

city
epic™
PIRATES

CURSE OF AMDIAK

LE CODE DU PIRATE FANTÔME



PROLOGUE

Il n'y a pas un loup de mer qui ne connaît pas la légende du Pirate Fantôme Amdiak. Qu'il s'agisse d'une histoire que se partagent les ivrognes au fond de la taverne d'un port ou des élucubrations d'un matelot chahuté en mer et ravagé par le scorbut, le vaisseau fantôme, et son trésor maudit, n'est dorénavant plus une légende ! Au prix d'une manœuvre audacieuse, vous êtes parvenu à dérober une partie du trésor d'Amdiak. Mais lui et son navire ont surgi des abysses glacés et sont dans votre sillage pour le récupérer. Haut les cœurs, car comme la vieille légende le raconte :

*“ Dans des urnes, les restes d'Amdiak sont scellés.
Sous une terre maudite, à jamais les enterrer,
pour son âme damnée... enfin libérer.”*

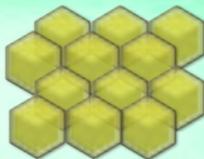
NOUVEL OBJECTIF

Pour remporter la partie, vous devez être le premier à enterrer 3 Trésors **ET** à enterrer votre **Urne d'Amdiak** dans une Cache Maudite (voir page 7, *Les Urnes d'Amdiak*).



1 Vaisseau Fantôme

12 cubes Or Maudit



1 carte Pirate Fantôme



4 Urnes d'Amdiak
(1 par couleur)



4 cartes Mer Maudite



15 jetons Éveil-Fantôme



4 cartes Capitaine Maudit



9 cartes Équipage Squelette



2 plateaux Solo



NOUVELLE RESSOURCE : L'OR MAUDIT

L'Or Maudit dans votre cachette donne l'impression que celle-ci déborde de pièces, mais gardez-le à l'œil car il peut s'évaporer comme la brume. Lorsqu'ils sont gagnés, les cubes Or Maudit sont placés sur votre piste d'Or sur les cases situées **au-dessus** de votre Doublon. Chaque cube occupe une case donc si vous en avez plusieurs, placez-les sur des cases différentes. Lorsque vous gagnez de l'Or et que votre Doublon monte, les cubes montent également, afin de toujours être sur les cases au-dessus du Doublon. Chaque Or Maudit augmente l'Or total que vous possédez de **+1 d'Or**.

*Exemple : Vous avez 6 d'Or et 2 cubes Or Maudit. Votre Doublon est sur la case 6, et vos deux cubes sont sur les cases 7 et 8. Vous possédez donc un **total de 8 d'Or**.*



Votre Doublon d'Or peut toujours atteindre la case 13, poussant ainsi vos cubes Or Maudit en dehors de la piste, près du bord supérieur du plateau. Pourtant, l'Or Maudit au-delà de 13 est toujours utilisable. Lorsque vous **enterrez un Trésor**, vous devez d'abord **dépenser l'Or Maudit** comme s'il s'agissait de véritable Or avant de faire descendre votre Doublon sur la piste d'Or. Tout Or Maudit dépensé (pour enterrer un Trésor, utiliser une compétence d'un membre d'Équipage Squelette...) est directement placé sur le Vaisseau Fantôme (s'il reste de la place) ou, à défaut, dans la réserve.

Exemple : Votre Doublon est sur la case 13 et vous avez 2 cubes Or Maudit au-dessus de la piste. Votre total d'Or est donc 15 et vous pouvez enterrer un Trésor dans la Cache "13 d'Or". Vous devez d'abord dépenser les 2 cubes Or Maudit, les placer sur le Vaisseau Fantôme, puis payer les 11 d'Or restants en descendant votre Doublon jusqu'à la case 2.

VOLER LE VAISSEAU PIRATE

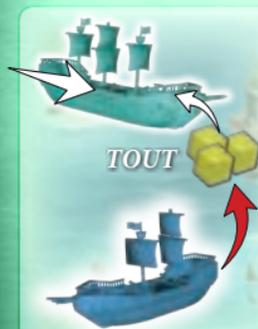
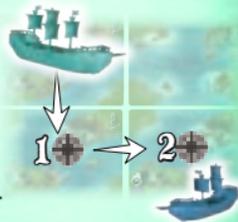
Chaque fois que vous naviguez sur la carte Mer occupée par le Vaisseau Fantôme, dérobez-lui 1 cube Or Maudit (il peut en transporter 4 au maximum). S'il ne transporte aucun Or, entrer sur sa carte Mer n'a alors aucun effet.

