

LA CRIQUE DES PIRATES

EXPANSION PACK



Olivier Marlet & Fred Chenier

Règles pour 2 et 3 joueurs
Cartes Taverne supplémentaires
Pirates de Légende
L'Île Mystérieuse

This Pirate's Cove expansion is not a Days of Wonder product, but has been created with permission of Days of Wonder, Inc.

Some of the text and illustrations used herein may be Copyright © 2002-2006, Days of Wonder, Inc., All Rights Reserved.

RÈGLES POUR 2 OU 3 JOUEURS

Pourquoi ne pas ajouter des joueurs fictifs quand on joue à 2, 3 ou même 4 joueurs ?

Les règles suivantes expliquent comment utiliser les cartes de caractéristiques de pirates qui vont permettre de simuler des joueurs supplémentaires.

Sélection des cartes

Une fois que chaque joueur a choisi la couleur de son navire, retirez du paquet de cartes joueurs celles dont les couleurs ont déjà été choisies par les joueurs. Mélangez les cartes restantes et piochez le nombre de carte nécessaire à compléter votre partie (3 à 5 navires en comptant les joueurs). Si la couleur d'une carte correspond à celle d'une carte déjà tirée, retirez à nouveau jusqu'à avoir autant de cartes nécessaires et chacune de couleur différente.

Ces navires seront traités comme des joueurs normaux aux exceptions décrites dans les règles qui suivent.

Préparation

Ces navires vont gagner des points de renommée. Placez un pion de la couleur correspondante dans la progression de renommée pour chaque navire. Ainsi, les vrais joueurs vont devoir compter avec de vrais concurrents et la partie ne sera pas gagnée d'office !

Phase de Navigation

Une fois que les joueurs ont désigné leur destination, un dé est tiré pour chaque navire supplémentaire afin de connaître l'île vers laquelle il se dirige.

Phase de Combats

Les navires supplémentaires ne combattent pas contre les Pirates de Légendes, mais ils combattent les joueurs (sauf sur l'île des Coffres). Ces navires attaquent toujours le joueur ayant le plus de renommée en visant la section la plus basse du navire (même si cette section est protégée par un Artisan et/ou un Perroquet). Utilisez les caractéristiques mentionnées sur la carte du navire. Les joueurs n'attaquent ces navires que sur leur coque. Si un joueur est mis en déroute, le navire gagne 1 point de renommée, comme un joueur normal. S'il est mis en déroute (sa coque est à zéro), le navire fait gagner 1 point de renommée aux joueurs restants dans le combat (y compris un autre navire supplémentaire) et part pour la Crique des Pirates d'où il repartira comme neuf au tour suivant. Si plusieurs navires supplémentaires se retrouvent sur la même île, ils ne se combattent pas mais se partagent le butin du pillage. Si un navire se trouve sur la même île que la Royal Navy ou un Pirate de Légende, il part automatiquement à la Crique des Pirates.

Phase de Pillage

Les navires supplémentaires participent au pillage : ils gagnent normalement les points de renommée et chaque coffre leur rapporte également aussitôt 1 point de renommée. Les doublons et cartes Tavernes ne sont jamais récupérés par les navires.

Phase d'Effet des îles

Si le navire est à la Crique des Pirates après une défaite, il retrouve automatiquement ses caractéristiques de départ. Il ne reçoit ni doublons, ni cartes Taverne. A l'Île de la Taverne, il ne peut pas acheter de cartes Taverne. Sur les îles extérieures, il ne peut pas augmenter ses caractéristiques. Sur l'Île des Coffres, il ne gagne pas de points de renommée supplémentaire : ses coffres lui donnant des points dès qu'il les récupère lors d'un pillage.



CARTES TAVERNE SUPPLÉMENTAIRES

Blindage : Cette carte protège les canons. Elle ne peut pas se cumuler à un artisan. Il faut toucher 2 fois les canons en une seule bordée pour détruire cette carte.

Boulets rouges : Dans le jet de dé qui va suivre cette carte, si un tir touche au but, un incendie se déclenche. A chaque tour de combat, le navire ciblé doit baisser l'une de ses sections (au choix) de 1 point. L'incendie peut être arrêté par une carte Citerne ou dès que le navire ciblé est en déroute, en fuite ou unique vainqueur du combat.

Brume épaisse : A jouer une fois que les joueurs ont indiqué leur île de destination. Au lieu de se rendre à l'île choisie, chaque joueur, à tour de rôle, lance un dé afin de connaître son île de destination.

Capture : En échange de la perte de tous vos coffres, vous pouvez voler le perroquet d'un des joueurs et l'utiliser aussitôt pour votre navire lors de la phase d'effet des îles.

Charpentier : Cette carte protège la coque. Elle ne peut pas se cumuler à un artisan. Il faut toucher 2 fois la coque en une seule bordée pour détruire cette carte.

Citerne d'eau : La Citerne annule la carte Boulets Rouges et ses effets ou donne 1 point d'équipage supplémentaire pour cette bordée.

Complètement saoul : L'équipage d'un de vos adversaires est à 2 pour toute la durée du combat. Cette carte peut être jouée contre un Pirate de Légende ou la Royal Navy qui lance alors seulement 2 dés en combat (quelle que soit la valeur des canons).

Couardise : A jouer après un combat que votre adversaire a préféré décliner. Le pirate fuyant vers la Crique des Pirates lance un dé : sur un résultat de 5 ou 6, il subit une mutinerie et perd tous ses coffres et ses doublons. Cette carte annule également la carte Dérobade.

Dérobade : La Dérobade permet de fuir un combat sans risquer de mutinerie : aucun jet de dé n'est nécessaire. Elle ne peut être jouée si la carte Couardise a été jouée avant pendant ce combat. Cette carte se joue lorsque vient votre tour de tirer une bordée et que vous décidez de fuir plutôt que de tirer.

Discipline : Quelle que soit la valeur des voiles des navires présents dans le combat, le joueur de cette carte prend l'initiative pour la phase de bordée qui débute.

