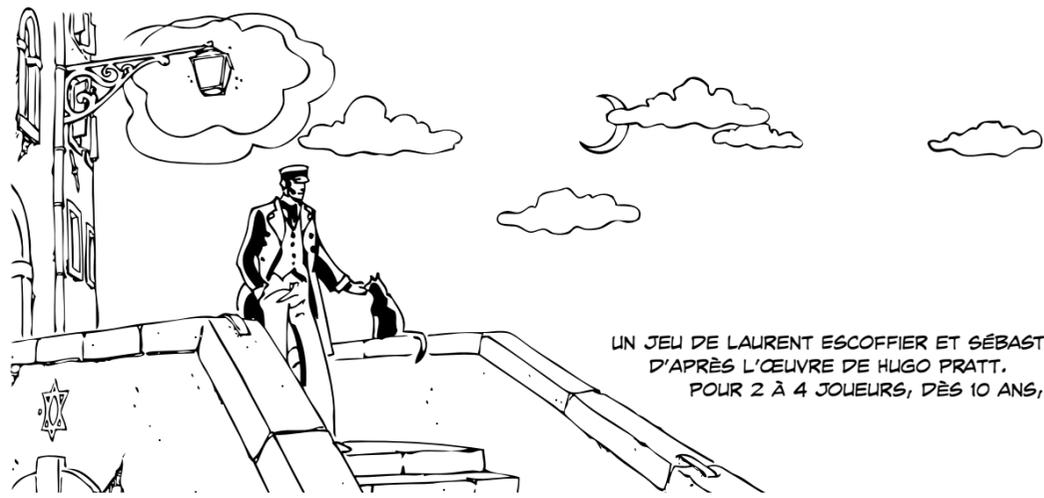


RÈGLES
DU JEU...

Corto Maltese® & Hugo Pratt™
are © Cong SA. All rights reserved.





UN JEU DE LAURENT ESCOFFIER ET SÉBASTIEN PAUCHON,
D'APRÈS L'ŒUVRE DE HUGO PRATT.
POUR 2 À 4 JOUEURS, DÈS 10 ANS, DURÉE: 20-40 MINUTES.

BUT DU JEU

AVOIR LA PLUS GRANDE PART D'OR
À LA FIN DE L'HISTOIRE.



ET TOI... QUE FERAS-TU AVEC
TA PART, CORTO MALTESE?

OH... MOI, J'AI BEAUCOUP
D'AMIS ET D'AMIES... JE LA
DÉPENSERAI AVEC EUX...



PRINCIPE

LES JOUEURS PROGRESSENT DANS
PLUSIEURS AVENTURES EN SIMULTANÉ.

AVEC LE SOUTIEN DE CORTO ET
MALGRÉ LES INTERVENTIONS DE
RASPOUTINE, ILS TENTENT DE FORMER
DES GROUPES D'AVENTURIERS TOUT
EN CHERCHANT À S'EMPARER DE L'OR
DES DIFFÉRENTES QUÊTES...

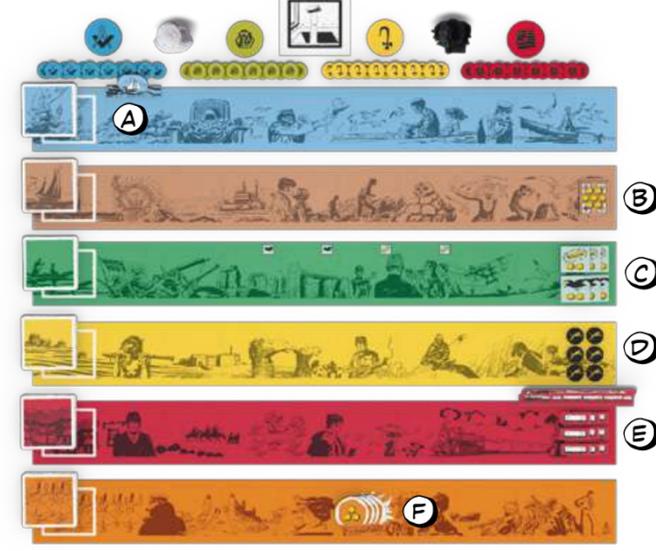


MATÉRIEL

- 2 FIGURINES (CORTO ET RASPOUTINE)
- 4 SETS DE 13 MARQUEURS
- 4 TUILES "SCEAU"
- 6 PLATEAUX (6 AVENTURES DE CORTO)
- 6 DECKS DE 20 CARTES
- 1 MINI-PLATEAU DE DÉFAUSSE
- 2 LIVRETS (RÈGLES ET QUÊTES)

