

HABA

Règle du jeu



6+

CAPTAIN PÉPÉ TRÉSOR EN VUE LEGACY

CRÉEZ VOTRE PROPRE AVENTURE !



ATTENTION !

COMMENCEZ PAR LIRE CETTE RÈGLE DU JEU
AVANT DE REGARDER LE MATÉRIEL DE JEU !



Auteurs : Christos Giannakoulas et Manolis Zachariadis (Goblins on Board)
Illustration : Maïa Zeidan
Rédaction : Markus Singer
Histoire : Imke Storch
Durée du jeu : env. 20 min par chapitre

Ne touchez pas encore aux coffres au trésor, au paquet de cartes et à la grande enveloppe qui font partie du jeu !

Ohé matelots ! Je suis Pépé, le capitaine du Melody. Vous êtes en quête d'aventures ? Rejoignez mon équipage ! Vous ne le regretterez pas. Avez-vous déjà entendu parler du Trésor des sept merveilles ? Non ? Dans ce cas, montez vite à bord !

Ce jeu est tout sauf ordinaire : c'est un **jeu coopératif Legacy** à jouer en famille. Aux côtés de Captain Pépé et de son équipage, vous vivez une **grande aventure en 25 chapitres**. Contrairement à un jeu de plateau ordinaire, le jeu change à chaque partie et se **personnalise avec plusieurs autocollants**.

Une partie du matériel de jeu doit encore rester secrète et cachée. Vous ne devez surtout pas regarder ces accessoires : le livre d'aventures, la grande enveloppe, les coffres au trésor et le petit paquet de cartes. **Mettez d'abord ces accessoires de côté sans les regarder.**

Cette règle du jeu est aussi spéciale : elle vous guide pas à pas dans l'introduction du jeu et présente les règles qui s'appliquent aux 25 chapitres.

Important : ne feuillotez ni cette règle du jeu, ni le livre d'aventures. Ne lisez que jusqu'au point indiqué dans les instructions.

Vous pouvez visionner la règle du jeu de l'introduction et du jeu de base en regardant cette vidéo :



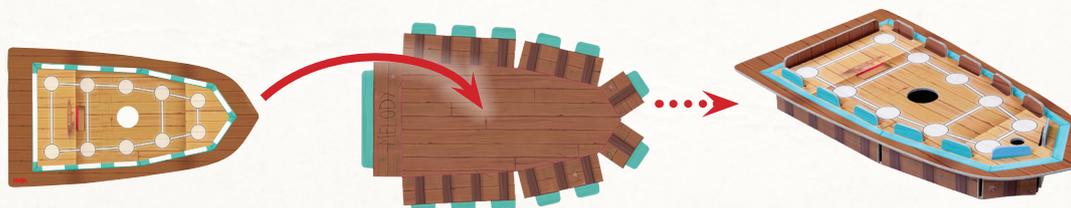
Avant de jouer pour la première fois

En appuyant sur la grande plaque pliante, détachez délicatement le matériel de jeu suivant : 2 grandes pièces du bateau (pont et coque), 1 plateau de dépôt triangulaire, 1 tuile anneau et 15 tuiles « pouce levé ».

1. ASSEMBLAGE DU BATEAU

Pour assembler le bateau, prenez le pont et la coque. Rabattez vers le haut les parties latérales de la coque. Enfoncez délicatement une à une les parties du bastingage turquoise de la coque à travers les fentes du pont. Commencez par la proue, c'est-à-dire à l'arrière.

Le bateau s'assemble une seule fois. Après avoir joué, vous pouvez ranger le bateau dans le grand compartiment bleu de la boîte de jeu.



2. LES CARTES LEGACY

Placez le paquet de cartes dans le coffre au trésor avec le symbole de bateau **sans les regarder ni les mélanger**. Il s'agit de votre **réserve**. C'est là que vous conservez toutes les cartes Legacy que vous **n'avez pas encore débloquées**.



3. VOTRE BUTIN

Ouvrez le livre d'aventures à la **page du milieu**. Détachez **délicatement** la double page du livre d'aventures. Dans ce petit dépliant, vous collerez vos autocollants de trésors. Il s'agit de votre **butin**.



Contenu du jeu



Règle du jeu



Livre d'aventures
(Ne pas le lire pour le moment !)



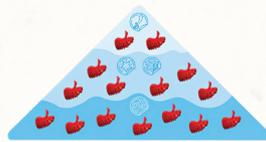
Butin



Bateau : le « Melody »



Carte au trésor



Plateau de dépôt



15 tuiles « pouce levé »



Sablier



5 membres d'équipage



5 rames



Bille en bois Pépé



Tuile anneau



Enveloppe
(Ne pas l'ouvrir pour le moment !)



Coffres au trésor et réserve
(Ne pas les ouvrir pour le moment !)



Paquet de cartes Legacy
(Ne pas les regarder !)
(les ranger dans la réserve)



Êtes-vous prêts à vivre votre première aventure ? Dans la partie qui suit, je vous explique tout ce que vous devez savoir pour votre jeu d'introduction. Le travail d'équipe et l'entraînement s'imposent pour vite maîtriser la navigation du bateau.

Chaque membre d'équipage doit être près de sa rame pour ne pas dévier de la trajectoire. Ce ne sera pas toujours facile. Mais qu'il pleuve ou qu'il vente, quelles que soient les conditions météo et même en cas de tempête et de lames de fond, avec notre équipage, vous tenez bon la barre !

ATTENTION ! Dans le livre d'aventures, lisez maintenant les deux premiers paragraphes de l'introduction, puis poursuivez votre lecture ici.

Jeu d'introduction

Pour jouer votre première partie, vous avez besoin du matériel de jeu suivant :



Melody (votre bateau) Livre d'aventures Captain Pépé



Régal Onous

Rafy Stolage

Virgile Ance

Judy Cieuse



Remettez tout le reste dans la boîte.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

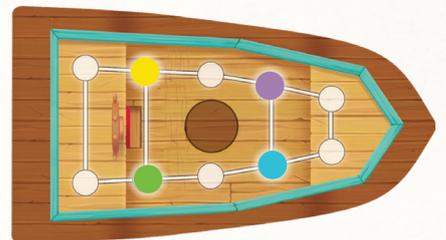
1. Posez le *Melody* au milieu de la table afin que tous les joueurs puissent l'atteindre facilement.
2. Placez ensuite les membres de l'équipage dans le bateau sur les cases de leur couleur, comme indiqué sur l'image.
3. Ensuite, placez le haut des rames (poignée) sur le bastingage et le bas sur la table, face aux cases indiquées sur l'image.

Remarque : pour les parties suivantes les positions des membres d'équipage et des rames seront déterminées par les cartes Legacy. Leurs positions de départ seront toujours représentées par des points colorés, comme ci-contre.

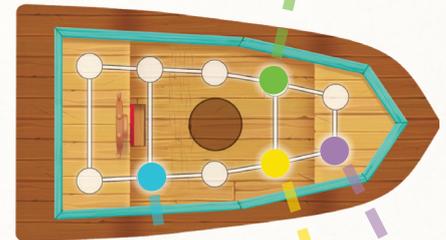
4. Le dernier à être allé dans l'eau commence et reçoit Pépé.

Votre bateau et son équipage avec ses rames sont maintenant en place :

2.



3.



OBJECTIF DU JEU

Vous devez déplacer les membres d'équipage dans le bateau de sorte qu'ils se retrouvent à côté des rames de leur couleur.

