

L'ILE AU TRÉSOR

Marc Paquien

Vincent Dutrait

2 à 5 joueurs | 10 ans et plus | 45 minutes

Principes du jeu

L'Île au Trésor propose aux joueurs de prendre part à une fabuleuse chasse au trésor dans un monde ouvert. L'un des joueurs incarne Long John Silver. Malheureusement, il est retenu prisonnier par son équipage, car il est le seul à connaître l'emplacement exact du trésor ! Les autres joueurs incarnent les pirates, membres de l'équipage de Silver. Ils sont tous déterminés à retrouver son trésor. Pour parvenir à leurs fins, les pirates vont interroger Long John Silver et fouiller l'île. Long John Silver, lui, doit brouiller les pistes et attendre le bon moment pour s'échapper et récupérer son trésor avant les pirates mutins !

But du jeu

Long John Silver : il doit s'évader puis s'emparer du trésor avant les pirates !

Les pirates : chaque pirate cherche à être le premier à s'emparer du trésor de Long John Silver !

Extrait du roman
l'Île au trésor

Il me vient une idée dans ma vieille bête de caboche, fit observer Silver. Voici le compas ; voilà le point culminant de l'îlot du Squelette, qui a l'air d'une dent. Prenez donc le relèvement, voulez-vous, sur l'alignement de ces os. On lui obéit. Le corps était orienté juste dans la direction de l'îlot, et le compas donnait bien E.-S.-E. quart E."

REMERCIEMENTS :

Un grand clin d'œil à Monsieur Stevenson pour sa création éternelle de l'île au trésor.

Laure, ton soutien constant me permet d'avancer toujours : merci.

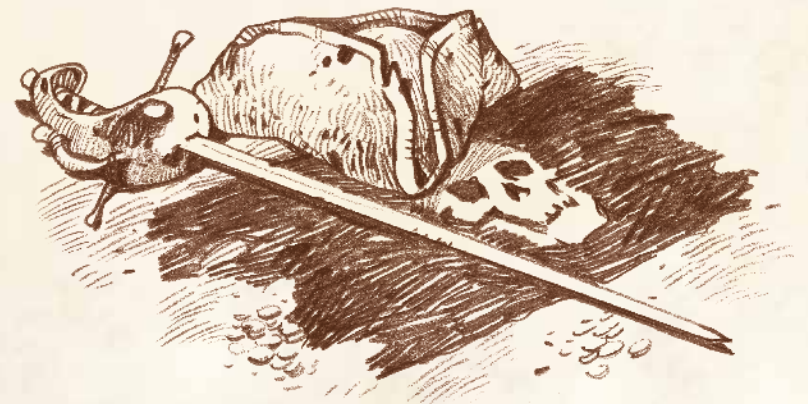
Cédric Millet, tu es à nouveau associé à la genèse de ce jeu. Donc, une fois encore, merci mon ami.

Merci également à, dans un ordre à peu près chronologique depuis l'été 2015 : mon frère Thomas, les membres de Annecy Ludique, ma sœur Claire, Bruno Cathala, Laurent B, La famille Impératrice, Vincent Dutrait, Sabrina et Fabien, Alexis LG, la team Essen, les membres de JOCA à Genève, Ben et PierreLine, Philou C et Jérôme E, Matthew Dunstan, les couz Maiz, mon Pipich, à la Cafetière : Ludovic Maublanc, Corentin Lebrat et Antoine Bauza et encore Bruno, Aurel, Maxime et François, Thierry le belge, Lucie B, Mr actions à Cannes, Maël C, Christophe M. Et tout au long du projet, l'équipe Matagot, en particulier Hicham, Mathieu, Sabrina et Joseph.

Pour Côme, Juliette et Margaux.



Le vieux Ben vous accompagnera tout au long des règles du jeu pour vous donner de précieux conseils.



Matériel du jeu



5 paravents
(recto/verso)

5 figurines

4 pions Ordre du tour

4 mini Cartes et leurs fiches de notes
(recto/verso)

1 plateau de jeu

4 fiches Personnage

2 mini règles

1 règle

1 grande recherche et 1 petite recherche

1 compas

5 feutres

1 grande boussole et 1 petite boussole

1 plateau Calendrier
(recto/verso)

