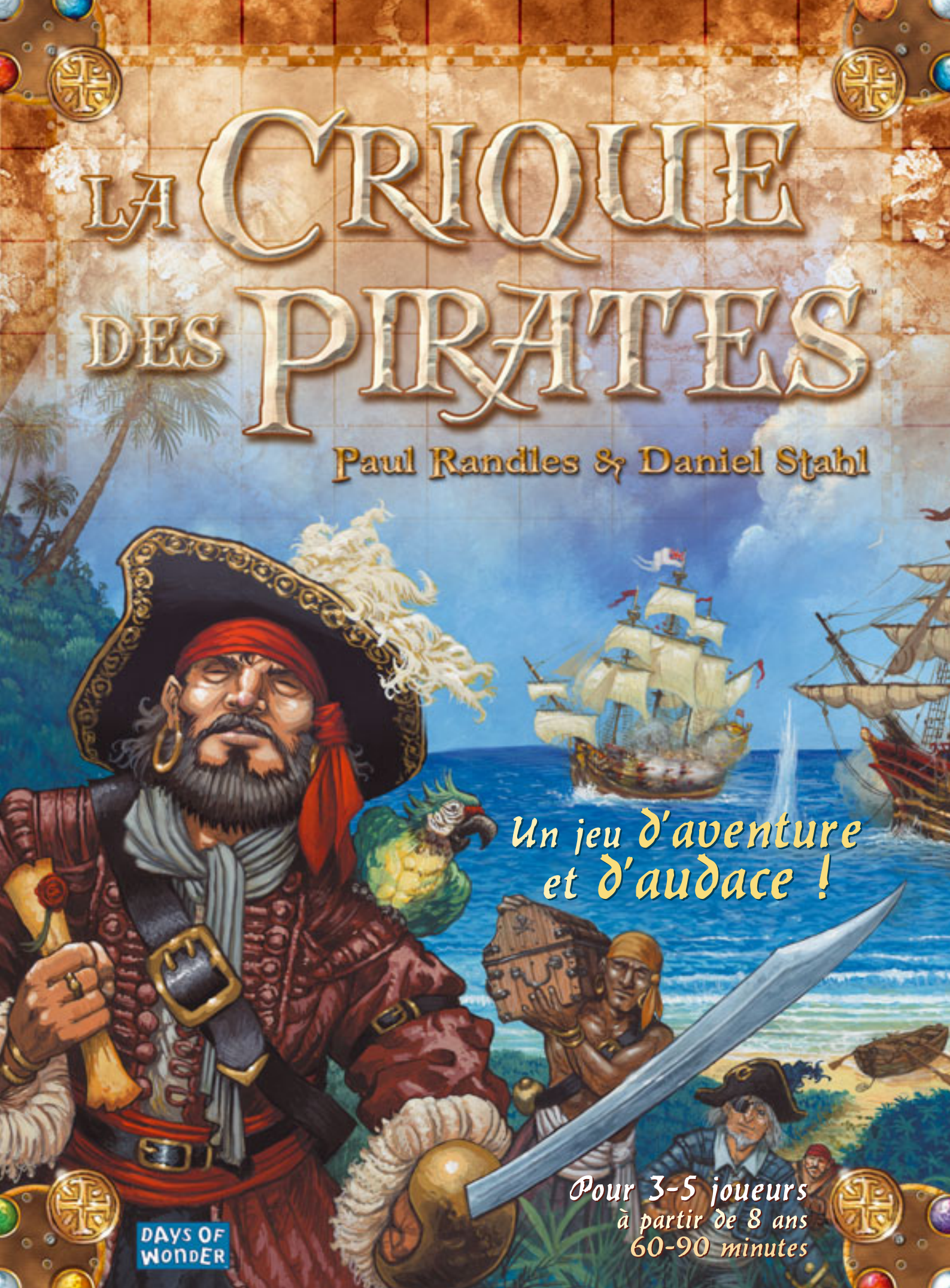
LA CRIQUE DES PIRATES

Paul Randles & Daniel Stahl



Un jeu d'aventure et d'audace !

Pour 3-5 joueurs
à partir de 8 ans
60-90 minutes

DAYS OF WONDER

Terre de rapines et de légendes, cache favorite des boucaniers de tout poil, la Crique des Pirates et les îles alentours ont de tout temps capturé l'imagination et l'esprit des gens de mer. C'est ainsi que par un froid matin de janvier, vous vous êtes embarqué sur un navire de fortune échoué lors des tempêtes de l'hiver passé puis modestement renfloué par vos soins. Les yeux emplis de visions de trésors fabuleux, vous avez mis le cap sur les Îles de la Crique, le cœur léger mais les lèvres salées par les premiers embruns, en quête d'une renommée âprement disputée…

Matériel

Dans la boîte de la Crique se trouvent :

- 1 plateau représentant la Crique des Pirates et les îles alentours
- 7 miniatures de navires (1 par joueur et 2 navires noirs de pirates de légende)
- 5 fiches de navire et 5 roues de navigation (1 par joueur)
- 5 marqueurs de renommée (1 par joueur)
- 20 anneaux colorés (4 par couleur de joueur)
- 112 cartes illustrées :
  - 60 cartes Trésor
  - 6 cartes Pirates de Légende
  - 42 cartes Taverne, dont :
    - 4 cartes Perroquet
    - 7 cartes Artisan
    - 14 cartes de Combat (8 d'Abordage, et 6 de Bordée)
  - 8 cartes Evénements
  - 9 cartes Renommée (5x1, 3x2, 1x3)
  - 4 cartes blanches (1 de Pirate Légendaire, 1 d'Evénement, 1 d'Abordage et 1 de Bordée)
- 44 doublons (24 pièces de 1 Or, 20 pièces de 5)
- 50 coffres au trésor (en bois brun)
- 6 dés
- Un livret de règle et une fiche de résumé
- Un numéro d'accès en ligne, imprimé sur la dernière page des règles



PIRATES



TRÉSOR



AUBERGE — Événement — Réputation — Perroquet — Combat — Artisan — Carte vierge

Mise en place du jeu

Posez le plateau au centre de la table.

Mélangez les cartes Trésor et placez-les en piles de 12 cartes, face cachée, à l'emplacement réservé sur chacune des 5 îles extérieure (îles n° 1 à 5).



Mélangez les cartes Taverne et placez-les, face cachée, à l'endroit réservé à cet effet sur l'Île de la Taverne (île n° 1).

Prenez les 6 cartes Pirate de Légende. Mettez la carte Royal Navy de côté, sur le bord du plateau de jeu. Mélangez les 5 cartes Pirate de Légende restantes puis posez-les, face cachée, à côté de celle de la Royal Navy.

