



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels  
Instrucciones · Istruzioni



Pirat & Co.

# MAU MAU



Pirate & Co. – Mau Mau · Pirates & Cie – Mau Mau  
Piraat & co – Miauw miauw · Piratas & Co. – Miau miau  
Pirati e compagnia – Miao miao

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2017

# 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"



FRANÇAIS



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 pile 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.

FRANÇAIS

### 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.

FRANÇAIS

**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.