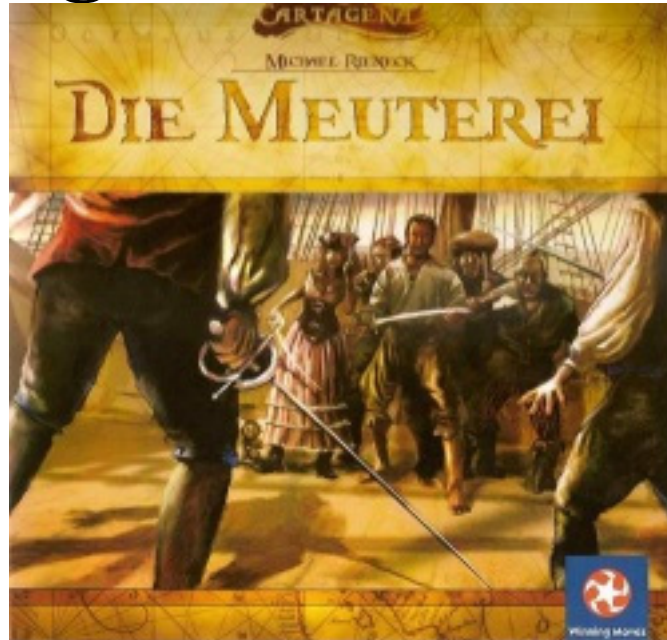




Cartagena : La mutinerie



Un jeu pour 2 à 4 pirates à partir de 10 ans.
Auteur: Michael Rieneck. Editeur: Winning moves.

Matériel:

Un plateau de jeu.
10 figurines de marins avec une valeur de 1 à 10 cachée sous le socle.
(Avant la première partie, placez un autocollant sous chaque figurine.)
1 figurine bateau pirate.
13 cartes pirates (grand format).
8 cartes allégeance (grand format – 2 par couleur de joueur).
40 cartes combat (petit format), de valeur 1 à 3, en deux couleurs (gris et rose).
4 cartes singe (petit format), 1 par couleur de joueur.
18 cartes or (petit format) de valeur 1 à 3.
30 pièces d'or.
Une règle.

Principe du jeu:

Les joueurs sont à bord d'un bateau pirate qui cingle toutes voiles dehors vers l'île au trésor. Tout au long de ce voyage, ils rendent visite à différents pirates, dans leur cabine, afin d'être prêts pour la mutinerie qui se déclenche à la fin du voyage. Ces pirates vont leur donner de précieuses informations, des cartes de combat ou de l'or. Avant la fin du parcours, chaque joueur devra aussi secrètement choisir son camp, car un combat sans merci opposera Ramon Diaz et le Capitaine Valverde. Les joueurs auront donc maintes opportunités de faire pencher la mutinerie en leur faveur. Chaque joueur ayant apporté son soutien au camp vainqueur aura une chance de gagner la partie.

Préparation:

Placez le plateau au centre de la table.

Chaque joueur choisit une couleur puis reçoit:

- 1 carte de combat de valeur 1 grise, et 1 carte combat de valeur 1 rose, qu'il place faces cachées devant lui, (les cartes roses représentent le capitaine Valverde, les grises Ramon Diaz). Les cartes combat ont une importance majeure sur l'issue des combats lors de la mutinerie. Il est donc prudent d'en posséder suffisamment le moment venu.



- Les deux cartes allégeance à sa couleur. Il les place faces cachées en face de lui. (Ces cartes vont permettre plus tard dans le jeu de choisir le camp, Valverde ou Diaz, pour lequel le joueur va engager ses forces).
- La carte singe à sa couleur. (La carte singe a le même dos que les cartes combat, et n'est utilisée que lors de la mutinerie.)
- 1 pièce d'or, qu'il place devant lui.



Placez ensuite le reste des composants sur le plateau de la façon suivante:



- Mélangez soigneusement le reste des cartes combat et faites en une pile faces cachées sur l'île volcanique.
- Mélangez les cartes or et faites en une pile faces cachées sur l'île au trésor.
- Les pièces d'or non distribuées sont placées sur l'île aux pièces d'or.
- Les figurines des marins sont mélangées et placées sur le pont du bateau, de sorte que personne ne connaisse la valeur de combat cachée sous leur socle.
- La figurine bateau pirate est placée sur sa case de départ, qui dépend du nombre de joueurs : à deux joueurs, le bateau démarre sur l'île volcanique, pour 3 joueurs il démarre de l'île au trésor, et à 4 joueurs de l'île aux pièces d'or.
- Lorsque vous jouez à moins de 4 joueurs, laissez dans la boîte les cartes allégeance et singe aux couleurs des joueurs manquants.



