

CAPTAIN JACK'S GOLD

Contexte



Depuis des heures déjà, vous écoutez les histoires du vieux loup de mer. Les autres invités dans la sombre taverne des Bahamas ne semblent porter aucun intérêt à ses histoires de pirates audacieux et de navires marchands lourdement chargés dans les eaux orageuses des Caraïbes. Mais vous écoutez attentivement, car il vous parle aussi du trésor légendaire du Captain Jack et, enfin, vous fait une offre séduisante: Celui qui lui donnera la plus grande fortune en doubloons apprendra le secret du trésor du Captain Jack. Donc, sans plus attendre, montez à bord, hissez les voiles, chargez les canons, larguez les amarres... Et en avant pour l'aventure!

Aperçu du jeu

Captain Jack's Gold a des règles tout à fait simples dans le jeu de base. Lors de votre tour de jeu, vous choisissez une des trois piles de cartes et révélez la carte supérieure. Vous pouvez prendre cette carte pour collecter des voiles et des canons pour votre bateau.

Car si votre bateau a beaucoup de voiles, vous pouvez naviguer loin lors de votre tour de jeu et découvrir beaucoup de nouvelles cartes. Avec beaucoup de canons, vous avez de meilleures chances d'aborder les bateaux étrangers. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas prendre la carte révélée, vous révélez simplement une nouvelle carte.

Pour les joueurs expérimentés, il y a des règles avancées plus exigeantes et des cartes avec des matelots pour votre bateau, mais aussi des cartes avec des dangers comme, par exemple, des monstres de mer et des tempêtes.

Préparation du jeu et matériel



Placez l'**île des pirates** au milieu de table et placez sur celle-ci **25 doublons** ainsi que le **dé**. Chaque joueur choisit une couleur et met le **plan de bateau** de sa couleur devant lui et le **navire pirate** de sa couleur à côté de l'île des pirates. Triez alors les 110 **cartes** d'après les illustrations au verso en 4 piles: 3 de 30 cartes (Côte, Chenal, Haute mer) et 1 de 20 cartes (Lettres de marque).



Dans chaque pile, il y a 7 cartes avec une **tête de mort** sur le bord supérieur de la carte. Dans le jeu de base, vous remettez ces cartes et les 10 **jetons "rhum"** dans la boîte de jeu et jouez seulement avec les cartes restantes. Si vous connaissez assez bien les règles du jeu, vous pouvez alors utiliser ces cartes et les jetons "rhum".



Les 3 piles et les 20 **lettres de marque** sont mélangées séparément et placées **face cachée** près de l'île des pirates. Révélez 4 cartes de la pile des lettres de marque et placez-les à côté de la pile. **Pour gagner, vous devez amasser les drapeaux et les marchandises de ces lettres de marque au cours du jeu.**

Votre bateau pirate (plan de bateau)

Un bon bateau pirate a besoin de beaucoup de voiles et de canons. Mais la cale est limitée et les marchandises, les cartes de trésor et les drapeaux des bateaux abordés doivent être installés dans la cale. Réfléchissez bien à quel équipement vous prenez à bord.

Au début de la partie, votre bateau pirate possède 2 voiles et 1 canon (cf. le plan de bateau).

La quantité de **voiles** indique combien de cartes au maximum vous pouvez révéler au cours de votre tour de jeu. Plus vous avez de voiles, plus vous avez de choix de cartes.

La quantité de **canons** indique combien de fois vous pouvez lancer le dé pour aborder un autre bateau. Plus vous avez de canons, meilleures sont vos chances.



Cale. En tout, **vous ne pouvez ajouter plus de 7 cartes à votre plan de bateau**. Il est particulièrement important de savoir que **les cartes Voiles et Canons comptent dans ce total**. Cependant, vous pouvez à tout moment vous débarrasser volontairement de cartes sur la pile de défausse pour créer de la place dans la cale.

Déroulement de jeu

Le joueur le plus barbu commence. Ensuite, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le **joueur actif** choisit l'une des 3 piles de cartes et dépose son navire pirate **DEVANT** la pile choisie.



Le joueur actif révèle ensuite la carte supérieure de la pile devant laquelle il a mis son navire pirate et la dépose face visible pour tous A COTE de la pile. ATTENTION: Le coin avec la **flèche** doit toujours se trouver **en haut à gauche**. C'est important car, pour toutes les cartes, seule la moitié de la carte avec la flèche est active.

