

TORTUGA

1667



2-9 Joueurs • 20-40 Minutes • 13 ans et +

TORTUGA 1667

Aperçu des règles

Les joueurs sont répartis en deux équipes de pirates : Britanniques (British) et Français (French). Dans les parties avec un nombre impair de joueurs, on ajoute un pirate Hollandais (Dutch).

Vous commencez la partie sur un des deux navires : le Flying Dutchman (Hollandais Volant) ou le Jolly Roger, mais les autres joueurs sur votre navire ne seront pas forcément de votre équipe. Pendant la partie, vous utiliserez des cartes Vote pour participer à des attaques (attacks) afin d'obtenir des trésors du Spanish Galleon (Galion espagnol), à des mutineries (mutinies) pour répudier les capitaines égoïstes, ou à des bagarres (brawls) pour prendre le contrôle des deux trésors sur Tortuga.

Vous verrez, révélez et forcerez d'autres joueurs à révéler des cartes Evènements (Event cards) afin d'aider vos alliés et nuire à vos ennemis. **Quand la carte Spanish Armada (Armée espagnole) est révélée, l'équipe (Française ou Britannique) qui possède le plus de trésors gagne la partie.** On additionne les trésors cachés dans chacun des navires et sur Tortuga. Dans les parties avec un nombre impair de joueurs, s'il y a égalité entre les joueurs quand la carte Spanish Armada est révélée, c'est le joueur Hollandais qui gagne.



Dans cet exemple, si la Spanish Armada est révélée, l'équipe Française gagne car elle possède 5 trésors au total (3 sur le Jolly Roger et 2 sur Tortuga) alors que les Britanniques n'en possèdent que 3 (2 sur le Flying Dutchman et 1 sur le Jolly Roger).

Installation

1. Déroulez le tapis de jeu au centre de la table. Placez le jeton orange d'explosion de côté.
2. Piochez le nombre indiqué ci-dessous de **cartes Loyalty** (Loyauté). Mélangez-les et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée. Regardez secrètement votre carte Loyalty et placez-la devant vous, face cachée. C'est votre équipe. Vous ne pouvez pas dévoiler ces cartes.

Nb de joueurs	Britanniques	Français	Hollandais
2	1	1	x
3	1	1	1
4	2	2	x
5	2	2	1
6	3	3	x
7	3	3	1
8	4	4	x
9	4	4	1

3. Mélangez les **cartes Vote** et distribuez-en 3 à chaque joueur, face cachée. Regardez secrètement vos cartes Vote. Vous ne pouvez pas dévoiler ces cartes. Placez les cartes Vote restantes sur la table dans une pile face cachée pour former la pioche Vote.
4. Les **cartes Event** (Evènements) ont le logo Tortuga 1667 au verso. Préparez la pioche Event en choisissant 3 des cartes Event marquées d'une étoile, soit au hasard soit par choix collectif. Remplacez les autres cartes Event marquées d'une étoile dans la boîte de jeu, elles ne seront pas utilisées pendant la partie.

Note: Si vous jouez à 2 ou 3 joueurs, retirez également toutes les cartes Albatross de la pioche Event. Il est également recommandé de ne pas utiliser les cartes étoilées Facade ou Cabin Fever.

Mettez de côté la carte Spanish Armada. Mélangez toutes les autres cartes Event (y compris les trois cartes étoilées sélectionnées) et formez une pioche face cachée sur la table. Placez la carte Spanish Armada à la fin de la pioche. Placez les 5 cartes Event du dessus, face cachée, pour former une ligne en-dessous des repères 1-5 du tapis de jeu.

