

<p><b>Jeux de cartes</b></p>	<p align="center"><b>Jeu d'inspiration de Piña Pirata</b> (ed. Iello)</p>	<p align="center"><b>De 2 à 6 joueurs 30 minutes A partir de 8 ans</b></p>
------------------------------	---	--

<p>La carte qui mène au fabuleux Ananas d'Or a été éparpillée en plusieurs morceaux dans les Caraïbes. Vous devez la reconstituer en premier pour devenir le plus célèbre des pirates !</p> <p>Piña Pirata est un jeu de cartes palpitant pour toute la famille dans lequel le but est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes. Des tuiles Aventure amènent des changements de règles à chaque manche pour toujours plus de rebondissements !</p> <p>Jouez au mieux vos membres d'équipage, adaptez-vous aux nouvelles règles et partez en quête de l'Ananas d'Or !</p>	
---	---

<p>Matériel :</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un jeu de 52 cartes</li> <li>- Cartes Aventure (à imprimer puis découper)</li> </ul>
-------------------	---

### **1- Mise en place**

- Le donneur distribue 8 cartes à chaque joueur (7 cartes à six joueurs). Les joueurs peuvent regarder leurs cartes.
- Le reste des cartes forme la pioche.
- Retournez une carte de la pioche et posez-la à côté : c'est la pile Action
- Mélangez les cartes Aventure puis retournez-en une. Elle ajoute une nouvelle règle.

### **2- Tour de jeu**

- 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.
- A votre tour de jeu :
  - o Vous devez jouer une carte de votre main qui comporte une Valeur ou une Couleur commune 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.
  - o 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).
  - o Dans les deux cas, c'est ensuite au joueur suivant de jouer.
- Dès qu'un joueur n'a plus de carte en main, la manche prend fin immédiatement. Le gagnant de la manche pioche une carte Aventure et la place face visible à la suite des cartes Aventure déjà en jeu (il ne peut y avoir plus de 6 cartes Aventure en jeu). Il remporte un point !
- 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

### **3- Fin de partie**

- Le joueur ayant remporté 3 manches remporte la partie

## Cartes Aventure

Quand vous jouez une carte « As », choisissez une carte de votre main et mettez là au-dessus de la pioche

Vous ne pouvez pas jouer de « Dame » sur une « Dame »

A chaque fois que vous jouez un « Valet », l'ordre du tour de jeu change de sens

Dès que vous jouez un « Roi », rejouez une carte

Quand vous jouez une carte « Trèfle », le joueur à votre gauche pioche une carte

A la fin de votre tour, si vous avez exactement 1 « Roi » + 1 « Dame » + 1 « Valet », vous gagnez la manche

Les « Cœurs » deviennent des « Carreaux »  
Les « Carreaux » deviennent des « Cœurs »

Lorsque vous n'avez plus qu'une carte en main, jouez avec votre carte révélée sur la table

A chaque que vous jouez un "10", le prochain joueur passe son tour

Vous pouvez jouer n'importe quelle carte sur les « 7 »

Dès que vous jouez une carte « 5 », tous les joueurs donnent leurs cartes à leur voisin de droite

Les cartes « 2 » sont des jokers. On ne peut poser qu'un « 2 » ou une même couleur sur un joker

Quand un joueur joue une carte « Pique », il pioche une carte

Si à la fin de votre tour, vous avez plus de 5 cartes, vous pouvez rejouer

Les « 8 » deviennent des « 9 »  
Les « 9 » deviennent des « 8 »

Dès que vous jouez une carte « 3 », vous donnez une de vos cartes au joueur de votre choix

A chaque fois que vous jouez un « 4 », tous les joueurs donnent une de ces cartes à leur voisin de gauche

Au cour de la partie, si vous avez exactement 5 cartes qui se suivent (sans les figures), vous remportez la manche  
(ex : 2-3-4-5-6)