8 indices Boussole

11 indices Quartier

7 indices de Départ

6 jetons Coffre

1 Coffre et
1 jeton Trésor

11 indices
Tache noire

8 jetons Information

1 mini Carte
Long John Silver

L'Île au Trésor



1 Eaux profondes (*Zone interdite*)



2 Montagnes (*Zone interdite*)



3 Volcan (*Zone interdite*)



4 Temple en ruines



5 Constructions (villes, cabanes, navires, route...)



6 Ruines



7 Position de départ des pirates



8 Tours (*Noire*)



9 Forêts



10 Arbres



11 Eaux douces



12 Lacs



13 Frontières des Quartiers



14 Temples bleus (*décoratif*)



15 Rochers (*décoratif*)



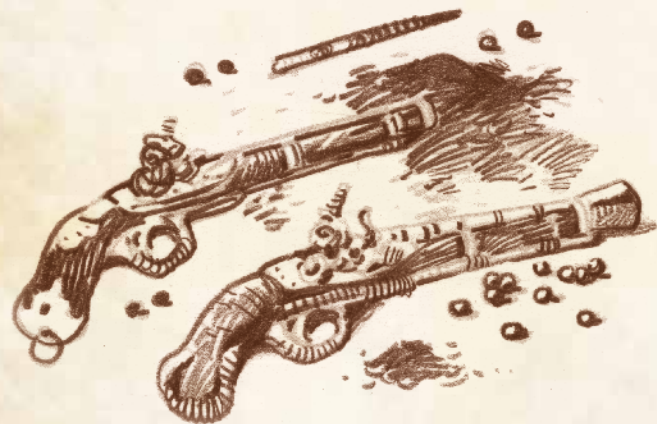
16 Plages (*décoratif*)



17 Souterrains (*décoratif*)

Mise en place

- 1 Le plateau de jeu représentant l'île au trésor est placé au centre de la table.
- 2 Le plateau Calendrier est placé au sud du plateau de jeu sur la face correspondant au nombre de joueurs.
- 3 Les indices de Départ, les indices Tache noire et les indices Boussole sont mélangés séparément et placés à côté du plateau de jeu.
- 4 Le compas, les deux cercles de recherche, les deux boussoles, la règle et une mini règle sont placés à côté du plateau de jeu.
- 5 Choisissez un joueur qui incarnera Long John Silver, il s'assoit au Sud du plateau de jeu, côté plateau Calendrier. Il place son paravent devant lui et prend :
 - ☞ le feutre noir,
 - ☞ le Coffre,
 - ☞ la figurine de Long John Silver et les 2 jetons Information « Bluff » et les place sur leurs emplacements sur le calendrier,
 - ☞ son paravent et cache derrière :
 - sa mini Carte et une mini règle,
 - les 6 jetons Information « Vérité »,
 - les 11 indices Quartier,
 - les 6 jetons Coffre et le jeton Trésor.
- 6 Les autres joueurs prennent :
 - ☞ des figurines en fonction du nombre de pirates faisant face à Long John Silver :
 - **1 pirate** : Le joueur prend 3 figurines de son choix,
 - **2 pirates** : Les joueurs prennent chacun 2 figurines de leur choix,
 - **3 pirates ou plus** : Chaque joueur prend une figurine de son choix,
 - ☞ le feutre correspondant à la couleur de chacune des figurines choisies,
 - ☞ le paravent associé à une de ses figurines,
 - ☞ la fiche Personnage associée au paravent choisi,
 - ☞ un pion Ordre du tour à la couleur du paravent choisi,
 - ☞ une mini Carte à cacher derrière son paravent, la face étant choisie par le joueur,
 - ☞ une fiche de notes.
- 7 En commençant par le pirate assis à droite de Long John Silver et dans le sens antihoraire, chaque pirate place son jeton Ordre du tour sur la case Tête de mort libre la plus proche du 1^{er} juin.



Pour votre première partie, je vous conseille de choisir le joueur le plus expérimenté de votre équipage pour incarner Long John Silver.



– Je croyais t'avoir entendu dire que tu connaissais les règles, répliqua Silver avec ironie. En tout cas, si tu ne les connais pas, moi je les connais ; et j'attendrai ici... Et je suis toujours votre capitaine, à tous, songez-y... Jusqu'au moment où vous me sortirez vos griefs et où j'y répondrai ; en attendant, votre tache noire ne vaut pas un biscuit. Après ça, nous verrons.

– Oh ! répliqua George, n'aie crainte, nous sommes tous d'accord. Nous te perçons à jour, John Silver : tu veux tricher au jeu, voilà ce qui cloche avec toi.”



Les indices de Long John Silver

Long John Silver dispose de divers types d'indices qu'il devra donner aux pirates dans certaines conditions. Lorsqu'un indice demande de tracer directement ses informations sur le plateau de jeu, seul Long John Silver peut reporter ces indices sur le plateau de jeu.

IMPORTANT : les pirates doivent garder en tête que le trésor peut se trouver SUR la frontière d'un indice.