Le joueur le plus âgé prend les 13 cartes pirates et démarre la partie. Il est le « donneur » pour le premier tour.

Résumé du jeu:

Les joueurs utilisent leurs cartes d'allégeance pour choisir un camp au cours du voyage. Pour l'emporter, il faudra appartenir au camp vainqueur (Diaz ou Valverde) lors de la mutinerie. Si plusieurs joueurs se sont rangés du côté du camp vainqueur, c'est le plus riche d'entre eux qui gagne.

Comment jouer ?

Une partie se déroule en deux phases: tout d'abord le voyage (A), puis ensuite la mutinerie (B)

A: Le voyage:

Le voyage se passe en plusieurs rounds.

Au début de chaque round, le « donneur » prend les 13 cartes pirates, les mélange, et dispose devant lui une file de cartes faces cachées. Le nombre de cartes de cette file est égal au nombre de joueurs, plus 3 (par exemple, à 4 joueurs, on disposera 7 cartes).

Le « donneur » passe les cartes restantes à son voisin de gauche, qui les place faces cachées devant lui. Ce joueur sera le « donneur » du tour suivant.

Lors de chaque round, chaque joueur va utiliser une et une seule carte pirate. Puis on passe au round suivant.

Le dos des cartes pirates représente la porte de leurs cabines, que les joueurs vont ouvrir une à une lors du round.

Au début de chaque round, le « donneur » commence par révéler la première carte de la file. Il a alors le choix:

- 1- SOIT d'utiliser l'action relative au pirate ainsi découvert. Dans ce cas, son tour est terminé.
- 2- SOIT de ne pas utiliser l'action de ce pirate, auquel cas il révèle le pirate dans la cabine immédiatement adjacente. Il peut alors utiliser l'action du nouveau pirate ainsi révélé, ou révéler encore un nouveau pirate. ATTENTION: le joueur qui décide de révéler un nouveau pirate ne peut plus utiliser les actions des pirates précédemment révélés. Complémentairement, le joueur peut continuer à révéler les pirates un à un, jusqu'à ce qu'il révèle le dernier pirate de la file, dont il doit alors obligatoirement utiliser l'action.
- 3- EXCEPTION : aussitôt qu'un Fantôme est révélé, le tour du joueur l'ayant découvert prend fin immédiatement, sans que le joueur n'ait réalisé aucune action.

Une fois qu'un joueur a réalisé l'action d'un pirate (ou a été effrayé par le fantôme), c'est au joueur suivant de jouer. Dans le cas où ce joueur souhaite utiliser l'action d'un pirate face visible dans la file, il ne révèle pas de nouveau pirate. Il en applique l'effet et on passe au tour du joueur suivant.

Si le joueur actif ne souhaite pas utiliser l'effet d'un pirate visible, alors il doit révéler un nouveau pirate, en appliquant les mêmes règles que pour le donneur en début de round.

Aussitôt qu'un joueur a utilisé un pirate, la carte correspondante est prise par le donneur, qui la place face cachée sur la pile devant lui. Personne ne peut utiliser cette carte lors de ce round.

Une fois que chaque joueur a ainsi sélectionné une carte, le round prend fin, et le bateau pirate avance d'un nombre de cases égal au nombre de cartes restant faces cachées dans la file. Ainsi, d'un round à l'autre, selon les choix des joueurs, le bateau avancera de 0 à 3 cases.

Conseil : afin de créer une ambiance conviviale et sympathique, le joueur actif frappe sur la table (comme il frapperait à une porte) lorsqu'il souhaite entrer dans la cabine suivante. Le « donneur » révèle alors le pirate correspondant. Si le joueur actif souhaite utiliser l'action d'un pirate, il l'appelle à voix haute par son nom.

Une fois que chaque joueur a sélectionné une carte et que le bateau pirate a été déplacé, le nouveau « donneur » (le joueur situé à la gauche du « donneur » précédent) mélange soigneusement les 13 cartes pirate et crée une nouvelle file de cartes pirates face cachées.

Il est maintenant le premier joueur d'un nouveau round.

Tempête:

Lorsque le bateau pirate s'arrête ou traverse une case tempête au cours de son déplacement, un pirate est atteint du mal de mer. Avant de réaliser sa file de cartes pirates, le « donneur » retire une carte de la pile, et la pose face visible sur le canot de sauvetage.



Lors de la prochaine tempête, une autre carte pirate est retirée de la pile, et remplace celle déjà présente dans le canot de sauvetage. Ainsi, à partir de la première tempête, le jeu se déroule en n'utilisant que 12 des 13 pirates.