Vous ne pouvez le voler qu'une fois par Action *Naviguer* : vous ne pouvez pas faire demi-tour pour voler plus d'Or.



MANOEUVRER LE VAISSEAU FANTÔME

Lorsque votre Capitaine croise la Voie Maritime, le Vaisseau Fantôme est le 4^e à naviguer, après les Navires Marchands et la Frégate Royale. Il navigue toujours de 2 . Il est déplacé par le joueur à droite du joueur actif et doit toujours naviguer vers le joueur actif, à l'instar de la Frégate Royale. Chaque fois que le Vaisseau Fantôme quitte une carte Mer, il largue un jeton Éveil-Fantôme (voir *Jetons Éveil-Fantôme*, p. 6). S'il navigue sur la carte Mer occupée par le joueur actif, ce dernier devient Hanté.



ÊTRE HANTÉ PAR LE VAISSEAU FANTÔME

À votre tour, si vous croisez la Voie Maritime ET que le Vaisseau Fantôme, au cours de sa navigation, commence sur ou traverse la carte Mer que vous occupez, le Vaisseau Fantôme vous hante. Vous pouvez être hanté même lorsque vous êtes *Planqué* dans une Crique. Suivez ces étapes :

1. Vérifiez si votre Capitaine devient Maudit (voir page suivante)
2. Votre bateau est Chahuté : déplacez 1 Matelot vers la *Réparation*.
3. **TOUT** votre Or Maudit est transféré de votre piste Or vers le Vaisseau Fantôme (l'Or Maudit en excédent retourne dans la réserve).

LE CAPITAINE MAUDIT

La première fois que vous êtes hanté par le Vaisseau Fantôme, votre Capitaine devient Maudit. Échangez votre carte Capitaine standard avec votre carte Capitaine Maudit, en la plaçant sur la même face. Votre Capitaine demeure Maudit pour le reste de la partie. Lorsque vous êtes Maudit, plusieurs de vos ordres standard sont modifiés :



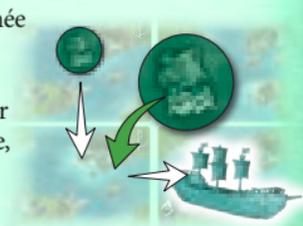
 **Pillage Maudit** : En plus du Butin, vous pouvez aussi gagner 1 d'Or Maudit de la réserve.

 **Attaque Maudite** : Si vous coulez un autre joueur, vous lui volez également 1 d'Or Maudit de sa piste d'Or.

 **Recrutement Maudit** : Dans un Cimetière d'Épaves, vous gagnez un Équipage Squelette (voir p. 8).

JETONS ÉVEIL-FANTÔME

Lorsqu'il navigue, le Vaisseau Fantôme largue un jeton Éveil-Fantôme face cachée sur chaque carte Mer qu'il quitte. N'ajoutez pas de jeton Éveil-Fantôme s'il y en a déjà un sur la carte Mer. Une carte Mer ne peut accueillir qu'un jeton de chaque type (Observation et Éveil-Fantôme), mais vous ne pouvez en récupérer qu'un par Action *Observer*. S'il n'y a plus de jeton Éveil-Fantôme dans la réserve, mélangez les jetons défaussés et placez-les, face cachée, dans le couvercle de la boîte pour former une nouvelle pioche. Dans le rare cas où aucun ne serait disponible à placer, n'en placez aucun.



OBSERVER DES JETONS ÉVEIL-FANTÔME

Au lieu de révéler le jeton Observation de la carte Mer que vous occupez, vous pouvez à la place révéler le jeton Éveil-Fantôme qui s'y trouve (il n'est pas nécessaire que votre Capitaine soit Maudit). Mais prenez garde, ils peuvent s'avérer plus puissants que les jetons Observation, mais aussi plus dangereux :



Gagnez 1 d'Or Maudit de la réserve et placez-le sur votre piste Or. Si la réserve est vide, prenez-le sur le Vaisseau Fantôme. S'il est également vide, aucun effet.



Sirènes Mortes-Vivantes
Votre bateau est immédiatement Chahuté.