Chaque joueur choisit :

- un navire miniature de la couleur de son choix
- un marqueur de renommée et 4 anneaux, tous de la couleur de son navire
- une fiche de navire
- une roue de navigation
- un doublon de 5 Or et 4 doublons de 1 Or, soit un total de 9 Or
- une carte Taverne (prise sur la pile de cartes Taverne)

Note : Lorsque vous jouez pour la première fois, détachez les doublons et les roues de navigation de leur planche d'attache. Pour assembler les roues, ôtez le petit disque de carton en leur centre, et glissez-y, sur le devant, l'embout de l'une des aiguilles de plastique noir, en le fixant à l'aide de l'un des petits disques d'attache correspondant. Si l'aiguille tourne trop librement sur la roue, inversez le disque d'attache avant de le ré-encliqueter sur l'aiguille.

Chaque joueur pose son marqueur de renommée sur la tête de mort marquant le début de la piste de décompte, sur le pourtour du plateau de jeu. Pendant la partie, chaque fois qu'un joueur gagnera des points de renommée, il avancera immédiatement son marqueur d'autant de cases.



Chaque joueur pose devant lui sa fiche de navire, puis ses quatre anneaux de couleur en position de départ (seconde position en partant de la gauche, marquée par une icône de tête de mort). Il dépose également ses 9 doublons à côté de sa fiche.

Les doublons d'or restant, ainsi que les coffres au trésor sont enterrés sur l'Île au Tr ésor (n° 6), au centre du plateau de jeu.

Un des navires de Pirate de Légende démarre le jeu ancré sur l'Île de la Taverne. Placez-y sa miniature (navire noir), ainsi que la première carte de la pile Pirates de Légende, face visible.

S'il n'y a que 3 joueurs, un deuxième navire de pirate de légende est ancré sur l'Île aux Canons en début du jeu. Révélez alors une deuxième carte Pirate de Légende, et placez celle-ci sous ce second navire noir.

Vous êtes maintenant prêt à mettre le cap sur les Îles de la Crique, en quête de renommée.

But du jeu

Votre objectif est de parcourir les Îles de la Crique afin de devenir le pirate le plus renommé de l'histoire de la Flibusterie (pour cette année du moins !). Pour cela, il vous faudra tour à tour naviguer judicieusement, combattre courageusement et piller sans vergogne. Vous acquerrez de la renommée en

gagnant d'épiques combats navals, en enterrant or et trésors, et en vantant vos exploits à la taverne du coin. Au bout de 12 mois (tours de jeu), le pirate à la renommée la plus grande sera déclaré vainqueur et le plus célèbre des Frères de la Côte !

Connaître son navire

Avant de s'aventurer sur ces eaux troubles, chaque aspirant-pirate aura bon compte de prendre connaissance de son navire et de l'armer en conséquence.

Les capacités marines et de combat d'un vaisseau sont déterminées par les valeurs prises par ses anneaux de couleur dans quatre domaines différents (dénommés sections dans la suite de ces règles), qui sont :



Sa coque, qui décide du nombre maximum de trésors qu'il pourra transporter ;



Son équipage, qui, associé au nombre de canons, déterminera le nombre de dés à lancer lors d'un combat ;



Ses canons, qui, associés à la taille de son équipage, détermineront le nombre de dés à lancer lors d'un combat ;

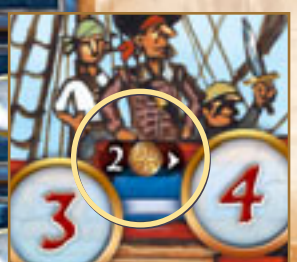


Ses voiles, qui, correctement réglées, décideront de sa vitesse et de sa manœuvrabilité au combat.

Important : À chaque homme son canon et réciproquement ! Les capacités d'attaque d'un navire (c'est-à-dire le nombre de dés lancés lors d'un combat) sont égales au minimum de sa taille d'équipage et de son nombre de canons. Ainsi, un navire armé de 3 canons et 2 membres d'équipage, ou encore de 2 canons et 3 membres d'équipage, lance 2 dés, tandis qu'un navire possédant 3 canons et 3 membres d'équipage lance 3 dés.

De l'art d'armer son navire…

En début de partie, avant le premier tour de jeu, chaque pirate a l'occasion d'armer son navire comme il le souhaite, dans la limite de ses moyens. Chaque section peut être augmentée d'un ou plusieurs niveaux en déplaçant son anneau vers la droite sur la valeur désirée, et en payant le coût d'amélioration correspondant (indiqué par le petit chiffre blanc inscrit à coté de la position d'anneau correspondante, comme sur l'illustration ci-contre). Les coûts sont cumulatifs : ainsi, régler ses voiles sur la valeur 7 au lieu de 5 nécessite un paiement de 3 (1 + 2) doublons d'or. L'or ainsi dépensé est déposé sur l'île au Trésor. L'armement de chaque navire en début de partie se fait simultanément pour tous les joueurs, sans connaissance préalable des choix de chacun.



Rose des vents

Durant la partie, certaines actions devront être exécutées sur les îles en ordre successif, dans le sens des aiguilles d'une montre. Il s'agit alors des îles extérieures (Taverne, puis Coque, Voile, Canons et Equipages), numérotées de 1 à 5, puis de l'Île au Trésor au centre de la carte, et enfin de la Crique des Pirates.

Tour de jeu

La partie se déroule sur 12 mois (tours de jeu) consécutifs. Le pirate qui a remporté le plus grand nombre de points de renommée à la fin de ces 12 tours est déclaré vainqueur. Chaque tour de jeu est divisé en 6 phases distinctes :

1. Trésors – retournez une carte Trésor, face visible, au sommet de chaque pile de cartes Trésor. Ces cartes indiquent les trésors et autres récompenses que rapportent ce mois-ci la capture des îles extérieures. Les cartes Trésors sont épuisées à la fin du 12ème et dernier tour de jeu.

2. Navigation – Á l'aide de votre roue de navigation, choisissez en secret l'île que vous souhaitez piller ce mois-ci, en pointant l'aiguille noire de votre roue vers l'icône correspondante. Une fois que tous les joueurs ont choisi, révélez vos roues simultanément et déplacez les navires vers leurs îles de destination respectives.

3. Combat – En commençant par les navires ancrés sur l'Île de la Taverne, puis d'île en île vers l'ouest, résolvez les combats. Un combat a lieu chaque fois que 2 navires au moins sont présents sur une des îles extérieures ou qu'un Pirate de Légende au mouillage sur l'Île au Trésor est approché. Chaque combat est constitué d'une phase d'Abordage suivie de tirs de bordée successifs. Un combat prend fin lorsqu'il reste un unique navire de joueur ancré devant l'île, ou lorsque tous les navires de joueurs ont fui ou ont été forcés de rejoindre la Crique des Pirates.

