

Règles officielles

Battle of Thieves



Résumé:


Battle Of Thieves est un jeu de rôles mêlant placements sur plateau et stratégies de cartes à jouer, dans lequel, deux navires comprenant chacun deux membres d'équipage, se battent jusqu'à ce que l'une des deux coule.

SOMMAIRE:

I- La partie:	3
1- Préparation:	3
2- Les Tours:	3
a- Termes:	3
b- Construction du tour:	3
c- Déroulement des tours:	3
3- Comment gagner:	4
II- Le champ de bataille:	4
1- Zone navire:	5
2- Zone île:	5
3- Zone événement:	6
4- Zone de jeu:	6
a- Point de vie:	7
b: Problème de statut:	7
c:Altération liée aux provisions:	8
d: Indicateur de temps:	8
5- Zone de construction:	8
6- État du navire:	9
III- Les cartes:	11
1- Types de cartes:	11
a- Animal:	11
B- Arme:	11
c- Boulet maudit:	11
D- Événement:	11
e- Île:	12
f- Provision:	12
g-Navire:	13
h- Nourriture:	13
i-Objet :	13
j-Pirate :	14
k-Spécial :	14
l-Légendaire :	14
IV- Action:	15
V-Mer Rouge:	

1- La partie:

1- Préparation:

Chaque joueur doit, en premier lieu, construire sa pioche de 20 cartes (objets, animaux, spéciaux, événements, boulets spéciaux, îles ou nourriture) avec une limite de 2 exemplaires maximum (sauf précision) ainsi qu'une réserve de provision  de 30 cartes (boulets, planche et fruits). Place une carte navire, puis choisi deux pirates (différents) et leur assigner deux armes chacun. Chaque joueur doit aussi placer deux pions sur son navire, représentant ses deux pirates. Enfin, chaque joueur pioche deux cartes.

2- Les Tours:

a- Termes:

Un "tour" constitue la période de temps où un joueur joue, au terme duquel, ce dernier laisse place au tour de l'autre joueur. Ainsi, il faut différencier les termes: "Tours" (Ex: Joueur 1, puis Joueur 2, puis Joueur 1 = 3 tours) et "Vos tours" (Ex: Joueur 1, puis Joueur 2, puis Joueur 1 = 2 tours du Joueur 1 et 1 tour du Joueur 2).

Si une carte indique une période de temps (en tour) le tour où celle-ci est jouée est décompté (sauf précision Ex: "prochain tour").

b- Construction du tour:

- Début du tour: Faites monter le niveau d'eau (si votre navire a un ou plusieurs trous), appliquez les effets de cartes qui interviennent en début de tour, retirez un compteur de tours, retournez un compteur mort d'un pirate tué, piochez une carte, faites revivre un pirate qui doit ressusciter et tous vos pirates en vie récupèrent 1 action.

- Le tour: Utilisez les actions de vos pirates et vos cartes à votre guise en tenant compte des précisions indiquées sur celles-ci.

- Fin du tour: Si vous déclarez la fin de votre tour, les actions non utilisées sont perdus puis commencez le tour du joueur suivant.

c- Déroulement des tours:

Pour désigner le joueur qui commence, les deux joueurs lancent le Dé. Celui qui obtient le plus haut résultat commence.