En cas de doute pour donner un indice, Long John Silver peut demander aux pirates de fermer leurs yeux pour qu'il puisse directement vérifier sur le plateau de jeu les informations nécessaires.

1) LES INDICES DE DÉPART ET LES INDICES TACHE NOIRE

Lorsque Long John Silver joue un indice de Départ ou un indice Tache noire, il réalise les étapes suivantes :

- ☞ jouer un indice de Départ ou un indice Tache noire sur le Calendrier,
- ☞ reporter les informations sur le plateau de jeu (si nécessaire),
- ☞ jouer un jeton Information,
- ☞ piocher un indice de Départ ou un indice Tache noire.

A) Jouer un indice de Départ ou un indice Tache noire

Les indices de Départ et les indices Tache noire sont joués face visible sur le plateau Calendrier et donnent une indication à tous les pirates sur la position du trésor.



B) Reporter les informations sur le plateau de jeu

La plupart des indices de Départ et des indices Tache noire sont directement reportés sur le plateau de jeu. Long John Silver utilise l'outil adéquat pour tracer l'indice sur le plateau de jeu. (Les outils à utiliser pour chaque indice sont rappelés page 12.)



Long John Silver joue l'indice Tache noire Distance. Il choisit une figurine sur le plateau de jeu et indique qu'elle se trouve entre 5 et 8 miles du Trésor. Puis, il reporte les informations sur le plateau de jeu à l'aide du compas.

Certains indices possèdent une icône Coffre et sont plus favorables à Long John Silver. Pour chacun de ces indices que Long John Silver souhaite jouer, il doit avoir préalablement donné un jeton Coffre à un pirate (cf. Les jetons Coffre, page 7).



Si Long John possède une main de 3 indices avec une icône Coffre, il peut, s'il le souhaite, montrer sa main d'indices aux pirates, la mélanger à la pioche Indices, et piocher 3 nouveaux indices.

C) Jouer un jeton Information

Après avoir joué un indice de Départ ou un indice Tache noire et reporté les informations sur le plateau de jeu, Long John Silver doit choisir et jouer un jeton Information face cachée sous cet indice. Il existe deux types de jetons Information : « Bluff » ou « Vérité ». Ils permettent à Long John Silver de bluffer ou de dire la vérité lorsqu'il joue un indice de Départ ou un indice Tache noire. S'il choisit un jeton Information « Vérité », l'indice associé est juste et Long John Silver doit dire la vérité. Les pirates prennent en compte cet indice pour leur recherche du trésor. S'il choisit un jeton Information « Bluff », l'indice associé est nul et Long John Silver peut au choix, dire la vérité ou mentir. Les pirates ne doivent absolument pas prendre en compte cet indice pour leur recherche du trésor.



Dos



Bluff



Vérité



Au début de la partie, Long John Silver ne possède que des jetons Information « Vérité ». Le premier indice de Départ qu'il joue est toujours joué avec un jeton Information « Vérité ».

Il récupérera durant la partie les deux jetons Information « Bluff » en fonction des événements du calendrier. Dès le 2^e indice, il y a donc un doute sur l'exactitude des indices donnés par Long John.

D) Piocher un indice de Départ ou un indice Tache noire

Long John Silver pioche un nouvel indice correspondant à celui qu'il vient de jouer.

2) LES INDICES BOUSSOLE

Les indices Boussole permettent aux pirates de connaître deux directions où le trésor ne se trouve pas. Ils sont donnés par Long John Silver lorsqu'un pirate utilise une action spéciale Boussole.



Les deux zones contenant un crâne indiquent que le trésor ne se trouve pas dans ces deux directions.

3) LES INDICES QUARTIER

Chaque indice Quartier permet aux pirates d'éliminer une des 11 zones du plateau de jeu dans leur recherche du trésor. Cet indice est individuel et ne peut être ni révélé, ni communiqué aux autres pirates.

La zone en noir contenant un crâne indique que le trésor ne se trouve pas dans ce Quartier.



Silver peut noter sur sa mini Carte quel indice a été remis à chaque pirate en indiquant les initiales de ce pirate.



Les mini Cartes servent d'aide mémoire. Il est recommandé d'y apporter les informations personnelles et les informations vérifiées. Les mesures prises sur le plateau de jeu prévalent sur celles des mini Cartes.

4) LES JETONS COFFRE ET LE TRÉSOR

Les jetons Coffre permettent à Long John Silver de donner un avantage à un pirate dans sa quête du trésor. En contrepartie, Long John Silver pourra jouer un indice de Départ ou un indice Tache noire avec une icône Coffre pour chaque jeton Coffre qu'il a donné.

