

The cover art for the board game 'Loot Island' depicts a tropical island scene. In the foreground, a wooden treasure chest sits on a rocky ledge, partially covered by a spiderweb. To its right is a large, ornate stone wheel with a skull in the center. The background shows a lush island with green hills, a sandy beach, and a blue ocean under a clear sky. The title 'LOOT ISLAND' is written in large, stylized green letters with gold outlines. The letters 'O' and 'I' are replaced by gold coins with skulls on them. In the bottom right corner of the art, there are three icons: a clock for '30-60' minutes, a group of people for '2-5' players, and a candle for '10+' years of age.

LOOT ISLAND



Contexte du jeu

1640. Une épouvantable malédiction s'abat sur une magnifique île de l'Océan Indien... juste parce que c'était possible.

Rapidement, il fut établi que cette magie noire affectait non seulement quiconque tentait de s'emparer de ce qui se trouvait sur l'île, mais hantait également toute personne qui osait ne serait-ce que s'approcher de ses côtes.

D'ingénieux et opportunistes pirates réalisèrent bientôt que l'île était un endroit parfait pour cacher leur butin, puisqu'une fois enterré ici, il était presque impossible qu'il soit (de nouveau) volé. Fiers de l'exceptionnelle créativité de leur plan, ils la nommèrent « Loot Island » (L'Île au Butin).

Aussi intelligents que futés, ils avaient mis au point une astuce parfaite pour tromper l'île: ils enterraient des amulettes contrant cette malédiction avec leur trésor et dessinaient des cartes menant à leurs précieuses cachettes au cas où quelque chose tournerait mal... ce qui, bien sûr, arriva.

Dénuée d'humour mais pas de méchanceté, l'île n'aima pas du tout se faire rouler et fit en sorte que les pirates du globe perdent l'intégralité de leurs cartes. Ainsi, tous les trésors furent perdus à jamais... enfin... presque

1902. Des siècles plus tard – la profession de pirate étant malheureusement dépassée – de nobles et beaux chasseurs de trésors (oui, vous) entrent en scène.

Le destin, qui, c'est bien connu, aime bien s'amuser, vous a gratifié des morceaux des anciennes cartes perdues, sous forme de cartes à jouer (quelle coïncidence !), afin de localiser l'île maudite et son abondant butin pour que vous puissiez vous affronter dans la recherche de cette généreuse mais dangereuse fortune.

Vous devez coopérer avec les chasseurs de trésors qui vous accompagnent afin d'assembler les cartes permettant de trouver le butin mais en même temps rivaliser impitoyablement dans le but d'obtenir la plus grosse part du butin pour vous-même (c'est un trésor de pirate après tout, arrr !).

Avez-vous les bons morceaux de la carte ? Les autres joueurs disposent-ils des morceaux susceptibles de vous aider à trouver un chemin vers le trésor ? Et... parviendrez-vous à vous débarrasser de la malédiction ?

Le joueur qui trouvera le meilleur équilibre entre la coopération et la compétition, allié à une bonne synchronisation des actions et à un brin de chance, remportera la partie en ayant les trésors de plus grande valeur et en brisant la malédiction de Loot Island !

MISE EN PLACE

Toutes les règles sont expliquées pour une partie à 5 joueurs. Remettez dans la boîte tout matériel non utilisé. Les différences de règles pour les parties à 2, 3 ou 4 joueurs sont indiquées en vert. Les règles spéciales pour les parties à 2 joueurs sont listées à la page 15. Avant votre première partie, retirez toutes les tuiles de leurs cadres et collez les autocollants sur les disques en bois (un sur le dessus et un sur le dessous de chaque disque) en fonction de leurs couleurs.

LISTE DU MATÉRIEL

- ▶ 1 plateau Île Principale
- ▶ 7 tuiles Petite Île
- ▶ 1 tuile Premier Joueur
- ▶ 1 Bateau
- ▶ 15 disques Boussole
- ▶ 5 cartes Personnage
- ▶ 80 cubes Malédiction
- ▶ 18 cartes Événement
- ▶ 74 cartes Trésor
- ▶ 88 Cartes
- ▶ 14 cartes Guérisseuse
- ▶ 5 cartes Référence
- ▶ 1 carnet de Score



1. Dépliez le plateau **Île Principale** au milieu de la table.

Chaque côté de l'Île Principale est une côte, chaque côte est constituée de 2 Territoires, indiqués chacun par un cercle.

11. **ZONE DE JOUEUR**: chaque joueur choisit une couleur (**Bleu**, **Rouge**, **Blanc**, **Jaune**, **Noir**), puis prend :

- ▶ 3 disques **Boussole** de la couleur choisie
- ▶ la **carte Personnage** de la couleur choisie,
- ▶ 3 cubes **Malédiction** (qui sont placés sur la carte Personnage)

10. Déterminez aléatoirement un premier joueur et donnez-lui la **tuile Premier Joueur**.

9. Disposez les **tuiles Petite Île** face visible sur un côté de la table.

8. Placez les **cubes Malédiction** sur un côté de la table pour former un stock commun.



Remettez cette tuile dans la boîte si vous jouez à 2, 3 ou 4 joueurs.

2. Placez le **Bateau** sur l'une des cases Bateau dans un coin de l'Île Principale.

NOTE: Le coin de départ et le sens de rotation du bateau n'ont pas d'importance, choisissez-les aléatoirement.



3. Triez les **cartes Trésor** en quatre piles en fonction du chiffre romain au dos, puis mélangez chaque pile séparément.

Sur un côté de la table, **formez une pioche Trésor face cachée** en plaçant les cartes Trésor IV en bas, puis les III, les II et enfin les cartes I.

