



Les règles du jeu

(7 à 20 personnes)

Quelque part en pleine Mer, un groupe de Marins est chargé de transporter un Trésor, mais des pirates ont peut-être infiltré leur équipage afin de le voler.

Entre tempête, mal de mer, sirènes, trahisons et autres dangers, le trésor arrivera-t-il à bon port ?

But du jeu :

- Pour les Marins et la Sirène : Identifier les pirates afin de choisir le bon équipage, pour pouvoir mettre le trésor en lieu sûr
- Pour les Pirates : Gagner la confiance des Marins et les empoisonner afin de voler le trésor

Matériel (54 Cartes dont deux cartes «règle du jeu»)

10 Marins	6 Iles	1 Antidote	1 Voyage express	1 Mal de mer
9 Pirates	6 Poisons	1 Tribord	1 Par-dessus bord	1 Perroquet
1 Sirène	1 Mer agitée	1 Amarrage	1 Observateur	1 Troc
1 Charlatan	1 Carte au trésor	1 Double	1 Malandrin	1 Léviathan
1 Typhon	1 Chanceux	1 Marchand	1 Médusa	1 Solitaire

Sommaire

I	- Les Pirates	p 1
II	- Les Marins	p 1
III	- La Sirène	p 1
IV	- Les Cartes Actions	p 1 à 2
V	- Les Cartes Bonus	p 2 à 6
VI	- Distribution des cartes	p 6
VII	- Déroulement d'une partie	p 7 à 8
	VII.1. Mise en place	
	VII.2. Tour de préparation	
	VII.3. Tour normal	
	VII.4. Conditions de Victoire	
VIII	- Conseils aux joueurs	p 8
IX	- Conseils utilisation des cartes bonus	p 8 à 10

I - Les pirates



Leur but est d'empoisonner les marins sans se faire repérer, pour noyer les soupçons, ils ont le choix entre une carte « îLE », ou une carte « POISON ». Ils connaissent leurs complices

II - Les Marins



Leur but est de bien choisir leur équipage afin d'arriver sur l'île sans se faire empoisonner. Ils n'ont pas le choix et ne peuvent poser que des cartes « îLE ».

Ils doivent démasquer les pirates et identifier leurs alliés.

III - La Sirène



La Sirène est une carte rôle à plusieurs options, elle ouvre les yeux en même temps que les pirates mais eux ne savent qui est la sirène. Elle ne peut mettre que des cartes « îLE ».

ATTENTION : Elle n'a pas le droit de déclarer son rôle, si elle est trop explicite les joueurs peuvent mettre fin à la partie

Si les marins gagnent, elle gagne avec eux. Si les pirates gagnent, ils doivent voter afin d'identifier la sirène, si la majorité se trompent la sirène gagne la partie seule.

IV - Les Cartes Actions

L'Île



Permet d'arriver à destination.
S'il y a trois îles, la manche est gagnée pour les marins et la sirène.

Le Poison



L'équipage est empoisonné par les pirates.

S'il y a au moins un poison, la manche est gagnée pour les pirates.

Attention : S'il y a plusieurs poisons, un seul point est marqué et les pirates seront repérés plus facilement

V - Les Cartes Bonus

Il est possible de jouer sans lors des premières parties.

Une fois que les cartes rôles ont été distribuées, il faut maintenant distribuer les cartes bonus. Prenez toutes les cartes bonus et mélangez-les, vous en donnez une à chaque joueur en face cachée.

Vous pouvez également choisir les cartes bonus de la partie si vous préférez. Elles ne sont utilisable qu'une seule fois. Vous les poserez les unes sur les autres en face cachée après utilisation.

Mal de mer



UTILISABLE SEULEMENT APRÈS LA PHASE DE VOTE ET L'ACCEPTATION DE L'ÉQUIPAGE.

Un des joueurs a le mal de mer et ne peut pas partir avec l'équipage

La personne qui a le mal de mer l'aura jusqu'à la fin de la manche.

Mer agitée



UTILISABLE TANT QU'AUCUN JOUEUR N'A POSÉ DE CARTE ACTION

La personne qui propose son équipage doit passer son tour, si l'équipage avait déjà été choisis, ils rendent leurs cartes.

