

Yoho!

Règles du jeu



8+



2-4



20'



FEDORA
GAMES

Introduction

Le galion du célèbre capitaine «Black Sam» vient d'être coulé en haute mer et les restes de sa cargaison flottent à la dérive sur les eaux des Caraïbes. En tant que pirate renommé écumant ce périmètre, vous ne pouvez passer à côté d'une telle aubaine !

Maîtrisez les redoutables courants marins, déjouez les pièges de vos ennemis et frayez-vous un chemin jusqu'au trésor tant convoité !

But du jeu

Soyez le premier à amasser trois pièces d'or du butin de Black Sam.

1.



Matériel

1. 4x Bateaux de pirates
2. 8x Jetons «Vie»
3. 8x Jetons «Boulet de canon»
4. 8x Pièces d'or
5. 39x Cartes «Courants marins» recto/verso
6. 21x Cartes «Carte au trésor»
7. 4x Cartes «Repaire de pirate»
8. 8x Cartes «Actions de base»
+ 1 sac de rangement avec logo

2.



3.



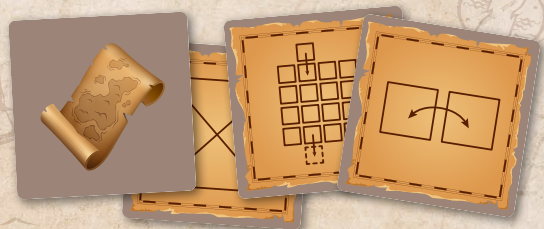
4.



5.



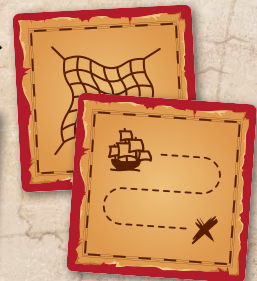
6.



7.



8.



Mise en place

Mélangez les cartes «Courants marins» en prenant soin de mettre toutes les faces avec les symboles «Rose des vents» visibles **(1)**. Disposez les cartes sur une grille de 4 x 4 cartes de façon aléatoire, sans tenir compte de l'inclinaison des cartes (voir schéma à droite). Formez une pile avec le solde des cartes et placez-le sur le côté. **(2)**

Mélangez les cartes «Cartes au trésor» face cachée, distribuez-en 3 à chaque joueur. Formez une pile avec le solde des cartes et placez-le sur le côté. **(3)**

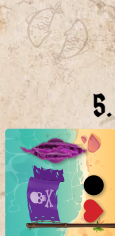
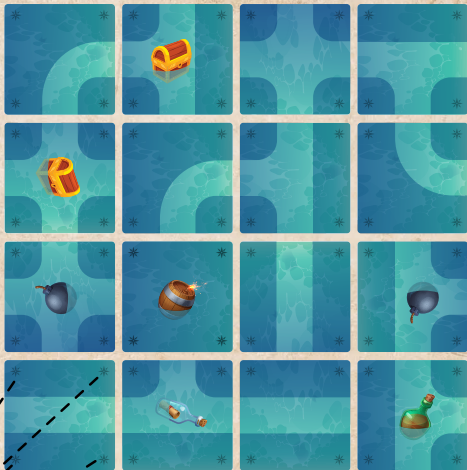
Faites une pile de pièces d'or suivant: 8 pièces à 4 joueurs, 6 pièces à 3 joueurs et 4 pièces à 2 joueurs **(4)**. Celles-ci seront limitées. S'il n'y en a plus dans la réserve, il faudra en voler à un autre pirate.

Le joueur qui commence la partie (premier joueur) est le dernier à être monté sur un bateau (dans la vie).

Chaque joueur choisi une carte «Repaire de pirate» ainsi que le bateau pirate et les 2 cartes «Actions de base» de la couleur correspondante. Le premier joueur place son repère de pirate aligné sur une des cartes de son choix sur le bord de la grille des cartes «Courants marins» **(5)**.

Les autres joueurs agissent de même sur un bord non occupé par un autre joueur, dans le sens horaire.

Chaque joueur prend son bateau, un jeton «Vie» et un jeton «Boulet de canon» et les place sur son repaire de pirate **(6)**. Pendant la partie, les joueurs ne peuvent pas avoir plus de 2 jetons «Vie» et 2 jetons «Boulet de canon» sur leur repaire de pirate.



