



CAPITAINE SILVER

L'ÎLE DE LA REVANCHE

✱ *Marc Paquien*

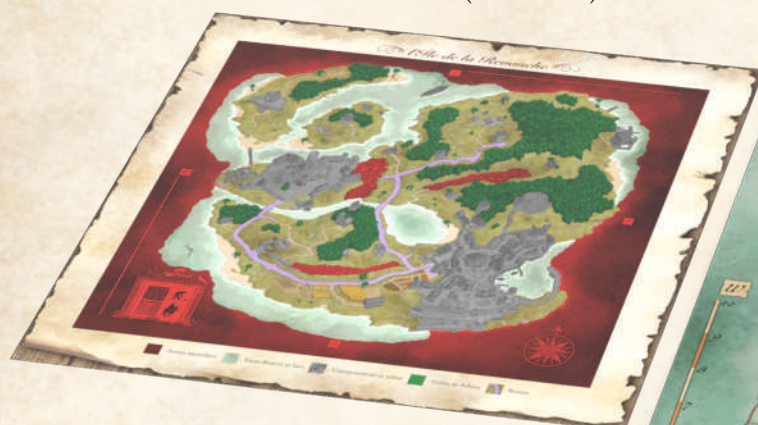
✱ *Vincent Dutrait, Misty Beece
& Fabrice Weiss*

Cette extension comporte deux modules : *Nouvelle île en vue !* et *Les ruses de Silver*.
Ils nécessitent tous deux d'avoir le jeu de base *L'Île au trésor*.

Lorsque vous faites une partie de *L'Île au trésor*, vous pouvez utiliser l'un ou l'autre des modules ci-dessous ou alors les deux.

Contenu

1 carte des zones (recto/verso)



1 plateau de jeu (recto/verso)



1 outil Patrouille



1 étiquette adhésive
(nouveau déplacement
de Silver)



5 feutres (noir, rouge, orange, bleu, vert)

1 figurine
Long John Silver



1 jeton Information
« Mensonge »



1 jeton Coffre
« Traître »



1 indice
de Départ



1 indice
Tache noire



22 indices Quartier

12 cartes Ruse



1 mini-carte des tunnels
(recto/verso)



1 mini-carte
Long John
Silver
(recto/verso)



4 mini-cartes
des îles
(recto/verso)



3 jetons Brouillard

Nouvelle île en vue !

Lors de la mise en place, utilisez le nouveau plateau de jeu sur la face de votre choix. Soit la nouvelle version de la carte de *L'Île au trésor* ou bien la carte d'une nouvelle île à découvrir, *L'Île de la Revanche*.

Jouer avec la perspective

L'illustre cartographe auteur de ces deux cartes a représenté les îles en perspective. En termes de règles de jeu, la zone cachée qui se trouve derrière un élément en perspective n'est jamais prise en compte car on utilise la limite visible de chaque illustration pour définir la zone occupée par cette illustration.



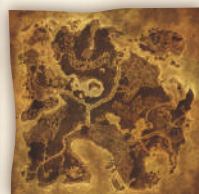
EXEMPLE

Dans ce cas, si le trésor est placé dans la limite visible de l'arbre, il est considéré comme étant dans un arbre et ne peut en aucun cas être considéré comme étant sur la route.



L'Île au trésor, une nouvelle carte

Cette carte ne modifie en rien les règles de base du jeu. Il s'agit d'une nouvelle interprétation de la carte de l'île que vous connaissez sûrement déjà.



Utilisez les 11 indices Quartier que vous trouverez dans cette boîte à la place de ceux de la boîte de base.

Nouvel indice Quartier, reconnaissable à son dos « Île au trésor »



L'Île de la Revanche

Le capitaine Silver n'a pas qu'un seul trésor à soustraire à la cupidité des autres pirates. Pour cacher l'un d'entre eux il a choisi de se rendre sur une île qu'il connaît bien et qu'il a autrefois gouverné en tant que roi des pirates : *L'Île de la Revanche*. Hélas une garnison anglaise a repris le contrôle de ce petit bout de terre et Long John Silver s'est encore une fois retrouvé mis aux fers ! Avant d'être jeté en prison, Silver a eu le temps de dissimuler un précieux butin sur l'île. C'est ce trésor que les autres pirates vont tenter de retrouver.

Si vous utilisez la carte de *L'Île de la Revanche*, vous devez jouer avec les règles suivantes :

INDICES

Retirez l'indice de Départ « Altitude » du jeu de base. Ajoutez les indices « Ligne de niveau » (indice de Départ) et « Élévation » (indice Tache noire).



Utilisez les 11 indices Quartier correspondant à la carte de *L'Île de la Revanche*.

