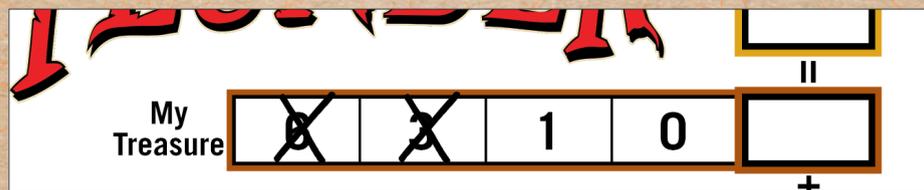


Le joueur qui a perdu son trésor ajuste ses points sur sa rangée *Mon Trésor* de sa grille de Solutions, et ce à chaque fois que quelqu'un lui vole son trésor. Il barre tout d'abord le 6, ensuite le 3 et enfin le 1.



Après que toutes les cartes Équipage aient été révélées comme correctes ou incorrectes, les joueurs additionnent tous les points des trésors qu'ils ont volés plus ce qui peut rester de leur propre trésor. Quiconque a le plus de points remporte la partie. S'il y a égalité, n'importe lequel de ces pirates qui a trouvé un trésor en premier l'emporte.

PLUNDER

						Final Treasure
						7
						II
My Treasure	6	3	1	0		1
						+
Stolen Treasure	3	0	1	2	0	6
						TOTALS

CREDITS

Auteur : Jonathan Franklin
 Développement : Frank DiLorenzo et Aaron Medvick
 Edition : Frank DiLorenzo, Russell Grieshop
 Illustration : Mike Perry
 Conception Graphique : Jenn Vargas et Greg Johns
 Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant

www.RnRgames.com
 ©2013 R&R Games, tous droits réservés



PLUNDER™

Enterrez votre or, trouvez leur trésor et volez-leur en premier !

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 10 ans, durée : 30 à 45 minutes

RÉSUMÉ :

Les capitaines des pirates se sont rassemblés dans leur taverne préférée pour pouvoir se vanter de leurs derniers pillages. Sans aucune surprise, chacun d'entre eux à enterrer son trésor dans un lieu tenu secret. Trois objets cachent le lieu de chaque trésor : L'île sur laquelle il se trouve et l'indicateur à côté duquel il est enterré et enfin le piège qui le garde. Alors que les histoires s'enchainent, les capitaines donnent et reçoivent des indices sur les endroits où sont cachés leur trésor. Secrètement, ils envoient les membres de leur équipage pour déterrer les biens mal acquis des autres pirates et ainsi s'enfuir avec un butin encore plus gros.

BUT DU JEU : Voler le trésor des autres capitaines en espérant que le vôtre reste caché.

CONTENU :

36 cartes Membres d'équipage effaçables à sec
 (6 de chaque couleur)



54 cartes Indice

18 de chaque pour l'île (verte)
 l'Indicateur (bleu) et le Piège (rouge)



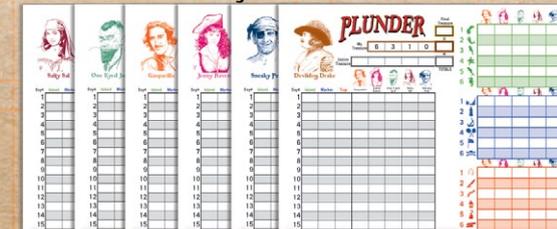
18 cartes Plan



Coffre au trésor



6 grilles de Solution effaçables à sec



6 marqueurs effaçables à sec



PRÉPARATION

Chaque capitaine choisit un pirate, et prend autant de membres d'équipage qu'il y a de joueurs dans la partie. Ils prennent aussi la grille de Solution pour leur pirate. Placez vos cartes membres d'équipage devant vous de manière à ce que tout les autres joueurs puissent voir quel Capitaine Pirate vous êtes pendant la partie. Placez le coffre-au-trésor au centre de la table et enlevez le couvercle pour que le Coffre soit ouvert.

Distribuez une carte Ile, Indicateur, Piège (du deck Plan) à chaque joueur. Ces cartes indiquent l'endroit où le trésor de chaque capitaine est caché. Il n'y a pas de cartes en double, ce qui signifie que les cartes Ile, Indicateur, et Piège qu'on vous a distribuées, ne peuvent pas être détenues par d'autres pirates. Remettez le reste des cartes Plan dans la boîte, faces cachées, sans les regarder. Vos cartes Plan restent faces cachées jusqu'à la phase de comptage des points.

Séparez les cartes indices par couleur en trois pioches, faces cachées, au milieu de la table.

Choisissez, de la manière qui vous convient, parmi ces chiens galeux de capitaine, qui commence.

