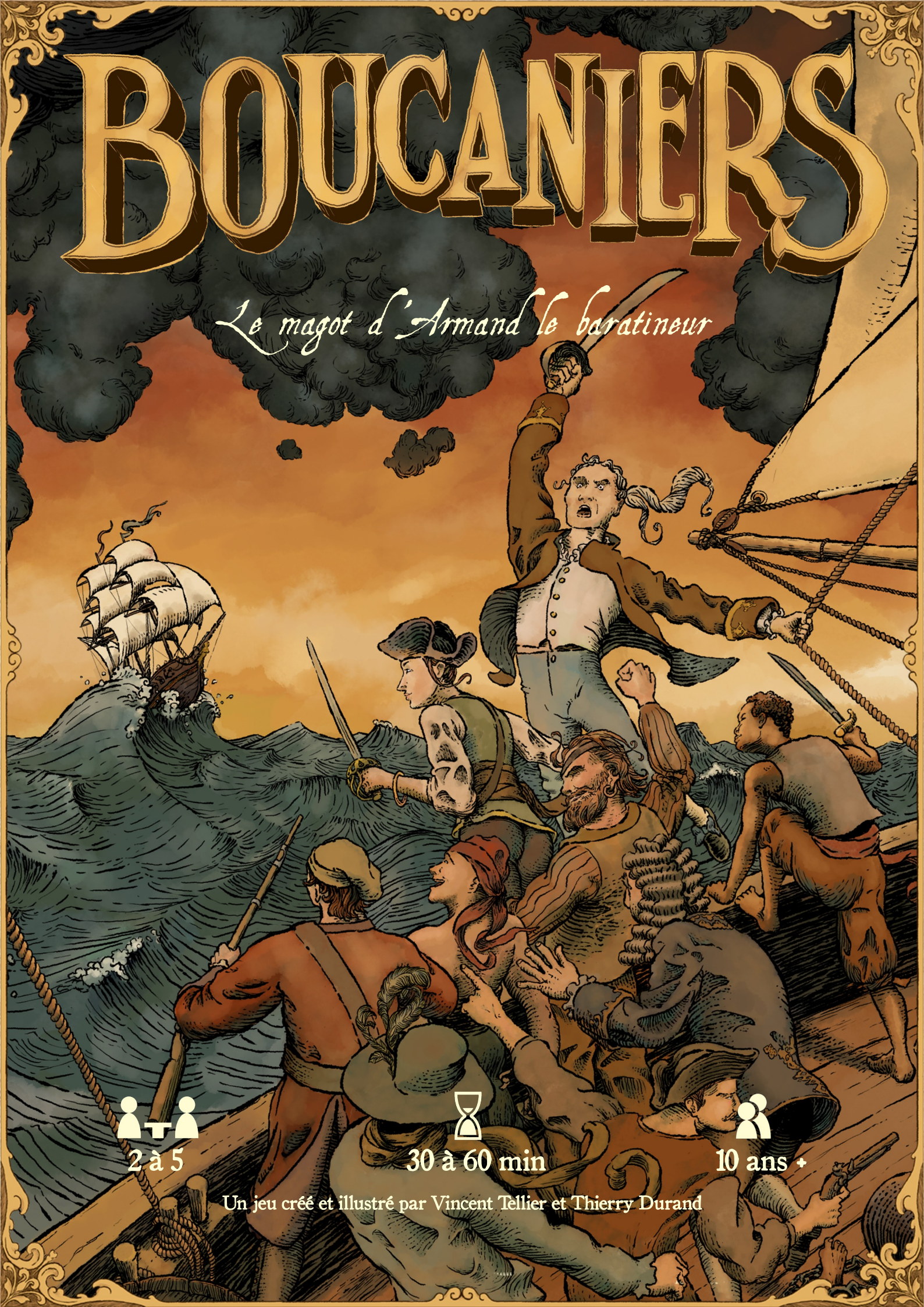


BOUCANANIERS

Le magot d'Armand le baratineur



2 à 5



30 à 60 min



10 ans +

Un jeu créé et illustré par Vincent Tellier et Thierry Durand

Objectif

Partez sur les mers à la recherche du **trésor** d'Armand le baratinier pour le déterrer avant les autres **ou** amassez un butin de **25 pièces** (20 pièces à 5 joueurs). Manœuvrez votre navire prudemment et préparez-vous au combat !