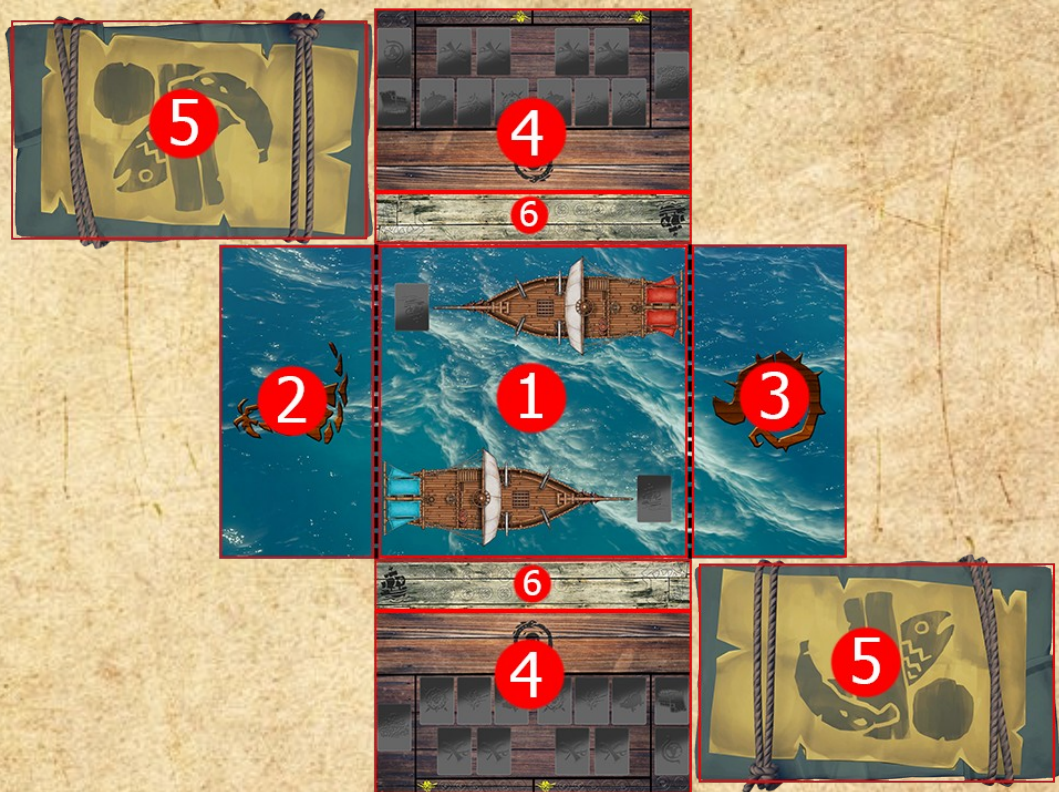
- L'utilisation des canons est impossible au premier tour
- L'utilisation des canons est limitée à un tir au deuxième tour.

Les tours suivants suivent le rythme normal des tours.

3- Comment gagner:

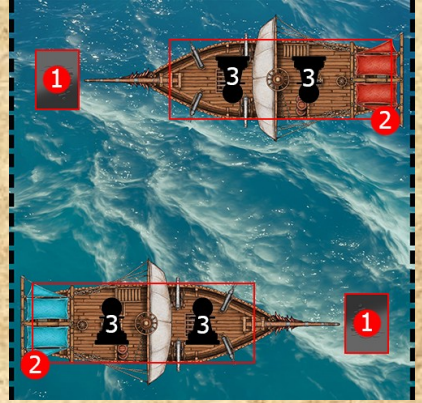
Le premier joueur à atteindre un niveau d'eau de 100 perd la partie.

II- Le champ de bataille:



- 1: Zone navire (p.5)
- 2: Zone île (p.5)
- 3: Zone événement (p.5-6)
- 4: Zone de jeu (p.6-8)
- 5: Zone de construction (p.8)
- 6: État du navire (p.8-10)

1- Zone navire:



-1: Zone des cartes navire : C'est ici que sont placées les cartes du navire des deux adversaires

-2: Voici les deux zones navires. Elles représentent les navires des deux joueurs. Lors d'une partie, les deux joueurs se font face de chaque côté du plateau. Le navire d'un joueur est celui situé en face de lui.

Les deux navires sont des zones où un pirate peut se déplacer contre une action. Si un pirate se déplace du navire de son propriétaire vers le navire de l'adversaire, alors il s'agit d'un abordage. Attention, les abordages peuvent être soumis à certains effets de cartes.

Un pirate qui reste sur le navire de l'autre joueur est dit "en abordage". Attention à bien différencier un pirate qui "aborde" un navire et un pirate "en abordage".

-3: Ces pions de jeu représentent les pirates de chaque joueur (appelés pirate 1 et pirate 2). Chaque pion possède une couleur propre pour qu'il soit reconnu plus facilement. Avant le début de la partie, chaque joueur choisit deux pions et décide lesquels représentent son pirate 1 et son pirate 2.

Lors d'un déplacement, d'un de vos pirates d'une zone à une autre, déplacez le pion du pirate choisi dans la zone choisie.

