



RÈGLES COMPLÈTES

Maintenant que vous savez manoeuvrer un navire, le temps est venu pour vous de construire une flotte, chasser les trésors et les navires ennemis dans une partie complète de **Pirates of the Davy Jones' Curse**. Toutes les règles que vous avez apprises s'appliquent toujours, ajoutez juste ces nouvelles règles à ce que vous savez.

NOUVEAUTÉS

Marque noire (black mark) et **monstre marin (sea monster)** sont de nouveaux mots clefs.

CRÉER UNE FLOTTE

Chaque navire et équipage a un coût en points et appartient à une de ces huit nations :



Pour créer une flotte, déterminez le total de construction avec lequel vous voulez jouer la partie. Nous recommandons une partie avec un total de 40 points ; c'est à dire choisissez des navires et des équipages (les équipages sont optionnels) dont la valeur totale est inférieure ou égale à 40 points. N'importe quel total de construction fait l'affaire tant que les deux flottes utilisent le même. Chaque navire doit arborer son pavillon national à la poupe (l'arrière), mais les joueurs peuvent construire des flottes multi-nationales.

CHOISIR LES ÉVÉNEMENTS

Les événements sont des cartes spéciales que vous achetez lors de la construction de la flotte. Leur coût en points compte dans le total de constitution de la flotte et chacun est imprimé avec un texte de capacité expliquant comment et quand le jouer. Ils ne sont pas nécessairement assignés à un navire lors de la mise en place.

MISE EN PLACE

Pour jouer, une table ou toute autre surface plane fait l'affaire. Chaque joueur lance un d6 (relancez les résultats nuls). Celui qui obtient le plus grand résultat est le premier joueur, l'autre le second.

PLACER LES ÎLES

Pour une partie en 40 points, les joueurs doivent utiliser 6 îles. Si vous n'avez pas assez d'îles, utilisez n'importe quel objet de taille similaire pour compléter. En commençant par le premier joueur, chacun place une île à son tour. Elles doivent être placées à 3L minimum et jusqu'à 6L maximum les unes des autres.

PLACER LE TERRAIN

Le terrain est imprimé au dos des îles. Utiliser le terrain dans vos parties est optionnel. Si vous choisissez de l'utiliser, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de pièces de terrains qui seront utilisées. Nous recommandons que chaque joueur en utilise le même nombre. Placez-les de la même façon que les îles. Chaque pièce peut être placée n'importe où à 1S de toute île ou autre pièce de terrain. Voir plus loin "Types de terrains".

CHOISIR LES ÎLES DE DÉPART

Le joueur qui a placé la dernière île (ou pièce de terrain) choisit quelle île sera l'île de départ du premier joueur. Celui-ci place ses navires de manière à ce que leur proue (l'avant) touche cette île. Le premier joueur choisit alors une autre île qui sera l'île de départ du second joueur. Celui-ci place ses navires de manière à ce que leur proue touche cette île. Les îles restantes sont appelées îles vierges (ou îles sauvages, NdT).

PLACER L'ÉQUIPAGE

Si vous avez choisi des équipages, placez-les face cachée sur votre île de départ ou sur la carte du (des) navire(s) où ils sont affectés. Chaque équipage occupe un espace de cargaison sur un navire. Quelque soit l'espace de cargaison d'un navire, la somme des coûts (le total, NdT) des équipages ne peut pas dépasser le coût du navire.

Les équipages ne peuvent utiliser leurs capacités que sur un navire, jamais sur les îles. Si un navire et un équipage ne sont pas de la même nationalité, cet équipage ne peut pas non plus utiliser ses capacités. Un équipage avec un coût de 0 ne peut être affecté qu'à un navire dont il partage la nationalité. Vous devez révéler un équipage lorsque vous utilisez sa capacité ; il reste alors face visible pour le reste de la partie.