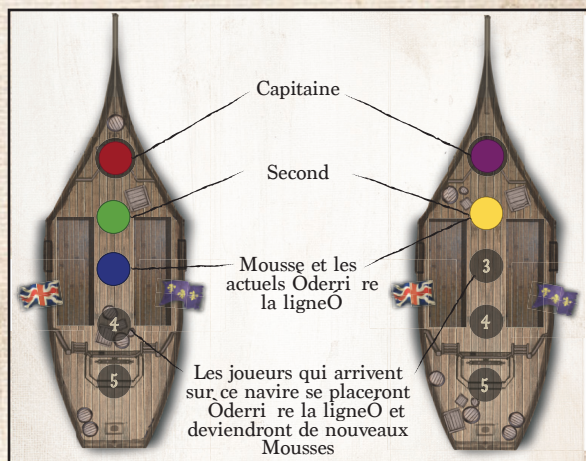
5. Chaque joueur choisi une **carte Brethren of the Coast** (Frère de la côte) et la place devant lui. Placer les pions qui correspondent à la carte Brethren of the Coast de chaque joueur dans la bourse et retirez tous les pions inutilisés vers la boîte du jeu. Mélangez les pions dans la bourse et sortez-les un par un au hasard. Placez-les alternativement sur chacun des bateaux (Flying Dutchman et Jolly Roger), de haut en bas. Le premier pion est désigné Capitaine (Captain) du Flying Dutchman, le second devient Capitaine du Jolly Roger, le troisième est nommé Second (First Mate) du Flying Dutchman, etc. S'il y a un nombre pair de pions, le dernier pion tiré sera le dernier pion de la ligne du Flying Dutchman. Votre pion est celui de la même couleur que votre carte Brethren of the Coast.
6. Placez 4 **jetons trésor** sur le Spanish Galleon. Placez 1 jeton dans la zone trésor de chaque équipe sur Tortuga. Donnez 1 jeton trésor à chaque capitaine. Le capitaine du Flying Dutchman doit placer son jeton dans l'une des caches de son navire. Ensuite, le capitaine du Jolly Roger doit placer son jeton dans l'une des caches de son navire. Pendant la partie, des trésors s'ajouteront dans les caches à trésors. Il n'y a pas de limite quant au nombre de trésors qui peuvent être stockés dans les caches des navires.
7. **La partie commence par le tour du capitaine du Jolly Roger** qui doit choisir une action. Poursuivez dans le sens des aiguilles d'une montre.



L'installation du jeu est terminée !

Comment jouer

Les pions bougeront pendant la partie. Dès que votre pion se trouve en haut d'un navire, vous en devenez le **Capitaine (Captain)**. Dès que votre pion est en deuxième position, vous êtes **Second (First Mate)**. Dès que votre pion est derrière la ligne d'un navire, peu importe le nombre de pion sur le bateau, vous êtes **Mousse (Cabin Boy)**. Il est possible d'être simultanément Second et Mousse (si vous êtes en deuxième position sur un navire à seulement deux pions) ou Capitaine et Mousse (si vous êtes seul sur votre navire). Il ne peut jamais y avoir plus de 5 pion sur un navire. Dès que votre pion se trouve au rang le plus élevé sur Tortuga, vous êtes le **Gouverneur de Tortuga (Governor of Tortuga)**.



A votre tour, vous devez exécuter l'une des actions décrites aux pages 5 et 6. Vous devez annoncer quelle action vous effectuez avant de la réaliser. Les joueurs n'ont qu'une action par tour, mais si vous êtes Capitaine, Second, Mousse, ou le Gouverneur de Tortuga, vous pouvez choisir parmi les actions « Tous les joueurs » ou les actions propres à votre rôle. Ces actions sont également listées au dos de votre carte Brethren of the Coast. (Note : dans une partie à deux joueurs, chaque joueur doit réaliser 2 actions à chaque tour).

Actions possibles

Les joueurs peuvent choisir une des actions suivantes à leur tour:

Tous les joueurs	
Regarder 2 cartes Event	regardez secrètement 2 des 5 cartes Event. Ensuite, replacez-les face cachée à la même place.
Révéler 1 carte Event	retourner 1 des 5 cartes Event. Révélez cette carte à tous les joueurs et résolvez les conséquences listées sur la carte. Remplacez la carte manquante avec la première carte de la pioche Event.
Désigner 2 cartes Event. Forcer un joueur à en révéler 1	désignez 2 des 5 cartes Event et choisissez un joueur. Ce joueur doit retourner l'une de ces cartes. Il ne peut pas les regarder avant. Il doit ensuite résoudre les conséquences listées sur la carte. La seconde carte Event qui n'a pas été retournée reste face cachée à l'emplacement où elle était. Remplacez la carte manquante avec la première carte de la pioche Event.
Bouger son pion vers ou depuis un Canot	déplacez votre pion depuis un navire ou depuis Tortuga vers un canot adjacent. Ou vous pouvez déplacer votre pion depuis un canot vers l'arrière de la ligne de Tortuga ou l'arrière de la ligne d'un navire adjacent.

Capitaines

Ordonner une Attaque

Les Attaques réussies vous permettent de prendre un trésor du Spanish Galleon. Si le Spanish Galleon n'a plus de trésors, les Attaques réussies vous permettent de prendre un trésor de l'autre navire pirate. Reportez-vous à la section « Cartes Vote » ci-dessous pour plus de détails.

Répudier (maroon) un membre d'équipage

envoyez n'importe quel autre pion de votre navire sur Tortuga. Vous ne pouvez pas vous répudier vous-même.

Seconds

Ordonner une Mutinerie

les Mutineries réussies envoient le Capitaine vers Tortuga. Voir la section « Cartes Vote » ci-dessous pour plus de détails.

