2 à 9 joueurs 20–40 minutes
14 ans et +

INTRODUCTION

1667. Vous voguez sur les eaux des Caraïbes. Un galion espagnol est en approche. Votre objectif ? Son trésor. En bon pirate, vous avez convaincu les autres membres de l'équipage de vous aider à en dérober la totalité... sans pour autant leur dire que vous n'aviez pas l'intention de le partager après avoir mis la main dessus. Vous restez fidèle à votre terre natale, et espérez enfin vous faire respecter au pays en gardant ce butin pour vous. Des membres de l'équipage partagent votre loyauté et ont promis de vous aider à abandonner les pirates cupides de votre navire sur l'île rocheuse de Tortuga. Mais leurs armes sont chargées et des bruits de mutinerie courent. *Vous le savez bien, personne n'est digne de confiance...*

MATÉRIEL

1 tapis de jeu

9 Frères de la côte

10 cartes Loyauté

32 cartes Vote

24 cartes Événement

1 aide de jeu

1 sac en tissu

9 pions Personnage

1 jeton Explosion

8 jetons Trésor en bois

Toute mention de « joueur » inclut naturellement toute personne pratiquant le jeu, quel que soit son genre.

OBJECTIF

Dans *Tortuga 1667*, vous incarnez un pirate loyal à la France ou à l'Angleterre. Votre but ? Obtenir et conserver un maximum de trésors pour votre équipe. Comment ? En utilisant des cartes Vote pour attaquer le galion espagnol avec les autres pirates de votre navire. Vous ne connaîtrez cependant pas leur loyauté secrète en début de partie. Pour la découvrir, vous regarderez et révélerez des cartes Événement. Une fois la carte Invincible

Armada révélée, l'équipe comptant le plus de trésors (en cumulé des trésors sur le Hollandais volant, le Pavillon noir et Tortuga) gagne la partie.

En cas de nombre impair de pirates, l'un d'eux sera loyal aux Pays-Bas. Il ne gagnera que si l'Angleterre et la France sont à égalité lorsque la carte Invincible Armada est révélée.

MISE EN PLACE

1. Le tapis de jeu est posé au centre de la table et le jeton Explosion orange est placé à proximité.
2. Sélectionnez les **cartes Loyauté** sur la base du tableau ci-dessous. Ensuite, mélangez-les et distibuez-en une face cachée à chaque pirate, qui la regarde secrètement et la garde face cachée. Chacun connaît maintenant son équipe. Cette carte ne peut être révélée que lorsque la partie est terminée.

Pirates	Angleterre	France	Pays-Bas
2	1	1	x
3	1	1	1
4	2	2	x
5	2	2	1
6	3	3	x
7	3	3	1
8	4	4	x
9	4	4	1

3. Mélangez les **cartes Vote** et distribuez-en 3 face cachée à chaque pirate. Elles peuvent être consultées à tout moment, mais ne peuvent être montrées aux autres. Empilez le reste des cartes Vote face cachée pour former la pile Vote.
4. Les cartes portant le logo *Tortuga 1667* au dos sont les **cartes Événement**. Pour préparer la pile Événement, choisissez d'abord, soit au hasard, soit sur décision du groupe, trois cartes Événement marquées d'une étoile. Les autres cartes Événement marquées d'une étoile sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées pendant la partie.

Remarque : à 2 ou 3 joueurs, enlevez toutes les cartes Albatros de la pile Événement. De plus, il est conseillé de ne pas utiliser les cartes Façade ou Syndrome de la cabane marquées d'une étoile dans cette configuration.

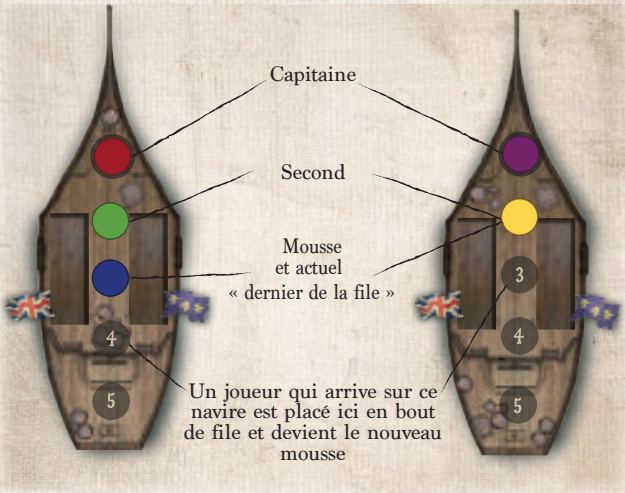
Mélangez toutes les cartes Événement restantes (dont les 3 marquées d'une étoile), excepté la carte Invincible Armada, et empilez-les face cachée pour constituer la pile Événement. La carte Invincible Armada est placée au bas de la pile. Placez les cinq premières cartes de cette pile face cachée sous les emplacements 1 à 5 du tapis de jeu.

