

Captain Treasure Boots

A wee lark from Cheapass Games



C'est l'âge d'or de la piraterie, et vous êtes un pirate. Ca tombe bien !

Les Caraïbes sont une merveilleuse terre vierge, aux dix-mille coffres aux trésors bourrés d'or qui n'attendent que d'être récoltés.

Des douzaines de pirates, corsaires et flibustiers mal embouchés naviguent sur les mers démontées à la recherche d'aventure, de trésors et de rhum... Surtout de rhum.

Le plus brillant et célèbre de ces pirates est le Capitaine Treasure Boots, qui est secrètement l'un d'entre vous.

Plus spécifiquement celui qui capturera le trésor avant les autres.

Donc larguez les amarres et hissez les voiles ! Tous sur le pont, et que ça saute !

Ou un truc du genre.

Arr, Moussaillon ! Ce jeu est constitué de :

4 plateaux de jeu

84 jetons Trésor (Or, Rhum, etc...)

Un marqueur "Vent"

Huit jetons Navire (un jeton par joueur).

Vous aurez également besoin de :

Deux dés à 6 faces

Un moyen de noter les scores.

Note : Les jetons navire ne sont pas optimaux, vous pourriez être tentés de les remplacer par des pions navires, ou même par ces sympathiques bateaux en plastique de *Pirates of the Spanish Main* (chez Wizkids, également de James Ernest).

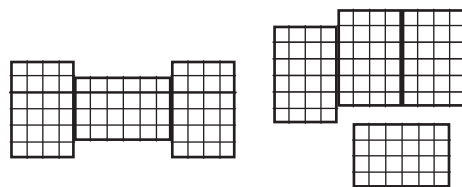
Installation :

Joueurs	Plateaux
2 ou 3	2
4	3
5 ou 6	4

Commencez par installer les plateaux correspondants au nombre de joueurs :

Arrangez les plateaux comme bon vous semble tant qu'ils suivent le quadrillage. *Les côtés ne doivent pas forcément être joints sur toute leur longueur.*

Tout l'espace extérieur aux plateaux est considéré comme de la haute mer, avec le même quadrillage que les plateaux.



Exemple d'installation des plateaux

Les jetons trésor :

Utilisez la boîte de jeu pour contenir les jetons trésor. Commencez en y laissant tous les jetons à l'exception des bateaux des joueurs et du marqueur de vent.

Quand vous devez piocher des jetons, fermez les yeux et prenez les au hasard dans la boîte. Quand un jeton quitte le jeu, il retourne dans la boîte.

Les différents types de jetons trésor sont les Perles (blanches), l'Or (jaune), le Rhum (bleu), les Canons (rouge) et les Voiles (vert). Il y a également des jetons noirs qui représentent des Corsaires sur une face et des Perles noires sur l'autre.

Chaque trésor donne à votre bateau différentes capacités, il est donc recommandé de tous les collecter. Cela rapporte également plus de points quand vous convertissez des trésors de plusieurs couleurs différentes en même temps.

Démarrer :

Pour commencer, chaque joueur place son navire sur le Port de son choix. Les Ports sont les îles non numérotées et qui ne comportent qu'un nom. *Les Ports sont les seuls endroits pouvant accueillir plus d'un navire à la fois.*

Si cela vous importe, vous pouvez demander à chacun de décider en secret de son emplacement de départ. Cela n'a cependant aucune importance.

Placez le marqueur Vent sur le côté Nord du plateau, pointé vers le nord. Si vous ne savez pas où se trouve le nord, vous pouvez brillamment bluffer, ou alors vous ne savez pas mentir, et vous êtes donc un lamentable pirate. Déterminez aléatoirement qui commence. Le jeu se poursuit dans le sens horaire.

Jeter les dés :

Démarrez chaque tour en jetant deux dés. Ceci affectera le *Vent* et les *Trésors*. Si vous faites un double, vous pourrez également contrôler un *Corsaire*.

Modifier le Vent :

Le Vent est toujours au nord, au sud, à l'est ou à l'ouest. En faisant la différence entre les deux dés, déplacez d'autant le marqueur Vent de 90° dans le sens horaire. Par exemple si les dés indiquaient 1 et 4, le vent se déplace de 3 crans dans le sens horaire.

Si les dés sont égaux ou que la différence est 4, le Vent ne bouge pas.

Ajouter des trésors :

Additionnez les dés, et trouvez les îles vides de cette valeur. Piochez des jetons dans la boîte et placez un jeton sur chaque île vide avec ce numéro.

