

CHRISTIAN VAN DIJK

HIJACKED

ILLUSTRÉ PAR THE MICO



LIVRET DE RÈGLES



CONTENU



1 PLATEAU DE JEU



8 TUILES PIRATE



4 JETONS TOURNANTS PIRATE



3 JETONS MÉDAILLE



5 JETONS OBJECTIF MÉDAILLE



64 CARTES PASSAGER



1 CARTE JOUEUR DE DÉPART



12 CARTES SOLO



4 MÉMOS POUR JOUEUR



1 SAC



3 CUBES ROUGES



12 CUBES VERTS



2 MINI DÉS BONUS ROSES



8 DÉS



26 JETONS REVENDICATION CRYPTOMONNAIE, MÉDICAMENTS, RENSEIGNEMENTS, NOURRITURE



2 DÉS BONUS

LA SITUATION EST URGENTE À L'AÉROPORT !

Un avion rempli de passagers a été détourné par des pirates de l'air. L'aéroport est fermé, la police encercle l'appareil. Il n'y a pas de temps à perdre, tout doit être fait pour que les passagers et l'équipage soient évacués en toute sécurité ou pour persuader les pirates de se rendre. Vous êtes en charge de la négociation. Saurez-vous libérer autant de passagers que possible avant que la police ne s'introduise dans l'avion et ne les libère ?



BUT DU JEU

Chaque joueur incarne un négociateur devant développer une relation de confiance avec les pirates de l'air et satisfaire certaines revendications afin de libérer au moins trois passagers et un pilote, et ce, avant que la police n'intervienne dans l'appareil.

Il vous faudra donc négocier. La crypto (argent virtuel), les médicaments et la nourriture vous serviront de monnaie d'échange pour obtenir des cartes Passager. Vous devrez parfois coopérer avec les autres négociateurs pour que tous puissent sortir de l'avion sains et saufs, mais vous pouvez également décider de suivre votre propre plan...

Le joueur ayant obtenu le plus de points à la fin de la partie remporte la victoire ! En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur ayant obtenu le plus de reconnaissance. Si les deux joueurs ont également le même niveau de reconnaissance, ils se partagent la victoire.

DURÉE

Le nombre de joueurs détermine le nombre minimum de manches. Ce dernier est indiqué sur le compteur de la police :

4 joueurs : 8
3 joueurs : 10
2 joueurs : 15
1 joueur : 15

Ce compteur représente le nombre de minutes imaginaires avant que la police ne s'introduise dans l'avion.



1 FIGURINE ÉQUIPE DE POLICE



4 DISQUES DE COMMUNICATION



1 JETON ÉTOILE



4 PILOTES



4 JETONS DE SCORE



6 TUILLES BONUS



12 PASSAGERS



4 JETONS POUCE



6 JETONS NUMÉROTÉS (1-6)



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5

11 1 2 3 4 5

6 100% 90% 80% 70% 60% 50% 40% 30% 20% 10%

1-6 1-6 1-6 1-6 1-6

1-3 1-3 4-6 4-6

8 7 6 5 4 3 2 1

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40



DÉROULEMENT DU JEU

Hijacked se joue en plusieurs manches dont le nombre dépend de l'avancée de la police sur son compteur. Chaque manche est divisée en trois phases qui doivent être effectuées dans l'ordre.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

- 1 - Phase d'action
- 2 - Phase de la police
- 3 - Phase finale

PHASE D'ACTION

Pendant cette phase, tous les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un tour est constitué de 3 étapes :



Le joueur dont c'est le tour lance ses dés : ils affecteront ses choix et actions.

1-6

Vous pouvez poser vos dés sur l'un des emplacements dédiés du plateau de jeu afin d'effectuer l'action choisie. Si deux dés sont requis sur un emplacement, il est impossible de n'en poser qu'un seul.



À la fin de votre tour, vous récupérez vos dés.

PHASE DE LA POLICE

Pendant cette phase, l'équipe de la police avance d'une case vers l'avion.

PHASE FINALE

La partie se termine si l'une des conditions est remplie (voir page 10).