4. Pillage – En commençant par l'Île de la Taverne et en continuant vers l'ouest, chaque navire ancré à proximité d'une des îles extérieures pille celle-ci. Son capitaine prend la carte Trésor correspondante et reçoit les trésors, doublons d'or, cartes Taverne et points de renommée indiqués par la carte. S'il n'y a plus de Trésors, doublons d'or ni cartes Taverne disponibles, vous ne recevez rien, d'où l'importance d'un pillage dans l'ordre.

5. Effet des îles – En commençant par l'Île de la Taverne et en continuant vers l'ouest, chaque joueur peut utiliser les effets de l'île qu'il occupe, pour :

◆ Sur l'Île de la Taverne, acheter jusqu'à 3 cartes Taverne pour 2 doublons d'or chacune ;

◆ Sur les îles de la Coque, de la Voile, des Canons ou des Equipages, améliorer une section de son navire d'autant de niveaux que souhaité, en payant le prix correspondant ;

◆ Sur l'Île au Trésor, augmenter sa renommée d'un point pour chaque trésor ou 3 doublons enterrés. Une section unique du navire peut également être améliorée d'un seul niveau, au double du prix habituel ;

◆ Dans la Crique des Pirates, prendre 2 cartes Taverne (ou 1 carte Taverne et 2 doublons d'or), et réparer son navire.

6. Déplacez les navires noirs – vérifiez les cargaisons – Déplacez tout navire noir d'une île vers l'ouest. La Crique des Pirates étant protégée des pirates de légende, ces derniers naviguent directement de l'Île au Trésor (n° 6) à l'île de la Taverne (n° 1) si nécessaire. Si un pirate de légende a été coulé au combat, tirez une nouvelle carte Pirate de Légende pour le remplacer. Si besoin est, mélangez de nouveau les cartes de la défausse Pirate. Vérifiez que votre cargaison de trésor (y compris ceux nouvellement gagnés lors d'un pillage) n'excède pas la capacité de votre coque, et rejetez tout excédent sur l'Île au Trésor. Enfin, défaussez toute carte Trésor restée face visible sur une des îles extérieures.

Combats

Les pirates sont d'un naturel jaloux et violent : Toute île extérieure dans les eaux de laquelle plus d'un navire (ceux des joueurs, mais aussi ceux des pirates de légende et la Royal Navy) choisit de naviguer est le témoin d'une bataille navale sans merci. Tout navire de joueur approchant un pirate de légende sur l'Île au Trésor se voit également contraint de livrer combat contre celui-ci. Un combat est gagné lorsque tous les opposants ont fui ou été mis en déroute, l'une des sections au moins de leur navire détruite. L'anneau correspondant est alors poussé hors de sa fiche navire.

Ordre de combat

Les combats sont résolus d'Ouest en Est, en commençant par l'Île de la Taverne. Tout combat est constitué d'une phase d'abordage, suivie de lâchers de bordée successifs.

1. Abordage – Les cartes abordage sont jouées à la discrétion des joueurs.

2. Premier échange de bordée :

a. Le navire le plus rapide :

- Tire une bordée ;
- Ou fuit vers la Crique des Pirates.

b. Le second navire le plus rapide, s'il n'a pas été mis en déroute :

- Tire une bordée ;
- Ou fuit vers la Crique des Pirates.

c. Et ainsi de suite, en ordre décroissant de vitesse, jusqu'à ce que tous les navires aient pu tirer une bordée, fuir, ou aient été contraints de rejoindre la Crique des Pirates pour réparer, avant même d'avoir eu une chance de combattre.

3. Echange de bordées successives : Les échanges de bordées continuent ainsi jusqu'à qu'il ne reste qu'un navire de joueur victorieux ; ou que tous les navires de joueurs aient choisi de fuir ou été forcés de rejoindre la crique des pirates.

Pendant tout le combat, le niveau de voile de chaque navire détermine sa vitesse. Si la voilure d'un navire est endommagée durant un combat, sa vitesse s'en trouve affectée, ainsi que son ordre de tir pour les échanges de bordées à venir.

Au cours des phases de combat, pillage et effets des îles, le navire le plus rapide sur une île donnée agit toujours en premier. En cas d'égalité de voiles, lancez un dé pour départager les ex-æquo, en faveur du plus grand dé roulé. Tout autre cas d'égalité au cours d'une partie sera résolu de manière similaire.

Abordage



En commençant par le navire le plus rapide, les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, jouer à tour de rôle une carte d'Abordage ou passer. Toute carte jouée doit être lue à voix haute, et son effet appliqué immédiatement.

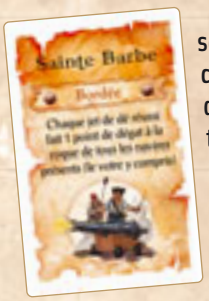
Les cartes d'Abordage sont ainsi jouées, si souhaité, à raison d'une par joueur et par tour, en rondes successives jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi de passer au cours d'une même ronde. Un joueur peut passer, puis décider de jouer une carte lors d'une ronde suivante, dès lors qu'au moins l'un des autres joueurs n'a pas passé durant cette même ronde.

Toute carte jouée durant la phase d'abordage est défaussée en fin de combat, que son effet ait pu s'appliquer ou non.

Les cartes d'Abordage ne peuvent jamais être jouées en faveur de la Royal Navy, ni en faveur d'un pirate de légende.

Bordées successives

Un joueur qui décide de lâcher une bordée :



1. Joue autant de cartes Bordée qu'il le souhaite, avant de jeter les dés. L'effet des cartes Bordée jouées ne s'applique qu'au jet de dés à venir. Les cartes jouées sont ensuite défaussées, que leur effet ait été couronné de succès ou non. Aucune carte Bordée ne peut être jouée en faveur de la Royal Navy ou d'un pirate de légende.

2. Annonce d'une voix claire quel navire, et quelle section de ce navire (coque, canons, équipage ou voile), il souhaite viser. Les pirates de légende et la Royal Navy ne peuvent être visés que sur leur coque.

3. Lance un nombre de dés égal au plus petit de son nombre de canons et d'équipages. Toute face de dé montrant un 5 ou un 6 représente un tir au but et entraîne un déplacement de l'anneau de la section visée d'un cran vers la gauche sur la fiche du navire ennemi.

Si un pirate de légende ou la Royal Navy est présent sur l'île et qu'un joueur choisit de rester pour combattre, il doit d'abord concentrer ses bordées sur ce dernier. C'est uniquement une fois ceux-ci coulés qu'il pourra tirer ses bordées sur d'autres joueurs.