Éperonnage : Vous éperonnez un navire ennemi qui subit aussitôt 2 points de coque. Toutefois, vous ne pourrez pas tirer de bordée dans cette phase de bordée (la carte remplace un tir de bordée).

Espion : Après le choix de la destination mais avant de révéler ce choix, vous pouvez jouer l'Espion pour regarder le choix d'un de vos adversaires. Celui-ci n'a pas le droit de modifier sa destination, mais vous pouvez modifier la votre en conséquence.

Fausse rumeur : Après révélation des destinations, vous pouvez échanger les cartes trésors de deux îles extérieures de votre choix. En contrepartie, vous perdez un point de renommée.

Fieffé soiffard : Le pirate désigné ne se déplace pas vers la destination qu'il a choisie, mais en fonction du résultat d'un jet de dé qu'il effectue lui-même.

Grande voile : Cette carte protège la voile. Elle ne peut pas se cumuler à un artisan. Il faut toucher 2 fois la voile en une seule bordée pour détruire cette carte.

Guet-apens : Pour la phase de bordée en cours, tous les effets de cartes de bordée et de cartes d'abordage sont annulés.

Héroïsme : Pour toute la durée du combat, la valeur de l'équipage est augmentée de 1 point. Si l'équipage est déjà au maximum (5 dés), il passe à 6 pendant tout le combat (à moins que votre équipage ne soit touché)... Attention : cette carte ne permet pas d'ignorer la valeur des canons pour le combat.

Infesté de rats : A la fin de la phase des Trésors, le pirate désigné doit se débarrasser immédiatement de deux coffres.

Longue vue : La Longue Vue vous permet de regarder les cartes de la main d'un des joueurs à la fin de la phase des Trésors.

Maître canonier : Pour ce tir, l'ennemi est touché sur un résultat au dé de 4, 5 ou 6.

Mât brisé : Le mât est brisé net par un boulet. La cible subit 2 points de dégât aux voiles.

Mercenaire : Vous pouvez augmenter de 1 section votre équipage pendant toute la durée du combat contre 2 doublons qui seront perdus. L'équipage est augmenté de 2 sections pour 4 doublons, de 3 pour 6 doublons, etc.

Moral gonflé à bloc : Cette carte protège l'équipage. Elle ne peut pas se cumuler à un artisan. Il faut toucher 2 fois l'équipage en une seule bordée pour détruire cette carte.

Négociation : Au début d'un combat, cette carte permet à un ou plusieurs joueurs de cohabiter sur la même île extérieure sans combattre. Le butin est partagé entre les joueurs présents sur l'île. Chaque part est arrondie à l'inférieur, sauf pour le négociateur (celui ayant joué cette carte).

On a rien sans rien : En échange de deux doublons, vous pouvez lancer un dé supplémentaire au combat pour ce tir.

Pas de quartier : Cette carte annule une carte héroïsme qui a été jouée avant ou fait baisser de 1 point la valeur de l'équipage adverse. Une autre carte héroïsme peut être jouée ensuite...

Poudre mouillée : Un canon d'un de vos ennemis ne pourra pas tirer à la prochaine bordée. Le joueur ciblé lancera un dé de moins au prochain tir.

Poursuite : A la fin d'un combat dont il est victorieux, le joueur posant cette carte renonce au pillage de l'île et récupère tous les coffres et les doublons du pirate en déroute. Tous deux finissent le tour à la Crique des Pirates.

Rafale de vent : La carte Fumigène est annulée pour ce tir de bordée ou la voile gagne +2 pendant cette bordée.

Récifs : Après avoir révélé les destinations, cette carte endommage de 1 point la coque d'un navire ayant la même destination que vous. Celui-ci finira le tour à la Crique des Pirates et pourra éventuellement réparer si nécessaire.

Scorbut : Le pirate désigné, quelle que soit la destination qu'il ait choisie, ne se déplace pas et reste sur l'île où il se trouvait au tour précédent. Il pioche une carte Taverne gratuitement.

Singe de Sir Henry Morgan : Le singe se pose à l'emplacement du perroquet et possède les mêmes caractéristiques. Le singe permet de doubler le nombre de doublons ramassés sur une île lors du pillage. Il protège obligatoirement toutes les parties du navire, c'est-à-dire qu'il encaissera systématiquement les 2 premiers coups, quelle que soit la section visée.

Statuette maudite : Lorsqu'un joueur tire cette carte, il lance 1 dé. - sur un résultat de 1, 2, 3 ou 4, il perd 1 point de renommée, - sur un résultat de 5 ou 6, il gagne 3 points de renommée. Quand cette carte est piochée, elle est jouée immédiatement : le joueur ne peut pas la conserver en main ou la rejeter.

Trésor englouti : Cette carte vous permet de gagner 1 coffre et 2 doublons si vous vous trouvez à la Crique des Pirates.

Troc : Cette carte peut être échangée contre une carte choisie dans la défausse de la Taverne au moment de l'Effet des Îles.

Vaisseau fantôme : Après avoir révélé les destinations, cette carte a pour effet d'éviter tout combat contre un Pirate de Légende (mais pas contre la Royal Navy). Jusqu'à la fin du mois, le Pirate de Légende ne combattra pas et sa présence sera sans effet. En revanche, cela n'empêchera pas les combats entre les joueurs...

Voie d'eau : Avant la phase de navigation, le joueur désigné perd 1 coffre.



PIRATES DE LÉGENDE

Les 24 cartes proposées ici peuvent remplacer les 5 cartes de Pirates de Légende de la boîte ou s'y ajouter. Avec les 6 cartes Périodes, les Pirates de Légende peuvent s'utiliser de plusieurs façons.

Les cartes Période

Les cartes Périodes sont facultatives.

- Soit vous les mélangez et vous en tirez une au hasard en début de partie.
 - Soit vous les triezy et vous décidez de jouer vos 6 prochaines parties dans l'ordre historique.
- Les quatre noms de pirates indiqués sur la carte Période vous montre quelles sont les cartes à utiliser pour cette partie.

Sélectionner les Pirates de Légende

Durant une partie, 4 cartes Pirates de Légende sont utilisées.