ACTIONS

Pendant la phase d'action, les joueurs peuvent utiliser les dés des manières suivantes :

1 CHOISIR ET JOUER/DÉFAUSSER DES CARTES PASSAGER

Afin de choisir une carte Passager, vous devez effectuer les étapes suivantes, dans l'ordre :

DÉROULEMENT

- A - Choisissez une carte face visible ou cachée.
- B - Révélez la carte si elle est face cachée.
- C - Révélez les cartes adjacentes si elles ne le sont pas déjà.
- D - Jouez ou défaussez la carte choisie.
- E - Piochez une nouvelle carte pour remplacer celle jouée ou défaussée, face cachée.
- F - Réservez une des cartes adjacentes si vous le souhaitez.

A CHOISIR UNE CARTE PASSAGER FACE VISIBLE OU CACHÉE

Pour choisir une carte Passager **face cachée**, le joueur actif doit utiliser un dé dont la valeur correspond à celle indiquée sur le dos de la carte.



Pour choisir une carte Passager **face visible**, cela dépend si elle a déjà été réservée ou non (voir étape F). Une carte Passager révélée qui :

- n'est **pas réservée** peut être choisie avec **un dé de n'importe quelle valeur**.
- est **réservée par vous-même** peut être choisie **sans utiliser de dé**. À la place, vous reprenez le dé que vous aviez utilisé pour la réserver et le remettez dans votre réserve (sans l'utiliser ce tour).
- est **réservée par un autre joueur** peut être choisie **en utilisant un dé dont la valeur est équivalente ou supérieure à celle du dé utilisé pour la réservation**. Le joueur qui avait réservé la carte récupère immédiatement son dé.

B RÉVÉLER LA CARTE PASSAGER CHOISIE

Si la carte est face cachée, vous devez la révéler.



Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Passager par tour. Dans le cas d'un dé supplémentaire, vous pouvez en jouer deux par tour.

C RÉVÉLER LES CARTES PASSAGER ADJACENTES

Les passagers étant assis les uns à côté des autres dans une même rangée, lorsque vous négociez pour les libérer, ceux situés de part et d'autre du passager que vous avez choisi sont aussi impliqués dans les négociations. Cela signifie que les cartes à gauche et à droite de la carte que vous avez choisie sont elles aussi révélées (si elles ne le sont pas déjà).

D JOUER OU DÉFAUSSER UNE CARTE PASSAGER CHOISIE

Une fois que vous avez choisi une carte Passager, vous devez la **jouer** ou la **défausser** immédiatement.

Pour la **jouer**, vous devez remplir ses conditions (si elle en comporte). Par exemple, certaines cartes Passager demandent un niveau de confiance minimum avec les pirates de l'air (voir infra, section 3). De plus, la revendication des pirates correspondante pour ce passager doit être défaussée dans la réserve générale. Une carte Passager que vous avez jouée doit être posée face vers le haut dans votre réserve personnelle.

S'il vous est **impossible de jouer** une carte Passager en raison du manque de confiance des pirates ou que leurs revendications n'ont pas été satisfaites, vous devez **jeter la carte** dans la **défausse**. Un point de score est immédiatement attribué pour chaque carte Passager défaussée de cette manière (tentative de sauvetage de passager).

Vous **pouvez** également décider de **défausser** une carte Passager (et remporter un point) même si toutes les conditions sont remplies.



Quand vous posez une carte Passager dans votre réserve personnelle, vous ne recevez pas de point (uniquement quand vous la défaussez).

E REMPLACER LA CARTE JOUÉE OU DÉFAUSSÉE

Piochez une nouvelle carte pour remplacer celle qui a été jouée ou défaussée, face cachée.

F RÉSERVER UNE CARTE PASSAGER ADJACENTE OPTIONNEL

Vous avez la possibilité de « réserver » une des **cartes Passager révélées** si vous pensez pouvoir en tirer parti pendant la prochaine manche. Pour ce faire, posez un autre dé de n'importe quelle valeur sur la carte réservée.



LIBÉRER LES PASSAGERS

Si vous obtenez deux cartes Passager de la même couleur, vous pouvez les échanger à n'importe quel moment de la partie (même pendant le tour d'un autre joueur) contre un passager (en bois) de l'avion. Jetez les cartes Passager dans la défausse. Ainsi, vous marquez immédiatement 3 points par passager. Vous pouvez obtenir un nombre illimité de passagers.

COULEURS

Il existe cinq couleurs de cartes Passager.