Si la section attaquée est protégée par une carte Artisan ou Perroquet, cette carte absorbe les deux premiers coups tirés au but, avant que la section elle-même ne soit endommagée. Au premier coup, la carte est tournée d'un quart de tour, et au deuxième coup, défaussée. Seules les bordées suivantes endommagent le navire à proprement parler, entraînant un déplacement d'anneau vers la gauche.

Fuite

Une fuite honteuse est parfois préférable à une mort certaine. Lors de son tour, un pirate peut choisir de s'enfuir en direction de la Crique des Pirates.

Si son navire a été touché au moins une fois durant le combat, tous les autres joueurs encore présents sur l'île reçoivent un point de renommée à la vue de ce navire en fuite.

Si cette fuite n'a été ni contrainte ni forcée, c'est-à-dire si aucun des 4 anneaux du navire n'a été bouté hors de sa fiche, le navire en fuite est sujet à une éventuelle mutinerie à bord. Son capitaine lance un dé. S'il roule un 1, une mutinerie a lieu : L'équipage, exaspéré d'être aux ordres d'un couard, prend le contrôle du navire et jette son capitaine à fond de cale. Le joueur perd tout son or et ses trésors, qui sont remis sur l'Île au Trésor, ainsi que 2 points de renommée.

Les pirates de légende et la Royal Navy ne fuient jamais.

Retraite forcée

Si un navire au combat reçoit des dommages tels que l'anneau d'au moins l'une de ses sections est bouté hors de sa fiche, le navire est en déroute, et son capitaine contraint de l'amener se ressourcer à l'abri de la Crique des Pirates.

Tout navire en déroute rapporte un point de renommée aux joueurs encore présents et témoins de sa fuite.

Note : Il arrive qu'un navire particulièrement lent soit mis en déroute avant même d'avoir eu une chance de tirer une bordée.

Havres de paix

Pas de combats sur l'Île au Trésor

Les joueurs pirates ont de tout temps respecté un accord de « gentlemen » qui consiste à ne jamais combattre au large de l'Île au Trésor.

Barbe-Noire et les autres pirates de légende n'étant pas des gentlemen, ils ouvrent le feu sur tout navire croisant leur proue, Île au Trésor ou non ! La Royal Navy, quant à elle, malgré des efforts répétés, n'a jamais réussi à localiser l'Île au Trésor, et ne peut donc s'y rendre.

Pas de combats dans la Crique des Pirates

La crique est un lopin de plage si désolé qu'il ne mérite pas que l'on s'y batte. Aucun combat ne s'y déroule et aucun navire non-joueur ne vient perturber la tranquillité de cette crique.

Décompte des points

Les pirates gagnent des points de renommée en :

- **Remportant des combats** (1 point par joueur qui fuit après avoir été touché) ;
- **Pillant des îles** (contenant des points de renommée sur leur carte Trésor) ;
- **Coulant des pirates de légende ou la Royal Navy** (valeur indiquée sur la carte) ;
- **Enterrant des trésors et de l'or** (1 point par trésor et 1 point par sac de 3 doublons) ;
- **Collectionnant des cartes de renommée.**

Les points de renommée sont perdus lorsque :

- **Une mutinerie éclate à bord, suite à une fuite inopinée** (- 2 points) ;
- **Votre perroquet est tué** (- 2 points) **ou défaussé pour un autre** (- 1 point) - *voir Perroquets page 8*.

Fin de partie:

Á la fin du 12ème mois (12ème tour de jeu), toutes les piles de carte Trésor sont épuisées. Chaque joueur révèle alors ses cartes de Renommée s'il en a, et avance son marqueur de renommée d'autant de cases que ses cartes ont de points. Tout or ou trésor non enterré sur l'Île au Trésor avant la fin du dernier tour est considéré comme perdu et ne rapporte alors aucune renommée.

Le pirate à la renommée la plus élevée est déclaré vainqueur et reconnu légende vivante de la flibusterie de son époque.

En cas d'égalité pour la renommée la plus importante de ces îles, les joueurs ex-æquo se livrent un ultime combat maritime décidant du plus illustre d'entre eux.

Guide des îles de la Crique et alentours

Vous êtes désormais prêt à hisser les voiles et à mettre le cap vers le grand large pour une vie de rapines et d'aventure !

Les capitaines expérimentés et les apprentis moussaillons désirant améliorer leur connaissance des eaux alentours mettront néanmoins à profit la lecture du guide des Îles de la Crique, tel que rapporté dans les pages suivantes : elles contiennent de nombreux secrets.

Les îles

Des milliers d'îlots et de lagons qui parsèment la surface des océans, seule une poignée méritent de retenir l'attention du pirate digne de ce nom. Et parmi ceux-ci, aucun n'égale les Îles de la Crique en promesse de combats légendaires et de trésors d'exception, passage obligé de toute renommée éternelle !

Ces îles d'exception sont :

- les cinq îles extérieures : les Îles de la Taverne, de la Coque, des Voiles, des Canons et des Equipages,
- l'Île au Trésor,
- et la Crique des Pirates à proprement parler.

Chacune de ces îles confère un ou des avantages particuliers au pirate qui l'occupe pendant la phase d'Effet des îles :

Les îles extérieures

L'Île de la Taverne (n°1)



Vous pouvez acheter jusqu'à 3 cartes Taverne pour un coût de 2 doublons d'or l'unité à chaque visite sur l'île. Jouez une carte Artisan si désiré.

L'Île de la Coque (n°2)

Augmentez la capacité de votre coque d'autant de niveaux que souhaité, moyennant paiement du coût indiqué sur votre fiche navire. Jouez une carte Artisan si désiré.



L'Île de la Voile (n°3)

Améliorez votre voilure d'autant de niveaux que souhaité, moyennant paiement du coût indiqué sur votre fiche navire. Jouez une carte Artisan si désiré.



L'Île aux Canons (n°4)



Achetez autant de canons que souhaité, moyennant paiement du coût indiqué sur votre fiche navire. Jouez une carte Artisan si désiré.

L'Île des Equipages (n°5)



Enrôlez autant de marins supplémentaires que souhaité, moyennant paiement du coût indiqué sur votre fiche navire. Jouez une carte Artisan si désiré.

L'Île au Trésor (n° 6)



Enterrez les trésors de votre cargaison, à raison d'1 point de renommée par trésor caché, et d'1 point de renommée supplémentaire pour chaque sac de 3 doublons d'or également enterré sur l'île.

Vous pouvez également améliorer une, et une seule, des sections de votre navire d'un seul niveau, au double de son coût habituel. Ainsi, augmenter votre voilure de 5 à 6 vous coûtera 2x1= 2 Or ; vous ne pourrez alors améliorer d'autres sections ce tour, ni passer vos voiles à un niveau supérieur supplémentaire.