- Si vous utilisez les cartes Périodes, prenez les 4 cartes Pirates de Légende dont les noms figurent sur la carte Période choisie.
 - Si vous n'utilisez pas les cartes Périodes, prenez 4 cartes Pirates de Légende au hasard.
- Les quatre cartes Pirates de Légende sont mélangées.

Utilisez les Pirates de Légende

Là encore, deux possibilités sont offertes.

- Une nouvelle carte Pirate de Légende est tirée lorsque le Pirate de Légende en jeu est battu.
- Un nouveau Pirate de Légende vient remplacer le précédent tous les 3 tours et lorsque le Pirate de Légende en jeu est battu.

Déplacement du Pirate de Légende

Vous pouvez choisir de déplacer le Pirate de Légende dans l'ordre des îles comme indiqué dans les règles. Mais vous pouvez aussi décider de rendre le jeu plus chaotique (pour les joueurs expérimentés) en décidant de la destination du bateau par un jet de dé. Les joueurs doivent se mettre d'accord en début de partie sur la méthode utilisée et si le Pirate de Légende est déplacé avant ou après la phase de Navigation.

Henry Morgan

Période : 1669

Aventurier Gallois, Sir Henry Morgan, a été l'un des flibustiers qui, avec l'appui tacite du Gouvernement anglais, s'attaqua au trafic maritime et aux colonies espagnoles. Il dirige avec succès de nombreuses expéditions entre 1669 et 1671.



Règles : Henry Morgan récupère tous les doublons des pirates qu'il met en déroute. Le joueur qui le coulera gagnera tous les doublons.

Jean David Nau (François l'Olonnais)

Période : 1669

Devenu pirate, l'Olonnais fait preuve de courage et d'initiative, si bien que le jour où son capitaine tombe au combat, il est élu pour le remplacer. L'Olonnais entreprend en 1666 la première grande expédition de flibustiers contre le continent sud-américain. En 1669, il échoue son navire sur une plage et est dévoré par des cannibales.



Règles : A chaque tour et dès le premier, la section équipage de chaque navire combattant le Pirate de Légende français réduit de 1 niveau.

Michel le Basque

Période : 1669

Il entre en piraterie dans la seconde moitié du 17^e siècle au côté de l'Olonnais et participe à l'expédition de 1666 contre le port de Maracaïbo, attaque qu'il renouvellera seul l'année suivante.



Roche Brasiliano

Période : 1669

Néerlandais installé au Brésil jusqu'en 1654, il devient flibustier et fait grand carnage d'espagnols.



Capturé par les Espagnols, il se fait passer pour l'un d'eux, joue le jeu jusqu'à se faire payer un voyage de retour en Espagne... d'où il revient vite reprendre ses activités contre eux ! Il disparaît vers 1673.

Règles : Jeter un dé. 1-3 : Roche combat car il pense que vous êtes espagnol, s'il gagne, vous perdez votre perroquet et votre équipage. Si vous gagnez, vous obtenez 4 points de renommée. 4-6 : Roche ne combat pas pensant que vous n'êtes pas espagnol. Vous gagnez 1 point de renommée.

Grammont

Période : 1686

Gentilhomme Gascon, en 1664, il est enrôlé de force dans la marine à 14 ans et y prend goût. Devenu flibustier, son seul handicap aux yeux de ses hommes est qu'il se dit athée, alors qu'eux recommandent leur âme à Dieu avant d'aller assassiner, piller et violer. Après plusieurs expéditions entre 1678 et 1686, le Chevalier de Grammont disparaît en mer.

Règles : Grammont perd 1 pt de coque pour chaque 1 qu'il fait lors d'une bordée (Grammont était un jureur, ce qui pour les marins risquait d'apporter la malchance).



Jean Bart

Période : 1686

Né à Dunkerque en 1650, Jean Bart commence à naviguer dès l'âge de 12 ans. A partir de 1672, il navigue en course pour le compte de la France et se révèle comme un virtuose du genre, accumulant plus de 50 prises entre 1674 et 1678. Admis dans la Marine Royale en 1679, il monte en grade jusqu'à sa mort en 1702.



Major Steede Bonnet

Période : 1686

Bonnet est un homme d'excellente éducation qui, pour échapper à une femme acariâtre, décide d'entrer en piraterie. Il achète comptant son premier navire et fait ses premiers pillages en 1685, au large de la Virginie, de New York et de la Caroline du Sud. En 1686, Bonnet demande et obtient le pardon royal de la part du gouverneur de Caroline du Nord. Il s'engage alors comme corsaire. Mais retombant en piraterie, il est arrêté et exécuté.

Règles : Lors de la phase de Navigation, le Major Steed Bonnet ne va jamais sur l'Île aux Trésors.



Sieur Raveneau De Lussan

Période : 1686

Raveneau de Lussan est le fils d'un notaire et reçoit une éducation particulièrement soignée pour l'époque, malgré une adolescence agitée et marquée par une forte attirance pour la vie militaire. À l'âge de treize ans, il participe au siège de Condé comme valet dans le régiment de la marine. La guerre n'assagit pas son tempérament et il est chassé de son régiment pour des dettes de jeu. Il s'embarque à Dieppe en 1679 pour St.-Domingue. En 1683, Raveneau se joint à une bande de Français et d'Anglais décidés à tenter l'aventure dans l'océan Pacifique. En traversant l'isthme de Panama, il doit combattre une force Espagnole très supérieure en nombre mais réussit à en gagner le butin. De retour en France en 1686, Raveneau publia son récit et vendit des informations au ministre de la Marine du Roi.



Règles : Au tour de Sieur Raveneau de Lussan, le joueur qui le touche peut décider :

- soit de gagner 3 doublons et de le laisser partir (il repartira indemne à l'île suivante à la prochaine phase de navigation),
- soit de continuer le combat.