Laissez de la place à côté de la pioche pour une pile de défausse.

N'utilisez que les piles I et IV dans une partie à 2 ou 3 joueurs.

N'utilisez que les piles I, II et IV dans une partie à 4 joueurs.



4. Mélangez les Cartes et placez-les **face cachée** sur un côté de la table pour former la **pioche Carte**. Laissez de la place à côté de la pioche pour une pile de défausse.



5. Distribuez 7 **Cartes** à chaque joueur (6 dans une partie à 2 joueurs). Celles-ci forment la main des joueurs.



7. Mélangez toutes les **cartes Événement B**, choisissez 4 **cartes** au hasard, sans les regarder, et placez-les **face cachée** pour former une pioche au milieu de l'Île Principale.

Mélangez toutes les **cartes Événement A**, choisissez 1 carte au hasard et placez-la face visible sur le dessus de la pioche (*cet événement sera appliqué au 1er tour, voir page 14*).

Les cartes Événement restantes sont remises dans la boîte sans les regarder.



6. Mélangez les **cartes Guérisseuse**, choisissez au hasard, sans les regarder, un **nombre de cartes égal au nombre de joueurs** de la partie et placez-les **face cachée** pour former une pioche sur un côté de la table.

Les cartes Guérisseuse restantes sont remises dans la boîte sans les regarder.



APERÇU DU JEU ET SÉQUENCE DE JEU

Les joueurs sont des chasseurs de trésors qui, après avoir trouvé les morceaux d'anciennes cartes au trésor, voguent vers Loot Island pour récupérer le butin caché qui y est enterré.

La partie se joue en 5 tours. Chaque tour représente un jour et consiste en 3 Phases:

Phase 1 : Préparation - Un nouveau jour d'exploration commence : le bateau quitte la côte précédemment explorée et se déplace vers la prochaine côte à la recherche de nouveaux trésors. Une nouvelle page du carnet de bord s'écrit et les joueurs reçoivent de nouvelles cartes.



Phase 2 : Actions - Les joueurs jouent les Cartes de leur main, soit pour tirer profit des pouvoirs des tuiles Petites Îles, soit sur les Territoires de l'Île Principale, accompagnées de leur disque Boussole, dans l'espoir d'assembler suffisamment de morceaux d'une carte pour trouver les trésors enfouis sur l'île.



Phase 3 : Trouver le Butin -

Une exploration a lieu sur la côte où se situe actuellement le bateau.

Si un Butin est découvert, les trésors seront distribués entre les joueurs dont la Boussole est présente en suivant le principe du premier arrivé, premier servi.



Attention toutefois, une malédiction frappe quiconque tente d'emporter quelque chose de l'Île, ainsi pour chaque trésor que vous prenez, vous devrez peut-être également prendre des cubes Malédiction.



COMPÉTITION VS COOPÉRATION

Les trésors ne sont distribués que si suffisamment de Cartes ont été jouées sur le Territoire, il est donc normal que plus d'un joueur doive jouer des Cartes pour qu'un Butin y soit trouvé.

Vous devrez coopérer avec les autres joueurs pour assembler suffisamment de morceaux d'une carte mais également entrer en compétition avec eux pour être à la meilleure place pour recevoir la plus grande part du Butin.

Après le 5ème tour, une Exploration Finale a lieu puis la partie se termine.

Les joueurs calculent la valeur de leur Butin en additionnant les pièces d'or gagnées grâce à leurs Trésors et en soustrayant le coût à payer à la Guérisseuse pour les libérer de la malédiction.

Le joueur ayant le Butin de plus grande valeur remporte la partie (voir page 12).



RÈGLES GÉNÉRALES

CUBES MALÉDICTION : lorsque vous prenez 1 ou plusieurs cubes Malédiction, prenez-les dans le stock commun et placez-les sur votre carte Personnage. Lorsque vous défaussez 1 ou plusieurs cubes Malédiction, prenez-les de votre carte Personnage et placez-les dans le stock commun. Les cubes Malédiction ne sont pas limités. Dans le cas peu probable où le stock serait épuisé, utilisez un autre moyen pour en garder la trace.

CARTES : lorsque vous piochez une Carte, prenez la carte du dessus de la pioche Carte et ajoutez-la à votre main.

DÉFAUSSEZ DES CARTES : lorsque vous défaussez une Carte ou un Trésor, placez-les face visible dans la pile de défausse adéquate.

PHASE 1 : PRÉPARATION

NOTE: ignorez cette Phase lors du premier tour.

La Phase Préparation suit les 4 étapes suivantes, menées dans cet ordre :

1. MOUVEMENT DU BATEAU : déplacez le bateau vers le prochain coin de l'Île Principale, dans la direction actuelle de la proue du bateau



2. PETITES ÎLES : toutes les tuiles Petite Île qui étaient retournées face cachée dans le tour précédent sont retournées face visible.



PIOCHE CARTE : à tout moment lorsque vous piochez 1 ou plusieurs Cartes et qu'il n'y a pas suffisamment de cartes dans la pioche Carte, piochez-en autant que vous pouvez puis mélangez la pile de défausse Carte pour former une nouvelle pioche face cachée, puis piochez le reste.

PIOCHE TRÉSOR : à tout moment lorsque vous révéléz 1 ou plusieurs Trésors et qu'il n'y a pas suffisamment de cartes dans la pioche Trésor, révéléz-en autant que possible puis mélangez la pile de défausse Trésor pour former une nouvelle pioche face cachée, puis révéléz le reste. Dans le cas improbable où il n'y aurait pas assez de cartes, distribuez les cartes révélées, s'il y en a, puis passez directement à la Fin du Jeu – Etape 2 (page 12).