5. Choisissez tous une **carte Frère de la côte** et posez-la face à vous. Placez votre pion, de la couleur de votre carte Frère de la côte, dans le sac. Les pions inutilisés sont remis dans la boîte. Les pions sont mélangés dans le sac et piochés un par un, au hasard, puis placés en alternance sur les navires (Hollandais volant et Pavillon noir) de l'avant vers l'arrière. Le premier pion tiré sera capitaine du Hollandais volant, le deuxième sera capitaine du Pavillon noir, le troisième sera second du Hollandais volant, etc. En cas de nombre impair de pions, le dernier tiré sera le dernier de la file du Hollandais volant.
6. Pour la répartition des **jetons Trésor**, placez-en quatre sur le galion espagnol et un dans la zone Trésor de chaque équipe sur Tortuga. Donnez-en également un à chaque capitaine, qui le place dans l'une des cales de son navire. Durant la partie, des jetons Trésor seront ajoutés dans ces cales. Le nombre de jetons Trésor qu'elles peuvent contenir n'est pas limité.
7. Le **capitaine du Pavillon noir commence** en effectuant une action et la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple de mise en place pour 3 pirates.

COMMENT JOUER

Les pions seront déplacés durant la partie. Lorsqu'un pirate est à l'avant d'un navire, il en est le **capitaine**. S'il est deuxième de la file d'un navire, il en est le **second**. S'il est dernier de la file d'un navire, il en est le **mousse**, peu importe le nombre de pions présents. Il est donc possible d'être second et mousse en même temps (si un pirate est deuxième de la file d'un navire avec seulement deux pions) ou d'être capitaine et mousse en même temps (si un pion est seul sur un navire). Un navire ne peut jamais contenir plus de cinq pions. Le pion en tête de file sur Tortuga est le **gouverneur de Tortuga**.



Lors de votre tour, vous devez effectuer une des actions énumérées aux pages 5 et 6. Au total, vous ne pouvez faire qu'une seule action par tour. Si vous êtes capitaine, second, mousse ou gouverneur de Tortuga, vous pouvez opter pour une action de la liste « Pour tous les pirates », mais aussi de la liste d'actions liées à votre position. Ces dernières sont aussi reprises au dos des cartes Frère de la côte. **Partie à 2** : Jouez 2 actions par tour.

ACTIONS POSSIBLES

Lors de votre tour, vous pouvez effectuer **une** des actions standards suivantes :

Pour tous les pirates

Regarder 2 cartes Événement
Regardez *secrètement* la face de deux des cartes Événement face cachée. Ensuite, reposez-les dans la même position, aux endroits où elles se trouvaient.

Révéler 1 carte Événement
Révélez l'une des cinq cartes Événement face cachée. Résolvez ses effets, puis défaussez-la. La carte révélée doit être remplacée par la première carte de la pile Événement face cachée.

Forcer un pirate à révéler une carte Événement parmi deux
Désignez 2 cartes Événement sans les regarder, et choisissez un pirate. Il doit révéler l'une des deux cartes au choix, la résoudre, puis la défausser. L'autre carte Événement reste à sa place sans être vue. Remplacez la carte révélée par la première carte de la pile Événement face cachée.

Déplacer son pion
Déplacez votre pion depuis Tortuga ou un navire vers une barque OU depuis une barque vers Tortuga ou le navire adjacent, en bout de file.

ACTIONS POSSIBLES

Si vous êtes capitaine, second, mousse ou gouverneur de Tortuga, vous pouvez décider d'effectuer une des actions spéciales ci-dessous **au lieu** d'une action standard.

Capitaines

Appeler à l'attaque

Les attaques réussies permettent de prendre des jetons Trésor sur le galion espagnol. S'il ne contient plus de jeton Trésor, vous pouvez vous servir sur l'autre navire de pirates. Voir le chapitre « Cartes Vote » pour plus de détails.

