

FELLIS

PIRATES DES VENTS



Les Règles

EOLLIS

PIRATES DES VENTS

Historique

Eollis est un pays où souffle la tempête. Un vent dévastateur mêlé à la furie des tornades sème la panique dans le peuple, et provoque des discordes permanentes génératrices de crimes en série.

Pour ne rien enlever au stress général, le Roi félon qui gouverne, règne en despote absolu et ordonne à son Sénéchal de réprimer dans le sang, ou de soumettre à d'atroces supplices tous ceux qui tentent de s'opposer à sa volonté démentielle.

En fait ce régime d'injustice inimaginable et de répression sans nom provoque la folle exaspération des Eolliens.

Il sème la révolte plutôt que de provoquer la soumission, engendrant des rebelles transformés en monstres terribles. Les pirates du navire « Arcadie » en sont la représentation la plus aigüe, où l'on voit de braves gens, de bons pères de famille, des servantes dévouées devenir des êtres infernaux capables des actes les plus audacieux pour atteindre leur ambition.



L'Arcadie est le plus redoutable des bateaux pirates. Ses multiples canons et ses énormes ballons dirigeables lui permettent d'effectuer de très longs périples et de ramener une somme de trésors incommensurables quel que soit l'endroit où ils se trouvent.

Craint et redouté, son équipage est composé des plus sinistres forbans d'Eollis.

But du jeu

Le clan des pirates des vents qui a la plus grande renommée après 3 expéditions, gagne la partie. Chaque expédition possède une phase d'aventure aérienne et une phase de taverne. Chaque expédition équivaut à un tour de jeu complet.

Matériel

- 1 plateau représentant le navire des pirates ;
- 1 piste de renommée ;
- 5 figurines correspondant à un clan de pirates des vents ;
- 5 aides de jeu ;
- 21 pions pirates ;
- 1 pion Altimètre ;
- 130 pièces d'or de valeur 1 et 3 ;
- 21 cartes Événement ;
- 43 cartes Action ;
- 5 cartes Mission secrète ;
- 21 cartes pirates ;
- 5 dés à 6 faces.

Préparation

1 - LE PLATEAU EST PLACÉ AU CENTRE DES JOUEURS ET REPRÉSENTE LE NAVIRE.

Le navire possède 13 postes où seront placés les pirates et le fond de cale (14^e poste). Chaque poste donne des capacités spéciales aux pirates qui les occupent.

Les places de fond de cale servent à poser les pirates qui n'auront pu trouver de postes vacants.

2 - LE PION BALLON EST POSÉ À CÔTÉ DE LA PREMIÈRE CASE DE LA PISTE DE DÉGÂTS AUX BALLONS.

3 - LA PISTE DE RENOMMÉE EST PLACÉE À CÔTÉ DU PLATEAU DE JEU.

Chaque joueur prend une *figurine de clan* de pirate qu'il place sur la case la plus proche de « Pirates Minables » sur l'échelle de renommée et une aide de jeu correspondante qu'il place devant lui.

4 - L'EMPLACEMENT DE LA CAGNOTTE SE TROUVE DERRIÈRE LA PROUE DU NAVIRE ET SERT À AMASSER LES PIÈCES D'OR GAGNÉES LORS DES EXPÉDITIONS.

5 - LES PIÈCES D'OR SONT PLACÉES EN TAS À CÔTÉ DU PLATEAU DE JEU ET CONSTITUENT LA BANQUE.

6 - LES CARTES SONT SÉPARÉES EN 3 PAQUETS DISTINCTS EN FONCTION DE LEUR DOS (ACTION, ÉVÉNEMENT, ET PIRATES).



El Lobo, terrible et sanguinaire, est redouté jusqu'aux confins du continent pour la sauvagerie dont il fait preuve à l'égard de ses victimes. Reconnu coupable de 33 abordages sur des navires marchands de Sa Majesté, il est responsable de la mort par le fer et par le feu des officiers et des nobles embarqués à bord. Qui connaît le nombre incalculable d'orphelins qui le recherchent pour venger la destruction de leur famille ?

7 - LES CARTES ACTION SONT MÉLANGÉES ET PLACÉES SUR L'EMPLACEMENT VOULU. ON DISTRIBUE 3 CARTES À CHAQUE JOUEUR, LE RESTE CONSTITUE LA PIOCHE DES CARTES ACTION.

8 - LES CARTES ÉVÉNEMENT SONT MÉLANGÉES ET PLACÉES SUR LEUR EMBLEMMENT. ELLES CONSTITUENT LA PILE DES ÉVÉNEMENTS.