Laurens de Graff

Période : 1695

Flibustier hollandais, Laurens De Graaf est un homme d'honneur, courtois, raffiné et également mélomane. Laurens De Graaf a débuté sa carrière de marin lorsqu'il est engagé par les Espagnols au sein d'une flotte d'escadres légères et rapides spécialisées dans la chasse aux pirates. Il passe du côté des flibustiers vers 1676. Laurens de Graff acquiert une sacrée réputation et il monte de grandes expéditions depuis ses bases de prédilections à Haïti. A partir de 1704 on entend plus parler de Laurens de Graff, le forban mélomane...



Règles : Tout navire défait par lui perd tous ses coffres.

René Duguay-Trouin

Période : 1695

Né en 1673 à Saint Malo d'une famille de marins, René Duguay-Trouin a voué sa vie à l'honneur des armes navales de la France. Son courage, son génie du commandement et de la guerre de course en firent un bras armé essentiel pour Louis XIV dans sa lutte contre l'Angleterre, l'Espagne et la Hollande pour la maîtrise des mers et des routes commerciales. Anobli en 1709, il a à son actif la capture de seize navires de guerre et de plus de trois cent navires marchands jusqu'en 1712.



Thomas Tew

Période : 1695

Dans les années 1690, Tew arriva dans les Bermudes pour devenir corsaire. Il a fait voile vers la Mer Rouge et pilla les bateaux chargés de trésor du grand Mogol. Après une brève bataille, les 300 soldats indiens ont laissé tomber leurs mousquets et armements pour se rendre. Personne dans l'équipage de Tew n'a été blessé. En 1694, Tew s'embarqua de nouveau pour la Mer Rouge. En septembre 1695, Tew a rencontré sa fin sanglante au cours du tout premier échange de bordées des grands canons des bateaux du grand Mogol.



Règles : La destination de Tew est déterminée par 1d6 avant la phase de navigation.

William Kidd

Période : 1695

Né en 1645 en Écosse, il émigre vers le Nouveau Monde et s'installe à New York où il devient un marchand respectable avant de passer corsaire contre les français. Sous la pression de ses hommes, il commence à attaquer tout navire qui ne bat pas le pavillon anglais. Progressivement, et particulièrement à partir de 1697, le corsaire se transforme en pirate. En 1698, il capture sans le savoir un navire anglais. De retour à New York, il est capturé et emprisonné. Il est envoyé à Londres afin d'y être jugé pour ses actes de piraterie. Il est pendu en 1701.



Règles : Au début du combat, jetez un dé pour William Kidd :

- sur 1 ou 2, William Kidd refuse de combattre et abandonne l'île aux autres pirates,
- sur 3 ou 4, l'équipage force Kidd à se battre, on utilise alors les premières caractéristiques du navire,
- sur 5 ou 6, Kidd veut en découdre, on utilise alors les secondes caractéristiques.

Anne Bonney, Mary Read & John Rackham

Période : 1710

Issue d'une famille irlandaise, Anne Bonney a une adolescence tumultueuse et s'engage dans la piraterie. Elle a navigué avec John Rackham, dit Calico Jack, et prend Mary Read comme compagnon à bord. Recherchés par les autorités en 1720, ils sont capturés tous les trois.



Edward Low

Période : 1710

La sauvagerie et la froideur dont il fait preuve font de lui l'archétype du pirate sanguinaire. Il fait preuve d'une telle imagination en matière de tortures et d'une telle cruauté dans le quotidien que même des membres de son équipage sont terrorisés à l'idée de le côtoyer. Selon certains, Low est finalement abandonné par son équipage dans une barque sans vivres ni rame à cause de ses excès. Il est sauvé par des marins français qui le remettent aux autorités de la Guadeloupe, ces dernières s'empressant de le pendre.



Henry Avery (Long Ben)

Période : 1710

Né à Plymouth vers 1665, il devint second sur un navire marchand, puis second sur un navire corsaire. Il fait alliance avec des pirates mais leur fausse compagnie avant le partage du butin. Mauvais négociateur, Avery se fit racheter son trésor par des marchands. Avery termina sa carrière de pirate dans l'oubli et la pauvreté. Il mourut en 1728.



Règles : A chaque coup qu'il porte, Long Ben vole un coffre à sa cible. Long Ben n'a pas de limite de coque. Le pirate qui coule Long Ben récupère tous les coffres.

Jacques Cassard

Période : 1710

Né à Nantes en 1679 dans une famille de négociants, il commença à naviguer à 14 ans sur les navires marchands appartenant à sa famille et fit plusieurs voyages aux Antilles et en Hollande. Il devient corsaire en 1700 à Saint-Malo et connut ses premiers succès contre l'Irlande en 1705. En 1711, Louis XIV lui demande de ravager les colonies anglaises, hollandaises et portugaises, ce qu'il fit jusqu'en 1714. Chevalier de Saint-Louis en 1719, il proposa alors d'armer contre les pirates qui sévissaient aux Antilles et en Méditerranée mais ses projets ne seront pas retenus et il quittera le service en 1731. Taxé de folie, il fut interné en 1736 au château Ham où il mourut en 1740.



Edward Teach (Barbenoire)

Période : 1718

Né en 1680 à Bristol (Angleterre), Edward Teach s'engage sur un bâtiment corsaire anglais pendant la guerre de la Succession d'Espagne au service de la reine Anne de 1702 à 1713.



Téméraire et courageux dans l'abordage des navires français, il devient pirate en 1716. En 1718, Il pille en un an plus de 40 navires et sa tête est alors mise à prix. Il meurt en combat en novembre 1718.

Howell Davis

Période : 1718

Pirate Gallois, Davis devient pirate en sortant de prison en 1718. De nature agréable, il gagne nombre de combats par la ruse. Il tombe dans un guet-apens en 1719 et est assassiné.



L'efficacité. A ses hommes, il interdit l'alcool, les femmes et le jeu. En moins de 4 ans, il a capturé plus de 400 navires. Au printemps de 1721, à cause de Roberts, les activités commerciales des Antilles sont paralysées. Il meurt au combat vers 1723.

Règles : Le joueur portant le dernier coup au Pirate de Légende gagne 3 doubloons du butin de Black Bart.

