

Walk the Plank

par Shane Steely et Jared Tinney

Pour 3 à 5 joueurs. Durée d'une partie : 15 à 30 minutes.

Objectif :

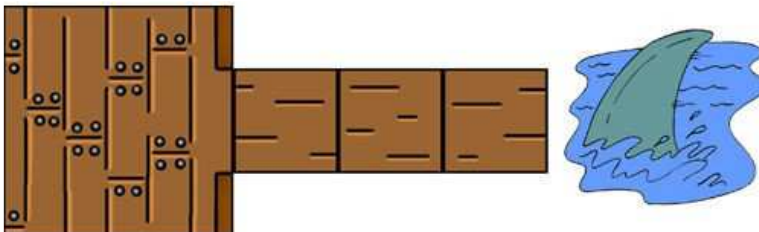
Les joueurs représentent les pires pirates de l'équipage d'un navire. Le Capitaine vous a tous rassemblés car vous êtes tous trop paresseux, trop stupides, et que vous ne valez tout simplement pas votre paye en rhum et en butin. Le Capitaine a donc décidé de ne garder que deux d'entre vous dans son équipage. Pour prouver votre valeur, vous allez vous battre entre vous, essayant de passer par-dessus bord les pirates des autres joueurs tout en gardant les vôtres en vie. **Les 2 derniers pirates encore en vie remportent la partie.**

Contenu :

- 1 tuile navire et 3 tuiles planche
- 1 tuile Davy Jones' Locker s
- 1 jeton Faveur du Capitaine
- 15 pions pirate (3 dans chacune des 5 couleurs)
- 50 cartes (10 cartes identiques dans les 5 couleurs)


Mise en place :

- Placer la tuile navire avec les 3 tuiles planche en ligne avec la tuile Davy Jones' Locker au bout des 3 planches comme ci-dessous




- Chaque joueur sélectionne une couleur, prend les cartes de cette couleur, et place les pions de sa couleur sur le bateau.
- Déterminer au hasard le premier joueur qui reçoit le jeton Faveur du Capitaine.

Déroulement de la partie :

- Le jeu se déroule en plusieurs rounds. Au début de chaque round, chaque joueur sélectionne les 3 cartes qu'il veut jouer et les place devant lui face cachée dans l'ordre dans lequel il veut les jouer.
- Une fois que tout le monde a choisi ses cartes, le joueur qui possède la Faveur du Capitaine retourne sa première carte et accomplit l'action pour cette carte ; vous devez accomplir cette action si elle est possible. Puis selon le **sens horaire**, le joueur à sa gauche joue sa première carte, et ainsi de suite autour de la table. Après que tout le monde ait joué sa 1^{ère} carte de cette manière, le processus est répété pour les 2^{ème} et 3^{ème} cartes.
- Quand toutes les cartes ont été jouées, les joueurs reprennent leurs cartes en main, à l'exception des cartes portant le symbole  qui ne peuvent pas être jouées 2 tours d'affilée. Laissez ces cartes face visible devant vous durant le round suivant puis reprenez-les en main à la fin de ce round. Finalement, le joueur avec le jeton Faveur du Capitaine le passe dans le **sens anti-horaire** (à son voisin de droite) et un nouveau round commence. Ceci signifie que le joueur ayant joué en dernier au round précédent jouera au premier à au prochain round. Rappelez-vous que le jeu continuera, lui, à se dérouler dans le sens horaire (vers la gauche).

- Si un joueur n'a plus de pirates en vie, il est hors-jeu. Il ne peut plus jouer d'autres cartes dans le round où il est mort ou dans les prochains rounds, et les cartes « Pousser à gauche/droite » agissent comme si le joueur n'était pas là. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 pirates (ou moins), ou qu'il n'y ait plus que 3 pirates d'une seule couleur.
- Une fois que l'une ou l'autre de ces conditions a été atteinte, le round en cours se termine (tout le monde joue ses cartes restantes face cachée), et tous les joueurs avec des pirates encore en vie remportent la partie et rejoignent l'équipage du navire. Un joueur peut gagner seul (1 à 3 pirates de sa couleur sont encore en vie et il n'y en a pas d'autres), ou avec un autre joueur (il reste 1 pirate en vie à chaque joueur). Si personne n'a plus de pirate en vie, vous êtes vraiment les plus mauvais pirates de la Création : personne ne gagne !
- Vous êtes désormais prêts à jouer ; chaque carte décrit l'action réalisable. Les descriptions suivantes sont pour référence et clarifications.