Abandonner un équipier sur Tortuga

Abandonnez un autre pion de votre navire sur Tortuga.
Vous ne pouvez pas vous abandonner vous-même.

Seconds

Appeler à la mutinerie

Les mutineries réussies permettent d'abandonner le capitaine d'un navire sur Tortuga.
Voir le chapitre « Cartes Vote » pour plus de détails.

Mousses

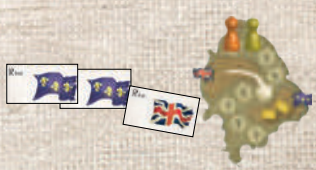
Déplacer un jeton Trésor d'une cale de votre navire vers l'autre cale

Déplacez un jeton Trésor déjà présent sur votre navire de la cale de l'Angleterre vers la cale de la France ou inversement.

Gouverneur de Tortuga

Appeler à une rixe

En cas de rixe, chacun des deux jetons Trésor déjà présents sur Tortuga sont répartis dans les zones Trésor sur Tortuga. Voir le chapitre « Cartes Vote » pour les détails.



CARTES VOTE

Les attaques, les mutineries et les rixes sont les trois types de votes. Lors d'un vote, chaque participant jouera une de ses cartes Vote face cachée. **En plus, la première carte de la pile Vote sera ajoutée face cachée aux cartes du vote.** Toutes les cartes du vote sont ensuite mélangées et révélées, et le résultat du vote est appliqué.

Une fois le vote terminé, toutes les cartes Vote doivent être mélangées et placées face cachée en bas de la pile Vote, puis chaque participant au vote pioche une nouvelle carte Vote.

Attaque

Une des actions possibles pour le capitaine d'un navire est d'appeler à une attaque, et ce, même s'il est seul à bord. Seuls les pirates présents sur son navire participent au vote.

C'est le tiers supérieur de la carte Vote qui importe pour une attaque. Elle portera un canon, une torche ou un seau d'eau. Chaque seau « éteint » une torche. Si le vote compte au moins un canon et une torche « allumée », le capitaine prend un jeton Trésor du galion espagnol et le place dans une des cales de son navire. Si le galion espagnol est vide, le capitaine peut se servir dans une des cales de l'autre navire de pirates (Hollandais volant ou Pavillon noir), même si aucun pion personnage ne s'y trouve, et le placer dans une cale de son navire.

Exemple : 2 canons, 1 torche et 1 seau sont joués. L'attaque est un échec, car le seau éteint la torche. Il ne reste donc pas de torche « allumée ».

Exemple : 1 canon, 2 torches et 1 seau sont joués. L'attaque est réussie, car le vote compte 1 canon et que le seau a annulé une seule des torches. Il reste donc 1 torche « allumée ».

Exemple : 2 canons et 2 torches sont joués. L'attaque est réussie. Elle ne donne toutefois droit qu'à un seul jeton Trésor.

CARTES VOTE

Rixe

Le gouverneur de Tortuga peut effectuer l'action d'appeler à une rixe, même s'il est seul sur l'île. Seuls les pirates présents sur Tortuga participent au vote.

C'est le tiers médian de la carte Vote qui importe pour une rixe. Elle portera un drapeau de l'Angleterre ou de la France. Si les drapeaux de l'Angleterre sont majoritaires, les deux jetons Trésor sur l'île sont placés dans la zone Trésor de cette nation. Si les drapeaux de la France sont majoritaires, les deux jetons Trésor sur l'île sont placés dans la zone Trésor de la France. En cas d'égalité, un jeton Trésor est placé dans chaque zone. Les deux jetons Trésor sur Tortuga restent toujours sur l'île, mais peuvent bouger d'une zone Trésor à l'autre lors des prochaines rixes.

Mutinerie

Le second d'un navire peut effectuer l'action d'appeler à une mutinerie. Seuls les pirates présents sur le navire, **excepté le capitaine**, participent au vote.

C'est le tiers inférieur de la carte Vote qui importe pour une mutinerie. Elle portera un crâne ou un gouvernail. Si les crânes sont majoritaires, le capitaine de ce navire est abandonné sur Tortuga. En cas de majorité des gouvernails ou d'égalité, rien ne se passe.

