

FELLIS

PIRATES DES VENTS



Les Règles
Nouvelle Version

EOLLIS

PIRATES DES VENTS

Historique



Eollis est un pays où souffle la tempête. Un vent dévastateur mêlé à la furie des tornades sème la panique dans le peuple et provoque des discordes permanentes génératrices de crimes en série.

Pour ne rien enlever au stress général, le Roi félon règne en despote absolu et ordonne à son sénéchal de réprimer dans le sang, ou de soumettre à d'atroces supplices tous ceux qui tentent de s'opposer à sa volonté démentielle.

Ce régime d'injustices et de répression sans nom provoque la folle exaspération des Eolliens.

Il sème la révolte plutôt que de provoquer la soumission, engendrant des rebelles transformés en monstres terribles. Les pirates du navire l'Arcadie en sont la représentation la plus aiguë. On y voit de braves gens, de bons pères de famille, des servantes dévouées devenir des êtres infernaux capables des actes les plus audacieux pour atteindre leur ambition.



But du jeu

Le Clan de pirates des vents ayant la plus grande renommée après 3 Expéditions gagne la partie. Chaque Expédition est divisée en une phase d'Aventure Aérienne et une phase de Tavernes. Chaque Expédition équivaut à un tour de jeu complet.

Matériel

- 1 plateau représentant le navire des pirates,
- 1 piste de renommée,
- 5 figurines pré peintes représentant les clans de pirates des vents,
- 5 cartes d'aides de jeu,
- 21 pions Pirate,
- 1 pion Ballon,
- 130 pièces de valeur 1 or et 3 or,
- 21 cartes Événement,
- 43 cartes Action,
- 5 cartes Mission Secrète,
- 21 cartes Pirate,
- 5 dés à 6 faces.

Préparation

1 - Le plateau est placé au centre des joueurs et représente le navire.

Le navire possède 13 postes où seront placés les pirates et le fond de cale (quatorzième poste). Chaque poste donne des capacités spéciales aux pirates qui les occupent.

Les places de fond de cale servent à poser les pirates qui n'auront pu trouver de postes vacants.

2 - Le pion Ballon est posé à gauche de la première case de la piste de dégâts aux ballons.

3 - La piste de renommée est placée à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur prend une figurine de Clan de pirate qu'il place sur le cercle *Pirates Minables* de la piste de renommée et l'aide de jeu correspondante au Clan choisi qu'il place devant lui.

4 - Les pièces d'or sont placées en tas à côté du plateau de jeu et constituent la banque.

Il existe 2 couleurs de pièces. Les pièces vertes ont une valeur de 1 or et les pièces jaunes en valent 3. Les pièces peuvent être prélevées de la banque, soit pour être placées sur les cartes Pirate, soit dans la cagnotte. L'emplacement de cette dernière se trouve derrière la poupe du navire.

5 - Les cartes sont séparées en 3 paquets distincts en fonction des couleurs de leur dos.

Il y a donc un paquet de cartes Action, un paquet de cartes Événement et un paquet de cartes Pirate.

6 - Les cartes Action sont mélangées et placées sur le plateau de jeu, à la poupe du navire et constituent la pile des cartes Actions.

On distribue 3 cartes à chaque joueur, le reste constitue la pioche des cartes Action.

7 - Les cartes Événement sont mélangées et placées sur le plateau de jeu, à la poupe du navire et constituent la pile des Événements.

8 - Les cartes Pirate sont mélangées et placées sur le plateau de jeu, à la proue du navire et constituent la pile de recrutement.



Les cartes

Il existe 4 types de cartes différentes, les cartes Pirate, les cartes Action, les cartes Mission Secrète et les cartes Événement.

I. Les cartes Pirate

Chaque joueur possède des pirates qui constituent son Clan. Les cartes Pirate sont obtenues lors du recrutement (voir p.6). Lorsqu'un pirate est recruté, sa carte est placée face visible devant le joueur. Les pirates de chaque Clan forment l'ensemble de l'équipage du navire. Lorsqu'un pirate meurt, sa carte est placée dans la défausse, à côté de la pioche de cartes Pirate. Tous les pirates possèdent les caractéristiques suivantes :



nom

3 compétences : *Navigation, Combat et Bagou* qui servent à résoudre les Événement,

pouvoir : il ne peut être joué qu'une fois par Expédition et seulement durant le tour du joueur qui contrôle le pirate. Il existe des exceptions, certains pouvoirs s'activent automatiquement

à des moments précis indiqués sur les cartes concernées (certaines précisions ont été apportées dans l'annexe *Les Cartes*). Pour signaler qu'un pouvoir a été utilisé, on incline la carte.



II. Les cartes Action :

Les cartes Action sont jouées lors des Expéditions pour aider à résoudre un Événement ou pour attaquer un Clan adverse. On les reçoit au début de l'Aventure Aérienne et au début de la Taverne.