3. ÉVÉNEMENTS : la carte Événement qui était appliquée le tour précédent est remise dans la boîte. Puis, retournez la carte Événement du dessus de la pioche face visible (cet Événement s'applique dans ce tour, voir Page 14).



4. MAIN DES JOUEURS : chaque joueur peut maintenant défausser n'importe quel nombre de Cartes restantes du tour précédent vers la pile de défausse.

Puis ils complètent leur main à 7 Cartes (6 dans une partie à 2 joueurs) depuis la pioche Carte.

PHASE 2 : ACTIONS

En commençant par le Premier Joueur et dans le sens horaire, chaque joueur réalise un tour.

À votre tour, vous devez réaliser **une** des actions suivantes :

- ▶ **UTILISER UNE PETITE ÎLE**
- ▶ **JOUER DES CARTES SUR L'ÎLE PRINCIPALE**
- ▶ **PASSER** : Si vous ne pouvez ou ne souhaitez plus exécuter d'actions, vous devez passer. Placez toute Carte restante dans votre main face cachée sur la table ; votre tour est ignoré pour le reste de cette Phase.

Le joueur qui passe en premier prend la tuile Premier Joueur.

Ce processus se répète jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Puis la Phase se termine.



UTILISER UNE PETITE ÎLE

Les chasseurs de Trésor apprennent rapidement que visiter les petites îles avoisinantes pouvait se révéler très utile.

Défaussez 2 Cartes de la même couleur de votre main et choisissez **une** des tuiles Petite Île face visible.

Vous **pouvez** maintenant réaliser l'action décrite (voir page 14).

Puis retournez cette tuile face cachée.

IMPORTANT: Vous pouvez utiliser une Petite Île (en défaussant 2 cartes de la même couleur et en retournant la tuile) même si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas activer son pouvoir (pour empêcher un adversaire de l'utiliser, par exemple).



NOTE:

Vous pouvez choisir n'importe quelle paire de Cartes de votre main, du moment qu'elles sont de la même couleur.

Les nombres et les symboles sur les Cartes n'ont aucune importance lorsque vous jouez une Petite Île (ils ne sont utiles que lorsque vous jouez les Cartes sur l'Île Principale).

S'il n'y a plus aucune tuile Petite Île face visible, vous ne pouvez jouer les Cartes que sur l'Île Principale ou passer.

JOUER DES CARTES SUR L'ÎLE PRINCIPALE

Chaque côté de l'Île Principale est une côte, chaque côte est constituée de 2 Territoires (chaque Territoire est indiqué par un cercle). Jouer des Cartes sur l'Île Principale représente le fait que les joueurs assemblent une carte du Territoire qui seront utilisées pour trouver un Butin pendant la Phase 3.

Pour exécuter cette action, vous **devez** :

1. **Choisir un** (et seulement un) **Territoire** où vous allez jouer des Cartes.
2. Si vous n'y avez aucune **Boussole**, prenez-en une de votre zone de jeu (ou, s'il ne vous en reste aucune, déplacez-en une d'un autre Territoire) et **placez-la au-dessus des Boussoles déjà présentes**, s'il y en a. Il ne peut y avoir plus de 1 Boussole de chaque couleur sur un Territoire.
3. **Jouez 1 ou plusieurs Cartes de la même couleur** de votre main, ajoutez-les au Territoire choisi (*voir Règles de Placement ci-dessous*) et appliquez leurs effets, s'il y en a (*voir Effets, page 8*).

RÈGLES DE PLACEMENT

- ◇ Vous pouvez débiter une nouvelle colonne (c-à-d placer 1 ou plusieurs Cartes sur un Territoire qui ne dispose d'aucune Carte) ou en étendre une (c-à-d ajouter 1 ou plusieurs Cartes sur un Territoire qui dispose déjà d'au moins une Carte).
- ◇ **La première Carte d'un Territoire** peut être **n'importe quelle Carte** de votre choix.
La seule restriction est que 2 Territoires d'une même côte doivent être composés de Cartes de couleurs différentes.
- ◇ **Chaque future Carte** jouée sur un Territoire **doit** :
 - ▶ Être de la **même couleur que les Cartes déjà présentes**
 - ▶ Toujours être **ajoutée à la fin de la colonne**
 - ▶ Avoir une **valeur égale ou supérieure à celle qui la précède** immédiatement
- ◇ Une Carte Joker affiche une étoile à la place d'un chiffre et peut toujours être jouée sur un Territoire (en respectant la couleur). Elle reprend toujours la valeur de la Carte qui la précède immédiatement (ou 1 s'il s'agit de la 1ère Carte d'un Territoire).

NOTE :

- Les Cartes ne sont pas nécessairement consécutives (par exemple un 5 peut être joué sur un 2).
- Les Cartes numérotées 1 ont des règles de placement spéciales (*page 8*).
- Si vous avez plusieurs Cartes jouables en main, vous pouvez en jouer autant que désiré (vous n'avez pas à les jouer toutes en une fois).
- Si vous jouez plusieurs Cartes dans un tour, celles-ci sont jouées dans l'ordre numérique.



EXEMPLE : c'est le tour de **Noir**. Elle possède 3 cartes rouge (3, 5 et 9). Elle ajoute le 3 et le 5 à la colonne. Elle n'y a pas de disque Boussole, elle en ajoute donc un. Les cartes jouées n'ont aucun effet, donc son tour se termine.



EFFETS : certaines Cartes disposent d'un symbole représentant un effet. Lorsqu'une Carte est jouée sur l'île Principale, l'effet de la Carte est appliqué.