Préparatifs



Pour une première partie, formez l'archipel de tuiles strictement comme le schéma ci-dessus.

Pour les suivantes, disposez les tuiles au hasard de façon à composer un hexagone, en respectant ces trois principes : l'île *aux Cornichons* est au centre ; les tuiles *Bastion rouge*, *Au perroquet bavard* et *Port-aux-Délices* sont placées autour ; et les autres îles se situent en périphérie extérieure. Ne placez pas plus de 2 tuiles *mer* à la suite ni en périphérie intérieure ni en périphérie extérieure.

Placez les deux navires des compagnies des Indes entre les tuiles intérieures et extérieures, comme montré ci-dessus : le *Rougeaud* sur le sommet à 1 segment de distance du *Bastion rouge* et la *Bleusaille* à 4 de distance du *Rougeaud*.

Mélangez et disposez la pioche des cartes *boucaniers* face visible, tirez-en 4 que vous présentez devant.

Les 9 *indices* renferment les anecdotes d'Armand le baratineur. Veillez à ce que les images se succèdent et forment une frise continue. Retournez ensuite le tas face cachée, coupez-le de nombreuses fois sans mélanger les cartes jusqu'à en oublier la combinaison mais en conserver l'ordre. Puis, tirez-en les deux cartes du haut de la pile sans les regarder et mettez-les de côté. Ces deux indices indiquent l'île contenant le trésor. Mélangez le reste de la pioche et placez-la face cachée près du plateau. **Suivez cette étape scrupuleusement ou la partie sera gâchée.**

Enfin, dans le sens horaire du tour de table et en commençant par un joueur tiré à la courte paille, chaque joueur procède de la façon suivante :

Le joueur choisit un navire qu'il place sur un sommet (différent du navire précédent à chaque fois) de la tuile de l'île aux Cornichons. Il prend la fiche de bateau correspondante et embarque sur celle-ci un boucanier choisi parmi les 4 disponibles (et remplacé par le premier de la pioche). Il reçoit 2 pièces qu'il pose sur la fiche. Il choisit un compas et hisse le pavillon de même couleur au mât de son navire.

Pour une version à 2 joueurs, chacun contrôle deux bateaux. Ils procèdent à ce placement tour à tour un navire après l'autre (voir page 10).

Une fois les navires appareillés, l'épopée peut commencer.





Déroulement d'un tour

Un tour se déroule en 5 phases :

- ◆ **Navigation** : une fois son déplacement choisi, chaque joueur révèle son compas et déplace son bateau.
- ◆ **Abordages** : si plusieurs bateaux se trouvent sur le même point, il y a abordage. Aucun d'entre eux ne pourra jouer d'action plus tard dans ce tour.
- ◆ **Tirs de canons** : chaque bateau tire ses canons à 1 de distance.
- ◆ **Actions** : les actions s'effectuent à cette phase sauf indication contraire.
- ◆ **Compagnies des Indes** : un joueur désigné déplace les deux navires marchands d'une distance de 1 dans le sens des aiguilles d'une montre.

1 Navigation

Au début du tour, chaque joueur indique, en secret sur son compas, le cap et la longueur du trajet que son bateau prendra.

On peut naviguer sur les centres et sommets des tuiles hexagonales. Les déplacements s'effectuent en ligne droite et d'un chiffre qui ne dépasse pas les performances de voiles du bateau. Ce chiffre indique le nombre de segments que parcourra le bateau. Régler son compas sur l'ancre indique que le bateau restera immobile. La direction se définit selon la tuile de la rose des vents qui indique le Nord. Les îles et les navires adverses ne font jamais obstacle aux déplacements. Les sommets des tuiles situés au bord du plateau sont navigables.

Une fois sa navigation réglée, le joueur pose son compas face cachée devant lui. Puis, lorsque tout le monde est prêt, les joueurs révèlent en même temps leurs compas et leurs bateaux sont déplacés comme indiqué.



Sur son compas, le joueur a choisi de naviguer d'une distance de 3, cap au Nord Est.