Deux des cartes Vote de la pile Vote portent une paire de symboles dans chaque tiers. Chaque symbole est comptabilisé dans le vote.
Exemple : deux cartes Vote sont révélées dans une rixe. Une carte Vote spéciale porte 2 drapeaux de la France et l'autre 1 drapeau de l'Angleterre. La France remporte la rixe puisque le résultat du vote est de 2 drapeaux de la France contre 1 drapeau de l'Angleterre.

ÊTRE ABANDONNÉ SUR TORTUGA

Si un pion présent sur un navire est abandonné sur Tortuga, ceux qui étaient derrière lui avancent pour occuper la position laissée libre. Si le capitaine est abandonné, le second devient capitaine. Si tous les occupants d'un navire ont été abandonnés, le trésor présent sur ce bateau y reste, et ne change pas de cale. Ce trésor reste comptabilisé dans le trésor total d'une équipe, tant qu'il n'est pas déplacé. Si un pirate embarque dans un navire vide, il en devient le capitaine.

Si un pirate est abandonné sur Tortuga, son pion y est placé en bout de file. S'il n'y a pas d'autre pirate, il devient gouverneur. Cependant, si des pions s'y trouvent déjà, il est placé derrière eux. Un pirate se trouvant sur l'île continue à jouer et à effectuer des actions normalement.

Si un pirate est déjà sur Tortuga et est à nouveau abandonné (en raison d'une carte Événement, comme le Pistolet ou une Marque noire), il est pénalisé deux fois. Son pion est d'abord déplacé en bout de file sur l'île et les pions qui étaient derrière lui avancent (s'il est seul sur l'île, sa position ne change pas). L'une de ses cartes Vote est ensuite choisie au hasard par un autre joueur, qui la place sans la révéler sous la pile Vote. Il disposera de moins de cartes Vote pour le reste de la partie. Si un pirate est abandonné plusieurs fois en étant sur l'île, il perdra plusieurs cartes Vote. S'il les a toutes perdues, il peut toujours appeler à un vote s'il est en position de le faire, mais ne pourra plus y participer.

BARQUES

Monter dans une barque coûte une action. Il faut donc deux actions pour passer de Tortuga à un navire, et inversement, car la barque est une étape intermédiaire obligatoire. Si un pion monte sur une barque, les pions qui étaient derrière lui avancent pour occuper la position laissée libre. Si un pion occupe une barque, aucun autre ne peut y embarquer, car elle ne peut contenir qu'un seul pion à la fois. Un pion se trouvant sur une barque ne participe pas aux votes. Un pirate a le droit de « rester » sur une barque pendant plusieurs tours et d'effectuer d'autres actions (comme regarder et révéler des cartes) pour bloquer d'autres pions. S'il est abandonné lorsqu'il est sur une barque, il replace son pion en bout de file sur Tortuga, mais ne perd pas de carte Vote.

FIN DU JEU ET VICTOIRE

Quand vous placez sur la rangée Événement la dernière carte de la pile Événement, **mélangez, sans les révéler**, les 5 cartes de la rangée et **reformez la rangée**, toujours face cachée. Les cartes révélées ne seront plus remplacées. La carte Invincible Armada sera une de ces cinq cartes finales.

Dès que l'Invincible Armada est révélée, l'équipe comptant le plus de jetons Trésor gagne immédiatement la partie. Un pirate et son équipe peuvent l'emporter, où que soit son pion en fin de partie.

En cas de nombre impair de pirates, celui des Pays-Bas gagne si les équipes sont à égalité lorsque la carte Invincible Armada est révélée.

En cas de nombre pair de pirates, si les équipes sont à égalité lorsque la carte Invincible Armada est révélée, cette carte est retirée du jeu et toutes les cartes Événement défaussées et non révélées sont mélangées pour former une nouvelle pile Événement. Les cartes actuellement devant un pirate, comme un Albatros, une Lettre de marque ou une Carte au trésor, ne doivent pas être mélangées. Cinq cartes Événement de la nouvelle pile sont posées pour former une nouvelle ligne. La partie reprend où elle s'était arrêtée. Le premier pays qui prend l'avantage gagne.

Exemple : si l'Invicible Armada venait d'être révélée, la France l'emporterait, car ils possèdent un total de 5 trésors (3 sur le Pavillon noir et 2 sur Tortuga) contre 3 pour l'Angleterre (2 sur le Hollandais volant et 1 sur le Pavillon noir).