DÉROULEMENT DU JEU

Chacun à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, va déplacer un membre d'équipage - et ce jusqu'à ce que chaque matelot arrive à se positionner à côté de sa rame. Qui d'entre vous a Pépé ? Tu commences et déplaces le **membre d'équipage de ton choix**. Pour les déplacements, les règles suivantes s'appliquent :

- > Tu déplaces le membre d'équipage sur une **case voisine et inoccupée**.
Les cases voisines sont reliées entre elles par une ligne blanche.
- > Chaque case ne peut être occupée **que par un seul membre d'équipage**.
- > Tu ne peux avancer le membre d'équipage **que d'une case par tour**.
Tu ne peux donc **pas sauter par-dessus un membre d'équipage**.

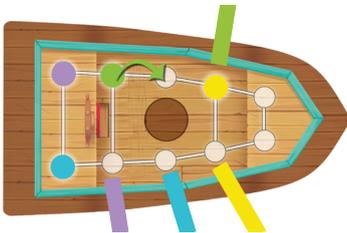
Ensuite, tu remets Pépé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ton tour est alors terminé.

Remarque : il pourra parfois arriver qu'un membre d'équipage bien positionné bloque le passage d'un autre matelot. Il faudra donc le déplacer pour laisser le passage avant de le repositionner au tour suivant.

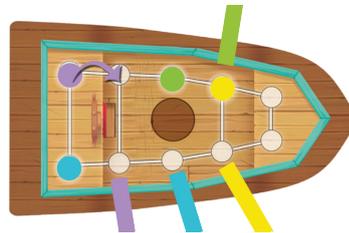


Tu te demandes pourquoi, moi, je ne rame pas ? C'est que je suis le capitaine ! Toutefois, seul le joueur avec qui je suis peut effectuer un déplacement.

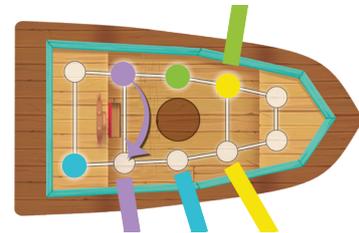
Exemple de déplacement d'un membre d'équipage :



1) Anne a Pépé. C'est donc son tour. Elle aimerait déplacer ● **Virgile Ance** en direction de la rame violette. Mais, c'est impossible, car toutes les cases voisines de Virgile Ance sont occupées. À la place, elle choisit donc de déplacer ● **Régil Onous** une case plus loin. Son tour est terminé. Elle remet Pépé à Jasmine.



2) Jasmine déplace ● **Virgile Ance** sur la case désormais inoccupée, puis elle remet Pépé à Florian.



3) Florian déplace ● **Virgile Ance** sur la case du bas avec la rame violette. ● **Virgile Ance** se trouve désormais sur la bonne case à côté de sa rame.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque tous les membres de l'équipage se trouvent à côté des rames de la bonne couleur, vous avez réussi !

Si vous avez réussi la partie d'introduction en déplaçant les membres d'équipage jusqu'à la rame de leur couleur, vous pouvez lire l'introduction du livre d'aventures jusqu'à la fin.

Poursuivez votre lecture si vous avez terminé le jeu d'introduction.

Jeu de base



Bravo, matelots ! Avec Mia Ouh, notre équipage est au complet. Dans les pages qui suivent, je vais vous expliquer tout ce que vous devez savoir pour prendre un bon départ dans notre aventure Legacy.

Les règles du jeu Legacy sont expliquées ci-dessous. **Lisez-les d'abord en entier jusqu'à la page 8.** Ensuite, vous commencerez à lire le chapitre 1 du livre d'aventures.



Le jeu Legacy est encore plus amusant quand vous y jouez chaque fois avec les mêmes personnes. Bien évidemment, des joueurs peuvent embarquer ou débarquer à tout moment, mais mon expérience personnelle est qu'il n'y a rien de tel qu'une équipe bien rodée !

Chaque chapitre comporte 4 étapes de jeu :

Étape 1 : l'histoire

Étape 2 : tout le monde à bord !

Étape 3 : ohé du bateau !

Étape 4 : trésor en vue !

ÉTAPE 1 : L'HISTOIRE

Prenez le livre d'aventures et lisez le début du chapitre en cours à voix haute.



Bien évidemment, vous pouvez aussi écouter le chapitre. Pour ce faire, il suffit de scanner le code QR dans le livre d'aventures.

L'image ci-dessous apparaît dans le livre d'aventures ?



Ouvrez votre réserve et prenez **uniquement** les cartes Legacy portant les numéros indiqués dans le livre d'aventures. Le numéro de carte se trouve en bas à droite au recto (côté bateau) de chaque carte Legacy.

Ce faisant, faites attention à prendre les cartes du « bon » côté. Il s'agit du côté avec Pépé (verso). Reposez systématiquement la carte portant le numéro 0 sur le deck : comme ça, vous saurez de quel côté vous devez prendre de nouvelles cartes au chapitre suivant.

Ces cartes Legacy sont désormais à votre disposition, ainsi que **toutes** les cartes que vous avez déjà obtenues aux chapitres **précédents**.

Dans le premier chapitre, vous obtenez les cartes « bateau » 1 à 5. Elles représentent le bateau avec 5 cases marquées par une couleur. À l'étape 2 « Tout le monde à bord ! » et à l'étape 3 « Ohé du bateau ! », elles permettent de déterminer les positions de départ et d'arrivée.

L'image ci-dessous apparaît dans le livre d'aventures ?



Passez maintenant à l'étape 2 « Tout le monde à bord ! ». Mettez d'abord le livre d'aventures de côté. Pour l'instant, ne lisez pas le texte qui suit cette image. Le livre d'aventures vous servira à nouveau à l'étape 4 « Trésor en vue ! ».

ÉTAPE 2 : TOUT LE MONDE À BORD !



Mais oui, je sais : vous avez déjà fait votre baptême de mer, et vous voulez tenir le gouvernail. Mais en plus du jeu d'introduction, il reste encore quelques points à éclaircir. Lisez donc attentivement ce qui suit.

1. Posez le **Melody** au milieu de la table afin que tous les joueurs puissent l'atteindre facilement.
2. Mettez à disposition le **plateau de dépôt** et toutes les **tuiles « pouce levé »** à côté du **Melody**.
3. Posez le **sablier** dans la grande perforation au milieu du **Melody**.
4. Qui était le dernier à être allé dans l'eau ? C'est toi qui commences. Tu reçois la **tuile anneau** et **Pépé**.

Remarque : pendant la préparation, tu peux poser Pépé dans la tuile anneau. Si vous venez de jouer un chapitre juste avant, remettez la tuile anneau au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur prend aussi Pépé.

5. À présent, mélangez toutes les **cartes « bateau »** à votre disposition (au premier chapitre, il s'agit des cartes 1 à 5) et posez-en 4 pour former une pile de cartes face Captain Pépé visible. Les autres cartes « bateau » ne servent plus pendant ce chapitre. Vous pouvez les ranger dans la boîte.

Remarque : vous obtiendrez d'autres cartes « bateau » tout au long de l'aventure. Toutefois, vous n'en utilisez quand même que 4 tirées au hasard à chaque chapitre.

6. À présent, déterminez la **position de départ des membres d'équipage** : Retournez la carte « bateau » du dessus de la pile et posez-la face visible à côté. Placez les **membres d'équipage** sur les cases de leur couleur dans le **Melody**.