Lorsqu'une carte Action est jouée, elle est placée dans la défausse, à côté de la pioche de cartes Action.

Les cartes Action se divisent en 2 catégories :

les cartes Exploit (de couleur bleue) : peuvent être jouées n'importe quand, lors de l'Aventure Aérienne ou de la Taverne. Elles peuvent donc être jouées lors de l'élection du *Capitaine*, de la résolution d'un Événement, d'une mutinerie, d'une réparation des ballons ou toute autre situation pouvant s'y prêter. Elles peuvent aussi servir à aider un autre Clan. Un joueur ne peut jouer qu'une seule carte Exploit à son tour. Mais un joueur peut aussi jouer une carte Exploit lors du tour d'un autre joueur soit pour l'aider soit pour le gêner. Un joueur peut donc jouer une carte à son tour et une carte lors du tour de chacun des autres joueurs.



les cartes Bagarre (de couleur violette) : possèdent un pouvoir qui ne peut être utilisé que dans la Taverne. Si une carte Bagarre est jouée pendant l'Aventure Aérienne, alors son pouvoir ne compte pas mais la carte inflige un malus de -1 à un clan adverse lors d'un lancer de dé. Il n'est pas possible d'utiliser une carte Bagarre de cette façon si l'on a déjà joué une carte Exploit lors de ce tour.



III. Les cartes Mission Secrète

Il existe 5 cartes Mission Secrète qui permettent à un joueur de gagner de la renommée. Dès que les conditions de réussite indiquées sur la carte sont réunies, un joueur peut dévoiler sa carte Mission Secrète à tout moment pendant l'Aventure Aérienne ou la Taverne. Il gagne immédiatement les points de renommée de cette mission.



Ces cartes ne sont pas des cartes Action bien qu'elles soient placées dans la pioche de cartes Action, on peut donc les jouer en plus d'une carte Exploit par tour.

Lorsqu'une carte Mission Secrète est jouée, elle est placée dans la défausse, à côté de la pioche de cartes Action.



IV. Les cartes Évènement

Les cartes Évènements représentent les rencontres que va effectuer l'équipage lors de ses différentes Expéditions. Elles sont tirées par la Vigie pendant l'Aventure Aérienne. Chaque Évènement est une épreuve à passer par certains ou par l'ensemble des Clans.

Lorsqu'une carte Évènement est jouée, elle est placée dans la défausse, à côté de la pioche de cartes Évènement. Les cartes Évènements donnent les indications suivantes :



dégâts aux ballons : nombre de cases dont le pion Ballon progresse sur la piste des dégâts aux ballons vers la destruction du navire,

épreuve : définit par sa couleur la compétence que les pirates vont utiliser pour résoudre l'Évènement,

seuil de réussite : seuil que les pirates doivent atteindre ou dépasser en utilisant leur compétence, en additionnant le résultat d'un dé et d'éventuels bonus obtenus par les cartes Action et/ou les capacités spéciales des postes sur le navire,

Le cartouche au bas de la carte indique :

réussite : pièces d'or ou cartes reçues par le ou les clans qui réussissent l'épreuve,

échec : perte de renommée ou de pirate(s) subie par le ou les clans qui échouent à l'épreuve,

cagnotte : représente le nombre de pièces d'or qui sont ajoutées à la cagnotte et qui seront, à la fin de l'Expédition, distribuées entre tous les Clans.



Expédition

I. Déroulement général

Une partie se compose de 3 Expéditions. Une Expédition est constituée de 2 phases distinctes : l'Aventure Aérienne et la Taverne.

● L'Aventure Aérienne :

Les pirates vont occuper les postes du navire. Chaque poste possède des capacités spéciales (voir p.11 et 12). La Vigie dévoile des Évènements que les pirates vont devoir affronter. En plus des gains accumulés par les pirates en fonction de leur réussite, de l'or est amassé dans une cagnotte et distribué au début de la phase Taverne qui suit. Le navire peut être détruit si les ballons ne sont pas entretenus. Une mutinerie peut éclater pour renverser un *Capitaine* incompetent, tyrannique ou injuste. Enfin, lorsque le *Capitaine* le décide, le navire rentre à la Taverne. L'Aventure Aérienne se décompose comme suit :

- 1. tirage de cartes Actions,
- 2. recrutement des pirates,
- 3. élection du *Capitaine*,
- 4. embarquement,
- 5. résolution des Évènements,
- 6. retour à la Taverne.

● La Taverne :

Lorsque le navire rentre au port, l'heure des règlements de compte a sonné. Dans les vapeurs d'alcools de la taverne enfumée, éclatent les bagarres. Les Clans vont jouer des cartes Action pour déterrer leurs magots, cacher leur or dans des coffres-forts mais aussi voler, débaucher ou même assassiner les pirates des autres Clans.

