

LIBERTALIA

Un jeu de Paolo Mori

Livre de bord



LIBERTALIA

est le nom d'une colonie pirate utopique, le seul endroit au monde où les vieux pirates peuvent enfin profiter de leur richesse accumulée sans craindre le gibet ou le coup de sabre qui mettra tragiquement fin à leur vie. Nul ne sait si elle existe vraiment mais qu'importe, votre but est de devenir le plus riche possible afin de la créer de toute pièce, au large de l'Europe, de Madagascar, ou plus loin encore.

Un jeu de **Paolo Mori**
Illustré par **Benjamin Carré**
et **Stéphane Gantiez**.

L'auteur voudrait remercier
pour leur aide et les parties test :

Sara, Luca Bianchi, Mauro Di Marco, Francesco Sirocchi,
Simone Berti, Giovanni Taverna, Luca Chiapponi, Oliver Macdonald,
Andrea Chiarvesio, Carlo A. Rossi, Alessandro Zucchini,
Alfredo Berni, Riccardo Pellitteri, Aigar Alaveer, Chris Stanton.

Asterion Press voudrait remercier :

Morgan Ghidoni, Davide Carnevali,
Nereo Sciutto, Stefano Caffagni,
Teresa Bove, Chiara Soave,
Gianluca Gianferrari, Andrea Storch.

Pour toute question sur Libertalia ou si, malgré tout le soin apporté au développement de ce jeu,
vous rencontriez un problème de matériel, n'hésitez pas à nous écrire à l'adresse : fourmis@marabunta-games.com

Matériel

- 1 plateau de jeu ; 
- 6 repaires de pirate
(un par joueur) ; 
- 6 jetons de score
(un par joueur) ; 
- 6 marqueurs d'équipage ; 
- 180 cartes personnage
(30 par joueur) ; 
- 1 piste de score ; 
- 50 parts de butin
(4 coffres, 6 bijoux,
10 marchandises, 6 officiers espagnols,
6 sabres, 8 cartes au trésor, 10 reliques maudites) ; 
- 13 doublons de valeur 10 ; 
- 15 doublons de valeur 5 ; 
- 45 doublons de valeur 1 ; 

But du jeu

Les joueurs incarnent l'équipage d'un bateau pirate proche de la retraite. Durant les 3 campagnes que dure le jeu, ils vont tenter d'accumuler des richesses en pillant des navires. Le joueur le plus riche à la fin de la partie sera déclaré vainqueur. Grâce à lui Libertalia prendra vie !

Les cartes de personnage

Ces cartes sont le cœur du jeu. Elles représentent les différents personnages de l'équipage du joueur ainsi que certains individus importants qui restent à terre. Tous n'ont pas la même influence ou la même importance. De plus, chacun possède une action spéciale qu'il devra utiliser au cours du jeu.

Chaque carte de personnage porte un nom et un rang. Le rang est indiqué en haut à gauche et va de 1 à 30. Plus la valeur est haute, plus le rang est important.

Le personnage de plus haut rang est le gouverneur espagnol. Celui de plus bas rang est le perroquet (une des mascottes du capitaine).

En bas à gauche, dans la pièce d'argent, on trouve un chiffre qui correspond à l'influence du personnage vis-à-vis des autres équipages. C'est une méthode simple pour résoudre les égalités comme nous le verrons plus loin dans les règles. Pour faire simple, lorsque deux personnages de même rang sont joués en même temps, c'est celui qui possède la plus grande influence (donc la plus grande valeur dans la pièce d'argent) qui est considéré comme étant de plus haut rang.



Un personnage qui est défaussé est placé face cachée dans le cimetière du repaire de son propriétaire.

Actions spéciales

Les actions spéciales sont toujours associées au moment auquel elles sont utilisées à l'aide d'un pictogramme. Utiliser une action spéciale est obligatoire à moins que le contraire ne soit indiqué sur la carte. Si l'action est impossible, on n'en tient pas compte.



Voici comment on résout chaque type d'action :

Journée

Cette action spéciale n'est résolue qu'une seule fois par partie, lorsque le personnage est joué. On résout les actions de journée par ordre croissant de rang.

