



Print & Play

FRENCH

For the English language version go to scuttlegame.com



Rassemblez l'équipage, chargez les canons 'feed the monkey' et larguez les amarres !

...Prouvez que vous êtes le meilleur capitaine en récoltant le plus de trésors... mais but méfiez-vous eux traîtresses, des créatures des profondeurs et de vos rivaux pirates ! *Hissez ho !*

COMMENT JOUER ?

Un jeu de piraterie et de chasse au trésor pour 1 à 5 joueurs

Mettez de côté les cartes Robot Pirate et Davy Jones. Mélangez le paquet et distribuez 4 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées face cachée au centre de la table. Le joueur à gauche du donneur commence et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A chaque tour, vous pouvez soit tirer la carte de la pioche, soit jouer une carte de votre main

Les cartes peuvent être jouées pour leur **points trésor** ou leur **capacité**.

Les cartes avec des pièces peuvent être jouées pour leur points trésor ; elle sont placées de travers devant vous, et contribuent à votre total de points trésor.

Les cartes avec un texte peuvent être jouées pour leur capacité ; suivez les instructions indiquées sur la carte et placez-la sur la défausse. Certaines carte ont l'inscription "Permanent" - quand elles sont jouées pour leur capacité elles sont placées devant vous et leur effet dure pendant toute la partie.

Quand vous devez **défausser** des cartes, retirez-les de votre main et placez-les sur la pile de défausse.

Vous pouvez choisir les cartes que voulez défausser. Si vous devez défausser plus de cartes que dans votre main, défaussez toute votre main.

Quand vous devez **détruire** des cartes, retirez-les de la table et placez-les sur la pile de défausse – le joueur actif décide quelles cartes détruire. Les cartes protégées ne peuvent pas être détruite ou volées.

Si jamais la pioche est vide, mélangez la pile de défausse, elle constituera la nouvelle pioche. Il n'y a pas de limite au nombre de carte dans votre main.

Si vous jouez à 4, faites deux équipes de deux et placez vous à l'opposé de votre partenaire. Toute carte faisant référence à "opponents" (adversaires) n'affecte pas votre partenaire.

Si vous jouez à 5, un joueur prend la carte Davy Jones et joue en suivant les règles mentionnées sur cette carte. Les autres joueurs font deux équipes de deux et jouent selon les règles pour 4 joueurs (voir plus haut).



FIN DE PARTIE

Dès que vous ou votre équipe a au moins 21 points trésor en jeu, vous êtes vainqueur !

Pour rejouer, defaussez toutes les cartes en main et en jeu. Chaque joueur pioche ensuite 4 nouvelles cartes. Le gagnant est le premier joueur de la nouvelle partie.

Si plusieurs joueurs ou équipes sont à égalité en fin de partie, continuez à jouer jusqu'à la fin de l'égalité.

VARIANTES

La Guerre des pirates

La Guerre des Pirates est une variante étendue : après chaque partie, le joueur ou l'équipe gagnante prennent une de leur cartes trésor et la place face cachée devant eux. Cette carte est protégée jusqu'à la fin de la guerre. Les autres cartes en jeu et en main sont défaussées, et chaque joueur pioche une ..
The other cards in play are destroyed, and everyone discards their hand and draws a new one. When the deck has been shuffled once for each player in the game, everyone picks up all the cards in front of them and plays a final game, using those cards as their starting hand. Whoever wins the final game wins the war!

La Mer Comptable

Une variante pour des pirates plus âgés aimant les calculs : au lieu de jouer jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe atteigne le total de 21, jouez pour atteindre **exactement** le total de 21.

Variante Solo

Vous êtes Davy Jones. Placez le Robot Pirate en face de vous, et tirez les 3 première cartes de la pioche, en plaçant en ligne à coté de la pioche, c'est la main de Robot Pirate. A chaque tour suivez les instructions de la carte Robot Pirate : Réalisez la capacité de la carte la plus à droite de la main de Robot Pirate, puis jouez la première carte de la pioche pour ses points trésor. Complétez la main par la gauche. Robot Pirate doit toujours avoir 3 cartes dans sa main à la fin de son tour. Ces cartes ne sont pas comptabilisées pendant la partie.

A chaque fois que Robot Pirate joue une carte sans texte pour sa capacité, jouez la pour ses points trésor.

A chaque fois que Robot Pirate joue une carte sans points trésor, jouez-la pour sa capacité.

A chaque fois que Robot Pirate doit piocher des cartes, jouer des cartes ou prendre des cartes de la défausse, jouez la capacité de la première carte de la pioche.