La Taverne se décompose comme suit :

- 1. partage de la cagnotte,
- 2. tirage de cartes Action,
- 3. bagarres (2 tours),
- 4. gain de renommée,
- 5. nouvelle Expédition ou fin du jeu.

II. L'Aventure Aérienne

● Tirage des cartes Action (sauf au premier tour) :

Au premier tour, on ne joue pas cette phase puisque les joueurs ont déjà reçu leurs cartes lors de la phase de préparation.

En commençant par le joueur qui contrôle le *Capitaine*, les joueurs peuvent se défausser d'autant de cartes qu'ils le souhaitent et compléter leur main jusqu'à un maximum de 3 cartes en prenant les premières de la pile des actions. Si le bateau a été détruit et qu'il n'y a plus de *Capitaine*, c'est le joueur qui contrôlait le dernier *Capitaine* en vie qui commence à compléter sa main.

Un joueur ne peut pas avoir plus de 5 cartes en main en même temps.

● Recrutement des pirates :

À 3 joueurs, on distribue 4 cartes Pirate par Clan, mais à 4 ou 5 joueurs, on en distribue 3 par Clan.

Le premier joueur à recevoir une carte Pirate est le joueur qui contrôle le dernier *Capitaine* en poste (sauf au premier tour où on commence par le joueur le plus jeune), on tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Ces cartes sont placées face visible devant chaque joueur et constituent son Clan. Les joueurs doivent prendre les pions Pirate correspondants à leurs cartes.

Première Expédition

Chaque joueur pioche 3 cartes Pirate qu'il place devant lui, alignées face visible.

Chacun choisit ensuite une carte Pirate parmi les 3 prochaines de la pioche, qui sont alors proposées face visible. À chaque prise, on pose une nouvelle carte Pirate tirée de la pioche de façon à toujours avoir 3 cartes Pirate disponibles pour le joueur suivant.

Au final, à 3 joueurs, on dispose donc de 5 cartes Pirate et à 4 et 5 joueurs, on dispose de 4 cartes Pirate.

À chaque recrutement, on mélange les cartes Pirate de la défausse et de la pioche.



Deuxième et troisième Expédition :

Lors du recrutement de la deuxième et troisième Expédition, les joueurs peuvent conserver ou défausser tout ou partie des pirates survivants de leur Clan. On mélange alors la pile des cartes Pirate et, en procédant de la même façon qu'au premier tour, on complète le Clan de chaque joueur jusqu'à obtenir 5 pirates lorsqu'on joue à 3 joueurs et 4 pirates lorsqu'on joue à 4 ou 5 joueurs.

● Élection du *Capitaine*

Chaque joueur peut proposer n'importe lequel de ses pirates au poste de *Capitaine*. Tous les concurrents jettent un dé et additionnent la compétence de *Bagou* de leur candidat au poste. Celui qui possède le résultat le plus élevé devient *Capitaine*. En cas d'égalité entre plusieurs pirates, on les départage au moyen d'un nouveau lancer de dé entre les différents finalistes. Une seule carte Action peut être jouée par chaque joueur, quelque soit le nombre de lancés de dé nécessaire.

Le *Capitaine* est toujours le premier à jouer. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour tenter d'être *Capitaine*, chaque joueur a tenté un test de *Bagou* avec l'un des pirates de son Clan.

Avec un score cumulé de 8, c'est donc Toure l'Éventreuse qui sera le nouveau *Capitaine*.

● L'embarquement

Chaque joueur, à son tour et en commençant par le *Capitaine*, place un de ses pions Pirate sur un poste libre (voir liste des postes et leurs capacités spéciales p.11 et 12). Le premier pion Pirate à être placé sur le plateau est donc celui qui a été élu *Capitaine*. Le joueur qui possède ce pirate n'a donc pas le choix de son pirate à poser ni même du poste sur lequel il doit le placer. Si tous les postes sont occupés, les pirates restants sont placés en fond de cale face cachée. Les joueurs continuent ainsi à placer leurs pirates en les empilant les uns après les autres, lorsque tous les pirates ont été placés en fond de cale, la pile est retournée.

Les pirates qui se trouvent en fond de cale sont pour l'instant considérés comme inactifs, leurs cartes, jusqu'alors placées devant le joueur face visible, sont retournées face cachée. Un joueur ne peut utiliser le pouvoir d'un de ses pirates en fond de cale ni lui faire gagner de l'or ou subir les résultats d'un échec. Il peut néanmoins garder l'or qu'il avait éventuellement déjà sur lui (dans le cas d'une deuxième ou troisième expédition). Seuls les pirates occupant un poste sur le navire peuvent être tués. Les pirates tués sont remplacés par ceux qui attendent en fond de cale à la fin de la résolution de l'Événement en cours. C'est le premier pirate sur le dessus de la pile qui choisit le poste vacant qu'il va occuper et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les postes soient à nouveau tous occupés ou qu'il n'y ait plus de pirates dans la cale.