Équipages et navires liés : certains équipages sont "liés" à d'autres équipages ou navires (comme noté sur leur carte par le symbole ) . Quand deux équipages liés sont sur le même navire, celui-ci gagne +1 espace de cargaison. De la même façon, si un équipage est affecté au navire auquel il est lié, celui-ci gagne +1 en cargaison. Des liens multiples à bord d'un même navire se cumulent ainsi, un navire gagne +1 en cargaison à chaque fois que deux équipages liés y sont affectés et/ou que son équipage lié y est affecté.

PLACER LES TRÉSORS

Chaque pion trésor est imprimé avec un nombre indiquant combien de pièces d'or il vaut. Pour une partie en 40 points, chaque joueur devrait jouer 8 trésors pour une valeur totale de 15 pièces d'or. Mélangez les trésors face cachée et distribuez-les aléatoirement à raison de quatre par île vierge.

Trésors uniques : certains trésors sont dits "uniques". Un joueur ne peut jouer qu'un seul trésor unique d'un type donné (un seul identique mais plusieurs peuvent être joués, NdT) dans sa contribution aux trésors de la partie. Au début de la partie les trésors uniques ont une valeur de 0 pièces d'or. Cette valeur peut changer au cours de la partie selon la capacité du trésor. Les joueurs peuvent placer des trésors uniques dans le "tas" qui est distribué entre les îles vierges. Si un joueur place des trésors uniques, le reste de ses trésors doit quand même totaliser 15 pièces d'or (dans une partie en 40 points).

RÈGLES DE LA HAUTE MER

Il y a quelques concepts importants dans les règles de **Pirates of the Davy Jones' Curse** :

- les dés à six faces sont abrégés sous la forme "d6".
- l'étrave (ou proue) d'un navire est la zone avant du navire. Elle commence à l'endroit où l'avant touche effectivement la table et s'étend vers l'avant (incluant les mâts, figures de proue, etc.).
- deux sources (comme un navire et un équipage, deux équipages, etc.) qui possèdent la même capacité ne se cumulent pas ; de fait, vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une fois par tour sur ce navire.
- les capacités (imprimées au recto des cartes) supplantent ces règles ; ce sont de fait des exceptions à ces règles. La seule règle qui n'est jamais supplantée est qu'un résultat de 1 sur un jet de canon est toujours un échec.
- le texte d'ambiance n'a aucun effet ; il n'est là que pour raconter une histoire.
- jouez avec fair-play et amusez-vous !

DÉMARRER LA PARTIE

Le premier joueur prend le premier tour et il peut donner une action parmi quatre (mouvement, tir, exploration, réparation) à chacun de ses navires. Vous ne pouvez donner

des actions qu'aux navires de votre flotte.

Actions libres : à moins qu'un effet de jeu ne requière une de ces quatre actions, cet effet est une action libre. Les actions libres se produisent automatiquement et immédiatement ; elles ne comptent pas comme l'action à laquelle le navire a droit pour le tour pendant lequel elles se produisent.

MOUVEMENT

Un navire ne peut pas traverser une île ou un autre navire. Si un navire a un mouvement combiné, comme L+S, vous pouvez choisir de le déplacer de L ou de S en premier et il peut changer de direction entre chaque mesure. Si un navire touche un autre navire ou une île pendant son mouvement, il doit s'arrêter, et ce quelque soit le mouvement qu'il pourrait effectuer après.

Ponton (derelict) : un navire devient un ponton (il ne peut plus bouger) quant il n'a plus aucun mât. Il ne peut plus recevoir que des actions d'exploration ou de réparation. Un ponton peut toujours transporter du trésor et/ou de l'équipage. Si un ponton est touché par un tir, il coule.

Les actions de jeu suivantes peuvent être effectuées en utilisant une action de mouvement ou en résultat à une action de mouvement.

ACCOSTER (DOCK)

Vous ne pouvez pas accoster l'île de départ ou un fort ennemi. En action libre, un navire accosté à une île peut débarquer, embarquer ou transférer de l'équipage depuis ou vers un autre navire accosté à la même île.

Débarquer le trésor : quand vous accostez à votre île de départ, vous devez débarquer automatiquement tout trésor ayant une valeur en pièces d'or ; Il s'agit d'une action libre.