Lorsque Long John Silver donne un jeton Coffre, il le raye sur sa mini Carte.

Il y a deux types de jetons Coffre :

- ☞ les *objets* qui permettent une action supplémentaire lors d'un tour de jeu de leur propriétaire puis sont défaussés,
- ☞ les *indications* qui donnent une information personnelle sur la localisation du trésor au moment où ils sont donnés.

Les jetons Coffre sont à usage unique et sont donnés lors des recherches infructueuses des pirates sur le plateau de jeu (cf. *Petite recherche*, page 9).

Les jetons Objet



Les jetons Indication

Préparer la chasse au Trésor

1) EMBLACEMENT DE DÉPART DES PIRATES

Chaque pirate place ses figurines sur leur emplacement de départ et trace complètement le cercle en pointillés autour de ses figurines.



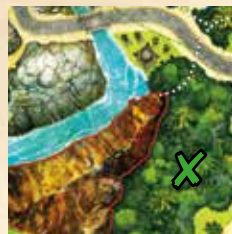
La position de départ de chaque pirate est rappelée à l'intérieur de son paravent.

2) ENTERRER LE TRÉSOR

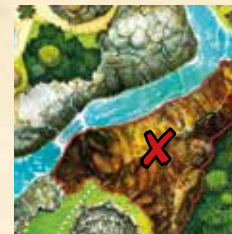
Lorsque toutes les figurines sont positionnées, Long John Silver cache son trésor. Il marque d'une croix au feutre noir l'emplacement du trésor sur sa mini Carte.

Il peut choisir n'importe quel endroit de l'île au trésor, sauf :

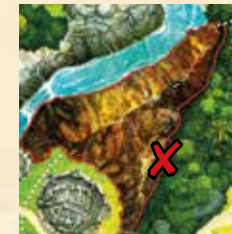
- ☞ à l'intérieur du cercle de la position de départ d'une figurine,
- ☞ à l'intérieur des zones délimitées par un liseré rouge,
- ☞ à la frontière entre deux éléments du plateau de jeu.



Le trésor est dans la forêt. Cet emplacement est valide.



Le trésor est dans la montagne. Cet emplacement n'est pas valide.



Le trésor chevauche la forêt et la montagne. Cet emplacement n'est pas valide.

3) LES INDICES QUARTIER

Long John Silver écarte, face cachée, l'indice Quartier contenant le trésor.

Il mélange les indices Quartier restants, en pioche un au hasard, le consulte puis le donne au pirate assis à sa gauche qui le conserve. Il distribue ainsi un indice Quartier à chaque pirate, dans le sens horaire.

Long John Silver conserve les indices Quartier restants derrière son paravent, ils pourront lui servir ultérieurement.

IMPORTANT : l'indice Quartier contenant le trésor n'est jamais mélangé avec les indices Quartier. Il peut être utilisé par Long John Silver uniquement s'il choisit de jouer un jeton Information « Bluff » avec l'indice de Départ : « Manuscrit ».

4) LES INDICES DE DÉPART

Long John Silver pioche 3 indices de Départ.

5) LES INDICES BOUSSELE

Long John Silver pioche autant d'indices Boussole que le nombre de pirate +3 et remet dans la boîte de jeu les indices Boussole restants.

Dérroulement du jeu

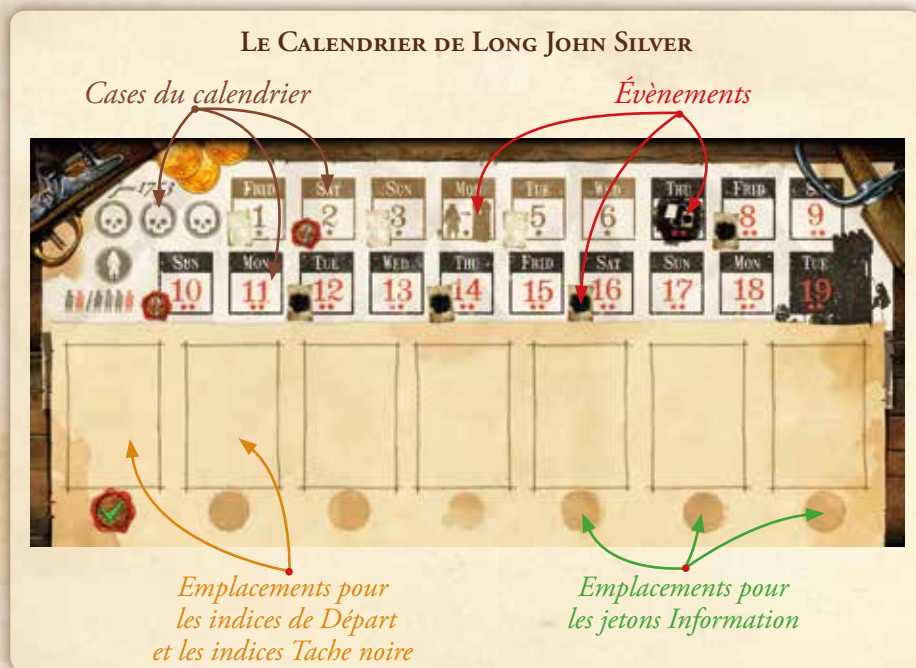
Une partie de l'Île au Trésor se joue en plusieurs tours jusqu'à ce que l'un des pirates ou que Long John Silver trouve le trésor.