Résolution des Événements

La phase de résolution des Événements suit les étapes suivantes :

1. pioche d'une carte Événement,
2. dégâts aux ballons,
3. procédure de résolution des Événements,
4. remplir la cagnotte,
5. décision du *Capitaine*.

Pioche d'une carte Événement

La *Vigie* pioche le premier Événement du dessus de la pile (voir p. 10 s'il n'y a plus de *Vigie*), il ne peut pas le montrer aux autres joueurs mais il peut raconter ce qu'il veut, des mensonges ou la vérité. Il doit choisir entre 2 possibilités :

- il peut décider que l'équipage jouera l'Événement. Dans ce cas, il le révèle et les pirates tentent de le résoudre,
- il peut décider de ne pas jouer l'Événement. Dans ce cas, il le replace sous la pioche d'Événements (il ne le jette pas dans la défausse). Puis, il pioche un nouvel Événement qui est alors immédiatement mis en jeu.

Dégâts aux ballons

Chaque Événement possède une valeur de dégâts aux ballons. Elle indique la dégradation des ballons du navire, subie lors des manœuvres effectuées pour atteindre le lieu où se déroule l'Événement. Cette valeur correspond au nombre de cases dont le pion *Ballon* se déplace sur la piste des dégâts aux ballons, vers la destruction. Si le pion *Ballon* sort au-delà de la dernière case, le navire est détruit. Si le poste d'*Alti-Maitre* est occupé, ce dernier peut tenter un jet de réparation (sinon voir p.10). La piste de 8 cases est divisée en 3 zones de dégâts. Sur chaque zone est indiqué le chiffre que doit obtenir l'*Alti-Maitre* avec un dé pour réussir une réparation. Si la réparation réussit, le pion *Ballon* recule d'une case sur la piste, si le ballonnier obtient le chiffre d'échec alors le pion *Ballon* avance d'une case.

Destruction du navire

La destruction du navire survient lorsque le pion *Ballon* sort de la piste des dégâts aux ballons. Si cela se produit, la cagnote est perdue, le *Capitaine* et le *Prêtre* a alors la possibilité de sauver des pirates. En effet, le *Prêtre* est toujours sauvé d'une destruction du navire. Les joueurs doivent payer 1 or au *Prêtre* par pirate qu'ils désirent sauver (les pirates appartenant au Clan du *Prêtre* doivent eux aussi payer). Il ne peut pas refuser de sauver un pirate si celui-ci a payer le prix. Les pirates qui ne sont pas sauvés sont perdus avec tout leur or.

Si le navire est détruit, on reprend la partie au début de la prochaine phase *Taverne*. Bien entendu, un autre navire attend les pirates au port à la sortie de la taverne.



Procédure de résolution des Événements

Chaque Événement est une épreuve que l'équipage doit surmonter. Tous les joueurs, en commençant par le *Capitaine*, vont essayer d'atteindre ou de dépasser le seuil de réussite de l'Événement en se servant de la compétence définie par la case épreuve (*Combat*, *Navigation* ou *Bagou*) de la carte Événement.

Tout d'abord, le pirate qui contrôle le *Bosco*, doit donner la première carte de la pile de cartes Action, sans la dévoiler ni la regarder, à un joueur de son choix. En échange, ce joueur doit donner 1 or au *Bosco* (qu'il place sur la carte de ce dernier).

Ensuite, chaque joueur choisit l'un des pirates de son clan qui n'est pas en fond de cale et calcule le bonus d'équipage éventuel :

- lors d'une épreuve de *Navigation*, le joueur gagne +1 par poste de *Marin* ou de *Bosco* occupé (n'appartenant pas obligatoirement à son propre Clan),
- lors d'une épreuve de *Combat*, le joueur gagne +1 par poste de *Canonnier* ou *Armurier* occupé (n'appartenant pas obligatoirement à son propre Clan),
- lors d'une épreuve de *Bagou*, le joueur gagne +2 si le poste de *Second* est occupé (n'appartenant pas obligatoirement à son propre Clan).

Le joueur jette un dé, additionne sa compétence sollicitée et les éventuels bonus calculés précédemment.

Il peut aussi jouer une carte Action afin d'obtenir un bonus supplémentaire ou une relance de dé, et cela avant ou après le lancé de dé.

Les autres joueurs peuvent jouer une carte *Bagarre* sans tenir compte du pouvoir de la carte. Chaque carte jouée de cette façon donne un malus de -1 au lancer du joueur ciblé.