9 - LES CARTES PIRATES SONT MÉLANGÉES ET PLACÉES SUR LEUR EMBLEMMENT. ELLES CONSTITUENT LA PILE DE RECRUTEMENT.

Les cartes Pirates

Chaque joueur possède des pirates qui constituent son clan.

Les cartes Pirates sont obtenues lors du recrutement puis, posées face visible devant le joueur.

Les pirates de chaque clan forment l'ensemble de l'équipage du navire. Ils possèdent les caractéristiques suivantes :

NOM

3 COMPÉTENCES :

Navigation, Combat et Bagou qui servent à résoudre les événements.

POUVOIR :

il ne peut être joué qu'une fois par expédition. Pour signaler son utilisation, on incline la carte.



Les cartes Action

Les cartes Action sont jouées lors des expéditions pour aider à résoudre un événement ou pour attaquer un clan adverse. On les reçoit au début de l'aventure aérienne et au début de la phase *taverne*.

On ne peut jouer qu'une seule carte Action à son tour. Mais il est possible aussi de jouer une carte Action lors du tour d'un autre joueur : soit pour l'aider soit pour le gêner.

Un joueur peut donc utiliser une carte à son tour et une carte lors du tour de chacun des autres joueurs.

Les cartes Action se divisent en trois catégories :

LES CARTES EXPLOIT (Bleues)

Elles peuvent être jouées n'importe quand durant l'aventure aérienne ou la phase *taverne*.

Elles sont jouées lors de l'élection du Capitaine, lors d'un événement, d'une mutinerie ou d'une réparation des ballons ou encore pour augmenter ses chances de réussite.



LES CARTES BAGARRE (Violettes)

Elles possèdent un effet qui ne peut être joué que dans la *taverne*.

Cette carte bagarre peut être utilisée pendant l'aventure aérienne, pour infliger un malus de -1 à un clan adverse lors d'un lancer de dé.



Détail d'importance : Il n'y a plus d'eau à Eollis ! L'environnement n'est qu'un rappel du temps où les océans recouvraient les 4/5^{es} de la planète. Le navire pirate n'est que résurgence besogneuse de l'époque de ces héros de la mer qui faisaient trembler les bateaux marchands. Pénurie oblige, les pirates sont dans un navire, le même qu'avant, mais un navire volant. Les fosses marines recèlent toujours leurs trésors, mais à l'air libre sans une goutte d'eau ; et la petite sirène, obligée de voler à son tour, a seulement des écailles pour protéger sa nudité.

LES CARTES MISSION SECRÈTE

Il existe 5 missions secrètes qui permettent à un joueur de gagner de la *renommée*. Dès que les conditions sont réunies, un joueur peut dévoiler sa *carte mission secrète* à tout moment pendant *l'aventure aérienne* ou la *taverne* et encaisser les points de renommée correspondants.



Les cartes Événement

Elles représentent les rencontres que va effectuer l'équipage lors de ses expéditions. Elles sont tirées par la Vigie pendant *l'aventure aérienne*.

Chaque événement est une épreuve qui concerne certains ou l'ensemble des clans.

Les cartes Événements possèdent les indications suivantes :

DÉGÂT DES BALLONS : Nombre de cases dont le pion ballon progresse sur la piste des dégâts aux ballons vers la destruction du navire.

ÉPREUVE : Définit la compétence que les pirates vont utiliser pour résoudre l'événement.

SEUIL DE RÉUSSITE : Seuil que les pirates doivent atteindre ou dépasser en utilisant leur compétence, en additionnant le résultat d'un dé et d'éventuels bonus obtenus par les cartes Action ou les capacités spéciales des postes.

RÉUSSITE : Pièces d'or ou cartes reçues par le ou les clans qui réussissent l'épreuve.

ÉCHEC : Perte de renommée ou de pirates subie par le ou les clans qui échouent à l'épreuve.

CAGNOTTE : Représente le nombre de pièces d'or qui sont ajoutées à la cagnotte et qui seront, à la fin de l'expédition, distribuées aux clans.

L'AVENTURE AÉRIENNE

Les pirates vont occuper les postes du navire qui leur donneront des capacités spéciales.

Ensuite, *la Vigie* découvre les événements qui provoquent les épreuves à résoudre par les pirates.

Outre les gains accumulés en fonction des réussites, une quantité d'or est conservée dans une cagnotte et distribuée à la fin de l'expédition.



Armurier exceptionnel, Crâne de V'lours utilise son stock de lances, javelots et halberdes comme munitions pour une arme redoutable propulsant telle une bombe, ces différents jets d'attaque. Ce colosse servait autrefois l'armée du Roi. Mais, pour avoir refusé de livrer une arme à un Capitaine fantôme, il fut condamné au supplice de la main coupée. Chez les pirates, le crochet d'acier qui remplace sa « dextre », provoque crainte et respect tant chez l'adversaire que chez ses comparses.