Améliorations

Le coût en or de toute amélioration souhaitée est indiqué par le chiffre adjacent au niveau désiré, dans la section correspondante de votre fiche navire. Pour améliorer une même section de plusieurs niveaux d'un coup, il convient de payer la somme des coûts de chacun de ces niveaux. Ainsi, pour passer d'une vitesse de 5 à 7 en augmentant la voilure, vous devrez payer 1+2=3 or. Il n'est jamais obligatoire d'améliorer son navire, sauf si celui-ci a été mis en déroute vers la Crique des Pirates, un ou plusieurs anneaux boutés hors de fiche. Toute autre amélioration apportée ne dépend que de votre choix et de vos moyens.

La Crique des Pirates



Piochez 2 cartes Tavernes ou 1 carte Taverne et 2 Or. Si votre bateau a été endommagé durant un combat, vous devez le réparer en payant 2 Or par section ayant ainsi perdu son anneau. Déposez l'or correspondant sur l'Île au Trésor, et remettez votre anneau sur sa section de la fiche navire en configuration de départ (2ème position en partant de la gauche, marquée par une icône de tête de mort).

Si plusieurs sections de votre bateau sont simultanément endommagées, en raison par exemple d'une canonnade ou d'une explosion de Sainte Barbe, vous devrez réparer toutes les sections endommagées. Si votre réserve en or ne vous le permet pas, réparez quand même, mais ne recevez ni or ni cartes Taverne.

La Taverne et ses cartes

L'auberge de l'Île de la Taverne est le plus célèbre repaire d'ivrognes, de fieffés menteurs et de pirates en herbe à des milles. Il y circule de nombreuses rumeurs et s'y pratique toute sorte de commerces plus ou moins avouables.

Chaque visite à l'auberge offre l'opportunité d'acheter jusqu'à 3 cartes Taverne à un coût de 2 doublons d'or pièce. Occasionnellement, les pirates reçoivent également des cartes Taverne en pillant l'une des autres îles extérieures ou en relâchant à l'abri de la crique des pirates.

Si la pile de cartes taverne est épuisée, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pile.

Il existe 5 types de cartes Taverne :

- a. Les cartes Perroquets
- b. Les cartes Artisans
- c. Les cartes Événements
- d. Les cartes Combat (Abordage et Bordée)
- e. Les cartes de Renommée

Cartes Perroquets



De temps à autre, un vieux perroquet usé par le temps et de trop nombreux voyages en mer attend sur l'Île de la Taverne un nouveau maître plus aventureux ou chanceux que son précédent propriétaire. En échange d'une occasionnelle gorgée de rhum ou de nouveaux jurons à son répertoire, cet oiseau se laisse parfois convaincre de partager les secrets de ses maîtres d'antan.

Chacun des perroquets possède une expertise particulière, affectant une section du navire, désignée par l'icône figurant sur sa carte de Perroquet.

- **Perroquet de Capitaine Flint** – « *Chiens de mer !* » - Transportez autant de trésors que vous le souhaitez.
- **Perroquet de Long John Silver** – « *Passe-moi le rhum !* » - Lancez toujours 6 dés en combat.
- **Perroquet de Billy Bones** – « *Pièces de huit !* » - Tirez toujours tous vos canons.
- **Perroquet de Squire Trelawney** – « *Par les bouches de l'Enfer !* » - Ajoutez +20 à votre vitesse.

Toute carte de Perroquet est utilisée dès que reçue. Posez le perroquet ainsi tiré sur l'emplacement réservé à cet effet sur votre fiche Navire.

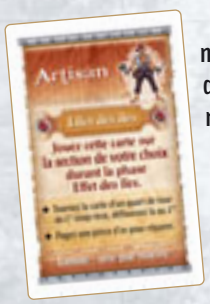
Il ne peut jamais y avoir plus d'un perroquet à bord d'un navire à un instant donné. Si vous recevez un 2ème perroquet de la pile de cartes Taverne, vous pouvez l'échanger contre votre ancien perroquet moyennant 1 point de renommée et la remise de ce dernier dans la pile de cartes Taverne restant à tirer ; ou garder l'ancien, et remettre le nouveau dans la pile face cachée. En aucun cas cela ne vous autorise à tirer une autre carte en remplacement.

Un perroquet est blessé au combat lorsque la section du navire sur laquelle il prodigue ses conseils (ainsi qu'indiqué par l'icône figurant sur sa carte) est touchée. Au premier coup reçu, le perroquet est blessé, et sa carte tournée d'un quart de tour. Au second coup reçu, le perroquet meurt et rejoint la pile de défausse. Son propriétaire perd alors 2 points de renommée !

Si un perroquet prodigue des conseils sur une section de navire protégée par une carte Artisan, cette dernière absorbe d'abord les coups. C'est uniquement une fois celle-ci défaussée que le perroquet peut être atteint.

Si un perroquet est blessé au combat mais survit à la bataille, il guérit automatiquement une fois son navire victorieux ou à l'abri de la Crique des Pirates. Remettez la carte en position initiale durant la phase d'Effet des îles qui suit.

Cartes Artisans



De nombreux natifs des îles sont devenus maître-artisans à force d'œuvrer à la construction de navires de légende. Placée sur une section du navire, la carte Artisan en assure la protection.

Les cartes Artisans sont jouées au cours de la phase d'Effet des îles, en attachant la carte à la fiche navire, à côté de l'icône de la section que l'on souhaite protéger. Les cartes artisans peuvent être jouées à partir de n'importe laquelle des îles (y compris l'Île au Trésor et la Crique des Pirates) durant cette phase.

Un navire ne peut jamais être équipé de plus d'une carte Artisan à la fois. (Variante : Les joueurs peuvent d'un commun accord décider d'autoriser l'utilisation de cartes Artisans multiples sur un navire, mais l'emploi de celles-ci doit rester limité à un maximum d'une par section protégée).

En combat, la carte Artisan absorbe les deux premiers coups portés à la section à laquelle elle est rattachée. Au premier coup

reçu, le renfort est endommagé et la carte tournée d'un quart de tour. Au second, il vole en éclat, et la carte est défaussée.

Toute carte Artisan endommagée peut être réparée durant la phase d'Effet des îles uniquement, moyennant paiement d'1 doublon d'or. La carte est alors remise dans sa position initiale.

Si une carte Artisan est attachée à la même section de navire que celle sur laquelle un perroquet prodigue ses conseils, ce dernier est protégé par celle-ci, qui sera systématiquement touchée et détruite en premier. C'est parce qu'ils sont plus malins et prudents que leurs maîtres que certains perroquets vivent jusqu'à un âge avancé !

Cartes Événements



La vie de pirate est pleine de surprises et de rebondissements en tous genres, reflétés par les cartes Événements suivantes :

Fuite à l'Anglaise

Jouée en fin de phase de Navigation, même après une carte « Royal Navy aux trousses !». Cette carte permet à son propriétaire de naviguer vers l'île extérieure inoccupée de son choix, ou vers l'Île au Trésor. Elle annule également l'effet de la carte Flibusterie.