Christopher Condent

Période : 1720

Christopher Condent était un pirate anglais actif entre 1718 et 1720, principalement sur les cotes de la mer rouge et les cotes indiennes.



Monbars

Période : 1718

Gentilhomme du Languedoc, Monbars obtient d'un oncle capitaine corsaire qu'il le prenne à son bord pour les Antilles. A 17 ans, Monbars combat avec les boucaniers à Hispaniola, tue des Espagnols, délivre leurs esclaves indiens et se fait acclamer par les boucaniers étonnés de s'être trouvés un chef aussi terrible. Par la suite, Monbars devient capitaine d'un navire pourvu d'un équipage d'Indiens et d'esclaves évadés dévoués jusqu'à la mort. Quand il capture un navire espagnol, il jette tout ce qu'il porte à la mer. Pas de quartier pas de butin, et il en sera ainsi dans tous ses combats, terrestres ou maritimes. Il devient Monbars l'exterminateur.



Règles : Quand il ne lui reste que 2 pts de coque ou moins, au choix du joueur qui vient de lui porter un coup, soit il donne 3 pts de renommée et il quitte le combat, soit il continue le combat et donnera 5 points de renommée à celui qui le coulera.

Edward England

Période : 1720

Timide et d'une grande douceur de caractère, England choisit pourtant la carrière de pirate vers 1685. En 1720, après s'être montré trop clément avec des ennemis, il est abandonné par son équipage à Madagascar où il mourut peu après.



Règles : En cas de fuite, le fuyard perd tous ses doubloons et 2 pts de renommée, sans que cela ne nécessite de jet de Mutinerie.

Sir Nicholas Lawes

Période : 1718

Gouverneur de la Jamaïque entre 1718 et 1722, il introduisit ensuite le café en Jamaïque en 1730.



Règles : Lorsque vous prenez le navire, vous demandez une rançon pour le gouverneur de la Jamaïque : jetez un dé.

1 : la Royal Navy attaque immédiatement

2-3 : Les anglais payent la rançon (3 pts de renommée et 10 doubloons)

4-6 : la rançon n'est pas versée (2pts de renommée).

Olivier Levasseur (La Buse)

Période : 1720

Olivier Levasseur est né à Calais à la fin du 17^e siècle. En 1721, La Buse est associé au pirate anglais Taylor. Dans le port de Saint-Denis, ils se sont emparés du riche vaisseau portugais du vice-roi des Indes. La Buse n'exigea pas de rançon du vice-roi, mais fit main basse sur les objets d'incalculable valeur. Il prit sa retraite, car la piraterie n'était plus possible avec aux trousses un gaillard de la trempe de Duguay-Trouin. La plupart des écumeurs des mers cessèrent également toute activité et profitèrent de la Charte de clémence offerte par le roi de France. Mais ne voulant pas restituer son trésor, La Buse se retira à Sainte-Marie. Reconnu par un officier de marine, il est arrêté vers 1729. Il est exécuté le 7 juillet 1730.



Règles : A son tour, Olivier la Buse quitte le combat sauf s'il a été touché lors de la bordée précédente.

Bartholomew Roberts (Black Bart)

Période : 1720

Roberts sert dans la marine durant la guerre de succession d'Angleterre jusqu'en 1719 et, à 35 ans, devient pirate. Roberts ne tolère pas les excès de boisson. Il boit du thé et considère que l'alcool nuit à



L'ÎLE MYSTÉRIEUSE

Il est une île que l'on recherche longtemps et qu'il est rare d'atteindre. On dit qu'elle recèle des trésors sans commune mesure. Pour les pirates, cette île est comme un rêve : c'est l'Île Mystérieuse.

Une île perdue...

Cette île n'est pas sur la carte. Elle n'est d'ailleurs sur aucune carte et on l'atteint par pur hasard. C'est la raison pour laquelle elle est représentée par un petit plateau de jeu distinct du plateau de la Crique des Pirates.

Les cartes trésors

Durant la phase des Trésors, comme pour les autres îles, retournez une carte Trésor face visible.



Atteindre l'Île Mystérieuse

Chaque pirate ne peut mettre le pied sur cette île qu'une seule fois dans la partie. Lorsqu'un joueur décide de tenter d'atteindre l'île, il l'annonce pendant la phase de navigation avant de révéler sa destination vers l'une des 6 autres îles de la carte. Pour savoir s'il atteint l'Île Mystérieuse, il commence par sacrifier 1 coffre ou 2 doublons (qu'il réussisse ou non), puis il lance autant de dés que la valeur d'équipage sur son navire (entre 2 et 5, hors bonus divers). Si l'un des dés présente un 6, l'Île Mystérieuse est atteinte. Si ce n'est pas le cas, le joueur dirige son navire vers l'île dont la destination était indiquée par sa roue de navigation.

Conditions pour atteindre l'île : pouvoir sacrifier 1 coffre ou 2 doublons et faire 6 aux dés (en lançant autant de dés que l'Équipage).

Un seul y mettra les pieds !

Plusieurs pirates peuvent tenter d'atteindre l'île durant le même tour de jeu. En revanche, un seul y mettra les pieds. Un combat s'engagera entre les pirates ayant réussi à approcher de l'Île Mystérieuse.

Ceux qui sont mis en déroute rejoignent la Crique des Pirates pour réparer leur navire et donnent 1 point de renommée à celui qui les a mis en déroute. Le vainqueur peut alors piller l'Île Mystérieuse.

Les Pirates de Légende ne vont jamais sur l'Île Mystérieuse.

Le Pillage

La carte Trésor révélée indique :

- le nombre de points de Renommée gagné par celui qui atteindra l'île,
- le nombre de cartes Taverne que le joueur peut piocher,
- l'Effet des Îles spécifique à ce tour qui s'appliquera pour le pirate qui aura atteint l'île.

Les Effets de l'île

Durant la phase d'Effet des Îles, l'Île Mystérieuse offre quelques possibilités, différentes à chaque tour, qui sont indiquées sur le bas des cartes trésors de l'île.