5.

4.

2.

3.

Cartes en main

Votre main se compose toujours de 5 cartes. 2 cartes «Actions de base» de votre couleur et 3 «Cartes au trésor» distribuées lors de la mise en place.

Lors de votre tour, vous pouvez jouer 3 cartes de votre choix parmi les 5 que vous avez en main, dans l'ordre que vous voulez, en les posant devant vous les unes sur les autres.

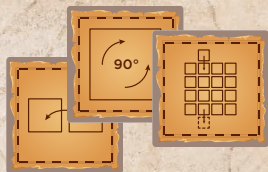
Une fois que vous avez joué les cartes que vous voulez (de 0 à 3 cartes), défaussez les «Cartes au trésor» jouées, et reprenez en main les cartes «Actions de base» si elles ont été jouées.

À la fin de votre tour, vous pouvez défausser des «Cartes au trésor» que vous n'avez pas

jouées et en piocher le même nombre. Vous pouvez ainsi décider de garder des «Cartes au trésor» pour le tour suivant ou au contraire changer les cartes à votre guise. Les cartes «Actions de base» ne peuvent pas être défaussées.

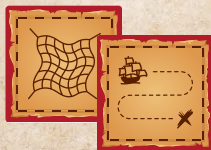
Une fois que vous avez choisi ce que vous défaussez et ce que vous gardez, si vous avez moins de 5 cartes en main (y compris les 2 cartes «Actions de base»), piochez autant de «Cartes au trésor» nécessaires pour vous retrouver avec 5 cartes en main (3 «Cartes au trésor» et 2 cartes «Actions de base»).

Votre tour prend fin et c'est au joueur suivant de jouer.



3 «CARTES AU TRÉSOR»

+



2 CARTES «ACTIONS DE BASE»

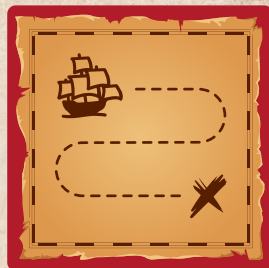
Cartes «Actions de base»

Ces deux cartes à votre couleur vont composer la base de votre main. A chaque fin de tour, reprenez en main les cartes «Actions de base» que vous avez activées.



FILET

Lorsque vous voulez prendre un objet sur une carte «Courants marins», votre bateau doit être sur la carte en question et vous devez jouer votre carte «Filet». Appliquez ensuite l'effet de la carte «Courants marins» (prendre un **coffre ouvert** par exemple) et retirez-la. Un coffre au trésor fermé ne peut pas être récupéré tant qu'il n'est pas ouvert.

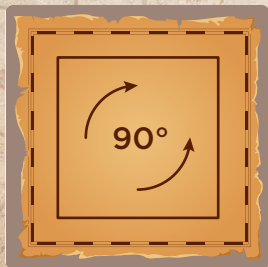


DÉPLACEMENT

Vous pouvez effectuer un déplacement avec votre bateau de pirate. [Voir «Déplacements» p.12-13]

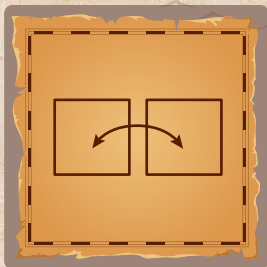
Cartes au trésor

Grâce aux cartes au trésor vous pouvez manipuler les cartes «Courants marins» composant la zone de jeu.



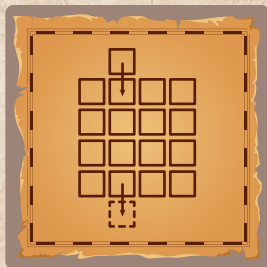
PIVOTER

Pivotez la carte de votre choix d'un quart de tour, dans le sens que vous voulez.



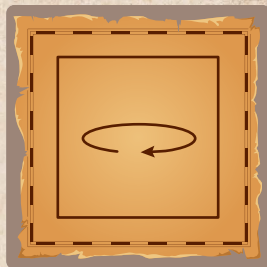
ÉCHANGER

Échangez la position d'une carte avec une carte contiguë, sans les faire pivoter. Si des bateaux se trouvent sur une des cartes que vous échangez, il se déplacent avec la carte sur laquelle ils se trouvaient.



