

RÈGLES DU JEU



Morableu, il ne reste plus qu'une bouteille de rhum dans l'archipel ! Partez à l'aventure à la recherche de trésors à échanger contre des Points de Butin. Le premier pirate à atteindre 10 points remporte la partie, et la dernière bouteille !

CONTENU

30 tuiles Île sur lesquelles les joueurs vont se déplacer. Une tuile Île est inexplorée (face cachée) avant d'être révélée (face visible).

Le Repaire des Pirates, là où l'aventure commence, est l'hexagone central de ce plateau. C'est ici que les joueurs vont pouvoir échanger leurs Trésors contre des Points de Butin.

24 cartes Trésor dont la valeur correspond au nombre de Points de Butin **A** gagnés lorsque le Trésor est ramené au Repaire. Le bonus/malus **B** est actif aussitôt que le Trésor se trouve sur votre plateau de joueur.



20 cartes Île qui indiquent l'emplacement des Trésors.

20 cartes Prime, des défis à réaliser pour gagner quelques Points de Butin.



La piste Butin & Malédiction permet de suivre la progression des Points de Butin **C** et des Malédictions **D** de chaque joueur.

Lorsqu'un joueur atteint 10 Points de Butin, il remporte la partie. Dès qu'un joueur atteint 5 Malédictions, il déclenche l'attaque du Kraken.



86 cartes Action qui vont être jouées au cours de la partie.

Un dé que vous allez aimer... ou maudire.

4 cartes Aide pour les nouveaux matelots.



4 marqueurs pour repérer les Trésors à déterrer.

2 jetons carapace pour le Capitaine Krabby Jones.

2 jetons Maelström.

34 jetons Doubleton qui servent à payer le coût de certains effets et à attaquer.

16 marqueurs et 9 bateaux pour vos Capitaines.

Le plateau du Spectre, un lapin maudit qui viendra hanter vos parties à 2 joueurs (voir p11).

8 Plateaux Capitaine qui possèdent des emplacements pour les cartes Trésor **E** et les jetons Dégâts **F**.

Chaque Capitaine possède également une capacité unique **G** dont vous pouvez profiter tout au long de la partie.

25 jetons Dégât qui représentent les dommages subis par votre bateau.



MISE EN PLACE

- A** Placez le **Repaire des Pirates** au centre de la table, puis placez aléatoirement autour toutes les tuiles Île faces cachées, comme montré ci-contre.
- B** Mélangez les **cartes Île** pour en faire une pioche face cachée. Faites de même avec les **cartes Trésor**. Disposez ensuite 3 cartes Île, puis associez à chacune une carte Trésor, faces visibles.
- À 4 ou 5 joueurs, révélez une paire de cartes supplémentaire.
- C** Mélangez les **cartes Action** et faites-en une pioche face cachée. Faites de même avec les **cartes Prime**.
- D** Chaque joueur choisit un **Capitaine** et place devant lui le plateau correspondant.
- E** Posez la **piste Butin & Malédiction** à côté de la zone de jeu. Chacun place un marqueur de la couleur de son Capitaine sur la **case 0** de chaque piste.
- F** Placez les jetons Dégât dans le sac et posez les autres éléments à portée de main (ou de crochet) des joueurs.

Une fois ces étapes réalisées, chaque joueur pioche 4 cartes Action (5 pour Humbolt). Si une carte **Kraken** est tirée dans votre main de départ, remettez-la au hasard dans la pioche et prenez une nouvelle carte.

Le ou la plus barbu(e) est désigné(e) premier joueur (ou alors, tirez au sort).

Chaque joueur **place son bateau** sur le Repaire des Pirates et se prépare à lever l'ancre !







TOUR DE JEU


Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. **Au début de votre tour**, piochez des cartes Action jusqu'à en avoir 4 en main (5 pour Humbolt).

Si vous tirez une carte Kraken, résolvez immédiatement l'attaque (voir p9) puis piochez une nouvelle carte. S'il ne reste plus de carte, reconstituez une pioche en mélangeant les cartes de la défausse.

Choisissez ensuite **2 cartes** de votre main, et jouez-les **simultanément**. Durant ce tour, vous allez pouvoir jouer les **actions A** et les **effets B** de ces cartes, dans n'importe quel ordre.

Les différentes actions sont naviguer , gagner des Doublons , attaquer  et réparer un Dégât . Vous pouvez également échanger 3 actions non utilisées contre une action de votre choix. Par exemple, vous pouvez échanger 2 actions attaquer et 1 action réparer contre 1 action naviguer



L'effet d'une carte peut être joué si vous en **payez le coût C**. Pour cela, défaussez les Doublons nécessaires et/ou augmentez votre Malédiction (indiqué par une icône ).


Lorsque vous avez joué vos actions et effets comme vous l'entendez, votre tour est terminé.



Défaussez les cartes jouées pendant votre tour.