Un joueur ayant atteint l'Île Mystérieuse et l'ayant pillée ne pourra pas y retourner durant toute la partie. Les joueurs l'ayant atteint en même temps qu'un autre mais ayant été mis en déroute pourront tenter à nouveau d'y retourner.

Les cartes Vaudou

Certaines cartes Trésors offrent la possibilité de piocher une carte Vaudou. Celles-ci fonctionnent comme des cartes Perroquets et restent durant toute la partie (sauf si elles sont détruites lors d'un combat). Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule carte Vaudou mais peut cumuler celle-ci avec un Perroquet. Si une carte Vaudou est détruite, les bonus qu'elle offrait sont annulés.



CRÉDITS

Le jeu *La Crique des Pirates* a été créé par **Paul Randles** et **Daniel Stahl** et illustré par **Julien Delval** et **Cyrille Daujean**.
Il est édité par Days of Wonder : <http://www.daysofwonder.com/>.

Les extensions présentées ici ont été créées par **Olivier Marlet** : <http://oliviermarlet.free.fr/> et illustrées par **Fred Chenier** : <http://picotopolino.canalblog.com/>.

Certaines cartes Taverne sont inspirées des propositions de **Cédric Tollet** et de **Douglas**, sur le site dédié au jeu : <http://www.daysofwonder.com/piratescove/fr/>.

Le plateau de l'Île Mystérieuse a été conçu et réalisé par **Olivier Marlet**.

MATÉRIEL

Règles pour 2 et 3 joueurs

- 10 cartes de joueurs fictifs

Cartes Taverne (46 cartes)

- 1 carte Perroquet
- 17 cartes Événement
- 4 cartes Abordage
- 10 cartes Bordée
- 10 cartes Renommée
- 4 cartes Artisan

Pirates de Légende

- 6 cartes Période
- 24 cartes Pirate de Légende

Île Mystérieuse

- 1 plateau de l'Île Mystérieuse
- 15 cartes Trésor
- 6 cartes Vaudou



This Pirate's Cove expansion is not a Days of Wonder product, but has been created with permission of Days of Wonder, Inc.

Some of the text and illustrations used herein may be Copyright © 2002-2006, Days of Wonder, Inc., All Rights Reserved.

Bernard Cleasen



Renommée: 3, Coque: 11, voile: 11

4 Contre le plus renommée sur sa plus basse section

Lorsqu'il pille une île, les drapeaux et les coffres lui donnent de la renommée. Il ne reçoit pas de carte Taverne

Nicolaes Van Hoorn



Renommée: 5, Coque: 7, voile: 7

5 Contre le plus renommée sur sa plus basse section

Lorsqu'il pille une île, les drapeaux et les coffres lui donnent de la renommée. Il ne reçoit pas de carte Taverne

François Daviot



Renommée: 6, Coque: 8, voile: 8

3 Contre le plus renommée sur sa plus basse section

Lorsqu'il pille une île, les drapeaux et les coffres lui donnent de la renommée. Il ne reçoit pas de carte Taverne

Julien Baulon



Renommée: 3, Coque: 9, voile: 9

5 Contre le plus renommée sur sa plus basse section

Lorsqu'il pille une île, les drapeaux et les coffres lui donnent de la renommée. Il ne reçoit pas de carte Taverne

Francis Townley



Renommée: 3, Coque: 10, voile: 10

5 Contre le plus renommée sur sa plus basse section

Lorsqu'il pille une île, les drapeaux et les coffres lui donnent de la renommée. Il ne reçoit pas de carte Taverne

William Barnes



Renommée: 6, Coque: 7, voile: 7

3 Contre le plus renommée sur sa plus basse section

Lorsqu'il pille une île, les drapeaux et les coffres lui donnent de la renommée. Il ne reçoit pas de carte Taverne

Diego el Mulatto



Renommée: 4, Coque: 10, voile: 10

3 Contre le plus renommée sur sa plus basse section

Lorsqu'il pille une île, les drapeaux et les coffres lui donnent de la renommée. Il ne reçoit pas de carte Taverne

Manuel Rivera Pardal



Renommée: 4, Coque: 9, voile: 9

4 Contre le plus renommée sur sa plus basse section

Lorsqu'il pille une île, les drapeaux et les coffres lui donnent de la renommée. Il ne reçoit pas de carte Taverne

Cornelius Kelly



Renommée: 4, Coque: 11, voile: 11

3 Contre le plus renommée sur sa plus basse section

Lorsqu'il pille une île, les drapeaux et les coffres lui donnent de la renommée. Il ne reçoit pas de carte Taverne

William Griffin



Renommée: 5, Coque: 8, voile: 8

4 Contre le plus renommée sur sa plus basse section

Lorsqu'il pille une île, les drapeaux et les coffres lui donnent de la renommée. Il ne reçoit pas de carte Taverne

Sacrifice sanglant



Aucune carte Bordée ne peut être jouée contre vous. Cette carte est défaussée si votre navire rejoint la Crique des Pirates.

Feu sacré



Aucune carte Abordage ne peut être jouée contre vous. Cette carte est défaussée si votre navire rejoint la Crique des Pirates.

Zombies



Protège l'équipage de 2 bordées. L'équipage est augmenté de 2.

◆ Tournez d'un quart de tour au 1^{er} coup reçu
◆ Défaussez et -3pts de renommée au 2nd

Vévés protecteurs



Protège les canons de 2 bordées. Les canons sont augmentés de 2.

◆ Tournez d'un quart de tour au 1^{er} coup reçu
◆ Défaussez et -3pts de renommée au 2nd

Vent diabolique



Protège la voile de 2 bordées. La voile est augmentée de 2.

◆ Tournez d'un quart de tour au 1^{er} coup reçu
◆ Défaussez et -3pts de renommée au 2nd

Garde vaudou



Protège la coque de 2 bordées. La coque est augmentée de 2.