TUILES QUÊTES

- A 1 BATEAU
- B 1 TUILE "4 AS"
- C 3 TUILES "LINGOT"
ET 3 "CORBEAU"
- D 6 JETONS "LÉOPARD"
- E 1 TRAIN ET 9 TUILES
"WAGON"
- F 4 JETONS "GRAND OR"



PRÉCISIONS SUR LES CARTES

IL EN EXISTE PLUSIEURS TYPES:



PERSONNAGES
(FONDS COLORÉS)

PARDI EUX, ON TROUVE
DES CARTES À BORD
BLANC, D'AUTRES À BORD
NOIR ET D'AUTRES ENCORE
À BORD BLANC ET NOIR.

OBJETS

ILS SONT
BLANCS OU NOIRS,
AVEC 1 OU 2
ONOMATOPEÛS.



AVANTAGES
(TEXTES)

N'UTILISEZ QUE CELLES QUI
SONT DANS VOTRE LANGUE.



CORTO



RASPOUTINE

MISE EN PLACE

3 PRENEZ 4 PLATEAUX
(3 PLATEAUX SI VOUS ÊTES 2
JOUEURS). CHOISISSEZ-LES AU
HASARD OU SELON LES AVENTURES
DE CORTO MALTESE QUE VOUS
PRÉFÉREZ. POSEZ-LES SUR LA
TABLE COMME INDICUÉ. L'ORDRE
DES PLATEAUX EST LUI AUSSI
LAISSÉ AU HASARD.

2 PLACEZ LES FIGURINES
PRÈS DES PIOCHES.

1 PRENEZ CHACUN
UN SET DE 13 JETONS
ET LE SCEAU DE LA
MÊME COULEUR.
C'EST VOTRE STOCK.

4 MÉLANGEZ SÉPARÉMENT LES CARTES DE CHAQUE AVENTURE
(RECONNAISSABLES À LEUR DOS) ET FORMEZ POUR CHACUNE UNE
PIOCHE QUE VOUS POSEZ SUR LA 1ÈRE CASE DU PLATEAU DEDICUÉ.

5 RÉVÉLEZ LA 1ÈRE CARTE DE CHAQUE PIOCHE. SI C'EST
UNE CARTE PERSONNAGE (FOND COLORÉ), POSEZ-LE SUR LA
2È CASE DU PLATEAU. SINON, PIOCHEZ LA CARTE SUIVANTE.
*UNE FOIS QUE TOUTS LES PLATEAUX ONT LEUR PERSONNAGE, RÉINSÉREZ
LES ÉVENTUELLES CARTES MISES DE CÔTÉ DANS LEUR PIOCHE RESPECTIVE,
ET MÉLANGEZ À NOUVEAU LES PIOCHES SÉPARÉMENT.*

6 RÉFÉREZ-VOUS AU LIVRET DES
AVENTURES POUR LES DÉTAILS SPÉCIFIQUES
DE MISE EN PLACE DES AVENTURES CHOISIES
ET DE L'OR QU'ELLES RAPPORTENT.

7 PLACEZ LE
MINI-PLATEAU DE
DÉFAUSSE.

8 EN COMMENÇANT PAR LE
1ÈR JOUEUR (CHOISI ALÉATOIREMENT)
ET EN CONTINUANT DANS LE SENS
HORAIRE, POSEZ CHACUN 1 MARQUEUR
SUR UN PERSONNAGE DU PLATEAU, PUIS
PIOCHEZ 4 CARTES DE VOTRE CHOIX.
*IL PEUT Y AVOIR PLUSIEURS MARQUEURS SUR LE
MÊME PERSONNAGE ET VOUS POUVEZ PIOCHER
PLUSIEURS FOIS DANS LA MÊME PIOCHE.*