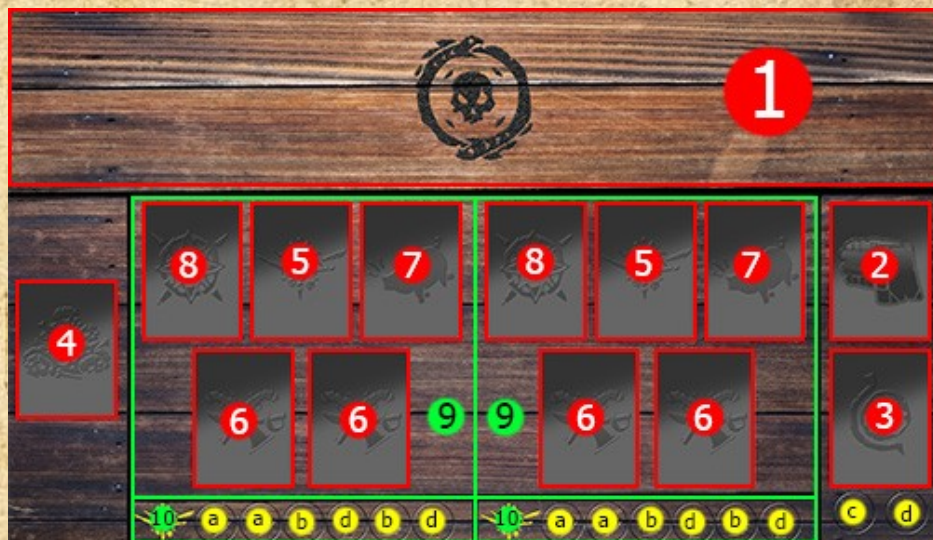
2- Zone île:

Un pirate peut se déplacer sur l'île contre une action depuis n'importe quelle zone. Si vous le faites, vous pouvez récupérer 5 cartes provisions et profiter de tous les effets des cartes îles présentes sur cette zone. Si un pirate est déjà présent sur l'île au début de votre tour, vous pouvez utiliser une action pour à nouveau profiter des effets de l'île et récupérer 5 cartes provisions.

3- Zone événement:

Aucun pirate ne peut se déplacer sur cette zone. C'est dans cette zone que vous pouvez jouer vos cartes événements.

4- Zone de jeu:



- 1 : Zone carte spécial
- 2 : Pioche
- 3 : Réserve de provisions
- 4 : Pile de défausse
- 5 : Pirate
- 6 : Arme
- 7 : Animal
- 8 : Objet
- 9 : Pirate 1 et 2
- 10 : Statistiques des pirates 1 et 2
- a : Point de vie
- b : Problème de statut
- c : Altération lié aux provisions
- d : Indicateur de temps

a- Point de vie:



Marqueur vie Marqueur mort


Chaque pirate possède deux points de vie. À chaque fois qu'ils subissent un dégât, retournez le marqueur vie pour en faire un marqueur mort. Une fois qu'un pirate possède deux marqueurs morts, celui-ci est tué. Dans ce cas, retirez son pion du plateau et placez la carte du pirate et celle de son animal lié face verso.


Dans cet état, vous ne pouvez plus utiliser votre pirate ou encore, bénéficier de son effet ou de celui de son animal. Une fois un pirate tué, à chaque début de tour de son propriétaire, retournez un compteur mort pour en faire un compteur vie. Une fois qu'un pirate tué possède deux compteurs vie, celui-ci revient à la vie.


Dans ce cas, retournez sa carte et celle de son animal lié, face recto et placez son pion sur votre navire.


b: Problème de statut:


Il existe plusieurs types de problèmes de statuts avec des effets différents. Un pirate ne peut avoir que deux problèmes de statuts à la fois. Ceux-ci sont des malus temporaires. Leur durée varie en fonction de l'élément qui l'a provoqué.


 Brûlure : À la fin du tour suivant l'application de la brûlure, le pirate concerné subit un dégât. Sauf indication contraire, une fois le dégât subit, le malus disparaît.


 Immobilisme : Un pirate immobilisé ne peut pas se déplacer normalement (c'est à dire sans l'action d'un effet de carte)


 Ivresse : Lorsqu'un pirate est ivre, à chaque fois que vous lancez un dé en lien avec ce pirate, inversez le résultat. Ex : Un [1] devient un [6] ; un [2] devient un [5] ; un [3] devient un [4] et inversement.

 Poison : Au début du tour suivant l'application du poison, le pirate concerné subit un dégât. Sauf indication contraire, une fois le dégât subit, le malus disparaît.

 Désarmé : Le pirate ne peut pas engager d'attaque avec une/ses arme/s que ce soit normalement (en utilisant une action) ou avec un effet de carte.


 Pas de canon : L'utilisation des canons est impossible pour ce pirate.

 Pas de réparation : Le pirate ne peut plus effectuer de réparation.