Nouvel indice Quartier, reconnaissable à son dos « Île de la Revanche »



PÉRIMÈTRES

- **Terrain urbain** (constructions, bateaux, ruines, les routes ne sont PAS concernées). On ne peut ni débiter, ni terminer, ni traverser ces zones avec un déplacement de plus de 3 miles.
- **Terrain forestier** (arbres et forêts). Il est interdit de réaliser une grande recherche dans tout ou partie de ces zones.

PRISON

Les tours dans lesquelles Silver peut être emprisonné sont signalées par un drapeau à leur sommet.



Les ruses de Silver

L'influence et le charisme de Long John Silver lui permettent d'agir depuis sa prison. Il trouvera toujours un garde à soudoyer, un officier à faire chanter ou un complice à faire entrer pour lui transmettre des instructions ! Des pirates en veulent à son trésor ? Qu'à cela ne tienne ! Cette fois, Silver a de nouvelles cartes dans sa manche et ils devront déjouer ses ruses pour parvenir à leurs fins !

Le module des ruses de Silver permet d'ajuster le niveau de difficulté d'une partie pour Long John Silver, que ce soit en utilisant la carte de *L'Île au trésor* ou celle de *L'Île de la Revanche*.

Au cours de la phase de préparation de la chasse, les joueurs s'accordent sur le niveau de difficulté. Ils déterminent ainsi le nombre total de Points de ruse (👤) dont Silver dispose :

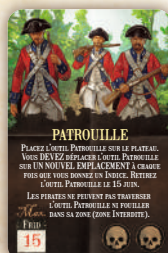
DIFFICULTÉ DE LA PARTIE POUR LONG JOHN SILVER	NOMBRE DE POINTS DE RUSE (👤) POUR LA PARTIE
Difficile	Aucun
Normale (par défaut)	1
Facile	2
Très facile	3

Puis Long John Silver pioche 3 cartes Ruse de valeur 1 (👤) et 1 carte Ruse de valeur 2 (👤👤). Il en prend connaissance et les conserve derrière son paravent.

Pendant la partie, Long John Silver peut interrompre le jeu à tout moment pour jouer une carte Ruse. Il doit respecter 2 conditions :

- Le nombre total de Points de ruse joués durant la partie ne doit jamais dépasser le nombre de Points de ruse déterminé en début de partie.
- La contrainte calendaire de la carte Ruse doit être respectée. Par exemple, Max 15 signifie que la carte Ruse peut être jouée au plus tard pendant le tour correspondant au 15 Juin.

PRÉCISION SUR LES CARTES RUSE :



Patrouille : Redoutable même enfermé, Silver a convaincu un officier de patrouiller sur l'île à la recherche de dangereux pirates !

Après chaque positionnement de l'outil patrouille, matérialisez l'emplacement de la patrouille en traçant son contour au feutre noir. Il est interdit que l'outil Patrouille chevauche, même partiellement, un des emplacements précédents de la patrouille. La patrouille peut empiéter sur une zone interdite.



Traître : Silver remet le jeton Traître à un pirate à l'occasion d'une recherche infructueuse, de la même manière que les autres jetons Coffre.



Fantôme : Chaque figurine de Silver se déplace de 2 x 4 miles, à chaque tour de jeu de Silver.



Concession : Vous pouvez déposer cette carte Événement à l'emplacement prévu pour l'indice annulé, sur le plateau calendrier.



Complice : Le trésor ne peut pas être déplacé dans une Zone interdite. En revanche, il peut changer de Quartier, et son nouvel emplacement peut mettre en défaut les indices passés !



Favoritisme : Cet événement est annulé si vous l'associez à l'indice Perroquet ou Aveux.

Ne tracez pas les informations liées à l'indice associé sur le plateau de jeu. Si vous avez besoin de placer des éléments sur le plateau de jeu (compas, boussole), les pirates qui ne reçoivent pas l'indice doivent fermer les yeux.



Mensonge : Le jeton Information «Mensonge» peut être associé à n'importe quel indice. L'indice donné DOIT être faux. Il peut être faux en partie. Par exemple pour l'indice « La bonne route » : vérité pour un pirate, mensonge pour l'autre. Le jeton Information «Mensonge» est placé face cachée, et peut être consulté par les pirates grâce à l'action interrogatoire.

PRÉSENTATION D'UNE CARTE RUSE :



Nouveau déplacement de Long John Silver

Long John Silver est plus déterminé que jamais. Il est désormais capable de se déplacer de 2 x 4 miles lors de son évasion. Cette règle s'applique également au jeu de base, et remplace donc l'ancien déplacement de 1 x 6 miles par tour de jeu.

L'étiquette adhésive est à coller sur le paravent de Long John Silver que vous trouvez dans la boîte de base du jeu L'Île au trésor.



CAPITAINE SILVER est une extension de Marc Paquien, illustrée par Vincent Dutrait, Misty Bee & Fabrice Weiss.
Direction Editoriale : Antoine Davrou (Directeur de Collection)
& Camille Durand Kriegel (Direction Artistique)
© Matagot 2020