Long John Silver et les pirates ne jouent pas de la même façon :

- ☞ Long John Silver met à jour le calendrier et résout les événements correspondants. De plus, il intervient lorsqu'il est sollicité par un pirate pour savoir si le trésor a été trouvé,
- ☞ chaque jour, un pirate différent joue un nombre d'actions défini par le calendrier.

Un tour est composé des étapes suivantes :

- ☞ mise à jour du calendrier (*Long John Silver*),
- ☞ événement du calendrier (*Long John Silver*),
- ☞ choix des actions (*Pirates*).



1) MISE À JOUR DU CALENDRIER

Long John Silver déplace le dernier pion Ordre du tour vers la prochaine case disponible du calendrier. Puis il indique au pirate dont il vient de déplacer le pion Ordre du tour qu'il peut préparer son ou ses actions.



2) ÉVÈNEMENT DU CALENDRIER

Si un événement est présent sur la case d'arrivée, Long John Silver doit résoudre l'évènement avant le tour de jeu du pirate.

En fonction de l'Évènement du calendrier, Long John Silver applique les règles suivantes :



Indice de Départ

Long John Silver choisit et joue un indice de Départ de sa main.



Jeton Information « Bluff »

Long John Silver récupère un jeton Information « Bluff » qu'il pourra utiliser lorsqu'il joue un indice de Départ ou un indice Tache noire.



Prison

Le pirate dont le pion Ordre du tour est sur la case Prison choisit une des 9 tours du plateau de jeu et y place la figurine de Long John.

Les pirates peuvent discuter du choix de la tour, mais c'est le pirate sur la case Prison qui a le dernier mot.



Tache noire

Long John Silver défasse sa main d'indices de Départ. Puis, il pioche 3 indices Tache noire.



Indice Tache noire

Long John Silver choisit et joue un indice Tache noire de sa main.



Évasion

Long John Silver s'évade ! (Voir page 11.)

Silver fut carrément accusé de jouer double jeu, d'essayer de conclure sa paix séparée, de sacrifier les intérêts de ses complices et victimes ; on l'accusa, en un mot, exactement de ce qu'il faisait. Sa trahison, dans le cas actuel, me parut si évidente que je me demandai comment il allait détourner leur colère. Mais cet homme valait à lui seul deux fois tous les autres réunis, et sa victoire de la nuit précédente lui avait rendu à leurs yeux un nouveau prestige.

Il les traita de sots et de butors jusqu'à plus soif, leur dit qu'il était indispensable de me laisser causer avec le docteur, leur brandit la carte sous le nez, leur demanda s'ils allaient rompre le traité le jour même de partir à la chasse au trésor.

3) CHOIX DES ACTIONS

Lors de son tour, un pirate choisit une de ses figurines et réalise une ou deux actions de son choix en fonction du nombre d'étoiles indiquées sur la case du calendrier où se trouve son pion Ordre du tour.

Il y a deux types d'action différentes :

- ☞ les actions classiques,
- ☞ les actions spéciales.

A) Les actions classiques

Il y a trois actions classiques différentes :

- ☞ Déplacement à cheval,
- ☞ Déplacement à pied & Petite recherche,
- ☞ Grande recherche.

• Déplacement à cheval



L'action Déplacement à cheval permet de se déplacer jusqu'à 6 miles maximum. Le pirate utilise la règle pour tracer un trait sur le plateau, en partant de la position actuelle de sa figurine (marquée d'une croix) et doit respecter les règles suivantes :

- ☞ Il est interdit de déplacer la règle au cours de cette action.
- ☞ Il est interdit de traverser ou de s'arrêter dans les zones interdites (*liseré rouge*).

Une fois son déplacement terminé, le pirate trace une croix indiquant sa nouvelle position et y place sa figurine.