Le navire peut être détruit si les ballons ne sont pas entretenus ou que le Capitaine décide de tenter le diable pour gagner encore plus d'or. Enfin, une mutinerie peut éclater pour renverser un Capitaine incompetent, tyrannique ou injuste.

L'aventure aérienne se décompose comme suit :

1 - TIRAGE DE CARTES ACTION

2 - RECRUTEMENT DES PIRATES

3 - ÉLECTION DU CAPITAINE

4 - EMBARQUEMENT

5 - RÉOLUTION DES ÉVÉNEMENTS

6 - RETOUR À LA TAVERNE ET
PARTAGE DE LA CAGNOTTE



LA TAVERNE

Lorsque le navire rentre au port, l'heure des règlements de comptes a sonné. Dans les vapeurs d'alcool de la taverne enfumée, éclatent les bagarres. Les clans vont jouer des *cartes Action* pour déterrer leurs magots, cacher leur or dans des coffres-forts mais aussi voler, débaucher ou même assassiner les pirates des autres clans.

1 - TIRAGE DE CARTES

2 - BAGARRES

3 - RENOMMÉE

4 - NOUVELLE EXPÉDITION OU FIN DU JEU



TIRAGE DES CARTES ACTION (sauf au premier tour)

Lorsque le navire part, les joueurs peuvent se défausser d'autant de cartes qu'ils le souhaitent et compléter leurs mains à 3 cartes en commençant par le Capitaine. **Le maximum de cartes possédées par un joueur est de 5.**

Au premier tour, on ne joue pas cette phase puisque les joueurs ont déjà reçu leurs cartes.

RECRUTEMENT DES PIRATES

Pour 4 à 5 joueurs :

On distribue 3 *cartes Pirates* à chacun. Ces cartes sont placées face visible devant chaque joueur et constituent son clan.

Le vieux grand père a ses colères. Irascible le vieillard, malgré ses airs de Socrate ! Ancien croquemort unijambiste, il manie la pelle et la pioche comme personne et a vite fait de vous mettre dans le trou. Daddy Grudge, fort comme un Turc, malin comme un singe, est un adversaire terriblement dangereux qui cache derrière sa barbe hirsute une férocité sans nom de chien galeux. Méfiez-vous du vieux ! Pour lui, vous serez toujours un jeune con !

Tous doivent prendre ensuite les pions correspondant à leurs pirates.

Pour 3 joueurs :

On distribue 4 cartes *Pirates* à chacun.

Recrutement Spécial :

Une fois les clans formés, on pioche 3 cartes *Pirates* que l'on place face visible.

En commençant par le joueur le plus jeune, chacun choisit une carte parmi les 3 proposées et la remplace par une nouvelle pioche de manière à toujours avoir 3 cartes *Pirates* disponibles pour le joueur suivant.

Au final, à 3 joueurs, on dispose de 5 cartes et à 4 et 5 joueurs, de 4 cartes *Pirates*.

Seconde et troisième expéditions :

Lors du recrutement de la seconde et de la troisième expédition, les joueurs peuvent conserver ou se défausser tout ou partie des pirates survivants de leur clan. On mélange alors la pile des cartes *Pirates* et on complète le clan de chaque joueur jusqu'à obtenir 4 pirates pour une partie à 3 joueurs et 3 pirates pour 4 à 5 joueurs.

On procède ensuite à un *recrutement spécial*.

ÉLECTION DU CAPITAINE

Chaque joueur doit proposer un pirate au poste de Capitaine.

Tous les concurrents jettent un dé et additionnent leur niveau de *Bagou*. Celui qui possède le résultat le plus élevé devient Capitaine. En cas d'égalité, on départage au moyen d'un nouveau lancer entre les finalistes. Une carte *Action* peut être jouée par chaque joueur.

LE CAPITAINE DU BATEAU EST TOUJOURS LE PREMIER À JOUER ET DEVIENT LE BANQUIER. ON JOUE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

L'EMBARQUEMENT

À leur tour et en commençant par le Capitaine, les joueurs placent un de leurs pions pirates sur un poste libre (voir liste des postes et leurs capacités spéciales).

Si tous les postes sont occupés, les pions pirates restants sont placés en fond de cale. Les joueurs continuent ainsi à placer leurs pions pirates face cachée en les empilant les uns sur les autres.

Lorsqu'ils sont tous placés, la pile est inversée.

Les pirates qui s'y trouvent sont considérés comme inactifs. Leurs cartes, sont alors retournées.