ASPECTS ESSENTIELS DU JEU

Ce jeu repose sur la connaissance et la communication. Jouer des cartes Événement au hasard peut nuire à votre équipe. Consultez donc d'abord les cartes ou écoutez les conseils d'un allié fiable. Grâce aux connaissances de votre équipe, vous pouvez aussi forcer un ennemi à révéler des cartes périlleuses et à en subir les conséquences. Si votre équipe a l'avantage, elle voudra peut-être vider rapidement la pile Événement pour mettre fin au jeu avant que l'autre équipe ne rattrape son retard.

Une des clés du jeu est de bien gérer les cartes Vote de votre main pour ne pas devoir jouer une carte qui plombe votre stratégie. Votre équipe mène une attaque ? Dupez vos adversaires concernant la carte que vous ou un équipier jouerez, collaborez, etc. La pile Vote contient 30 % de canons, 30 % de seaux d'eau et 40 % de torches (plus les deux cartes Vote spéciales).

Les joueurs peuvent consulter la défausse librement et utiliser un support papier ou autre pour retenir la position des cartes consultées dans la ligne de cartes Événement : ce n'est pas un jeu de mémoire ! Une communication orale et ouverte avec les autres pirates est encouragée. Vous pouvez également tenter de faire passer des informations discrètement (avec des gestes par exemple), mais il est interdit d'utiliser des moyens non interceptables, comme des petits mots ou des messes basses. Une fois qu'une action est énoncée, que des cartes Événement sont désignées, qu'un vote se tient ou qu'un pion est abandonné, il n'y a pas de retour en arrière (sauf règles maison plus clémentes).

Ci-après, vous trouverez les descriptions des cartes Événement. Vous pouvez les lire d'abord, ou commencer la partie et les lire si besoin.

CARTES ÉVÉNEMENT

Dans les descriptions suivantes, vous êtes inclus dans la mention « **n'importe quel** pirate », mais pas dans « **un autre** pirate ». Certaines cartes peuvent ou doivent être résolues immédiatement, d'autres peuvent ou doivent être conservées. Une fois une carte résolue, défaussez-la.

CARTES FAVORABLES (6)

Lettre de marque (3)
Si vous révélez cette carte, vous pouvez déplacer n'importe quel pirate se trouvant sur Tortuga ou une barque en bout de file d'un des navires. Vous pouvez aussi conserver cette carte et l'utiliser lors d'un tour ultérieur. Dans ce cas, cette action comptera comme la seule du tour. Dans les parties à 2 (où chacun a deux actions au lieu d'une), révéler une Lettre de marque et l'utiliser directement compte comme une action. Le fait de la révéler et la conserver, ou le fait de la jouer après l'avoir conservée compteront également comme une action.

Pistolet (3)
Si vous révélez cette carte, vous devez désigner un autre pirate, qui est abandonné sur Tortuga. Cette carte **ne peut pas** être conservée pour être utilisée comme action ultérieurement.

CARTES DÉFAVORABLES (6)

Albatros (3)
Si vous révélez cette carte, gardez-la face visible devant vous **pour le reste de la partie**. Si un navire compte un total de deux Albatros à son bord durant la partie, tous les pirates s'y trouvant sont abandonnés sur Tortuga. Exemple : un second a révélé un Albatros plus tôt dans la partie, qu'il garde devant lui. Si un pirate de son navire (y compris lui) révèle un autre Albatros, tous les occupants de ce navire (même ceux sans Albatros devant eux) sont abandonnés sur l'île. Si vous possédez deux Albatros et montez à bord d'un navire, tous les pirates de ce navire (vous y compris) sont directement abandonnés sur Tortuga. Vous êtes une véritable bombe ambulante ! Si plusieurs pirates arrivent simultanément sur Tortuga, car ils sont tous victimes d'un Albatros, ils inversent leur ordre (le mousse occuperait la meilleure place libre sur l'île tandis que le capitaine occuperait la pire...).

Marque noire (3)
Si vous révélez cette carte, vous êtes abandonné sur Tortuga.

CARTES AU TRÉSOR (3)

Si vous révélez une Carte au trésor, donnez-la à un autre pirate. L'utilisation de cette carte ne comptera pas comme une action. Un pirate peut en recevoir et en posséder plusieurs. Même dans une partie à 2 ou 3, ces cartes doivent être données à un autre pirate quand elles sont révélées.