Mousses

Faucher un trésor

déplacez 1 jeton Trésor déjà sur votre navire de la cache Britannique vers la cache Française, ou de la cache Française à la cache Britannique.

Gouverneur de Tortuga

Ordonner une Bagarre

les Bagarres réussies vous permettent de déplacer 2 trésors déjà à Tortuga vers les caches de Tortuga. Voir la section « Cartes Vote » ci-dessous pour plus de détails.

Cartes Vote

Il y a trois types de votes : Attaques (Attacks), Mutineries (Mutinies) et Bagarres (Brawls). Dès qu'un vote est ordonné, tous les joueurs qui y participent doivent mettre 1 de leurs cartes Vote, face cachée, au milieu de la table. **Pour chaque type de vote, la carte du dessus de la pioche Vote est également placée face cachée au milieu de la table.** Toutes les cartes Vote au milieu de la table sont ensuite mélangées et révélées, et on procède au dépouillage.

Une fois le vote terminé, mélangez et placez toutes les cartes Vote jouées face cachée à la fin de la pioche Vote. Chaque joueur ayant participé au vote tire une nouvelle carte Vote du dessus de la pioche.

Attaque

Le Capitaine d'un navire peut ordonner une Attaque. Si le Capitaine est le seul joueur à bord d'un navire, il peut quand même ordonner l'Attaque. Seuls les joueurs du navire du Capitaine attaquant participent au vote.

Seule la partie supérieure de la carte est prise en compte dans une Attaque. On y trouve un symbole de Canon, de Torche ou d'Eau. Chaque symbole Eau annule un symbole Torche. S'il y a au moins un Canon et une Torche fructueuse, le Capitaine peut prendre 1 trésor du Spanish Galleon pour le placer dans la cache de son choix sur son navire. S'il n'y a plus de trésors sur le Spanish Galleon, le Capitaine peut prendre 1 trésor du bateau pirate adverse, même si ce dernier n'a aucun jeton de joueur dessus, pour le placer dans la cache de son choix de son navire.

Exemple : Si le résultat du vote est 2 Canons, 1 Torche et 1 Eau, l'attaque est ratée car l'Eau annule la Torche et il n'y a pas de Torche fructueuse pour allumer le canon.

Exemple : Si le résultat du vote est 1 Canon, 2 Torches et 1 Eau, l'attaque est réussie car il y a 1 Canon et seulement 1 Torche a été éteinte par l'Eau, laissant ainsi 1 Torche efficace.

Exemple : Si le résultat du vote est 2 Canons et 2 Torches, l'attaque est réussie. Cependant, vous ne pouvez prendre qu'un seul trésor.



Bagarre

Le Gouverneur de Tortuga peut démarrer une bagarre. Si le Gouverneur est le seul joueur sur Tortuga, il peut quand même démarrer une bagarre. Seuls les joueurs à Tortuga participent au vote.

Seule la partie du milieu de la carte est prise en compte dans une Bagarre. On y trouve soit un drapeau Britannique soit un drapeau Français. Si la majorité des cartes jouées sont des drapeaux Britanniques, placez les deux coffres au trésor de Tortuga dans la cache Britannique. Si la majorité des cartes jouées sont des drapeaux Français, placez les deux coffres au trésor de Tortuga dans la cache Française. En cas d'égalité, placer 1 trésor dans chacune des caches. Les deux trésors de Tortuga restent toujours sur Tortuga, mais ils peuvent être déplacés vers les caches de l'île à chaque Bagarre.



Mutinerie

Le Second d'un navire peut appeler à la révolte et ordonner une mutinerie. Seuls leurs joueurs sur ce bateau, à l'exception du Capitaine, participent au vote.

Seule la partie inférieure de la carte est prise en compte dans une Mutinerie. On y trouve soit un symbole de Crâne soit un symbole de Roue. Si la majorité des cartes jouées sont des Crânes, la Mutinerie aboutit et le Capitaine est envoyé à Tortuga. Si la majorité des cartes jouées sont des Roues ou qu'il y a égalité, la Mutinerie échoue et rien ne se passe.



Dans le jeu, deux cartes Vote ont deux symboles dans chaque section. Dans ce cas, les deux symboles comptent dans le total des voies.

Exemple : deux cartes Vote sont révélées dans une Bagarre. Une carte a un drapeau Britannique et la seconde est spéciale et a 2 drapeaux Français. L'équipe Française remporte la Bagarre à 2 contre 1.

Être répu dié (marooned) & Tortuga

Si un pion sur un navire est répu dié et expédié à Tortuga, les pions classés derrière remontent pour combler l'emplacement vide. Si le Capitaine est répu dié, le Second devient Capitaine. Si tout l'équipage d'un navire a été répu dié, les trésors restent dans leurs caches respectives et comptent toujours dans le total de chaque Nation. Si un joueur embarque sur un navire vide, il en devient le Capitaine.