Un joueur ne peut ni utiliser le pouvoir d'un de ses pirates en fond de cale, ni lui faire encaisser de l'or ou subir les résultats d'un échec.

Seuls les pirates occupant un poste peuvent être tués. Ils sont alors remplacés à la fin de l'événement par ceux qui attendent en fond de cale.

Le joueur possédant le pion pirate sur le dessus de la pile choisit le poste vacant qu'il va occuper et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les postes soient à nouveau occupés ou qu'il n'y ait plus de pirates dans la cale.

RÉSOLUTION DES ÉVÉNEMENTS

La *Vigie* pioche le premier événement du dessus de la pile. Elle ne doit pas le montrer aux autres joueurs et peut dire ce qu'elle désire : des mensonges ou la vérité.



Touré est devenue pirate de renom bien malgré elle. Fille de Gouverneur Royal, elle fut enlevée par le redoutable équipage du « Dragon Sanglant ». Mais, à la surprise générale, c'est elle qui éventra son ravisseur et prit la direction du navire. Touré l'Eventreuse était née !
Argentant les terres désolées, elle pourchasse les pirates barbares avec ses fidèles dévoués corps et âmes pour faire régner sa propre justice. Gare à celui qui lui manquera de respect !

Puis, elle doit choisir entre 2 possibilités :

- 1 - **JOUER L'ÉVÉNEMENT. DANS CE CAS, IL EST RÉVÉLÉ À TOUS.**
- 2 - **NE PAS JOUER L'ÉVÉNEMENT. DANS CE CAS IL EST REPLACÉ SOUS LA PILE D'ÉVÉNEMENTS. PUIS, LA VIGIE PIOCHE UN NOUVEL ÉVÉNEMENT QUI EST ALORS IMMÉDIATEMENT JOUÉ.**

DÉGÂTS AUX BALLONS

Chaque événement possède une valeur de *dégâts aux ballons*. Elle indique la dégradation des ballons du navire, subie lors des manœuvres effectuées pour atteindre le lieu où se déroule l'action. Cette valeur représente le nombre de cases que le pion ballon parcourt, sur la piste de *dégâts aux ballons*, vers la *destruction du navire*.

Si le pion ballon **SORT DE LA PISTE**, le navire est détruit.



Enfin un pirate classique, un hors-la-loi comme on les aime : armé jusqu'aux dents bien entendu et prêt à la bagarre, mais sans surprise, sans potion magique. Chez les pirates, cependant, P'tit Joseph est un élément de choix, un garde du corps irremplaçable. Ancien mousquetaire du roi, il sait manier les armes comme personne et ses multiples pétroires atteignent leur cible sans faillir à plus de sept lieues à la ronde.

Si le poste d'Alti-Maître est occupé, ce dernier peut tenter un jet de réparation.

La piste de 8 cases est divisée en 3 zones de dégâts. Sur chacune est indiqué le chiffre que doit obtenir l'Alti-Maître avec un dé pour réussir une réparation. Si la réparation réussit, le ballon recule d'une case sur la piste, si le ballonnier obtient le chiffre d'échec, le ballon avance d'une case.

PROCÉDURE DE RÉOLUTION DES ÉVÉNEMENTS

Chaque événement est une épreuve que l'équipage doit résoudre. Chaque joueur, en commençant par le Capitaine, va essayer d'atteindre ou de dépasser le seuil de réussite de l'événement en se servant de la compétence définie par la case épreuve (**COMBAT**, **NAVIGATION** ou **BAGOU**) sur la *carte Événement*.

La compétence que doivent utiliser les pirates est définie sur la *carte Événement* dans la case épreuve.

Chaque joueur se sert de la compétence la plus élevée d'un des pirates de son clan qui n'est pas en fond de cale et additionne le bonus d'équipage :

ÉPREUVE NAVIGATION :

LE JOUEUR GAGNE +1 PAR POSTE DE **MARIN** OCCUPÉ.

ÉPREUVE COMBAT :

LE JOUEUR GAGNE +1 PAR POSTE DE **CANONNIER** OCCUPÉ.

ÉPREUVE BAGOU :

LE JOUEUR GAGNE +2 SI LE POSTE DE **SECOND** EST OCCUPÉ.

Le joueur peut alors utiliser une *carte Action* afin d'obtenir un bonus supplémentaire ou une relance de dé (la *carte Porte Bonheur* se joue après le lancer du dé).

Les autres joueurs peuvent se défausser d'une *carte Bagarre* sans tenir compte de son effet. Chaque carte jouée donne un malus de -1 au lancer du joueur.

Enfin, il jette un dé et additionne le résultat à sa compétence.

RÉUSSITE

Si le résultat est égal ou supérieur au seuil de réussite, le joueur reçoit les gains indiqués dans la case *gain* de la *carte Événement*. Cela peut être de l'or ou des cartes.