Une île *ne reçoit pas* de nouveau jeton si elle est déjà occupée par un navire ou un jeton.

Si le trésor que vous piochez est noir, placez-le avec la face Corsaire au-dessus.

Obtenir un double :

Si vous faites un double, vous obtenez le contrôle d'un Corsaire, s'il y en a déjà en jeu (voir ci-dessous).

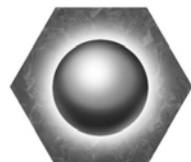
Jouer votre tour :

Une fois que vous avez ajusté le vent et placez les trésors, votre tour démarre.

Votre tour comporte trois étapes. A l'**étape 1**, vous pouvez choisir de diriger un **Corsaire**. Vous pouvez le faire en dépensant une Perle (si vous en avez une), ou gratuitement si vous avez fait un double au début de votre tour.

A l'**étape 2**, vous pouvez déplacer votre navire.

A l'**étape 3**, vous pouvez *ramasser* un trésor (sur une île avec un trésor), *décharger* des trésors (à un Port), ou *tirer* (en haute mer).



Etape 1, Contrôler un Corsaire :

S'il y a des Corsaires en jeu, vous pouvez en contrôler un en dépensant une Perle, ou gratuitement si vous avez obtenu un double aux dés en début de tour.

Les Corsaires peuvent se déplacer, tirer et ramasser des trésors, mais ils ne peuvent pas les décharger.

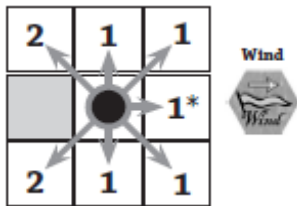
Vous marquez *immédiatement* un point quand votre Corsaire obtient un Trésor, que celui-ci ait été obtenu en combat ou sur une île.

Empilez le chargement d'un Corsaire sous son jeton bateau. Le chargement d'un Corsaire affecte ses capacités comme pour les bateaux des joueurs.

Etape 2, Déplacement :

Vous disposez normalement de 3 points de mouvement. Si vous possédez des Voiles, vous disposez de +1 en mouvement pour chaque voile.

Le déplacement a un coût variable selon sa direction par rapport à celle du vent, comme expliqué ci-dessous. Se déplacer *directement contre le vent* est impossible. Se déplacer *en diagonale contre le vent* coût 2 points de mouvement par case. Toutes les autres directions coûtent 1 point par case, mais (*) vous donne également un mouvement gratuit « *dérive* » directement sous le vent.



Obstacles :

Vous pouvez *traverser* les cases où se trouvent d'autres navires mais pas vous arrêter dessus.

Vous ne pouvez pas *traverser* les îles. Vous pouvez par contre vous rendre *sur* une case île, ou en *repartir*, mais pas dans le même déplacement.

Quitter le plateau :

Le quadrillage s'étend à l'infini à l'extérieur des plateaux.

Etape 3 : Récolter / Décharger / Tirer

Ce que vous pouvez faire à l'étape 3 dépend d'où vous vous arrêtez.

Récolter :

Si vous vous arrêtez sur une case île contenant un jeton Trésor, vous pouvez le ramasser.

Gardez tous vos trésors visibles sur la table devant vous.

Décharger :

Si vous êtes sur une case Port, vous pouvez décharger tout ou partie de votre chargement et marquer des points.

Quand vous déchargez, vous marquez un point pour chaque trésor. Vous marquez aussi des points en bonus s'ils sont de *plusieurs couleurs*, comme expliqué dans la table à droite.

Note: les Perles (blanches ou noires) n'ont pas de couleur et valent toujours seulement un point chacune.

Tirer :

Si vous êtes en pleine mer, vous pouvez *Tirer* sur un autre navire, que ce soit un Corsaire ou un autre joueur.

Les navires sur une île peuvent être ciblés, y compris dans un Port.

Vous devez tirer en ligne droite, orthogonalement ou en diagonale, à travers une mer dégagée. Vous ne pouvez pas tirer au travers d'une île ou d'autres navires.

Pour tirer, lancez un dé. Si vous avez des Canons, ajoutez +1 pour chaque canon. Déduisez ensuite le nombre de cases vides entre vous et votre cible, s'il y en a. Le résultat est votre *valeur d'attaque*.

Votre cible lance ensuite un dé pour se défendre, ajoutant +1 pour chacun de ses jetons Rhum. Le résultat est sa *valeur de défense*.

Si la valeur d'attaque est *égale ou supérieure* à celle de défense, le tir est réussi. Autrement, le tir est raté et il ne se passe rien.

