

# THE CREW

*Règles du jeu*



Voilà déjà bien des années que le Grand Défi de Morgan attire les pirates des quatre coins du globe. À tel point que les auberges regorgent désormais d'aventuriers qui n'attendent qu'une chose : devenir membres d'un équipage et participer à la course la plus célèbre des Caraïbes.

Vous qui êtes capitaine, vous avez bien compris la situation : il suffira d'un peu de rhum – et parfois d'offrir un peu d'or au tavernier – pour embrigader de nouvelles recrues qui pourront certainement vous aider à décrocher la victoire !



Un jeu de : Malcolm Braff, Bruno Cathala & Sébastien Pauchon  
Illustrations : Mathieu Leyssenne

# MISE EN PLACE



Placez-les ensuite sur les cases du plateau prévues à cet effet sans les retourner.

Posez la *bouteille de rhum* sur la case située en bas des escaliers.

1 Mélangez, face cachée, les 20 tuiles *personnage*.

4 Retournez les 3 *personnages* orthogonalement adjacents au *rhum*.

5 Les 12 *trésors* remplacent ceux du jeu de base. Leur mise en place est la même.

Vous voilà prêts à commencer !

# RECRUT

• À chaque fois que vous payez une taxe portuaire **dans son intégralité**, vous pouvez recruter un *personnage*. Ce n'est pas obligatoire.

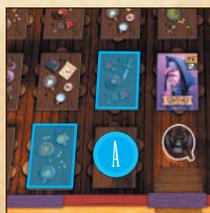
• Si vous recrutez un *personnage*, placez-le (comme une *marchandise*) dans une *cale vide*.

• Vous pouvez recruter n'importe quel *personnage* orthogonalement adjacent à la bouteille de *rhum* (les pirates sont plus faciles à convaincre avec du rhum).

En début de partie, 3 *personnages* sont ainsi disponibles.

• Après avoir recruté un *personnage*, révélez immédiatement les *personnages* qui bordent la zone de recrutement.

Ici, après avoir recruté A, on révèle les 2 *personnages* marqués d'un cadre bleu.



• La zone de recrutement est composée de cases accessibles à la *bouteille de rhum* qui bordent cette zone son



• Avant de recruter un *personnage*, vous pouvez déplacer le *rhum* au sein de cette zone. Chaque case coûte 1 *doublon*, à payer à la Banque.

Ici, pour aller recruter B, il faut déplacer le rhum de 3 cases. Cela

# LES TRÉSORS

Il y a 12 *cartes trésor* dans The Crew.

- 8 sont des valeurs positives, que l'on ne révèle – comme d'habitude – qu'en fin de partie. Leur valeur varie de +2 à +7.
- 3 sont des *amulettes maudites* que l'on ne révèle qu'en fin de partie et qui coûtent des points. Mais si vous possédez les 3 **et** que vous avez également Calypso à bord de votre navire, vous gagnez immédiatement la partie !
- Le dernier est le Youkounkoun. Ce diamant vaut 12 *doublons* en fin de partie. Mais si vous le piochez, vous **devez** le révéler et le stocker face visible à côté de vos *cales*... Pour le reste, les règles ne changent pas.



Un dernier détail : lorsque vous jouez avec l'extension, prenez l'habitude de poser les jetons *trésor* que vous récoltez sur votre plateau de *cales*. Cela peut servir à l'évêque en fin de partie.

Si le cœur vous en dit, vous pouvez jouer en incluant la 6<sup>e</sup> *Cale* parmi les *trésors*.



# RECRUTEMENT

est constituée de toutes les *cales de rhum*. Les *personnages* sont toujours face visible.



En rouge, la zone de recrutement actuelle.

# CHARGEMENT

- Le chargement des *personnages* suit les règles habituelles de chargement, sans aucune exception. Par exemple :
  - On ne peut pas en avoir plusieurs dans une même *cale*.
  - On ne peut pas remplacer un *personnage* par un autre.
  - On ne peut en jeter un à la mer (eh oui...) que si toutes les *cales* sont pleines et que l'on doit charger une **autre** *merchandise*.
  - Un *personnage* peut être volé à la suite d'un combat.

N.B. : un *personnage* jeté à la mer est retiré du jeu.

# LES PERSONNAGES

Deux valeurs indiquent l'or que rapporte (ou parfois coûte) le *personnage* en fin de partie s'il est dans vos *cales*.