Quand vous êtes sur Tortuga, votre pion est placé à l'arrière de la ligne de Tortuga. Par exemple, si Tortuga est actuellement vide, « l'arrière de la ligne » correspond à l'emplacement de Gouverneur. Autre exemple : s'il y a déjà 2 pions sur Tortuga, « l'arrière de la ligne » correspond à la 3e position. Tant que vous êtes sur Tortuga, vous continuez à jouer vos tours et à accomplir des actions.

Si vous êtes déjà sur Tortuga et êtes répu dié à nouveau, il vous arrive deux choses. Premièrement, votre pion est placé à l'arrière de la ligne de Tortuga et les pions qui étaient classés derrière vous remontent pour combler l'emplacement vide. (Si vous êtes seul sur Tortuga, votre position ne change pas). Deuxièmement, une de vos cartes Vote est choisie au hasard par un autre joueur et placée face cachée à la fin de la pioche Vote. Vous jouerez avec moins de cartes Vote jusqu'à la fin de la partie. Si vous êtes répu dié plusieurs fois alors que vous vous trouvez sur Tortuga, vous perdez une carte Vote à chaque fois. Si vous perdez toutes vos cartes Vote, vous pouvez toujours organiser des Vote si vous le pouvez mais vous ne pourrez pas y participer.

Canots

Se déplacer sur un canot coûte une action. Ainsi, cela demande deux actions pour aller de Tortuga vers un navire, ou d'un navire vers Tortuga. En effet, il faut une action pour aller sur le canot et une seconde action pour aller sur un navire ou Tortuga. S'il y a déjà un pion sur un canot, il n'est pas possible de s'y rendre. Un canot ne peut embarquer qu'une personne à la fois. Si vous êtes sur un canot, vous ne pouvez pas participer aux votes. Il est possible de rester sur un canot tout en accomplissant d'autres actions (par exemple : regarder ou révéler des cartes) afin de bloquer d'autres pions. Si vous êtes répu dié alors que vous vous trouvez sur un canot, vous devez retourner à l'arrière de la ligne de Tortuga mais ne perdez pas de carte Vote.

Finir & gagner la partie

Dès lors qu'il n'y a plus de cartes dans la pioche Event et que les seules cartes Event qui n'ont pas été révélées sont les 5 qui forment la ligne, **mélangez ces 5 cartes et placez-les en ligne**. La carte Spanish Armada se trouve dans ces 5 cartes. Les cartes révélées ne sont plus remplacées.

Au moment où la carte Spanish Armada est révélée, l'équipe avec le plus de trésors remporte la partie. Votre équipe peut gagner, peu importe la position de vos jetons sur le tapis de jeu.

Dans les parties avec un nombre impaire de joueurs, s'il y a égalité entre les deux équipes quand la carte Spanish Armada est révélée, c'est le joueur Hollandais qui gagne.

Dans les parties avec un nombre paire de joueurs, s'il y a égalité entre les deux équipes quand la carte Spanish Armada est révélée, retirez la carte Spanish Armada du jeu et mélangez toutes les cartes Event défaussées pour recréer une nouvelle pioche Event. N'incluez pas dans ce paquet les cartes actuellement devant des joueurs, comme Albatross, Letter of Marque ou une Treasure Map. Placez 5 nouvelles cartes Event en ligne et reprenez la partie comme vous l'avez laissée. La première équipe qui mène remporte la partie.

Informations importantes et stratégies

Tortuga 1667 est un jeu de connaissance et de communication. Révéler des cartes Event au hasard peut nuire à votre équipe donc il est généralement dans votre intérêt d'utiliser une action pour voir des cartes avant de les révéler, ou bien de vous appuyer sur les informations de vos alliés fiables. Vous pouvez également utiliser les connaissances de votre équipe pour forcer un ennemi à révéler des cartes nuisibles et en subir les conséquences. Si votre équipe mène le jeu, il pourrait être judicieux de vider la pioche Event pour terminer la partie avant que l'équipe adverse ne rattrape son retard.

Une grande partie du jeu consiste à gérer votre main de cartes Vote pour ne pas être bloqué à un moment stratégique. Si vous Attaquez avec votre équipe, vous pouvez collaborer ou brouiller les pistes quant à qui joue un Canon, une Torche, etc. Dans la pioche Vote, il y a 30% de Canons, 30% d'Eau et 40% de Torches (sans compter les deux cartes Vote spéciales).