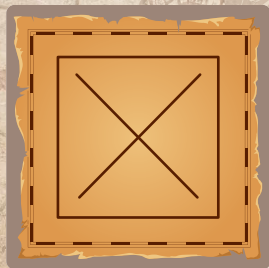
GLISSER

Prenez la première carte de la pioche Courant marin et poussez la colonne de votre choix avec celle-ci. Les bateaux se trouvant sur une carte glissée se déplacent avec la carte sur laquelle ils se trouvent. Si des bateaux se trouvent sur la carte qui est sortie de la grille de jeu, ils retournent dans leur repaire de pirate.



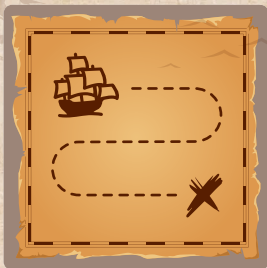
RETOURNER

Retournez la carte de votre choix, en prenant la carte depuis le côté que vous voulez. Si des bateaux se trouvent sur la carte que vous retournez, prenez-les et replacez-les sur la nouvelle face.



SUPPRIMER

Supprimez la carte de votre choix sur la grille de jeu. Les bateaux qui se trouvent sur cette carte restent à leur place et ne retournent pas dans leur repaire de pirate (voir «Remplacer les cartes manquantes sur la grille de jeu» p.8).



DÉPLACEMENT

Vous pouvez effectuer un déplacement avec votre bateau de pirate. (Voir «Déplacements» p.12-13)



FILET

Lorsque vous voulez prendre un objet sur une carte «Courants marins», votre bateau doit être sur la carte en question et vous devez jouer votre carte «Filet». Appliquez ensuite l'effet de la carte «Courants marins» (prendre un **coffre ouvert** par exemple) et retirez-la.



ATTRAPER/LANCER

Vous pouvez attraper une carte avec un objet (Bouteilles de rhum, bouteilles à la mer, boulet de canon ou **coffre au trésor ouvert**) **contiguë à votre bateau ou votre repaire**. Vous pouvez également lancer un baril explosif contiguë à un bateau ou un repaire adverse. Lorsque vous lancez un baril sur le bateau ou le repaire pirate d'un adversaire et qu'il possède des jetons de vie, il en perd un. Si l'adversaire n'a plus de jeton de vie lorsque vous lui lancez un baril dessus mais qu'il possède des pièces d'or, il en perd une. S'il n'avait pas de pièce d'or, il retourne dans son repaire pirate.

Fin de pioche « Cartes au trésor »

Lorsque la pioche est vide, mélangez la défausse et refaites une pioche face cachée.

Déplacements

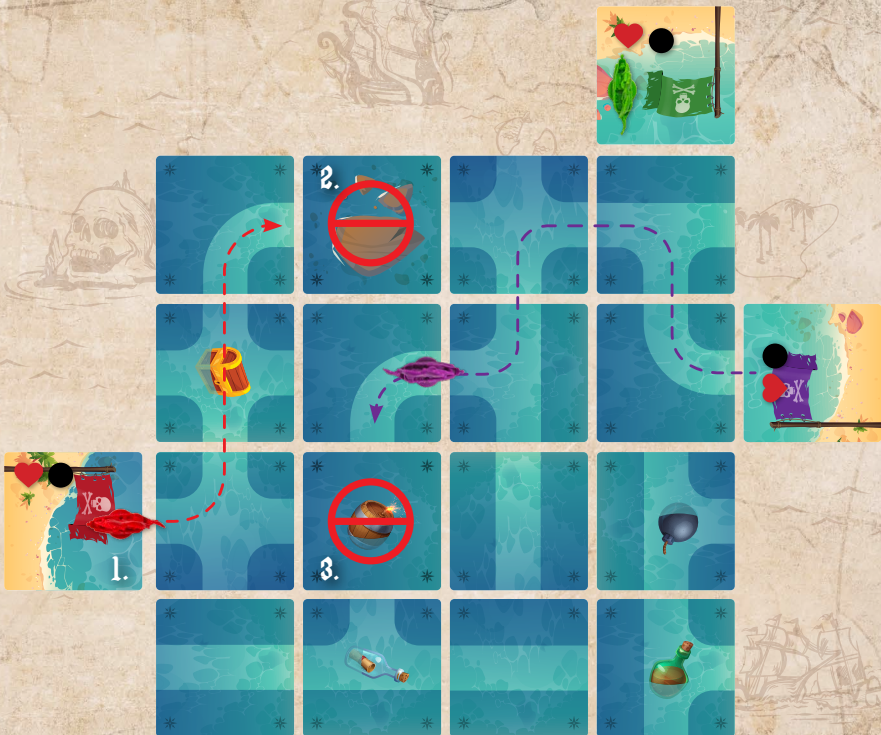
Lorsque vous jouez une carte «Action de base» *Déplacement* ou une «Carte au trésor» *Déplacement* (voir p.12 et p.14), vous pouvez avancer votre bateau jusqu'où vous le désirez tant que votre passage à travers les courants marins n'est pas bloqué.

