|  |
| --- |
| **Pirates des égouts – Aide de jeu – v0.1 (25/11/2016)** |
| Modes de jeu   * Simple : tous les personnages sont identiques, et n’ont pas de compétence de personnage   + Le premier joueur et le suivant piochent chacun 3 cartes, les autres joueurs piochent 4 cartes * Intermédiaire : chaque type de personnages est particulier et confère aux personnages des compétences. Tous les joueurs ont tous les 4 mêmes personnages différents piochés au hasard parmi les 6 cartes des types de personnages.   + Le premier joueur et le suivant piochent chacun 3 cartes, les autres joueurs piochent 4 cartes * Avancé : chaque type de personnages est particulier, le jeu démarre par une étape préalable de recrutement de 4 personnages par joueur à la taverne   + Chaque joueur peuple à tour de rôle la file des personnages de la taverne, à l’aide de 4 cartes personnages piochées 1 à 1 (parmi les 6). On obtient donc (4 x nombre de joueurs) personnages placés dans la taverne.   + Chaque joueur pioche 8 cartes talisman, qui servent de monnaie pour recruter (toutes les cartes sont identiques en terme de valeur, mais les joueurs conserveront l’intégralité de leur cartes non dépensées pour démarrer la partie)   + Un premier joueur démarre les enchères (ce sera ensuite au tour du joueur à gauche de celui qui remportera l’enchère de démarrer une nouvelle enchère, jusqu’à recrutement de 4 personnages par joueur). Un joueur avec 4 personnages ne peut plus démarrer d’enchère, ni participer aux enchères. Le joueur initiant une enchère désigne le personnage qu’il veut recruter : placer une carte talisman face cachée en face chaque personnage le précédent dans la file des personnages. À tour de rôle, les joueurs peuvent monter l’enchère. Le joueur qui remporte l’enchère prend le personnage objet de l’enchère et toutes les cartes talisman qui sont en face, sa mise est défaussée.     Tour de jeu – À tour de rôle les joueurs effectuent 1 action parmi :   * + Piocher 2 cartes talisman : piocher 2 cartes parmi celles visibles et/ou dans la pioche (un joueur peut ainsi temporairement dépasser 6 cartes en main). Ensuite, la ligne des cartes talismans visible est reconstituée.   + Bouger sur une case d’équipage : coûte 1 carte talisman (correspondant au bateau) par case vide parcourue pour avancer un personnage sur une case d’équipage (notée 1, 2 ou 3), que le personnage soit déjà sur le bateau ou pas.   + Devenir capitaine : si les cases d’équipage séparant le personnage de la case capitaine (notée C) sont toutes occupées, le personnage peut devenir capitaine pour 1 carte talisman (correspondant au bateau) s’il est déjà sur une case d’équipage, ou bien pour 3 cartes talisman (correspondant au bateau) s’il n’est pas encore sur le bateau.   + Mettre les voiles : 1 capitaine est obligé de mettre les voiles. Le capitaine prend 1 bonus (rond) + 1 butin (carré), puis par ordre d’équipage les personnages prennent 1 butin. Tous les personnages ayant pris 1 butin rentre au repaire du joueur. S’il y a moins de personnage que de butins, les butins non pris sont défaussés (définitivement perdus). Les personnages du bateau n’ayant pas pris de butins avancent tous d’une case sur le bateau. On replace de nouveaux butins en face du bateau, si cela n’est pas possible, la partie se termine, après avoir effectué l’action Mettre les voiles des autres bateaux ayant potentiellement un capitaine. * Puis, si le joueur a plus de 6 cartes talisman en main, il en défausse pour réduire sa main à 6 cartes.   Types de personnages (mode Intermédiaire ou Avancé seulement)   * Rats : prend 2 butins carrés (au lieu d’1 seul) lors d’une action Mettre les voiles, si possible. * Cafards : chaque fois que le cafard utilise l’action Bouger sur une case d’équipage ou Devenir capitaine, le coût de déplacement est réduit d’une carte talisman (le mouvement peut donc être gratuit). * Crapauds : lors d’une action Mettre les voiles, si le crapaud est sur une case d’équipage, le joueur peut choisir de l’avancer d’une case dans le bateau (et éventuellement devenir capitaine) au lieu de prendre 1 butin. * Ratons laveurs : à chaque fois qu’un personnage bouge par-dessus un raton laveur, ce personnage doit lui payer une carte talisman correspondant au bateau (un joueur peut ainsi temporairement dépasser 6 cartes en main). * Escargots : à chaque fois que l’escargot bouge sur un bateau en tant que membre d’équipage, le joueur pioche une carte, et s’il s’agit d’une carte correspondant au bateau, il avance gratuitement sur la case immédiatement suivante (il peut ainsi devenir capitaine). S’il arrive sur une case occupée, le personnage présent recule d’une case. Ce mouvement gratuit ne compte pas comme passer par-dessus un personnage (cf. Raton laveur). * Fouines : après avoir effectué une action Bouger sur une case d’équipage, Devenir capitaine ou Mettre les voiles avec sa fouine, le joueur peut décider d’effectuer immédiatement une autre action avec cette même fouine.   Calcul des points de victoires   * Frites : (points des butins frites) + (nombre de bonus ketchup) x (nombres de butins frites) x 5 * Nouilles chinoises : (points des butins nouilles chinoises) + (nombre de bonus piment) x (nombres de butins nouilles frites) x 4 * Hamburgers : (points des butins hamburgers) + (nombre de bonus grands milkshakes) x (nombres de butins hamburgers) x 3 * Jouets : (points de tous les butins nounours si un bonus perroquet leur est exclusivement assigné) + (points de tous les butins poupées si un bonus perroquet leur est exclusivement assigné) * Boîtes de conserve : (points de chaque butin boîte de conserve à laquelle un bonus ouvre-boîte est exclusivement et individuellement assigné) |