Valeur du haut **1** : si votre bateau a atteint *Port Royal* (ici, +5 *doublons*).

Valeur du bas **2** : si votre bateau n'a pas atteint *Port Royal* (ici, +2 *doublons*).

En outre, tous les *personnages* ont un pouvoir **3** détaillé ci-après.



recruter l'armateur, placer le rhum de coûte 3 *doublons*.





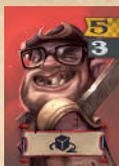
## Sir Beth

Augmente de 2 points la valeur du *dé de combat*.



## Le Flibustier

Vous pouvez attaquer à 1 case de distance. En cas de victoire, votre adversaire vide une *cale* de votre choix. En cas de défaite, vous ne perdez rien.



## Saran

Permet de relancer votre propre *dé de combat* ou de faire relancer celui de l'adversaire. Le deuxième jet **doit** être accepté.



## Le Stratège

Vous gagnez automatiquement vos combats lorsque vous êtes **l'attaquant**.



## Le Roi!

Pas de pouvoir, mais rapporte 9 *doublons* si emmené à *Port Royal*. Par contre, le Roi est très déçu (-3 *doublons*) s'il n'arrive pas à bon port.



## L'Armateur

En fin de partie, chaque *personnage* dans vos *cales* vous rapporte 3 *doublons*. L'armateur compte également.



## L'Évêque

En fin de partie, chaque jeton *trésor* que vous avez récolté vous rapporte 2 *doublons*.



## La Fouine

Lorsque vous piochez un *trésor*, prenez-en 3, gardez-en 1 et remélanges la pioche. Chez un adversaire, vous pouvez également en regarder 3.



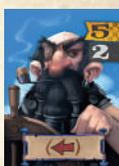
## Le Cartographe

Il a trouvé la carte de Morgan! Permet de jouer avec 4 *cartes action* en main au lieu de 3.



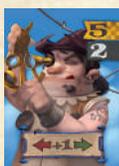
## L'Ancrier

Lors de tout déplacement (avant ou arrière), permet de se déplacer de 1 case de **moins** que ce qu'indique le dé.



## Le Loup de Mer

Permet d'ignorer complètement l'action « reculer » d'une *carte action* (si cela vous arrange).



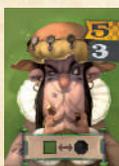
## La Navigatrice

Lors de tout déplacement (avant ou arrière), permet de se déplacer de 1 case de **plus** que ce qu'indique le dé.



## Marchand (vénitien)

Lorsque vous devez **payer**, vous pouvez remplacer l'*or* par la *nourriture*, et vice versa. Combinable avec les autres marchands.



## Marchand (prussien)

Lorsque vous devez **payer**, vous pouvez remplacer la *poudre* par la *nourriture*, et vice versa. Combinable avec les autres marchands.



## Marchand (helvète)

Lorsque vous devez **payer**, vous pouvez remplacer la *poudre* par l'*or*, et vice versa. Combinable avec les autres marchands.



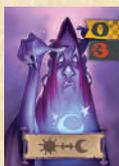
## Le Tonnelier

Lors de chaque chargement de *ressources*, chargez 1 jeton de plus que ce qu'indique le dé.



## Calypso

Si vous êtes en possession des 3 *amulettes maudites*, vous gagnez immédiatement la partie!



## La Mage

Vous pouvez utiliser la valeur des dés dans l'ordre qui vous arrange (sans pour autant les changer pour les autres joueurs).



## L'Oracle

Lorsque vous êtes *Capitaine*, vous pouvez décider de la valeur d'un des deux *dés* (matin ou soir) **avant** de lancer l'autre.



## La Vigie

Permet de s'emparer d'un jeton *trésor* aussi en vous arrêtant à 1 case d'un *repaire*.

### UN PROBLÈME ?

Si malgré tout le soin apporté à la fabrication de ce jeu, un élément manquait ou était endommagé, contactez le service client de notre distributeur Asmodee à l'adresse suivante : <https://fr.asmodee.com/fr/support>.

Votre problème sera réglé dans les plus brefs délais!

Un jeu édité par SPACE Cowboys – Asmodee Group  
47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – FRANCE  
© 2022 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de Jamaica et des SPACE Cowboys  
sur [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr), sur SpaceCowboysFR,  
sur space\_cowboys\_officiel et sur SpaceCowboys1.