Les joueurs peuvent regarder dans la pile de défausse à tout moment. Un joueur peut utiliser un papier et un crayon, ou tout autre équipement pour garder une trace de l'emplacement des cartes dans la ligne des cartes Event (Tortuga 1667 n'est pas un jeu de mémoire !). Bien que vous

soyez encouragés à communiquer oralement avec les autres joueurs, vous ne pouvez pas échanger vos notes, ou murmurer des informations à l'oreille de quelqu'un d'autre. Dès qu'une action est annoncée, qu'une carte 'Event' est désignée, qu'une carte 'Vote' est jouée, ou qu'un pion est déplacé, il n'y a pas de retour en arrière possible (sauf si les règles de la maison disent le contraire).

Vous trouverez ci-dessous des clarifications à propos de chaque carte Event ainsi que des options de règles avancées pour les joueurs expérimentés. Si vous le désirez, vous pouvez commencer à jouer maintenant et lire le reste au besoin. Souvenez-vous que lorsque la carte Spanish Armada est révélée, l'équipe avec le plus de trésors gagne!

Cartes Event (Evènements)

Dans ce qui suit, « n'importe quel joueur » vous inclut, « un autre joueur » ne vous inclut pas. Le terme « révélé » désigne le joueur ayant révélé la carte. Toutes les cartes révélées doivent être résolues immédiatement.

Cartes propices (6)

Letter of Marque (Lettre de marque) (3)

Le révéléur déplace le pion d'un joueur actuellement sur Tortuga ou dans un Canot vers l'arrière de la ligne d'un navire. Le révéléur peut également mettre cette carte de côté pour l'utiliser plus tard. Dans ce cas, utiliser cette carte lui prendra un tour entier. Dans les parties à deux joueurs (où vous effectuez 2 actions par tour au lieu d'1), si vous révélez la carte Letter of Marque et la jouez immédiatement, cela compte comme 1 seule action. Si vous jouez une Letter of Marque qui a été mise de côté précédemment, cela compte également comme 1 seule action.

Pistol (Pistolet) (3)

Le révéléur désigne un autre joueur. Ce joueur est répudié. Les cartes Pistol ne peuvent pas être mises de côté pour servir plus tard.

Cartes nuisibles (6)

Albatross (Albatros) (3)

Le révéléur garde cette carte face visible devant lui **pour le reste de la partie**. Dès qu'un navire a deux Albatross à bord, tous les joueurs sur ce navire sont répudiés vers Tortuga. Exemple : le Second a révélé une carte Albatross un peu plus tôt dans la partie et l'a donc mise devant lui. Si quelqu'un sur le navire où se situe le Second révèle une autre carte Albatross (y compris lui-même), tous ceux sur

le bateau (même ceux qui n'ont pas de cartes Albatross) sont envoyés à Tortuga. Si vous possédez 2 cartes Albatross et que vous entrez sur un navire, tous les joueurs s'y trouvant (vous y compris) sont répudiés à Tortuga. Vous êtes en quelque sorte une bombe ambulante. Les cartes Albatross n'ont aucun effet à Tortuga. Si plus d'un joueur entrent simultanément à Tortuga car ils ont été répudiés à cause de cartes Albatross, ils inversent leurs rangs (un Mousse a un rang plus élevé sur Tortuga qu'un Capitaine, etc.).

Black Spot (Point noir) (3)

Le révélateur est répudié.

Cartes au trésor (Treasure Map) (3)

Le révélateur donne la Treasure Map à un autre joueur. Le joueur qui obtient la carte (« le détenteur ») peut l'utiliser à tout moment, même en dehors de son tour, et cela ne compte pas comme une action. Un joueur peut se voir offrir et posséder plusieurs cartes Treasure Map. Dans les parties à 2 ou 3 joueurs, les joueurs doivent tout-de-même donner les cartes Treasure Map à un autre joueur.

Atlantis (1)

Le détenteur peut se déplacer d'un navire vers l'arrière de la ligne de l'autre navire immédiatement avant qu'un tour ne commence (y compris le sien). Dès qu'un joueur annonce son intention d'action, il est trop tard pour que le détenteur n'utilise Atlantis. Utiliser la carte Atlantis ne compte pas comme une action. Le détenteur ne peut pas utiliser cette carte pour se déplacer de Tortuga ou d'un canot vers un navire. Défaussez la carte après usage.

El Dorado (1)

Le détenteur pioche immédiatement une carte Vote supplémentaire. Dans n'importe quel futur vote, le détenteur peut jouer deux cartes Vote au lieu d'une. Les joueurs possédant l'El Dorado (y compris ceux devant défausser une carte Vote après avoir été répudié de Tortuga) peuvent garder la carte El Dorado sans en utiliser l'effet afin de garder une carte Vote supplémentaire dans leur main. Défaussez la carte après avoir utilisé deux cartes dans un vote.