CARTES MER MAUDITE

Les 4 cartes Mer Maudite proposent de nouveaux lieux où enrôler de l'Équipage Squelette et acquérir ou enterrer une Urne d'Amdiak.



LES URNES D'AMDIAK

Les Urnes d'Amdiak renferment les restes momifiés du Pirate Fantôme Amdiak. Si chaque joueur parvient à enterrer une Urne dans une Cache Maudite, alors le spectre pélagique reposera en paix. Cependant, vous devez auparavant vous procurer ce vase maléfique dans un Mausolée.



Négocier votre Urne : *Négocier* dans un Mausolée sur une carte Mer Maudite. Vous devez dépenser **2 cubes Or Maudit** de votre piste Or, les placer sur le Vaisseau Fantôme (si le bateau est plein, mettez l'excédent dans la réserve). Prenez ensuite l'Urne de votre couleur et placez-la sur votre carte Capitaine. Vous ne pouvez *Négocier* une Urne qu'une seule fois. Après cela, les deux Mausolées ne vous seront plus d'aucune utilité. Il n'est pas nécessaire que votre Capitaine soit Maudit.



Enterrer votre Urne : Utilisez l'Action Bonus *Enterrer un Trésor* () dans une Cache Maudite () pour déposer votre Urne sur l'icône de cette Cache. Lorsque vous le faites, vous **DEVEZ perdre tout l'Or ET tout l'Or Maudit** de votre piste d'Or, en remplaçant votre Doubleton d'Or en dehors de votre plateau. L'Or Maudit est chargé sur le Vaisseau Fantôme (mettez l'excédent dans la réserve). Vous pouvez enterrer votre Urne même si vous n'avez aucun Or - Maudit ou non - et il n'est pas nécessaire que votre Capitaine soit Maudit.

Une Urne n'est pas considérée comme un Trésor lorsque vous déterminez la capacité de navigation de la Frégate Royale. **Vous ne pouvez pas gagner la partie sans avoir enterré votre Urne.**



ÉQUIPAGE SQUELETTE

Dès lors que votre Capitaine est Maudit, vous pouvez *Recruter* dans un Cimetière d'Épaves pour obtenir des cartes Équipage Squelette depuis leur rangée. Un membre d'Équipage Squelette agit comme un membre d'Équipage standard et compte donc dans votre limite de "4 membres d'Équipage au maximum". Un membre d'Équipage Squelette peut être renvoyé si vous le souhaitez (défaussez-le sous sa pioche).

Comme pour les cartes Équipage standard, lorsqu'une carte Équipage Squelette est prise dans la rangée, remplacez-la par une nouvelle carte. Avant de choisir une carte Équipage Squelette, vous pouvez également **dépenser 1 d'Or** pour défausser sous leur pioche les 3 cartes visibles et en révéler 3 nouvelles. Si vous le faites, vous devez soit recruter l'une des nouvelles cartes Équipage Squelette soit n'en recruter aucune, ni standard ni squelette.



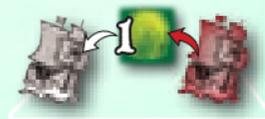
Actions Bonus d'Équipage Squelette :



Payez 1 d'Or Maudit (une seule fois) quand vous effectuez l'Ordre Piller pour piocher 1 Butin supplémentaire.



Payez 1 d'Or Maudit (une seule fois) quand vous effectuez l'Ordre Observer pour effectuer une *Observation* supplémentaire sur une carte Mer orthogonalement adjacente.



Volez 1 d'Or Maudit à chaque joueur occupant votre carte Mer.

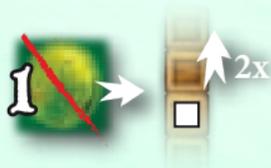
Actions Bonus d'Équipage Squelette (suite) :



Gagnez 1  par Or Maudit sur votre piste d'Or.



Gagnez 1 d'Or par Or Maudit sur votre piste d'Or.



Payez 1 Or Maudit (une seule fois) pour monter un Butin d'**1 ou 2 cases** sur le Marché (pas au-delà du cours le plus haut). Descendez les autres cubes d'une case (l'inverse de ce qui est fait lorsqu'un

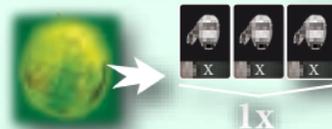
Butin de ce type est Négocié). Vous pouvez effectuer cette Action Bonus avant d'effectuer votre *Ordre Négocié*.



