

Oh Captain!

Un jeu de Florian Sirieix
dans un univers créé
par Ludonaute.

Legends Of
Luma

V1.0

© Copyright 2017
Ludonaute/ Legends Of Luma
www.legendsofluma.com

Règles du Jeu

Aventurier intrépide, vous avez pris le large pour un formidable voyage vers l'inconnu dans le but de découvrir l'origine du mystérieux message trouvé dans la bouteille. Mais une terrible tempête a pulvérisé votre bateau. Un formidable monstre marin, le Nukha, vous a sauvé, vous et vos compagnons. Vous êtes maintenant à l'abri dans son refuge.

Cette grotte recèle d'étranges objets. Le Capitaine vous autorise à fouiller les lieux et à lui ramener vos trouvailles. Mais vous n'allez pas vous laisser faire. Vous comptez bien garder pour vous la meilleure de ce butin.

But du jeu

En bluffant le Capitaine, vous allez essayer de garder les meilleures trouvailles pour vous. A la fin de la partie, les Nomades viendront vous trouver. L'aventurier avec le plus beau butin gagnera le respect de ses camarades et sera déclaré vainqueur. *N'oubliez pas, le Chef, c'est toujours le plus riche !*

Matériel

- 1 Bouteille avec le message



- 30 pièces d'or (de valeur 1)



- 6 fiches Aventurier



Recto : Capitaine



Verso : Explorateur

- 1 distributeur de cartes à assembler (Grotte du Nukha)



- 35 cartes :



- 7 Oeufs de Nukha

- 7 Lanternes

- 5 Grappins

- 5 Pistolets

- 5 Bourses

- 5 Lézards

- 1 Arrivée des Nomades

- 3 Jetons de majorité



Mise en place

Les Jetons de majorité sont mis de côté, ils ne serviront qu'à la fin du jeu

• Le Capitaine

Choisissez un Capitaine parmi les joueurs. Donnez-lui 5 pièces d'or ainsi que la Bouteille. Ce sera le marqueur du Capitaine pendant la partie.



• Les Explorateurs

Les joueurs qui ne sont pas le Capitaine seront désignés comme les Explorateurs. Donnez 3 pièces à chaque Explorateur. Si des Explorateurs râlent, dites-leur qu'il fallait être Capitaine.



Les pièces restantes sont placées au centre de la table. Elles forment **la réserve**.

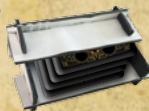
Donnez une carte Bourse à tous les Explorateurs (tous les joueurs sauf le Capitaine). Ces cartes sont placées faces cachées devant eux: c'est leur **butin initial**. Retirez du jeu les cartes Bourse restantes.

• Choix des Aventuriers

En commençant par le Capitaine *oui, encore, décidément la prochaine fois il faudra être Capitaine* et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un Aventurier. Il prend la fiche Aventurier correspondante et la place devant lui sur la face correspondant à son rôle (Capitaine ou Explorateur).

• La Grotte

Séparez la carte Arrivée des Nomades des autres cartes. Prenez 3 cartes au hasard et mélangez-les avec la carte Arrivée des Nomades. Placez-les dans le distributeur de cartes faces cachées. Mélangez et placez les 26 cartes restantes sur ces 4 cartes, à l'intérieur de la Grotte. C'est **la pioche**.



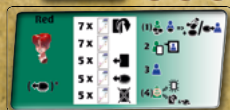
• La défausse

Prenez les **3** premières cartes de cette pioche, et placez-les sous la Bouteille du Capitaine faces cachée : c'est **la défausse**. *Le Capitaine peut les consulter secrètement, faire semblant qu'elles sont super importantes, et les reposer faces cachées avec un sourire mesquin.*



• Le premier joueur

L'Explorateur à la gauche du Capitaine est le premier joueur. Il prend devant lui la Grotte.



Déroulement du jeu

Les joueurs sont divisés en deux catégories : **le Capitaine et les Explorateurs**. Les Explorateurs s'en donnent à cœur joie et fouillent de fond en comble la grotte, pendant que le Capitaine lui, surveille ses subalternes et essaie de récupérer les objets de valeur !



Le premier joueur joue son tour, puis c'est à l'Explorateur à sa gauche de jouer et ainsi de suite, jusqu'à ce que la carte Arrivée des Nomades soit tirée.

À la fin de votre tour de jeu, passez la Grotte au joueur à votre gauche. La position de la Grotte marque la position du joueur actif autour de la table. N'oubliez pas de la faire passer.

Le Capitaine, lui, ne joue pas de tour ; il a déjà trop à faire pendant le tour des autres. Lors du tour de table, on passe donc directement de l'Explorateur à la droite du Capitaine à l'Explorateur à la gauche du Capitaine.