Chaque joueur doit, l'un après l'autre, tenter une fois de résoudre l'événement.

Même si un joueur réussit un Événement, les autres doivent tout de même tenter de le résoudre.



Réussite

Si le résultat est égal ou supérieur au seuil de réussite, le joueur reçoit les gains indiqués dans la case réussite de la carte Événement, cela peut être un gain d'or et/ou de cartes.

L'or gagné par un joueur doit être réparti entre les pirates de son Clan qui ne sont pas en fond de cale. Quand une pièce est posée sur une carte Pirate, elle ne peut plus être déplacé jusqu'à la mort du pirate ou l'achat de renommée lors de la phase Taverne. Ainsi, tout le monde peut consulter l'or présent sur un pirate.

On ajoute ensuite les gains destinés à la cagnotte. Chaque joueur qui réussit à résoudre l'Événement en cours doit remplir la cagnotte.

Échec

Si le résultat est inférieur au seuil de réussite, le joueur a échoué et subit les pénalités indiquées sur la carte Événement, cela peut être la perte d'un pirate ou de renommée.

Le joueur choisit le ou les pirates qu'il perd (sauf dans le cas des Événements spéciaux où c'est le Prêtre qui choisit, on retrouve d'ailleurs son symbole sur ces cartes spéciales). Dans tous les cas, l'or des pirates tués est réparti entre les survivants de son propre Clan.

L'or perdu peut être retiré de n'importe quel pirate du Clan.

Mort d'un pirate

Lorsqu'un pirate meurt, l'or qui était sur sa carte est redistribué aux autres pirates de son propre Clan. On place alors sa carte dans la défausse, à côté de la pioche. Si le pirate a été assassiné ou tué par un autre pirate ou parce qu'un joueur a utilisé une carte Action (*Accident* par exemple), le joueur qui a provoqué la mort du pirate reçoit 2 pièces d'or provenant du pirate tué. Si le décès est dû à un pirate, c'est ce dernier qui reçoit l'argent ainsi gagné.

Pirate fantôme

Lorsqu'un joueur perd son dernier pirate celui-ci se transforme en pirate fantôme. La carte reste devant le joueur. Il garde l'or qu'il avait acquis lors de son vivant. Le fantôme ne peut être ni débauché ni assassiné, **toutes les autres actions restent valables**. Un fantôme ne peut mourir d'aucune manière que ce soit. Un fantôme garde toutes ses caractéristiques et son pouvoir s'il ne l'a pas déjà utilisé. Il peut tenter de résoudre les Événements. Le pouvoir du poste qu'il occupe est toujours effectif. Il peut participer à une mutinerie, résoudre les événements, acheter de la renommée...

Le fantôme est défaussé au début de la prochaine phase de recrutement.

Événement spécial

Certains Événements sont des Événements spéciaux qui ne sont résolus que par un seul pirate. Celui qui se trouve au poste correspondant au symbole indiqué sur la carte Événement (*Chasse au Dragon* pour le *Harponneur*, *Île Sauvage* pour le *Cuistot*, *Tempête* pour l'*Alti-Maître*...) est le seul qui devra surmonter l'épreuve.

Lorsque le *Harponneur*, le *Cuistot* ou l'*Alti-Maître* réussissent un Événement spécial, ils gagnent 1 renommée (voir p.10 quand un de ces postes est inoccupé) en plus des gains indiqués sur la carte.

Remplir la cagnotte

A chaque fois qu'un joueur réussit un Événement, il remplit la cagnotte de la somme indiquée dans le cartouche au bas de la carte Événement jouée.

Mais lorsqu'un Événement spécial est joué, la cagnotte n'est remplie qu'une seule fois puisqu'il n'y a qu'un seul pirate pouvant tenter de résoudre l'Événement.



Avant toute chose, cet événement fait avancer de 2 cases le pion *Ballon* sur la piste de dégâts aux ballons.

Pour réussir cet Événement, chaque joueur devra choisir un pirate de son Clan pour lui faire passer un test de *Bagou* (compétence de *Bagou* du pirate + 1 dé à 6 faces + le bonus de *Second* si le poste est occupé).

Chaque pirate qui réussit l'épreuve fait gagner 3 or à son Clan et 3 or à la Cagnotte.

Chaque pirate qui échoue fait perdre 1 de renommée à son Clan.

Décision du Capitaine

Après chaque carte Événement résolue, le *Capitaine* doit annoncer sa décision de continuer l'Expédition ou de rentrer au port. À ce moment, les joueurs peuvent déclencher une mutinerie s'ils sont en désaccord avec le *Capitaine*. Si le *Capitaine* décide de continuer et qu'il n'y a pas de mutinerie, on pioche une nouvelle carte Événement. S'il décide de rentrer au port et qu'il n'y a pas de mutinerie, on passe à la phase Taverne.