Pendant une attaque, vous pouvez relancer 1 dé pour chaque Or Maudit sur votre piste d'Or.



Si vous êtes *Planqué*, vous pouvez convertir n'importe quelle quantité d'Or Maudit, à raison de 1 d'Or Maudit contre 2 d'Or. L'Or Maudit converti est chargé sur le Vaisseau Fantôme (l'excédent retourne dans la réserve).



Si vous possédez au moins 1 Or Maudit sur votre piste d'Or, vous pouvez déclencher l'Action Bonus de n'importe laquelle des 3 cartes Équipage visible dans la rangée (non-Squelette), même si l'Ordre de Capitaine de cette carte n'est pas *Observer*.

DEU SOLO : CHOISISSEZ VOTRE MODE

Vous avez le choix entre deux modes, selon que vous souhaitez affronter un Pirate Solo standard accompagné du Vaisseau Fantôme OU affronter le Pirate Fantôme, voire même Amdiak en personne !



Fin d'une partie Solo Maudit (quel que soit le mode)

Le premier à enterrer 3 Trésors ET 1 Urne remporte la victoire.

MODE PIRATE SOLO STANDARD

1. Mettez le jeu en place comme lors d'une partie solo standard, avec les plateaux Légende et Barre Solo.
2. Donnez son Urne au Pirate Solo et placez-la sous ses trois Trésors (il enterre son Urne en dernier).
3. Placez 1 cube Or Maudit sur sa case 1. Le Pirate Solo est toujours considéré Maudit.
4. Préparez les éléments du Vaisseau Fantôme comme à l'accoutumée.



Lorsque le Pirate Solo lance son dé pour déplacer son Capitaine, si le résultat vous cible (🏴‍☠️), décomptez les cartes Mer pour déterminer le bateau le plus proche du Pirate Solo : le Vaisseau Fantôme ou vous. Il cible toujours le bateau **le plus proche**. S'ils sont équidistants, il vous cible vous, bien entendu.

Modifications apportées aux Ordres Solo :

- 🏴‍☠️ **Attaquer** : Si l vous bat, il vous vole également 1 d'Or Maudit, si vous en avez.
- 🏴‍☠️ **Observer** : Il peut révéler les jetons Éveil-Fantôme, mais il révèle en premier les jetons Observation. Le Pirate Solo résout les jetons Éveil-Fantôme de la même façon que les autres joueurs.
- 🏴‍☠️ **Recruter** : Si le Pirate Solo effectue l'Ordre *Recruter* sur n'importe quelle carte Mer Maudite (et pas uniquement dans un Cimetière d'Épaves), il prend la première carte de la pioche Équipage Squelette à la place.
- 🏴‍☠️ **Enterrer** : Le Pirate Solo tient compte de son Or Maudit et enterre si le total combiné de son Or et de son Or Maudit atteint ou dépasse 12. Lorsqu'il enterre, le Pirate Solo **défausse d'abord TOUT son Or Maudit** dans la réserve, puis défausse son Or pour atteindre les 12 requis. Après avoir enterré ses 3 Trésors, le Pirate Solo peut enterrer son Urne sur n'importe quelle Cache en dépensant à nouveau une

MODE PIRATE FANTÔME SOLO

1. Préparez la zone de jeu du Pirate Fantôme :

- A. Placez les **plateaux Solo*** sur leur face “Pirate Fantôme” et “Amdiak”, et laissez la carte Vaisseau Fantôme dans la boîte.
- B. Choisissez une **couleur** pour le Pirate Fantôme et placez son matériel (sauf le Galion Pirate) sur ses plateaux Légende Solo et Barre Solo (pour l’Urne, voir page précédente)
- C. Chargez **2 d’Or Maudit** sur le Vaisseau Fantôme (au lieu d’1 sur la piste d’Or).
- D. Chargez **1 Butin de départ** sur le Vaisseau Fantôme.