A chaque fois que vos cartes sont affectées par Robot Pirate, choisissez la carte avec la valeur la plus élevée. En cas d'égalité choisissez la carte à affecter

A chaque fois que Robot Pirate doit échanger sa main avec vous, remplacer les 3 cartes de la main de Robot Pirate pour vos trois cartes de plus faible valeur dans l'ordre que vous désirez, defaussez les autres cartes de votre main et prenez les anciennes carte de la main de Robot Pirate, elles constituent votre nouvelle main. Robot Pirate sacrifiera toujours son Gilet de sauvetage (Lifeboat) pour empêcher la destruction d'une de ses cartes.

A chaque fois que Robot Pirate doit defausser une carte, choisissez une carte de sa main et defaussez-la.

Created by Peter C. Hayward, with art by Kelly Jo.

Generously translated by Olivier Roch Vilato, Michaël Gagné, and Benjamin Lanctin.

Special thanks to Erin Potter Kaye, Lee Manuel, Wim van Iersel, Ron Isdale, Karen Vuong, Jay Cruse, Trevor Luenser, Kate Cuthbert, and Tom Lang.

K
I
N
G

K
PERMANENT



PIRATE KING

Q
U
E
E
N

Q
PERMANENT



FIRST MATE

J
A
C
K

J
PERMANENT



LOOKOUT

J
O
K
E
R

J
PERMANENT



ANNE BONNY

A
C
E

A
PERMANENT



MAELSTROM

10

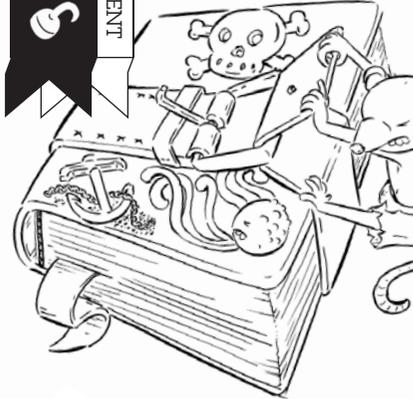
10
PERMANENT



TREASURE CHEST

9

9
PERMANENT



PIRATE CODE

8

8
PERMANENT



SPYGLASS

K
I
N
G

K
D

PERMANENT



PIRATE KING

Q
U
E
E
N

Q
D

PERMANENT



FIRST MATE

J
A
C
K

J
D



LOOKOUT

J
O
K
E
R