L'or gagné par un joueur doit être réparti entre ses pirates qui ne sont pas en fond de cale. L'or est posé sur les *cartes Pirate* et ne peut plus être déplacé jusqu'à leur mort (sauf lors de la mise en commun du clan à l'entrée de la *taverne*). Tout le monde peut consulter l'or présent sur un pirate.

ÉCHEC

Si le résultat est inférieur au seuil de réussite, le joueur a échoué et subit les pénalités indiquées sur la *carte Événement*. Cela peut être la perte de pirates, de la renommée ou de pièces d'or.

- Pour la perte de pirates, le joueur décide ceux qui décèdent (sauf pour les événements spéciaux marqués du symbole ☞ où c'est le *prêtre* qui choisit). Dans tous les cas, l'or des pirates tués est réparti entre les survivants du même clan.
- Lors d'une perte de renommée, la *figurine de clan* du joueur est immédiatement reculée sur la *piste de renommée*.
- Les pièces d'or peuvent être retirées à n'importe quel pirate.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Certains événements marqués des symboles ☞, ☼ ou ☼ sont des événements spéciaux résolus par un seul pirate qui peut être soit le **HARPONNEUR**, le **CUISINIER** ou l'**ALTI-MAÎTRE**.

REMPLIR LA CAGNOTTE

À chaque fois qu'un joueur réussit un événement, il remplit la cagnotte.

Mais lorsqu'un événement spécial est joué, la cagnotte n'est remplie qu'une seule fois.

Lorsque le **HARPONNEUR**, le **CUISINIER** ou l'**ALTI-MAÎTRE** réussissent un événement spécial, ils gagnent 1 point de renommée.

MORT D'UN PIRATE

À la mort d'un pirate, ses pièces d'or sont redistribuées à son clan.

Si le pirate a été assassiné ou tué lors d'un accident, le joueur qui a provoqué sa mort reçoit 2 pièces d'or du clan victime.

PIRATE FANTÔME

Lorsqu'un joueur perd son dernier pirate, celui-ci se transforme en pirate fantôme.

Le fantôme ne peut être ni débauché, ni assassiné. Toutes les autres actions restent valables.



Personne ne sait d'où vient le Petit marquis mais cette « Belle tante » de la pègre, malgré sa courtoisie, est la perversité même. Par ruse ou mensonge, il cherche assidument le chemin de la fortune mais s'amuse follement à piéger celui qui le sollicite en le flattant jusqu'à ce qu'il gonfle comme une outre prête à éclater. Il rit alors de sa bêtise et l'injurie copieusement, disant avec cynisme : « Je vous ai bien eu, crétin ! »

La carte du pirate fantôme est défaussée lors du prochain recrutement. L'or présent sur le fantôme peut être réparti sur les pirates nouvellement recrutés.

DESTRUCTION DU NAVIRE

La destruction du navire survient lorsque le pion ballon sort de *la piste de dégâts aux ballons*.

Les joueurs peuvent payer 1 pièce d'or au Prêtre par pirate qu'ils désirent sauver. Les pirates qui ne sont pas sauvés sont perdus avec tout leur or.

Le Prêtre est toujours sauvé d'une destruction du navire.

MUTINERIE

Une mutinerie peut être déclenchée **AVANT LA RÉOLUTION D'UN ÉVÉNEMENT** ou après l'annonce du retour au port.

N'importe quel clan peut se mutiner sous le prétexte qu'il désire (vengeance, refus de rentrer

au port pour poursuivre l'expédition, plaisir de réaliser une mutinerie, etc...).

Le clan qui déclenche la mutinerie l'annonce haut et fort. À partir de lui, chaque clan,

l'un après l'autre, annonce dans quel camp il se range : celui du mutin ou celui du Capitaine.

Le mutin doit annoncer à l'avance s'il désire poursuivre l'expédition ou rentrer au port. S'il gagne la mutinerie, il devra se conformer à ce qu'il a annoncé.

Chaque joueur apporte à son camp +1 au jet de dé par pirate qu'il possède.

Seul le mutin et le Capitaine peuvent jouer une carte Action. L'Armurier apporte +2 au jet de dé. Le mutin et le Capitaine jettent un dé et additionnent leur bonus, le plus fort l'emporte (en cas d'égalité, on relance les dés).

Si le camp du mutin l'emporte, le Capitaine et un pirate de chaque clan loyal sont tués (chaque pirate tué est choisi par le joueur qui le contrôle). L'or des pirates tués va dans la cagnotte. Le mutin devient le nouveau Capitaine.