DÉFAUSSER 1 CUBE : si vous jouez une Carte avec cette icône, tous les joueurs avec une Boussole sur le Territoire (vous compris) peuvent immédiatement défausser 1 cube.



PIOCHEZ 1 CARTE : si vous jouez une Carte avec cette icône, tous les joueurs avec une Boussole sur le Territoire (vous compris) peuvent immédiatement piocher 1 Carte.

1 CARTE NUMÉRO 1 : une Carte avec une valeur 1 peut être jouée de deux façons différentes, ce qui détermine son effet. Si la dernière Carte déjà sur le territoire :

- ♦ a une valeur de 1 (ou qu'il n'y a aucune Carte), jouez en suivant les règles de placement habituelles.



Puis, tous les autres joueurs (peu importe qu'ils aient une Boussole sur le territoire ou non) doivent prendre un cube Malédiction.

- ♦ a une valeur de 2 ou plus, insérez la Carte de valeur 1 au début de la colonne (avant toutes les autres Cartes jouées).



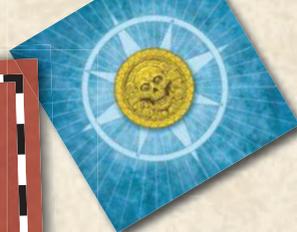
Puis, vous pouvez utiliser l'effet d'une Carte « Défaussez 1 cube » ou d'une Carte « Piochez 1 Carte » déjà présente dans la colonne, s'il y en a. Tous les autres joueurs sur le Territoire ne bénéficient pas de ce bonus.



COFFRE ET « +1 » : les Cartes avec ces icônes n'ont aucun effet immédiat. Ces icônes sont importantes pendant la Phase Trouver le Butin (voir page 10).

NOTE : mis à part le coffre illustré, les cartes Joker n'ont jamais aucun effet. Elles reprennent juste la valeur d'une autre Carte mais ne donnent pas le bénéfice de cette Carte.

NOTE : les effets qui affectent les autres joueurs (par exemple : chaque joueur prend un cube) s'appliquent aussi aux joueurs qui ont déjà passé.



EXEMPLE : c'est le tour de **Rouge**. Il ajoute un 5 et un 9 sur une colonne. Il y a déjà placé un disque Boussole au cours d'un tour précédent, il n'en place donc aucun autre. À cause des effets des cartes qu'elle vient juste de jouer, **Rouge**, **Jaune** et **Bleu** peuvent tous maintenant défausser un cube Malédiction et piocher une Carte.

EXEMPLE : c'est le tour de **Bleu**. Il débute une nouvelle colonne en jouant un 1, un 3 et un 7. Tous ses disques Boussole sont déjà sur d'autres Territoires, il doit donc en déplacer un d'un autre Territoire vers ce Territoire.

Puisqu'il joue le 1 normalement, tous les autres joueurs prennent un 1 cube Malédiction.

Puis, grâce à l'effet du 7, **Bleu** peut maintenant défausser 1 cube Malédiction.



EXEMPLE : c'est le tour de **Jaune**.

Il choisit d'étendre une colonne existante en jouant un 1, un 10 et une carte Joker. Il y place sa Boussole et insère le 1 au début de la colonne puis le 10 et la carte Joker à la fin.

L'effet du 1 lui permet de copier l'effet du 5 ou 7. Il choisit de copier le 5 et pioche une Carte. L'effet n'est pas appliqué aux autres joueurs.

PHASE 3 : TROUVER LE BUTIN

La côte vers laquelle pointe le bateau (c'est-à-dire celle la plus proche de la proue) est la côte Explorée pour le tour en cours. **Les deux Territoires de la côte sont explorés** l'un après l'autre, à la recherche d'un Butin.

Pour qu'un Butin soit découvert, un Territoire doit avoir au moins 6 Cartes (5 dans une partie à 4 joueurs, 4 dans une partie à 2 ou 3 joueurs).

+1 NOTE: les Cartes avec ce symbole comptent pour 2 Cartes.

- ▶ Si aucun des deux Territoires ne dispose de suffisamment de Cartes, passez directement à l'étape Entretien (voir page 11).
- ▶ Si au moins un des 2 Territoires a suffisamment de Cartes, **celui avec le plus de Cartes** (ou celui le plus proche de la proue du bateau en cas d'égalité) est le **TERRITOIRE AU GROS BUTIN**. Il est donc exploré en premier.

Procédez comme suit :

1. RÉVÉLEZ LE BUTIN : révéléz des Trésors de la pioche Trésor et placez-les face visible sur la table comme suit :

- ◇ 1 Trésor pour chaque Boussole sur le Territoire;
- PLUS**
- ◇ 1 Trésor pour chaque Coffre sur les Cartes, s'il y en a.



2. DISTRIBUTION DU BUTIN : dans l'ordre des disques Boussole sur le Territoire (**en partant du bas vers le haut**), chaque joueur prend 1 des Trésors révélés et décide de le garder ou de le défausser (voir Prendre des Trésors, page 11).

Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun Trésor révélé à partager. Voir page 13 pour les détails sur des valeurs des différents trésors.

- ▶ Puis **l'autre Territoire est exploré** à son tour.
- ◇ S'il n'y a pas suffisamment de Cartes, aucun Butin n'est trouvé (passez à l'étape Entretien, page 11).
- ◇ S'il y a suffisamment de Cartes, il s'agit du **TERRITOIRE AU PETIT BUTIN**. Procédez comme suit : Révélez 1 Trésor pour chaque Coffre sur les Cartes de ce Territoire, s'il y en a, et placez-les face visible sur la table.



Ne révéléz pas de Trésors pour les disques Boussole.