Tour d'un Explorateur

(1). Mutinerie ?

Cette phase est jouée **seulement si** à votre tour vous êtes strictement plus riche que le Capitaine. Dans ce cas vous pouvez déclarer une mutinerie (a) ou votre allégeance (b). Dans le cas contraire, passez directement à la phase 2 : l'Exploration de la grotte.



(a) La mutinerie : Prenez la Bouteille avec les cartes de la défausse situées dessous. Prenez aussi **une pièce de la Réserve**. S'il n'y a plus de pièces dans la Réserve, alors vous en prenez rien. L'ancien Capitaine redevient un simple Explorateur. Vous devenez le nouveau Capitaine. Votre tour se termine immédiatement.



(b) L'allégeance : Donnez une de vos pièces au Capitaine. Si vous l'oubliez, le Capitaine peut vous réclamer sa pièce méchamment. Votre tour se poursuit alors par l'Exploration de la grotte.



2. Exploration de la grotte !

À votre tour, piochez une carte dans la Grotte. Consultez-la secrètement *Prenez votre air de conspirateur le plus crédible possible* et annoncez au Capitaine ce que vous avez pioché :

Oh Capitaine ! J'ai trouvé une lanterne, un grappin, un lézard, un pistolet !



Si vous en trouvez un Oeuf de Nukha, vous devez impérativement mentir au Capitaine et annoncer autre chose ! *Le Nukha est un animal sacré ! Il vous a sauvé, donc vous n'êtes pas censés voler ses oeufs. Jamais !*



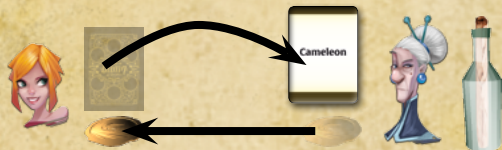
En fait, quoi que vous trouviez, vous avez tout à fait le droit de mentir au Capitaine, et même parfois vous avez vraiment intérêt à le faire.

3. Le choix du Capitaine.

Lorsque vous interpelez le Capitaine et lui annoncez une découverte, le Capitaine doit vous acheter la trouvaille (a), **OU** vous donner son accord pour l'utiliser (b).

(a) Le Capitaine achète la trouvaille :

Le Capitaine vous donne une pièce, révèle la carte puis l'ajoute à son Butin. **Si et seulement si** votre annonce était vraie, le Capitaine peut appliquer l'effet de la carte qu'il vient d'acheter et attaquer n'importe quel Explorateur (même vous). Genre comme ça : «Ah, mais c'était bien un Léopard, qu'il est mignon. Tiens, il va te voler une pièce.»



(b) Le Capitaine vous laisse la trouvaille :

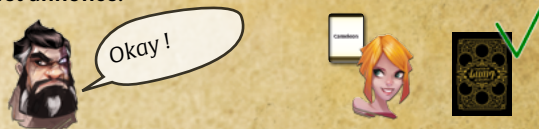
Vous gardez la carte face cachée dans votre Butin. Vous devez alors obligatoirement tenter d'attaquer un autre Explorateur avec la découverte que vous venez d'annoncer au Capitaine, même si vous savez que ce n'est pas vraiment ça. Vous n'allez pas changer d'avis quand même. Vous devez choisir un Explorateur sur qui l'effet va réellement s'appliquer. Et non, on n'attaque pas le Capitaine. Un peu de respect tout de même !



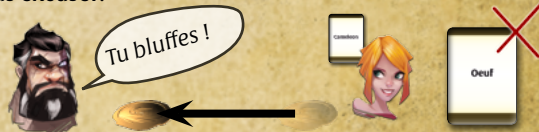
(4). Maintenant, il faut assumer !

L'Explorateur visé peut accepter l'attaque sans broncher (a) **OU** vous accuser de mentir (b).

(a) L'Explorateur visé accepte l'attaque. **Vous ne révélez pas votre carte** et vous appliquez sur cet adversaire l'effet annoncé.



(b) L'Explorateur visé vous accuse de bluffer et vous aviez en effet menti. **Vous devez révéler votre carte**. L'adversaire ne subit pas l'attaque, et vous lui donnez une pièce pour vous excuser.

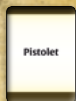


(b) L'Explorateur visé vous accuse de bluffer mais vous aviez dit la vérité. **Vous devez révéler votre carte** pour le prouver. L'adversaire subit l'attaque, et en plus, il vous donne une pièce pour s'excuser d'avoir douté de vous.



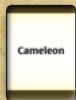
Dans le cas où un Explorateur n'aurait aucune pièce à donner, il ne donne rien, même s'il perd le test de bluff.

