

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Bienvenue à bord, capitaines corsaires ! Dévoilez des missions et sacrifiez vos dés pour n'en garder que six. Réalisez un maximum de missions pour marquer le plus de points en fin de partie.



1-4

8+

20'

Un jeu créé et illustré par Sekoenn

Pour 1 à 4 joueurs,
à partir de 8 ans,
et environ 20 minutes de jeu.

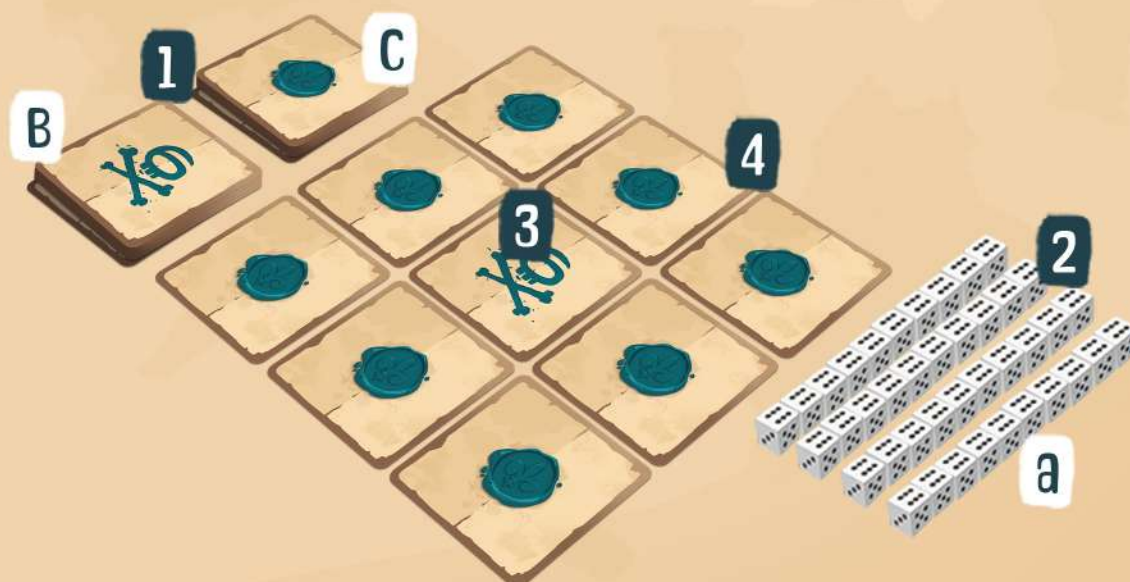
Matériel

- A** 40 dés *Matelot*
- B** 8 cartes *Galère*
- C** 27 cartes *Course*

Pour votre première partie, nous vous recommandons de commencer avec la Galère "Duel de Grog".

Mise en place

- 1** Mélangez et formez deux pioches : une avec les cartes *Course* et une avec les cartes *Galère*.
- 2** Chaque Capitaine reçoit 10 dés *Matelot*.
- 3** Tirez une carte *Galère* au hasard, placez-la au centre de la table.
- 4** Disposez 8 cartes *Course* face cachée autour de la carte *Galère*, pour former une grille de 3x3.



Mise en place de la partie



La carte *Galère* est entourée de 8 cartes *Course*.

Les cartes sont posées face cachée.



Chaque joueur possède 10 dés *Matelot*.



Pile de cartes *Course*.



Pile de cartes *Galère*.

LES CARTES COURSE

LES TYPES



Recontre



Péripétie



Trésor

Bonus



Type

Objectif

Points

LES BONUS



LA BOUTEILLE

Relancez un dé *Matelot* jusqu'à 2 fois. Remplacez-le à son poste initial parmi .



LE GOUVERNAIL

Déplacez un dé *Matelot* de votre *Équipage* vers l'emplacement de votre choix au sein de celui-ci. Vous ne pouvez pas permuter deux dés entre eux.



LE CROCHET

Volez un dé *Matelot* à un adversaire. Donnez lui un dé de votre *Équipage* en échange. Placez vos nouveaux dés à l'emplacement de vos anciens dés.



LA LONGUE-VUE

Regardez secrètement une carte *Course* face cachée de la grille. Vous pouvez regarder la carte secrète d'un adversaire.

Lors du dernier tour :

Regardez secrètement une des trois premières cartes Course de la pioche.



LA CARTE SECRÈTE

Piochez la première carte *Course* de la pile, regardez-la discrètement et gardez-la face cachée. C'est votre mission secrète personnelle. Vous ne pouvez avoir qu'une seule mission secrète. Une nouvelle mission piochée remplace la précédente qui sera défaussée au fond de la pile.