Antidote



UTILISABLE SEULEMENT UNE FOIS QUE LES CARTES ACTIONS ONT ETE DEVOILÉES ET QU'UNE CARTE POISON A ÉTÉ DÉCOUVERTE.

Si une carte poison est trouvée, l'antidote permet de sauver l'équipage, le point pour les pirates est donc annulé, mais aucun point n'est gagné pour les marins.

Cette carte annule donc la manche.

Observateur



UTILISABLE SEULEMENT UNE FOIS QUE LES CARTES ACTIONS ONT ÉTÉ DEVOILÉES :

L'observateur peut demander à voir la carte non utilisée par un des joueurs, il est le seul à pouvoir la voir et a donc la possibilité de mentir.



Tribord

UTILISABLE À LA FIN D'UNE MANCHE AVANT QUE LA PROCHAINE PERSONNE CHOISISSE SON EQUIPAGE

Le jeu change de sens



Par-dessus bord

UTILISABLE SEULEMENT APRÈS LA PHASE DE VOTE ET L'ACCEPTATION DE L'ÉQUIPAGE

Une personne de l'équipage tombe à l'eau et ne pourra donc pas mettre de carte action, l'équipage n'est donc que deux.

Carte au trésor



UTILISABLE AVANT LA FIN DE LA PHASE DE VOTE

Cette carte rajoute une manche supplémentaire, particulièrement utile quand la partie est serrée et que vous sentez que votre équipe risque de perdre à la prochaine manche

Malandrin



UTILISABLE À N'IMPORTE QUEL MOMENT

Le malandrin choisit un joueur qui n'a pas encore posé sa carte bonus et la lui vole, il ne sait pas ce qu'il va avoir, mais s'il a prêté attention au jeu il peut en avoir une idée.



Voyage express

UTILISABLE AVANT LA FIN DE LA PHASE DE VOTE

Le détenteur de cette carte choisit un équipage et aucun vote n'est requis, il peut s'inclure dans le voyage ou faire partir les autres joueurs. Il peut faire partir un voyage précédemment refusé, cette carte peut être utilisée pour faire valider l'équipage d'un autre joueur. ATTENTION : SI DEUX DE VOS VOYAGES SONT REFUSES ET QUE VOUS N'AVEZ PAS UTILISER LA CARTE VOUS PASSEZ VOTRE TOUR



Amarrage

UTILISABLE AVANT LA FIN DU TOUR

La personne qui subit l'amarrage joue deux manches (c'est à dire deux voyages ou au moins quatre propositions d'équipage, en cas de refus), vous pouvez l'utiliser sur vous, ou sur quelqu'un d'autre à condition que ce soit à vous, ou à lui de jouer.



Chanceux

UTILISABLE À TOUT MOMENT

Le chanceux pioche deux cartes bonus dans les cartes déjà utilisées et de manière aléatoire (il faudra mélanger les cartes avant qu'il pioche) Il peut choisir de l'utiliser alors qu'il n'y a qu'une carte dans la pioche.



Perroquet

UTILISABLE AVANT LA PHASE DE VOTE

L'équipage qui a été choisi dans la manche précédente repart en mer. C'est la seule carte qui permet de choisir deux fois d'affilé le même équipage, vous passez votre tour après le voyage.

Attention : Le résultat pourrait être différent, et le perroquet reproduit à l'identique le tour précédent (s'il y a eu un mal de mer, ou un par-dessus-bord, la manche se repassera dans les mêmes conditions)



Charlatan

UTILISABLE À TOUT MOMENT

Tous les joueurs donnent leurs cartes **bonus** à la personne de gauche, si vous n'aviez plus de carte vous ne donnez rien et récupérer la carte de votre voisin de droite.

La personne qui a joué la carte charlatan jette sa carte, et récupère celle de son voisin de droite

Double

UTILISABLE PENDANT LA PHASE DE VOTE

Votre vote compte double pour cette manche, vous pouvez également choisir de l'utiliser sur quelqu'un.