Effet des cartes



Pistolet

Choisissez une carte dans le Butin d'un Explorateur (si vous choisissez une carte face cachée, évidemment vous la prenez au hasard) et placez-la face cachée dans la défausse sous la Bouteille du Capitaine. *Ça lui apprendra. Non, pas les vôtres. Bien tenté, mais on fait pas d'omelette aujourd'hui !*



Lézard

Volez une pièce à un Explorateur. *Oui, aussi facilement que ça !*



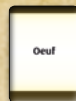
Grappin

Choisissez une carte visible ou cachée dans le Butin d'un Explorateur et placez-la dans votre Butin, sans changer son état (visible ou cachée). *Et puis après, rangez votre grappin dans son étui, et allez faire une sieste.*



Lanterne

Révélez une carte face cachée dans le Butin d'un Explorateur. Cette carte reste face visible. *Ok, c'est pas terrible, mais ça se revend cher auprès des Nomades.*



Oeuf de Nukha

L'Oeuf n'a aucun effet. *Chut ! Dites autre chose ! Il n'y a pas d'oeuf... Le Nukha est une créature sacrée. Les Nomades vous en voudront de piller ses œufs.*

Rappel: Une attaque doit viser un Explorateur chez qui l'effet peut s'appliquer. Si aucun Explorateur ne peut être visé, alors il n'y a pas d'attaque. Vous placez la carte dans votre Butin sans appliquer son effet.

Cartes visibles/cachées

Dans le Butin des joueurs, certaines cartes peuvent être visibles et d'autres cachées. Les cartes sont par défaut placées faces cachées devant les joueurs. Une carte peut devenir visible si :

- Elle est achetée par le Capitaine.
- Elle est révélée par l'effet d'une Lanterne.
- Si votre adversaire vous a accusé de bluff à propos de cette carte.

Vous pouvez consulter et mélanger les cartes faces cachées de votre Butin à tout moment.

La défausse

À tout moment, le Capitaine peut consulter la défausse de cartes sous la Bouteille. Le Capitaine a ainsi connaissance de toutes les cartes défaussées depuis le début de la partie.

Fin de partie

La partie prend fin immédiatement quand la carte Arrivée des Nomades est piochée par un Explorateur. *Les Nomades vont racheter leur Butin aux Aventuriers.*

Chaque joueur dévoile donc son Butin. Donnez le Jeton Majorité de Pistolets au joueur qui possède le plus de **Pistolets** (en cas d'égalité, personne ne prend le Jeton). Faites de même pour les **Grappins** et les **Lézards**. *Les Nomades n'acceptent de négocier qu'avec les meilleurs !*



Chaque joueur accumule les points de ses Lanternes (valeur 2 ou 3), de ses Bourses (valeur 1), de ses éventuels Jetons de Majorité (valeur 4) ainsi que de ses pièces d'or (valeur 1) et soustrait ceux de ses Œufs de Nukha (valeur -1).



Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité sur le score final, c'est le Capitaine qui gagne, s'il fait partie des joueurs à égalité. Sinon, le vainqueur est le joueur qui possède le plus de pièces d'or parmi les joueurs à égalité.

Capacité spéciale des Aventuriers

Chaque Aventurier possède une Capacité spéciale.



Lys

En fin de partie, Lys remporte les égalités pour l'attribution des Jetons de majorité ; c'est-à-dire qu'elle gagne 4 points si elle possède le plus de Lézards (ou de Pistolets, ou de Grappins), même si un autre Aventurier en possède autant qu'elle.



Nostromo

Quand Nostromo fait une Mutinerie, il peut, en plus, prendre la carte de son choix dans la défausse et l'ajouter à son Butin.



Moon

À la fin de son tour, Moon peut retourner faces cachées jusqu'à deux cartes de son Butin. Cette capacité ne s'applique bien sûr pas quand Moon est Capitaine.



Ulrich

Si Ulrich remporte une accusation lors d'un bluff (qu'il soit l'attaquant ou la cible), il vole 2 pièces en compensation au lieu d'une.



Siana

Quand Siana est attaquée avec une Lanterne, un Grappin ou un Pistolet, c'est elle qui choisit la carte de son Butin qui est visée par l'attaque et non l'attaquant. Cependant, elle n'est pas autorisée à choisir un Oeuf de Nukha **visible**.



Red

À la fin de son tour, si Red est l'Aventurier possédant le moins de pièces d'Or (y compris à égalité), il vole une pièce à l'Explorateur de son choix (pas au Capitaine). Cette capacité ne s'applique bien sûr pas quand Red est Capitaine.

Legends Of
Lumina