Distribuez le Butin comme décrit ci-dessus, puis procédez à l'étape Entretien (page 11).



EXEMPLE :

les deux Territoires disposent de suffisamment de Cartes. Le Territoire de gauche (ayant le plus de Cartes) est le **TERRITOIRE DU GROS BUTIN**, il est exploré en premier.

7 cartes Trésor sont révélées (1 par disque Boussole et 1 par carte Coffre sur ce Territoire).

Bleu choisit en premier, puis **Rouge**, puis **Jaune**, puis **Bleu**, **Rouge**, **Jaune** et enfin **Bleu**.

Puis le Territoire de droite (**TERRITOIRE DE PETIT BUTIN**) est exploré. 3 cartes Trésor sont révélées (1 pour chaque carte Coffre présente). **Rouge** choisit en premier, puis **Bleu**, puis **Noir**. **Jaune** ne prend aucun trésor.

PRENDRE DES TRÉSORS :

Lorsque vous prenez un Trésor, vous pouvez, au choix :

A. **GARDER LE TRÉSOR** en le plaçant devant vous.

 Si le Trésor que vous conservez présente une icône Malédiction avec une valeur, il est maudit ! Vous devez prendre le nombre de cubes Malédiction correspondant à la valeur indiquée.

Si le Trésor conservé présente une icône avec 1 ou 2 cubes Malédiction barrés, vous pouvez défausser immédiatement jusqu'au nombre indiqué de cubes Malédiction.



B. **DÉFAUSSER LE TRÉSOR** (Vous vous épargnez la malédiction en entrant de nouveau le trésor).



Vous pouvez immédiatement défausser jusqu'à 2 cubes Malédiction.

En plus, à chaque fois que vous défaussez un Trésor, vous pouvez défausser 1 cube pour chaque Trésor Amulette en votre possession, si vous en avez (avec cette icône dans leur coin inférieur droit).



NOTE :

- Vous ne pouvez défausser un Trésor qu'au moment où vous le prenez. Une fois conservé, il ne peut plus être défaussé.
- Vous ne pouvez appliquer le pouvoir de vos Amulettes qu'au moment où vous défaussez un Trésor (et non lorsque vous êtes amenés à défausser des cubes d'une autre manière).
- Le numéro en bas à gauche des cartes Trésor n'a de signification que pour les parties à 2 joueurs (page 15).

ENTRETIEN : Tous les disques **Boussole** sur les **deux Territoires de la Côte Explorée** (peu importe qu'un Butin ait été trouvé ou non) sont **rendus aux joueurs** et toutes les **Cartes** de ces Territoires sont placées dans la **pile de défausse**.

Puis le tour se termine. **NOTE:** Les disques Boussoles et les Cartes des Territoires des autres côtes restent en place.



PAS DE BUTIN



GROS BUTIN

EXEMPLE: PARTIE À 5 JOUEURS

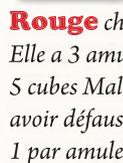
Il y a assez de Cartes sur le Territoire de droite (la Carte numérotée 2 compte comme 2 Cartes) et il y a plus de Cartes que sur l'autre Territoire, il s'agit donc du **TERRITOIRE DU GROS BUTIN**, il est exploré en premier.

3 Trésors sont donc révélées (1 par Boussole présente et 1 par Coffre présente).



Bleu choisit son Trésor et décide de le garder.

Il prend 4 cubes Malédiction.



Rouge choisit son Trésor et décide de le défausser.

Elle a 3 amulettes devant elle, elle défausse donc 5 cubes Malédiction (2 pour avoir défaussé le Trésor, plus 1 par amulette).



Bleu choisit ce Trésor et décide de le conserver. Le Trésor présente une icône de cube barré, donc **Bleu** peut défausser immédiatement 1 cube Malédiction.



Puis le Territoire de gauche est exploré. Il n'y a pas suffisamment de Cartes, donc aucun Butin n'est trouvé.

FIN DU JEU

1. EXPLORATION FINALE : Après le 5ème tour, tous les Territoires restants de chacune des côtes sont explorés un par un, en commençant par le Territoire le plus proche de la proue du bateau puis en poursuivant dans la direction de la proue du bateau.

Pour chaque Territoire, s'il y a suffisamment de Cartes, révélez et distribuez le Butin en suivant les règles habituelles du Territoire Petit Butin.

NOTE : pendant l'Exploration Finale, seuls des Petits Butins sont trouvés, peu importe quel Territoire a le plus de Cartes, il peut donc y avoir jusqu'à 6 Territoires Petit Butin.

2. CUBES MALÉDICTION : les joueurs ayant 13 cubes Malédiction ou plus à la fin de la partie sont alors éliminés. *La Malédiction était trop forte pour qu'ils puissent la briser, leur faisant ainsi perdre tous leurs trésors.*

Les joueurs non éliminés suivent ensuite les 2 étapes suivantes.

3. CARTES GUÉRISSEUSE : révéléz les cartes Guérisseuse mises de côté pendant la Mise en Place et placez-les face visible sur la table.

En commençant par le joueur ayant le moins de cubes Malédiction et en poursuivant dans l'ordre croissant des cubes Malédiction, chaque joueur choisit 1 des cartes Guérisseuse révélées et la place devant lui. En cas d'égalité, le joueur concerné le plus proche (dans le sens horaire) du joueur ayant la tuile Premier joueur, choisit en premier.

NOTE : les joueurs éliminés et ceux n'ayant aucun cube Malédiction ne participent pas à cette étape (ne choisissent aucune carte). Ce qui signifie que dans certaines parties, toutes les cartes Guérisseuse ne seront pas prises.