Léviathan

UTILISABLE LORSQU'UN JOUEUR UTILISE UNE CARTE BONUS

Vous pouvez annuler la carte bonus utilisé par un joueur, il posera sa carte avec les autres cartes bonus déjà utilisées.



Médusa

UTILISABLE À TOUT MOMENT

Vous demandez à un joueur de dévoilé sa carte bonus à tout le monde



Troc

UTILISABLE AVANT QUE LES CARTES ACTIONS UTILISÉES NE SOIENT MELANGÉES

Vous demandez à un joueur qui a posé sa carte action, d'échanger sa carte avec celle qu'il n'a pas posé.



Marchand

UTILISABLE À TOUT MOMENT

Vous demandez à deux joueurs d'échanger leur carte bonus, vous ne pouvez pas échanger votre carte avec un joueur.



Solitaire



UTILISABLE À TOUT MOMENT

Même si ce n'est pas votre tour, vous proposez un équipage de votre choix, soumis à une phase de vote, à la fin du tour le jeu reprend ou il en était à la base.

Typhon



UTILISABLE À TOUT MOMENT

Vous demandez à un joueur de se séparer de sa carte bonus, la carte disparaît du jeu et ne sera pas mise avec les autres cartes déjà utilisées. Il ne la montre pas

VI - Distribution des cartes

JOUEURS	PIRATES	MARINS	SIRENE
7	3	3	1
8	3	4	1
9	4	4	1
10	4	5	1
11	5	5	1
12	5	6	1
13	6	6	1
14	6	7	1
15	7	7	1
16	7	8	1
17	8	8	1
18	8	9	1
19	9	9	1
20	9	10	1

Il faut également donner une carte bonus à chaque joueur

VII - Déroulement d'une partie

VII.1. Mise en place

- ➊ Les joueurs désignent ou tirent au sort le capitaine, il dirigera le début de la partie et jouera également.
- ➋ Le capitaine distribue à chaque joueur une carte rôle et une carte bonus. Chaque joueur regarde discrètement son rôle et sa carte bonus puis repose ses cartes face cachées devant lui.
- ➌ Le capitaine demande aux joueurs de fermer les yeux. Tous les joueurs baissent la tête et ferment les yeux (le capitaine aussi). Puis il appelle les pirates et à la sirène à ouvrir les yeux (le capitaine ouvrira les yeux s'il a un de ses rôles) et leur laisse suffisamment de temps pour se regarder.
- ➍ Il demande à tout le monde de fermer les yeux.
- ➎ Et pour finir il va demander à tout le monde de réouvrir les yeux.

Attention : Vous ne fermerez plus les yeux par la suite, retenez bien qui a ouvert les yeux.

VII.2. Premier voyage

Le capitaine choisit un équipage de trois personnes (dont il peut faire parti), il faut maintenant donner une carte poison et une carte île à chaque personne de l'équipage.

Chaque participant choisit la carte qu'il veut poser et la met au milieu en face cachée, il place la carte non utilisée devant lui, toujours en face cachée.

Un joueur mélange les cartes mises en jeu et les retourne.

S'il y a au moins une carte poison les pirates marquent un point, s'il y a trois cartes îles c'est les marins et la sirène qui remportent le point.

Le résultat étant connu, il faut récupérer toutes les cartes en face cachée, les mélanger et les redistribuer lors du prochain voyage.

VII.3. Suite de la partie

C'est le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, qui doit à nouveau choisir un équipage de trois personnes.

ATTENTION ! A partir de ce tour et jusqu'à la fin de la partie il y aura un vote lorsque trois personnes seront proposées. (La personne qui propose l'équipage est forcément pour)

Si la majorité des joueurs (ou au moins la moitié en cas de joueurs pair) est contre, l'équipage ne part pas et la personne peut proposer un nouvel équipage, qui sera différent d'au moins une personne.

Si l'équipage est à nouveau refusé, la personne qui les a choisis passera son tour.

Vous pouvez maintenant réitérer ce schéma jusqu'à la victoire d'une équipe, sans oublié d'utiliser vos cartes bonus à bon escient.