Flibusterie

Jouée en fin de phase Trésor. La victime sur laquelle cette carte est jouée doit donner la moitié de son butin à venir au joueur de cette carte. Si nécessaire, le partage est arrondi aux dépends de la victime et en faveur du joueur de la carte. Si la victime jette l'ancre sur l'Île au Trésor et y enterre or et trésor, toute renommée ainsi gagnée est également partagée avec le propriétaire de la carte Flibusterie.

Vigie

Jouée en tout début de phase Navigation, avant que les joueurs n'aient choisi leur île de destination. Au lieu d'être simultanée, la phase de navigation s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur désigné.

Armateur

Jouée durant la phase d'Effet des îles, à partir de n'importe quelle île, cette carte permet d'améliorer gratuitement une section du navire d'un seul niveau supplémentaire.

Lettre de marque

Jouée en fin de phase de Navigation, en réponse à une carte « Royal Navy aux trousses ! ». La Royal Navy est renvoyée vers une nouvelle destination du choix du détenteur de cette lettre.

Royal Navy aux trousses !

Jouée en fin de phase de Navigation, une fois que les joueurs ont révélé leur île de destination. La Royal Navy est envoyée vers l'île extérieure (elle n'a jamais su trouver l'Île au Trésor ni la Crique des Pirates) de votre choix. La Royal Navy lance systématiquement 4 dés en combat, possède 4 points de coque avant de sombrer, une voilure de 20, et rapporte 4 points de renommée à qui la vainc.

Carte du Trésor

Jouée en fin de phase Trésor. Lancez un dé et placez un pion de trésor sur l'île extérieure ainsi désignée. Si un 6 apparaît, relancez le dé. Si vous capturez l'île désignée par cette carte au cours du mois à venir vous remportez le double de trésors durant le pillage de l'île.

Cartes combat : Abordages et Bordées



Pirates et boucaniers se sont toujours révélés des combattants d'une exceptionnelle férocité. Deux types de cartes peuvent être joués durant les combats. Les cartes d'Abordage sont jouées en début de combat, une à une, par les joueurs, en ordre de vitesse de navire décroissante ; leur effet dure pour l'ensemble de la bataille. Les cartes Bordées sont jouées immédiatement avant le tir d'une bordée, et n'affectent que ce seul jet de dé.

Cartes Abordage

Calme plat

Pour le reste de cette bataille (y compris tous les tirs de bordée), aucune autre carte ne peut être jouée. Les cartes Abordage jouées avant celle-ci, le cas échéant, restent néanmoins en effet jusqu'à la fin du combat, et ne sont pas annulées par le calme plat.

Vent favorable !

Pour le reste de cette bataille, votre voilure reçoit un bonus de vitesse de +6. Deux cartes Vent favorable ! peuvent être combinées, pour un bonus cumulatif de +12.

Grappin

Pour le reste de cette bataille, chaque navire lance autant de dés que la valeur de son équipage, quel que soit son nombre de canons. Les perroquets de Billy Bones et de Long John Silver prévalent contre toute carte grappin jouée contre leur navire.

◆ Fumigènes

Pour le reste de cette bataille, seul un 6 aux dés touche votre navire.

◆ Par-dessus bord !

Pour le reste de cette bataille, votre voilure reçoit un bonus de vitesse supplémentaire de +2 pour chaque trésor jeté par-dessus bord. Déplacez autant de trésors que vous le souhaitez de votre cargaison sur cette carte. Une fois la bataille terminée, rejetez ces trésors sur l'Île au Trésor, et défaussez la carte.

Cartes Bordée

◆ Mitraille

Pour le prochain tir de bordée uniquement, chaque face de dé montrant un 3, 4, 5 ou 6 touche le navire visé, à la suite de quoi vos canons reçoivent 2 points de dégâts. Si ceci détruit vos canons (anneau hors fiche), vous devez alors faire retraite vers la Crique des Pirates. Une attaque de mitraille supplante une protection de Fumigènes, pour la seule bordée durant laquelle la mitraille est utilisée. Attention à l'utilisation de mitraille lorsque le perroquet de Long John Silver est à bord. Sans la protection d'une carte Artisan sur vos canons, l'onde de choc en retour le tuera.

◆ Sainte Barbe

Pour le prochain tir de bordée uniquement, chaque tir au but ouvre une brèche causant 1 point de dégâts supplémentaire dans la coque de chacun des navires présents, le vôtre inclus ! Ainsi, un 5 et un 6 obtenus sur un lancer de dés ouvrent une brèche causant 2 points de dégâts à chacune des coques des navires présents. Cet effet est cumulatif avec les dégâts occasionnés par le tir lui-même, si celui visait la coque. Les capitaines expérimentés réservent généralement ce tir aux situations désespérées, par exemple face à un pirate de légende et une Royal Navy combattus simultanément. En cas d'explosion de Sainte Barbe, attention au perroquet du Capitaine Flint, qui vole en ras de coque !

◆ Canonnade

Pour le prochain tir de bordée uniquement, chaque coup au but endommage simultanément toutes les sections du navire touché. Le rechargement de ces canons vous empêche de tirer une bordée au tour suivant.

Cartes de Renommée



Que serait la vie de pirate sans quelques mémorables soirées bien arrosées, les ballades improvisées du quartier-maître et la capture du galion occasionnel ? Les cartes de Renommée sont gardées en main jusqu'à la fin du jeu, moment où elles sont converties en un nombre équivalent de points de renommée pour leurs détenteurs éventuels.

Les pirates de légende et la Royal Navy



Des pirates de légende hantent les eaux et abords de la Crique des Pirates. Par un petit matin brumeux, il peut, quoique rarement, vous arriver de naviguer dans ces eaux. Plus souvent que de coutume, cela sera signe de sérieux ennuis, car ce sont là des adversaires redoutables. D'autres fois, c'est la Royal Navy qui patrouille dans ces eaux agitées, essayant de préserver un semblant de tranquillité pour les navires marchands des riches armateurs...

Si, à la fin d'une phase de navigation, votre navire se retrouve sur la même île qu'un navire noir, cela signifie que vous êtes sur le point de vous mesurer à un pirate de légende. Lequel dépendra de la carte Pirate de légende qui lui est attaché. Parfois, ce sera également la Royal Navy lancée à vos trousses dans le but de récupérer votre précieuse cargaison !

Les navires joueurs doivent couler tout navire noir ou battant pavillon de la Royal Navy – ou prendre la fuite – avant de pouvoir s'affronter entre eux, s'ils sont présents sur une même île. Les navires des pirates de légende et les bâtiments de la Royal Navy combattent en fonction des caractéristiques figurant sur leurs cartes de résumé respectives.