2. Placez le Vaisseau Fantôme normalement, dans le **coin opposé** à celui de la Frégate Royale.

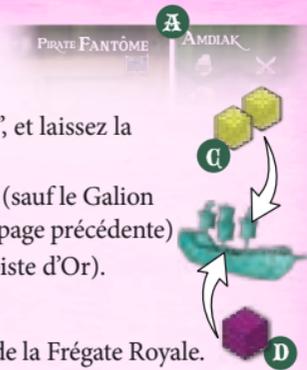
* **Variante facultative** : Vous pouvez échanger les plateaux “Pirate Fantôme” et “Amdiak” par n’importe quels autres plateaux Solo. Les autres règles restent inchangées.

Au lieu de naviguer comme il le ferait habituellement, le Vaisseau Fantôme joue son tour en tant que Pirate Solo et navigue en utilisant le  inscrit sur ses plateaux. Cependant, lorsqu’il navigue, il largue des jetons Éveil-Fantôme. Le Pirate Fantôme ne “hante” pas comme il le ferait dans le jeu standard, c’est-à-dire qu’il ne vous vole pas tout votre Or Maudit ni ne vous Chahute s’il navigue sur la carte Mer que vous occupez.

Le Pirate Fantôme **ne place jamais d’Or Maudit sur sa piste d’Or**. À la place, l’Or Maudit qu’il gagne est chargé directement sur le Vaisseau Fantôme, dont la capacité est toujours de 4 cubes (Or Maudit plus Butin). S’il n’y a pas assez de place pour charger l’Or Maudit sur le bateau, le Pirate Fantôme gagne à la place **2 d’Or** (sur sa piste d’Or) par Or Maudit en excès. L’Or Maudit en excès est remis dans la réserve.



Le Vaisseau Fantôme n’est jamais affecté par la **Frégate Royale**. Néanmoins, le Pirate Fantôme peut être Chahuté si vous ou un Navire Marchand le coulez, auquel cas il bat en retraite dans la Crique la plus proche.



Vous ne volez pas l'Or Maudit chargé sur le Vaisseau Fantôme si vous naviguez sur la carte Mer qu'il occupe. Cependant, vous pouvez voler TOUT l'Or Maudit chargé si vous l'attaquez et le coulez. De la même façon, si le Vaisseau Fantôme vous coule, il vous vole tout votre Or Maudit. Lorsque vous dépensez de l'Or Maudit, il est remis **directement dans la réserve**, au lieu d'être chargé sur le Vaisseau Fantôme.

Modifications apportées aux Ordres du Pirate Fantôme :

-  **Attaquer** : Dès que vous attaquez le Vaisseau Fantôme ou qu'il vous attaque, vous êtes Maudit. S'il vous coule, il vous vole TOUT votre Or Maudit.
-  **Observer** : Il ne révèle jamais les jetons Éveil-Fantôme, uniquement les jetons Observation.
-  **Négociier** : En plus de Négociier normalement, si le Vaisseau Fantôme gagne un Butin qu'il n'a pas la place de charger, il *Négocie* immédiatement ce Butin. S'il gagne un Or Maudit qu'il n'a pas la place de charger, il *Négocie* d'abord son Butin au plus haut cours afin de libérer de la place.
-  **Recruter** : Il recrute uniquement des cartes Équipage Squelette. Toutes les autres règles du *Recrutement Solo* s'appliquent normalement, en remplaçant "Équipage" par "Équipage Squelette".
-  **Enterrer** : Suivez les mêmes conditions que pour le Pirate Solo standard, en tenant compte de l'Or Maudit chargé sur le Vaisseau Fantôme au lieu de la piste d'Or (voir *Mode Pirate Solo standard*, p. 10).

Auteur : Scott Almes

Illustrateurs : Felix Wermke, Nikoletta Vaszi, Chip Cole, Ian Rosenthaler

Conception graphique : Benjamin Shulman

Développement : Michael Coe, Sam Aho

Concepteur 3D : Emerson Matsuuchi

Développeur : David Ladyman

Traduction française : MeepleRules.fr



Consultez nos autres jeux Tiny Epic :
www.PixieGames.fr



©2021 Gamelyn Game, LLC et Pixie Games, tous droits réservés. Toute reproduction même partielle sans autorisation explicite est interdite. Tiny Epic Pirates, Curse of Amdiak, Gamelyn Games, le Gamelyn Games logo, et les logos TEP et CoA sont les propriétés de Gamelyn Games, LLC.

©2021 Pixie Games pour la version française