ÉPERONNER (RAM)

Juste après qu'un navire ait résolu une action de mouvement, si n'importe quelle partie de sa proue touche physiquement un autre navire, vous pouvez l'éperonner en action libre. Lancez 1d6 : si le résultat est supérieur au nombre de mâts qu'il reste au navire, le propriétaire de celui-ci doit choisir et éliminer (retirer) un de ses mâts. A moins que le navire éperonné devienne ponton, le navire qui éperonne devient automatiquement bloqué (pinned). Deux navires ne peuvent pas s'éperonner tant qu'ils sont bloqués.

Bloqué (Pin) : un navire est bloqué quand sa proue est en contact avec n'importe quelle partie d'un navire adverse. Il ne peut plus bouger à moins que l'autre navire ne soit un ponton ou s'éloigne.

Abordage (Board) : immédiatement après qu'un navire en éperonne un autre, n'importe quel joueur peut envoyer une équipe d'abordage (et une seule) en action libre ; le joueur dont c'est le tour décide en premier. Chaque joueur lance 1d6 et ajoute le résultat au nombre de mâts restant à son navire impliqué dans l'abordage. Le joueur qui obtient le total le plus élevé peut soit éliminer un équipage, soit voler un trésor sur l'autre navire.

REMRORQUER

Après qu'un navire ait reçu une action de mouvement, si n'importe quel endroit de ce navire touche la proue d'un ponton, il peut remorquer ce navire. En action libre, placez la proue du ponton de façon à ce qu'elle touche la poupe du remorqueur. Le navire remorqué et ses équipages deviennent partie intégrante (lui appartiennent désormais, NdT) de la flotte du remorqueur.

Le mouvement de base du remorqueur devient S et le remorqué bouge avec le remorqueur en action libre. Quand le remorqueur accoste, accostez le remorqué à la même île en action libre.

EXPLORATION

Si un navire est accosté à une île vierge au début d'un tour, donnez-lui une action d'exploration pour regarder tous les trésors de cette île (sans les révéler à votre adversaire) et choisissez autant de trésors que vous désirez (jusqu'aux limites de la capacité de cargaison du navire). Placez chaque trésor face cachée sur la carte du navire. Tout trésor délaissé est reposé face cachée sur l'île.

Quand vous quittez une île vierge, notez que vous l'avez déjà explorée en y laissant une flamme (ou un autre jeton) . Si vous accostez une île portant votre marque, vous pouvez l'explorer en action libre après l'accostage. Un trésor unique n'occupe aucun espace de cargaison. Un trésor unique doit être ramassé par le premier joueur qui explore l'île sur

laquelle il se trouve. Placez-le face visible sur la carte du navire ; toute capacité qu'il possède entre alors en jeu. Vous pouvez auss explorer n'importe quel navire allié et n'importe quel ponton que votre navire touche, ce qui vous permet de transborder équipages et trésors entre ces navires.

TIR

Quand un canon tire, tracez une "ligne de vue" invisible entre le point central du mât associé et n'importe quelle partie de la cible. Si la ligne croise un mât ou une voile de votre navire, une île, ou un autre navire (autre que celui que vous visez), le tir ne peut pas être effectué. Vous ne pouvez pas tirer sur des navires accostés à leur île de départ, ni sur un des membres de votre propre flotte. Un résultat de 1 sur un jet de dé échoue automatiquement.

Couler un navire transportant du trésor : faites la somme de l'or présent sur le navire et divisez-le équitablement entre le joueur qui contrôle le navire et celui qui le coule. Si la division n'est pas entière (ie. si la somme de l'or est impaire), le joueur qui coule le navire reçoit la plus grosse part. Placez les trésors ainsi gagnés sur votre île de départ en action libre. Les trésors uniques sont retirés de la partie lorsqu'ils sont coulés.

Couler un navire transportant de l'équipage : l'équipage présent sur un navire qui coule est éliminé.