Tout navire non contrôlé par un joueur ne peut être visé et touché que sur sa coque. Durant la bataille, vous devrez tenir le décompte (par exemple à l'aide d'un dé) de la valeur courante de cette coque. Dès qu'elle atteint zéro, le navire est considéré comme coulé. Sinon, il est automatiquement renfloué au mieux de sa capacité dès la fin de la bataille dont il sort vainqueur.

Aucune des autres sections (canons, voiles, équipages) d'un navire de ce type ne peut être attaquée ni endommagée. Leurs valeurs restent celles indiquées sur la carte pendant toute la durée des combats.

Les dés d'attaque des navires de pirates de légende sont lancés par n'importe quel joueur ne prenant pas part au tir de bordée en cours. La Royal Navy, quand à elle, est contrôlée (et ses dés lancés) par le joueur l'ayant envoyée aux trousses d'un autre joueur.

Les navires non contrôlés par les joueurs ne peuvent en aucun cas jouer de carte de combat (abordage ou bordée),

quoiqu'ils puissent être victimes de cartes jouées par les navires joueurs.

Les pirates de légende et la Royal Navy ne fuient jamais au cours d'un combat et ne combattent jamais entre eux.

Si le navire d'un pirate de légende ou un bâtiment de la Royal Navy est coulé, sa valeur en points de renommée est immédiatement partagée (arrondie à sa valeur inférieure si nécessaire) par tous les navires joueurs encore présents dans cette bataille.

Ci-dessous, une rapide présentation de chacun des pirates de légende réputés fréquenter occasionnellement les eaux de la Crique des Pirates et ses alentours.

◆ Edward Teach « Barbe Noire »

Les bordées dévastatrices de ses canons, sa vitesse sans pareille sur les mers et sa coque exceptionnellement robuste font du navire de Barbe Noire le vaisseau le plus redouté de tous les océans.

Au combat, Barbe Noire lance 6 dés contre la coque de ses ennemis, en s'attaquant d'abord au pirate armé du plus grand nombre de canons ; sa coque peut prendre 8 tirs au but avant de s'éventrer ; sa voilure est de 24 ; et il rapporte 6 points de renommée à quiconque le coule.

◆ Le Hollandais Volant

L'équipage de squelettes de ce navire fantôme lui confère de singuliers pouvoirs de récupération. S'il est touché au combat, le Hollandais Volant récupère jusqu'à 2 points de coque à la fin de chaque échange de bordée (c'est-à-dire chaque fois que tous les navires présents ont eu l'opportunité de tirer une bordée), et ce jusqu'à ce qu'il soit coulé définitivement. Sa coque n'excédera néanmoins jamais sa valeur initiale de 5, et ne récupérera jamais de points perdus lors d'un échange de bordée antérieur.

Au combat, le Hollandais Volant lance 4 dés contre l'équipage de ses ennemis, en attaquant d'abord le pirate à l'équipage le plus nombreux ; sa coque peut supporter 5 tirs au but avant de s'éventrer, et en récupère jusqu'à 2 par tour ; sa voilure est de 16 ; et il rapporte 6 points de renommée à quiconque le coule.

◆ Capitaine Crochet

Cruellement comique, servi par un équipage peu fiable, Capitaine Crochet est un ennemi imprévisible, quoique parfois risible. Même lorsque son navire rate sa cible, ses tirs risquent d'endommager accidentellement un des autres navires présents. Quand Capitaine Crochet tire sur un joueur, les autres navires de joueurs présents se voient assigner un chiffre de 1 à 4, par ordre croissant dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le navire du joueur le plus proche de celui visé. Si Crochet rate son attaque, mais que le dé montre sur sa face visible l'un des chiffres assignés, le navire correspondant reçoit le coup à la place de celui visé.

Au combat, Capitaine Crochet lance 3 dés contre la coque de ses ennemis, en attaquant d'abord le pirate au navire à la coque la plus solide ; sa coque peut prendre 5 tirs au but avant de s'éventrer ; sa voilure est de 18 ; et il rapporte 3 points de renommée à qui le coule.

◆ Anne Bonny et Mary Read

Deux des rares femmes pirates de l'histoire de la flibuste-rie, Bonny et Read étaient connues pour combattre, jurer et boire aussi bien que n'importe lequel de leurs contemporains. Tout tir au but de leur part endommage simultanément toutes les sections du navire ainsi touché.

Au combat, Bonny et Read lancent 3 dés contre toutes les sections du navire de leur ennemi, en s'attaquant d'abord au pirate au navire le plus rapide; leur coque peut recevoir 5 tirs au but avant de s'éventrer ; leur voilure est de 22 ; et elles rapportent 6 points de renommée à qui les coulent.

◆ Le Cacafuego

L'un des plus importants galions emplis de trésor jamais capturé, le *Nuestra Senora de la Concepcion* était vulgairement surnommé le Cacafuego par son propre équipage espagnol en raison de son immense trésor et de son manque quasi-criminel de puissance de feu.

Le Cacafuego n'est pas protégé contre les attaques. Tout navire pirate le capturant s'approprie son trésor. Mais comme ce dernier n'est déterminé par un jet de dé qu'une fois celui-ci capturé, il n'est pas rare de voir plusieurs navires pirates s'intéresser simultanément à sa mystérieuse cargaison et s'affronter avant que le seul survivant puisse monter à son bord. Le dé déterminant le nombre de points de renommée que rapporte sa capture est lancé par celui qui capture le navire, une fois tout éventuel combat terminé.



Cartes vierges

Utilisez les cartes vierges pour créer de nouveaux pirates de légendes, cartes d'abordage ou de bordée et autres cartes d'événements. N'hésitez pas à poster vos meilleures suggestions sur :
www.piratescovegame.com

Carte Web

Ceci est votre numéro d'accès au jeu en ligne :

PC

Pour l'utiliser, visitez : www.piratescovegame.com, et cliquez sur « nouveau joueur » puis suivez les instructions pour découvrir nos variantes et suggestions d'autres joueurs, des cartes supplémentaires, un forum de discussion et des versions en ligne de nos jeux.

Vous pouvez également trouver d'autres informations sur nos jeux et notre société sur : www.piratescovegame.com

Crédits

Jeu réalisé par Paul Randles et Daniel Stahl

in memoriam Paul Randles

Remerciements tout particuliers à Katty Peppermans, Brian Lewis et Bruno Faidutti
Licence rendue possible grâce à Carsten Albrecht et Amigo Spiel
Règle de "Mutinerie" inspirée par une variante de Steve Weeks postée sur BGG.