Cartes grises, bleues, vertes et jaunes

Ces cartes Passager permettent d'obtenir des pilotes et des passagers en bois.



Quand les cartes Passager ont toutes été défaussées ou jouées, mélangez la défausse pour qu'elle constitue une nouvelle pioche.



LIBÉRER LES PILOTES

Pour libérer un pilote, trois cartes de la même couleur sont nécessaires. Il permet de marquer immédiatement 5 points. Un seul joueur peut obtenir plusieurs pilotes, mais il n'y a que quatre en jeu.



Les joueurs peuvent poser 5 cartes maximum dans leur réserve personnelle.



CARTES PASSAGER ROUGES

Elles donnent un désavantage. Certains passagers se montrent peu coopératifs ou se défendent dans l'avion, rendant le travail des négociateurs plus difficile.

Si vous jouez une carte rouge face cachée, elle doit être immédiatement jetée dans la défausse (vous marquez alors **1 point**). Les négociateurs perdent 10 % de confiance avec les pirates et le cube situé le plus haut doit être retiré (s'il y en a un).

Cela ne s'applique pas si la carte a été révélée par un joueur ayant choisi une carte adjacente à celle-ci ou si vous la jouez alors qu'elle avait déjà été révélée.

Vous ne pouvez pas accumuler les cartes rouges pour libérer des passagers ou des pilotes.

2 CHOISIR UNE CARTE RÉSERVÉE

Vous pouvez prendre une carte que vous avez réservée lors de votre dernier tour. Vous ne lancez alors qu'un seul dé, parce que celui que vous avez utilisé pour réserver la carte revient dans votre réserve avec cette carte à la fin de votre tour. Si vous ne pouvez pas remplir les conditions, vous ne pouvez pas prendre la carte et elle est défaussée contre 1 point.

Vous pouvez également choisir une carte Passager réservée par un autre joueur en utilisant un dé dont la valeur est égale ou supérieure à celle du dé de réservation et en remplissant les conditions de la carte. Le joueur qui avait réservé la carte récupère immédiatement son dé.

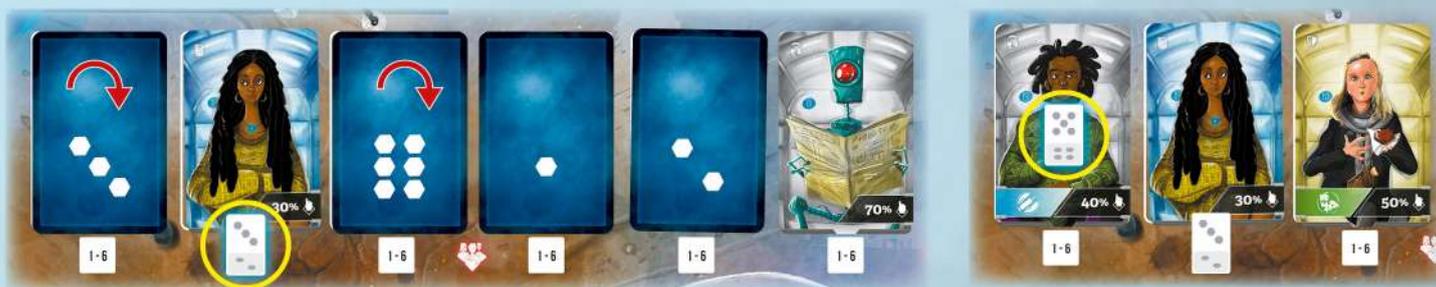


À la fin de la partie, chaque carte Passager restante dans votre réserve vous fait perdre 3 points.



Exemple

Tristan a réservé une carte Passager avec un dé d'une valeur de 4. Si un joueur jouant après lui veut la prendre, il lui faudra donner un dé d'une valeur de 4 minimum (donc 4, 5 ou 6).



Exemple

Tristan obtient un 3 et un 5 avec ses dés. Sur les six cartes Passager, cinq cartes sont face cachée, affichant deux dés à 3, un dé à 6, un dé à 1 et un dé à 2, la dernière étant face visible. Avec son dé à 3, il choisit la carte d'une valeur de 3. Il la révèle et s'il satisfait les revendications, il peut la jouer et l'ajouter à sa réserve personnelle.