Fountain of Youth (Fontaine de jouvence) (1)

Le détenteur peut choisir d'éviter d'être répudié par une carte Black Spot, Pistol ou à l'initiative du Capitaine ou d'une mutinerie. Si cette carte est utilisée pour ne pas être répudié par le Capitaine, cela coûte tout de même l'action du Capitaine. Défaussez la carte après usage.

Cartes écartées (en choisir 3 à chaque partie)

Black Powder (Poudre à canon)

Le révélateur place le jeton explosion sur l'un des Canots. Ce canot ne peut plus être utilisé pour le reste de la partie. Les joueurs actuellement sur les canots sont répudiés vers l'arrière de la ligne de Tortuga. Désormais, le seul moyen de se rendre sur un navire est d'utiliser une carte Letter of Marque ou Atlantis.

Cabin Fever (Folie en cabine)

Le révélateur choisit un autre joueur. Ils mettent en commun leurs cartes Loyalty les mélangent et chacun en prend une. Ils regardent leur nouvelle carte.

Crow's Nest (Nid-de-pie)

Le révélateur place les cartes Vote de la main d'un joueur à la fin de la pioche Vote, face cachée. Le révélateur cherche ensuite les cartes de son choix dans la pioche Vote pour remplacer la main de ce joueur. Mélangez ensuite la pioche Vote. Remplacez la main de ce joueur avec l'exact nombre de cartes Vote qu'il possédait avant la révélation de la carte Crow's Nest.

Eight Bells (Fin de service)

Tous les pions sur le lieu où se trouve le révélateur (navire ou Tortuga) sont remis dans la bourse et redistribués aléatoirement sur les emplacements du navire ou de Tortuga. Cette carte n'a aucun effet si le révélateur est seul ou sur un Canot.

Façade (Façade)

Le révélateur échange la position de son pion avec celui du joueur à sa droite.

Pirate Code (Code de la piraterie)

Le révélateur garde cette carte. Le révélateur ne peut pas participer aux deux prochains votes auxquels il aurait dû participer (Attaque, Mutinerie, ou Bagarre). Le révélateur peut néanmoins ordonner un vote si son statut le permet. Dans ce cas, et s'il est le seul votant, on tire tout de même une carte de la pioche Vote. Tourner la carte d'un quart de tour après le premier vote pour garder une trace. Défaussez la carte après n'avoir pas participé au second vote.

Scurvy (Scorbut)

Tous les joueurs situés sur le même lieu que le révélateur (navire ou Tortuga), y compris lui-même, passent leur prochain tour. Ces joueurs devront passer leur prochain tour même s'ils sont ensuite déplacés du lieu où se trouve le révélateur. Les joueurs passant leur prochain tour

peuvent tout-de-même participer aux votes (Attaque, Mutinerie ou Bagarre) ordonnés par des joueurs ne passant pas leur tour. Dans les parties à deux joueurs, les joueurs passant leur prochain tour perdent leurs deux actions.

Stormy Seas (Mers agitées)

Tous les trésors sur le navire ou l'île du révéléteur retournent au Spanish Galleon (si le révéléteur est sur un navire) ou en dehors de caches à trésors (si le révéléteur est à Tortuga). Rappelez-vous que tant qu'il reste un trésor sur le Spanish Galleon, les Capitaines ne peuvent pas s'attaquer au navire adverse. Cette carte n'a pas d'effet si le révéléteur est sur un navire sans trésor ou sur un Canot.

Fin de jeu (1)

Spanish Armada (Armée espagnole)

La partie se termine quand la carte Spanish Armada est révélée. Si la carte Spanish Armada est la dernière carte restante, les joueurs ne peuvent plus utiliser d'action pour regarder les cartes ou forcer un joueur à en révéler une.

Règles avancées (optionnel)

Pour une partie plus longue et plus chaotique, les joueurs peuvent placer 4 à 8 cartes Event marquées d'une étoile dans la pioche Event lors de la phase d'installation au lieu des 3 habituelles.

Pour une partie plus courte, après avoir construit la pioche Event, retirez des cartes du dessus du paquet pour les remettre dans la boîte, sans les voir. Plus vous retirez de cartes Event plus la partie sera rapide. Vous ne saurez pas non plus combien de carte de chaque type sera présent dans la pioche Event. Une autre manière de raccourcir les parties est d'utiliser un minuteur de 30 secondes (sablier, etc.). Si un joueur ne choisit pas son action dans le temps imparti, il est contraint de réaliser l'action « Regarder 2 cartes Event ». Si un joueur est forcé de révéler une carte, il dispose de 30 secondes pour décider quelle carte révéler. S'il n'a pas fait son choix dans le temps imparti, le joueur ayant forcé l'autre choisi la carte à révéler.

