



Navigation et Pillage dans ce jeu de dés rapide pour 1 à 4 joueurs.

## Il y a un Trésor ici !

Menez votre flotte de galions vers les Iles Murky, cachette des trésors des plus grands pirates jamais enfouis. Lancez les Ossements des Boucaniers (les marins d'eau douce les appellent des « dés ») pour envoyer des Navires en mer. Quand vous atteignez l'Ile, vous recevez un bonus spécial par le simple fait d'y être. Mais la meilleure partie est le Trésor ! Trouvez le Trésor et ramenez-le au port, puis reprenez la mer. Le premier pirate à ramener 3 trésors peut revendiquer le titre de « Fléau des Sept Mers » ! Arrrrr !!!



24 disques Navires en 4 couleurs



4 pions Premier Lieutenant

### Contenu



4 plateaux Joueur



12 Trésors



6 Ossements (Dés)

Règles dans quatre langues

### Mise en place

Chaque joueur prend un plateau, six Navires, et un pion Premier Lieutenant de la même couleur. Placez les navires sur les 6 cases Port (les plus éloignées des six îles). Placez les dés et les Trésors au centre de la table pour que tous les joueurs puissent les atteindre. Le joueur qui crie « ARRRRR ! » avec la plus belle voix de Pirate devient le premier joueur. (Ou vous pouvez chacun lancer un dé et le joueur avec le chiffre le plus élevé devient le premier joueur.) Jouez ensuite en sens horaire.



## Déroulement de la partie

À son tour, chaque joueur réalise les 5 étapes suivantes dans l'ordre.

### 1) LANCER LES OSSEMENTS



Lancez 4 dés. Si vous avez un Navire sur l'Ile une ou six, lancez 5 dés. Si vous avez un Navire sur chacune des deux Iles (une et six), lancez 6 dés.

### 2) RECHARGER ET RELANCER



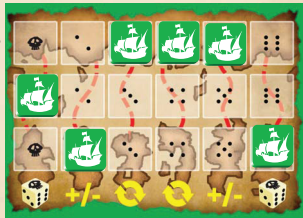
Parmi les dés que vous venez de lancer, prenez autant de dés que vous le souhaitez et relancez-les. Vous avez droit à 1 nouveau lancé si vous n'avez aucun Navire sur les Iles trois et quatre. Vous avez droit à 2 nouveaux lancés si vous avez un Navire sur les Iles trois et quatre, et 3 nouveaux lancés si vous avez des Navires sur ces deux Iles. Relancer est facultatif.

### 3) CHANGER DE LIGNE



(Seulement avec des Navires sur les Iles deux et cinq.)

Si vous avez un Navire sur l'Ile deux ou cinq, vous pouvez changer 1 dé en ajoutant ou soustrayant un à sa valeur. Si vous avez des Navires sur les deux Iles, vous pouvez faire ceci deux fois, même sur 2 dés différents, ou deux fois sur le même dé. Changer la valeur d'un dé est facultatif (Voir Exemple 1.)



*Exemple 1 : Le joueur Vert a obtenu 2 un, 2 quatre, et un cinq. Il a un Navire sur l'Ile deux, donc il peut soustraire un de son cinq pour faire 3 quatre.*





#### 4) NAVIGUER ET PILLER

Vous pouvez Naviguer (déplacer) un Navire si les dés montrent une paire ou un brelan (3 valeurs identiques).

Le déplacement du Navire est indiqué par le chiffre sur les dés. Avec une paire, vous pouvez Naviguer d'une case vers l'Ile (Port vers case Mer, ou case Mer vers l'Ile). Avec un brelan, vous naviguez vers l'Ile, peu importe que vous partiez d'un Port ou d'une case Mer. (Voir Exemple 2.)



*Exemple 2 : Le joueur Vert a 2 un et 3 quatre. Il déplace le Navire un d'une case, et le Navire quatre de 2 cases.*



Vous pouvez Piller si vous démarrez votre tour sur une Ile et que vous obtenez un brelan. Prenez un Trésor de la réserve, et remettez le Navire qui vient de Piller sur son Port. (Voir Exemple 3.)

*Exemple 3 : La joueuse Rouge a obtenu 3 trois, et a un Navire sur l'Ile trois. Elle pille l'Ile, prend un Trésor, et remet le Navire sur son Port.*



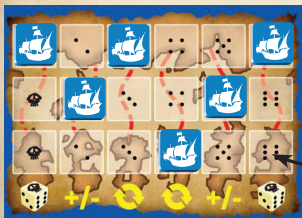
Vous pouvez réaliser plusieurs actions Naviguer et Piller durant le même tour, du moins si les dés vous le permettent. Chaque dé peut être utilisé seulement une fois par tour, donc chaque groupe de dés (paire ou brellan) peut seulement vous donner une action.

### 5) PREMIER LIEUTENANT - ECLAIREUR, VOLEUR, ou DEFENSEUR



Éclaireur : Si vous ne pouvez pas Naviguer ou Piller lors de votre tour (suite à un mauvais lancé), alors vous pouvez envoyer votre Premier Lieutenant sur une Ile en tant qu'Éclaireur. Placez votre Premier Lieutenant sur n'importe quelle Ile où vous n'avez pas de Navire. Lors de votre prochain tour, vous pouvez utiliser la capacité spéciale de cette Ile (un dé supplémentaire, ajouter ou soustraire un, nouveau lancé supplémentaire) comme si un Navire y était. Peu importe que vous utilisiez ou pas la capacité, le Premier Lieutenant est retiré de l'Ile à la fin du tour. (Voir Exemple 4.)