COMMENT JOUER

Le joueur dont c'est le tour retourne, face visible, la première carte des 3 pioches d'Indice. Ce joueur a ensuite la possibilité de retourner une seule autre carte Indice supplémentaire face visible du dessus d'une des pioches Indice pour essayer de changer une des trois cartes Indice révélées. Dès que le joueur a changé une des cartes Indice ou qu'il a choisi de garder les trois premières cartes, le joueur annonce les trois cartes révélées.

Chaque jouer dans l'ordre du tour de jeu, et dans le sens horaire, et doit maintenant dire une des choses suivantes :

« *Oui !* »

Si ce joueur a une ou plus de cartes secrètes Plan qui correspondent aux cartes Indice révélées.

« *Non !* »

Si ce joueur n'a pas de cartes secrètes Plan qui correspondent aux cartes Indice révélées.

REMARQUE : Le joueur dont c'est le tour NE dit PAS Oui ou Non. Une fois que tous les autres joueurs ont répondu, le tour du joueur est terminé et c'est ensuite au joueur suivant à sa gauche de jouer.

Les cartes Indice révélées restent faces visibles en trois piles de défausse. Si une pioche est épuisée et qu'aucune carte ne peut donc être révélée, choisissez n'importe quelle carte dans la défausse de la pile épuisée, et montrez-la, elle sera l'indice révélé pour cette pioche.

UTILISER LES GRILLES DE SOLUTION

A chaque tour, un jour est indiqué sur la gauche de la grille.

Dès que les trois cartes Indice ont été révélées, chaque joueur doit les inscrire sur sa grille dans les colonnes Ile,

Devildog Drake								
Day#	Island	Marker	Trap	Gasparilla	Jenny Raven	One Eyed Jack	Salty Sal	Sneaky Pete
1	6	2	3	Y	N	N	Y	N

Indicateur et Piège. Inscrivez ensuite un O ou un N sous chaque pirate pour noter leur réponse.

La grille sur le côté droit devrait être utilisée pour garder une trace des cartes que vous pensez qu'un pirate a ou n'a pas. Par exemple, si vous pensez que Sneaky Pete ne peut pas avoir son trésor sur Whale Island ou sur Starfish Island, placez donc une X dans ces cases, et si vous pensez qu'il pourrait l'avoir caché sur Parrot Island, inscrivez un O dans cette case.

1					
2					X
3					O
4					X
5					
6					

DÉTERRER UN TRÉSOR

A n'importe quel moment, lorsque vous pensez avoir trouvé le lieu où est caché le trésor d'un autre pirate, prenez une de vos cartes membre d'équipage. Entourez l'Ile, l'Indicateur ou le Piège que vous pensez être correct. Mettez votre carte, le côté avec la réponse caché, dans le coffre. Gardez en tête, qu'une fois que vous avez envoyé un membre d'équipage pour creuser, il ne peut plus ressortir du coffre-au-trésor. Et s'il vous arrive d'utiliser une carte équipage pour envoyer un membre sur exactement le même endroit plus d'une fois, seul le premier peut récupérer le trésor. Seul votre première déduction rapporte des points pour un trésor particulier.

FIN DE LA PARTIE ET COMPTAGE DES POINTS.

Après que tout le monde ait utilisé toutes ses cartes Équipage, ou bien que 15 jours se soient écoulés, la partie se termine. Utilisez le tableau de score sous votre grille de gauche pour faire le total de votre score. Chaque trésor de pirate vaut 6 points de trésor si aucun autre capitaine ne l'a découvert, vous commencez donc avec 6 points comme indiqué par le 6 dans la ligne score de *Mon Trésor*.

Maintenant, retournez le coffre-au-trésor de manière à ce que les cartes à l'intérieur forment une pile où l'on voit les réponses des joueurs. Annoncez les premières réponses sur la première carte de cette pile et placez la carte dans la pile de défausse pour garder les cartes Équipage dans le même ordre où elles ont été jouées (ce qui se révélera utile s'il y a égalité à la fin). Si aucun pirate n'a de série de cartes Plan qui correspond exactement à la réponse donnée, aucun trésor n'est attribué ; passez ensuite à la prochaine carte membre d'équipage.

Si cette réponse est correcte et qu'elle correspond au lieu secret d'un pirate, ce Pirate doit alors révéler ses trois cartes Plan. Le joueur qui a envoyé sa carte là-bas en premier vole 3 points Trésor et note ceci sous le pirate correspondant dans la rangée des Trésors volés. Le deuxième joueur a avoir trouvé ce lieu secret reçoit 2 point Trésor et le troisième reçoit 1 point Trésor. Tous les autres joueurs reçoivent 0 points, il n'y a plus de butin pour eux.

Stolen Treasure	3	0	1	2	0	+	TOTALS