Ensuite, le joueur actif choisit **s'il prend cette carte ou pas**.

S'il **prend** la carte, son tour de jeu est **fini**. C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

S'il ne **prend pas** la carte, il peut continuer à révéler des cartes de la pile choisie jusqu'à ce qu'il:

- ait révélé autant de cartes que le nombre de voiles que possède son bateau pirate
- ou
- révèle une carte avec un **symbole d'accalmie**, ce qui provoque que ses voiles restantes sont annulées et qu'il ne peut plus révéler d'autres cartes.



Dans tous les cas, il peut toujours choisir de prendre cette dernière carte.

Faites attention à **TOUJOURS** mettre chaque carte nouvellement révélée sur la carte précédente, si bien qu'on voie uniquement la dernière carte révélée. **IMPORTANT: Les cartes révélées ne peuvent plus être prises** si une autre carte est mise par-dessus.

Ainsi apparaît avec le temps une pile de défausse pour chacun des 3 types de cartes. Si une pile de cartes venait à être vide, mélangez simplement la pile de défausse correspondante et utilisez-la comme nouvelle pile.

Exemple:



Le bateau d'Oswald a 3 voiles et il voudrait encore ajouter d'autres voiles pour pouvoir révéler plus de cartes. Grâce à ses 3 voiles, il peut découvrir 3 cartes. La première carte révélée est un canon. Comme il en a déjà assez, il décide de révéler une autre. C'est un "coton"; lequel ne l'intéresse pas non plus. La troisième carte est une carte avec 2 voiles et un symbole d'accalmie. Il choisit cette carte et la prend pour lui. Il est content d'avoir obtenu la voile d'autant plus que sa troisième carte révélée était, de toute façon, la dernière à cause du symbole d'accalmie et de ses 3 voiles.



Explications des cartes Voile, Canon, Marchandises et Carte au

trésor



Si une carte avec des voiles, des canons, des marchandises ou une carte au trésor est révélée, vous pouvez la prendre et l'ajouter à votre plan de bateau: **les voiles à gauche, les canons à droite et toutes les autres cartes en-dessous**. Vous ne pourrez utiliser la nouvelle carte qu'à partir de votre prochain tour de jeu.



RAPPEL: Sur chaque carte, seule la moitié avec la **flèche** est active. Vous placerez toujours la carte de manière à avoir cette moitié vers le haut près votre plan de bateau.

IMPORTANT: Vous ne pouvez jamais avoir **plus de 7 cartes** autour de votre plan de bateau, **y compris** les cartes Voiles et Canons.

Explications des cartes bateau



Des cartes avec un bateau sont des **Cartes bateau**. Si le joueur actif révèle une telle carte, il peut aborder le bateau pour s'emparer des marchandises, doublons, drapeaux étrangers ou d'une carte au trésor.

Pour aborder un bateau, vous devez atteindre ou surpasser avec le dé la valeur de ses canons. Vous pouvez lancer le dé autant de fois que votre bateau pirate a de canons. Cela inclut le canon sur votre plan de bateau et tous les canons sur les cartes à droite de votre plan de bateau.



INSTRUCTION: La valeur reproduite à côté de la voile est utilisée seulement avec les règles avancées.

L'abordage est réussi

Si l'abordage d'un bateau a réussi, le joueur place la carte de bateau dans la cale en-dessous de son plan de bateau.



Celui qui aborde un bateau avec un **doublon** prend un doublon de la réserve et place la carte sur la pile de défausse correspondante.

L'abordage n'est pas réussi

Si tous les jets de dés ont un résultat inférieur à la valeur de canons de l'autre bateau, vous perdez le combat et votre bateau subit un dommage. Alors, votre voisin de gauche peut choisir chez vous une carte Voile ou Canon - une carte qui se trouve à gauche ou à droite de votre plan de bateau, pas celles dans la cale sous le plan de bateau - et la remet sur la pile de défausse correspondante.

Dans tous les cas, **votre tour de jeu finit** par ce combat en mer.