◆ Tournez d'un quart de tour au 1^{er} coup reçu
◆ Défaussez et -3pts de renommée au 2nd



Henry Morgan 1669



6 Renommée 24 Coque voile

3 Contre l'équipage
Attaque le plus fort équipage

Henry Morgan prend les doubloons de ceux qu'il met en déroute

Jean David Nau (François l'Olonnais) 1669



5 Renommée 3 Coque 18 voile

3 Contre les canons
Attaque les plus forts canons

La section d'équipage perd 1 point à chaque tour pour chacun de ses adversaires

Michel le Basque 1669



4 Renommée 5 Coque 20 voile

4 Contre la coque
Attaque la plus forte coque

Roche Brasiliano 1669



4/1 Renommée 4 Coque 16 voile

4 Contre la voile
Attaque la plus faible voile

1-3 : Roche combat
4-6 : Roche ne combat pas
Si Roche gagne, vous perdez votre équipage

Grammont 1686



4 Renommée 6 Coque 18 voile

6 Contre l'équipage
Attaque le plus fort équipage

Grammont perd 1 de coque pour chaque bordée de 1 qu'il fait

Jean Bart 1686



5 Renommée 6 Coque 22 voile

5 Contre la coque
Attaque la plus forte coque

Major Stede Bonnet 1686



3 Renommée 4 Coque 16 voile

4 Contre les canons
Attaque les plus forts canons

Le Major ne va jamais sur l'île aux Trésors.

Sieur Ravenau De Lussan 1686



3/4 Renommée 5 Coque 18 voile

3 Contre les canons
Attaque les plus forts canons

S'il est touché, soit il part contre 3 doubloons, soit il continue

Laurens de Graff 1695



3 Renommée 4 Coque 24 voile

3 Contre l'équipage
Attaque les plus forts canons

Tout navire qu'il défait perd ses coffres

René Duguay-Trouin 1695



4 Renommée 5 Coque 20 voile

3 Contre la coque
Attaque la plus forte coque

Thomas Tew 1695



5 Renommée 6 Coque 24 voile

3 Contre la voile
Attaque la plus forte voile

Tew se dirige vers l'île indiquée par 1d6

William Kidd 1695



3/7 Renommée 4/6 Coque 17/27 voile

3/6 Contre la voile
Attaque le moins renommé

Jetez un dé.
1-2 : Kidd ne combat pas
3-4 : l'équipage pousse Kidd à se battre (1ères valeurs)
5-6 : Kidd se bat (2ndes valeurs)

Anne Bonney, Mary Read & John Rackham 1710



6 Renommée 5 Coque 22 voile

3 Contre toutes les sections
Attaque la plus forte voile

Edward Low 1710



4 Renommée 5 Coque 20 voile

5 Contre l'équipage
Attaque le plus fort équipage

Henry Avery (Long Ben) 1710



5 Renommée 4 Coque 22 voile

6 Contre la coque
Attaque la plus forte coque

A chaque coup porté, Long Ben vole un coffre à sa cible. Celui qui coule Long Ben gagne tout son butin

Jacques Cassard 1710



4 Renommée 4 Coque 18 voile

4 Contre les canons
Attaque les plus forts canons



Edward Teach
(Barbenoire) 1718

6 Renommée 8 Coque 24 voile

6 Contre la coque
Attaque les plus forts canons

Howell Davis 1718

4 Renommée 3 Coque 18 voile

5 Contre la plus faible section
Attaque le plus renommé

Monbars 1718

4 Renommée 6 Coque 16 voile

4 Contre la voile
Attaque la plus forte voile

Sir Nicholas Lawes 1718

3 Renommée 3 Coque 8 voile

3 Contre les canons
Attaque la plus faible voile

Rançon en cas de victoire :
1 : la Royal Navy attaque
2-3 : +3 renommée +8 doublons
4-6 : +2 renommée

Bartholomew Roberts
(Black Bart) 1720

5 Renommée 6 Coque 22 voile

5 Contre l'équipage
Attaque le plus fort équipage

Celui qui coule Black Bart gagne
3 doublons

Christopher Condent 1720

3/5 Renommée 5 Coque 20 voile

4 Contre les canons
Attaque les plus forts canons

S'il a moins de 3 en coque, soit il
fuit et donne 3 de renommée,
soit il continue et donnera 5 de
renommée

Edward England 1720

4 Renommée 5 Coque 18 voile

4 Contre la coque
Attaque la plus forte coque

Toute fuite fait perdre 2 de
renommée et tous les doublons

Olivier Levasseur
(La Buse) 1720

5 Renommée 5 Coque 28 voile

5 Contre la voile
Attaque la plus forte voile

S'il n'a pas été touché au tour
précédent, La Buse fuit.

1669

Henry Morgan

Jean David Nau

Michel le Basque

Roche Brasiliano

1686

Grammont

Jean Bart

Major Stede Bonnet

Sieur Raveneau

1695

Laurens de Graff

René Duguay-Trouin

Thomas Tew

William Kidd

1710

Anne Bonney, Mary Read
& John Rackham

Edward Low

Henry Avery

Jacques Cassard

1718

Edward Teach

Howell Davis

Monbars

Sir Nicholas Lawes

1720

Bartholomew Roberts

Christopher Condent

Edward England

Olivier Levasseur



Singe de Sir Henry Morgan



◆ Doublez l'or gagné pendant vos pillages
◆ Tournez d'un quart de tour au 1^{er} coup reçu
◆ Défaussez et -2 pts de renommée au 2nd
"Fouiner sans se faire tuer!"