Illustrations de Julien Delval

Design graphique de Cyrille Daujean

Bibliographie : Rafael Sabatini *Captain Blood* ; Robert Louis Stevenson *L'Île au Trésor* ; Gilles Lapouge *Pirates, boucaniers, flibustiers*.

©2003 Days of Wonder, Inc.
221 Caledonia Street
Sausalito, CA 94965

www.piratescovegame.com

Days of Wonder et la Crique des Pirates sont des marques déposées de Days of Wonder, Inc. Tous droits réservés.

Tour de Jeu et Combats

Le Tour de Jeu

Chaque tour de jeu est divisé en 6 phases distinctes :

1. **Trésors** – Retournez une carte, face visible, au sommet de chaque pile de cartes Trésor située sur les îles extérieures.
2. **Navigation** – Pointez en secret l'aiguille de votre roue de navigation vers le symbole de l'île que vous souhaitez capturer et piller. Les roues sont toutes révélées simultanément, et les navires déplacés en conséquence.

En commençant par l'Île de la Taverne, puis en continuant d'île en île par l'ouest,

3. **Combat** – Résolvez les combats sur toute île extérieure où au moins 2 navires sont présents, ainsi que sur l'Île au Trésor si un pirate de légende y est au mouillage.
4. **Pillage** – Pillez toute île extérieure capturée par un navire. Celui-ci reçoit les trésors, doublons d'or, cartes Taverne et points de renommée indiqués par la carte Trésor correspondante.
5. **Effet des îles** – Tirez parti des particularité de chaque île :
   - Sur l'Île de la Taverne, achetez jusqu'à 3 cartes Taverne pour 2 doublons d'or chacune ;
   - Sur l'Île de la Coque, de la Voile, des Canons ou des Equipages, améliorez une section de votre navire d'autant de niveaux que souhaité, en payant le prix correspondant ;
   - Sur l'Île au Trésor, augmentez votre renommée d'1 point pour chaque trésor ou 3 doublons enterrés. Une section unique du navire peut également être améliorée d'un seul niveau, au double du prix habituel ;
   - Dans la Crique des Pirates, prenez 2 cartes Taverne (ou 1 carte Taverne et 2 doublons d'or) et réparez votre navire.
6. **Déplacez les navires noirs ; vérifiez les cargaisons** – Déplacez chaque navire noir d'une île vers l'ouest. Tirez de nouvelles cartes Pirate de Légende si nécessaire. Vérifiez la charge de vos trésors en cale et rejetez tout excédent. Enfin, défaussez toute carte Trésor restée face visible.

Combat

Les combats se déroulent île par île, d'ouest en est, en commençant par l'Île de la Taverne. Chaque combat est constitué d'une phase d'abordage suivie de tirs de bordées successifs.

1. **Abordage (Optionnel)** – En commençant par le joueur au navire le plus rapide, chaque joueur peut, à son tour, jouer une carte Abordage ou passer. Ce cycle se répète jusqu'à ce que tous les joueurs décident de passer durant un même tour. Les effets des cartes d'Abordage jouées sont appliqués immédiatement, et s'étendent jusqu'à la fin du combat.
2. **Tirs de Bordée** - Par ordre de vitesse décroissant, chaque navire :

   a. Tire une bordée

   - **i.** Jouez autant de cartes Bordée que souhaité, avant de lancer les dés. Les effets de ces cartes ne s'appliquent qu'au seul jet de dé à venir.
   - **ii.** Annoncez le navire, et la section de celui-ci, que vous visez.
   - **iii.** Lancez un nombre de dés égal au plus petit de vos nombres de canons et d'équipage. Tout résultat 5 ou 6 est un tir au but. Déplacez l'anneau du navire de votre victime en conséquence.

   b. Ou s'enfuit vers la Crique des Pirates

   Si le navire est touché avant de fuir, les joueurs restants remportent 1 point de renommée chacun. Si le navire s'enfuit sans y être contraint, son capitaine lance un dé. Sur un jet de 1, une mutinerie éclate : le fuyard perd 2 points de renommée, ainsi que tout l'or et les trésors de sa cargaison.
3. **Les tirs de bordée se répètent** - jusqu'à ce que ne survive qu'un unique navire de joueur, ou que tous aient fui ou été contraints de rejoindre la Crique des Pirates.

Attention : Lorsque les voiles d'un navire sont touchées, sa vitesse, et donc son ordre de tir dans les échanges de bordées, peut s'en trouver modifiée.

Notes:

*a. Les pirates de légende et la Royal Navy **doivent** impérativement être vaincus avant que les navires de joueurs présents sur ces îles ne s'engagent dans des combats inter-joueurs.*

b. Une carte Artisan reçoit toujours en premier les coups portés à la section qu'elle protège, avant tout perroquet ou le navire lui-même.

c. Il n'y a jamais de combat sur l'Île au Trésor, sauf contre les pirates de légende.

d. Il n'y a jamais aucun combat dans la Crique des Pirates.

Armer un navire



Décompte des points

Les pirates gagnent des points de renommée en :

- Remportant des combats (1 point par joueur qui fuit après avoir été touché) ;
- Pillant des îles (contenant des points de renommée sur leur carte Trésor) ;
- Coulant des pirates de légende ou la Royal Navy (valeur indiquée sur la carte) ;
- Enterrant des trésors et de l'or (1 point par trésor et 1 point par sac de 3 doublons) ;
- Collectionnant des cartes de renommée.

Des points de renommée sont perdus lorsque :

- Une mutinerie éclate à bord, suite à une fuite malencontreuse (- 2 points) ;
- Votre perroquet est tué (-2 points) ou défaussé pour un autre (- 1 point)

Les îles alentours

Une île une fois capturée, vous pouvez, durant la phase Effet des îles :

- **Île de la Taverne (n°1)** - Acheter jusqu'à 3 cartes Taverne pour un coût de 2 doublons d'or chacune.
- **Île de la Coque (n°2)** - Augmenter la capacité de votre coque d'autant de niveaux que souhaité.
- **Île de la Voile (n°3)** - Améliorer votre voilure d'autant de niveaux que souhaité.
- **Île des Canons (n°4)** - Acheter autant de canons que souhaité.
- **Île des Equipages (n°5)** – Enrôler autant de marins supplémentaires que souhaité.
- **Île au Trésor (n°6)** - Enterrer les trésors de votre cargaison, à raison d'1 point de renommée par trésor caché, et d'1 point de renommée supplémentaire pour chaque sac de 3 doublons d'or enterré. Vous pouvez aussi améliorer une, et une seule, des sections de votre navire d'un seul niveau, au double de son coût habituel.
- **Crique des Pirates** - Piocher 2 cartes Taverne ou 1 carte Taverne et 2 Or. Si votre bateau a été endommagé lors d'un combat, vous devez le réparer en payant 2 Or par section ayant perdu son anneau.