SABORDER

Parfois, vous aurez peut-être envie de couler votre propre navire plutôt que de le voir tomber dans les mains de l'ennemi. A n'importe quel moment de votre tour vous pouvez donner une action libre à un de vos pontons et déclarer que vous essayez de le saborder. Lancez 1d6 : sur un résultat de 5 ou 6, ce ponton sombre au début de votre prochain tour. Si un adversaire remorque ce navire avant votre prochain tour, la tentative de sabordage échoue. Tous les trésors et équipages présents à bord d'un navire sabordé sont retirés de la partie quand il coule.

RÉPARATION

L'action de réparation permet à un navire accosté à son île de départ de réparer (remettre en jeu) un de ses mâts.

MOTS-CLÉFS

Les mots-clés représentent une capacité possédée par une carte. Si une carte a un mot-cléf, celui-ci est écrit en gras à l'avant de cette carte. Suivez les règles du mot-cléf en plus du texte de capacité de la pièce (s'il existe). (NdT: les mots-cléfs font partis de la (des) capacité(s) de la carte)

Marque Noire (Black Mark) : Cet équipage peut commencer la partie comme s'il appartenait à la nation maudite à la place de sa nation. S'il le fait, placez le face visible sur le navire où il est assigné, ce navire est considéré volant sous le drapeau maudit à la place du drapeau de sa nation. S'il est placé face visible de cette manière, cet équipage voit son coût en points augmenté de 1.

Bordée complète (Broadsides Attack) : Quand ce navire reçoit une action de tir, vous pouvez réduire la portée de tous ses canons à "S" et tirer sur une cible unique. Ne lancez qu'un seul d6 et le résultat doit être supérieur au rang de chaque canon. Si c'est le cas, tous les canons touchent et le navire encaisse un coup au but supplémentaire. Aucune autre capacité ne peut s'appliquer à cette action.

Peur (Fear) : Au début du tour de ce navire, pour chaque navire ennemi ciblé à S de de lui, jetez un d6. Sur un résultat de 5, aucunes capacités du navire ciblé ou de ses équipages ne peuvent être utilisées ce tour. Sur un 6, la cible a un mouvement de base de S à son prochain tour.

Galère (Galley) : Un navire avec ce mot-cléf ne peut pas bloquer (pin) ou être bloqué (pinned). Si ce navire éperonne, il ne peut pas faire perdre de mât au navire éperonné. En action libre, il peut effectuer une rotation sur sa poupe dans n'importe quelle direction après avoir effectué une action de mouvement. S'il est démâté totalement (derelict), il peut se déplacer de S.

Navire fantôme (Ghost ship) : Si un navire possède ce mot-cléf ou un équipage avec ce mot-cléf à bord, au début de chacun de vos tours, choisissez si ce navire est spectral ou non. S'il est spectral, il gagne les capacités suivantes : il ignore les terrains, les îles et les autres navires lorsqu'il reçoit une action de mouvement, il ne peut terminer son mouvement en recouvrant une île ou un autre navire, il ne peut pas être éperonné ou être bloqué et il ne peut pas accoster.

Jonque (Junk) : Les mâts de ce navire ne bloquent pas ses lignes de vue.

Limité (Limit) : Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte avec ce mot-cléf dans votre flotte. (attention, voir la FAQ à ce sujet, NdT)

Infanterie de marine (Marine) : Un équipage avec ce mot-cléf peut être déposé sur n'importe quelle île (sauf l'île de départ d'un adversaire). Qu'il soit sur une île ou un navire, il peut recevoir sa propre action de tir de la même manière qu'un navire et il possède un canon de rang ▣. L'adversaire ne peut cibler cet équipage que s'il est sur une île mais deux coups au but dans le même tour sont nécessaires pour l'éliminer (un seul n'a aucun effet). Contrairement aux autres capacités, le mot-cléf Infanterie de marine peut se cumuler. Par exemple, si deux équipages avec ce mot-cléf se trouvent sur le même navire, ils peuvent tous deux utiliser leur capacité dans le même tour.