Pensez-y: Les 3 piles contiennent tous les types de cartes. La pile **Côte** contient surtout des cartes Voiles et Canons. Vous pouvez y équiper votre bateau pirate dans le calme, peu de dangers vous menacent. Mais vous pouvez à peine collecter des drapeaux de bateau et des marchandises qui vous apportent des doublons. La pile **Chenal** est déjà plus dangereuse pour votre bateau de pirate, puisqu'il y a plus de bateaux adverses que sur la côte. Ici vous recevez aussi beaucoup de bonnes cartes d'équipement et particulièrement des cartes avec des marchandises comme le coton, le cacao et les tissus. La pile **Haute mer** contient peu de cartes d'équipement avec des voiles et des canons. Par contre, vous y trouverez beaucoup de bateaux avec des drapeaux. Vous ne devriez aller en haute mer que si votre bateau pirate est déjà bien équipé.

Dans le port - accomplir des lettres de marque et rotation des cartes

De temps en temps, vous devez vous rendre au port avec votre bateau. Car c'est là que vous pouvez accomplir les lettres de marque et recevoir des doublons à l'aide des drapeaux et des marchandises collectés. Au même endroit, vous pouvez aussi tourner les cartes de votre plan de bateau, au cas où l'autre moitié d'une carte vous intéresserait plus. Ceci n'est pas possible en dehors du port.



Celui qui voudrait aller au port lors de son tour de jeu place son navire pirate sur l'île des pirates. Dans le port, vous ne découvrez aucune carte. Mais vous accomplissez des **lettres de marque** si vous vous êtes emparés auparavant des drapeaux des nations de navigateurs (l'Angleterre, l'Espagne et la France) ou de marchandises (le coton, les tissus et le cacao).

Vous recevez comme récompense - selon la lettre de marque - 1 ou 2 doublons à mettre sur votre plan de bateau.

Vous pouvez seulement utiliser **les drapeaux ou les marchandises** qui sont visibles sur l'une de 4 lettres de marque découvertes en les remettant sur les piles de défausse correspondante (Côte, Chenal, Haute mer). En accomplissant une lettre de marque vous annulez vos marchandises excédentaires. Par exemple, avec une carte de 2 cotons, vous accomplissez une lettre de marque avec 1 coton. Cependant, vous ne pouvez pas utiliser une carte pour remplir 2 lettres de marque différentes.

Prenez la lettre de marque accomplie et révélez immédiatement une nouvelle lettre de marque. Vous pouvez encore accomplir cette nouvelle lettre de marque immédiatement lors de ce tour de jeu, si vous possédez les marchandises et/ou les drapeaux nécessaires.



En outre, au port, vous pouvez **tourner et trier** les **cartes** de votre plan de bateau même si vous n'avez accompli aucune lettre de marque auparavant. Faites attention à ce qu'à la fin, les voiles se trouvent de nouveau à gauche, les canons à droite et les cartes restantes au-dessous de votre plan de bateau.

IMPORTANT: Puisque c'est toujours la moitié supérieure d'une carte qui est active, vous pouvez l'activer en tournant l'autre moitié de la carte. Les cartes de bateau ne doivent pas être tournées pour accomplir les lettres de marque.

ENCORE UNE FOIS: Si vous allez au port lors de votre tour de jeu, vous ne pouvez pas découvrir des cartes des piles Côte, Chenal et Haute Mer lors de ce tour.

Exemple:



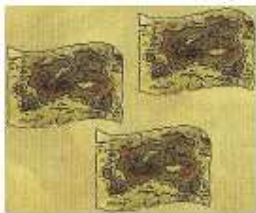
Gabi voudrait accomplir une lettre de marque avec un drapeau espagnol et un cacao pour recevoir 1 doublon et pour créer de la place dans la cale de son bateau. Le coton également présent sur la carte est annulé.

Comme Gabi a aussi collecté d'autres butins, elle voudrait encore accomplir une autre lettre de marque avec un drap et un coton. Pour cela, elle ne peut PAS utiliser le coton restant sur la carte précédente mais doit utiliser une nouvelle carte coton. Pour pouvoir le faire, elle doit tourner à l'avance une carte avec un canon et la transformer ainsi en coton.



La collection des cartes de trésor et la découverte d'un trésor enterré

Vous pouvez aussi obtenir des doublons par la collection des cartes au trésor. Si vous avez ramassé 3 cartes au trésor, vous pouvez découvrir un trésor et recevoir pour cela 2 doublons.