Vous pouvez quitter votre repaire pirate lorsqu'un de ces chemins pointe en direction de celui-ci **(1)**. Les bateaux de vos adversaires ne peuvent pas venir sur votre carte «Repaire de pirate» et vous ne pouvez pas aller sur les leurs.

Les récifs **(2)** ainsi que les barils explosifs **(3)** ne sont pas franchissables et vous bloquent donc le passage.

Tous ces passages de courants marins sont modifiables grâce aux «**Cartes au trésor**» (voir p.8-11).

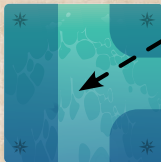
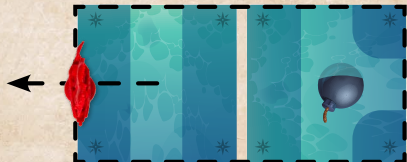
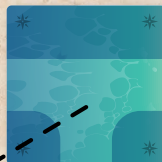
Le nombre de bateaux par carte «Courants marins» n'est pas limité.



Remplacer les cartes manquantes sur la grille de jeu

Lorsque qu'une carte est retirée de la grille de jeu, si un bateau se trouve sur cette carte retirée, il reste à sa place et la colonne de la carte concernée glisse sous le bateau, en direction du repaire de pirate du joueur actif (vers la gauche sur l'exemple ci-dessous).

Le joueur actif comble le trou dans la grille ainsi formé en bout de colonne avec la première carte de la pioche «Courants marins» qu'il peut poser dans l'inclinaison de son choix mais en gardant la face visible lorsqu'il l'a piochée (il ne la retourne pas).



Cartes «Courants marins» objets

Les cartes sur lesquelles figurent une illustration sont des objets que vous pouvez prendre pour vous aider dans votre chasse au trésor, sauf les barils explosifs qui vous bloquent le passage mais que vous pourrez envoyer sur vos adversaires à l'aide des cartes au trésor «Attraper/lancer» (voir p.12) et les récifs qui vous empêchent de passer.

Pour obtenir ces objets, il faut vous trouver sur la carte en question avec votre bateau et jouer votre **carte «Actions de base» Filet (voir p.12)**. Appliquez ensuite son effet (prendre une pièce par exemple) et retirez-la. Placez la carte à côté de la pioche «Courants marins» pour créer une pile de défausse.



LES COFFRES AU TRÉSOR FERMÉS

Ouvrez ces coffres en retournant leurs cartes grâce aux «**Cartes au trésor**» **Retourner** (voir p.9) (votre bateau ne doit pas obligatoirement être sur cette carte pour la retourner ainsi) ou en tirant dessus avec un **boulet de canon** lorsque vous vous trouvez sur cette carte.

Voici les différents types de cartes «Courants marins» objets que vous pourrez croiser dans votre quête et peut-être attraper dans votre filet :



LES COFFRES AU TRÉSOR REMPLIS D'OR

Yoho! Vous avez trouvé un coffre rempli d'or! Lorsque votre bateau se trouve sur cette carte, vous pouvez utiliser votre carte «Action de base» **Filet** pour prendre une pièce d'or dans la réserve et la poser devant vous. Si il n'y a plus de pièce d'or dans la réserve, défaussez cette carte sans en récupérer. Il vous en faut 3 pour gagner la partie. Une fois activée, défaussez cette carte.