Si le camp du Capitaine l'emporte, le mutin et un pirate de chaque clan mutiné sont tués (chaque pirate tué est choisi par le joueur qui le contrôle). L'or des pirates tués va dans la cagnotte.

CHOIX DU CAPITAINE

Avant la résolution des événements par la Vigie, le Capitaine doit annoncer sa décision de continuer l'expédition ou de rentrer au port. À ce moment, les joueurs peuvent déclencher une mutinerie.

Si le Capitaine décide de continuer et qu'il n'y a pas de mutinerie, la Vigie tire une carte événement. S'il décide de rentrer au port et qu'il n'y a pas de mutinerie, la cagnotte est distribuée et l'on se rend à la taverne.

PARTAGE DE LA CAGNOTTE

Le Capitaine, **AVANT LA RÉOLUTION D'UN NOUVEL ÉVÉNEMENT**, doit annoncer s'il rentre au port pour effectuer le partage de la cagnotte.



Mister Woo, ancien mandarin à la corpulence de sumo, possède les ressources des combattants orientaux et la science divinatoire des experts chinois. Par delà son air bonasse et ses allures de « demoiselle au soleil », on le sait capable d'une agilité d'homme caoutchouc prêt à manier le sabre ou le nunchaku avec dextérité. Destitué, il est venu rejoindre les pirates, espérant découvrir à nouveau le pays de l'opium et des paradis artificiels.

Elle est partagée en fonction du poste occupé par les pirates.
 Pour la distribution, on suit l'ordre indiqué ci-dessous
 (S'il reste de l'or après un tour complet, on recommence jusqu'à ce que la cagnotte soit vidée) :

CAPITAINE	4 OR	●●●●
SECOND	3 OR	●●●
PRÊTRE	0 OR (RÈGLE SPÉCIALE)	
BOSCO	1 OR	●
ARMURIER	1 OR	●
VIGIE	1 OR	●
CUISINIER	2 OR	●● (BON EN BAGOU)
HARPONNEUR	2 OR	●● (BON EN COMBAT)
ALTI-MAÎTRE	2 OR	●● (BON EN NAVIGATION)
MARIN N°1	1 OR	●
CANONNIER N°1	1 OR	●
MARIN N°2	1 OR	●
CANONNIER N°2	1 OR	●



Dans son tonneau et de son oeil aquatique, Jack N'a qu'un oeil voit tout et, son cacatoès sur la tête, enregistre tout. C'est un espion incrusté chez les pirates. Il lui faut éviter la corde et renseigner fidèlement le Sénéchal du roi Naïfs, les pirates le traitent de « bouse », mais peut-être, un jour, aura-t-il raison des monstrueux « frères de la côte ». Le traître, alors, arrachera le bandeau qui lui cache cet oeil que tous croyaient crevé.



TIRAGE DES CARTES

Lorsque le navire rentre au port, les joueurs peuvent se défausser d'autant de cartes qu'il le souhaitent et compléter leur main à 3 cartes en commençant par le Capitaine. Rappelons que le maximum de cartes possédées par un joueur est de 5.

BAGARRE À LA TAVERNE

En commençant par le Capitaine, les joueurs vont pouvoir utiliser une *carte Bagarre* pour se voler, s'entretuer ou s'humilier. Le pouvoir de chaque *carte Bagarre* est immédiatement appliqué.

La bagarre à la taverne dure 2 tours. Dès qu'un joueur décide de ne pas jouer de *cartes Bagarre* à son tour, il ne peut plus en jouer les tours suivants. Par contre, il peut subir les *cartes Bagarre* des autres clans.

RENOMMÉE

Après la bagarre, les joueurs transforment leur trésor (ou du moins ce qu'il en reste) en renommée. Les trésors rendent célèbres les pirates. Pour 4 or on reçoit 1 point de renommée.

Les joueurs font avancer leur *figurine de clan* d'autant de cases sur la piste que de points de renommée gagnés.



L'or qui n'a pu être transformé est conservé par le clan et réparti entre les pirates du clan.

NOUVELLE EXPÉDITION OU FIN DU JEU

Une nouvelle expédition peut alors commencer ou, si la troisième expédition a eu lieu, le jeu prend fin. Le joueur ayant le plus de renommée est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le celui ayant le plus de pirates vivants qui remporte la partie.

Règles additionnelles

POSTE INOCCUPÉ

Si le Capitaine vient à disparaître autrement que par une mutinerie, on suit l'ordre de la liste de *partage de la cagnotte* pour trouver le nouveau Capitaine. Le pirate désigné abandonne son poste pour prendre celui du Capitaine. Ce changement est effectué immédiatement après la mort du Capitaine.