On passe alors au joueur suivant.

NAVIGUER

Explorer rapidement l'archipel pour être le premier à mettre la main sur les trésors les plus convoités est la clé du succès.

L'action **naviguer**  vous permet de déplacer votre bateau sur une tuile adjacente. Si cette tuile est inexplorée (face cachée), retournez-la puis déplacez votre bateau dessus.

Si vous révéléz une tuile avec une icône , gagnez 1 Doublon. Si votre bateau navigue sur l'une des 3 tuiles Récifs , piochez 1 Dégât.

Si, lors de votre tour, votre bateau se trouve sur une tuile qui correspond à une carte Île , vous pouvez récupérer la carte Trésor  associée à **condition d'avoir un emplacement libre** sur votre plateau. Vous ne pouvez pas volontairement défausser un Trésor d'un emplacement de votre bateau. Défaussez alors la carte Île, révéléz-en une autre et associez-lui une nouvelle carte Trésor.



Lorsque vous naviguez sur le Repaire des Pirates, vous pouvez **échanger vos Trésors contre des Points de Butin**. Pour chaque point ainsi gagné, avancez d'une case votre marqueur sur la piste Butin.

Les cartes Trésor sont alors défaussées.


GAGNER UN DOUBLON


Amasser les doublons vous sera très utile pour déclencher des effets puissants et attaquer les bateaux qui s'approcheraient trop près...

Prenez autant de jetons Doublon que le nombre indiqué sur l'icône.


ATTAQUER UN BATEAU


Tirer une salve de coups de canon est un très bon moyen de ralentir vos adversaires, et de leur faire perdre leur précieux chargement !


L'action **attaquer**  vous permet de cibler un adversaire qui se trouve sur votre tuile ou sur une tuile adjacente. Vous pouvez dépenser une action **supplémentaire** par tuile pour cibler un adversaire plus éloigné. Vous ne pouvez cibler qu'une fois par tour le même joueur, mais vous pouvez attaquer plusieurs adversaires différents.

Chaque attaque **vous coûtera** 1 Doublon , la poudre à canon étant chère de nos jours...

Pour connaître le résultat d'une attaque, lancez le dé :

 Raté... Vos boulets de canon tombent à l'eau.

 Le joueur ciblé pioche 1 jeton Dégât.

 Boom ! Le joueur ciblé pioche 2 jetons Dégât.



Les jetons Dégât ainsi piochés sont placés sur les emplacements correspondants du plateau du joueur ciblé. Les jetons de même type peuvent **s'accumuler**, mais pas leur effet. Un joueur ne peut pas subir **plus de 5 Dégâts** sur son plateau.


Souvenez-vous, le Repaire des Pirates est **protégé** par le Code des Pirates : aucune attaque ne peut être effectuée depuis ou vers cette tuile.



Avec 2 actions **attaquer**, Archie (Vert) pourrait tirer sur Humbolt (Violet) et Grog (Cyan) en payant 2 Doublons, ou bien attaquer Von Croakington (Rouge) en payant 1 Doublon.

RÉPARER UN DÉGÂT

Il n'est jamais bon de laisser un bateau prendre l'eau trop longtemps...

Grâce à une action **réparer** , vous pouvez remettre un jeton Dégât de votre choix dans le sac. Aussitôt que vous enlevez le dernier Dégât d'un emplacement de votre plateau, vous ne subissez plus son effet négatif.

Voici les différents types de Dégâts :


- | | | | | |
|---|---|---|---|---|
| A Voile trouée | B Cabine en feu | C Canons détruits | D Cale explosée | E Beaupré brisé |
| Votre mouvement est limité à 1 tuile maximum. | Vous êtes limité à 1 Trésor (2 pour Archie). Si vous en avez trop, défaissez-en un. | Vous ne pouvez plus attaquer vos adversaires. | Vous ne pouvez plus gagner de Doublons. | Votre main est limitée à 3 cartes (4 pour Humbolt). |



Attaque du Kraken

Révélez immédiatement cette carte. Déclenchez l'attaque du Kraken.

Les tentacules du monstre jaillissent de l'eau, entraînant votre navire jusqu'au fond des abysses...

Chaque fois que vous utilisez l'effet d'une carte accompagnée d'une icône tentacule , avancez votre marqueur d'une case sur la piste Malédiction.

Dès qu'un joueur **pioche une carte Kraken** ou atteint 5 Malédictions, le Kraken surgit et attaque immédiatement le ou les joueurs en tête sur la piste Malédiction. Chaque joueur concerné lance alors le dé et perd autant de Points de Butin et de Malédictions que le résultat du dé. Si un joueur n'a pas suffisamment de Points de Butin, il pioche à la place autant de jetons Dégât.

EXTENSIONS

ÂPÊCHEUR DE PRIMES

Tout pirate qui se respecte adore relever les défis, en particulier quand il y a du butin à la clé !