ÉTAPE 3 : OHÉ DU BATEAU !

Contrairement au jeu d'introduction, cette étape comporte trois manches.

Commencez par déterminer les positions d'arrivée . Retournez une autre carte de la pile de pioche et placez les 5 rames colorées contre le bastingage à côté des cases correspondantes du **Melody**. Prêts ? Tous en cœur, criez « Captain Pépé, en route vers le trésor ! », **retournez le sablier** et c'est parti !

Au lieu de vous servir du sablier, vous pouvez aussi demander à Captain Pépé en personne de vous indiquer si le temps est écoulé, via ce QR code :



Comme vous ne devez pas vous mettre d'accord au préalable, vous n'avez pas le droit d'échanger sur le positionnement des rames. Mais dès que le sablier est retourné, vous pouvez parler et échanger des idées.

Mêmes règles de déplacement que dans le jeu d'introduction

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui d'entre vous a Pépé ? Tu commences et déplaces le **membre d'équipage de ton choix**. Pour les déplacements, les **règles** suivantes s'appliquent :

- > Tu dois avancer un membre d'équipage sur une **case voisine et inoccupée**. Les cases reliées entre elles par une ligne blanche sont voisines.
- > Chaque case ne peut être occupée **que par un membre d'équipage**.
- > Tu ne peux avancer le membre d'équipage **que d'une case** par tour. Tu ne peux donc **pas sauter par-dessus un membre d'équipage**.

Remarque : vous pouvez aussi faire rouler Pépé entre vous ou le lancer. Mais faites bien attention : vous ne pouvez jouer votre tour que lorsque vous avez Pépé en main.

Ensuite, tu remets Pépé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ton tour est alors terminé. Vous continuez à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un de ces cas de figure se présente :

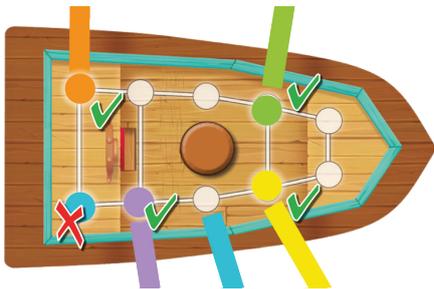
Vous réussissez à amener **tous les membres de l'équipage à côté des rames de la bonne couleur** ou le **sable du sablier a fini de s'écouler**.

Dans les deux cas, comptez les **membres d'équipage** qui se trouvent à côté des rames de leur couleur. Placez le même nombre de **tuiles « pouce levé »** sur le **plateau de dépôt**.

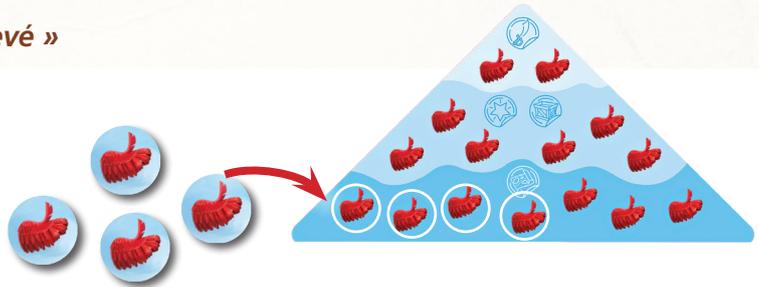
Remplissez toujours le plateau de dépôt horizontalement en commençant par la ligne du bas.

Remettez la tuile anneau (et Pépé) au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple de nombre de tuiles « pouce levé »



Anne, Jasmine et Florian n'ont pas tout réussi. Mais ils ont quand même placé 4 membres d'équipage à leur poste.



Ils posent donc 4 tuiles « pouce levé » sur le plateau de dépôt, en commençant par la ligne du bas.

Répétez encore cette étape deux fois :

Vous retournez donc une autre carte « bateau » et remplacez seulement les rames, selon les emplacements indiqués sur les cartes.

N'oubliez pas : vous n'avez pas le droit de parler pendant que vous installez les rames. Retournez le sablier, et c'est parti !

À l'issue de la 3^{ème} manche, vous avez donc réuni jusqu'à 15 tuiles « pouce levé » sur le plateau de dépôt.

Remarque : après positionné les rames, attendez toujours de pouvoir retourner le sablier plein avant de commencer les déplacements et à discuter entre vous !

Remarque : seules les rames sont remplacées. Les membres d'équipage ne le sont pas : ils restent sur la case sur laquelle ils étaient à la fin de la manche précédente.

Attention : si vous n'avez pas de tuile « pouce levé » sur le plateau de dépôt à la fin des 3 manches de cette étape, vous devez reprendre le chapitre du début.

Maintenant, commencez par le chapitre 1 du livre d'aventures.

Vous avez achevé l'étape 3 « Ohé du bateau ! » et l'avez réussie ? Vous avez donc joué 3 manches et obtenu au moins 1 tuile « pouce levé » ? Lisez le chapitre 1 jusqu'au bout, puis reprenez la lecture ici.

ÉTAPE 4 : TRÉSOR EN VUE !

À la fin de chaque chapitre, vous obtenez des autocollants : plus il y a de tuiles « pouce levé » sur votre plateau de dépôt, plus vous obtenez d'autocollants.



Alors, comment vous en êtes-vous sorti ? Avez-vous réussi à manœuvrer le bateau avec rapidité et assurance ? Voyons voir votre butin.

Chaque chapitre du livre d'aventures se termine par le symbole suivant :

Le « X » correspond au numéro du chapitre.



Dès que ce symbole apparaît, prenez l'enveloppe et tenez-la de façon à voir l'illustration de Captain Pépé (comme ci-dessus). Sortez la **feuille du dessus tout doucement et délicatement**, jusqu'à voir apparaître le **numéro du chapitre**. Dès qu'une barre avec le **numéro de chapitre suivant** est visible, vous ne devez **pas la sortir davantage**.

L'enveloppe contient des feuilles avec de nombreux autocollants différents, que vous débloquez au fur et à mesure.

Remarque : ce symbole apparaît au cours de l'aventure, généralement en fin de chapitre. Toutefois, il peut aussi apparaître en début de chapitre à de rares occasions.

Il existe 5 types d'autocollants :



Autocollant de chapitre



Autocollant de trésor



Autocollant d'étoile

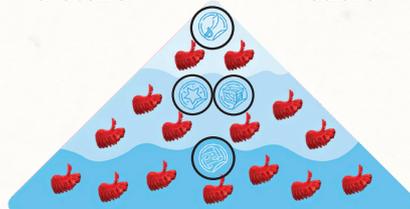


Autocollant de sabre



Autocollant de trésor des 7 merveilles

Le plateau de dépôt vous indique les autocollants que vous pouvez recevoir :



AUTOCOLLANT DE CHAPITRE



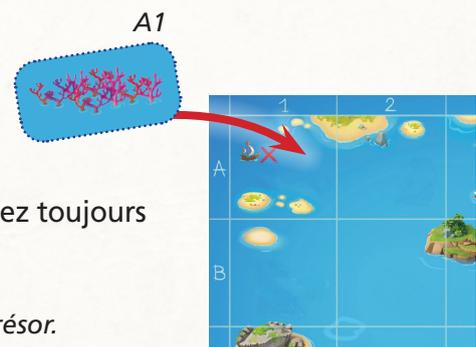
Vous terminez un chapitre pour la **première fois** en gagnant **au moins une tuile « pouce levé »** ? Il y a au moins une tuile dans la vague bleu foncé en bas du plateau de dépôt ? Vous obtenez alors l'autocollant de chapitre correspondant.