À la fin d'un événement, si des postes sont inoccupés et qu'il reste des pirates en fond de cale, ces derniers remontent et s'emparent du poste vacant de leur choix.

Si une *carte Événement* active un poste inoccupé (Harponneur, Cuisinier, Alti-Maître et Prêtre), on suit l'ordre de la liste de *partage de la cagnotte* pour trouver le remplaçant **EN PARTANT DU SECOND**. Le pirate n'abandonne pas son poste, mais bénéficiera d'un point de renommée supplémentaire s'il réussit l'événement.

Cas particulier :

S'il n'y a pas d'Alti-Maître, on ne peut pas réparer les ballons, même lorsqu'une *carte événement* signale des dégâts aux ballons.

S'il n'y a plus de *Vigie*, le Capitaine tire et on exécute le premier événement.

NÉGOCIATION

Les joueurs peuvent négocier et échanger entre eux de l'or, des *cartes Action*, l'exécution du pouvoir d'un pirate, toutes sortes de promesses, mais ils ne peuvent vendre un pirate, ni échanger leur poste.

DÉFAUSSE DE CARTES

Lorsqu'une pile de cartes (Événements ou Action) est épuisée, on mélange les cartes défaussées pour constituer une nouvelle pile.

Les cartes pirates sont mélangées à chaque recrutement.

OPTION EXPERT

Les joueurs peuvent décider de faire une quatrième expédition.

Quel drôle de petit bonhomme ce Pimousse ! On dirait un ouistiti qui joue au pirate pour « faire le grand ». Mais attention, cet être de 100 a plus d'un tour dans son sac. Doué d'une agilité fantastique, il attrappe de ses quatre mains tout ce qui brille. Et sa pipe fichée sur son chapeau pirate lui sert quelquefois à fumer des herbes rares qui lui font miroiter des montagnes de pierres précieuses.

Règles et contradictions

Si certaines règles et pouvoirs de pirates entrent en contradiction avec la règle, on prend en compte le pouvoir de la carte ou du poste.

N'oubliez pas qu'Eollis est avant tout un jeu d'ambiance. En cas de contestation, c'est au Capitaine de résoudre le problème, en tranchant justement ou injustement. Il sera toujours temps de faire une mutinerie pour le chasser...

Eollis n'a cessé d'évoluer grâce à la contribution de nombreux testeurs que nous remercions.

L'équipe d'Hazgaard remercie toutes les personnes qui ont participé de près ou de loin à l'élaboration de ce jeu. N'hésitez pas à nous contacter pour nous envoyer toutes vos réflexions, idées de pirates, postes ou cartes, options ou extensions possibles, nous mettrons en ligne les meilleures propositions sur le site :

www.hazgaard.com

Remerciements

Grégory Clavier, Florence Lux, Victor Martin, Mich et Stéphane Saffar, Nathalie Brié, Eric Piallat, Sylvain Garet, Eric Navarro, Lionel Gohon, Sébastien Denilauler, Julien Marty, Hervé Couvreur, Stéphanie Digne, Pascal Moreau, Marc Nunez, Françoise Doumerc, Garcimore, Gerrard Delfanti, José-Maria Gutierrez Hernandez, Croc, Philippe Mouret, Danny Brillant, Emma Frost, Geoffrey Picard, Alexi HK, Frank Ribery, Zinedine Zidane et Lilian Thuram, Nicolas Benoist, Kyla Cole, Rémy LeBeau, Maria Sharapova, Jypecey, Rammstein, Les Svinkels et Romaric Robinson le plus terrible de tous les pirates !

Nous remercions également tous les participants aux tests de la GenCon Paris 2006 qui nous ont bien aidés par leurs idées à finaliser les règles.

Vanderploat, ogre sadique assoiffé de sang et de court-bouillons étrangement assaisonnés, est le « Cuisstot » du navire. Il aime à pêcher la sirène qu'il croquette par le ventre comme un simple gardon avant que de la déguster avec délectation.

Échappé des geôles royales où il dévorait les condamnés récalcitrants, il dégage un parfum de mort quand il sert à l'équipage les plats de sa composition qui transforment chaque pirate en monstre belliqueux.

L Vesperini, P Mouret, F Porier, S Desormonts, V Buffey, M Philippon, M Garcini, J Neyt, T Herubel, S Rortais, J Falgas, L Vivarelli, C Temple, C Spada, M Collombel, C Abail, J Rothiot, V Billeracu, J Gaxetit, O Gatt, L Violla, N Bornot, C Bornot, S Monteils, G Gautier, M Wehrbach, G Griot, Y Larivière, L Pouchain, JC Moulin, C Feugereux, M Houssais, E Fromont, P Gossart, T Colard, M Lemoine, J Barbarin.