L'Atlantide (1)
Vous pouvez passer d'un navire à l'autre, en bout de file, directement avant le tour de n'importe quel pirate (y compris le vôtre). À partir du moment où un pirate a annoncé son action pour ce tour, il est trop tard pour l'utiliser avant ce tour. Jouer L'Atlantide ne compte pas comme une action. Son possesseur ne peut pas y recourir pour passer de Tortuga ou d'une barque à un navire. Elle doit être défaussée après utilisation.

L'Eldorado (1)
Tirez immédiatement une carte Vote supplémentaire. Vous pourrez jouer deux cartes Vote au lieu d'une dans un vote à venir. Vous pouvez conserver l'Eldorado pour l'activer plus tard, ou ne pas la jouer du tout pour garder plus de cartes Vote en main, et ce, même si vous avez perdu des cartes Vote en étant abandonné sur Tortuga. Cette carte doit être défaussée après utilisation.

La Fontaine de jouvence (1)
Vous pouvez décider de ne pas être abandonné après avoir révélé une Marque noire, avoir été touché par un Pistolet ou avoir été abandonné soit après une mutinerie réussie, soit par votre capitaine. Si vous utilisez cette carte pour éviter ce dernier cas, l'action du capitaine est considérée comme jouée. Cette carte doit être défaussée après utilisation.

CARTES MARQUÉES D'UNE ÉTOILE (3 à chaque partie)

Code de la piraterie
Si vous révélez cette carte, conservez-la devant vous. Elle vous empêche de prendre part aux deux prochains votes (attaque, mutinerie ou rixe) auxquels vous auriez dû participer. Vous pouvez toujours appeler à un vote si vous êtes en position de le faire. Si vous êtes le seul participant au vote, une carte Vote de la pile est tout de même révélée. Inclinez la carte Code de la piraterie après le premier vote manqué pour ne pas perdre le fil. Défaussez la carte après le second vote manqué.

Façade
Si vous révélez cette carte, échangez la position de votre pion avec celle du pion du joueur à votre droite.

Nid-de-pie
Si vous révélez cette carte, prenez les cartes Vote de n'importe quel pirate et mélangez-les à la pile Vote. Parcourez ensuite la pile Vote et donnez-lui, en les choisissant, autant de nouvelles cartes. Enfin, mélangez à nouveau la pile Vote.

Poudre à canon
Si vous révélez cette carte, posez le jeton Explosion sur une des barques, qui sera inutilisable pour le reste de la partie. Si un pirate s'y trouve, il est abandonné en bout de file sur Tortuga. Les seuls moyens d'embarquer sur un navire sans utiliser sa barque sont les cartes Lettre de Marque ou L'Atlantide.

Relève de quart
Si vous révélez cette carte, tous les pions au même endroit que vous (votre navire ou Tortuga), votre pion compris, sont remis dans le sac et replacés au hasard sur ce navire ou l'île. La carte est sans effet si vous êtes seul ou sur une barque.

Scorbut
Si vous révélez cette carte, tous les pirates présents au même endroit que vous, vous y compris, passent leur prochain tour, même s'ils sont déplacés entre temps. Ils peuvent participer, le cas échéant, aux rixes, mutineries ou attaques initiées par les pirates ne devant pas passer leur tour. Dans les parties à 2, vous perdez vos 2 actions.

Syndrome de la cabane
Si vous révélez cette carte, désignez un autre pirate. Vos cartes Loyauté sont mélangées puis redistribuées entre vous deux. Consultez ensuite votre nouvelle carte Loyauté secrètement.

Tempête en mer
Si vous révélez cette carte en étant sur un navire, tous les jetons Trésor se trouvant sur votre navire sont replacés sur le galion espagnol. Si vous révélez cette carte en étant sur Tortuga, tous les jetons Trésor se trouvant sur l'île sont replacés dans leur zone de départ. Rappel : si le galion espagnol contient des jetons Trésor, les capitaines ne peuvent pas attaquer l'autre navire tant que le galion n'est pas vide. Cette carte est sans effet si vous êtes sur une barque ou un navire sans trésor.

FIN DE PARTIE (1)

Invincible Armada
La partie prend fin lorsque la carte est révélée. S'il s'agit de la dernière carte restante, vous ne pouvez plus utiliser d'action pour regarder des cartes ni forcer d'autres pirates à en révéler.