Collez l'autocollant dans la case qui convient sur la carte au trésor. Où ça ? Les coordonnées sont indiquées en haut à gauche de chaque section de la planche d'autocollants. La lettre désigne la ligne et le chiffre désigne la colonne, sur la carte au trésor.

Exemple : vous obtenez l'autocollant suivant, avec les coordonnées A1. Collez cet autocollant dans la première case sur la première ligne de la carte au trésor.

Grâce aux autocollants **de chapitre** sur la carte au trésor, vous savez toujours à quel chapitre reprendre le jeu.

Exemple : il y a déjà 4 autocollants de chapitre collés sur la carte au trésor. La prochaine fois, on reprendra au chapitre 5 dans le livre d'aventures.



AUTOCOLLANT DE TRÉSOR



Vous terminez un chapitre pour la **première fois** en gagnant **au moins 8 tuiles « pouce levé »** ? Il y a donc au moins 1 tuile « pouce levé » dans la vague du milieu du plateau de dépôt ? Vous avez le droit de **choisir parmi 2 autocollants de trésor**. Vous ne pouvez en **conserver qu'un**. Collez-le dans votre **butin**.

Remarque : avec l'autocollant choisi, vous déterminez l'apparence de votre butin. Il n'influe pas sur le déroulement de la partie. Vous pouvez aussi vous servir des autocollants restants en dehors du jeu : embellissez vos cahiers, échangez-les avec des amis ou servez-vous-en pour décorer ce que vous voulez !

AUTOCOLLANT D'ÉTOILE



Vous terminez un chapitre pour la **première fois** en gagnant **au moins 8 tuiles « pouce levé »** ? Il y a donc au moins 1 tuile « pouce levé » dans la vague du milieu du plateau de dépôt ? Vous obtenez un **autocollant d'étoile**. Tout comme les autocollants de chapitre, les autocollants d'étoile ont aussi des coordonnées sur la carte au trésor. **Collez l'autocollant d'étoile dans la case correspondante sur la carte au trésor**. Mais faites attention à laisser suffisamment de place **en-dessous de l'autocollant d'étoile** dans cette case pour ajouter l'autocollant de sabre.

AUTOCOLLANT DE SABRE



Vous terminez pour la **première fois** un chapitre en gagnant **au moins 14 tuiles « pouce levé »** ? Il y a donc au moins 1 tuile « pouce levé » dans la vague bleu clair, en haut du plateau de dépôt ? Vous obtenez un autocollant de sabre (le symbole est présent sur la vague tout en haut du plateau). Tout comme les autocollants de chapitre, les autocollants de sabre ont des coordonnées sur la carte au trésor. Collez l'autocollant de sabre dans la case correspondante sur la carte au trésor, sous l'autocollant d'étoile.

AUTOCOLLANT DE TRÉSOR DES 7 MERVEILLES



Vous pouvez reconnaître l'autocollant de trésor des 7 merveilles car il est un peu plus gros que les autocollants de trésor ordinaires. **À chaque fois que l'autocollant de trésor des 7 merveilles apparaît sur la planche d'autocollants, vous devez le coller sur la dernière page de votre butin**.



Comment ? Vous n'êtes pas satisfaits de votre résultat ? Vous voulez débloquer tous les autocollants ? Bien évidemment, vous avez toujours la possibilité de rejouer un chapitre précédent pour essayer d'améliorer votre score. Il n'y a rien de tel qu'un butin complet et une carte au trésor recouverte d'étoiles et de sabres !

Remarque : vous pouvez toujours jouer à Trésor en vue – Legacy indépendamment du mode Legacy. Vous pouvez jouer simplement avec les éléments que vous avez débloqués jusqu'à présent, sans lire le livre d'aventures ni coller d'autocollants.

Collez tous les autocollants obtenus au chapitre 1 sur votre carte au trésor et votre butin. Vous pouvez ensuite passer au chapitre 2. Vous connaissez maintenant toutes les règles nécessaires pour jouer. Ce n'est qu'à partir du chapitre 3 du livre d'aventures que vous poursuivrez votre lecture ici.

Section A

SYMBOLE DE COFFRE AU TRÉSOR DANS LE LIVRE D'AVENTURES



Oh ! Un coffre au trésor ! Mais comment faire pour l'ouvrir ? Dommage que nous n'en ayons pas la clé. Heureusement, Rafy Stolage, le castor de notre équipage, a la solution à tout. Avec ses outils, nous pouvons faire céder le coffre.



Ce coffre au trésor apparaît dans le livre d'aventures ? Cherchez le coffre avec le numéro correspondant dans la boîte de jeu et ouvrez-le. Le contenu du coffre au trésor est maintenant à votre disposition.

NOUVEAU MODULE

À partir du chapitre 3, le nouveau matériel de jeu prend la forme de différents modules. **Tous les modules ne s'utilisent pas forcément en même temps. Le livre d'aventures vous indique quel module utiliser à chaque chapitre.**

Exemple du chapitre 3 :

en plus des règles du jeu d'introduction, on joue le chapitre 3 avec le module de la caisse de bananes.



Important : dans cette règle du jeu, les modules sont expliqués les uns après les autres. Elle offre donc une vue d'ensemble tout au long de la partie, si jamais vous voulez relire un passage. Toutefois, les modules qui vont servir dans un chapitre donné sont toujours indiqués à ce chapitre dans le livre d'aventures. **Faites donc toujours bien attention à repérer les modules que vous devez utiliser dans chaque chapitre. Ignorez tous les autres modules, même si vous les avez déjà « débloqués »** puisque vous n'allez jouer qu'avec le module indiqué.

MODULE : CAISSE DE BANANES

Au chapitre 3, vous obtenez une caisse de bananes. Détachez-la du cadre prédécoupé. Avant de déterminer la position de départ des membres d'équipage de l'étape 2 « *Tout le monde à bord !* », placez la caisse de bananes à bord du *Melody*. Choisissez un des **2 emplacements possibles pour la caisse**. Vous les repérez en observant les éraflures sur le pont du *Melody* :

Emplacements possibles de la caisse de bananes :



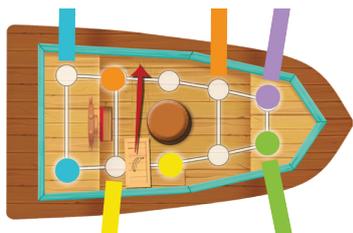
À bâbord (à gauche dans le sens de navigation) À tribord (à droite dans le sens de navigation)

La caisse de bananes constitue un obstacle qui bloque forcément un passage entre 2 cases. Avec la caisse au milieu du passage, ces 2 cases ne sont plus voisines.

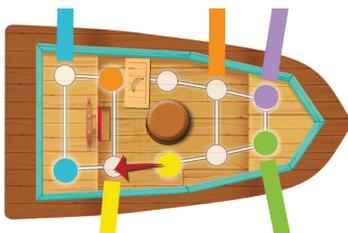
C'est ton tour ? Tu peux déplacer **soit** un membre d'équipage **soit** la caisse de bananes.

La caisse de bananes ne peut se déplacer que le long des éraflures d'un bord à l'autre du bateau.