Rançon (Ransom) : Si cet équipage est transféré (déplacé, NdT) sur le navire d'un joueur adverse, il est transformé en trésor valant 5po pour le ravisseur. S'il est éliminé, il est transformé en trésor valant 1po pour le joueur qui l'a éliminé et apparaît sur son île de départ en action libre.

Monstre Marin (Sea Monster) : Une pièce de jeu avec ce mot-cléf possède plusieurs ségments qui comptent comme des mâts en terme de jeu. Ces ségments peuvent adopter différentes formes tel des tentacules, anneaux, têtes, queues, et bien plus encore. Un monstre marin peut effectuer seulement des actions de mouvement et de tir. Le mouvement d'un monstre marin est mesuré du point blanc à sa base ou de sa base à côté de ses tentacules. Avant chaque tour, le propriétaire du monstre marin décide s'il est immergé ou à la surface. S'il est immergé, un monstre marin peut seulement bouger–pas tirer ou être pris pour cible. S'il est à la surface, il ce comporte comme un navire avec les modifications qui s'ensuivent.

Un monstre marin bloque un navire s'il l'éperonne à n'importe quelle partie de celui-ci et un monstre marin ne peut pas être bloqué. Après avoir gagné une phase d'abordage, un monstre marin ne peut pas choisir de prendre un équipage. S'il choisit de prendre un trésor unique, éliminez ce trésor. Un monstre marin ne peut pas être remorqué. Un monstre marin ne peut pas avoir d'équipage assigné. Un monstre marin est immédiatement éliminé s'il n'a plus de ségments.

Goëlette (Schooner) : En action libre, un navire avec ce mot-cléf peut effectuer une rotation sur sa poupe dans n'importe quelle direction après avoir résolu une action de mouvement. Il ne peut utiliser cette capacitée après avoir éperonné un autre navire.

Navire Tortue (turtle ship): Quand ce navire est touché, retirez un de ses panneaux écailles de tortues. Quand il n'y a plus de panneaux, retirez les mâts normalement. Ce navire ne peut pas être abordé s'il possède des panneaux. Si ce navire devient ponton, il gagne un mouvement de base de S.

TYPES DE TERRAINS

Les types de terrains suivants ont de nombreux effets sur le jeu, comme bloquer les lignes de vue, gêner le mouvement ou endommager les navires.

BANC DE BROUILLARD (FOG BANK)

Un banc de brouillard a les chiffres 1 à 6 imprimés autour de ses bords.

Dès que n'importe quelle partie d'un navire touche un banc, il entre entièrement dedans en action libre, et son tour est immédiatement terminé. Un navire est perdu lorsqu'il est dans un banc de brouillard. Un navire perdu ne peut pas tirer, se faire tirer dessus, ni éperonner, bloquer ou aborder d'autres navires. Les bancs de brouillard bloquent les lignes de vue.

Les navires quittent les bancs de brouillard de façon aléatoire. Quand un navire reçoit une action de mouvement qui doit l'en faire sortir, lancez 1d6. Placez-le à l'extérieur de façon à ce que sa poupe touche le chiffre correspondant sur le banc de brouillard ; il peut faire face à n'importe quelle direction et n'est plus perdu. Le navire continue alors son mouvement de ce point.

RÉCIF (REEF)

Quand une partie d'un navire touche un récif, lancez 1d6. Le résultat est la valeur du récif pour le reste du tour de ce joueur. Placez le dé sur le récif pour vous souvenir de cette valeur. Comparez la valeur au nombre de mâts que possédait le navire lors de sa construction. Si la valeur du récif est inférieure, le navire perd un nombre de mâts égal à la différence.

Par exemple, si un 3-mâts passe sur un récif avec une valeur de 4, aucun mât n'est éliminé. Si un 4-mâts passe sur un récif avec une valeur de 2, deux mâts sont éliminés. Si la valeur du récif et le nombre de mâts sont égaux, aucun mât n'est éliminé.