LES COFFRES AU TRÉSOR PIÉGÉS

Boom! Vous êtes tombé dans l'un des pièges de Black Sam. Tous les bateaux se qui se trouvent sur cette carte perdent un jeton de vie. Les joueurs qui n'en ont plus au moment de l'activation de la carte, perdent une pièce d'or. Si il n'avaient pas de pièces, ils retournent sur leur repaire de pirate. Une fois activée, défaussez cette carte.



LES BARILS EXPLOSIFS

Ils vous bloquent le passage. Vous pouvez les utiliser pour les envoyer sur le bateau ou le repaire d'un adversaire ainsi que sur un coffre fermé pour l'ouvrir grâce à la carte «Attraper/lancer» (voir p.12) . Lorsque vous lancez un baril sur le bateau ou le repaire pirate d'un adversaire et qu'il possède des jetons de vie, il en perd un. Si l'adversaire n'a plus de jeton de vie lorsque vous lui lancez un baril dessus mais qu'il possède des pièces d'or, il en perd une. Si il n'avait pas de pièces, il retourne sur son repaire de pirate. Une fois activée, défaissez cette carte.



LES BOULETS DE CANON

Prenez un jeton «Boulet de canon» dans la réserve et placez-le dans votre repaire. Vous pouvez le dépenser pour ouvrir des coffres fermés ou tirer sur un bateau se trouvant sur la même case que vous. Lorsque vous tirez sur un adversaire et qu'il possède des jetons de vie, il en perd un à chaque tir. Si l'adversaire n'a plus de jeton de vie lorsque vous lui tirez un boulet de canon dessus mais qu'il possède des pièces d'or, vous pouvez lui en voler une à chaque tir. Si l'adversaire n'a ni jeton de vie ni pièce d'or lorsque vous lui tirez dessus, il retourne dans son repaire. Vous pouvez avoir un maximum de 2 boulets de canon dans votre repaire de pirate. Si vous avez déjà le maximum de boulets de canon, vous pouvez tout de même activer la carte pour priver vos adversaires de la prendre, mais vous ne gagnez pas de boulet de canon supplémentaire. Une fois activée, défaissez cette carte.



LES BOUTEILLES À LA MER

Prenez une «Carte au trésor» dans la pioche. **Ce tour-ci, vous pouvez jouer une carte au trésor supplémentaire.** Une fois activée, défaussez cette carte.



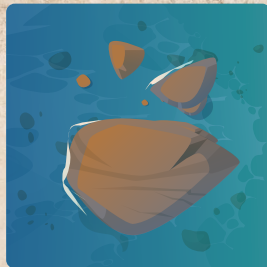
LES BOUTEILLES DE RHUM

Prenez un jeton «Vie» dans la réserve et placez-le dans votre repaire de pirate. Vous pouvez avoir un maximum de 2 jetons de vie dans votre repaire de pirate. Si vous avez déjà le maximum de points de vie, vous pouvez tout de même activer la carte pour priver vos adversaires de la prendre, mais vous ne gagnez pas de point de vie supplémentaire. Une fois activée, défaussez cette carte.



LES ÎLES AUX TRÉSORS

Choisissez un des trois objets se présentant à vous : Un boulet de canon, une bouteille de rhum ou une bouteille à la mer. Une fois activée, défaussez cette carte.



LES RÉCIFS

Ils vous bloquent le passage. Si un joueur se retrouve piégé avec son bateau dans les récifs suite au retournement de cette carte, il doit trouver un moyen de s'échapper grâce aux «Cartes au trésor» «Glisser», «Supprimer» ou «Retourner».

Fin de pioche « Cartes courant marin »

Lorsque la pioche est vide, mélangez la défausse en prenant garde à mettre tous les logos «Rose des vents» face visible.

Fin de partie

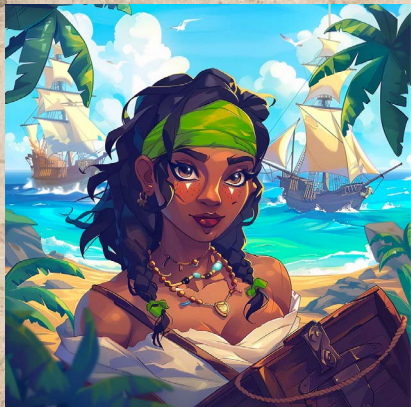
Lorsqu'un joueur a obtenu
3 pièces d'or, il gagne
immédiatement la partie.