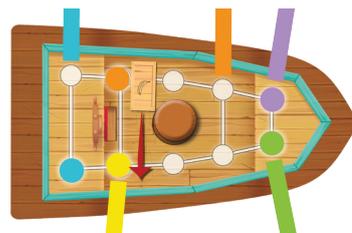
Exemple avec la caisse de bananes :



1) Florian a Pépé et aimerait faire passer ● **Rafy Stolage** à gauche pour rejoindre sa rame. Malheureusement, c'est actuellement impossible, car la **caisse de bananes** bloque le passage. Il déplace donc la **caisse de bananes** vers le haut, puis remet Pépé à Anne.



2) Maintenant, la voie est libre. Anne déplace ● **Rafy Stolage** vers la gauche jusqu'à sa rame et donne ensuite Pépé à Jasmine.



3) ● **Rafy Stolage** est maintenant à son poste, mais la caisse bloque maintenant le passage de ● **Mia Ouh**, qui ne peut pas rejoindre sa rame. Jasmine déplace donc à nouveau la **caisse de bananes** vers l'autre côté du bateau, puis remet Pépé à Florian.

À présent, amusez-vous bien dans les chapitres 3 et 4. Poursuivez votre lecture ici lorsque vous atteignez le chapitre 5 et pouvez ouvrir le coffre au trésor 2.

Section B

MODULE : TUILES D'ÉQUIPAGE ET CARTES « ÉVÉNEMENT »

Au chapitre 5, vous obtenez les **tuiles d'équipage**. Détachez-les des cadres prédécoupés. Vous vous en servez à chaque fois que vous jouez avec des cartes « événement ». Qu'est-ce que les cartes « événement » ? Leur fonctionnement est expliqué par la suite dans cette règle du jeu. Ces cartes ne sont pas mélangées avec les cartes « bateau ». C'est le livre d'aventures qui vous indique les cartes « événement » qui servent à chaque chapitre. Vous devez désigner un membre d'équipage au hasard ? Mélangez les tuiles d'équipage faces cachées et tirez-en une. Vous devez désigner plusieurs membres d'équipage ? Tirez alors plusieurs tuiles les unes après les autres.



Remarque : à chacune des trois manches de l'étape 3 « Ohé du bateau ! », vous devez tirer de nouveau les membres d'équipage de la carte « événement ». Pour ce faire, mélangez toutes les tuiles d'équipage et tirez-en de nouveau une pour chaque événement.

ÉPUIsé ! (CARTE « ÉVÉNEMENT »)



Vous obtenez cette carte « événement » au chapitre 5 à partir de votre deck Legacy dans la réserve. À l'étape 3 « Ohé du bateau ! », posez cette carte « événement » de sorte qu'elle soit bien visible à côté du bateau et désignez un membre d'équipage au hasard pour cet événement. Posez la tuile d'équipage face visible sur cette carte « événement ».

Au cours de la partie, si tu déplaces ce membre d'équipage jusqu'à la rame de sa couleur, il s'endort aussitôt dans un sommeil profond. **Pendant le reste de cette manche, personne ne peut déplacer ce membre d'équipage.** Pour l'indiquer, tu le places allongé sur sa case et non debout. Tu retournes face cachée la tuile d'équipage posée sur la carte « événement ».

À présent, amusez-vous bien dans les chapitres 5 et 6. Poursuivez votre lecture ici lorsque vous atteignez le chapitre 7 et obtenez la carte 9 du deck Legacy.

Section C

TROP C'EST TROP ! (CARTE « ÉVÉNEMENT »)



Vous obtenez cette carte « événement » au chapitre 7 à partir de votre deck Legacy dans la réserve. Qui est le premier joueur ? À l'étape 3 : « Ohé du bateau ! », tu poses cette carte **devant toi** et désignes un membre d'équipage au hasard (comme décrit dans la section B) pour cette carte « événement ». Pose ensuite la tuile d'équipage face visible sur la carte « événement ».

Durant cette manche, **tu** es le seul à **ne pas pouvoir déplacer ce membre d'équipage**.

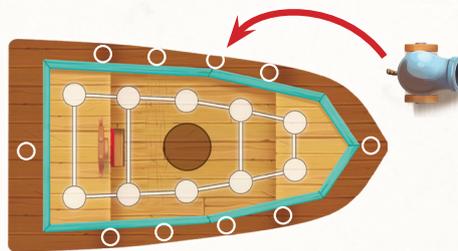
Remarque : après chaque manche, vous remettez la tuile en anneau (et Pépé) au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Cela signifie qu'à chaque manche, l'un d'entre vous ne peut pas déplacer un certain membre d'équipage.

À présent, amusez-vous bien dans le chapitre 7. Poursuivez votre lecture ici lorsque vous atteignez le chapitre 8 et obtenez la carte 10 du deck Legacy.

Section D

ATTENTION À LA PIEUVRE ! (CARTE « ÉVÉNEMENT »)

Au chapitre 8, vous obtenez un autocollant de canon dans l'enveloppe. Collez l'autocollant de canon sur le bastingage extérieur entre 2 cases du *Melody*. Les cercles blancs sur l'illustration ci-contre vous indiquent où vous pouvez coller l'autocollant de canon.



En plus, vous obtenez cette carte « événement » au chapitre 8 à partir du deck Legacy dans la réserve. À l'étape 3 « Ohé du bateau ! », posez cette carte « événement » de façon à ce qu'elle soit bien visible à côté du *Melody* et désignez un membre d'équipage au hasard (comme décrit dans la section B) pour cet événement. Posez la tuile d'équipage face visible sur cette carte « événement ».

L'un d'entre vous doit passer devant l'autocollant de canon avec le membre d'équipage qui vient d'être désigné durant l'étape 3 « Ohé du bateau ! » sur le *Melody*. **Mission accomplie ?** Retournez la tuile d'équipage sur le verso. **Aucun joueur n'y arrive ?** Dans ce cas, vous devez retirer une tuile « pouce levé » du plateau de dépôt à la fin de la manche. S'il n'y a pas de tuile « pouce levé » sur le plateau de dépôt, il ne se passe rien.

Exemple :

le membre d'équipage ● **Mia Ouh** a été désigné pour l'événement « Attention à la pieuvre ! ». Jasmine déplace ● **Mia** sur la case voisine de droite. Comme ● **Mia** passe ainsi devant l'autocollant de canon, Jasmine retourne la tuile d'équipage de Mia sur la carte « événement ». À la fin de la manche, Jasmine, Anne et Florian ne doivent pas retirer de tuile « pouce levé » du plateau de dépôt.



Remarque : bien que les autocollants de canon soient désormais collés sur le *Melody*, vous n'en tenez compte que dans les chapitres où vous vous servez d'une carte « événement » « Attention à la pieuvre ! ».

À présent, amusez-vous bien dans le chapitre 8. Poursuivez votre lecture ici lorsque vous atteignez le chapitre 9 et pouvez ouvrir le coffre au trésor 3.

Section E

MODULE : ALERTE AU CRABE !



Au chapitre 9, vous obtenez un crabe. Détachez-le du cadre prédécoupé.

À l'étape 3 « Ohé du bateau ! », désignez un membre d'équipage au hasard (comme décrit dans la section B). Ensuite, posez le crabe sur ce membre d'équipage. Le crabe est maintenant sur sa tête.