Résultats du tir :

Si l'attaque est réussie, vous *pouvez voler un trésor* au défenseur.

Normalement, le butin est choisi par *l'attaquant*. Néanmoins, si le défenseur possède de l'Or, le *défenseur* peut choisir quel trésor il perd.

Si le défenseur perd son *dernier trésor* (ou qu'il n'en avait aucun à perdre), son navire *coule*.

Quand un navire coule, vous allez au Port de votre choix. Vous démarrerez votre prochain tour avec un navire neuf, mais aux cales vides.

Quand vous tirez sur un Corsaire, vous désignez un autre joueur pour lancer son dé. Ce joueur décidera aussi pour le butin, les Perles, etc... pour le Corsaire.

Si vous coulez un Corsaire, vous récoltez le jeton Corsaire, qui devient une Perle noire.

Bonus de couleurs :	
Si vous déchargez :	Votre Bonus est :
1 Couleur	0 point
2 Couleurs	1 point
3 Couleurs	2 points
4 Couleurs	4 points

Perles :

Les Perles sont des trésors sauvages, que vous pouvez dépenser pour contrôler un Corsaire, ou pour les effets du Canon, Rhum ou Voile. « Dépenser » une Perle implique de la remettre dans la Boîte aux Trésors.

Contrôler un Corsaire : Si vous n'avez pas obtenu un double, vous pouvez dépenser une Perle pour contrôler un Corsaire.

Utiliser des Perles comme des Canons :

Après avoir effectué le jet d'attaque, mais avant que le défenseur ne jette son dé, vous pouvez dépenser des Perles pour ajouter +1 à votre valeur d'attaque (pour chaque perle dépensée).

Utiliser des Perles comme du Rhum :

Après avoir fait votre jet de défense, vous pouvez dépenser des Perles pour ajouter +1 à votre valeur de défense (pour chaque Perle dépensée). Néanmoins, vous ne pouvez faire cela que si cela fait capoter l'attaque ; vous ne pouvez pas juste jeter les Perles à la mer pour éviter qu'elles ne soient volées.

Utiliser des Perles comme des Voiles : Lors de votre mouvement, vous pouvez dépenser des Perles pour ajouter +1 à vos points de mouvement (par Perle dépensée).

Gagner :

Le premier joueur à atteindre le score cible gagne la manche. Ce score varie selon le nombre de joueurs :

Joueurs:	Score cible :
2	30 points
3	20 points
4	15 points
5	12 points
6 ou plus	10 points

Captain Treasure Boots

Conçu par **James Ernest**, couverture par **Phil Foglio**. Initialement édité sous le nom de **SWAG**, un jeu gratuit sur comment récolter des choses gratuites. Testé par l'équipe habituelle d'intrépides cobayes au cours de longs mois éreintants en mer.
© 2005, 2013 Cheapass Games, Seattle, WA.

www.cheapass.com.

Si vous aimez ce jeu, essayez nos autres créations. Nous en créons beaucoup. Certains sont gratuits, d'autres sont classe, et certains naviguent sur les eaux tumultueuses entre le Pays-Pas-Cher et Top-Ville.

Traduction française 03/2013 par Grarduck – <http://garduck.wordpress.com>

Captain Treasure Boots

Liste des Jetons Trésor

Voiles (Vert, 18) : +1 eu Mouvement.

Canons (Rouge, 16) : +1 au jet d'Attaque.

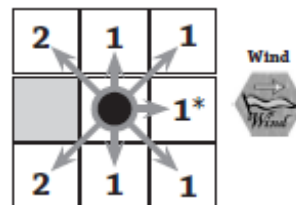
Rhum (Bleu, 12) : +1 au jet de Défense.

Or (Jaune, 14) : permet au Défenseurs de choisir le butin qui lui est pris.

Perles (Blanc, 12) : à dépenser pour obtenir les effets d'un Canon, Rhum ou Voile, ou pour contrôler un Corsaire

Corsaires (Noir, 12) : agissent comme des navires ennemis. Font gagner un point quand ils obtiennent un Trésor. Deviennent des Perles Noires quand ils sont coulés.

Table des mouvements



Au début du tour, déplacez le marqueur Vent de 90° dans le sens horaire pour chaque point de différence entre les deux dés.

Vous disposez de 3 points de Mouvement, +1 pour chaque Voile dans votre cale.

Vous ne pouvez avancer directement contre le Vent.

Se déplacer en diagonale contre le vent coûte 2 points.

Toutes les autres directions coûtent 1 point.

(*) Vous obtenez 1 mouvement « dérive » supplémentaire dans la même direction.