Pour une partie plus stratégique et moins hasardeuse, tous les joueurs peuvent jouer avec leurs cartes Loyalty face visible. Une variante consiste à mettre une carte Loyalty Britannique et une carte Loyalty Française face visible, et laisser les autres face cachée.

Pour une partie nerveuse, hilarante et quelque peu déjantée, placez les 8 cartes Event marquées d'une étoile dans la pioche Event durant la phase d'installation. Pendant la partie, les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser l'action « Regarder 2 cartes Event », ce qui signifie que chaque carte révélée sera une surprise. Que la folie commence !

Pour une partie stratégique et psychologique d'entrée de jeu, placez pendant la phase d'installation 1 trésor dans chaque cache de Tortuga, 3 trésors dans la cache Britannique du Flying Dutchman et 3 trésors dans la cache Française du Jolly Roger. Après avoir distribué les cartes Loyalty, distribuez au hasard les pions, un par un. Chaque joueur peut ensuite choisir son navire et sa position de départ au moment où il tire son pion. Les joueurs peuvent également choisir de commencer la partie sur Tortuga. Les navires peuvent être déséquilibrés. Après que tous les pions aient été placés, le pion le plus proche de la proue de chaque navire est le Capitaine de ce navire. Déplacez les pions pour combler les espaces vides.

Histoire de Tortuga

Tortuga, une petite île au large d'Haiti, était une base pirate réputée et une cachette importante pendant l'âge d'or de la piraterie. Des pirates britanniques, français et hollandais vivaient ensemble sur l'île dans une alliance fragile et ont formé une sorte de gouvernement connu sous le nom de « Frères de la Côte ». Riche des butins issus de pillages et protégée par ses Frères, Tortuga était pleine de tavernes, maisons de jeux et prostituées.

Les gouvernements français et britannique, dans l'espoir d'affaiblir la puissante Espagne, offrait souvent le droit d'exercer légalement la piraterie grâce à des lettres de marque. Cela octroyait aux pirates la possibilité de couler des navires et piller des villages espagnols en toute impunité. De nombreux pirates décidèrent de s'orienter dans ce genre d'activités au détriment d'une piraterie plus traditionnelle, qui elle, était illégale. En revanche, la loyauté de ces pirates était souvent vacillante, et nombre d'entre eux franchissait souvent la limite entre patriotisme et rébellion.

Le Flying Dutchman et le Jolly Roger

Comme les pirates réunis dans ce jeu font partie des super-stars de la piraterie, nous avons décidé de leur donner des navires super-stars. Le Flying Dutchman (Hollandais Volant) est un bateau-fantôme légendaire, luisant d'une lumière éthérée et rempli d'âmes tourmentées. Pendant 400 ans, les pirates et navigateurs ont affirmé l'avoir vu sillonner dans les 7 mers. Le Jolly Roger est en fait le nom de la représentation du crâne et des os croisés que nous utilisons aujourd'hui pour représenter les pirates. Les navires pirates ont utilisé différents drapeaux à la fin du XVIe siècle, généralement des variations du Jolly Roger.

Henry Morgan

Henry Morgan fut l'un des corsaires les plus couronnés de succès, ayant mené de nombreuses attaques depuis Tortuga. Morgan coula des douzaines de navires espagnols. Contrairement à beaucoup de corsaires, Morgan resta fidèle à sa patrie britannique et fut sacré chevalier par le roi Charles II et même Lieutenant-Gouverneur de Jamaïque.

Charlotte de Berry

Charlotte fut kidnappée et forcée à épouser le capitaine d'un navire marchand. Elle réussit à convaincre les marins d'organiser une mutinerie : son mari fut décapité et elle devint capitaine du navire. Certains prétendent qu'il s'agit d'un personnage de fiction créé par Edward Lloyd dans son roman Histoire des Pirates, tandis que d'autres affirment qu'elle était la plus vaillante des capitaines à sillonner les eaux des Caraïbes.

Johnson the Terror

Daniel Johnson était un marin marchand capture par les espagnols et vendu comme esclave. Il s'échappa vers Tortuga et s'enrôla en tant que corsaire aux côtés d'Henry Morgan pour attaquer le Panama. Sa soif de vengeance envers ses ravisseurs lui a valu son surnom de « Johnson la Terreur ». Les espagnols ont même mis sa tête à prix pour 25 000 \$.