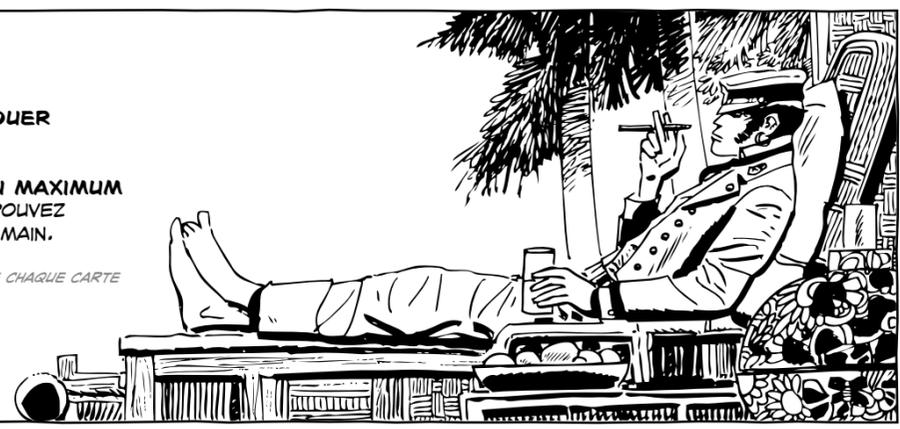
LE 1ÈR JOUEUR
PEUT COMMENCER!

TOUR DE JEU

À VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ JOUER 1 À 4 CARTES DE VOTRE MAIN.

À LA FIN DE VOTRE TOUR, PIOCHEZ AU MAXIMUM 2 CARTES, SACHANT QUE VOUS NE POUVEZ JAMAIS AVOIR PLUS DE 4 CARTES EN MAIN.

LORSQUE VOUS PIOCHEZ, VOUS POUVEZ PRENDRE CHAQUE CARTE DANS LA PIOCHE DE VOTRE CHOIX.



PERSONNAGES

LORSQUE VOUS JOUEZ UN PERSONNAGE :

- POSEZ-LE SUR UNE CASE VIDE EN TENANT COMPTE DE 2 CONTRAINTES :
 - LA COULEUR DE FOND DU PERSONNAGE DOIT CORRESPONDRE À CELLE DU PLATEAU.
 - LE PERSONNAGE DOIT ÊTRE CONTIGU À UN PERSONNAGE DÉJÀ POSÉ, OU À UNE FIGURINE.
- POSEZ 1 MARQUEUR DE VOTRE STOCK SUR CE PERSONNAGE. SI VOUS N'EN AVEZ PLUS, VOUS DEVEZ LE PRÉLEVER SUR UN PERSONNAGE DÉJÀ EN JEU.
- OPTIONNEL : FAITES AGIR LE PERSONNAGE SELON LA COULEUR DU BORD DE SA CARTE :



CERTAINS PERSONNAGES ONT 2 COULEURS DE FOND : VOUS AVEZ DONC LE CHOIX ENTRE 2 PLATEAUX.

CONTIGU = QUI TOUCHE L'UN DES 4 BORDS DE LA CASE (PAS EN DIAGONALE).



BORD BLANC AJOUTEZ 1 DE VOS MARQUEURS À UN PERSONNAGE CONTIGU.



BORD NOIR ENLEVEZ 1 MARQUEUR À UN PERSONNAGE CONTIGU. RENDEZ LE MARQUEUR À SON PROPRIÉTAIRE.



BORD NOIR ET BLANC VOUS AVEZ LE CHOIX DE CONSIDÉRER QUE LE BORD EST BLANC OU NOIR, ET DE FAIRE AGIR LE PERSONNAGE EN CONSÉQUENCE.

SI CETTE ACTION VISE UN PERSONNAGE SANS MARQUEUR, IL MEURT. RETIREZ-LE DU PLATEAU ET GLISSEZ-LE SOUS VOTRE SCEAU. CETTE CARTE VOUS RAPPORTERA 1 OR EN FIN DE PARTIE.

RAT TIRAT!

OBJETS



UN OBJET SE JOUE TOUJOURS AVEC UN PERSONNAGE (OU UNE FIGURINE). IL NE SE POSE PAS SUR UNE CASE, ON LE DÉFAUSSE ET ON APPLIQUE SON EFFET À PARTIR DE LA CASE DU PERSONNAGE QUE L'ON VIENT DE JOUER.



UN OBJET BLANC PERMET D'AJOUTER DES MARQUEURS À DES PERSONNAGES CONTIGUS.



UN OBJET NOIR PERMET D'ENLEVER DES MARQUEURS À DES PERSONNAGES CONTIGUS. SI LE PERSONNAGE VISÉ EST SANS MARQUEUR, IL MEURT (GLISSEZ SA CARTE SOUS VOTRE SCEAU).