Crépuscule

Cette action spéciale n'est résolue qu'une seule fois par partie, lorsque le personnage est joué. On résout les actions de crépuscule par ordre décroissant de rang.

Nuit

Cette action spéciale est résolue durant la phase de nuit de chaque tour de jeu tant que le personnage qui la possède est présent dans le repaire du joueur.

Fin de campagne

Cette action spéciale n'est résolue qu'une seule fois par partie, à la fin de la campagne où le personnage a été joué et seulement s'il est encore présent dans le repaire du joueur à la fin de la campagne.

Exemple d'actions spéciales



Mise en place

Placez le plateau au milieu de la table. Chaque joueur tire au sort une couleur en utilisant les marqueurs d'équipage face cachée. Il reçoit le repaire, le marqueur d'équipage, un jeton de score et les 30 cartes de cette couleur. Il place le repaire devant lui et les cartes à côté.

Placez la piste de score un peu à l'écart. Chaque joueur place son jeton de score sur la case « 0 ». Chaque joueur reçoit 10 doublons (1 de valeur 5 et 5 de valeur 1). Les doublons restants sont placés à l'écart et forment la banque.

Placez toutes les parts de butin dans le sac et mélangez bien. Piochez 1 part de butin par joueur et par jour que comporte la campagne et placez-les sur les différents emplacements qui vont être pillés par les joueurs (exemple : 24 parts de butin pour une partie à 4 joueurs).

Le plus jeune joueur mélange son paquet de cartes personnage et en pioche 9. Il en lit le numéro (le rang) et le nom à haute voix afin que chaque joueur sélectionne les mêmes cartes que lui.

Chaque joueur prend ces 9 cartes en main.



Lors d'une partie à 4 joueurs, chaque emplacement doit comporter 4 parts de butin.

Important

- Au début de la première campagne, tous les joueurs ont donc en main les 9 mêmes personnages.
- Les autres personnages sont écartés du jeu pour le moment et ne seront utilisés que durant les autres campagnes qui composent la partie. Pour ne pas se tromper, chaque joueur place dessus son marqueur d'équipage (face visible).



Repaire du joueur

Cimetière du joueur (placez ici les personnages défaussés)

Main du joueur

Déroulement de la partie

La partie se déroule en 3 campagnes. Durant chaque campagne les joueurs vont résoudre 6 jours de pillage et 1 jour de repos où on calculera leur richesse. Durant les 6 premiers jours d'une campagne chaque joueur va jouer secrètement une carte personnage de sa main sur le navire afin de tenter de récolter des parts de butin. Durant le jour de repos, on calcule la richesse de chaque joueur, on la note sur la piste de score et on prépare la campagne suivante. Lorsque trois campagnes ont été jouées, le joueur le plus riche est déclaré vainqueur.

Première campagne

Les six premiers jours de pillage

Phase 1 : LEVER DU SOLEIL

Chaque joueur choisit une carte de personnage de sa main secrètement et la place face cachée sur la table devant lui. Lorsque tous les joueurs ont fait de même, on retourne toutes les cartes ainsi jouées. Le plus jeune joueur place tous les personnages sur le plateau à l'emplacement prévu (le navire) par ordre croissant de rang. Si plusieurs joueurs ont joué le même personnage, l'influence des personnages (la valeur dans la pièce d'argent) permet de les classer par ordre de rang : celui qui possède la plus grande valeur dans la pièce d'argent est de plus haut rang.



Phase 2 : JOURNÉE

Par ordre croissant de rang (donc de la gauche vers la droite), chaque joueur va résoudre l'action spéciale « journée » du personnage qu'il a joué.



Phase 3 : CRÉPUSCULE

Il est temps de partager le butin !

Par ordre décroissant de rang (donc de la droite vers la gauche), chaque joueur va choisir une part de butin issue de l'emplacement correspondant à la journée jouée.

Exemple : durant la 3^e journée de pillage, les joueurs vont piller le troisième emplacement.



Les actions spéciales « crépuscule » (qui affectent généralement le partage du butin) sont jouées en même temps et dans le même ordre.

Si un joueur choisit un officier espagnol ou un sabre, il doit en résoudre immédiatement les effets (voir encadré). Sinon, il place la part de butin choisie face cachée dans son repaire. Son personnage rejoint ensuite son repaire face visible.