Si un navire termine son mouvement partiellement sur un récif, il n'a pas à vérifier s'il perd d'autres mâts lorsqu'il quitte le récif. Si un navire reçoit plus de dommages qu'il ne lui reste de mâts en passant sur un récif il fait naufrage et son épave reste dessus. L'épave bloque le mouvement et les lignes de vue. Pour simuler une épave de navire, retirez l'un de ses flancs ; cela aura pour effet d'incliner le navire sur le récif et de donner l'impression qu'il s'y est échoué. Tout équipage ou trésor à bord reste avec l'épave. Les épaves peuvent être explorées.

BANC DE SARGASSES (SARGASSO SEA)

Quand un navire navigue sur un banc de sargasses, lancez 1d6. Le résultat est la valeur du banc pour le reste du tour de ce joueur. Quand un navire passe sur un banc de sargasses, comparez sa valeur au nombre de mâts que possédait le navire lors de sa construction. Si la valeur du banc est supérieure, la navire est enchevêtré dans les algues et ne peut plus se déplacer.

Par exemple, si un 3-mâts navigue sur un banc de sargasses d'une valeur de 4, il est enchevêtré. Si un 4-mâts passe sur un banc avec une valeur de 2, il n'est pas affecté. Si la valeur du banc et le nombre de mâts sont identiques, le navire n'est pas affecté. Si un navire est enchevêtré, vous pouvez utiliser son action du tour pour essayer de le libérer. Lancez 1d6 et ajoutez le nombre actuel de mâts au résultat. Si le résultat est supérieur à 6, le navire est libéré. Orientez-le dans n'importe quelle direction avec sa poupe touchant n'importe quel bord du banc de sargasses. Il pourra recevoir une action de mouvement au prochain tour.

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur qui rapporte plus de la moitié du trésor distribué (en pièces d'or) sur son île de départ gagne la partie ! Après la partie, rendez tout navire qui a changé de flotte (le ponton, par exemple, qu'un joueur à remorqué jusqu'à son île de départ) pendant la partie à son propriétaire.

Garder le trésor gagné : en règle optionnelle, le gagnant peut garder de façon permanante tous les trésors (mêmes uniques, NdT) utilisés dans la partie mis à part les trésors qui se trouvent sur l'île de départ de l'autre joueur.

PETITES NOTES DU TRADUCTEUR (NdT) ...

... pour les anciens joueurs de PotSM et ses suites.

La lecture de ces quelques lignes, maintenant familières, aura je pense attiré votre attention sur un fait que les concepteurs n'ont pas jugés dignes de relever : la disparition des forts.

Sachant que toutes les extensions apparues après révolution n'ont pas de forts, si vous voulez avoir de plus amples renseignements sur les règles de ceux-ci, je vous invites à consulter les règles traduites de Pirates of the Crimson Coast (PotCC) et Pirates of the Révolution (PotR).

Remerciements : à PotSM-France, à Asmodée et à tous ceux qui contribuent à distribuer ces règles aux fans francophones fâchés avec la langue de Shakespeare ; au très fameux Père_Winslow m'ayant fournit la base des règles de PotBC (dont il était le digne rédacteur, tout comme PotCC et PotR d'ailleurs ;) qui me permirent de rédiger ces quelques lignes ainsi qu'à Cervantès, Hexagone et Nairod pour la patience dont ils ont fait preuve pour corriger les règles des extensions précédentes; et bien sur à vous, les fans, qui faites vivre quotidiennement ce jeu.

...
(cc)2006 WizKids, Inc. Tous droits réservés. Pirates of the Davy Jones' Curse et WizKids sont des marques déposées de WizKids, Inc.

Une traduction de C_H pour tous les flibustiers francophones. A vous de jouer maintenant !
Retrouvez une galerie de tous les navires sur : http://www.wizkidsgames.com/pirates/cardgallery.asp ; et retrouvez les autres marins francophones sur le maintenant fameux et très actif portail : http://www.potsm-france.com/

Et yo ho!! une bouteille de rhum!!