Les règles suivantes s'appliquent à tout le monde durant l'étape 3 « Ohé du bateau ! » :

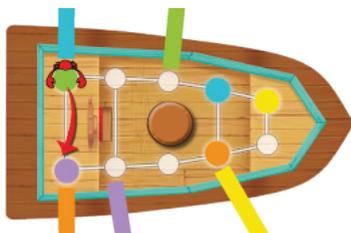
- > Pendant ton tour, tu ne peux pas déplacer un membre d'équipage qui a un crabe sur la tête.
- > Pendant ton tour, tu ne peux pas déplacer un membre d'équipage sur une case occupée par le crabe.

Au lieu de déplacer un membre d'équipage, tu peux déplacer le crabe dans les 2 cas suivants :

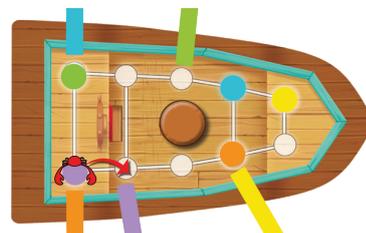
- > Si le crabe est sur la tête d'un membre d'équipage : « Beurk, va-t'en ! » Déplace le crabe sur **une case voisine de ton choix**. S'il s'y trouve un autre membre d'équipage, le crabe va sur sa tête. Si la case était inoccupée, le crabe est placé directement sur la case du *Melody*.
- > Si le crabe se trouve directement sur une case inoccupée du Melody : « Hé, le crabe, viens un peu par ici ! » Déplace le crabe sur une **case voisine occupée par un membre d'équipage**. Place-le sur la tête d'un membre d'équipage.

Remarque : tu ne peux donc pas déplacer le crabe depuis une case inoccupée vers une autre case inoccupée. Le crabe doit toujours partir d'un membre d'équipage ou arriver dessus.

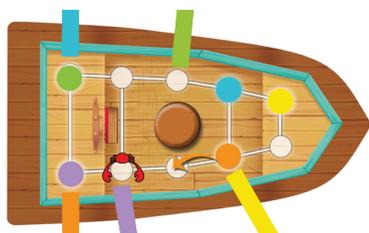
Exemple



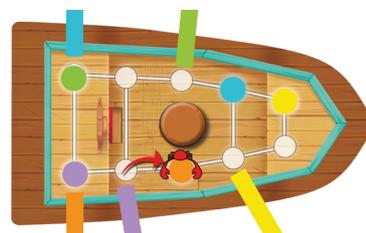
1) Florian aimerait déplacer ● Régál Onous à droite. Mais c'est impossible, car le **crabe** est sur la tête de ● Régál Onous. Florian décide donc de faire passer le crabe de ● Régál Onous à ● Virgil Ance, qui se trouve sur la case voisine. Maintenant, il est possible de déplacer ● Régál Onous.



2) Anne veut débarrasser ● Virgil Ance du **crabe**. Elle place le **crabe** sur la case inoccupée de droite.



3) Jasmine ne peut pas déplacer ● Virgile Ance jusqu'à sa rame, car le **crabe** occupe cette case. Jasmine ne peut pas non plus déplacer le **crabe** vers le haut ou la droite. Vous vous demandez pourquoi ? Parce que le **crabe** ne peut pas être déplacé d'une case inoccupée vers une autre case inoccupée. Jasmine choisit donc de déplacer ● Mia Ouh vers le crabe.



4) Florian peut maintenant attirer le **crabe** grâce à ● Mia et le placer sur sa tête. Au tour suivant, Anne pourra placer ● Virgile Ance devant la rame violette.

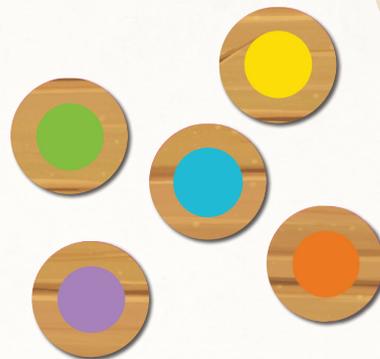
À présent, amusez-vous bien dans les chapitres 9, 10 et 11. Poursuivez votre lecture ici lorsque vous atteignez le chapitre 12 et pouvez ouvrir le coffre au trésor 4.

Section F

MODULE : BROUILLARD

Au chapitre 12, vous obtenez les tuiles « brouillard ». Détachez-les du cadre prédécoupé.

Au lieu de marquer à l'étape 3 « Ohé du bateau ! » les positions d'arrivée avec les rames, vous vous servez de ces tuiles « brouillard ».



Qu'est-ce qui est différent cette fois-ci ? Dans l'étape 2 « Tout le monde à bord ! », vous commencez par placer les membres d'équipage sur le bord extérieur du Melody à côté des différentes positions de départ. Dans l'étape 3 « Ohé du bateau ! », plutôt que de placer les rames sur les positions d'arrivée, placez les tuiles « brouillard » que la carte « bateau » vous indique. Ensuite seulement, placez les membres d'équipage sur les positions de départ qui conviennent.

Remarque : il peut arriver que des membres d'équipage se trouvent sur les tuiles « brouillard ». Mémorisez bien sous quel membre d'équipage se trouvent les différentes tuiles « brouillard ».

À l'étape 3 « Ohé du bateau ! », les cases avec tuiles « brouillard » sont considérées comme inoccupées. Lorsque vous déplacez un membre d'équipage sur une case avec une tuile « brouillard », posez-le simplement dessus.

Attention : il est interdit de soulever un membre d'équipage pour regarder la tuile « brouillard » en dessous.

À présent, essayez de déplacer tous les membres d'équipage jusqu'à la tuile « brouillard » de sa couleur. À la fin de chaque manche, vous comptez le nombre de membres d'équipage sur une tuile « brouillard » de sa couleur au lieu de compter ceux se trouvant à la rame de leur couleur.

Remarque : avec les tuiles « brouillard », il est plus difficile d'avoir une vue d'ensemble du bateau ! En effet, lorsqu'un membre d'équipage se trouve sur une tuile « brouillard », vous ne pouvez pas voir sa couleur et ignorez donc quel membre d'équipage doit la rejoindre en position d'arrivée.

À présent, amusez-vous bien dans les chapitres 12, 13 et 14. Poursuivez votre lecture ici lorsque vous atteignez le chapitre 15 et pouvez ouvrir le coffre 5.

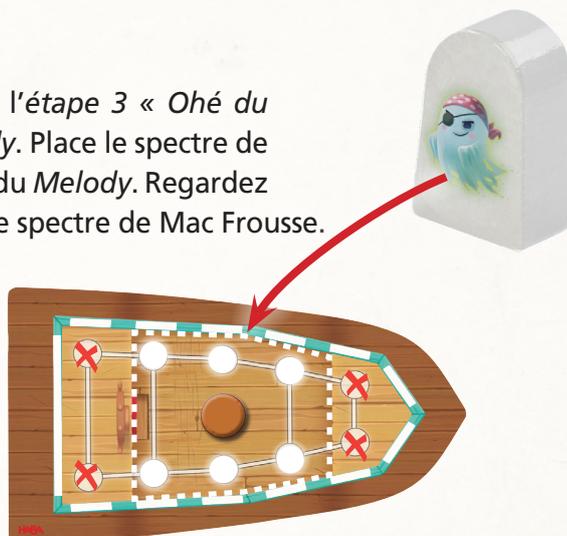
Section G

MODULE : SPECTRE DE MAC FROUSSE

Au chapitre 15, vous trouvez une nouvelle figurine dans le coffre au trésor 5 : le spectre de Mac Frousse !

