

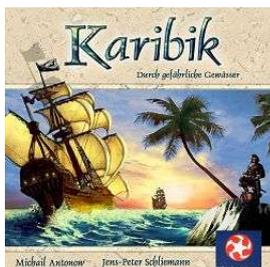
KARIBIK

2 à 4 joueurs

+ 8 ans

30 mn

CONTENU



Matériel :

4x7 cartes "corruption"

16 coffres aux trésors

6 bateaux de pirates

4 supports de cartes

35 pieces

1 plateau de jeu

Antonow & Schliemann • 2004 • Winning moves | traduction "Vil Coyote"

1.0



Les caraïbes, au 18e siècle. Dans les villes portuaires, de nombreux trésors se sont accumulés : chaque joueur tentera de corrompre les équipages des 6 bateaux de pirates qui sillonnent les mers afin de voler le maximum de ces trésors dans les ports ou sur les autres bateaux, puis de les mettre en sécurité dans l'un de ses 3 repaires.

A 2 ou 3 joueurs, les repaires non attribués sont neutres. A chaque tour, un joueur gagne le droit de déplacer un navire s'il a proposé la carte de corruption la plus élevée. Il peut alors déplacer le navire d'autant de cases que de tonneaux représentés sur sa carte et tenter ainsi de s'emparer d'un maximum de trésors.

Préparation

Chaque joueur prend 7 cartes "corruption" de même couleur et le support de cartes correspondant, qu'il pose devant lui de façon à pouvoir lire le nom des bateaux..

Les 16 coffres aux trésors sont mélangés, face cachée, et 6 d'entre eux sont révélés et placés sur la ville qu'ils désignent. Les coffres restants sont répartis en 5 piles de 2 et placés (toujours cachés) sur les espaces réservés, en haut et à droite du plateau.

Toutes les pièces de monnaie sont posées à côté du plateau :

Or : 10000 doublons

Argent : 5000 doublons

Bronze : 1000 doublons

Les 6 bateaux sont répartis au hasard sur les cases de mer marquées d'un navire.

Comme les bateaux n'appartiennent à aucun joueur, il faudra à chaque tour tenter de corrompre les équipages pour qu'ils exécutent vos plans.

Un joueur reçoit de l'argent pour chaque attaque d'une ville et lorsqu'un trésor est mis en sécurité dans l'un de ses repaires. Le joueur le plus riche à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Le Clube

clube.free.fr

Déroulement

• Corrompre les équipages

Chaque joueur possède 6 cartes "corruption", représentant de 0 à 5 tonneaux, ainsi qu'une carte "vol" marquée -1.

Au début d'une manche, chaque joueur doit assigner secrètement une carte "corruption" ou "vol" à chacun des 6 bateaux et place, dans le support, une carte en face de chaque nom de bateau. La 7e et dernière carte, non placée, reste face cachée à côté du support : elle pourra servir lors d'éventuelles égalités pour surenchérir (voir plus loin) .

Dès que tous les joueurs ont rempli leurs supports, ils disent "Ok" et il n'est dès lors plus possible d'intervertir les cartes.

• Déplacer les navires, par ordre alphabétique;

Chaque joueur révèle maintenant sa première carte et la pose bien visible de tous, devant son support de cartes : elle concerne le bateau Arriba. Celui qui a proposé le plus de tonneaux peut immédiatement déplacer "Arriba" d'autant de cases qu'il a proposé de tonneaux. Mais pour chaque carte de vol (-1), posée par un adversaire, il avancera d'une case en moins. Il n'est pas obligé de déplacer totalement le navire du nombre de cases autorisé. Comme il ne peut y avoir qu'un bateau par case, il faut contourner toute case occupée. Un bateau peut s'arrêter sur un repaire (ou le traverser) même si ce repaire n'appartient pas au joueur actif. Après que le bateau Arriba ait été déplacé, les joueurs révèlent leur carte pour le second bateau - Bravo - et celui qui a fait la meilleure proposition le déplace. C'est ensuite le tour de Caribic, Diabolo, Evita et enfin Fuego.