VII.4. Conditions de Victoire

Une équipe gagne dès qu'elle remporte dix manches.

Si les marins gagnent, la Sirène gagne avec eux. Si les pirates gagnent, ils doivent voter afin d'identifier la sirène, si la majorité se trompent la sirène gagne la partie seule.

VIII – Conseils aux Joueurs

• Le Capitaine : Laissez suffisamment de temps aux joueurs pour se regarder.

Si vous êtes pirates ou sirène, et que vous devez ouvrir les yeux, faites bien attention à ne pas diriger votre voix en regardant les autres joueurs.

• La Sirène : Vous pouvez dans un premier temps jouer comme un pirate, choisir un équipage en y mettant un pirate afin de gagner leur confiance et vous retrouver à votre tour dans leurs équipages (et mettre une carte île), cela permettra aux marins de commencer à les identifier, quand les pirates commenceront à douter de vous vous pourrez les accusés à votre tour.

• Les Marins : Soyez attentifs, identifier les pirates est toujours compliqué, il faut donc parfois se concentrer à identifier ses alliés.

• Les Pirates : Attention aux équipages où vous êtes plusieurs pirates, il n'y a qu'un point à gagner même si vous êtes 3 pirates. Il est préférable de ne rien mettre dans ces cas-là, ou de tenter un signe discret à votre ou vos complices. N'oubliez pas de gagner la confiance des marins en mettant des cartes île de temps en temps, utilisez vos cartes bonus à bon escient afin de semer le doute, et gardez en tête qu'il y a une Sirène.

IX – Conseils utilisation des Cartes Bonus

• Mal de mer : Le joueur qui utilise cette carte peut remplacer une personne de l'équipage par une autre, il peut se le mettre à lui-même, et se faire remplacer par quelqu'un, il peut aussi le donner à quelqu'un et s'inclure dans le voyage.

• Mer agitée : Si vous avez un doute sur une personne, et que vous voulez lui faire passer son tour, attendez de voir ce qu'il allait proposer comme équipage, cela pourrait s'avérer utile.

• Antidote : Cette carte est très utile pour gagner la confiance des joueurs, si vous êtes pirates, vous pouvez par exemple mettre une carte poison, et sortir l'antidote par la suite, vous n'y étiez pas obligé et cela vous servira pour être choisis à nouveau sur plusieurs tours. En tant que Marin, cette carte vous donnera un tour supplémentaire pour identifier les pirates.

• Observateur : Bonus très puissant !

En tant que marin vous avez une chance de démasqué un pirate et d'en informer les joueurs
En tant que Pirate vous pouvez mentir et faire accuser un Marin.

Attention il faut donc toujours se méfier et ne pas croire à 100% la personne qui utilise ce bonus.

• Tribord : Si plusieurs manches se sont bien passées, et que vous sentez les prochains équipages vont être formés par des pirates, vous pouvez changer le sens afin d'avoir des équipages choisis par des personnes qui vous semblent sur. Et à l'inverse en tant que pirate quand vous savez que ce sont que des Marins qui vont choisir les équipages, vous pouvez changer le sens en prétendant que vous n'avez pas confiance en 1 ou 2 personnes qui allaient arrivés.