François L'Ollois

François, sûrement le boucanier français le plus célèbre des Caraïbes, planifia nombre de ses expéditions depuis Tortuga. Il se fit connaître comme « le Fléau des Espagnols » du fait de ses violents assauts et de sa fascination pour la torture. Il dévora même le cœur d'un de ses captifs. Mais le karma le rattrapa quand il se fit dévorer par des cannibales au Panama en 1667.

Anne Dieu-le-Veut

Anne fut envoyée de France vers Tortuga en tant que criminelle. Deux fois veuve, elle épousa le célèbre boucanier Laurens de Graaf qui lui demanda sa main du bout de son revolver. Bien qu'il fût généralement mal vu d'avoir une femme à bord, Anne accompagna de Graaf et combattit à ses côtés. On pense qu'après des années de pirateries, Anne et Laurens s'installèrent en Louisiane avec leurs enfants.

Bertrand D'Ogeron

Bertrand combattit dans la flotte française et géra une plantation de tabac à Saint-Domingue avant d'être nommé gouverneur de Tortuga de 1665 à 1673. Il offrit de fortes compensations aux corsaires attaquant villes et navires espagnols. Tortuga se développa sous sa gouvernance prônant une forte coopération entre les français, britanniques et hollandais contre les puissants espagnols.

Rock Braziliano

Rock grandit dans le Brésil occupé par les hollandais et fut actif dans la région des Caraïbes de 1654 jusqu'à sa disparition en 1671. Il démarra sa carrière de corsaire en participant à une mutinerie près de Port-Royal et s'employa à attaquer villes et navires espagnols aux côtés d'Henry Morgan et François l'Ollonais. Rock était connu pour brûler vif ses prisonniers.

Lawrence Prince

Lawrence était un hollandais actif dans les Caraïbes de 1659 à 1671, travaillant comme corsaire britannique. Après un assaut réussi à Grenade, Lawrence fut recruté par Henry Morgan en tant qu'officier du pillage de Panama. Lawrence devint plus tard un riche propriétaire terrien en Jamaïque avant son retour en Angleterre en 1715.

Bartholomew Portugues

Bartholomew attaqua les côtes de la Nouvelle-Espagne de 1666 à 1669 et fut l'un des premiers pirates à formaliser un ensemble de règles connu comme le « Code de la piraterie ». Après avoir été capturé près de Cuba, Bartholomew s'échappa à l'aide d'un couteau, flotta sur le rivage en utilisant des bouteilles de vin, traversa 200 kilomètres de jungle, recruta un nouvel équipage et retourna capturer le même navire qui l'avait fait prisonnier.



Crédits

Règles & Gameplay: Travis Hancock
Conception graphique : Holly Hancock
Illustrations: Sarah Keele

Merci

A tous nos joueurs testeurs, notamment Ben & Meagan Nielsen, Sam Jackson, Abigail Slauch, Patti Sadler, Carol Michelle Herrera, Ryan Adkins, Sarah Ledingham, David and Rebecca Carlson, Daniel and Rebekah Free, Eric Hill, Kimberly Crookston, Devon Howard, Madyson McCook, Jordan Michael Peterson, Jared and Clorissa Jensen, the Board Game Designers Guild of Utah, and our Fall 2016 and Winter 2017 BYU intern teams.

Ce fut un honneur d'être répudié et poignardé dans le dos par chacun d'entre vous.

Merci

A tous nos supporters Kickstarter qui ont donné vie à Tortuga 1667 ! Nous remercions particulièrement Kelli Murphy, Julie Ennekens, Q Fortier, Jeffrey Peter Hoens, Travis Beecher, and Yannick Verrydt.

Merci

A notre traducteur Thomas Duchemin pour avoir rendu ce manuel de jeu disponible en français.

Pour plus d'informations à propos de Tortuga 1667 et les jeux de la série Dark Cities, visitez notre site www.facadegames.com

Dark Cities



Vol. I

Bienvenue à Tortuga!

Nous sommes en l'an 1667 et vous êtes un pirate sillonnant les eaux des Caraïbes. Un galion Espagnol mouille non loin, et vous êtes parvenu à convaincre votre équipage de travailler ensemble pour en voler les trésors. En revanche, vous n'avez pas précisé à vos chers pirates que vous n'aviez nullement l'intention de partager le trésor une fois acquis. Vous restez fidèle à votre pays d'origine, et garder le trésor pour vous pourrait vous permettre d'accroître votre prestige une fois rentré. Quelques membres d'équipage partagent votre loyauté et vous ont proposé leur aide pour abandonner les autres pirates avides sur l'île rocailleuse de Tortuga. Mais vous avez bien vu les pistolets chargés de vos amis et entendu les rumeurs d'une mutinerie. *Vous savez qu'on ne peut faire confiance à personne.*

Facade Games



www.facadegames.com