Certaines actions augmentant la distance à parcourir se jouent à cette phase. Pour se faire, le joueur indique le chiffre grossi en secret puis, après avoir révélé son compas, il déclare les actions employées et paye les coûts qui lui incombent.

Si un joueur affiche par erreur un chiffre plus grand que possible, il devra se déplacer de sa vitesse maximale, en utilisant les actions nécessaires. On ne peut pas se déplacer à plus de 6.



2 Abordages

Un abordage se résout en fonction du nombre de boucaniers embarqués. Chaque bateau perd autant de boucaniers que l'adversaire en possède. Le joueur choisit lesquels de ses boucaniers éliminer. Celui qui a plus de boucaniers à éliminer qu'il n'en a d'embarqués fait naufrage et l'autre gagne l'abordage. Par exemple : un bateau à 4 boucaniers attaque un autre à 2, ils perdent chacun 2 boucaniers, le premier bateau survit avec 2 boucaniers et le second coule. S'il y a égalité sur le nombre de boucaniers embarqués, chacun perd ses boucaniers puis tirera ses canons. Quand un abordage se déroule à plus de deux, chaque navire perd un nombre de boucaniers égal à la somme des boucaniers adverses. De même, s'il y a égalité avec la somme de ses adversaires, le navire reste en jeu. Participer à un abordage interdit toute **nouvelle** action pendant le tour.

3 Tirs de canons

Chaque bateau tire ses canons sur tout bateau se trouvant à 1 de distance ou au contact. Un tir de canon enlève des points de coque au bateau ennemi. On met autant de marqueurs de dégâts sur la coque que la force des canons du tireur. Un bateau qui n'a plus de point de coque fait naufrage.



4 Actions

Chaque navire peut jouer **une action par tour** : l'action de l'un de ses boucaniers, une action de capitaine ou, s'il est posté sur une île, jouer une des actions disponibles. Sauf indication contraire, ces actions s'effectuent à cette phase. Dépenser une *lettre de marque* permet de jouer une **action supplémentaire** dans le même tour, sans qu'il n'y ait de limite au nombre de lettres utilisées.

5 Compagnies des Indes

Deux vaisseaux marchands des compagnies des Indes voguent sur l'archipel. Comme tous les bateaux, ils abordent au contact et font feu à distance de 0 ou 1. Pour couler l'un de ces navires, tous ses points de coque doivent être anéantis en un seul tour, ou un abordage doit être victorieux.

Le joueur triomphant reçoit alors **une marchandise** de son choix (une *canne à sucre*, un *rhum* ou une *poudre*). Si plusieurs navires le coulent à la même phase, personne ne reçoit de récompense. La récompense du Rougeaud est de **15 pièces** quand il est vaincu **au large du Bastion rouge**.

- ◆ **La Bleusaille** : canons 1, coque 1, équipage 1, voiles 1.
- ◆ **Le Rougeaud** : canons 2, coque 3, équipage 2, voiles 1.

À la dernière phase du tour, on déplace chacun de ces navires de 1 dans le sens horaire sur la bordure entre les tuiles extérieures et intérieures du plateau.

Lorsque l'un d'eux est coulé, on le replace à la phase d'action sur le point opposé à l'endroit où il était sur la route dédiée (par exemple ici pour la Bleusaille).

À 5 joueurs, le Rougeaud ne possède que 1 canon et la Bleusaille 0.



Naufrage

Un joueur qui coule un autre, à l'abordage ou aux canons, prend du perdant la moitié de ses pièces arrondie au supérieur qu'il possédait avant la phase, sans considérer celles protégées à l'île déserte. Si ce perdant était confronté à plusieurs joueurs à la phase où il fait naufrage, aucun d'eux n'obtient de récompense.

Un navire qui fait naufrage perd toutes ses pièces, ses marchandises, ses lettres de marque, ses fragments de la carte au trésor, ses améliorations, ses boucaniers et ses indices. **À la fin du tour suivant**, le joueur choisit un nouveau navire parmi ceux inutilisés et retire du plateau son ancien qui devient alors disponible. Il se place sur un des sommets de l'île aux Cornichons avec son pavillon hissé. Il reçoit alors **2 lettres de marque** et embarque un nouveau boucanier parmi les quatre disponibles.