S'il ne peut pas satisfaire les revendications ou s'il ne veut pas de cette carte, il la jette dans la défausse et marque 1 point. Il retourne ensuite les cartes situées à gauche et à droite de la carte jouée ou défaussée et a la possibilité de réserver une des cartes face visible. Il aurait également pu jouer la carte face visible avec l'un de ses deux dés : celui à 3 ou celui à 5, cela n'a pas d'importance.

Comme il ne peut jouer qu'une seule carte par tour parce qu'il n'a ni dé bonus ni mini dé, il ne peut pas jouer en plus la carte face visible lors de cette manche, mais il peut à présent réserver l'une des cartes révélées pour son prochain tour.

3 DÉVELOPPER UNE RELATION DE CONFIANCE

Il est important que les pirates vous fassent confiance afin de pouvoir sortir certains passagers ou pilotes de l'appareil. Le pourcentage de confiance nécessaire pour que les pirates acceptent de laisser partir un passager est précisé sur la carte de ce dernier.

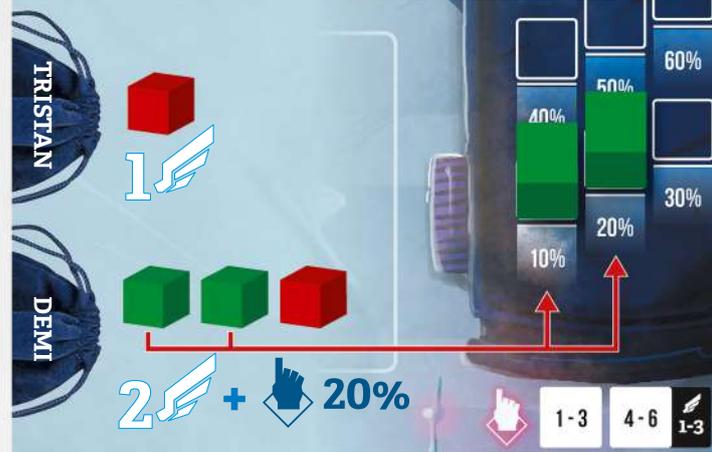
Si votre niveau de confiance est faible avec un pirate, il sera plus méfiant et vous laissera moins de marge de manœuvre lors des négociations.

Si vous choisissez de développer votre relation de confiance avec les pirates, vous pouvez prendre des cubes dans le sac, un par un (sans regarder). Si le cube est vert, posez-le sur le premier emplacement de confiance disponible : vous pouvez obtenir jusqu'à trois cubes par tour (ou choisir de ne plus en piocher). Vous marquez 1 point pour chaque bloc vert.

Vous avez tiré un cube rouge ? L'action se termine immédiatement. Si vous l'avez obtenu sans tirer de vert avant, vous marquez un seul point. Remettez le cube rouge dans le sac. Les verts restent là où ils se trouvent.

Exemple

Tristan tire son premier cube du sac, il est rouge. Cela met tout de suite fin à son tour, mais il reçoit 1 point. C'est au tour de Demi qui tire deux cubes verts à la suite, puis un rouge, ce qui lui rapporte donc 2 points.



Le premier joueur à avoir atteint un niveau de confiance de 100 % reçoit le jeton Étoile. Celui-ci rapporte 5 points à la fin de la partie.

Il est possible de perdre le jeton Étoile. Quand le niveau de confiance descend en dessous de 100 % et qu'un autre joueur le remonte au maximum, il peut récupérer le jeton Étoile.

4 CONVAINCRE LES PIRATES DE L'AIR DE SE RENDRE LA LIGNE DIRECTE

Les joueurs peuvent essayer de convaincre les pirates de se rendre.

Vous pouvez parler avec l'un d'entre eux via une ligne directe. Les tuiles Pirate sont visibles afin que tous les joueurs puissent voir ce que rapporterait de convaincre un pirate. Chacun d'entre eux vaut un certain nombre de points à la fin de la partie.

Lancez vos deux dés et posez-les sur l'emplacement du pirate correspondant à leurs valeurs. Vous pouvez alors essayer de le convaincre de se rendre et poser votre disque de communication sur l'emplacement prévu à cet effet sous le pirate.