Les tracés des déplacements ne sont pas effacés durant la partie, sauf mention contraire. Il est important de tracer tous les déplacements, car ils serviront pour se repérer et pour certains indices.

• Déplacement à pied & Petite recherche



Le pirate peut dans l'ordre de son choix effectuer une action Déplacement à pied et une action Petite recherche avec la figurine qu'il a choisie.

- Déplacement à pied

L'action Déplacement à pied suit les mêmes règles que l'action Déplacement à cheval, mais permet de se déplacer jusqu'à 3 miles maximum.

- Petite recherche

L'action Petite recherche utilise le petit gabarit de recherche et permet au pirate de fouiller l'île pour tenter de trouver le trésor.

Le pirate positionne le gabarit sur le plateau en respectant les règles suivantes :

- ☞ la croix marquant la position actuelle de la figurine doit être visible à l'intérieur du gabarit,
- ☞ le gabarit ne peut pas traverser complètement une zone interdite, mais peut empiéter dessus.

Il trace ensuite un cercle à l'intérieur du gabarit représentant sa zone de recherche et demande s'il a trouvé le trésor.



Long John Silver ne peut pas mentir et choisit une des 3 réponses suivantes en fonction de la situation :

- ☞ le cercle contient ou touche l'emplacement du trésor, alors on considère que le trésor a été trouvé. Long John Silver place secrètement le jeton Trésor dans le coffre, puis donne le coffre au pirate qui a cherché, celui-ci remporte la partie. Si Long John a un doute, il doit considérer que le trésor a été trouvé ;
- ☞ le cercle ne contient pas l'emplacement, le trésor n'est pas trouvé et Long John Silver indique simplement au pirate que sa recherche est un échec ;
- ☞ le cercle ne contient pas l'emplacement, le trésor n'est pas trouvé, mais Long John Silver décide de donner un jeton Coffre au pirate pour débloquent l'un de ses indices avec une icône Coffre. Il place secrètement le jeton Coffre de son choix à l'intérieur du coffre et le donne au pirate. Cela lui donne la possibilité de jouer plus tard un indice avec l'icône Coffre (cf. *Les jetons Coffre*, page 7).



Les cercles ainsi tracés ne sont pas effacés durant la partie, sauf mention contraire. Il est important de tracer toutes les recherches, car elles permettent de mémoriser les zones déjà fouillées, et sont utilisées pour certains indices.



• Grande recherche



L'action Grande recherche suit les mêmes règles que l'action Petite recherche, mais utilise le grand gabarit de recherche.



B) Les actions spéciales

Chaque pirate possède ses propres actions spéciales, rappelées sur sa fiche Personnage.

La présence d'une ou plusieurs cases à côté d'une action spéciale indique que l'action spéciale est à usage limité. Lorsqu'un pirate utilise une action spéciale à usage limité, il coche sur sa fiche Personnage la case correspondante. Quand toutes les cases sont cochées, l'action spéciale n'est plus disponible pour le reste de la partie.

Les actions spéciales avec un symbole « infini » peuvent être utilisées à volonté, mais comptent malgré tout comme une action à chaque utilisation.

• Boussole



Un pirate peut choisir d'obtenir une information personnelle concernant la direction du trésor. Pour cela, il place la grande boussole autour de sa figurine et l'oriente vers le Nord de la carte.

Long John Silver choisit un indice Boussole de sa main et le donne au pirate.

Long John Silver ne peut pas mentir et le pirate n'est pas autorisé à révéler cet indice aux autres joueurs.

Le pirate peut utiliser la petite boussole pour reporter cette information sur sa mini Carte.



• Interrogatoire



Le pirate peut regarder le recto d'un jeton Information parmi tous ceux joués par Long John sur le plateau Calendrier.

Il n'est pas autorisé à montrer le recto du jeton aux autres pirates, mais il peut dire ce qu'il a vu (et mentir s'il le souhaite !).

• Grand Galop



Le pirate peut se déplacer vers n'importe quel emplacement du plateau grâce au grand galop, sauf les zones interdites à liseré rouge.

Pour cela, il trace une croix indiquant sa nouvelle position n'importe où sur le plateau et y place sa figurine.

Il ne trace pas de trait pour relier cette position à la précédente.



• Capacité unique

Chaque pirate possède une ou plusieurs capacités uniques, décrites ci-dessous :



King Georges



Anne peut utiliser son singe pour fouiller une zone à distance.

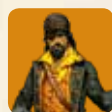
Il réalise une action Petite recherche à n'importe quel endroit du plateau de jeu et applique les règles de l'action Petite recherche sans tenir compte de la position actuelle d'Anne.

Ce pouvoir peut être réalisé 1 fois dans la partie.