Lorsque plusieurs joueurs font naufrage à la même phase, ils choisissent tour à tour leurs bateaux dans l'ordre croissant des numéros des fiches de leurs bateaux coulés.



Fouiller

Accosté à une île, au centre de la tuile, un joueur peut tenter de déterrer le trésor. Il annonce distinctement qu'il fouille à la fin de la phase de navigation.

La fouille lui prend **4 tours complets**. Il décompte les tours restants à l'aide de son compas (en positionnant le compas sur le personnage à la pelle et le numéro correspondant). Si un autre navire se positionne sur lui entre-temps, le joueur est interrompu. S'il survit à l'abordage, il peut reprendre sa fouille au prochain tour au stade où il était avant la confrontation. S'il fait naufrage, s'il exécute une action ou s'il se déplace, le décompte des tours revient à 4 comme s'il n'avait pas fouillé. Chaque **fragment de la carte au trésor** possédé écourte la fouille d'**un tour**. Une fouille de zéro tour s'achève dès la phase de navigation, évitant ainsi d'être interrompu par un abordage ou un tir de canon fatal. Quand plusieurs joueurs fouillent une même île en zéro tour, l'abordage est lancé et le jeu continue.

À la fin du dernier tour de fouille, le joueur se saisit des 2 indices mis de côté. En prenant garde à ne pas révéler la face, il superpose le premier indice au cache correspondant à l'île fouillée. Les deux cartes doivent s'aligner parfaitement. **Sans décaler les cartes**, il retourne ensuite cet assemblage aux yeux de tous les joueurs. Un symbole apparaît dans le trou : une croix ou un rond. Il recommence avec le second indice.



Si un seul des deux indices montre une croix, cela signifie que l'île est vide. Le jeu continue, le cache de l'île est alors mis à l'écart. S'il y a **deux croix**, le trésor s'y trouve bien et le joueur remporte la partie !

Amasser un butin

L'autre chemin vers la victoire consiste à posséder **25 pièces (20 pièces à 5 joueurs)** à la fin d'un tour. Si plusieurs joueurs remplissent une condition de victoire dans le même tour, ils se partagent la victoire. Gardez en tête que la récompense pour la prise du Rougeaud vaut 15 pièces quand il est à côté du Bastion Rouge.

Îles

Un joueur posté sur une île, au centre de la tuile, peut faire l'une des actions correspondantes :

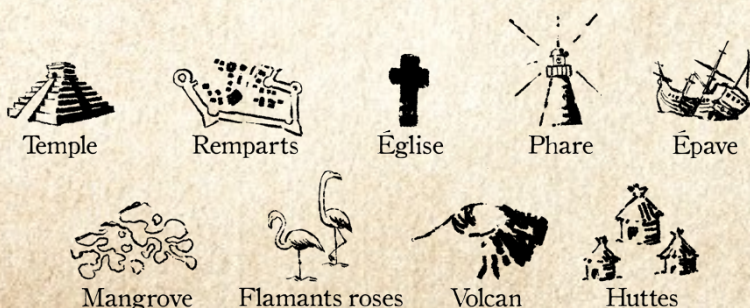
- ◆ **Île aux Cornichons** : recruter un **boucanier** pour 1 pièce.
- ◆ **Maître Vaudou** : piocher 1 **indice** et le garder dans sa main, dans la limite de 3.
- ◆ **Au perroquet bavard** : regarder 1 **indice** et le remettre sous la pioche.
- ◆ **La cale sèche de Jules** : réparer son bateau OU améliorer une des trois caractéristiques de son bateau pour 1 pièce.
- ◆ **Bastion rouge** : réparer son bateau OU obtenir 2 **lettres de marque**.
- ◆ **Île déserte** : protéger son **butin** face à tout futur naufrage.
- ◆ **Port-aux-Délices** : recevoir une marchandise **rhum** OU vendre autant de **cannes à sucre** et **poudre noire** voulus pour 2 pièces chacune.
- ◆ **Plantation** : recevoir une marchandise **canne à sucre** OU vendre autant de **rhums** et **poudre noire** voulus pour 2 pièces chacune.
- ◆ **Mine de soufre** : recevoir une marchandise **poudre noire** OU vendre autant de **rhums** et **cannes à sucre** voulus pour 2 pièces chacune.
- ◆ **Cannibales** : sacrifier un **boucanier** pour gagner un fragment de la carte au trésor.