Cela signifie que vous seul négociez avec ce pirate via une ligne directe. Aucun autre joueur n'est autorisé à interférer avec lui. Tournez le jeton tournant Pirate sur 1. Quand vous avez effectué cette action quatre fois, vous avez convaincu le pirate de se rendre. Vous remportez 1 point à chaque fois que vous tournez le jeton. Vous avez également le droit de poser vos dés sur un autre pirate dans les tours suivants et d'y déplacer votre disque de communication (et donc de tout recommencer).

Une fois qu'un pirate quitte l'avion, retirez sa tuile et son disque de communication du plateau de jeu. Puis posez le pirate face visible devant vous, dans votre réserve personnelle. Prenez une nouvelle tuile Pirate (s'il en reste) et posez-la sur l'emplacement vide.

À chaque fois qu'un pirate se rend, le niveau de confiance des pirates restants baisse de 20 %.



PIRATE



JETON TOURNANT PIRATE



Exemple

Demi pose ses dés d'une valeur de 1 et de 5 sur l'emplacement contenant le jeton Pirate demandant des dés d'une valeur de 1 à 3 et de 4 à 6. Puis elle pose son disque de communication sur l'emplacement correspondant. Elle tourne le jeton tournant Pirate sur 1 et remporte 1 point sur la jauge de score. Si elle répète cette action trois fois, elle aura convaincu le pirate de se rendre et pourra poser sa tuile face visible dans sa réserve personnelle. Les deux cubes verts situés le plus haut (s'il y en a) sont retirés du niveau de confiance.



5 INCITER LA POLICE À BATTRE EN RETRAITE UN POUR TOUS

Pendant votre tour, vous avez la possibilité d'influer sur le compteur de la police afin de forcer cette dernière à reculer. Cette action est très importante et les joueurs doivent s'associer pour obtenir plus de temps de négociation.



POLICE



COMPTEUR DE RECONNAISSANCE

Il est indispensable que **tous les joueurs soient au même niveau sur la jauge de score**, après quoi vous pouvez poser vos dés sur l'emplacement dédié. Ainsi, l'équipe de police recule immédiatement de deux cases.

À la fin d'une manche, un joueur (de préférence celui de départ) fait avancer l'équipe de police d'une case. Il est possible de la faire reculer plus loin que sa position de départ. Les joueurs ne peuvent pas effectuer cette action pendant les deux premières manches.

S'agissant d'un travail d'équipe, tous les autres joueurs reçoivent immédiatement 2 points (dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur suivant celui qui a effectué l'action). Celui qui effectue cette action n'en remporte aucun, mais pioche les **deux tuiles bonus du haut** (s'il y en a), en choisit une et la pose face visible dans sa réserve personnelle. Il mélange l'autre tuile dans le paquet. Vous pouvez utiliser les tuiles bonus à n'importe quel moment du jeu, et pas nécessairement juste après obtention.

Une fois utilisées, les tuiles bonus sont rangées dans la boîte.



TUILE
BONUS



JAUGE DE SCORE

De plus, le joueur pose son pouce sur le premier emplacement du compteur de reconnaissance. S'il répète cette action lors d'une prochaine manche, il fait avancer son pouce d'une case. À la fin de la partie, des points supplémentaires sont accordés aux joueurs qui ont posé des pouces sur le compteur de reconnaissance (imprimés sur le compteur de reconnaissance).

6 REVENDICATIONS

Vous pouvez poser un dé dans l'espace dédié pour obtenir une revendication. Celle que vous recevez dépend du chiffre indiqué par le dé. Quatre jetons numérotés déterminent la valeur de chaque revendication pendant la partie. Ainsi, un dé dont la valeur ne correspond à aucun des jetons numérotés ne peut pas être utilisé pour cette action.

2

TYPES DE REVENDICATIONS



Nourriture

Les passagers et les pirates ont besoin de manger et de boire pendant le détournement.



Cryptomonnaie

Les pirates demandent de l'argent sous forme de cryptomonnaie, telle que des Bitcoins. Elle leur permet de se procurer facilement de l'argent intraquable.



Médicaments

Certains passagers ou pirates sont blessés et ont besoin de soins (en urgence).



Renseignement

Les pirates ont besoin de renseignements, d'informations concernant la situation hors de l'avion. Ce joker peut remplacer n'importe quelle autre revendication.