Double Boussole



Anne peut utiliser deux fois l'action spéciale Boussole au cours de la partie.



Longue vue



Olivier peut utiliser sa longue vue pour fouiller une zone à distance. Il réalise une action Grande recherche à n'importe quel endroit du plateau de jeu et applique les règles de l'action Grande recherche sans tenir compte de sa position actuelle.

Ce pouvoir peut être réalisé 1 fois dans la partie.

Pur sang



Lorsqu'il utilise l'action Déplacement à cheval, Olivier peut réaliser 2 déplacements de 6 miles au lieu d'un seul.

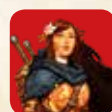
Ce pouvoir peut être réalisé à volonté au cours de la partie.



Fortune



Lorsqu'il utilise l'action Grande recherche, Jim utilise l'extérieur du grand gabarit de recherche. Ce pouvoir peut être réalisé à volonté au cours de la partie.



Anciens Parchemins



Charlotte reçoit 2 indices Quartier supplémentaires, au hasard.

Ce pouvoir peut être réalisé 1 fois dans la partie.

L'évasion de Long John Silver

Dès qu'un pion Ordre du tour a été placé sur la date Évasion du calendrier, Long John Silver s'échappe de prison. Désormais, les joueurs jouent dans le sens horaire en commençant par Long John Silver. La seule action disponible pour Long John Silver est le déplacement à cheval (jusqu'à 6 miles). Les pirates conservent leurs deux actions par tour (comme indiqué sur la date Évasion) jusqu'à la fin de la partie. Si Long John Silver parvient à positionner sa figurine sur l'emplacement du trésor avant qu'un pirate ne trouve le trésor, il remporte la partie !



Remporter la partie avec Long John Silver demandera beaucoup de ruse et de volonté. Courage, vieux loup de mer !

Précisions sur les zones de l'Île au Trésor



ROUGE : zones interdites VERT : forêts et Arbres BLEU : eaux douces et lacs GRIS : Constructions, routes, bateaux et ruines



Les indices de Départ et Tache noire

Joueurs : Le terme joueur désigne à la fois Long John Silver et les pirates.

Figurines : Le terme figurine désigne à la fois la figurine de Long John Silver et les figurines des pirates.

Notez qu'au début de la partie, la figurine de Long John Silver n'est pas encore sur le plateau de jeu et ne pourra donc pas être désignée.



LEURRE

REPÉREZ DISCRÈTEMENT LA FIGURINE LA PLUS PROCHE DU TRÉSOR.
DÉSIGNEZ-LA AVEC UNE AUTRE FIGURINE DE VOTRE CHOIX SANS PRÉCISER LAQUELLE EST LAQUELLE.



NE PAS PERDRE LE NORD

À 2 ou 4 JOUEURS : DÉSIGNEZ 1 FIGURINE.
À 3 ou 5 JOUEURS : DÉSIGNEZ 2 FIGURINES.
POUR CHACUNE, INDIQUEZ SI LE TRÉSOR EST AU NORD OU AU SUD DE SA POSITION.

Pour chacune, tracez une ligne d'Est en Ouest passant par sa position sur le plateau de jeu.



VASTES ÉTENDUES

DÉSIGNEZ UNE FIGURINE SE TROUVANT À MOINS DE 8 MILES DU TRÉSOR.
SI C'EST IMPOSSIBLE, DITES-LE.

Tracez un cercle de 8 miles autour de la figurine sur le plateau de jeu.



À QUELQUES MILES PRÈS

DÉSIGNEZ UNE FIGURINE SE TROUVANT À PLUS DE 6 MILES DU TRÉSOR.
SI C'EST IMPOSSIBLE, DITES-LE.

Tracez un cercle de 6 miles autour de la figurine sur le plateau de jeu.



SEXTANT

POSITIONNEZ LA BOUSSOLE SUR UNE FIGURINE DE VOTRE CHOIX. INDIQUEZ 3 DIRECTIONS.
L'UNE D'ELLES CONTIENT LE TRÉSOR.

Utilisez la grande boussole et tracez les directions sur le plateau.



MANUSCRIT

RÉVÉLEZ À TOUTS LES PIRATES 2 INDICES QUARTIER DE VOTRE CHOIX.

Placez les indices Quartier sur cet indice. Vous pouvez jouer l'indice Quartier contenant le trésor seulement si vous jouez un jeton Information « Bluff ».



ALTITUDE

CHOISISSEZ UNE DES TROIS AFFIRMATIONS. LE TRÉSOR EST À PLUS DE :
• 4 MILES DU VOLCAN
• 2 MILES DE L'EAU PROFONDE
• 5 MILES DU TEMPLE EN RUINES.