Voleur : Vous pouvez aussi utiliser votre Premier Lieutenant comme Voleur afin de tenter de voler le Trésor d'un autre joueur. Placez votre Premier Lieutenant près d'un Trésor appartenant à un autre joueur. (Voir Exemple 5.) (Note: Vous ne pouvez pas essayer de voler le Trésor d'un joueur qui a moins de Trésors que vous.)



*Exemple 4 : Le lancé de la joueuse Bleue ne lui permet pas de se Déplacer ou de Piller. Elle place son Premier Lieutenant sur l'Ile six, de ce fait elle pourra lancer 5 dés lors de son prochain tour.*

Lors de votre prochain tour, si vous obtenez un brelan, vous volez le Trésor situé à côté de votre Premier Lieutenant. (Note: Vous pouvez utiliser ce brelan pour voler un Trésor au lieu de vous Déplacer ou Piller. Chaque dé peut être utilisé une seule fois par tour.) Si vous n'obtenez pas un brelan, votre Premier Lieutenant revient dans votre main.



*Exemple 5 : Avec son lancé, la joueuse Rouge ne peut pas Naviguer ou Piller. Elle utilise son Premier Lieutenant comme Voleur, le place près du Trésor de la joueuse Bleue.*



*Si la joueuse Rouge obtient un brelan lors de son prochain tour, elle pourra utiliser ces 3 dés pour voler le Trésor bleu.*



**Défenseur :** Si un autre joueur a son Premier Lieutenant près de votre Trésor, et que votre lancé ne vous permet pas de Naviguer ou Piller, vous avez une troisième option pour votre Premier Lieutenant. Vous pouvez utiliser votre Premier Lieutenant comme Défenseur, enlevant de votre Trésor le Premier Lieutenant de l'autre joueur. Si vous le faites, vous ne pouvez pas utiliser votre Premier Lieutenant comme Éclaireur ou Voleur lors de ce tour. (Voir Exemple 6.)



*Exemple 6 : Avec son lancé, la joueuse Bleue ne peut Naviguer ou Piller. Elle utilise son Premier Lieutenant comme Défenseur, chassant le voleur Rouge.*

### Fin de la partie

La partie se termine quand un joueur a 3 Trésors. Vous devez d'abord finir la manche, ainsi chaque joueur aura eu le même nombre de tours. Ensuite, déterminez qui l'emporte.

Si un seul joueur a 3 Trésors, ce joueur gagne.

Si plus d'un joueur a 3 Trésors, alors l'égalité est départagée grâce aux points de Navigation : 3 points pour chaque Navire sur une Ile, 1 point pour chaque Navire sur une case Mer, et 0 point pour un Navire sur un Port. (Voir Exemple 7.)



*Exemple 7 : La joueuse Rouge a 2 Navires sur deux îles (ligne deux et cinq), et 1 Navire en mer (ligne quatre). Elle a  $3 + 3 + 1 = 7$  points de Navigation.*

Un joueur peut avoir 4 Trésors en gagnant 2 Trésors lors de son dernier tour. Si à la fin de la manche un joueur est le seul à avoir 4 Trésors, ce joueur gagne. Si plusieurs joueurs ont 4 Trésors, l'égalité est départagée grâce aux points de Navigation.

## Variantes

Version Amicale :

Pour rendre le jeu plus amical, retirez les capacités Voleur et Défenseur du Premier Lieutenant. Un Premier Lieutenant ne peut pas être utilisé que comme Éclaireur.

Version Vil Pirate :

Le Premier Lieutenant a la capacité de voler un Trésor à n'importe qui, peu importe qu'il en ait plus ou moins que vous.

Version Party :

Prenez une seconde boîte de 'Buccaneer Bones' et jouez jusqu'à 8 joueurs en même temps.

Version Solo :

Comptez le nombre de tours qu'il vous faut pour obtenir 3 Trésors. Vous pouvez utiliser les marqueurs Navire des autres couleurs pour compter le nombre de tours nécessaires.

12 + tours :	Marin d'eau douce
10-11 tours :	Mousse
9 tours :	Matelot
8 tours :	Premier Lieutenant
7 tours :	Lieutenants, nous avons un nouveau Capitaine !
6 tours :	Le Roi des Pirates !!
5 tours :	Blackbeard lui-même ne peut faire mieux !!!

Il est possible d'y arriver en seulement quatre tours, mais ce serait un exploit extraordinaire, on en entendrait parler. Racontez-nous comment vous y êtes arrivé !

Auteur :	Kris Gould
Illustrations :	Mike Raabe
Traduction française :	LudiGaume
	<a href="http://www.ludigaume.net">http://www.ludigaume.net</a>

Wattsalpoag Games  
1275 12th Ave. NW, Suite 8  
Issaquah, WA 98027  
USA

[www.wattsalpoag.com](http://www.wattsalpoag.com)

The logo for Wattsalpoag features the brand name in a bold, black, sans-serif font with a white outline. The letters are set against a stylized background consisting of a purple swoosh on the left and a green swoosh on the right, both with white outlines. The 'o' in 'poag' is a solid orange color.

# Wattsalpoag

Made in China.  
© 2013 Wattsalpoag LLC