LES CARTES GALÈRE



DUEL DE GROG

Les cartes *Rencontre* valent 1 point de moins. Ainsi, une carte valant 1 point rapporte désormais 0 point.

Exemple : une carte Rencontre de valeur 2, avec deux dés Espion placés dessus, rapporte désormais 3 points.



ASSAULT SURPRISE

Donnez votre dé *Matelot* le plus à droite au joueur situé à votre droite. Recevez le dé du joueur à votre gauche et placez-le à l'emplacement laissé libre par votre ancien dé.

Le joueur qui met fin à la partie déclenche et commence cet effet.



GRANDE TRÂÎTRISE

Relancez votre dé *Matelot* de valeur la plus élevée situé le plus à gauche de votre *Équipage*, puis remplacez-le à son emplacement initial.



INVASION DE LAPINS

Permutez vos 2 dés *Matelot* du milieu, au centre de votre *Équipage*.





TOURISTA à BORD

Relancez vos dés *Moussaillon*.



KRAKEN PILLEUR

Pour chaque carte *Trésor*, ajoutez "Ne pas avoir" au début de l'objectif.

Par exemple : "Uniquement 1 dé de 1" devient "Ne pas avoir uniquement 1 dé de 1".



MUTINERIE IMPRÉVUE

Retirez les dés *Espion* de chaque carte *Péripétie*.



ÉPAIS BROUILLARD

Remplacez une des cartes *Course* ayant la valeur la plus élevée (points d'*Espion* inclus) de la grille par la première carte *Course* de la pioche. Les dés *Espion* restent sur cette nouvelle carte. L'ancienne carte est remplacée en-dessous de la pioche.

COMMENT JOUER ?

1 PRÉPARATION DE L'EXPÉDITION

La *Barbe Noire* est le joueur qui obtient le plus haut lancer de dé ; il sera le premier joueur.

Ensuite, chaque *Capitaine* lance ses 10 dés *Matelot*, puis les place en ligne devant lui, dans l'ordre de son choix. Attention à ne pas modifier la valeur des dés !

Une fois l'ordre validé, vous ne pourrez plus les déplacer. C'est votre *Équipage de Matelots*.

Retournez la carte *Galère* pour découvrir l'événement qui chamboulera votre jeu en fin d'*Expédition*.

EXEMPLE DE PRÉPARATION



La carte *Galère* est dévoilée.



Les joueurs ont lancé leurs dés, puis les ont alignés devant eux.



2 DÉPART EN MER

1. DÉBUT D'EXPÉDITION

La *Barbe Noire* retourne 2 cartes *Course* de son choix parmi celles face cachée. →

Prenez connaissance des objectifs révélés par ces cartes. Ce sont des missions que vous devrez tenter d'accomplir à la fin de l'expédition avec vos 6 dés Matelot restants.

3. LES JOUEURS ONT TOUS JOUÉ ?

Le joueur à gauche de la *Barbe Noire* endosse le rôle à son tour. Il retourne deux nouvelles cartes *Course*.

Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes *Course* soient dévoilées et qu'il ne vous reste plus que 6 dés *Matelot*.

2. DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par la *Barbe Noire*. Au début de votre tour, retirez stratégiquement un dé *Matelot* de votre *Équipage*.

Puis deux choix s'offrent à vous :

a Envoyer le dé *Matelot* en *Espion* : placez-le sur une carte *Course* révélée ce tour-ci et appliquez le bonus de la carte.

b Envoyer le dé *Matelot* au poste de *Moussaillon* : gardez-le à votre droite pour former un groupe de dés *Moussaillon*. ←

Ensuite, rassemblez vos dés sans changer leur ordre !



EXEMPLE DE TOUR

a JOUEUR 1

Ici, la *Barbe Noire* dévoile une carte *Trésor* et une carte *Péripétie*.

Le joueur choisit de placer son dé 1 sur la carte *Trésor* révélée.

Il applique ensuite le bonus de la carte : le *Gouvernail*. Il décide de déplacer son dé 5 entre ses dés 3 et 4. Ce placement lui permet de garantir la réussite de la mission de la carte *Trésor* :

Mission ★ □ ★

Joueur ● ● ●



EXEMPLE DE TOUR

B JOUEUR 2

C'est au tour du joueur à gauche de la Barbe Noire. Celui-ci choisit d'envoyer son dé 1 au poste de Moussaillon.

Il n'active aucun bonus, mais si, à la fin de l'Expédition, il possède la plus grande valeur totale de dés Moussaillon, il gagnera des points supplémentaires.

Il placera les prochains dés Moussaillon à côté de ce premier dé 1 .