Reportez la zone choisie en suivant les pointillés associés sur la carte.



AVEUX

CHAQUE PIRATE VOUS POSE UNE QUESTION FERMÉE DE SON CHOIX (RÉPONSE PAR OUI OU PAR NON).

CHOISISSEZ ET RÉPONDEZ PUBLIQUEMENT À L'UNE DE CES QUESTIONS.

Jouez votre jeton Information « Bluff » ou « Vérité » après avoir répondu à la question.



LA BONNE ROUTE

DÉSIGNEZ 2 FIGURINES. POUR CHACUNE, INDIQUEZ SI ELLE S'EST RAPPROCHÉE OU ÉLOIGNÉE DU TRÉSOR LORS DE SON DERNIER DÉPLACEMENT.

Vous ne pouvez choisir ni la figurine de Long John ni une figurine qui a fait l'action Spéciale Grand galop comme dernier mouvement.



PERROQUET

À 2 ET 3 JOUEURS : RÉVÉLEZ À TOUTS LES PIRATES 2 INDICES QUARTIER, AU HASARD.

À 4 ET 5 JOUEURS : CHAQUE PIRATE MONTRE SON INDICE QUARTIER AUX 2 PIRATES VOISINS (UN AU CHOIX POUR CHARLOTTE).

Placez sous cet indice un jeton Information « Vérité » face visible.



TOUS AZIMUTS

POSITIONNEZ LA BOUSSOLE SUR UNE FIGURINE DE VOTRE CHOIX. INDIQUEZ 2 DIRECTIONS.
L'UNE D'ELLES CONTIENT LE TRÉSOR.

Utilisez la grande boussole et tracez les directions sur le plateau de jeu.



ILLUSION

REPÉREZ DISCRÈTEMENT UNE FIGURINE À MOINS DE 4 MILES DU TRÉSOR. DÉSIGNEZ-LA AVEC UNE AUTRE FIGURINE DE VOTRE CHOIX, SANS DIRE LAQUELLE EST LAQUELLE.
SI C'EST IMPOSSIBLE, DITES-LE.

Tracez un cercle de 4 miles autour des deux figurines choisies sur le plateau de jeu.



SOUS TES YEUX

DÉSIGNEZ LA FIGURINE QUI EST PASSÉE LA PLUS PRÈS DU TRÉSOR.

Prenez en compte uniquement les lignes de déplacement et les croix de position.

Ignorez les zones de recherche.



INSTINCT

INDIQUEZ SI LE TRÉSOR EST OU N'EST PAS À MOINS DE 1 MILE D'UNE ZONE DE RECHERCHE.

Si le trésor est exactement à 1 mile d'une zone de recherche, considérez que le trésor est à moins de 1 mile.



TRIANGLE DES BERMUDES

DÉSIGNEZ 2 TOURS ROUGES ET 1 FIGURINE DE FAÇON À FORMER UN TRIANGLE CONTENANT LE TRÉSOR.

SI C'EST IMPOSSIBLE, DITES-LE.

Tracez le triangle sur le plateau de jeu.



TOUCHER AU BUT

DÉSIGNEZ UNE FIGURINE SE TROUVANT À MOINS DE 6 MILES DU TRÉSOR.
SI C'EST IMPOSSIBLE, DITES-LE.

Tracez un cercle de 6 miles autour de la figurine sur le plateau de jeu.



DÉDUCTION

INDIQUEZ 2 ZONES DANS LESQUELLES LE TRÉSOR NE SE TROUVE PAS :
• EAU DOUCE & LACS
• CONSTRUCTIONS & RUINES
• FORÊTS & ARBRES

Vous pouvez utiliser la carte page 11 des règles du jeu pour vérifier.



DISTANCE

DÉSIGNEZ UNE FIGURINE. INDIQUEZ À QUELLE DISTANCE ELLE SE TROUVE DU TRÉSOR :
4 À 7 / 5 À 8 / 7 À 9 MILES
SI C'EST IMPOSSIBLE, DITES-LE.

Tracez les 2 cercles correspondants autour de la figurine choisie.



Les jetons Coffre

Réalisez une action supplémentaire de déplacement de 7 miles maximum pendant votre tour.



Réalisez une action supplémentaire de votre choix pendant votre tour.



Réalisez une action supplémentaire de Petite recherche pendant votre tour.



Le trésor se trouve à l'ouest de la position actuelle de la figurine qui a effectué la recherche.



Le trésor se trouve à l'est de la position actuelle de la figurine qui a effectué la recherche.



Le trésor n'est pas dans le quartier où la figurine a effectué la recherche.