 Pas de sceau : Le pirate concerné ne peut pas écoper.

c:Altération liée aux provisions:

Ceci fonction de la même manière qu'un problème de statut sur un pirate, mais qui s'applique à votre réserve de provisions.

 Dépouillé : L'utilisation de provisions est impossible, que ce soit par le biais d'une action ou d'un effet de carte.

d: Indicateur de temps:



Exemple de jetons de temps

Comme le nom l'indique, c'est dans ces zones que vous placerez les jetons de temps pour vous aider à vous souvenir du nombre de tours qu'il reste avant la fin d'une altération placée sur la gauche de l'indicateur de temps. (*Notez qu'il est possible de placer un indicateur de temps sur une carte, ou une zone. Le but de ces indicateurs est de vous aider à tenir le compte des tours. Vous pouvez donc en disposer à votre guise.*)

5- Zone de construction:

C'est votre espace personnel. Ici sont placées les cartes hors-jeu dont vous

pourriez avoir besoin lors de votre partie.

6- État du navire:



-1: Niveau d'eau de votre navire:

Si le niveau d'eau atteint 100, vous perdez la partie. Vous pouvez faire baisser ce niveau en "écopant". Pour cela, utilisez l'action d'un de vos pirates et retirez 50 points du niveau d'eau

-2: Trous du navire:



Jeton intact



Jeton Trou

Quand votre navire prend un trou (peu importe le moyen) retournez un de vos "jetons intacts" pour en faire un "jeton trou". Pour chaque trou sur votre navire, faites monter le niveau d'eau de votre navire de 10 points au début de chacun de vos tours.

Vous pouvez réparer un trou en utilisant une action d'un de vos pirates et en vous défaussant d'une carte "planche" depuis votre réserve de provisions. Si vous le faites, retournez alors un "jeton trou" de votre navire pour en faire un "jeton intact".

-3: État de l'ancre:



Jeton ancre levé



Jeton ancre baissée

En temps normal, l'ancre est levée et la partie se déroule. Si l'ancre doit être baissée, retournez le "jeton ancre levée" pour en faire un "jeton ancre baissée". Dans le cas où l'ancre de votre navire est baissée, le résultat des lancés de dés liés aux canons que vous effectuez, sont diminués de 2 et un pirate adverse qui souhaite aborder votre navire peut le faire sans utiliser d'action. Il est possible de remonter votre ancre en utilisant l'action d'un de vos pirates (*Attention: vous ne pouvez le faire que si l'état "ancre baissée" n'est pas soumis à une limite de temps*) Si vous le faites, retournez le "jeton ancre baissée" pour en faire un "jeton ancre levée".

-4: État des canons:



Jeton canons prêts



Jeton canons pacifiés

En temps normal, les canons sont prêts et la partie se déroule. S'ils doivent être rendus inutilisables, retournez le "jeton canons prêts" pour en faire un "jeton canons pacifiés". Dans le cas où vos canons sont défectueux, il est impossible de les utiliser que ce soit par le biais de l'action d'un pirate ou d'un effet de carte qui les sollicitent. Cet état est toujours soumis à une limite de temps.

Une fois ce temps écoulé, retournez le "jeton canons pacifié" pour en faire un "jeton canons prêts".

-5 État du mât:



Jeton mât intact



Jeton mât brisé

En temps normal, le mât est intact et la partie se déroule. Si le mât doit être brisé, retournez le "jeton mât intact" pour en faire un "jeton mât brisé". Dans le cas où le mât est brisé, un pirate adverse qui souhaite aborder votre navire peut le faire sans utiliser d'action. Il est possible de réparer le mât en utilisant l'action d'un de vos pirates et en vous défaussant d'une carte "planche" depuis votre réserve de provisions.

(Attention : vous ne pouvez le faire que si l'état "ancrage baissé" n'est pas soumis à une limite de temps) Si vous le faites, retournez le "jeton mât brisé" pour en faire un "jeton mât intact".

-6 Indicateur de temps:

Référez-vous au chapitre précédent II-champs de bataille / 4-Zone de jeu / d-Indicateur de temps (p.8)

III- Les cartes:

1- Types de cartes:

Chaque cartes possèdent un "type" représenté par un icône en haut à droite de celle-ci, qui correspond à son utilité (sous réserve d'indications contraires)

a- Animal:

"Les voyages sont longs en mer et un peu de compagnie remonte toujours le moral. Même si les conversations sont un peut limitées avec celle-ci."