Le joueur ayant la Valeur de Butin restante la plus haute, remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné le plus proche (dans l'ordre du tour) du joueur ayant la tuile Premier joueur l'emporte.

Si tous les joueurs sont éliminés, il n'y a aucun gagnant. *Apparemment vous n'étiez pas vraiment prêt à partir à la chasse au trésor, essayez de partir à la cueillette aux champignons la prochaine fois.*

4. VALEUR DU BUTIN : les joueurs non éliminés calculent ensuite la valeur totale de leur Butin. Utilisez le carnet de score fourni pour suivre la Valeur du Butin des joueurs.

◇ Calculez les pièces d'or que vous gagnez en vendant vos Trésors. (*voir page 13 pour les détails*).

◇ Ajoutez 5 pièces d'or si vous avez la tuile Premier Joueur. *Vous êtes le capitaine du bateau et êtes rémunéré en tant que tel.*



◇ Vous devez ensuite payer le coût nécessaire pour vous débarrasser des Malédictions restantes, comme indiqué par votre carte Guérisseuse. Soustrayez ce coût à la Valeur de votre Butin.

Chaque carte Guérisseuse indique un coût de 1 ou 2 pour chaque cube Malédiction que vous avez et/ou un coût fixe.

Si vous ne pouvez pas payer le coût (c-à-d que votre total de Valeur de Butin descendrait sous 0), vous êtes alors éliminé de la partie.

EXEMPLE : Noir a 5 cubes Malédiction.

Son coût pour être guérie est de 7 (1 pour chaque cube, plus le coût fixe de 2). Elle soustrait 7 à sa Valeur de Butin.



Bleu a 12 cubes. *Son coût pour être débarrassé de la Malédiction est de 17 (la carte a uniquement un coût fixe, peu importe le nombre de cube qu'il a).*



Il soustrait 17 à sa Valeur de Butin.



VALEURS DES TRÉSORS

Il y a 6 types de Trésors : les Amulettes, les Sacs de pièces, les Livres, les Bijoux, les Couronnes et les Crânes. Calculez la valeur de chaque type de Trésor séparément, comme suit :

Dans un premier temps, ajoutez la **valeur de base** de chaque carte de chaque type, indiquée par l'icône en haut à gauche de chaque carte, si elle existe. Note : la plupart des Trésors ont une valeur de base fixe, tandis que les Livres ont une valeur de base variable (voir ci-dessous).

EXEMPLE : les Sacs de pièces ont une valeur de base fixe. Pour ce Sac de pièces, **Bleu** gagne 19 Ors (7 + 12).



Ensuite, pour les **Crânes**, les **Bijoux** et les **Couronnes**, ajoutez le **bonus Collectionneur** correspondant, s'il existe (voir ci-dessous).

LIVRES : Chaque Livre a une **valeur de base de 1, 2 ou 3 Ors** (comme indiqué sur la carte) **multipliée par la valeur de Malédiction d'une autre de vos cartes Trésor**.

Vous ne pouvez pas allouer la même carte Trésor à plus d'un Livre et vous ne pouvez pas allouer un Livre à un autre Livre.

EXEMPLE : Pour son 3x-Livre, **Bleu** gagne 12 Ors (3 tel qu'indiqué dessus, multiplié par 4 pour la valeur de Malédiction de la carte Sac de pièces). Son 2x-Livre vaut 0 Or car il ne possède pas d'autre carte Trésor à lui allouer.



Bijoux : Vous obtenez un **bonus de Collectionneur de 8 Ors** pour chaque lot de **2 Bijoux**, de **20 Ors** pour chaque lot de **3 Bijoux**. Chaque carte Bijoux ne peut être alloué qu'à un seul lot.

EXEMPLE : **Rouge** gagne 43 Ors au total : 15 (3+2+4+3+3) de valeur de base, et un bonus de 28 (20+8) pour les 2 lots.



LES COURONNES : Chaque carte Couronne possède de 1 à 4 symboles Croix.

Le joueur avec le **plus de symboles Croix** parmi les joueurs non-éliminés reçoit un **bonus de 25 Ors**, tandis que le **second joueur** avec le plus de symboles Croix reçoit un **bonus de 18 Ors**, et ainsi de suite. En cas d'égalité, faites la somme des sommes allouées aux positions appropriées et divisez par le nombre de joueurs, arrondi à l'inférieur.

Un joueur sans symbole Croix ne reçoit aucun bonus.

EXEMPLE : **Rouge** et **Bleu** possèdent chacun 6 symboles Croix, **Jaune** en possède 3 et **Noir** 0.

Rouge et **Bleu** sont à égalité pour la première place : ils gagnent chacun un bonus de 21 Ors.

Jaune est 3ème, il gagne donc un bonus de 11 Ors.

Noir ne gagne aucun bonus.



CRÂNES : Chaque lot de 1/2/3 Crânes différents permet d'obtenir un bonus de 1/3/6 Ors pour chaque **autre type de Trésors différent** en votre possession.

Chaque carte Crâne ne peut faire partie que d'un seul lot.

EXEMPLE : **Jaune** possède 1 Amulette, 2 Sacs de pièces, 2 Couronnes, 1 Bijou et 3 Crânes (2 identiques et un différent). Pour ses Crânes, il gagne un total de 27 Ors :

11 pour la somme des valeurs de base des Crânes, + un bonus de

12 Ors pour le lot de 2 Crânes (3 pour le lot de 2 Crânes multiplié par 4 types de Trésors différents) + un bonus de 4 pour le 3ème Crâne (1 pour le Crâne multiplié par 4 pour les types de Trésors différents).