Les revendications peuvent s'utiliser de trois manières :

COMME MONNAIE D'ÉCHANGE POUR OBTENIR DES CARTES PASSAGER

Les cartes Passager indiquent les conditions requises pour les obtenir.

1



Exemple

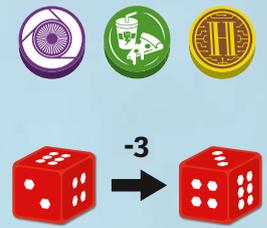
Tristan veut jouer une carte bleue. Elle requiert un niveau de confiance de 20 % minimum et une unité de cryptomonnaie. Comme le niveau de confiance est déjà à 50 %, il remplit la première condition. Il ne dispose pas de cryptomonnaie, il utilise donc un renseignement qu'il défause dans la réserve générale. Il peut donc jouer la carte et l'ajouter à sa réserve.

POUR MODIFIER LE NOMBRE DE POINTS SUR UN DÉ

Vous pouvez utiliser une revendication pour augmenter ou diminuer de 1 la valeur d'un dé. Plusieurs revendications peuvent être renvoyées dans la réserve générale pour l'ajuster. Dans ce cas, vous ne remportez aucun point pour ces revendications. Par exemple, une revendication peut servir à transformer un dé de 1 en un 2 ou un 6. En utilisant deux revendications, il peut même devenir un 3 ou un 5.

Exemple

Demi obtient un 6, mais elle a besoin d'un 3 pour effectuer une action. Elle donne trois revendications de son choix afin de changer la valeur de son dé en 3.



POUR OBTENIR DES POINTS PENDANT OU À LA FIN DE LA PARTIE

Vous marquez immédiatement 1 point quand vous renvoyez une revendication dans la réserve générale. **Vous pouvez le faire à n'importe quel moment de la partie, même quand ce n'est pas votre tour.** C'est un moyen efficace permettant de s'assurer que tous les joueurs sont au même niveau sur les jauges de score afin de faire reculer la police.



7 - DÉS BONUS

Tous les joueurs peuvent prendre un dé bonus. Il s'obtient en posant un autre dé sur l'emplacement correspondant.



Il ne doit pas s'utiliser dans le même tour, mais **obligatoirement** dans le suivant, après quoi il retourne sur son emplacement dès la fin du tour. Cette dernière condition ne s'applique pas si le joueur réserve une carte Passager avec ce dé. Dans ce cas-là, il y reste encore une manche.

Vous pouvez également utiliser ce dé pour jouer ou défausser une **carte Passager supplémentaire** pendant votre tour.

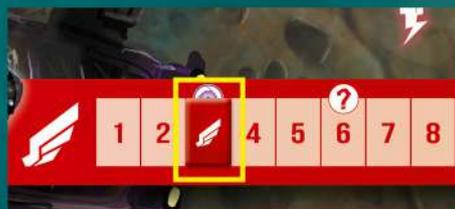
MÉDAILLES ET BONUS



OBTENIR DES MÉDAILLES

Vous n'avez pas besoin des dés pour effectuer cette action. Si un joueur atteint **en premier** l'un des objectifs de médaille, il prend le jeton Médaille correspondant et le pose face cachée dans sa réserve personnelle (échangez-les contre des points à n'importe quel moment de la partie ou lors du comptage des points).

Les conditions sont listées sur la dernière page.



BONUS DES JAUGES DE SCORE

Quand vous vous **arrêtez** sur un bonus de votre jauge de score, vous pouvez prendre immédiatement la revendication correspondante sur le plateau de jeu, tant que la partie n'a pas pris fin. **Si vous dépassez un bonus sans vous y arrêter, vous ne recevez pas de revendication.**



MINI DÉS

Les mini dés s'utilisent une fois et doivent retourner dans la réserve générale après utilisation. Les mini dés et les dés bonus sont soumis aux mêmes règles.



Choisissez n'importe quelle revendication de la réserve générale.

FIN DE LA PARTIE

Il existe deux cas de figure, si l'une des conditions suivantes est remplie pendant la phase finale d'une manche :

UN JOUEUR MET FIN À LA PARTIE



L'un des joueurs a réussi à négocier la libération d'au moins trois passagers et d'un pilote.

Les autres joueurs doivent terminer leur tour pendant cette manche.