Bartholomew Draken

Draken est un marin légendaire, né d'une lignée de navigateurs intrépides. Charismatique, il mène son équipage avec une poigne de fer mais sait aussi récompenser la loyauté.

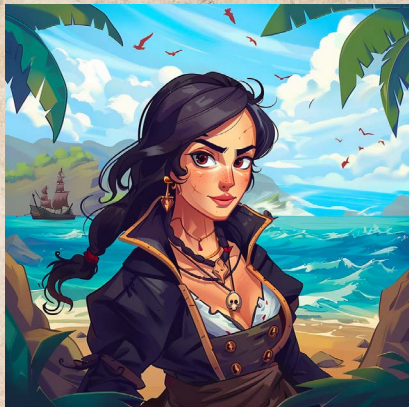
Draken est réputé pour ses victoires sur des mers hostiles, naviguant à travers des tempêtes que d'autres évitent. Il a un esprit tactique affûté et sait se servir de l'environnement pour surprendre ses adversaires. Bien qu'il ne montre aucune pitié en bataille, il reste un homme de parole, respecté par ses ennemis pour son code d'honneur.



Isabella Searose

Issue d'une famille de marins marchands, Searose a rapidement choisi la voie de la piraterie pour échapper à une vie monotone. Dotée d'une beauté captivante et d'une ruse redoutable, elle a su exploiter son charme pour tromper ses ennemis tout en imposant le respect à ses alliés.

Searose possède une capacité unique à naviguer dans les eaux les plus dangereuses, même lorsque le ciel semble se refermer sur elle. Son flair pour le commerce et les trésors rares en ont fait une négociatrice hors pair. Malgré son allure séduisante, ceux qui la sous-estiment découvrent rapidement qu'elle manie aussi bien l'épée que la diplomatie.



Kassandra Nightshade

Implacable et énigmatique, Nightshade a un passé dont on parle à voix basse dans les tavernes. Sa réputation s'est bâtie sur sa capacité à apparaître dans les moments les plus critiques et à disparaître sans laisser de traces. Peu de gens la connaissent réellement, et ceux qui ont eu l'audace de trop s'en approcher, ne sont généralement plus en vie pour en parler.

Maîtresse du combat rapproché, elle est célèbre pour ses attaques fulgurantes et sa détermination à ne jamais laisser de témoins derrière elle. Cassandra inspire à la fois la peur et l'admiration chez ses alliés, qui la considèrent comme une force implacable de la nature.



Valerian Mordrake

Mordrake est l'incarnation du mystère. Personne ne sait exactement d'où il vient, ni comment il est parvenu à construire son empire sur les mers. Doté d'une intelligence froide et d'un calme imperturbable, Mordrake préfère des tactiques sournoises à la confrontation directe.

Sa réputation se fonde sur des rumeurs de trahisons et de complots bien orchestrés. Chaque mouvement est soigneusement calculé, chaque attaque méthodique. Il n'est jamais là où on l'attend, et nombreux sont ceux qui redoutent le simple fait de croiser sa route, car son regard semble toujours percevoir bien plus que ce qu'il montre.



FEDORA
GAMES

Fedora Games est le fruit de l'association de deux amis vaudois partageant une passion commune pour la création de jeux de société. La volonté de créer une maison d'édition indépendante s'est rapidement présentée comme une évidence afin que les projets reflètent à 100% notre vision.

Dans ce projet de maison d'édition, il y a également la volonté de partager cette passion à travers divers ateliers ludiques et créatifs, agissant comme un moteur social, un objet culturel et un support éducatif et thérapeutique. Nous avons également la volonté d'éditer les jeux d'autres auteurs, à travers de belles rencontres humaines et créatives.

Fedora Games : Inspire – Create – Connect

**SUIVEZ-NOUS POUR AVOIR PLUS D'INFOS
SUR NOS JEUX ET NOS ATELIERS !**

DAVID AMARAL & JOËL FERRARI

WWW.FEDORAGAMES.CH

INFO@FEDORAGAMES.CH





FEDORA
GAMES

Conception et design : Joël Ferrari
© 2024 Yoho! est un jeu Fedora Games
www.fedoragames.ch