Cette carte doit être liée à un pirate durant le tour de son joueur. L'animal possède 1 point de vie ; Il est ciblable par les attaques de pirates adverse ; En cas de mort du pirate hôte, L'animal est retiré du champ de bataille jusqu'au retour à la vie du dit pirate ; Chaque pirate ne peut posséder qu'un seul animal à la fois ; Si l'animal est tué, il est envoyé dans la pile de défausse. Sauf indication contraire, l'effet de l'animal ne concerne que le pirate auquel il est lié.

b- Arme:

"Un pirate bien armé est un pirate victorieux! AUX ÉPÉES LES BRÂVES ! AUX TROMBLONS LES YEUX CROISÉS !"

Chaque pirate possède 2 armes différentes qui possèdent leurs propre statistiques et conditions d'utilisation. Une fois la partie commencée il n'est plus possible de changer les armes d'un pirates.

c- Boulet maudit:

"Il faut vraiment avoir l'esprit tordu pour inventer ce genre de munition... Mais je dois dire que certains de ces boulets on des effets qui me font bien rire."

Utiliser une carte boulet maudit signifie que la prochaine fois que vous tirerez au canon, vous n'aurez pas besoin d'utiliser de provision et le tir aura un effet indiqué sur la carte. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule carte boulet maudit entre chaque tir au canon. À la fin de votre tour, si vous avez utilisé une carte boulet maudit et que vous n'avez pas tirés au canon après, l'effet de cette carte est annulé.

d- Événement:

"Comme si les batailles naval n'étaient pas assez difficile comme ça. Il fallait en plus que la mer s'en mêle." Les cartes événements ont un effet propre précisé sur la carte. Vous pouvez jouer autant de carte événement que vous voulez durant votre tour.

e- Île:



"Rien de tel qu'une permission à terre pour faire le plein de provision. Enfin... Si les balles et les boulets arrêtent de siffler deux minutes."

Avec ces cartes, vous pouvez ajouter un effet à l'île. Chaque tour, vous pouvez jouer autant de carte île que vous voulez dans la zone île. Tous les joueurs peuvent profiter des effets de toutes les cartes île ainsi placées s'ils placent un pirate sur l'île.

f- Provision:



"Même avec les meilleurs hommes, un navire sans provision fini toujours pas sombrer. Veillez à ce qu'elles ne s'amenuisent pas."

Les provisions sont placées dans la Réserve de provisions. Au début de la partie, chaque joueur possède une réserve de 30 cartes provisions à remplir avec une répartition des types de provisions de son choix. Il est impossible d'avoir plus de 30 cartes dans sa réserve. Si votre réserve est vide, rien de particulier ne se passe, mais attention! Beaucoup de chose vous seront par conséquent rendu impossible. Une fois utilisée, une carte provision est mise hors jeu.

Il existe 5 types de provisions :

-Les planches: Utilisable généralement pour réparer un trou ou le mât de votre navire (*Il est aussi possible qu'un effet de carte puisse nécessiter l'utilisation d'une planche*)

-Les boulets de canons: Utilisable généralement pour pouvoir tirer au canon. (*Il est aussi possible qu'un effet de carte puisse nécessiter l'utilisation d'un boulet de canon*)

-Les Aliments: Utilisable généralement pour soigner un pirate blessé. (*Il est aussi possible qu'un effet de carte puisse nécessiter l'utilisation d'un aliment*)

Il existe différents aliments: Banane, Noix de coco, Grenade, Mangue et Ananas.

-Les Boulets de chaos: Utilisable généralement pour diminuer de 1 le résultat des lancers de dé liés aux canons de l'adversaire pour son prochain tour. (*Il est aussi possible qu'un effet de carte puisse nécessiter l'utilisation de Boulet de chaos*)

-Les Boulets incendiaires:

g-Navire:



"C'est un membre à part entière de l'équipage. Prenez soin de lui et il prendra soin de vous."

Les cartes navires sont généralement une simple question d'esthétique, laissant aux joueurs la possibilité de personnaliser leur champs de bataille. Cependant, il existe des cartes

Navire possèdent un effet. Celui-ci est préciser sur la dite carte, qui ne peut pas être jouée normalement, mais seulement en remplissant certaines conditions aux court de la partie (ses conditions sont inscrites sur la carte concernée)

h- Nourriture:



"On ne combat pas le ventre vide. Que se soit pour faire face à un ennemi ou au scorbut, mais évitez d'aller nager après."