FIN ABRUPT



L'équipe de police a atteint la dernière case : elle prend l'avion d'assaut !

Si la police s'introduit dans l'appareil, la partie se termine immédiatement. Tous les joueurs ont perdu !



COMPTAGE DES POINTS

Le nombre total de points marqués par les joueurs est comptabilisé en fin de partie d'après les éléments suivants :



jauge de score



bonus et médailles obtenus



revendications restantes (1 point pour chaque)



jeton Étoile (5 points)



tuiles Pirate obtenues



cartes Passager n'ayant pas servi à négocier la libération d'un passager (moins 3 points pour chaque)



points du compteur de reconnaissance



-9



36



3



Exemple

Tristan a marqué 36 points sur sa jauge de score. Il possède 3 cartes Passager et perd donc 9 points. Il en gagne 2 en ayant atteint un objectif bonus. Le pirate qu'il a réussi à convaincre de se rendre lui donne 1 point toutes les 2 revendications qu'il lui reste, soit 3 points. Enfin, il marque également 6 points pour les 6 revendications qu'il a gardées. Le score final de Tristan est donc de 38 points.

$$36 - 9 + 2 + 3 + 6 = 38$$

PAGE EXPLICATIVE

SOYEZ LE PREMIER À* :

 À usage unique



Marquez 4 points
+4 points bonus si vous avez le score le plus élevé du compteur de reconnaissance (en cas d'égalité, vous recevez 1 point).



Marquez 2 points
+6 points bonus si vous possédez au moins 2 médicaments, 2 unités de nourriture et 2 unités de cryptomonnaie (les renseignements peuvent remplacer n'importe quelle revendication).



Marquez 4 points
+3 points bonus si vous avez sauvé un pilote.



Convaincre un pirate



Utiliser 4 dés en un tour



Posséder 10 revendications



Posséder 8 revendications



Gagner au moins 18 points



Forcer la police à battre en retraite deux fois



Atteindre une confiance de 100%



Libérer 3 passagers



Libérer 3 passagers et 1 pilote

* Si plusieurs joueurs gagnent la même médaille en même temps, elle est défaussée.



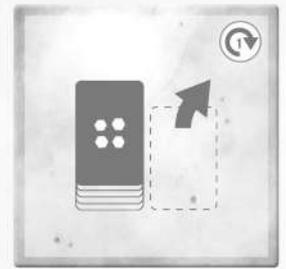
Vous pouvez libérer un pilote contre n'importe quelle combinaison de 3 cartes.



Prenez un mini dé et un renseignement. Si seulement l'un des deux est disponible, prenez-le.



Donnez jusqu'à 3 revendications aux autres joueurs et prenez-leur 1 point pour chaque demande.



Vous pouvez choisir gratuitement une carte Passager dans la défausse.



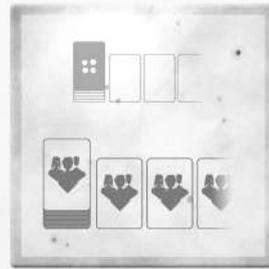
Recevez 1, 3 ou 6 points selon le nombre de revendications que vous possédez à la fin de la partie.



Marquez 1 point
+5 points bonus si vous ne possédez aucune carte Passager à la fin de la partie.



Marquez 3 points
+5 points bonus si vous êtes le premier joueur à avoir convaincu un pirate de quitter l'avion.



À partir de maintenant, vous pouvez piocher vos cartes Passager directement depuis le paquet des cartes Passager.



Recevez une action gratuite pour développer la relation de confiance.



Marquez 2 points
+2 points bonus pour chaque passager que vous avez libéré.



Marquez 3 points
+1 point bonus toutes les 2 revendications restantes à la fin de la partie.

Si vous piochez un cube rouge, vous perdez 2 points au lieu d'en recevoir 1.

SCORE

-  = -2 points
-  = -1 point
-  = 0 point
-  = 3 points

CRÉDITS



Conception du jeu
Illustrations
Conception graphique
Traduction
Remerciements

Christian van Dijk
The Mico (Mihajlo Dimitrievski)
Akha Hulzebos
Natacha Faubert
Daniel Flatau

© 2022 Greenest Games
info@greenestgames.com
www.greenestgames.com
Fabriqué en Pologne