IMPORTANT: Pour découvrir un trésor, vous ne devez pas aller au port comme pour accomplir des lettres de marque. Vous pouvez à la fois révéler des cartes et découvrir un trésor dans le même tour. Un trésor peut donc être découvert directement pendant le tour durant lequel vous obtenez la troisième carte de trésor.

MAIS: si vous voulez découvrir le trésor, les cartes de trésor doivent être tournées de façon à ce que les 3 trésors soient sur la moitié **active** des cartes.

Aborder un adversaire



Si vous révéléz une carte avec un **symbole d'abordage**, vous pouvez décider de prendre normalement la carte **ou** d'aborder n'importe quel adversaire dont le navire pirate se trouve **dans le même domaine** de mer (Côte, Chenal ou Haute mer) que vous. **Dans le port, on ne peut jamais aborder.**

Le joueur actif lance le dé aussi souvent que son bateau a de canons. Ensuite, le joueur attaqué fait de même. Celui des deux qui obtient **le plus haut chiffre gagne** le combat. En cas d'égalité, vous répétez l'abordage. Le vainqueur aborde le bateau du perdant.

Exemple:

Markus voudrait aborder, avec ses 4 canons, le bateau de Bastian qui a 3 canons. D'abord, Markus lance le dé et obtient 2, 4, 5, 2. Bastian obtient lui 5, 1, 1. Les deux joueurs ont 5 comme plus haut chiffre. A cause de l'égalité au score, ils relancent le dé. Markus obtient 3, 6, 4, 6; Bastian 2, 4, 3. Puisque le 6 de Markus est le plus haut chiffre, Markus gagne.

IMPORTANT: Le vainqueur peut prendre n'importe quelle carte (Voile, Canon ou dans la cale) et met celle-ci à la bonne place sur son plan de bateau. Attention, la carte ne peut pas être tournée.

RAPPEL: Si vous décidez d'aborder, vous ne piochez pas de carte. Votre tour de jeu est immédiatement fini après avoir abordé.

Fin du jeu

Le jeu se termine immédiatement, dès qu'un des joueurs a amassé une quantité déterminée de doublons:

A 2 joueurs, il en faut 10,

A 3 joueurs, il en faut 8,

A 4 joueurs, seuls 7 doublons suffisent.

Celui qui réussit en premier gagne immédiatement le jeu et apprend du vieux loup de mer le secret du trésor du Captain Jack.

Règles avancées



Si vous maîtrisez le jeu de base, vous pouvez reprendre les cartes avec **la tête de mort**. Mettez alors aussi les 10 **jetons "rhum"** sur l'île des pirates. Pour ces quelques cartes plus exigeantes, les règles suivantes s'appliquent:

Le combat en mer d'après les règles avancées



Pour pouvoir engager un combat en mer contre un autre bateau d'après les règles avancées, le joueur actif doit **pouvoir rattraper l'autre bateau**. Pour cela, son bateau doit avoir **le même nombre ou plus** de voiles que l'autre bateau en additionnant les voiles sur votre plan de bateau et les cartes à gauche de votre plan de bateau.

Si votre bateau a moins de voiles que le bateau sur la carte, vous ne pouvez pas aborder celui-ci, mais vous pouvez révéler d'autres cartes - si votre bateau possède suffisamment de voiles (rappel: pour chaque voile, une carte peut être découverte).

Une autre règle avancée est d'application pour le combat en mer:

Si vous obtenez au dé exactement **la valeur de canons** de l'autre bateau, votre voisin de gauche peut prendre une carte **Voile ou Canon** chez vous et la mettre sur la pile de défausse correspondante.

Certes, vous avez gagné le combat en mer, mais votre bateau est tout de même endommagé. Dans les règles avancées, les combats en mer sont plus difficiles, puisque vous devez remettre non seulement une voile ou un canon si vous perdez le combat de mer mais aussi si vous le gagnez de justesse.

Ainsi il peut être intéressant après un combat en mer gagné par égalité de tout de même relancer les dés pour surpasser la valeur de canons de l'adversaire.

Mais prudence: les résultats des jets de dé antérieurs ne sont plus valables après la nouvelle relance.

Bancs de sable, tempêtes et monstres de mer

Si le joueur actif découvre une carte avec un banc de sable, une tempête ou un monstre de mer, **il doit affronter ce danger**, car il ne peut pas passer ce type de carte. S'il échoue, son tour est fini. Cependant, il ne perd aucune carte de son plan de bateau. S'il réussit, son tour

est aussi fini, certes, mais il peut mettre la carte dans sa cale. Ainsi la moitié inférieure de cette carte est immédiatement activée.