Mutinerie

Une mutinerie peut être déclenchée après la prise de décision du *Capitaine*. N'importe quel Clan peut se mutiner sous le prétexte qu'il désire (vengeance, refus de rentrer au port pour poursuivre l'Expédition, plaisir de réaliser une mutinerie...).

Le Clan qui déclenche la mutinerie l'annonce haut et fort et, en partant de lui, chaque Clan dans le sens des aiguilles d'une montre doit annoncer dans quel camp il se range, celui du mutin ou celui du *Capitaine*. Le joueur qui se mutine doit prendre le choix inverse de celui du *Capitaine*. Si celui-ci voulait rentrer au port, le mutin doit choisir de poursuivre l'Expédition et inversement. S'il gagne la mutinerie, il devra se conformer à ce choix.

Il choisit alors l'un de ses pirates désigné comme le chef des mutins.

Chaque Clan apporte à son camp +1 par pirate qu'il possède (à l'exception de ceux qui se trouvent dans la cale). Seul le mutin et le *Capitaine* peuvent jouer une carte Action. Si le poste d'*Armurier* est occupé, il apporte +2 à son camp. Les pirates ne peuvent pas utiliser leur pouvoir pendant une mutinerie. Le mutin et le *Capitaine* jettent un dé et additionnent leur bonus, le plus fort l'emporte (en cas d'égalité, on relance les dés).

Si c'est le camp du mutin qui l'emporte, le *Capitaine* et un pirate de chaque clan loyal sont tués (chaque pirate tué est choisi par le joueur qui le contrôle). L'or des pirates tués ainsi va dans la cagnotte. Le chef des mutins devient

le nouveau *Capitaine*.

Si c'est le camp du *Capitaine* qui l'emporte, le chef des mutins et un pirate de chaque Clan mutiné sont tués (chaque pirate tué est choisi par le joueur qui le contrôle, à l'exception du chef des mutins qui meurt automatiquement). L'or des pirates tués ainsi va dans la cagnotte.

III. La taverne

Lors de la phase de Taverne, le plateau représentant l'*Arcadie* n'est plus pris en compte. La phase de Taverne suit les étapes suivantes :

- partage de la cagnotte,
- tirage de cartes Action,
- bagarres (2 tours),
- gain de renommée.

● Partage de la cagnotte

Si le *Capitaine* annonce qu'il rentre au port, il effectue le partage de la cagnotte.

La cagnotte est partagée en fonction des postes occupés par les pirates. L'or est placé sur les cartes des pirates concernés.

Pour la distribution, on suit l'ordre suivant ainsi que le nombre correspondant de pièces gagnées :

S'il reste de l'or après un tour complet, on recommence jusqu'à ce que la cagnotte soit vidée.

Capitaine	4 or,
Second	3 or,
Prêtre	0 or (règle spéciale),
Vigie	1 or,
Cuisinier	2 or (bon en <i>Bagou</i>),
Harponneur	2 or (bon en <i>Combat</i>),
Alti-Maitre	2 or (bon en <i>Navigation</i>),
Bosco	1 or,
Armurier	1 or,
Marin n°1	1 or,
Marin n°2	1 or,
Canonier n°1	1 or,
Canonier n°2	1 or.

● Tirage des cartes Action

Lorsque le navire rentre au port et en commençant par le *Capitaine*, les joueurs peuvent se défausser d'autant de cartes qu'ils le souhaitent et compléter leurs mains jusqu'à un maximum de 3 cartes Action.

Un joueur ne peut pas avoir plus de 5 cartes en main en même temps.

● Bagarres

En commençant par le *Capitaine* et chacun à leur tour, les joueurs vont pouvoir jouer une carte Action Bagarre pour se voler, se défier ou s'humilier. Le pouvoir de chaque carte Bagarre est immédiatement appliqué.

La bagarre dure 2 tours. Dès qu'un joueur décide de ne pas jouer de carte Bagarre à son tour, il ne peut plus en jouer au tour suivant. Par contre, il peut subir les cartes Bagarre des autres Clans.

Chaque joueur jouera donc au maximum 2 cartes Bagarre au cours d'une phase de Taverne.

Les cartes Action Exploit peuvent être jouées comme d'habitude une fois par tour de joueur.

La bagarre s'achève lorsque les 2 tours sont terminés.

Si un joueur se retrouve sans aucun pirate à l'issue de la bagarre (suite à un débauchage par exemple) il peut continuer à jouer puisqu'il ne faut pas nécessairement de pirate pour utiliser les cartes Bagarre.