Qui est le premier joueur ? Avant de placer les rames à l'étape 3 « Ohé du bateau ! », le spectre de Mac Frousse apparaît sur le *Melody*. Place le spectre de Mac Frousse sur n'importe quelle case **inoccupée** au milieu du *Melody*. Regardez sur l'illustration les emplacements où vous pouvez placer le spectre de Mac Frousse.

C'est ton tour ? Au lieu de déplacer un membre d'équipage, tu peux aussi jouer ton tour en déplaçant le spectre de Mac Frousse sur une case **voisine et inoccupée**. Les règles de déplacement du spectre de Mac Frousse sont identiques à celles de tous les autres membres d'équipage.



À présent, amusez-vous bien dans les chapitres 15 et 16. Poursuivez votre lecture ici lorsque vous atteignez le chapitre 17 et obtenez la carte 14 du deck Legacy.

Section H

ÉTAT DE CHOC (CARTE « ÉVÉNEMENT »)



Vous obtenez cette carte « événement » au chapitre 17 à partir de votre deck Legacy dans la réserve. A l'étape 3 « Ohé du bateau ! », posez cette carte « événement » de sorte qu'elle soit bien visible à côté du *Melody* et désignez un membre d'équipage au hasard pour cet événement. Posez la tuile d'équipage face visible sur cette carte « événement ».

À chaque fois que ce **membre d'équipage est voisin du spectre de Mac Frousse**, vous ne pouvez **pas le déplacer** : il est en état de choc. Vous ne pouvez le déplacer que lorsqu'il y a au moins une case entre lui et le spectre de Mac Frousse.

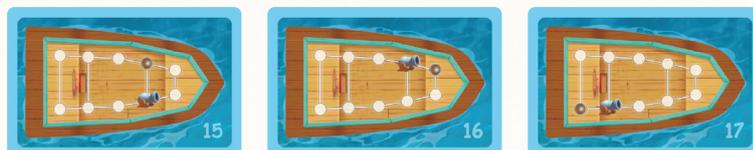
À présent, amusez-vous bien dans les chapitres 17 et 18. Poursuivez votre lecture ici lorsque vous atteignez le chapitre 19 et pouvez ouvrir le coffre au trésor 6.

Section I

MODULE : CANONS

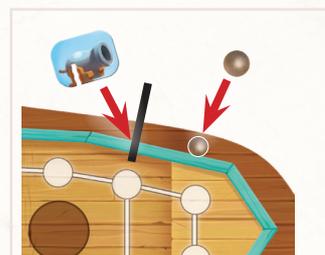


Au chapitre 19, vous obtenez un canon et un boulet de canon. Détachez-les du cadre prédécoupé. *En plus, vous obtenez 3 cartes « canon » à partir du deck Legacy dans la réserve.*



À présent, en plus d'atteindre les rames, vous devez aussi apporter le boulet jusqu'au canon. Sinon, vous perdez une tuile « pouce levé ».

À la fin de l'étape 2 « *Tout le monde à bord !* », après avoir placé les membres d'équipage à bord du *Melody*, mélangez toutes les cartes « canon » disponibles et formez une pile de canons faces cachées avec trois d'entre elles (dans le chapitre 19, ce sont les cartes Legacy 15 à 17).



Exemple :

Après la carte 16, l'installation doit se faire comme sur l'illustration ci-dessus (extrait).

Remarque : dans les chapitres suivants, vous obtiendrez d'autres cartes « canon », mais dans chaque chapitre, vous ne jouez qu'avec 3 d'entre elles.

Tirez la carte du dessus de la pile de canons. La carte « canon » vous indique le placement du canon et du boulet. Enfoncez le **canon** avec la fente sur le **bastingage** turquoise à côté de la case correspondante. Posez le **boulet de canon** sur le **bord extérieur** marron foncé à côté de la case correspondante. Ensuite, poursuivez avec l'étape 3 « *Ohé du bateau !* » et le placement des rames.

Au lieu de déplacer un membre d'équipage à l'étape 3 « *Ohé du bateau !* », tu peux déplacer le **boulet de canon** : pour ce faire, un **membre d'équipage doit se trouver sur la case correspondant au boulet de canon** et un **autre membre d'équipage en être voisin**. Déplace le boulet de canon sur le bastingage en face de la case du membre d'équipage voisin. Ainsi, vous faites toujours passer le boulet de canon d'un membre d'équipage au suivant.

À la fin de chaque manche, faites une vérification : avez-vous apporté le boulet jusqu'au canon ?

Oui ? Super, le boulet de canon est tiré et placé à côté du *Melody*.

Non ? Retirez une tuile « pouce levé » du plateau de dépôt. S'il n'y a pas de tuile « pouce levé » sur le plateau de dépôt, il ne se passe rien.

À présent, amusez-vous bien dans les chapitres 19, 20 et 21. Poursuivez votre lecture ici lorsque vous atteignez le chapitre 22 et pouvez ouvrir le coffre au trésor 7.

Section J

MODULE : MADAME CROC' DENTDOR

Au chapitre 22, vous trouvez une nouvelle figurine dans le coffre au trésor 7 : Madame Croc' Dentdor !



Madame Croc' Dentdor est terrible : elle peut paralyser les membres d'équipage rien qu'en les regardant. Arriverez-vous malgré tout à déplacer les membres d'équipage jusqu'à leur rame ?

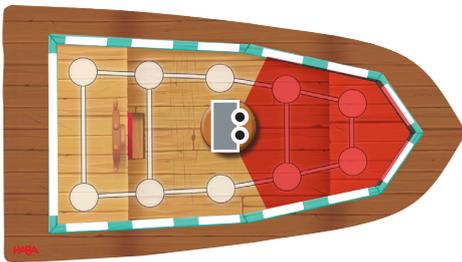
Dès que vous retournez le sablier à l'étape 3 « Ohé du bateau ! », vous placez Madame Croc' Dentdor sur le sablier, de sorte que la face imprimée de la figurine soit en direction de l'avant du bateau (proue). La face imprimée de la figurine vous indique la direction du regard de Madame Croc' Dentdor.

Tu ne peux pas déplacer les membres d'équipage que Madame Croc' Dentdor fixe du regard.

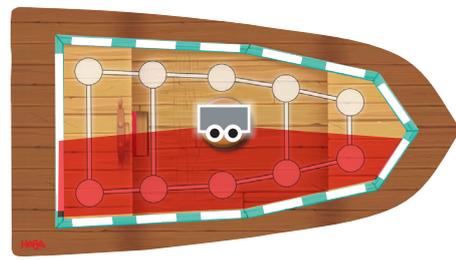
Au lieu de déplacer un membre d'équipage à l'étape 3 « Ohé du bateau ! », tu peux pivoter Madame Croc' Dentdor de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre sur le sablier.

Suivant la position de Madame Croc' Dentdor, les cases suivantes sont dans son champ de vision.