Sur le **banc de sable**, vous pouvez avoir à votre plan de bateau **au plus** autant de cartes (voiles, canons et dans la cale) que la valeur du banc de sable.

Lors d'une **tempête** votre bateau doit avoir **au moins** autant de voiles que la valeur donnée par la tempête.

Pour un **monstre de mer**, vous devez atteindre ou dépasser la valeur du monstre de mer avec le dé (vous pouvez jouer au dé aussi souvent que vous avez de canons).

Pirates



Un bateau avec un **drapeau pirate** est considéré comme un joker et peut être utilisé pour accomplir des lettres de marque comme le drapeau de n'importe quelle nation de navigateurs.

Matelots et passagers

Un bon bateau de pirate a besoin de matelots habiles dont vous pouvez utiliser les actions particulières. Mais sans rhum, vous ne pourrez vous adjoindre les services des matelots.

Pour pouvoir employer l'action d'un matelot, vous devez avoir auparavant activé la carte de matelot en la tournant de sorte que la moitié de carte avec le matelot se trouve vers haut. En outre, vous devez avoir mis une bouteille de rhum sur la carte de matelot avant de la tourner.



A chaque fois qu'un joueur découvre une carte avec une bouteille de rhum sous la flèche lors de son tour, **tous les autres** joueurs (dans le sens d'une aiguille d'une montre) peuvent prendre une bouteille de rhum de la réserve et la mettre sur le symbole gris d'une **de leurs cartes de matelot déjà tournée**. Plusieurs bouteilles de rhum peuvent se trouver sur une même carte.

Si la carte est prise lors d'un abordage, les bouteilles restent où elles se trouvent.

Avec les 4 matelots décrits ci-dessous, vous devez remettre la bouteille de rhum sur l'île des pirates dès que vous avez accompli l'action du matelot. Vous pourrez utiliser à nouveau le matelot si vous récupérez une nouvelle bouteille de rhum pour lui.



Timonier: Vous pouvez utiliser cette carte exceptionnellement comme une carte avec 4 voiles.

Cuistot: Vous pouvez ignorer une fois le symbole d'accalmie, qui finit normalement le tour de jeu du joueur actif, et révéler d'autres cartes (la carte ne compte pas pour le banc de sable/la tempête/le monstre de mer).



Intendant: Pour accomplir une lettre de marque dans le port, vous pouvez mettre une fois **une** autre marchandise que la marchandise reproduite sur la lettre de marque.



Vigie: Vous pouvez accomplir une fois la carte supérieure d'une pile de défausse au lieu d'une carte d'une pioche.

Avec les 4 matelots ci-dessous, une bouteille de rhum est déjà mise sur la carte si bien qu'il n'est pas nécessaire d'en récupérer pour eux. Leurs actions sont donc toujours disponibles.



Quartier-maître: La cale sera plus grande, c'est-à-dire que vous pouvez avoir en tout 10 cartes au lieu de 7 autour de votre plan de bateau. La carte est toujours active.



Charpentier: A la **fin** de son tour, le joueur actif peut tourner **une** carte de son plan de bateau **même en dehors du port**.



Voilier: Cette carte correspond à 2 voiles. Elle ne peut pas être perdue lors d'un **abordage** raté d'une carte de bateau puisque elle est mise au-dessous du plan de bateau dans la cale (Le voisin gauche ne peut éloigner qu'une carte Voile ou Canon). Un adversaire peut cependant la prendre en **abordant**.



Canonnier: Lors du combat en mer ou en abordant un bateau, vous pouvez relancer **un** jet de dé.



Des passagers sont ajoutés comme naufragés. Ainsi, aucune bouteille de rhum ne doit être ramassée pour eux.

Si le joueur actif découvre une carte bateau dont le drapeau correspond au drapeau de son passager, il peut soit

- **Commencer un combat en mer** pour vous emparer de la carte de bateau

OU

- **Mettre la carte avec le passager sur la pile de défausse correspondante** et prendre 1 doublon. Il n'y a alors pas de combat en mer. La mise à la défausse est possible même s'il ne peut pas atteindre le bateau à cause d'un trop petit nombre de voiles.