LE NOMBRE DE MARQUEURS AJOUTÉS OU DE COUPS PORTÉS DÉPEND DU NOMBRE D'ONOMATOPÉES (1 OU 2).

CARTES À ZONE D'ACTION ÉTENDUE



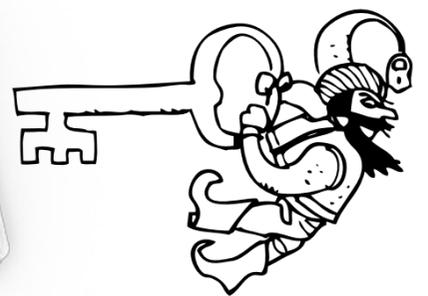
LES PERSONNAGES ET LES OBJETS QUI ONT DES TRIANGLES SUR LES CÔTÉS PEUVENT AGIR SUR TOUTE LA COLONNE ET/OU TOUTE LA RANGÉE DANS LAQUELLE ILS ONT ÉTÉ JOUÉS.

NB : LE NOMBRE DE MARQUEURS AJOUTÉS OU DE COUPS PORTÉS RESTE LE MÊME.

AVANTAGES

LES EFFETS DES CARTES AVANTAGE SONT EXPLIQUÉS DANS LEUR CARTOUCHE AU-DESSUS DE L'ILLUSTRATION.

SAUF EXCEPTION CLAIREMENT INDIQUÉE DANS LE TEXTE, CES CARTES NE SE POSENT PAS SUR UN PLATEAU ; ON LES DÉFAUSSE EN APPLIQUANT LEUR EFFET, OU ON LES POSE DEVANT SOI.



EXEMPLE DE TOUR DE JEU



- Le joueur rouge joue tout d'abord un personnage à bord blanc.
- Il pose un marqueur dessus.



- Comme son personnage a un bord blanc, il peut ajouter un marqueur sur un personnage contigu.
- Il joue ensuite un couteau pour éliminer le personnage du dessus, car ce dernier n'avait aucun marqueur.



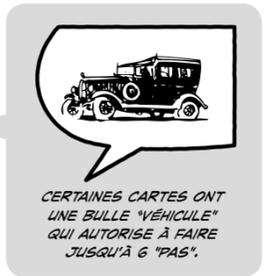
- Il joue ensuite un double canon, ce qui permet à son personnage...
 - d'enlever à distance un marqueur adverse,
 - et de porter une attaque contre le train.
- Il décide alors de s'arrêter et termine son tour en piochant 2 cartes.

CORTO ET RASPOUTINE



CES CARTES PERMETTENT DE JOUER LES FIGURINES.

ON LES DÉFAUSSE, PUIS ON DÉPLACE LA FIGURINE CORRESPONDANTE DE 0 À 3 "PAS" EN SAUTANT ORTHOGONALEMENT DE CASE EN CASE.

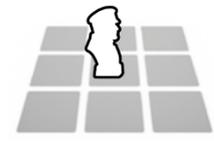


CERTAINES CARTES ONT UNE BULLE "VÉHICULE" QUI AUTORISE À FAIRE JUSQU'À 6 "PAS".

NB: LA PREMIÈRE FOIS QU'UNE FIGURINE ENTRE EN JEU, ELLE "APPARAÎT" SUR LA PIOCHE DE VOTRE CHOIX, PUIS ELLE SE DÉPLACE.

ACTION DE CORTO

UNE FOIS LE DÉPLACEMENT DE CORTO TERMINÉ, ON REGARDE SA ZONE D'INFLUENCE:



ELLE COMPREND LA CASE OÙ IL SE TROUVE ET SES 8 VOISINES, SOIT UN MAXIMUM DE 9 PERSONNAGES.

PUIS IL SE PASSE 2 CHOSES, DANS CET ORDRE:



1 CHAQUE PERSONNAGE AMI DE CORTO (CF BULLE) SITUÉ DANS LA ZONE D'INFLUENCE DE CORTO RAPPORTE

1 OR AU JOUEUR QUI A LE PLUS DE MARQUEURS DESSUS. EN CAS D'ÉGALITÉ SUR UNE CARTE, PERSONNE NE REÇOIT D'OR.

PRENEZ CET OR SOUS FORME D'UNE CARTE DE LA DÉFAUSSE QUE VOUS GLISSEZ SOUS VOTRE SCEAU. SI LA DÉFAUSSE EST VIDE, UTILISEZ LES CARTES D'UNE AVENTURE QUI N'EST PAS JOUÉE.