L'HISTOIRE DE TORTUGA

Petite île au large d'Haïti, Tortuga (ou l'île de la Tortue) était une colonie et un repaire de premier plan durant l'âge d'or des pirates. Originaires d'Angleterre, de France et des Pays-Bas, ils y vivaient ensemble dans une alliance mouvante et formaient une confrérie appelée « Les Frères de la côte ». Forte du soutien de la piraterie et de la protection des Frères, l'île regorgeait de tavernes, de tripots et de maisons closes.

Dans l'espoir d'affaiblir la puissante Espagne, les royaumes de France et d'Angleterre délivraient aux pirates des lettres de marque, qui leur permettaient de piller navires et villes espagnoles. Néanmoins, moult pirates de Tortuga optèrent pour la vie de corsaire plutôt que pour la piraterie à part entière, ce qui était illégal. La loyauté envers la mère patrie était fugace, et les pirates jouaient les funambules entre patriotisme et rébellion.

Le Hollandais volant et le Pavillon noir

Les équipages de ce jeu étant composés d'une foule de pirates célèbres, nous avons décidé de leur offrir les plus illustres navires fictifs. Le Hollandais volant est un navire fantôme légendaire : il est peuplé de morts et brille d'une sinistre lumière. Depuis 400 ans, pirates et marins affirment qu'il hante l'océan. Le Pavillon noir correspond au nom de la mythique tête de mort ricanante accompagnée d'os en croix, souvent utilisée pour représenter les pirates. Les navires de pirates commencèrent à battre ce pavillon à la fin du XVIIe siècle.

Henry Morgan

Il est l'un des pirates ayant réussi le plus d'attaques, la plupart depuis Tortuga. Il mit à sac des tas de villes et navires espagnols. Contrairement à la majorité des corsaires, il resta fidèle à sa terre natale et vécut en profitant de son trésor. Charles II le fit chevalier et le nomma même Lieutenant gouverneur de Jamaïque.

Charlotte de Berry

Enlevée et contrainte d'épouser le capitaine d'un navire marchand, elle poussa l'équipage à la mutinerie, décapita son mari et devint capitaine du navire. Parfois présentée comme un personnage de fiction popularisé par l'« Histoire des Pirates » d'Edward Lloyd, elle est aussi décrite comme la pirate la plus cruelle des Caraïbes.

Johnson la Terreur

Officier de la marine marchande, il fut capturé par un navire de guerre espagnol et vendu comme esclave. Il s'enfuit sur Tortuga, devint corsaire et attaqua le Panama avec Henry Morgan. Sa soif

de revanche sur les Espagnols, qui allèrent jusqu'à offrir 25 000 $ pour sa capture, lui valut le surnom de « Johnson la Terreur ».

François L'Olonnais

Nombre des expéditions de François, sans doute le plus illustre flibustier français des Caraïbes, partirent de Tortuga. Appelé « Le Fléau des Espagnols » en référence à ses expéditions violentes et à sa fascination pour la torture, il mangea un jour le cœur d'un de ses captifs. Le sort le rattrapa quelques années plus tard : il finit dévoré par des cannibales au Panama en 1667.

Anne Dieu-le-Veut

Envoyée sur Tortuga, la criminelle française fut deux fois veuve avant d'épouser en 1693 Laurens de Graaf, célèbre flibustier, qui la demanda en mariage alors qu'elle le mettait en joue. Bien que la présence d'une femme à bord fût censée porter malheur, elle le suivit en mer et combattit à ses côtés. Il se dit qu'après moult années d'aventure, ils s'établirent avec leurs enfants en Louisiane.

Bertrand D'Ogeron

Soldat de la marine française, planteur de tabac à Saint-Domingue et gouverneur de l'île de 1665 à 1673, il rétribuait grassement les pirates qui pillaient villes et navires espagnols. Sous son égide, l'île prospéra, car il incitait la France, l'Angleterre et les Pays-Bas à s'unir contre la grande Espagne.

Roche Braziliano

Il grandit dans le Brésil hollandais et vogua sur les eaux des Caraïbes de 1654 à 1671. Il lança sa carrière avec une mutinerie contre son capitaine près de Port-Royal et passa sa vie à attaquer des villes et navires espagnols avec Henry Morgan et François L'Olonnais. Roche était connu pour brûler ses prisonniers vifs.

Lawrence Prince

Corsaire néerlandais actif dans les Caraïbes de 1659 à 1671, il servait l'Angleterre. Après la réussite de son attaque de Granada, il fut enrôlé par Henry Morgan pour participer à la mise à sac de Panama. Plus tard, il devint un riche propriétaire foncier en Jamaïque avant de rentrer en Angleterre en 1715.