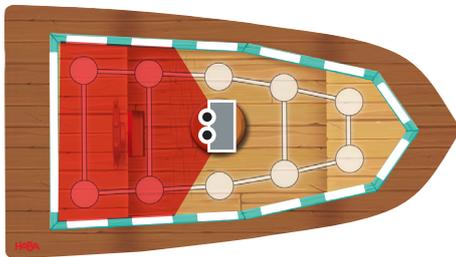
Exemples :



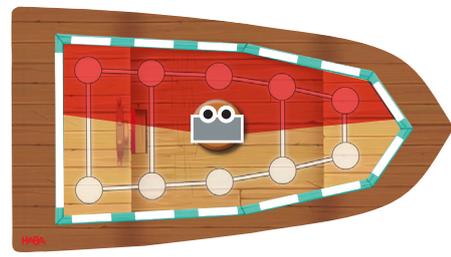
Champ de vision de la proue : Lorsque *Madame Croc' Dentdor* regarde droit devant, aucun des membres d'équipage se trouvant sur les 4 champs marqués en rouge à l'avant du *Melody* ne peut se déplacer.



Champ de vision à tribord : Lorsque *Madame Croc' Dentdor* regarde à droite, aucun des membres d'équipage se trouvant sur les 5 cases marquées en rouge de ce côté ne peut se déplacer.



Champ de vision de la poupe : Lorsque *Madame Croc' Dentdor* regarde vers l'arrière, aucun des membres d'équipage se trouvant sur les 4 cases marquées en rouge à l'arrière du *Melody* ne peut se déplacer.



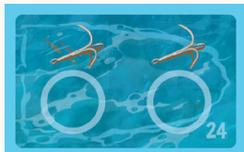
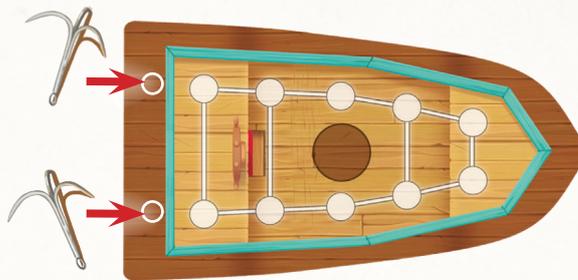
Champ de vision à bâbord : Lorsque *Madame Croc' Dentdor* regarde à gauche, aucun des membres d'équipage se trouvant sur les 5 cases marquées en rouge de ce côté ne peut se déplacer.

À présent, amusez-vous bien dans les chapitres 22 et 23. Poursuivez votre lecture ici lorsque vous atteignez le chapitre 24 et obtenez la carte 24 du deck Legacy.

Section K

GRAPPIN (CARTE « ÉVÉNEMENT »)

Au chapitre 24, vous obtenez deux autocollants de grappin dans l'enveloppe. Collez-les à l'arrière (proue) du *Melody*. Les deux cercles blancs de l'illustration ci-contre vous indiquent les positions exactes.



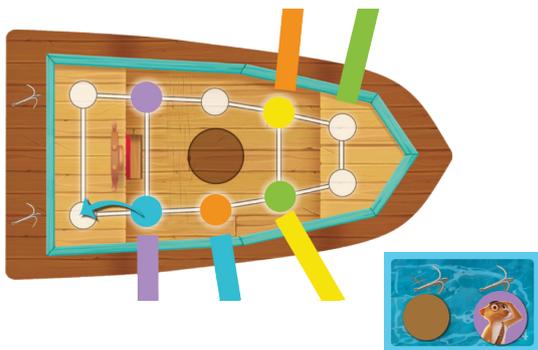
En plus, vous obtenez cette carte « événement » au chapitre 24 à partir du deck Legacy dans la réserve. À l'étape 3 « *Ohé du bateau !* », posez-la de sorte qu'elle soit bien visible à côté du *Melody* et désignez 2 membres d'équipage au hasard. Posez ces tuiles d'équipage faces visibles sur cette carte « événement ».

Avant de rejoindre leur rame, les membres d'équipage désignés doivent passer devant les autocollants de grappin (au niveau des 2 cases à l'arrière). Sinon, vous perdez des tuiles « pouce levé ».

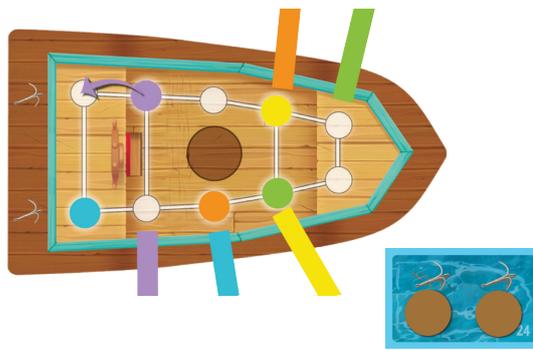
Remarque : pour accomplir cette mission, chacun des deux membres d'équipage doit se rendre sur une case grappin différente. Ils ne peuvent pas se rendre tous les deux sur la même case, et un seul membre d'équipage ne peut pas se rendre sur les deux cases.

Un des membres d'équipage désigné a atteint une case de grappin ? Retournez sa tuile d'équipage. La manche est terminée ? Retirez une tuile « pouce levé » du plateau de dépôt pour chaque membre d'équipage non retourné. S'il n'y a pas de tuile « pouce levé » sur le plateau de dépôt, il ne se passe rien.

Exemple : Les membres d'équipage *Judy Cieuse* et *Virgile Ance* ont été désignés pour l'événement « grappin ».



1) C'est Florian qui a Pépé. Il déplace ● *Judy Cieuse* vers la gauche. ● *Judy Cieuse* se trouve alors sur une case de grappin. Florian retourne la tuile d'équipage de ● *Judy Cieuse*. Florian remet ensuite Pépé à Anne.



2) Ensuite, Anne déplace ● *Virgile Ance* vers la gauche. ● *Virgile Ance* se trouve alors sur l'autre case de grappin. Anne retourne la tuile d'équipage de ● *Virgile Ance*.

À la fin de la manche, Florian, Anne et Jasmine ne doivent retirer aucune tuile « pouce levé ».

**Vous connaissez toutes les règles à présent.
Amusez-vous bien dans les chapitres 24 et 25.
Dans le livre d'aventures, découvrez comment l'histoire se termine.**

Vous avez terminé l'aventure ?
La carte au trésor et le butin sont recouverts d'autocollants ?
Félicitations !

Bien évidemment, vous pouvez continuer à jouer à **Trésor en vue - Legacy**.
Fixez-vous vos propres défis et combinez différents modules.
Parviendrez-vous à décrocher les 15 pouces levés ?

Amusez-vous avec de nouvelles aventures...
Jetez un coup d'œil par ici :



Goblins on Board tient à remercier chaleureusement tous les testeurs du jeu :
Yro Zachariadou, Dimitris Zachariadis, Haris Zachariadis, Stergios Giannakoulas,
Kostis Giannakoulas, Elisa Toufexidi, Foteini Chorozi, Vasilis Tsavdaridis,
Nikos Tsavdaridis, Dimitiris Vlaikidis, Konstantinos Triantafyllides,
Kostas Perdikopoulos, Theofilos Koutroubis, Giorgos Koutroubis,
Giorgos Eleftheriadis, Antonis Theodosiou, Lia Vachanelidou, Vaggelis Theodosiou,
Stelios Theodosiou, Alexandros Theodosiou, Panagiotis Panagiotidis,
Anastasia Liakidou, Stelios Panagiotidis, Konstantinos Zachopoulos,
Yvonne Stadelmeyer, Dominic Stadelmeyer, Sina Sütterlin.

HABA



HABA Sales GmbH & Co. KG
August Grosch Straße 28-38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com