Indices

Armand le baratineur, pilier de bar au Perroquet Bavard, aime raconter ses péripéties, hormis celles qui pourraient mener au trésor. La pioche des indices contient des anecdotes d'Armand le baratineur qui ne concernent pas l'île au trésor. Ils représentent des traits de paysages **qui ne sont pas présents** sur l'île contenant le trésor. Il y a 2 indices par île et chaque indice se retrouve sur 2 îles. Le trésor ne se trouve **jamais sur l'île aux Cornichons**.

On ne peut plus piocher d'indice chez le Maître Vaudou si on en possède 3 en main. Faire naufrage les renvoie sous la pioche. Le joueur chez le Maître Vaudou pioche avant le joueur au Perroquet bavard. Une rumeur court qu'Armand le baratineur fut marabouté, une autre dit que le Maître Vaudou partage opportunément sa gnôle avec les bavards.



Actions de capitaine

Les marchandises peuvent se consommer pour obtenir un bénéfice particulier :

- ◆ **Louvoyer** : (phase de navigation) utiliser un nombre de *rhums* pour augmenter d'autant les voiles à ce tour.
- ◆ **Bourrer la poudre** : utiliser un nombre de *poudres noires* pour augmenter d'autant les canons au prochain tour.
- ◆ **Calfater** : utiliser un nombre de *cannes à sucre* pour réparer d'autant de points de coque.

Île déserte



- ◆ **Cacher son butin** : protège les cargaisons que l'on dispose à ce moment précis. On peut protéger les marchandises, les pièces, les lettres de marque et les fragments de la carte au trésor. Placées en dehors de la feuille de bateau, ces cargaisons sont ainsi conservées en cas de naufrage. Elles demeurent utilisables à tout moment et de n'importe où. Toute nouvelle cargaison se dispose sur la fiche de bateau.



La cale sèche de Jules

Ce chantier naval permet d'acheter des améliorations ou de réparer gratuitement. Chaque caractéristique ne peut être améliorée qu'une fois, on dépose alors un jeton amélioration (ou 2 pour la coque) sur l'emplacement dédié de la fiche de bateau. Quatre actions sont disponibles :

- ◆ **Améliorer le gréement** : augmenter les voiles de 1. Coût : 1 pièce.
- ◆ **Améliorer les canons** : augmenter les canons de 1. Coût : 1 pièce.
- ◆ **Améliorer la coque** : augmenter la coque de 2. Coût : 1 pièce.
- ◆ **Carénage** : réparer la totalité de la coque.



Bastion rouge



- ◆ **Carénage** : réparer la totalité de la coque.
- ◆ **Mandat du Roi** : recevoir 2 lettres de marque.

Un joueur peut utiliser une lettre de marque pour accomplir une action de plus dans un même tour. On peut utiliser autant de lettres de marque par tour que l'on souhaite. Cependant, acquérir des lettres de marque et en utiliser pendant le même tour est interdit.



Cannibales

Armand le baratineur a égaré chez les cannibales la carte menant au trésor.



- ◆ **Sacrifice** : sacrifier un boucanier pour obtenir un fragment de la carte au trésor (on retourne la carte du boucanier qui est conservée comme une cargaison, l'emplacement d'équipage est alors vacant). Chaque fragment possédé abrège la fouille d'un tour.

Bateaux

Les voiles indiquent le déplacement maximum que peut effectuer le navire pendant la phase de navigation.

Les canons indiquent le nombre de dégâts infligés à la phase de tir à chaque ennemi à portée. La poudre noire utilisée par l'action de capitaine s'empile en face.