Ces cartes ressembles beaucoup aux cartes provision "Aliment" mais celles-ci se trouvent dans la Pioche et non la Réserve de provisions. En les jouent, vous pouvez soigner un pirate blessé immédiatement et à votre prochain tour, vous pouvez de nouveau soigner le même pirate.

i-Objet :



"Gardons ces outils dans un coin, ils pourraient être un élément de surprise qui nous servira plus tard."

Les cartes objets sont a placer dans la zone "objet" d'un de vos pirates pour le lui assigner. Pour cela, il vous faut: utiliser une action du pirate concerner et que ce pirate soi sur votre navire (sauf indications contraire ou supplémentairement indiquées sur la carte) certains objets peuvent être "ciblable" par des attaques.

C'est à dire que ces objets, une fois assignés à un pirate, peuvent êtres la cible d'une attaque d'un pirate. De plus, certain objets sont "activables", c'est à dire que le pirate hôte peut utiliser une action pour "activer" l'objet qu'il tien (toujours sauf indications contraire ou supplémentairement indiquées sur la carte)

IV- Action:

À chacun de vos tours, vos pirates ont une action chacun, que vous pourrez utiliser (ou non) Il existe plusieurs manières de les utiliser :

- Pour effectuer un "Déplacement", c'est à dire, bouger le pion du pirate d'un navire à l'autre, d'un navire à une île ou d'une île à un navire. À noter que lorsqu'un de vos pirate se rend sur le navire de votre adversaire, alors, celui-ci engage un "abordage" et tant qu'il reste sur le navire adverse, il est en état "d'abordage" (il est important de garder ces termes en tête car certains effets de cartes implique ces statuts)
- Pour assigner ou utiliser un objet (voir p.13)
- Pour écopier. C'est à dire retirer 50 point à votre compteur d'eau (voir p.9) Pour cela, votre pirate doit se trouver sur votre navire
- Pour tirer au canon. Pour cela, votre pirate doit se trouver sur votre navire et vous devez en plus, utiliser une carte "boulet de canon" ou une carte "boulet maudit".
- Pour réparer un trou de votre navire. Pour cela, votre pirate doit se trouver sur votre navire et vous devez en plus, utiliser une carte "planche"
- Pour engager une attaque. Vous pouvez attaquer les pirates, les animaux et les éléments "ciblables", en tenant compte des conditions d'attaques précisées sur les armes du pirate attaquant.
- Certains effets de cartes peuvent aussi nécessiter l'utilisation d'action.

V-Mer Rouge:

Lorsque votre pioche est vide au début de votre tour et que vous ne pouvez plus piocher, alors vous êtes en "Mer Rouge". À ce moment, au lieu de piocher au début de votre tour, votre navire prend un trou.

BATAILLE D'INSULTE

Lors d'un duel entre flibustiers, la langue peut être une arme tout aussi dangereuse qu'un coutelas ou un pistolet voir même un boulet de canon. Cependant, pour qu'elle soit efficace, elle doit être propre et aiguisée. Aussi, si vous voulez l'utiliser dans une bataille d'insulte, il vous faut connaître les règles de cette dernière :

-Elle est en 2 temps : engager puis répondre. Celui qui commence ou engage la bataille, doit adresser à son adversaire une tirade cinglante visant à le blesser. Une fois fait, l'adversaire à 10 seconde pour préparer une tirade en réponse (faute de quoi il perd la bataille) la réponse doit rebondir sur l'attaque mais aussi frapper celui qui l'a envoyée.

-Vous ne pouvez pas dire n'importe quoi (sous peine d'être tourné en ridicule et perdre la bataille) aussi, il serait indigne d'un flibustier d'être vulgaire ou grossier (ou de compromettre l'honneur des mamans) de plus, la tirade doit être composée d'au moins 10 mots (Un vrai flibustier se doit d'avoir du vocabulaire)

-si l'attaqué n'arrive pas à trouver une réponse ou si la réponse n'arrive pas à blesser l'adversaire, celui-ci remporte la bataille.

-En cas de désaccord sur le résultat de la bataille d'insulte ou de refus de participation d'au moins un des participants, les deux joueurs lancent un Dé, celui qui à le résultat le plus haut gagne la bataille d'insulte.

Pêché Originel

Si les cartes: Luxure, Gourmandise, Envie, Avarice, Paresse, Colère et Orgueil se trouvent dans votre pile de défausse, vous perdez la partie.