PETITES ÎLES

REMINDER: Vous pouvez utiliser une Petite Île même si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas activer son pouvoir (voir page 6).



Défaussez jusqu'au nombre indiqué de cubes Malédiction.



Choisissez un Territoire où vous avez un disque Boussole et déplacez ce disque au bas de la pile.



Choisissez un Territoire sur lequel vous ne possédez pas de Boussole, et placez-y un de vos jetons Boussole. N'ajoutez aucune Carte pour exécuter cette action. Les autres règles habituelles s'appliquent.



Piochez 2 Cartes.



Prenez 1 cube Malédiction. Révélez 1 carte Trésor. Gardez le Trésor ou défaussez-le en suivant les règles habituelles (voir page 11).



Déplacez le bateau dans le prochain coin de l'Île Principale, dans la direction actuelle du bateau (vers où pointe la proue), et changez ainsi la Côte Explorée pour la manche en cours.

ÉVÉNEMENTS

A1: Immédiatement - Chaque joueur peut décider de piocher 2 Cartes supplémentaires. S'il le fait, il reçoit 2 cubes Malédiction.

A2: Immédiatement - Révélez 1 carte Trésor par joueur et placez-les face visible sur la table. Phase 2 - Lorsqu'un joueur passe, il doit prendre et conserver un des Trésors révélés. Ce dernier ne peut être défaussé.

A3: Phase 2 - À chaque fois qu'un joueur utilise une Petite Île, il reçoit 1 Cube.

A4: Phase 3 - Révélez 1 Trésor de moins lorsque vous résolvez les Territoires du Gros Butin et un Trésor de plus lorsque vous résolvez les Territoires du Petit Butin.

B1: Immédiatement - Déplacez de nouveau le bateau en suivant les règles habituelles.

B2: Immédiatement - Faites faire une rotation à 180 degrés au bateau de façon que la proue vise la Côte explorée le tour précédent.

B3: Immédiatement - Choisissez au hasard une des tuiles Petite Île et retournez-la face cachée. Elle ne peut pas être utilisée ce tour.

B4: Phase 2 et 3 - Chaque joueur ne peut avoir plus de 2 disques Boussole sur l'Île Prin-

cipale. Si un joueur possède déjà 3 Boussoles sur l'Île Principale au début de Phase 2, il en choisit 1 et la replace devant lui.

B5: Phase 1 - Chaque main de joueur est réduite de 1 Carte.

B6: Phase 2 - l'effet de chaque Carte « Défaussez 1 cube » est maintenant de défausser 2 cubes Malédiction (au lieu de 1 normalement).

B7: Phase 2 - Pour utiliser une Petite Île, le joueur doit défausser 1 Carte supplémentaire de la couleur de son choix.

B8: Phase 2 - Lorsqu'un joueur prend la tuile Premier joueur (pour avoir passé en premier), tous les autres joueurs prennent 2 cubes Malédiction.

B9: Phase 2 - Si un joueur utilise une Petite Île, il ne défausse qu'1 seule Carte. Cependant, il doit ensuite passer immédiatement.

B10: Phase 3 - Après la distribution du Trésor, chaque joueur disposant d'un disque Boussole sur le Territoire de Petit Butin peut défausser 2 cubes Malédiction.

B11: Phase 3 - Révélez 1 carte Trésor de moins lorsque vous résolvez les Territoires du

Gros Butin et du Petit Butin.

B12: Phase 3 - Si les deux Territoires ont suffisamment de Cartes, Le Territoire avec le moins de Cartes est le Territoire du Gros Butin, l'autre est le Territoire du Petit Butin. Les règles habituelles s'appliquent en cas d'égalité.

B13: Phase 2 - La Petite Île avec la pile de Boussoles vous permet de déplacer votre disque Boussole en haut de la pile (au lieu d'en bas). Phase 3 - Les Trésors sont distribués dans l'ordre inverse de l'ordre des Boussoles (du haut vers le bas).

B14: Phase 3 - la côte Explorée en cours et la suivante (dans la direction de la proue du bateau) seront toutes les deux explorées. Chaque côte sera explorée séparément en suivant les règles habituelles.



Si la carte Événement présente cette icône, elle fait référence au Territoire au Gros Butin.



Si elle présente cette icône, elle fait référence au Territoire du Petit Butin.

RÈGLES POUR LES PARTIES À 2 JOUEURS

Les règles supplémentaire suivantes s'appliquent pour les parties à 2 joueurs. Toutes les autres règles s'appliquent normalement.

MISE EN PLACE

Une carte Personnage d'une couleur non utilisée et les disques Boussole correspondant sont placés sur le côté de la table.

Ces éléments sont utilisés pour représenter un 3ème joueur virtuel (nous l'appellerons Aaron).

Piochez 6 Cartes et placez-les face visible à côté de la carte personnage de Aaron. Il s'agit de la main d'Aaron.

Aaron suit les règles habituelles avec les exceptions suivantes :

- ◇ Pendant la Phase 2, ses Cartes sont jouées à sa place par les joueurs,
- ◇ Il ne prend ni ne défausse de Cubes Malédiction,
- ◇ Il ne pioche pas de nouvelle Carte pendant la Phase 2,
- ◇ Lorsqu'il prend un Trésor, il ne collecte que des Trésors Couronne (tout autre Trésor est défaussé).

PHASE 1 : PRÉPARATION

MAIN D'AARON :

Défaussez toute Carte restante du tour précédent, s'il y en a. Piochez 6 Cartes (5 si l'Événement B5 s'applique) et placez-les face visible à côté de la carte personnage d'Aaron.