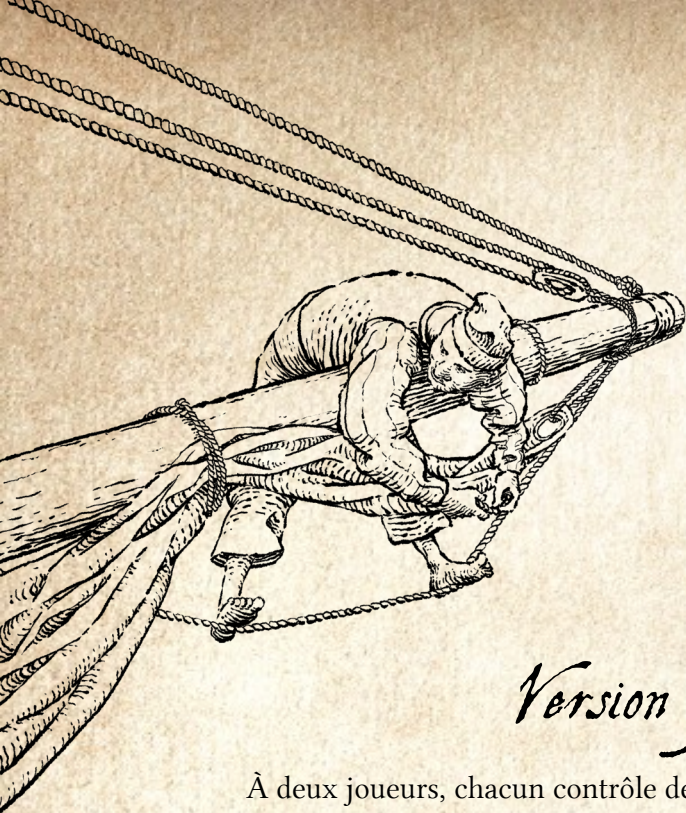
La coque indique le nombre maximum de points de dégâts de causés par les canons ennemis que le navire peut encaisser. S'il y a autant de dégâts que de points de coque, le bateau coule.

Les ronds évidés sont consacrés aux améliorations achetées à la cale sèche.

Les emplacements de cartes indiquent le nombre maximum de boucaniers que le navire peut embarquer.



	VOILES	CANONS	COQUE	ÉQUIPAGE
Cotre	● ● ● ●	●	● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ●
Ketch	● ● ●	●	● ● ● ● ● ●	● ● ●
Goélette	● ● ●	● ●	● ● ● ● ● ●	●
Chébec	● ●	●	● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ●
Caravelle	● ●	●	● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ●
Corvette	● ●	● ●	● ● ● ● ● ●	● ● ●
Lougre	● ●	● ●	● ● ● ● ● ● ● ●	●
Frégate	●	● ● ●	● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ●
Galion	●	● ●	● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ●
Jonque	●	● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ●
Bleusaille	●	●	●	●
Rougeaud	●	● ●	● ● ●	● ● ●



Version pour deux joueurs

À deux joueurs, chacun contrôle deux navires avec deux compas.

Au commencement, chacun positionne tour à tour un bateau avec à son bord un boucanier et 2 pièces. Les bateaux d'un même joueur ne s'abordent pas, ni n'échangent de tir de canons et peuvent donc faire des actions au même point. La victoire à 25 pièces n'est valide que lorsqu'un des deux bateaux atteint cette somme. Un navire abattu par les deux bateaux d'un même joueur n'offre aucune récompense. La limite d'indices en main reste de 3.

Après un naufrage, un bateau réapparaît à la fin du **deuxième tour suivant**.

Courtoisie de jeu

Les actions doivent être annoncées à voix haute.

Pour les joueurs aguerris, décrétez que toute action ou fouille annoncée ne peut être annulée. Les joueurs sont supposés faire leurs annonces simultanément. En pratique, on passe à la phase suivante quand un joueur débute celle-ci et que personne ne s'y oppose.

À 3 ou 4 joueurs, si ceux-ci acceptent un léger déséquilibre, il est possible d'introduire un nouveau joueur au milieu de la partie. Il placera son navire au début d'un tour au large de l'île aux Cornichons, avec 2 pièces et un boucanier.





Boucaniers

Un boucanier se recrute pour le coût de 1 pièce à l'île aux Cornichons. On choisit l'un des 4 boucaniers posés devant la pioche et on remplace cette carte par la première de la pioche.

Un boucanier retourne à l'île aux Cornichons – sous la pioche – s'il meurt lors d'un abordage, si le bateau fait naufrage, ou si le joueur le remplace par un autre boucanier.