Infesté de rats

Trésor

Le pirate désigné doit jeter 2 coffres à la mer



Longue vue

Trésor

Consultez les cartes de la main d'un des joueurs



Voie d'eau

Trésor

Le pirate désigné doit jeter 1 coffre à la mer



Brume épaisse

Navigation

Chaque joueur lance un dé pour connaître son île de destination



Espion

Navigation

Consultez secrètement la destination d'un des joueurs avant de faire votre choix



Fausse rumeur

Navigation

Après révélation des destinations, échangez les cartes trésors de 2 îles. Vous perdez 1 renommée



Fieffé soiffard

Navigation

Le joueur désigné détermine sa destination par un jet de dé



Récifs

Navigation

Un navire sur la même île que vous perd 1 point de coque et doit partir pour l'île de la Crique



Scorbut

Navigation

Le pirate désigné ne se déplace pas ce tour-ci et pioche une carte Taverne



Vaisseau fantôme

Navigation

Aucun pirate de légende ne combattra ce tour-ci



Couardise

Combat

Le fuyard subit une mutinerie sur 5 ou 6. Annule la Dérobade



Dérobade

Combat

Fuyez le combat sans subir de mutinerie



Négociation

Combat

Le combat est annulé et le butin partagé entre les joueurs (en faveur du négociateur)



Poursuite

Combat

Le vainqueur du combat renonce au pillage et soulage le pirate en déroute de ses coffres et doublons

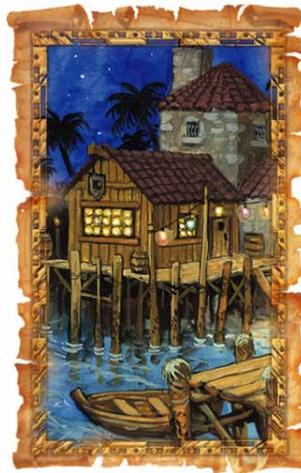
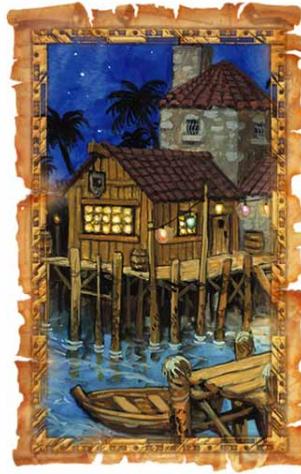


Capture

Effet des îles

Débarassez-vous de tous vos coffres et capturez le perroquet d'un adversaire





Trésor englouti

Effet des îles

Récupérez 1 coffre et 2 doubloons si vous êtes à la Crique des Pirates



Troc

Effet des îles

Echangez cette carte contre une choisie dans la défausse



Complètement saoul

Abordage

L'équipage est à 2 pour tout le combat. Les pirates de légendes ne lancent que 2 dés



Héroïsme

Abordage

Votre équipage gagne 1 point pour la durée du combat



Mercenaire

Abordage

Pour 2 doubloons, votre équipage gagne 1 point



Pas de quartier

Abordage

Les blessés sont achevés. Annule la carte héroïsme



Boulets rouges

Bordée

Si au moins 1 tir réussit, un incendie fait baisser de 1



Citerne d'eau

Bordée

Annule la carte Boulets rouges



Discipline

Bordée

Permet d'avoir l'initiative pour ce tour sans tenir compte des voiles



Eperonnage

Bordée

Votre adversaire subit 2 points de coque. Vous ne pouvez tirer de bordée ce tour-ci



Guet-apens

Bordée

Annule pour ce tour les effets de toute carte d'abordage et de bordée



Maître canonnier

Bordée

Pour ce tour, le tir touche sur 4, 5 ou 6



Mât brisé

Bordée

La voile subit 2 points par un boulet qui brise net le mât



On a rien sans rien

Bordée

Jetez 2 doubloons pour lancer 1 dé de plus ce tour-ci



Poudre mouillée

Bordée

La section des canons perd 1 point pour ce tour-ci

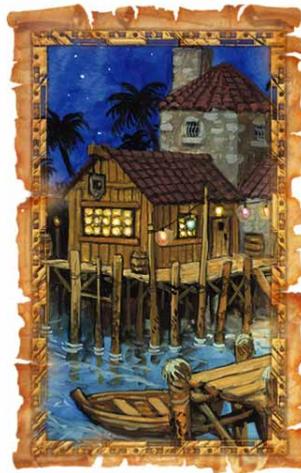
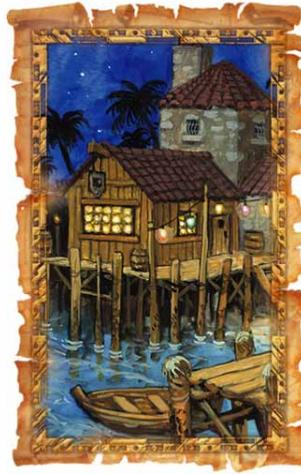
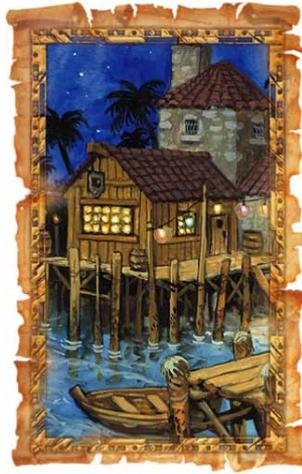


Rafale de vent

Bordée

Annule la carte Fumigène pour ce tir





Bonne étoile



1

Renommée

Bonne surprise



2

Renommée

Carte aux trésors



2

Renommée

Chance inespérée



3

Renommée

Explosif



1

Renommée

Statuette maudite



Lancez 1 dé
1-4 : perdez 1 point
5-6 : gagnez 3 points

-1/3

Renommée

Tonneau d'Armagnac



1

Renommée

Tonneau de malt



1

Renommée

Tonneau de porto



1

Renommée

Tonneau de rhum



1

Renommée

Blindage



Effet des îles

Cette carte protège les canons. Elle ne peut pas se cumuler à un artisan.

Il faut toucher 2 fois les canons en une seule bordée pour détruire cette carte.

Charpentier



Effet des îles

Cette carte protège la coque. Elle ne peut pas se cumuler à un artisan.

Il faut toucher 2 fois la coque en une seule bordée pour détruire cette carte.

Grande voile



Effet des îles

Cette carte protège la voile. Elle ne peut pas se cumuler à un artisan.

Il faut toucher 2 fois la voile en une seule bordée pour détruire cette carte.

Moral gonflé à bloc



Effet des îles

Cette carte protège l'équipage. Elle ne peut pas se cumuler à un artisan.

Il faut toucher 2 fois l'équipage en une seule bordée pour détruire cette carte.