● Gain de renommée

Après les 2 tours de bagarre de la Taverne, les joueurs mettent chacun de leur côté tout l'or des pirates de leur propre Clan en commun et transforment leur trésor (ou du moins ce qu'il en reste) en renommée. Les trésors rendent célèbres les pirates. Dans la première section de la piste de Renommée, un point de renommée vaut 4 or ; dans la deuxième section, un point de renommée vaut 5 or et dans la dernière section, un point de renommée vaut 6 or. Les joueurs font avancer leur figurine de Clans sur la piste de renommée du nombre de points de renommée qu'ils ont gagnés. L'or qui n'a pu être transformé est conservé par le Clan et réparti sur les pirates du Clan lors du prochain recrutement. On peut utiliser les pièces éventuellement cachées pour gagner de la renommée.

Lorsqu'un joueur perd de la renommée et qu'il n'en a déjà plus, sa figurine reste sur la case de départ de la piste de renommée, on ne peut pas descendre en dessous de 0.

*Nouvelle Expédition ou
fin du jeu*

Une nouvelle Expédition peut alors commencer ou, si la troisième Expédition a eu lieu, le jeu prend fin. Le joueur ayant le plus de renommée est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de pirates vivants qui remporte la partie. S'il y a encore égalité, on tranche avec un duel de *Bagou* (compétence + un dé à 6 faces).

Règles diverses



Poste inoccupé

Si le *Capitaine* venait à disparaître autrement que par une mutinerie, on suit l'ordre de la liste de partage de la cagnotte pour trouver le nouveau *Capitaine*. En principe, c'est le *Second* qui le remplace. Le pirate abandonne son poste pour prendre celui du *Capitaine*. Ce changement est effectué immédiatement après la mort du *Capitaine*.

À la fin de la résolution d'un Événement, si des postes sont inoccupés et qu'il reste des pirates en fond de cale, ces derniers remontent pour occuper les postes libres. On commence par le pirate du dessus de la pile, qui choisit en premier le poste vacant de son choix. Si nécessaire, c'est ensuite au tour du prochain pirate de la pile de choisir son poste.

Lors d'un Événement, si l'un des postes pouvant donner des bonus est inoccupé, ces derniers sont perdus.

Si une carte d'Événement spécial active un poste inoccupé (*Harponneur, Cuisinier, Alti-Maitre et Prêtre*), on suit l'ordre de la liste de partage de la cagnotte pour trouver le remplaçant en partant du *Second*. Le pirate n'abandonne pas son poste, mais bénéficiera du point de renommée s'il réussit l'Événement.

Cas particulier :

S'il n'y a pas d'*Alti-Maitre*, on ne peut pas réparer les ballons même lorsqu'une carte Événement signale des dégâts aux ballons.

S'il n'y a plus de *Vigie*, le *Capitaine* tire et dévoile le premier Événement à sa place.

Négociation

Les joueurs peuvent négocier et s'échanger entre eux de l'or, des cartes Action, l'exécution du pouvoir d'un pirate, toute sorte de promesses, mais ils ne peuvent, ni vendre un pirate, ni échanger son poste avec un autre.

Défausse de cartes

Lorsqu'une pile de cartes (Événements ou Action) est finie, on mélange les cartes défaussées pour constituer une nouvelle pile.

Règles et contradictions

Si certaines règles et pouvoirs de pirates entrent en contradiction avec la règle, on prend en compte le pouvoir de la carte ou du poste. N'oubliez pas qu'Eollis est avant tout un jeu d'ambiance. En cas de contestation, c'est au *Capitaine* de résoudre le problème en tranchant justement ou injustement. Il sera toujours temps de faire une mutinerie pour le chasser...

Exemple de tour de jeu

Expédition 1

Aventure Aérienne

1. Défausse/Tirage des cartes Actions,
2. Recrutement des Pirates,
3. Election du *Capitaine*,
4. Embarquement,

5. Événements

- a) Pioche d'une carte Événement par la *Vigie*,
- b) Si la *Vigie* refuse l'événement ; pioche d'une nouvelle carte Événement,
- c) Dégâts aux Ballons,
- d) En commençant par le *Capitaine*, chaque joueur teste l'événement avec un pirate - ou, le joueur contrôlant le poste indiqué par la carte teste l'événement,
- e) Décision du *Capitaine* de rentrer à la taverne ou de continuer l'aventure (retour à 1),
- f) Déclaration d'une mutinerie (*optionnel*) - déclaration des loyautés - calcul des forces de chaque camp - le *Capitaine* et le mutin lancent chacun un dé modifié par la force de leur camp - le camp du perdant perd son chef (mutin ou *Capitaine*) et un pirate de chaque Clan allié - le vainqueur devient *Capitaine* - retour à 1 ou au partage de la cagnotte,
- g) Application de l'événement (si pas de mutinerie),

Taverne

1. Partage de la cagnotte,
2. Défausse/Tirage de cartes Action,
3. Bagarre à la Taverne répétée 2 fois,
4. Achat de Renommée.

