

## RÈGLE DU JEU : ÉQUIPE TON BATEAU DE PIRATE !

### Jeu classique

#### Préparation du jeu :

Chaque joueur reçoit une planche bateau.  
Les cartes énigmes sont disposés par tas thématiques.

#### But du jeu :

Chaque joueur tente d'équiper son bateau le plus rapidement possible.

#### Déroulement d'un tour :

Le premier joueur choisit une carte énigme.  
S'il trouve la bonne réponse, il pioche un jeton équipement qu'il place sur la voile correspondant à la catégorie d'énigme à laquelle il vient de répondre. La carte est retirée du jeu.  
C'est au tour du second joueur de répondre. Il pioche une carte énigme de la catégorie de son choix.  
Le tour s'achève quand tous les joueurs ont tenté de répondre à une énigme.

En cas de bonne réponse : la carte énigme est retirée du jeu.

En cas de mauvaise réponse : la carte énigme est remise en jeu, sous le tas de la catégorie correspondante (pour rendre les autres joueurs attentifs aux énigmes de leurs camarades : ils sont susceptibles de piocher une carte énigme déjà piochée).

#### Fin du jeu :

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur a équipé toutes ses voiles. Il faut finir le tour pour déclarer le jeu fini (pour une raison d'équité, si deux joueurs ont le même nombre de voiles équipées).

### Jeu coopératif

#### Préparation du jeu :

Une planche bateau à équiper.  
Les cartes énigmes sont mélangées en un seul tas dans lequel on insère des cartes monstre marin.

#### But du jeu :

Équiper le bateau de l'équipe avant qu'il ne soit coulé par le monstre marin.

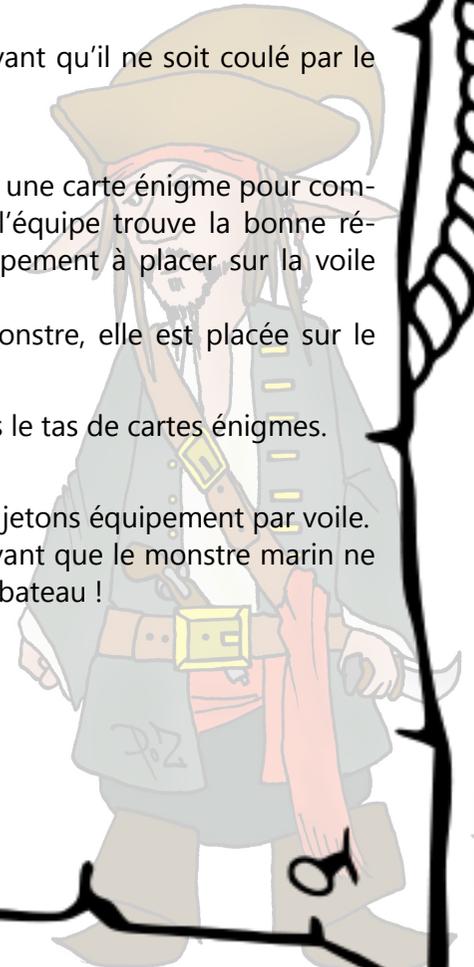
#### Déroulement du jeu :

À tour de rôle, chaque joueur tire une carte énigme pour compléter les voiles du plateau. Si l'équipe trouve la bonne réponse, elle choisit un jeton équipement à placer sur la voile correspondante.  
Si la carte tirée est une carte monstre, elle est placée sur le support monstre.

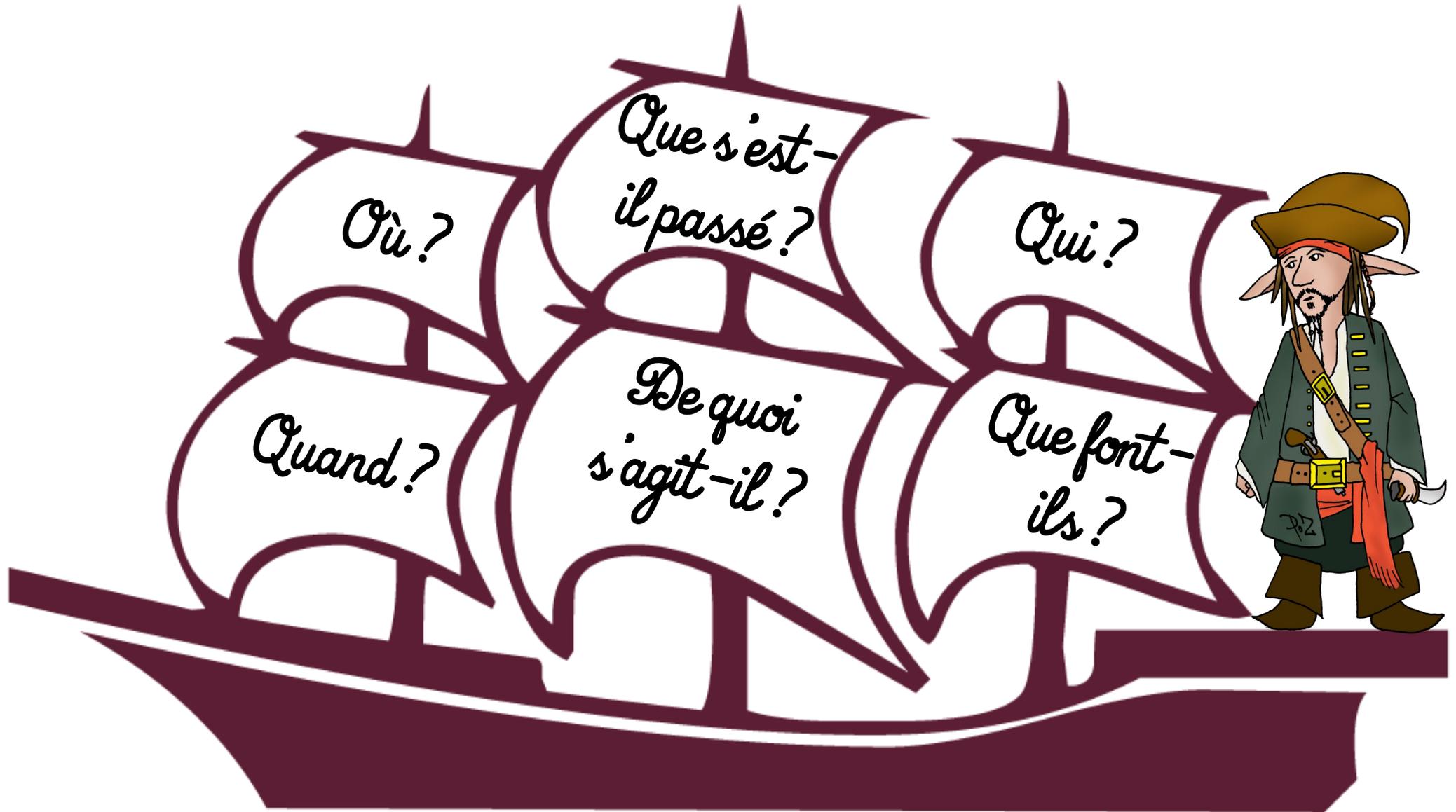
La carte énigme est replacée sous le tas de cartes énigmes.

#### Fin du jeu :

Le bateau est équipé s'il y a deux jetons équipement par voile. Il faut finir d'équiper le bateau avant que le monstre marin ne soit reconstitué ; sinon il coule le bateau !



# ÉQUIPE TON BATEAU DE PIRATE !



# **LE MONSTRE MARIN**


Les 8 morceaux du monstre à découper