À chaque passage sur l'une des deux tuiles Avant-Poste **A**, piochez 2 cartes Prime **B**.

Gardez-en une face cachée et remettez l'autre au dessus de la pioche. Vous ne pouvez contracter ainsi qu'une seule Prime par tour.

Si vous remplissez la condition indiquée sur une carte Prime **au cours d'un même tour**, révélez-la aux autres joueurs et gagnez 1 Point de Butin. La carte Prime est alors défaussée.



MÉTÉO

Soudain, le ciel s'obscurcit à l'horizon et les vagues deviennent menaçantes, vous laissant à la merci des éléments...

Les cartes Météo offrent une à deux actions libres ⚡ mais disposent en contrepartie d'un puissant effet, que vous devrez **obligatoirement** appliquer pendant votre tour.

Les jetons **Maelström** **C** peuvent être placés sur n'importe quelle tuile à l'exception du Repaire des Pirates, et créent un passage entre 2 tuiles. Au prix d'une action naviguer ⚓, n'importe quel joueur peut traverser un Maelström pour sortir de l'autre côté, mais ce voyage chaotique lui fait subir 1 Dégât.

Les jetons restent en place jusqu'à la fin de la partie, mais peuvent être déplacés avec une autre carte Maelström.

LE SPECTRE

Le Spectre est un lapin maudit, condamné à hanter à jamais les Océans à bord de son vaisseau fantôme, à la recherche de reliques...

Cette variante est un **mode de jeu alternatif** pour 2 joueurs.

INSTALLATION

Le jeu est mis en place selon les mêmes étapes qu'une partie classique, à l'exception des points suivants :

Révéléz **faces visibles** toutes les tuiles lors de l'installation. Disposez seulement 2 paires de cartes Île et de cartes Trésor (au lieu de 3). Posez 1 Doubleton sur chaque tuile avec une icône **1**, qui ira au premier joueur à naviguer dessus. Enfin, installez le plateau du Spectre en **troisième position** et placez son bateau fantôme (blanc) sur la **tuile Grotte** **D**.

TOUR DE JEU

Lorsque les deux joueurs ont terminé leur tour, c'est au Spectre de jouer. Retournez les deux premières cartes Action de la pioche et jouez chaque action **dans cet ordre** :



Gagner des Doubletons. Dès que le Spectre en possède 5, son pouvoir **E** se déclenche. Défaussez les jetons utilisés.

Réparer son vaisseau fantôme. Retirez 1 jeton Dégât du plateau **F** du Spectre.

Pourchasser. Le Spectre se déplace vers le Trésor avec la plus haute valeur en jeu (sur une tuile ou sur un bateau), en empruntant le chemin le plus court. Si plusieurs Trésors ont la même valeur, il cible le plus proche.


Le Spectre ne peut **jamais** naviguer sur le Repaire des Pirates et finit son déplacement, si possible, **à portée** des joueurs.

S'il arrive sur la tuile sur laquelle se trouve le Trésor avec la plus haute valeur, il s'en empare en plaçant la carte sur son plateau **G** ... et repart à la chasse !



CREDITS

Le Spectre n'applique jamais l'effet des cartes Trésor dont il s'empare. Il peut également naviguer sur les tuiles Récifs sans danger.

Attaquer. À la fin de son tour, le Spectre inflige 1 Dégât à tout les joueurs qui se trouvent à sa portée (égale au nombre d'actions ).

Le tour du Spectre est alors terminé. Défaussez les 2 cartes Actions.

COMBATTRE LE SPECTRE

Pendant la partie, les joueurs peuvent infliger des Dégâts au Spectre via des cartes ou des attaques. Pour chaque Dégât subi, placez un jeton face cachée sur son plateau.

Lorsqu'un joueur inflige au Spectre **son troisième Dégât**, il coule son bateau fantôme et récupère le **dernier** Trésor capturé. Mais le Spectre est condamné pour l'éternité : défaussez les 3 Dégâts et remplacez son bateau sur la tuile Grotte.

Conçu par Quentin Vernet
Illustré par Baptiste Michard

Édité par Lord Raccoon Games

Merci à Elodie et à Ilaria pour leur patience et leur soutien sans faille. Merci à nos familles respectives et à nos amis pour leur enthousiasme et leurs encouragements. Remerciements particuliers à Marc et à Philou pour nous avoir apporté une aide précieuse. Bravo aux contributeurs qui nous ont donné de si belles idées : Brandon Putman, FourFly, Raphael Chounlaboudy, Quoineaud, Hyraku, Totoch, Justin Salinas, Yonel, Guillaume Pacheco, Posth Eve, Ryckeboer et Arakin. Un grand merci à tous les influenceurs qui ont partagé notre jeu au-delà des océans.

Enfin, et surtout, merci aux 1972 contributeurs qui ont fait de ce projet une réalité. Ce jeu n'aurait jamais vu le jour sans vous.