Chaque joueur achète x renommée(s) pour 4 x pièces d'or,

Liste des Postes

Le Capitaine (4 or)

- Il est le banquier du jeu.
- Il est toujours le premier à jouer.
- Il peut échanger 2 pirates de postes une fois par Expédition (Cale incluse).
- Il meurt si le bateau est détruit.

Le Second (3 or)

- Il donne un bonus de *Bagou* de +2 à l'ensemble des Clans lors de la résolution un événement.
- Il peut cacher 3 or de son Clan qui ne pourront pas être volés.
- Il remplace le *Capitaine* si celui-ci venait à disparaître autrement que par une mutinerie.
- Il est le premier sur la liste des remplaçants lorsque certains postes se trouvent vacants (*Harponneur, Cuisinier, Prêtre* et *Alti-Maître*).

Le Prêtre (0 or)

- Il choisit les pirates tués lorsqu'une carte Événement où figure son symbole  n'a pas été résolue. Il ne peut pas choisir des pirates en fond de Cale. Il ne reçoit aucun or de la cagnotte. Si le navire est détruit, chaque pirate doit lui payer 1 or de son propre magot pour être sauvé.
- Il est toujours sauvé en cas de destruction du navire.

La Vigie (1 or)

- Au début de chaque phase de résolution d'Événement, elle tire 1 carte Événement et décide si l'équipage va la résoudre ou pas. Si la *Vigie* ne veut pas la résoudre, celle-ci est placée sous le paquet de cartes Événement. La carte suivante est alors dévoilée à tous et sera jouée immédiatement. Si, au début de chaque phase de résolution d'Événement, il n'y a pas de *Vigie*, la première carte de la pile est tirée par le *Capitaine* et est aussitôt jouée.

Le Cuisinier (2 or)

- Il est le seul à résoudre les Événements marqués du symbole .
- Il gagne 1 renommée par Événement marqué du symbole  réussi.

Le Harponneur (2 or)

- Il est le seul à résoudre les Événements marqués du symbole .
- Il gagne 1 renommée par Événement marqué du symbole  réussi.

L'Alti-Maître (2 or)

- Il est le seul à résoudre les Événements marqués du symbole .
- Il gagne 1 renommée par Événement marqué du symbole  réussi.
- Après que le pion *Ballon* ait été déplacé sur la piste de dégâts aux ballons, il peut tenter une réparation.

Le Bosco (1 or)

- Il donne un bonus de +1 en *Navigation* à l'ensemble des Clans lors de la résolution des Événements.
- Lorsqu'un Événement est tiré, il pioche la première carte de la pile de cartes Action et la donne à un joueur de son choix sans la regarder en lui prenant un or.

Liste des Postes

L'Armurier (1 or)

- Il donne un bonus de +1 en *Combat* à l'ensemble des Clans lors de la résolution des Événements.
- Il donne un bonus de +2 à son Clan lors d'une mutinerie.

Les Marins (2 places) (1 or)

- Chaque place de *Marin* donne un bonus de +1 en *Navigation* à l'ensemble des Clans lors de la résolution des Événements. Si les 2 postes de *Marin* et le poste de *Bosco* sont occupés, le bonus général est donc de +3 en *Navigation* pour l'ensemble des Clans.

Les Canonniers (2 places) (1 or)

- Chaque place de *Canonnier* donne un bonus de +1 en *Combat* à l'ensemble des Clans lors de la résolution des Événements. Si les 2 postes de *Canonnier* et le poste d'*Armurier* sont occupés, le bonus général est donc de +3 en *Combat* pour l'ensemble des Clans.

La Cale

- Les pirates présents dans la Cale ne peuvent ni utiliser leur pouvoir, ni gagner de l'or ni être victime d'un échec, ni être la cible d'une carte Exploit.



Sommaire

But du jeu	p.3	● Bagarres	p.9
Matériel	p.3	● Gain de renommée	p.9
Préparation	P.3	● Nouvelle Expédition	p.9
Les cartes	p.4	Règles diverses	p.10
● Les cartes Pirate	p.4	● Poste inoccupé	p.10
● Les cartes Action	p.4	● Négociation	p.10
● Les cartes Mission Secrète	p.4	● Défausse de cartes	p.10
● Les cartes Evénement	p.5	● Règle et contradiction	p.10
Expédition	p.5	Exemple de tour de jeu	p.10
● L'Aventure Aérienne	p.6	Les postes	p.11
● Tirage des cartes action	p.6		
● Recrutement des pirates	p.6		
● Election du Capitaine	p.6		
● L'embarquement	p.6		
● Résolution des événements	p.7		
● Décision du Capitaine	p.9		
● La Taverne	p.9		
● Partage de la cagnotte	p.9		
● Tirage des cartes Action	p.9		