Les parts de butin qui restent (éventuellement) à la fin de cette phase sont laissées sur le plateau jusqu'à la fin de la campagne en cours.



SABRE

Pour vous, le moment de partager le butin est surtout une bonne occasion de régler vos comptes. Vous devez choisir un personnage dans le repaire d'un joueur situé directement à votre gauche ou à votre droite et le défausser : il est mystérieusement décédé durant le partage. Si aucun de vos deux voisins ne possède de personnage dans son repaire, il ne se passe rien. Le sabre est ensuite placé dans votre repaire face cachée.



OFFICIER ESPAGNOL

Vous avez la chance de faire prisonnier un officier espagnol mais ce dernier ne se rend pas sans combattre. Votre personnage est défaussé au lieu de rejoindre votre repaire. L'officier espagnol est ensuite placé dans votre repaire face cachée.



Phase 4 : NUIT

Tous les joueurs résolvent cette phase simultanément. Tous les personnages présents dans leur repaire utilisent leur action spéciale « nuit ».



Phase de score : LE JOUR DE REPOS

Tous les joueurs résolvent cette phase simultanément. Tous les personnages présents dans leur repaire utilisent leur action spéciale « fin de campagne ».

La fortune de chaque joueur est égale aux doublons qu'il possède dans son repaire auquel on ajoute les sommes suivantes :

- Les coffres valent 5 doublons.
- Les bijoux valent 3 doublons.
- Les marchandises valent 1 doublon.
- Chaque lot de 3 cartes au trésor vaut 12 doublons. Les lots de 1 ou 2 cartes au trésor ne valent rien car ils sont incomplets.



- Chaque relique maudite vous fait perdre 3 doublons.



- Les sabres et les officiers espagnols ne valent rien.

Les joueurs font progresser leur jeton de score d'une valeur égale à leur fortune totale (en doublons) sur la piste de score. Leur score final sera la somme des doublons gagnés lors des trois campagnes.





Préparation de la prochaine campagne

- ✦ Les personnages dans le cimetière ou dans le repaire de chaque joueur sont retirés du jeu (ils ne seront plus utilisés de la partie).
- ✦ Toutes les parts de butin sont remises dans le sac. Tous les doublons sont remis dans la banque.
- ✦ Il ne doit rester aux joueurs que les 3 cartes personnage qu'ils n'ont pas jouées durant la campagne (certains personnages joués durant la campagne peuvent modifier le nombre de cartes conservées).
- ✦ Chaque joueur reçoit 10 doublons (1 de valeur 5 et 5 de valeur 1). Les doublons restants sont placés à l'écart et forment la banque.

✦ Le plus jeune joueur mélange son paquet de cartes personnage restantes et en pioche 6. Il en lit le numéro (le rang) et le nom à haute voix afin que chaque joueur sélectionne les mêmes cartes que lui.

✦ Chaque joueur prend ces 6 cartes et les ajoute à sa main.

✦ Chaque joueur possède donc 6 cartes identiques à celles des autres joueurs plus les 3 cartes qu'il a gardées de la campagne précédente.

10

Fin de la partie

La partie se déroule en 3 campagnes. Le joueur dont le jeton de score a atteint la valeur la plus haute sur la piste de score est déclaré vainqueur.

Quelques précisions

✦ Les parts de butin peuvent rester face cachée tant qu'une action de jeu ne demande pas d'en prendre connaissance. En revanche, les joueurs doivent toujours prouver en les montrant les parts de butin dont ils prennent compte pour résoudre une action.

✦ Chaque fois que l'on doit perdre des doublons, on arrondit cette perte à l'entier inférieur. Si on ne peut pas perdre la totalité des doublons prévus, on perd toute sa richesse (ou rien si on ne possède aucun doublon) et le reste de l'action est résolue normalement.

✦ Si on a besoin de savoir quand une action de nuit est résolue, on utilise l'ordre décroissant des rangs des personnages.

✦ Lorsqu'une part de butin doit être défaussée, on la remet immédiatement dans le sac.



11

Marabunta

Suivez notre armée de fourmis sur le blog :
marabunta-games.com