3 FIN DE L'EXPÉDITION

À la fin de l'Expédition, il ne vous restera plus que 6 dés *Matelot* dans votre *Équipage*. N'oubliez pas la carte *Galère* ! Appliquer immédiatement son effet. Chacun votre tour, vous allez compter vos points :

- 1 Gagnez les points indiqués par une carte *Course* si vous remplissez son objectif. Ajoutez 1 point bonus par dé *Espion* présents sur cette carte. L'objectif d'une carte peut être réalisé jusqu'à 2 fois.

Ex : Avec cet *Équipage* en fin de d'Expédition : pouvez réaliser l'objectif "2 dés identiques adjacents" deux fois.

- 2 Le joueur avec la plus haute sommes de dés *Moussaillon* gagne 1 point par dé.

En cas d'égalité, le joueur ayant joué en dernier l'emporte sur les dés *Moussaillon*.

Ex : Le joueur qui l'emporte sur les dés *Moussaillon* totalise une valeur de 16 : Comme il possède 3 dés *Moussaillon*, il gagne donc 3 points.

EXEMPLE D'UNE FIN D'EXPÉDITION



Ici, le joueur a accompli les courses 1, 4, 5, et 6. Il est aussi vainqueur sur la valeur totale des dés *Moussaillon*. Il remporte un total de 17 points.

Objectif	Points	Espions	Galère	Total	Moussaillons
Carte 1	4	2	-1	5	3
Carte 4	1	2		3	
Carte 5	2	3		5	
Carte 6	1	0		1	
					Total expédition
					17 points

4 NOUVELLE EXPÉDITION

Récupérez toutes les cartes *Course*, mélangez-les, puis mettez de côté la carte *Galère* utilisée afin de ne pas la revoir lors de cette partie.

Placez au centre une nouvelle carte *Galère* tirée de la pioche, puis disposez 8 cartes *Course* autour d'elle pour reformer la grille.

La prochaine *Expédition* peut commencer !

Fin de La Partie

La partie se termine à la fin de la troisième *Expédition*.

Chaque joueur additionne alors les points obtenus lors de ses trois *Expéditions*.

Le *Capitaine* avec le plus de points gagne la partie ! En cas d'égalité, battez-vous sur un lancer de dé.

variantes

ContREBANDIER

Dans cette variante, la carte *Galère* reste face cachée pendant toute l'*Expédition*.

Ce n'est qu'à la fin de celle-ci qu'elle est révélée, et son malus est immédiatement appliqué à tous les joueurs.

Personne ne sait donc à l'avance quel bouleversement les attend, ce qui ajoute une part de risque et de suspense.

QUARTIER-MaÎTRE

Pour corser l'*Expédition*, utilisez deux cartes *Galère* au lieu d'une.

Comme dans la règle normale, elles sont révélées dès le début, et leurs malus s'appliquent normalement.

Les joueurs doivent donc composer avec deux contraintes simultanées, ce qui rend la stratégie plus délicate.

MODE SOLO - 1 JOUEUR

Dans cette variante, vous incarnez un capitaine seul face à la mer. Il n'y a pas d'adversaires, pas de Barbe Noire, votre seul objectif est de marquer le plus de points possible.

PRÉPARATION ET DÉROULEMENT

La partie suit les règles classiques, avec une seule différence :

En début d'*Expédition*, lancez 3 dés supplémentaires. Placez-les au-dessus de votre *Équipage* : ce sont vos dés fictifs, utilisés pour les effets impliquant d'autres joueurs et pour la comparaison finale des *Moussaillons*.

Comme il n'y a pas d'adversaires, vous retournez toujours vous-même les 2 cartes de la Grille au début de chaque tour.

DÉFI DES MOUSSAILLONS

En fin d'expédition, comparez la somme de vos dés Moussaillon à la somme des 3 dés fictifs.

Si vous êtes supérieur, vous gagnez 1 point par dé Moussaillon ! En cas d'égalité, vous ne remportez aucun point.

OBJECTIF SOLO

Obtenez le meilleur score possible à la fin des trois *Expéditions* !

EFFETS ADAPTÉS



LE CROCHET (BONUS)

Au lieu de voler un dé à un adversaire, choisissez un des 3 dés fictifs et échangez-le avec un dé de votre équipage.



ASSAUT SURPRISE (GALÈRE)

Donnez votre dé Matelot le plus à droite au "joueur fictif". Recevez le dé le plus à droite parmi les dés fictifs.

Points

Titre

0 - 20

Moussaillon à la Dérive

21 - 30

Matelot en Survie

31 - 40

Corsaire Débutant

41 - 50

Capitaine Respecté

51 - 60

Terreur des Mers

61 - 75

Fléau des Océans

76 +

Légende Pirate