PHASE 2 : JOUER DES CARTES

Pendant votre tour, vous pouvez :

- ◇ Jouer un tour comme d'habitude (jouer des Cartes sur l'Île Principale, utiliser une Petite Île, ou Passer), ou
- ◇ Jouer les Cartes à la place d'Aaron (sur l'Île Principale ou pour utiliser une Petite Île) en utilisant exclusivement ses Cartes et ses disques Boussole. Si une décision doit être prise, vous la prenez à la place d'Aaron.

EXEMPLE : Bleu choisit de jouer à la place d'Aaron et ajoute 2 Cartes d'Aaron sur un Territoire en suivant les règles de placement habituelles. **Bleu** a déjà un disque Boussole sur ce Territoire. Il place le disque d'Aaron au-dessus du sien.

Une des Cartes jouée dispose d'un symbole « Piocher 1 Carte », **Bleu** pioche donc 1 Carte pour lui comme indiqué par les règles normales (car il a un disque Boussole là où a été jouée la carte). L'effet n'est pas appliqué à Aaron.

EXEMPLE : Bleu choisit de jouer à la place d'Aaron et défausse 2 des Cartes d'Aaron qui ont la même couleur. Il utilise la Petite Île qui lui permet de piocher une carte Trésor (voir page 14). Il pioche une Amulette. Puisque Aaron ne collecte que les Couronnes, l'Amulette est défaussée.

EXEMPLE : Rouge choisit de jouer à la place d'Aaron et défausse 2 des Cartes d'Aaron qui ont la même couleur pour utiliser la Petite Île qui lui permet de déplacer le bateau (voir page 14). **Rouge** décide de ne pas déplacer le bateau.

PHASE 3 : TROUVER LE BUTIN

Si le disque Boussole d'Aaron est présent sur un Territoire où un Butin est trouvé, lorsque c'est à son tour de prendre un trésor, il choisit toujours celui avec le numéro de référence le plus élevé (celui en bas à gauche de la carte Trésor).

S'il s'agit d'une Couronne, il la place à côté de sa carte Personnage, sinon il la défausse.

FIN DU JEU

Lorsque vous déterminez votre position pour le rang des Couronnes (voir page 13) prenez également en compte le nombre de symbole Croix d'Aaron sur ses Trésors Couronne.



ASTUCES STRATÉGIQUES

- ◇ Utilisez les Petites Îles à votre avantage. N'oubliez pas que vous pouvez bloquer les joueurs en utilisant une pour vous-même (même si vous ne réalisez pas l'action).
- ◇ Anticipez, ne vous focalisez pas uniquement sur les Territoires de la côte Explorée.
- ◇ Abandonner un Territoire n'est pas forcément une mauvaise chose, surtout si vous avez l'opportunité d'un meilleur placement sur un autre Territoire.
- ◇ N'ayez pas peur de prendre des cubes Malédiction, si le Trésor que vous gardez vaut le coup. Terminez le jeu avec quelques cubes n'est pas une catastrophe. Il peut être plus utile de se focaliser sur le fait d'avoir moins de cubes que les autres plutôt que d'en avoir aucun.
- ◇ Si vous décidez de défausser un Trésor pour défausser l'un de vos cubes Malédiction, choisissez le Trésor que vos adversaires désirent le plus.
- ◇ Gardez un œil sur le nombre de trésors qu'il y aura dans le Butin et votre position dans la pile des Boussoles. Il n'est pas très malin d'ajouter une Carte avec un Coffre si vous ne pouvez pas en profiter.
- ◇ Ne pensez pas que vous devez forcément jouer toutes vos Cartes dans un tour. Passer tôt pour obtenir la tuile Premier Joueur ou juste pour garder quelques Cartes afin de préparer le prochain tour peut être utile.
- ◇ Ne sous-estimez pas l'Exploration Finale. Jusqu'à 6 Petits Butins peuvent être découverts, cela peut donc vous apporter de nombreux Trésors. Planifiez-la en amont.
- ◇ Comme vous ne pouvez avoir qu'un seul jeton Boussole par Territoire, sa position est très importante. Essayez de toujours rester dans la position la plus favorable possible.

VARIANTES

- ◇ Cartes Guérisseuse : Variante 1 – Révélez les cartes Guérisseuse pendant la Mise en Place (au lieu de le faire à la fin de la partie).
- ◇ Cartes Guérisseuse : Variante 2 – Pendant la Mise en Place, mélangez toutes les cartes Guérisseuse et donnez-en 2 face cachée à chaque joueur. Les joueurs regardent leurs cartes Guérisseuse. À la Fin de la Partie, chaque joueur choisit 1 carte, la place face visible sur la table. Puis les joueurs choisissent leur Guérisseuse en suivant les règles habituelles.
- ◇ Événements : pendant la Mise en Place, révélez les 4 cartes Événement B choisies, puis mélangez-les et formez la pioche comme d'habitude.
- ◇ Main de départ des joueurs : pendant la mise en place du jeu, et en suivant l'ordre de tour, distribuez 8 Cartes au 2e joueur, 9 cartes au 3e, 10 cartes au 4e et 11 cartes au 5e joueur. Puis chaque joueur choisit 7 Cartes (6 dans une partie à 2 joueurs) pour former sa main de départ et défausse les Cartes restantes.

Auteur : Aaron Haag

Illustrations : Mariano Iannelli

Traduction française : Julien Béguin

Relecture française : Dylan Maillard-Turck

L'auteur souhaite remercier tous les testeurs pour leur formidable aide et leurs précieuses suggestions.

Questions, commentaires et

suggestions peuvent être adressés à :

games@whatsyourgame.eu

www.whatsyourgame.eu

© 2017 What's Your Game GmbH

Tous droits réservés.