J
D
R



LONG JOHN SILVER

A
C
E

A
D



MUTINY

1
0

10
D

PERMANENT



TREASURE CHEST

6
D

6
D

PERMANENT



PIRATE CODE

8
D

8
D



SPYGLASS

K
I
N
G

K
PERMANENT
SKULL AND CROSSBONES



PIRATE KING

Q
U
E
E
N

Q
PERMANENT
SKULL AND CROSSBONES



FIRST MATE

J
A
C
K

J
SKULL AND CROSSBONES



LOOKOUT

J
O
K
E
R

JOKER



HENRY MORGAN

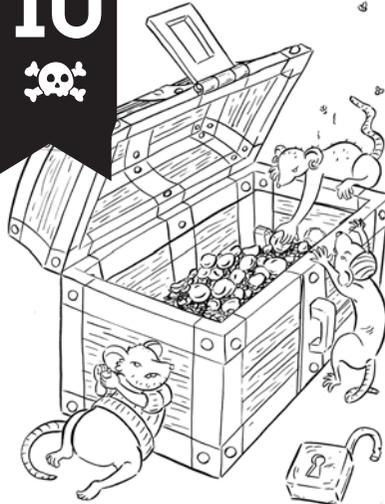
A
C
E

A
SKULL AND CROSSBONES



SHIVER ME TIMBERS

10
SKULL AND CROSSBONES



TREASURE CHEST

9
SKULL AND CROSSBONES

9
PERMANENT
SKULL AND CROSSBONES



PIRATE CODE

8
SKULL AND CROSSBONES

8
PERMANENT
SKULL AND CROSSBONES



SPYGLASS



7
3

SKELETON KEY



6
3

KRAKEN



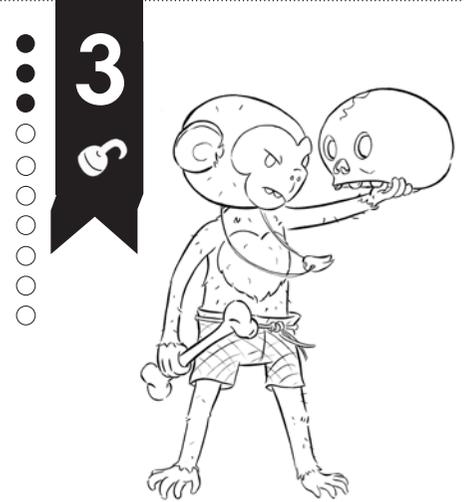
5
3

TREASURE MAP



4
3

CANNON



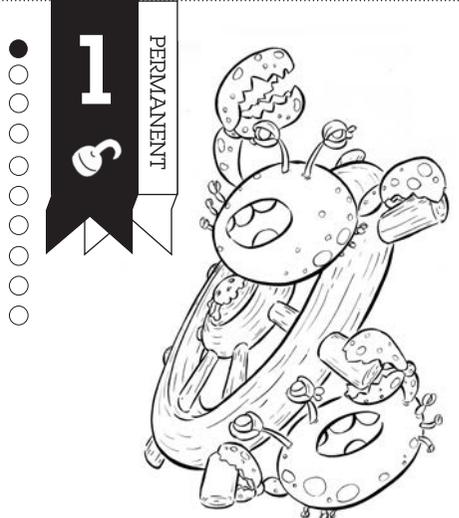
3
3

MONKEY



2
3

CUTLASS



1
3
PERMANENT

SHIP'S WHEEL



JOKER
JOKER

MADAME CHING

7
●●●●●
○●○●○



SKELETON KEY

6
●●●●●
○●○●○



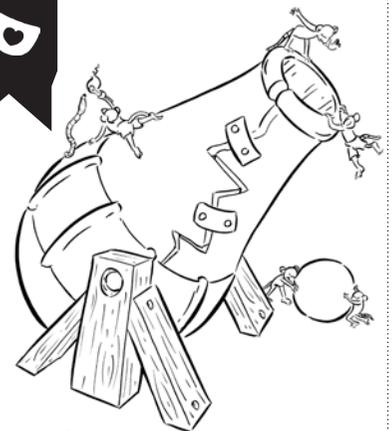
KRAKEN

5
●●●●●
○●○●○



TREASURE MAP

4
●●●●●
○●○●○



CANNON

3
●●●●●
○●○●○



MONKEY

2
●●●●●
○●○●○



CUTLASS

1
●●●●●
○●○●○

PERMANENT



LIFEBOAT

1
●●●●●
○●○●○

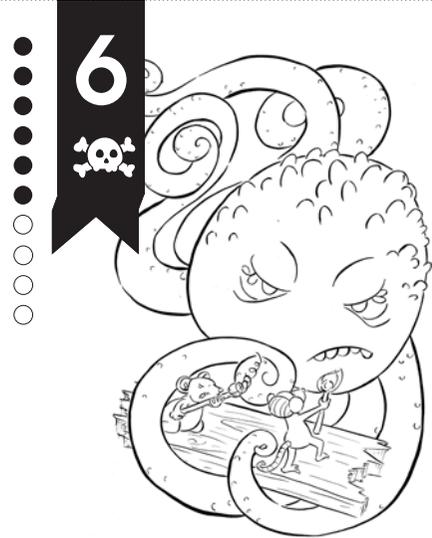
PERMANENT



STOWAWAY



SKELETON KEY



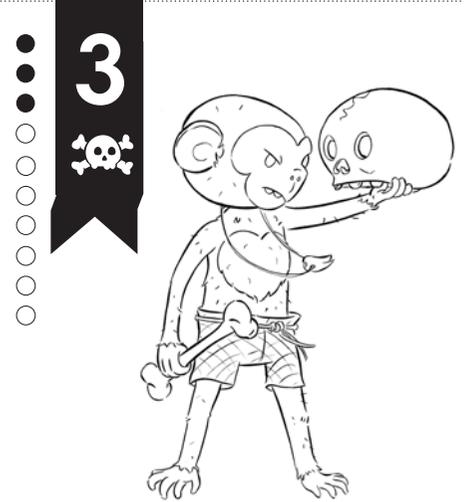
KRAKEN



TREASURE MAP



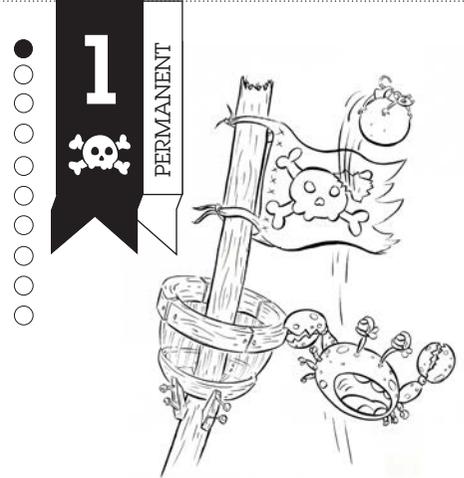
CANNON



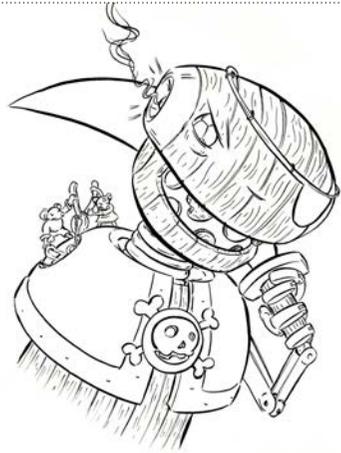
MONKEY



CUTLASS



JOLLY ROGER



PIRATE ROBOT



DAVY JONES