Mutinerie:

La mutinerie se déclenche lorsque le voyage prend fin, lorsque l'une des conditions suivantes est atteinte:

- 1- Le bateau pirate atteint **la case mutinerie** lors de son déplacement.
- 2- A la fin d'un round, **il n'y a plus de cartes combat OU de cartes or OU de pièces d'or** à distribuer.



B: La mutinerie:

Exclusion:

Les seuls joueurs prenant part à la mutinerie sont ceux qui ont spécifié leur allégeance au cours du voyage. Les joueurs qui n'ont pas pu le faire sont hors jeu et ne peuvent plus gagner.

Attention: aucun des joueurs ne doit révéler sa carte d'allégeance à ce moment-là de la partie !!

Préparation:

- 1- S'il reste encore des figurines de marins qui n'ont pas encore été placées sur les cases duel du plateau (voir action de Cambivalute), procédez comme suit: placez les marins aléatoirement sur toutes les cases de duel encore vides. Les joueurs ne peuvent pas prendre connaissance des valeurs de combat individuelles des marins !!
- 2- Chaque joueur prend alors en main son singe ainsi que toutes les cartes combat collectées lors du voyage.
- 3- La carte pirate dans le canot de sauvetage est défaussée.

But de la mutinerie:

Aussitôt que l'un des deux camps (Capitaine Valverde ou Ramon Diaz) a remporté 3 duels, il est déclaré vainqueur de la mutinerie.

Les duels de marins:

Déterminez tout d'abord la valeur de combat des deux marins du premier duel (ceux qui se font face sur les case A), en révélant les valeurs présentes sous leur socle. Les figurines sont alors placées sur les cases correspondantes, de leur côté respectif.

Les joueurs ont alors la possibilité de modifier ces valeurs au cours d'une série de rounds successifs. Lors de chaque round, les joueurs posent face cachée devant eux une et une seule de leurs cartes combat. Ces cartes sont mélangées, puis révélées une à une et posées du côté correspondant. (Les cartes roses sont ainsi placées du côté du capitaine Valverde, tandis que les cartes grises sont placées du côté de Ramon Diaz). Les nouvelles valeurs de combat de chaque camp sont alors annoncées (somme de la valeur initiale de la figurine et des cartes combat présentes de son côté). Un second round de duel commence alors.

Exemple: (illustré page 3 des règles en allemand) A la fin du premier round de combat, le score est de 10-9 en faveur de Ramon Diaz. Un nouveau round de duel va commencer.

A partir du second round:

Chaque joueur peut jouer son singe (dos de carte identique à celui des cartes combat normales). Le singe ne modifie pas le rapport de force des combattants, mais il a deux effets :

- 1- Le joueur se retire du duel en cours. Il ne pourra pas ajouter d'autres cartes combat lors de ce duel.
- 2- Son singe peut (éventuellement) voler une pièce d'or :

- une pièce prélevée sur l'adversaire de son choix si le joueur est seul à avoir joué son singe.
- Une pièce en provenance de l'île aux pièces d'or dans le cas où plusieurs joueurs ont joué leur singe au même moment.

Un joueur posant son singe plus tard que le round 2 ne recevra aucune pièce d'or. Il se retire néanmoins du duel en cours.

Lorsque tous les joueurs ont joué leur singe, le combat prend fin, et le vainqueur est annoncé :

- le camp (rose= capitaine Valverde, gris= Ramon Diaz) qui a la plus forte valeur de combat cumulée (figurine + cartes) l'emporte. En cas d'égalité, le camp avec la plus forte valeur de cartes de combat l'emporte.
- Le marin vainqueur est placé sur le pont supérieur du navire, du côté de son leader (Capitaine Valverde= côté roue du navire, Ramon Diaz = côté ancre).

Important : tout joueur obligé de jouer son singe lors du premier round d'un duel est exclu du jeu et ne peut plus remporter la partie !! (Ceci implique que chaque joueur doit s'efforcer d'obtenir au moins 5 cartes de combat, une pour chaque duel, au cours du voyage).

Avant le début du duel suivant, les cartes combat utilisées sont défaussées et retirées du jeu. Chaque joueur reprend son singe en main.

Les duels suivants sont résolus comme le premier, dans l'ordre alphabétique. Après le A-A on passe au B-B, etc....

Fin de la mutinerie :

Les duels se poursuivent jusqu'à ce que l'un des camps obtienne 3 victoires, c'est-à-dire jusqu'à ce que 3 figurines marins soient présentes sur l'un des deux ponts supérieurs du bateau !!

