

# Pirates & Cie

## Mau Mau

Un jeu de cartes classique en haute mer pour 2 à 4 enfants de 4 à 99 ans.

**Illustration :** Christine Faust  
**Durée du jeu :** 10 à 15 minutes



Quatre vaillants pirates s'adonnent à une course passionnée pour rejoindre une légendaire île au trésor. Dans ce jeu aux cartes pirates multicolores, chaque joueur tente de se débarrasser en premier de ses cartes. Celui qui réussit et remporte ainsi la manche pourra faire naviguer son bateau d'une encablure en direction de l'île au trésor !

### Contenu du jeu

36 cartes pirates de 4 couleurs, 16 cartes spéciales, 1 carte "voies maritimes", 1 carte "île au trésor", 4 bateaux pirates (de 4 couleurs différentes), 1 règle du jeu

### Préparatifs

Poser les deux cartes "voies maritimes" et "île au trésor" côte à côte au milieu de la table. Mélangez les autres cartes. Chaque joueur reçoit 5 cartes faces cachées et les prend en main sans les montrer. Empilez le reste des cartes, faces cachées

(= pioche). Retournez la carte du haut de la pioche et formez avec une pile de défausse, face visible. Si la carte est une carte spéciale, elle est replacée sous la pioche, et la carte suivante est retournée (jusqu'à ce qu'une carte pirate apparaisse). Chaque joueur choisit un bateau et le place sur la carte voies maritimes sur la première croix de sa couleur.

carte "île au trésor"



carte "voies maritimes"



### Déroulement de la partie

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui s'est baigné en mer en dernier commence. Regarde la carte du dessus de la pile de défausse.

**As-tu en main une carte de la même couleur ou avec le même pirate ?**

- **Oui !** Chouette !  
Tu poses ta carte face visible sur la pile de défausse.

- **Non !** Quel dommage !

Tire une carte de la pioche de pioche. Si tu peux la poser, fais-le aussitôt. Sinon, tu gardes la carte dans ta main.



Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Au cours de la partie, si la pioche est vide, mélangez les cartes de la pile de défausse et formez avec une nouvelle pioche. Attention : Ne mélangez pas la carte du dessus de la pile de défausse, laissez-la à sa place pour continuer à jouer avec.

### Le jeu comporte 4 cartes spéciales :

Vous pouvez poser les cartes avec les illustrations « voilier », « bouteille à la mer » et « pirate assoupi » tout à fait normalement sur les cartes de la même couleur ou avec la même illustration. Mais chacune a une fonction spéciale :

- **Voilier**

Si la carte voilier est posée, **le sens du jeu s'inverse**. Si les joueurs jouent à deux, cela signifie que l'autre joueur passe son tour.



- **Bouteille à la mer**

Si la carte bouteille à la mer est posée juste avant son tour, le joueur suivant doit **tirer deux cartes** dans la pioche avant de jouer. Il peut se défausser d'une de ces cartes, si cela lui est possible. Si le joueur a aussi en main une carte bouteille à la mer, il peut alors la poser et n'a pas à tirer de cartes. Du coup, le joueur suivant doit tirer quatre cartes dans la pioche. A moins qu'il n'ait lui aussi une carte bouteille à la mer.



- **Pirate assoupi**

Si une carte pirate assoupi est posée, le joueur a qui vient le tour doit **passer son tour**, et c'est au joueur suivant.



- **Perroquet**

La carte perroquet est la seule carte qui peut être **posée sur n'importe quelle carte**. Attention : Elle ne peut pas être posée sur une autre carte perroquet. Le joueur qui pose cette carte annonce une couleur, qui devra être respectée par le prochain joueur. Il peut très bien choisir la couleur de la carte qui était posée juste avant son perroquet. Le joueur qui suit doit alors déposer une carte de la couleur annoncée. S'il ne le peut pas, il doit tirer une carte de la pioche.



## Fin de la manche

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, la manche est terminée. **Il avance son bateau d'une croix en direction de l'île au trésor.** La deuxième manche commence alors. Mélangez toutes les cartes et distribuez à nouveau cinq cartes à chaque joueur.



## Fin de la partie

Le premier joueur dont le bateau rejoint l'île au trésor a gagné la partie.

**Conseil :** Le jeu est plus simple lorsque vous retirez un ou plusieurs types de cartes spéciales avant le début de la partie et que vous jouez avec les cartes faces visibles.

## Variante

Vous jouez le jeu selon les règles de base décrites ci-dessus. Si un joueur n'a plus qu'une carte en main, il dit « Ohé ! » à voix haute. La manche prend fin lorsqu'un joueur dépose sa dernière carte en disant « Ohé, ohé ! ».

Si un joueur oublie de dire « Ohé ! » ou « Ohé, ohé ! », il est pénalisé et doit tirer une carte de la pioche.