Sauf indication contraire, les actions des boucaniers se jouent pendant la phase d'action. Les lettres de marque peuvent multiplier les capacités de leurs actions. Pour actionner un boucanier qui agit sur le tour suivant (le canotier, le harponneur ou le timonier), on incline sa carte à 90° et on la redressera à l'application de son effet. Le féticheur et la mondaine se jouent **après** les joueurs accostés aux îles offrant des actions similaires.

- ◆ **Canotier** : ACTION, pour 1 pièce, aborde un ou plusieurs navires sur un point au prochain tour, à 1 ou 2 de distance. Aligné ou non, le point est au choix du joueur. Un abordage au contact empêche cette action.
- ◆ **Cartographe** : ACTION, déplace le navire n'importe où sur le plateau à la fin du tour, pour 1 pièce.
- ◆ **Charpentier** : ACTION, répare 1 point de coque.
- ◆ **Chien** : ne vaut rien à l'abordage. Réduit le temps de fouille de 2 tours.
- ◆ **Clandestin** : gratuit au recrutement.
- ◆ **Coq** : vaut 2 fragments de la carte au trésor quand il est sacrifié aux cannibales.
- ◆ **Corsaire** : les compagnies des Indes ne font aucune perte d'abordage ni dégât de canon au navire.
- ◆ **Démolisseur** : réduit la fouille de 3 tours, mais coule le bateau si le trésor ne s'y trouve pas.
- ◆ **Ermite** : ACTION, protège le butin, comme on le ferait sur l'Île déserte.
- ◆ **Espionne** : regarde le compas de navigation d'un autre joueur, avant de régler le sien, lorsque la coque de son propre navire n'a plus que 1 ou 2 points.
- ◆ **Fausaire** : ACTION, reçoit 1 lettre de marque.
- ◆ **Féticheur** : permet de recruter des boucaniers sur toutes les îles en recherchant dans la pioche.
- ◆ **Fou** : vaut 3 boucaniers à l'abordage, se suicide ensuite.
- ◆ **Gabier** : ACTION (phase de navigation), augmente les voiles de 1 à ce tour.
- ◆ **Harponneur** : ACTION, au prochain tour, engage obligatoirement l'abordage avec un ou plusieurs navires, sur un point au choix du joueur, à distance de 1. Un abordage au contact empêche cette action. Le canotier a priorité sur le harponneur.
- ◆ **Homme au tatouage** : réduit le temps de fouille de 1 tour.
- ◆ **La Brute** : à l'abordage, tue 2 boucaniers et en nécessite autant pour être éliminé.
- ◆ **L'ivrogne** : ACTION, gagne 1 *rhum* si le bateau s'est seulement déplacé de 1 à ce tour.
- ◆ **Maître-canonier** : ACTION (phase de tir), augmente les dégâts des canons de 1 à ce tour.
- ◆ **Mondaine** : ACTION, regarde un indice et le remet sous la pioche.
- ◆ **Singe** : ne prend pas d'emplacement d'équipage.
- ◆ **Survivant** : s'il était à bord durant le tour d'un naufrage, il rejoint, vivant, l'équipage du nouveau navire. Si le navire n'a qu'un seul emplacement, le joueur choisit entre lui et un nouveau boucanier.
- ◆ **Timonier** : ACTION, pour 1 pièce, permet d'effectuer la navigation du navire après les autres joueurs au prochain tour (ainsi après l'*Espionne*).
- ◆ **Vieux loup de mer** : triple les effets des actions de capitaine (1 *rhum* pour 3 de voiles, 1 *poudre noire* pour 3 canons et 1 *canne à sucre* pour 3 points de coque).



Pour toute remarque ou question, envoyez un courriel à cette adresse :

boucanierslejeu@gmail.com

CONCEPTION ET ILLUSTRATION

Vincent Tellier

SUR UNE IDÉE DE

Thierry Durand
et Vincent Tellier

ÉDITION

Le Cercle de l'Orbite Galactique
Maxime Richard



www.lecog.fr

MERCI À

Klaudia Kaczmarczyk-Tellier
Les Super Protos Numériques
Rémi Durand
Jonathan Ganne
Zachary Boubli