Fin du jeu – joueur vainqueur :

Une fois que la mutinerie a pris fin, les joueurs révèlent la carte allégeance qu'ils avaient placée sous le plateau de jeu :

- S'il n'y a qu'un seul joueur ayant déclaré son allégeance au camp vainqueur, alors il gagne la partie.
- S'il y a plusieurs joueurs du côté du camp vainqueur, ce qui est le cas le plus fréquent, celui d'entre eux qui possède le plus d'or l'emporte. Les joueurs font la somme de la valeur de leurs cartes or (de 1 à 3), et de leurs pièces d'or (valant 1 chacune). En cas d'égalité, c'est celui d'entre eux qui possède dans ses cartes combat la plus forte valeur en faveur du camp vainqueur qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs vainqueurs.
- Dans le cas où il n'y aurait aucun joueur du côté du camp vainqueur, alors tous les joueurs ont perdu !!

Rappels :

1- dans le cas où, au cours du voyage, les cartes combat, les cartes or, ou encore les pièces d'or viennent à manquer, alors la mutinerie démarre immédiatement.

2- Au cours de la mutinerie, s'il arrivait qu'il n'y ait pas assez de pièces d'or au moment d'appliquer l'action des singes, alors il faut reconstituer une réserve d'or. Dans cette situation, chaque joueur prélève une pièce sur son stock personnel, et la place sur l'île aux pièces d'or. Les récompenses liées aux singes ne sont attribuées qu'une fois la réserve reconstituée.

Actions des cartes pirate :

Capitaine Valverde : le joueur reçoit la première carte de la pioche de cartes or et une pièce d'or de la réserve. Ces cartes sont stockées face cachée devant lui.

Ramon Diaz : le joueur prend connaissance de la valeur de la première carte de la pioche or et de la

première carte de la pioche combat, en choisit une qu'il place face cachée devant lui, puis remet l'autre face cachée sous la pile correspondante.

Crackpott : le joueur reçoit les deux premières cartes de la pile combat.

Tembo : Le joueur prend connaissance des deux premières cartes de la pioche combat, en garde une et replace l'autre face cachée sous la pile.

Wessel-jan : Le joueur peut échanger de 0 à 3 de ses cartes combat : il place le nombre souhaité de cartes combat faces cachées sous la pile combat, puis pioche le même nombre de cartes. (Conseil: ce personnage est pratique pour optimiser ses cartes de combat.)



Dean Nero : Le joueur échange, une à une, de 0 à 3 de ses cartes combat, avec des pièces d'or, ou de 0 à 3 pièces d'or pour des cartes combat. Les valeurs sur les cartes ne sont pas prises en compte. On ne peut pas utiliser les cartes or pour ces échanges. Les cartes de combat ainsi rendues sont placées sous la pioche combat, tandis que les pièces d'or sont placées sur l'île aux pièces d'or.

Pang: Le joueur prend, soit la première carte de la pioche combat, soit une pièce d'or.

Chang Ye: Le joueur peut voler une pièce d'or (pas une carte or) à l'adversaire de son choix. Si personne ne possède de pièces d'or, il ne vole personne.

Sate : Le joueur reçoit une pièce d'or. Si le joueur qui a révélé Sate ne prend pas cette pièce d'or, alors le joueur suivant se verra offrir une pièce d'or en plus s'il choisit Sate. Si ce joueur ne choisit pas Sate lui non plus, une pièce d'or de plus sera offerte au joueur suivant, et ainsi de suite. (Conseil: ne pas choisir ce personnage le rend bien plus rentable pour le joueur suivant...)

Bijoux: 1- le joueur choisit à quel camp il va donner son allégeance (Capitaine Valverde ou Ramon Diaz). Pour matérialiser son choix; il glisse sa carte allégeance correspondante sous le plateau face à lui en la laissant dépasser un peu.

2- si le joueur a déjà choisi son allégeance, il peut en changer... ou bluffer en faisant croire qu'il change... (Rappel : un joueur qui n'a pas choisi son allégeance au moment où démarre la mutinerie perd la partie.)

Ojo: 1- le joueur peut choisir son allégeance (identique à Bijoux).

2- si le joueur a déjà choisi son allégeance, il peut prendre connaissance de celle d'un adversaire (conseil : stratégiquement, il est intéressant de savoir les choix de ses adversaires).

Cambivalute : 1- Le joueur prend deux figurines marins, prend connaissance de leur valeur de combat individuelle (sous le socle) et les place face à face sur deux lettres identiques (d'abord A-A, puis B-B, etc..).

2- si les 5 paires de marins ont déjà été placées, le joueur peut prendre connaissance des valeurs du duel de son choix. Il replace ensuite ces deux marins, en changeant s'il le souhaite leur position respective.



Ghost : Le joueur qui rencontre le fantôme doit terminer immédiatement son tour sans réaliser aucune action. (Conseil: aussi longtemps que le fantôme n'a pas été révélé, le danger rôde toujours..)

Traduction réalisée par Bruno Cathala pour www.ludocortex.fr