2 VOUS POUVEZ PLACER 2 DE VOS MARQUEURS DANS LA ZONE D'INFLUENCE DE CORTO, EN LES RÉPARTISSANT OU PAS.

ACTION DE RASPOUTINE

RASPOUTINE ÉLIMINE IMMÉDIATEMENT LA CARTE SUR LAQUELLE IL FINIT SON DÉPLACEMENT.

GLISSEZ-LA SOUS VOTRE SCEAU. ELLE COMPTERA POUR 1 OR EN FIN DE PARTIE. RENDEZ LES ÉVENTUELS MARQUEURS À LEUR(S) PROPRIÉTAIRE(S).



CORTO ET RASPOUTINE PEUVENT UTILISER DES OBJETS EN PLUS DE LEUR ACTION.

IL EST INTERDIT DE JOUER UNE CARTE PERSONNAGE SOUS UNE FIGURINE.

CERTAINES CARTES PRÉSENTENT À LA FOIS CORTO ET RASPOUTINE: À VOUS DE CHOISIR LEQUEL VOUS ALLEZ JOUER.

LES 2 FIGURINES PEUVENT SE TROUVER SUR LA MÊME CASE.

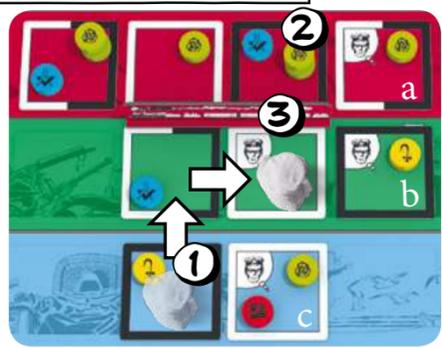


MAIS POURQUOI TE FAUT-IL TOUJOURS... TUER TOUT LE MONDE?

ET LUI, IL ALLAIT FAIRE QUOI, CE FOU?

"La maison dorée de Sumarkand" (Ed. Casterman)

EXEMPLE: CORTO



- 1 Le joueur vert joue une carte Corto, déplace la figurine de 2 pas et s'arrête. Cela lui rapporte immédiatement 1 or (a). Même gain pour le joueur jaune (b). La carte en (c) ne rapporte rien, car personne n'y est majoritaire.
- 2 Il décide ensuite de placer ses 2 marqueurs sur une même carte pour y prendre la majorité et former un groupe conséquent.
- 3 Il joue un objet noir et attaque le train.

NB: les graphismes des cartes ont été simplifiés pour augmenter la lisibilité

PRÉCISIONS

PLUS DE MARQUEUR

IL SE PEUT QUE LORSQUE VOUS VOULEZ OU DEVEZ PLACER UN MARQUEUR, VOUS N'EN AYEZ PLUS DANS VOTRE STOCK. DANS CE CAS, VOUS POUVEZ (OU DEVEZ, SELON LE CAS) EN DÉPLACER UN QUI EST DÉJÀ EN JEU.



DÉFAUSSE

SI UN JOUEUR NE PEUT JOUER AUCUNE CARTE*, IL PEUT GLISSER 1 OU 2 CARTES SOUS SON SCEAU, PUIS TERMINER SON TOUR EN PIOCHANT NORMALEMENT.

* IL N'A QUE DES OBJETS, DES CARTES AVANTAGE OBSOLETES OU NE PERMETTANT PAS D'AGIR SUR LE MOMENT, OU DES PERSONNAGES DONT LE PLATEAU NE PRÉSENTE AUCUNE CASE LIBRE.

PASSER SON TOUR

SI UN JOUEUR PEUT JOUER AU MOINS UNE CARTE, MAIS PRÉFÈRE ATTENDRE, IL PEUT PASSER SON TOUR ET PIOCHER NORMALEMENT (EN RESPECTANT LA LIMITE DES 4 CARTES EN MAIN).



FIN DE PARTIE

SI, À LA FIN DU TOUR D'UN JOUEUR, TOUTES LES CASES DE 2 PLATEAUX SONT OCCUPÉES, LA PARTIE PREND IMMÉDIATEMENT FIN (UNE FIGURINE SEULE SUR UNE CASE "L'OCCUPE").