# Piraat & co Miauw miauw

Een kaartspelklassieker op volle zee voor 2 tot 4 spelers van 4 tot 99 jaar.

**Illustraties:** Christine Faust  
**Duur van het spel:** 10 - 15 minuten



Vier moedige piraten houden een onstuimige race naar het legendarische schateiland. In het spel met de kleurrijke piratenkaarten probeert elke speler als eerste zijn kaarten af te leggen. Alleen wie de ronde wint, mag met zijn schip een stap in de richting van het schateiland zeilen.

## Inhoud van het spel

36 piratenkaarten in 4 kleuren, 16 speciale kaarten, 1 zeeroutekaart, 1 schateilandkaart, 4 piratenschepen (in 4 kleuren), 1 handleiding

## Vorbereiding van het spel

Leg de schateiland- en zeeroutekaart in het midden van de tafel tegen elkaar. Meng alle andere kaarten. Elke speler krijgt vijf kaarten, die niet getoond worden, en neemt deze in de hand. De overige kaarten leg je, met verdeckte afbeelding, klaar als afneemstapel. Draai de bovenste kaart van de afneemstapel

om en vorm daarmee een open aflegstapel. Als de kaart een speciale kaart is, komt deze onderaan de afneemstapel en wordt de volgende kaart omgedraaid (tot een piratenkaart verschijnt). Elke speler kiest een schip en zet het op de zeeroutekaart op het eerste kruis van dezelfde kleur.



## Verloop van het spel

Je speelt met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste in zee heeft gezwommen, mag beginnen. Bekijk de bovenste kaart van de aflegstapel.

**Heb je in je hand een kaart met dezelfde kleur of dezelfde piraat als de bovenste kaart van de aflegstapel?**

- **Ja.** Prima!  
Leg je kaart open op de aflegstapel.

- **Nee!** Jammer!  
Neem een kaart van de afneemstapel. Als je deze kan afleggen, mag je dat meteen doen. Anders houd je de kaart bij.



Dan is de volgende speler aan de beurt.

Als de afneemstapel in de loop van het spel op is, meng je de aflegstapel en leg je deze klaar als nieuwe afneemstapel. Opgelet: De bovenste kaart van de aflegstapel wordt niet gemengd en blijft liggen.

**In het spel zijn er 4 speciale kaarten:**

De kaarten met de illustraties 'zeilschip', 'flessenpost' en 'slappende piraat' mag je gewoon op kaarten met dezelfde kleur of dezelfde illustratie leggen. Deze kaarten hebben echter nog een speciale functie:

- **Zeilschip**  
Als een kaart met een zeilschip wordt afgelegd, verandert de richting van het spel. Bij twee spelers betekent dit dat de andere speler een beurt moet overslaan.



### • Flessenpost

Wanneer een kaart met flessenpost wordt afgelegd, moet de volgende speler vóór zijn beurt twee kaarten van de afneemstapel nemen. Als hij nog een van zijn kaarten kan afleggen, mag hij dat doen. Als de speler echter zelf ook een kaart met flessenpost heeft, kan hij deze afleggen en moet hij geen kaarten nemen. De volgende speler moet nu vier kaarten van de afneemstapel nemen! Tenzij ook deze speler ook een kaart met flessenpost heeft ...



### • Slapende piraat

Als je een kaart met een slapende piraat aflegt, moet de volgende speler een beurt overslaan.



### • Papegaai

De kaart met de papegaai is de enige kaart die op elke kaart gelegd mag worden. Er is één uitzondering: deze mag niet op een andere kaart met een papegaai gelegd worden. De speler die deze kaart legt, mag de kleur van de volgende kaart kiezen. Dat mag ook de kleur van de vorige kaart zijn. De volgende speler moet dan een kaart in de gewenste kleur afleggen. Lukt dat niet, dan moet de speler een kaart van de afneemstapel nemen.



### Einde van de ronde

Als een speler zijn laatste kaart heeft afgelegd, is de spelronde afgelopen. De speler mag met zijn schip een stap verder in de richting van het schateiland. Daarna begint een nieuwe ronde. Meng alle kaarten en geef elke speler er opnieuw vijf.



### Spielende

Wie als eerste met zijn schip het schateiland heeft bereikt, wint het spel.

**Tip:** Het spel wordt eenvoudiger als je voor het begin een of meerdere soorten speciale kaarten aan de kant legt en met open kaarten speelt.

### Variant

Je speelt zoals beschreven in het basisspel. Als een speler nog maar één kaart in zijn handen houdt, roept hij luid 'Miauw!' De ronde is afgelopen wanneer een speler met een 'Miauw Miauw!' zijn laatste kaart aflegt. Als een speler vergeet om 'Miauw' of 'Miauw Miauw!' te roepen, moet hij als straf een kaart van de afneemstapel nemen.