• en cas d'égalité

Si 2 joueurs ou plus ont fait la meilleure proposition pour un bateau, ceux-ci ont la possibilité de se départager en jouant leur 7e carte. Ils choisissent alors secrètement la face visible (s'ils souhaitent surenchérir) ou cachée (s'ils souhaitent conserver cette carte pour une future égalité) et la recouvre de leur main pour dissimuler leur choix. Tous les joueurs révèlent ensemble leur carte : celui avec la carte (face visible) de plus forte valeur peut déplacer le navire mais il ne peut pas additionner les tonneaux de cette 7e carte à la première carte jouée, afin d'augmenter le déplacement du navire (toutes les cartes -1 qui ont été jouées sont bien-sûr décomptées). Si l'égalité persiste après cette surenchère ou si aucun joueur n'a joué sa 7e carte face visible, le bateau n'est pas déplacé. Chaque 7e carte jouée est écartée jusqu'à la fin de la manche, c'est à dire après le déplacement du 6e bateau. Ceux qui n'ont pas révélé leur 7e carte pourront toujours surenchérir en cas de nouvelle égalité .

• S'emparer d'un coffre :

Chaque fois que c'est possible, le joueur actif peut :

Attaquer : le bateau actif prend un coffre aux trésors (face visible) en traversant un port ou en s'y arrêtant. Le joueur actif touche également 2000 doublons.

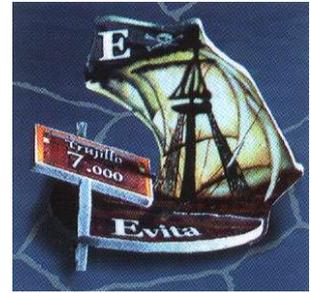
Dérober : le bateau actif vole un coffre à un bateau placé sur une case adjacente

Echanger : le bateau actif échange le trésor qu'il transporte contre le trésor d'un bateau placé sur une case adjacente. *(les règles allemandes ne le précisent pas mais d'après R. Dewsbery, sur BGG, on peut échanger un trésor dans un port : dans ce cas précis, le joueur actif ne reçoit pas de bonus.)*

Transborder : le bateau actif décharge le trésor qu'il transporte sur un bateau placé sur une case adjacente

Toutes les actions peuvent être exécutées dans n'importe quel ordre

Chaque bateau ne peut transporter qu'un seul coffre à la fois et il doit être placé sur la poupe avec sa valeur face visible.



Mettre en sécurité

Le bateau actif peut mettre en sécurité un coffre aux trésors, lorsqu'il

- s'arrête sur une case repaire
- traverse une case repaire
- transborde son trésor sur un navire adjacent, présent sur un repaire.

Dans tous les cas, le propriétaire du repaire (généralement - mais pas systématiquement - le joueur actif) gagne la somme indiquée sur le trésor déchargé (de 4000 à 8000 doublons). Le coffre sera alors replacé face cachée sur sa ville associée, indiquant ainsi qu'il ne peut plus être pris.

Attention : un coffre ne peut jamais être jeté à la mer. Tous les doublons acquis pendant la partie doivent rester visibles de telle manière que la richesse d'un joueur puisse être évaluée par tous.

Les manches suivantes

Lorsque tous les bateaux ont été déplacés, c'est la fin de la manche. On place alors, sur les villes correspondantes, les 2 coffres de l'une des piles restantes de la réserve (en haut à droite du plateau). Après 5 tours, toutes les villes auront accueilli un coffre.

Chacun reprend l'ensemble de ses cartes de corruption et une nouvelle manche commence. Les bateaux se déplaceront toujours depuis leur position en fin de manche précédente.

Fin du jeu

La partie s'arrête dès qu'un joueur a au moins atteint :

- 62000 doublons (2 joueurs)
- 41000 doublons (3 joueurs)
- 31000 doublons (4 joueurs)

Même si, au cours d'une manche, un joueur atteint ou dépasse le montant demandé, la partie prendra réellement fin lorsque tous les bateaux auront été joués. Celui qui aura alors le plus d'argent sera déclaré vainqueur.

Traduction par Vil Coyote - novembre 2004

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>