partie.



Les symboles () ne sont présents que sur les cartes Pirate.

FAQ

1. Comment révéler correctement ses cartes ?

Vous devez toujours révéler les cartes simultanément, mais les effets qui apparaissent peuvent parfois amener des joueurs à révéler un nombre différent de cartes.

Pour suivre plus facilement, placez les cartes révélées en simultané en une rangée allant de gauche à droite. Mais lorsqu'un effet vous oblige à révéler ou à placer de nouvelles cartes dans votre zone de jeu personnelle, intégrez-les en colonnes en recouvrant partiellement les autres.



2. Puis-je révéler d'autres cartes une fois que j'ai décidé de m'arrêter ? Et puis-je révéler des cartes si tous les autres ont déjà « décidé de s'arrêter » ou « coulé » ?

Non, si vous avez « décidé de vous arrêter », vous ne pouvez plus révéler d'autres cartes jusqu'à la manche suivante.

Oui, vous pouvez continuer, tant que vous n'avez pas précédemment « décidé de vous arrêter » ou « coulé ».


3. Si je révèle une troisième Malédiction () qui me ferait « couler », mais qu'un effet me permet de retourner cette même carte, puis-je continuer ou ai-je « coulé » ?

Vous ne « coulez » pas tant que tous les effets des cartes n'ont pas été résolus. Cela signifie que vous pouvez éviter de « couler », ou qu'une autre personne peut vous faire « couler » alors que vous sembliez être en sécurité.

4. Puis-je consulter ma pile de défausse et ma pile personnelle ?

Vous ne pouvez consulter que votre pile de défausse.

5. Que se passe-t-il s'il y a plusieurs égalités dans un tour ?

Chaque égalité est résolue individuellement, et le pion Capitaine () se déplace suite à la résolution de chaque égalité.

6. Que se passe-t-il si j'oublie de récupérer Wilson () ?

Wilson, la noix de coco, boude et arrive alors dans la pile de défausse de la personne qui l'avait reçue. Cette personne pourra l'utiliser lorsqu'il sera révélé dans les manches suivantes depuis sa pioche. (Et devra faire attention de ne pas l'oublier !)



CRÉDITS

Edition 01

Copyright © 2025 - BOQUERON GAMES, tous droits réservés.

Auteur : Frankie (Bu) Ruocco

Illustrations : Frankie (Bu) Ruocco

BOQUERON
GAMES

©2025 Boquerón Games

c/Cueva de VIERA, 2 Bajo

29200 Antequera, Málaga

boqueron@boquerongames.com

Développé en Espagne

Pour la Version Française

Suivi de projet : Étienne Duverger

Graphisme : Simon Watel

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !

Adaptation & Distribution françaises



ZAL Les Garennes

F62930

Wimereux - France

www.gigamic.com

09-2025



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



LIVRAISON







DÉCHÈTERIE


Adresses sur quefairedemesdechets.fr

VARIANTE À 2

Les règles sont les mêmes que pour les parties à 3 ou plus, avec les changements suivants :

À chaque manche, pendant la phase « 1-Départ », placez 2 cartes Monstre () et 4 cartes Butin () au centre de la table.

À chaque manche, lors de la phase « 3-Bataille », c'est seulement la personne ayant le plus d'épées () qui choisit 1 carte Monstre () parmi celles révélées dans la Zone Monstre, défaussant l'autre dans la boîte jusqu'à la fin du jeu.


À chaque manche, pendant la phase « 4-Partage du butin », quand vous choisissez une carte Butin () dans la zone Butin, défaussez une autre carte dans la boîte, jusqu'à la fin du jeu.





AIDE DE JEU




Révélez une carte de votre pioche pour chaque symbole () que vous avez révélé. Ces cartes peuvent s'enchaîner et vous obliger à continuer de révéler de nouvelles cartes.



Cette carte copie la carte révélée précédemment, y compris tous ses symboles et effets.





Regardez les cartes du dessus de votre pioche, égal au nombre de symboles (). Puis, remplacez-les sur le dessus dans l'ordre de votre choix.





Retournez face cachée une carte de votre zone de jeu personnelle qui contient le symbole indiqué dans l'effet.



Obtenez autant d'épées () et/ou d'Or () que l'indique l'effet pour chaque symbole présent dans votre zone de jeu personnelle.



À la fin de la partie, le nombre de cartes avec ce symbole () que vous possédez rapporte des couronnes () selon le tableau suivant :

Nombre de cartes ()	1	2	3	4	5
Couronnes ()	1	4	8	13	Vous avez gagné !