Bartholomew Portugues

Il mena divers raids sur les côtes de la Nouvelle-Espagne de 1666 à 1669 et fut l'un des premiers pirates à fixer des règles de base dans son « Code de la piraterie ». Capturé près de Cuba, il s'échappa avec un couteau, rejoignit la côté grâce à des bouteilles de vin, traversa près de 50 lieues de jungle, recruta un nouvel équipage et retourna prendre le navire l'ayant retenu prisonnier.

RÈGLES AVANCÉES OPTIONNELLES

Pour une partie plus longue et plus chaotique, vous pouvez mettre un plus grand nombre de cartes Événement marquées d'une étoile dans la pile Événement lors de la mise en place (oserez-vous monter jusqu'à 8 ?).

Pour une partie plus courte, retirez des cartes Événement du sommet de la pile Événement après l'avoir constituée et remettez-les dans la boîte sans les regarder. Moins il y a de cartes, plus la partie sera courte. Vous ne saurez pas non plus combien d'exemplaires de chaque carte seront disponibles pour cette partie.
Autre façon de raccourcir la partie : un minuteur de 30 secondes. Si un pirate n'a pas choisi son action à l'issue de ce délai, il doit immédiatement regarder deux cartes Événement comme action. Si un pirate est contraint de révéler une carte, il peut prendre jusqu'à 30 secondes pour choisir la carte qu'il révélera. S'il ne s'est pas décidé à l'issue de ce délai, c'est le joueur actif qui choisit la carte à révéler.

Pour une partie avec moins de bluff, les cartes Loyauté de tous les pirates sont posées face visible. Autre solution : distribuez une carte Loyauté de la France et une de l'Angleterre face visible et toutes les autres face cachée.

Pour une partie rapide, folle et hilarante, placez les huit cartes Événement marquées d'une étoile dans la pile Événement lors de la mise en place. Durant la partie, les pirates ne peuvent pas effectuer l'action Regarder des cartes Événement, ce qui signifie que toute carte révélée sera une surprise. C'est la folie !

Pour faire chauffer le cerveau dès le début, placez un jeton Trésor dans chaque zone Trésor sur Tortuga, placez trois jetons Trésor dans la cale de l'Angleterre sur le Hollandais volant et trois dans la cale de la France sur le Pavillon noir lors de la mise en place. Après avoir distribué les cartes Loyauté, tirez les pions un par un au hasard. Chaque pirate peut choisir sa position de départ (y compris sur Tortuga) quand son pion est tiré. La répartition sur les navires peut être inégale au départ. Une fois tous les pions en place, le pion le plus proche de l'avant du navire en est le capitaine. Faites glisser les pions vers l'avant pour combler tout espace vide sur les navires.

Pour une partie à la sauce hollandaise, retirez une carte Loyauté de la France et une de l'Angleterre et remplacez-les par les deux cartes Loyauté des Pays-Bas dans les parties à 4, 6 ou 8. Les pirates loyaux aux Pays-Bas l'emportent en cas d'égalité lorsque l'Invincible Armada est révélée. Gardez à l'esprit qu'il est souvent difficile de battre les Pays-Bas lorsqu'ils ont 2 pirates dans leur camp (surtout dans les parties à 4 !)

CRÉDITS

Règles et jouabilité : Travis Hancock
Conception graphique : Holly Hancock
Illustration : Sarah Keele
Version française
Traduction et graphisme : Kévin Donfut
Responsabilité éditoriale : Chloé Philippe

MERCI

à tous nos testeurs et backers sur Kickstarter qui ont permis à *Tortuga 1667* de voir le jour !

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + LIVRET

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU LIVRAISON OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Dark Cities

LA SÉRIE DARK CITIES

Tortuga 1667 appartient à la série Dark Cities, dont chaque jeu se présente sous la forme d'une boîte-livre aimantée. Il se concentre sur une ville en particulier et une année marquante de son histoire, tout en s'articulant autour d'un élément sombre, secret ou mystérieux.

Nous travaillons d'arrache-pied sur le prochain titre !
Pour acquérir les volumes déjà parus dans cette collection et en apprendre davantage sur la série Dark Cities, rendez-vous sur https://bit.ly/3FAXUSq

Façade Games

Lucky Duck Games