- **Par-dessus-bord** : En tant que marin vous pouvez choisir soit de faire sortir de l'équipage une personne que vous pensez pirate, et essayer d'avoir un point.
Ou à l'inverse de sortir un Marin, pour que le pirate soit plus facilement identifié s'il tente de mettre un poison (il y a de forte chance qu'il n'ose pas le faire et cela vous fera gagner un point)
En tant que pirate, si vous avez deux alliés sur un même équipage, vous pouvez en sortir un afin qu'il n'y ait pas de risque qu'ils mettent tous les deux un poison, et cela pourra vous faire gagner la confiance des marins.
- **Carte au Trésor** : Une carte bonus très utile lors des parties serrés, lorsqu'une équipe arrive à 9 points par exemple.
Si votre équipe domine vous n'aurez pas besoin de l'utilisée.
En tant que pirate même si vous gagnez, vous pouvez l'utiliser afin de gagner encore plus la confiance des joueurs et assuré la victoire.
- **Malandrin** : Vous pouvez voler la carte bonus d'une personne que vous trouvez dangereuse et éviter qu'il puisse en faire quelque chose d'utile.
Si vous êtes attentif aux cartes qui ont été utilisées, vous pouvez avoir plus de chances d'obtenir une carte puissante (observateur / antidote etc.)
Ou alors vous pouvez voler une carte au hasard dès le début.
- **Voyage Express** : En tant que pirate, cette carte peut vous permettre de mettre le dernier point sans qu'il n'y ait de vote, ou de gagner la confiance des joueurs en vous mettant dans l'équipage avec deux marins et en mettant une carte Ile.
En tant que marin vous pouvez assurer un point en faisant partir un équipage dont vous êtes sûr.
Attention, cette carte peut être à double tranchant si vous vous êtes trompés.
- **Amarrage** : En tant que marin cette carte vous permettra de jouer deux fois, ou de faire jouer deux fois une personne en qui vous avez confiance, et probablement remporte de précieux points.
En tant que pirates si les joueurs vous suspectent, vous pouvez faire jouer deux fois un marin, pour ramener de la confusion vous pouvez également faire jouer deux fois un de vos alliés qui n'est pas suspecté.
- **Chanceux** : Si une carte intéressante sort dès le début (observateur par exemple), vous pouvez l'utiliser tout de suite afin de récupérer la carte bonus.
- **Perroquet** : En tant que Marin, vous pouvez refaire partir le même voyage qui s'est bien passé précédemment et assurer un point
En tant que pirate, si vous savez qu'un pirate était dans l'équipage précédent et qu'il n'a pas mis de poison, vous pouvez refaire le même voyage pour gagner la confiance des joueurs, et que votre allié puisse mettre un poison.
- **Charlatan** : Si vous avez une cible, attendez que le joueur à sa droite utilise sa carte afin de faire perdre la carte bonus de votre cible
- **Double** : Dans la phase de vote si vous voyez qu'il y a égalité ou que le vote allait se jouer à une voix, vous pouvez utiliser cette carte afin de gagner gain de cause
- **Léviathan** : En tant que marin empêcher une personne que vous suspectez de jouer une carte bonus
En tant que pirate empêcher les marins de remporter la manche ou d'identifier un pirate

• **Médusa** : En tant que marin, attendez d'avoir des soupçons sur un joueur avant d'utiliser cette carte, si vous arrivez à l'utiliser assez tôt, le pirate sera obligé de jouer sa carte bonus en faveur des marins ou risquera de se faire démasquer.

En tant que pirate regardez la carte de vos alliés afin de savoir comment avancer ensemble.

• **Troc** : En tant que marin, faites très attention avant d'utiliser cette carte elle pourrait se retourner contre vous, l'idéal est de la jouer assez tard afin d'être presque sûr qu'il n'y a qu'un pirate dans l'équipage, si vous l'utilisez sur lui et que trois îles sont dévoilés, le pirate sera totalement exposé. En tant que pirate si un de vos complice qui est soupçonné se retrouve dans un équipage, vous pouvez l'utiliser sur lui en espérant qu'il ait mis une carte île pour se "camoufler", ainsi vous gagnerez un point et lui sera innocenté, si jamais il avait mis une carte poison vous gagnerez la confiance des joueurs.

• **Marchand** : D'une manière générale bien observer la partie et le comportement de chacun afin d'échanger la carte bonus d'une personne dont on se méfie en faveur d'une personne de confiance.

• **Solitaire** : En tant que marin : faire partir un équipage que l'on pense fiable
En tant que pirate : inclure un pirate non soupçonner afin de gagner un point, l'idéal et de le faire partir après une manche ou il n'aura pas mis de poison en prétextant lui faire confiance

• **Typhon** : En tant que marin, attendez d'avoir des soupçons sur un pirate afin l'empêcher de jouer sa carte bonus
En tant que pirate vous pouvez enlever la carte bonus à un joueur que vous savez dangereux