ATTENTION, LE JOUEUR QUI MET FIN À LA PARTIE N'A LE DROIT DE POSER QU'UN SEUL PERSONNAGE À SON TOUR OU DE JOUER QU'UNE SEULE FIGURINE. LES CARTES OBJETS ET AVANTAGES NE SONT EN REVANCHE PAS LIMITÉES.

ON PASSE ALORS AU DÉCOMPTE.

LE JOUEUR QUI A LE PLUS D'OR L'EMPORTE.

DÉCOMPTE

CHAQUE JOUEUR GAGNE:

- > 2 ORS PAR PERSONNAGE DE SON PLUS GRAND GROUPE. UN GROUPE EST COMPOSÉ DE CARTES CONTIGUËS QU'IL CONTRÔLE (C'EST LUI QUI A LE PLUS DE MARQUEURS DESSUS). EN CAS D'ÉGALITÉ DE MARQUEURS SUR UNE CARTE, ELLE NE COMPTE POUR PERSONNE.
- > 1 OR PAR PERSONNAGE DE SES AUTRES GROUPES (MINIMUM 2 CARTES CONTIGUËS). UN PERSONNAGE ISOLÉ NE RAPPORTE RIEN.
- > 1 OR POUR CHAQUE CARTE PRÉSENTE SOUS SA TUILE "SCEAU".
- > DE L'OR ISSU DES QUÊTES (VOIR LE LIVRET DES AVENTURES).

EN CAS D'ÉGALITÉ, LE GAGNANT EST CELUI QUI A LE PLUS DE MARQUEURS DEVANT LUI. EN CAS DE NOUVELLE ÉGALITÉ, LES JOUEURS SE PARTAGENT LA VICTOIRE.



"La maison dorée de Sumarkand" (Ed. Casterman)

EXEMPLE DE DÉCOMPTE



- 1 Groupes de personnages: Le joueur vert obtient 10 ors (5 x 2 ors) pour son plus grand groupe (cartes a-b-c-d-e); 2 ors (2 x 1 or) pour un autre groupe (cartes f-g); Les cartes h-i-j-k ne rapportent rien, car vert n'étant pas majoritaire sur i, il n'y a pas de connexion entre ces cartes.
 - 2 Cartes sous le sceau: 5 cartes = 5 ors.
 - 3 Or des quêtes: Il a amassé des tuiles pour un total de 7 ors.
- Son trésor final est donc de: 10 + 2 + 5 + 7 = 24 ors.



L'OR DU ROI DU MONTENEGRO...
IL L'AVAIT CACHÉ DANS CETTE ÉGLISE
APRÈS AVOIR FUI LES BALKANS... DES
MILLIONS DE STERLINGS, LES GARS...
DES MILLIONS EN LINGOTS D'OR...

"Les Celtiques - Sous le drapeau de l'argent" (Ed. Casterman)



UNE ESPÈCE
DE POLICE
INTERNATIONALE?

OUI... EXACTEMENT... SI UN CRIME
A LIEU CHEZ LES AMA ZOULOUS EN
AFRIQUE DU SUD ET SI LE CRIMINEL
S'ENFUIT AU KENYA, CE SERONT LES
HOMMES-LÉOPARDS DU KENYA QUI
FERONT JUSTICE...

"Les Ethiopiennes - Les hommes-léopards du Rufiji" (Ed. Casterman)



EN EFFET,
DANS TOUTE
MA VIE DE JOUEUR
JE N'AI JAMAIS VU
UNE PARTIE
PAREILLE...

"Sous le signe du Capricorne - Rendez-vous à Bahia" (Ed. Casterman)



NOUS POUVONS CHARGER LE TRÉSOR
SUR TON TORPILLEUR ET PARTIR...
NOUS FERONS MOITIÉ-MOITIÉ...

TU NE PARLES PAS
SÉRIEUSEMENT?...
TU CROIS QUE LE
MOINE SOIT SI
BÊTE?



LE TRÉSOR EST DÉJÀ EN
SÛRETÉ DANS UN ENDROIT
QU'IL EST LE SEUL À
CONNAÎTRE!...



SUR UN DES ATOLLS
DES ÎLES GILBERT, OU
TONGA, OU TUBUAI...
DE TEMPS EN TEMPS,
LUI ET CRANIO,
PARTAIENT AVEC LA
GOELETTE, TU TE
SOUVIENS?

"La Ballade de la Mer Salée" (Ed. Casterman)