Concepteur des règles :

Pascal Bernard et Murat Célébi.

Conception graphique :

Christophe Madura.

Illustrations :

Christophe Madura.

Infographie :

Jean-Luc Courbin.

Sculptures :

Geoffrey Stepourenko.



Liste des Postes

LE CAPITAINE (4 or) :

- Il est le banquier du jeu.
- Il débute tous les tours de jeu.
- Il échange la position de 2 pirates sur un poste ou de la cale, une fois par expédition.
- Il meurt si le bateau est détruit.

LE SECOND (3 or) :

- Il donne un bonus de +2 en Bagou à l'ensemble des clans lors de la résolution des événements.
- Il sauve 3 or de son clan dans un coffre-fort secret.
- Il remplace le Capitaine en cas de disparition de ce dernier autrement que par une mutinerie.
- Il est le premier sur la liste des remplaçants lorsque certains postes se trouvent vacants (Harponneur, Cuistot, Prêtre et Alti-Maître).

LE PRÊTRE (0 or) :

- Le prêtre choisit les pirates tués lorsque son symbole apparaît sur une carte événement. Il ne peut choisir des pirates en fond de cale. Il ne reçoit aucun or de la cagnotte. Si le navire est détruit, chaque joueur doit lui payer 1 or par pirate qu'il désire sauver.
- Le prêtre est toujours sauvé d'une destruction du navire.

LA VIGIE (1 or) :

- La vigie tire 1 carte événement et décide si elle la résout ou pas. Si elle ne veut pas la résoudre celle-ci est replacée sous le paquet. La suivante est dévoilée et sera jouée immédiatement. S'il n'y a pas de vigie, la première carte événement est tirée et aussitôt activée.

LE CUISINIER (2 or) :

- Il est le seul à résoudre les événements de « commerce avec les indigènes ». Le cuistot ne peut être choisi comme victime suite à un échec d'un événement « commerce avec les indigènes ».
- Il gagne 1 renommée par événement « commerce avec les indigènes » réussi.



Woo z ii Moo Doo II rassemble à un calamar géant se tortillant dans son bocal d'eau de mer et de formol qui l'a conservé durant des millénaires. S'il fait un peu mollusque, et si ses tentacules viennent seulement se coller sur la paroi de verre qui l'emprisonne, il ne faut pas s'y fier pour autant. En fait il s'agit du dernier spécimen d'une race disparue depuis l'éternité. C'est un « atlante », un rescapé du continent mythique submergé par les flots.

LE HARPONNEUR (2 or) :

- Il est le seul à résoudre les événements de « *Monstre* ». Le harponneur ne peut être choisi comme victime suite à un échec d'un événement « *Monstre* ». Il gagne 1 renommée par événement « *Monstre* » réussi.

L'ALTI-MAÎTRE (2 or) :

- Il est le seul à résoudre les événements de « *Tempête* ». L'Alti-Maître ne peut être choisi par le prêtre comme victime suite à un échec d'un événement « *Tempête* ».
- Il gagne 1 renommée par événement « *Tempête* » réussi
- À chaque événement, il peut tenter une réparation sur les ballons du navire.

LE BOSCO (1 or) :

- Le bosco est un marin.
- Il vend la première carte de la pioche pour 1 or. Le Bosco ne peut acheter cette carte. Il peut réaliser cette action à chaque événement.

L'ARMURIER (1 or) :

- L'armurier est un canonnier
- Il donne +2 à son clan lors d'une mutinerie.

LES MARINS (2 places) (1 or) :

- Chaque place de Marin donne un bonus de +1 en navigation à l'ensemble des clans lors de la résolution des événements. Si les 3 postes marins sont occupés, le bonus général est de +3 en navigation pour l'ensemble des clans.

LES CANONNIERS (2 places) (1 or) :

- Chaque place de Canonniers donne un bonus de +1 en combat à l'ensemble des clans lors de la résolution des événements. Si 2 postes de Canonniers sur 3 sont occupés, le bonus général est de +2 en combat pour l'ensemble des clans.

LA CALE :

- Les pirates présents dans la cale ne peuvent ni utiliser leur pouvoir, ni conserver de l'or, ni être victimes d'un échec.



Cul de jatte et la tête sous le bras, Otto, ancien noble décapité par le sinistre Sénéchal du royaume après avoir eu les jambes brisées sur la roue, se déplace maintenant tel un fantôme. Ses attaques toujours parfaitement imprévues sont redoutables. Depuis son supplice et son incompréhensible réapparition en vengeur intraitable, chacun tremble la nuit comme le jour, dans la crainte de l'apercevoir venir terrasser l'imbécile qui a pu lui déplaire.

