

Bouteilles de rhum

Boire une bouteille de rhum, ça passe bien. Mais en boire plus ne vous aide pas à garder les idées claires et vous pénalise.

1 bouteille vous rapporte 2 points de trésor. Puis chaque bouteille supplémentaire vous fera perdre 1 point.

Récupérer 5 ou 6 bouteilles ne fait pas perdre de point supplémentaire.



Masques maudits

Une drôle de malédiction pèse sur ces masques:



Prenez un masque ou deux,
vous subirez la colère des dieux.
Prenez-en au moins trois,
et la chance vous sourira.

Récupérer 1 ou 2 masques maudits porte malheur, et vous fait perdre 1 ou 2 points de trésor. Mais en récupérer 3 ou 4 porte chance, et vous fait gagner 5 ou 9 points. Récupérer 5 ou 6 masques ne rapporte pas de point supplémentaire.

Une fois vos points de trésor comptabilisés, avancez, à tour de rôle, votre pion sur la piste de la carte Richesse du nombre de points correspondant. Plusieurs pions peuvent se retrouver sur une même case.



$$0 + 3 - 1 = 2$$

$$1 + 3 + 2 = 6$$

$$1 + 2 + 1 = 4$$

$$2 + 2 - 1 = 3$$

Nouvelle manche

Une fois que les points de trésor ont été marqués, récupérez vos jetons, refermez le coffre et secouez-le. Passez le jeton Clé à la personne suivante dans l'ordre du tour : elle devient capitaine pour la nouvelle manche. Ouvrez le coffre pour démarrer une nouvelle manche en commençant par l'étape « Mémorisez le butin ». Jouez ainsi plusieurs manches consécutives selon le nombre de pirates jusqu'à ce que la partie prenne fin.

Fin du jeu

À 2 ou 4 pirates, le jeu se termine à la fin de la 4^e manche.

À 3 pirates, le jeu se termine à la fin de la 3^e manche.

Le ou la pirate ayant cumulé le plus de points de trésor remporte la partie !

En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



RÈGLES

SYLVAIN LAS JULLIARIAS
INGENIOUS STUDIOS



© 2021 Blue Orange Edition.
Pirate Box et Blue Orange sont des
marques de Blue Orange Edition,
France. Le jeu est publié et distribué
sous Licence par Blue Orange,
97 impasse Jean Lamour, 54700
Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu

blue orange
Hot Games Cool Planet

Introduction

Vous avez enfin réussi à mettre la main sur le légendaire trésor du Black Lemon ! Pour vous partager le butin, suivez la vieille tradition pirate en 3 étapes : mémorisez le contenu du coffre, planifiez le partage du butin, puis récupérez les objets selon vos choix. Si vous avez une bonne mémoire et que vous êtes le plus malin, vous récupérez peut-être le butin le plus précieux !

But du jeu

Mémorisez le contenu du coffre pour optimiser le partage du butin en votre faveur et cumulez un maximum de points de trésor.

Matériel de jeu

- ◆ 1 boîte de jeu contenant 16 dés Objet Précieux. Il s'agit du Coffre.
- ◆ 1 plateau Grille
- ◆ 24 jetons Pirate (6 de chaque couleur)
- ◆ 1 jeton Clé
- ◆ 4 pions Perroquet (1 de chaque couleur)
- ◆ 4 cartes Parchemin
- ◆ 1 carte Richesse
- ◆ 1 sablier de 30 secondes

Mise en place

1. Sortez tout le matériel du coffre excepté les 16 dés. Puis refermez le coffre.

2. Placez le plateau Grille et la carte Richesse à côté du coffre.

3. Donnez à chaque pirate 1 carte Parchemin, 1 pion Perroquet et les jetons Pirate d'une couleur.

À 2 pirates, distribuez 6 jetons.

À 3 pirates, distribuez 5 jetons.

À 4 pirates, distribuez 4 jetons.

Les jetons et pions non utilisés sont écartés du jeu. Ils ne serviront pas pour la partie.

4. Placez votre pion Perroquet sur la case Bateau se trouvant sur la piste de la carte Richesse.

La dernière personne ayant vu un film de pirates devient capitaine et reçoit le jeton Clé qu'elle place sur la table devant elle.



Exemple de mise en place à 4 pirates.



Déroulement du jeu

La partie se déroule en plusieurs manches composées de 3 étapes chacune. Avant de réaliser ces 3 étapes, secouez le coffre avec les dés dedans. Si un ou plusieurs dés ne sont pas dans une case, secouez légèrement le coffre pour les placer correctement. Puis reposez le coffre sur la table. Attention ! Vous devez replacer le coffre dans le même sens que le plateau Grille. **Faites correspondre la position du symbole Boussole du coffre avec celle du plateau.**

1. Mémorisez le butin

2. Planifiez le partage du butin

3. Récupérez le butin

1. Mémorisez le butin

Ouvrez le coffre pour que les dés soient visibles de tous les joueurs et retournez le sablier. Vous avez 30 secondes pour mémoriser le contenu du coffre. Une fois le sablier écoulé, refermez le coffre.

2. Planifiez le partage du butin

A tour de rôle, en commençant par le ou la capitaine, puis en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, placez un de vos jetons sur une case vide de la grille correspondant à l'emplacement d'un objet du coffre que vous voulez récupérer. Vous n'avez ni le droit de poser un jeton sur une case occupée, ni le droit de déplacer un jeton déjà présent.

Jouez ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que tous vos jetons soient placés.

3. Récupérez le butin

Ouvrez le coffre. Récupérez, à tour de rôle, les dés dans les casiers correspondant aux emplacements de vos jetons sur la grille. **Attention, ne changez pas les faces des dés.**

Puis comptez vos points de trésor de la manière suivante à l'aide de votre parchemin :

Couronnes et bijoux

1 couronne associée à 1 joyau vous rapportent 3 points de trésor.

Si vous n'avez pas d'association, chacun vous rapporte 1 point.

Vous pouvez récupérer plusieurs paires durant une même manche.

Paires de Sabres

La première paire de sabre ne rapporte rien. Récupérer 2 paires vous rapporte 2 points de trésor. Ensuite, chaque nouvelle paire double les points obtenus. Récupérer 5 ou 6 paires de sabres ne rapporte pas de point supplémentaire.

Pièces d'argent

Chaque pièce vous rapporte 1 point de trésor. Cela reste vrai si vous récupérez 5 ou 6 pièces.