Les cartes :

- Certaines cartes ont un symbole  dans un coin ; elles ne peuvent être jouées 2 rounds d'affilée. A la fin d'un round durant lequel un joueur a utilisé une de ces cartes, elles sont mises de côté devant lui face visible pour informer les autres joueurs qu'elles ne pourront pas être jouées lors du prochain tour. Elles sont mises de côté même si elles n'ont pas eu d'effet. Toute carte mise de côté lors du round précédent est retournée dans la main du joueur comme ses autres cartes.
- Quand une carte se réfère à une « tuile » (space), cela signifie une (à trois) des tuiles planche ou le navire lui-même. Tout pirate qui va de la dernière tuile planche à la tuile Davy Jones' Locker est considéré comme mort et retiré du jeu jusqu'à la fin de la partie. Il n'y a pas de limite au nombre de pirates pouvant se trouver sur une planche ou sur le navire.
- **Vous devez toujours accomplir les actions indiquées sur les cartes que vous jouez si elles sont possibles**, même si le résultat n'est pas positif pour vous. N'oubliez pas que vous êtes les pirates les plus stupides de l'équipage : vous pouvez tout à fait accidentellement pousser un ami à l'eau ou vous y jeter vous-même !
- **Pousser à gauche & Pousser à droite (*Shove left/right*) :**
 - Quand vous jouez une de ces cartes, un de vos pirates pousse un autre pirate appartenant au joueur à votre gauche ou à votre droite (selon la carte) d'un cran (tuile) vers le Davy Jones' Locker
 - **Vous devez avoir un de vos pirates sur la même tuile que le pirate que vous voulez pousser.** S'il y a plusieurs tuiles où vous et votre voisin de gauche/droite avez un pirate, vous pouvez choisir lequel pousser. S'il n'y a pas de tuile où les deux joueurs ont un pirate, cette carte n'a pas d'effet. Ces cartes ignorent les joueurs éliminés pour viser le prochain joueur valide ; ceci signifie que s'il ne reste que 2 joueurs, Pousser à gauche et Pousser à droite ont le même effet. Elles n'affectent par contre jamais le joueur qui a joué la carte.
- **Pousser n'importe qui (*Shove anyone*) :**
 - Similaire à Pousser à gauche et Pousser à droite décrits ci-dessus. Elles vous permettent de pousser un pirate de n'importe quel joueur d'une tuile vers le Davy Jones' Locker. Si le seul pirate que vous pouvez pousser est l'un des vôtres, vous devez le pousser (par exemple, si tous vos pirates sont sur la même tuile et qu'il n'y a pas d'autres pirates dessus).
- **Etendre la Planche et Rétracter la Planche :**
 - Ces cartes modifient le nombre de tuiles planche disponibles. Etendre la planche ajoute une tuile planche entre la dernière tuile planche et le Davy Jones' Locker, jusqu'à un maximum de 3 planches (pas d'effet s'il y a déjà 3 planches en jeu).
 - Rétracter la planche retire la dernière tuile planche avant le Davy Jones' Locker, et tout pirate s'y trouvant tombe alors dans l'océan et meurt

immédiatement. Il doit toujours y avoir au moins une tuile planche, par conséquent cette carte est sans effet s'il n'en restait déjà qu'une en jeu.

- **Traîner vers la Mer & Tirer vers le Navire :**
 - Un de vos pirates traîne un autre pirate d'un cran (tuile) vers le Davy Jones' Locker, ou tire un autre pirate d'un cran (tuile) vers le navire. Comme les cartes Pousser, vous devez avoir un pirate sur la tuile depuis laquelle vous accomplissez l'action de la carte.
 - Traîner vous permet de déplacer un de vos pirates et un autre pirate quelconque de la même tuile d'un cran vers le Davy Jones' Locker. Le 2nd pirate peut appartenir à n'importe quel joueur, vous compris. Tirer a l'effet opposé, déplaçant votre pirate et un autre d'un cran vers le navire. **Il doit y avoir un autre pirate à traîner ou tirer :** ces cartes n'ont aucun effet si tous vos pirates sont seuls sur leur tuile.
- **Courir :**
 - Déplacez n'importe lequel de vos pirates d'un cran vers le navire ou vers le Davy Jones' Locker. Si tous vos pirates sont sur le navire, l'un d'entre eux doit courir sur la première tuile planche.
- **Je ne veux pas mourir :**
 - Déplacez n'importe lequel de vos pirates d'1 ou 2 crans vers le navire. A l'inverse de Courir, cette carte n'a aucun effet si tous vos pirates sont déjà sur le navire.
- **Charge :**
 - Un de vos pirates se déplace d'un cran vers le Davy Jones' Locker, puis pousse un autre pirate de la tuile où il vient d'arriver d'un cran vers le Davy Jones Locker. S'il n'y a personne à pousser, votre pirate reste sur sa case d'arrivée sans rien faire de plus. Si les seuls pirates sur la tuiles d'arrivée sont les vôtres, vous devez pousser l'un d'eux. Vous pouvez aussi tout simplement vous jeter à l'eau avec cette carte.
 - Notez le symbole dans le coin de cette carte. Vous ne pouvez jouer cette carte qu'en 2^{ème} ou 3^{ème} carte du tour. **Charge n'a aucun effet si c'est la première carte jouée durant ce tour.**

Contactez-nous :

Jared – twinge@gmail.com

Shane – ender667@gmail.com

© 2013 Shane Steely et Jared Tinney – Mayday Games – www.maydaygames.com
Traduction française 03/2013 par Grarduck – <http://grarduck.wordpress.com>