

KANE KLENKO

LE TRÉSOR DE DAVY JONES

Un jeu coopératif pour 1 à 5 pirates



12+



1-5



60 min



Apprenez à jouer
en 5 minutes en vidéo.

Le Châtiment de Skélit : le navire le plus redouté des sept mers. Et vous tentez de vous en emparer ! Le Capitaine Smith et son équipage de squelettes ont amassé un immense trésor, celui de Davy Jones, la légende des océans, et vous avez l'opportunité unique de rafler le tout...

Avec vos compagnons de fortune, vous devez partir à l'abordage du *Châtiment de Skélit* et tenter d'y piller tous ses trésors. Mais attention ! L'équipage du *Skélit* rôde encore : d'épouvantables gardes vont tout faire pour que vous ne vous en sortiez pas

vivants... Sans compter qu'un incendie s'est déclaré au cours de la bataille ! Il vous faudra donc combattre les flammes, l'équipage du *Skélit* et surmonter votre propre fatigue.

Pourrez-vous, avec vos compagnons, récupérer tous les trésors et accumuler plus de richesses et de gloire que vous n'en avez jamais rêvé ? Ou allez-vous sombrer avec le navire ? Seul le temps le dira...

MATÉRIEL



4 tuiles de Départ avec la Piste Explosions



24 dés Incendie
(12 rouges
et 12 jaunes)



1 dé de Combat



20 tuiles
Compartment



20 jetons Événement recto-verso
(6 Trésor/Garde, 5 Squelette/Sabre,
3 Squelette/Rhum, 6 Trappe)



7 figurines Pirate



30 pions Damné



26 jetons Action



5 plateaux Joueur avec
un Cadran de Fatigue
et une Piste de Combat



7 jetons Personnage
pour le combat

39 cartes



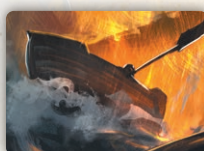
19 cartes
Châtiment
de Skélit



7 cartes
Personnage



7 cartes Objet



1 carte Canot



5 aides de jeu



1 jeton Explosion



1 jeton
Capitaine Smith



6 jetons
Baril explosé



1 sac en tissu

SOMMAIRE

But du jeu	3
Mise en place	3
Préparation des joueurs.....	3
Préparation de la zone de jeu commune.....	3
Gérer la Fatigue	4
Effets de la Fatigue.....	4
Mort d'un Pirate.....	4
Déroulement d'une partie	5
Tour d'un joueur	5
Étape 1 : Fouiller le navire	5
1.1 Révélez une tuile Compartiment	5
1.2 Placement autorisé.....	5
1.3 Appliquez les effets de la tuile Compartiment : placez un dé Incendie.....	5
1.4 Placez un jeton Événement	5
Étape 2 : Réaliser des Actions de Pirate	6
Détail des Actions	
2.1 Marcher.....	6
2.2 Courir.....	6
2.3 Combatte l'Incendie.....	6
2.4 Éliminer un Damné.....	6
2.5 Se reposer	6
2.6 Augmenter votre Force de Combat.....	6
2.7 Changer votre carte Objet.....	6
2.8 Ramasser / Déposer un jeton Événement.....	6
2.9 Boire du Rhum	7
2.10 Ramasser un Trésor – limitation d'Actions.....	7
Étape 3 : <i>Le Châtiment de Skélit</i> : piocher une carte et résoudre ses effets.....	7
Effets des cartes.....	7
Effets d'Incendie.....	7
3.1 Les dés Incendie.....	7
3.2 Explosion des Barils de poudre.....	8
3.3 Explosion de compartiment	8
3.4 Gérer la Piste Explosions	8
3.5 Effets des Damnés : ajout/dispersion.....	8
3.6 Effet des Damnés sur les Pirates.....	9
3.7 Déplacement des Squelettes.....	9
Squelettes, Gardes et Combats.....	9
3.8 La Piste de Combat.....	9
3.9 Jetons Sabre	9
Squelettes	9
3.10 Combattre des Squelettes.....	9
Gardes.....	10
3.11 Combattre les Gardes	10
Règles spéciales des combats.....	10
4. La gloire ou la mort ! (<i>Fin de partie</i>).....	10
Comment gagner ?.....	10
Comment perdre ?	10
4.1 Explosion.....	10
4.2 Submergés.....	10
4.3 Piégés.....	10
4.4 Trésors perdus	10
4.5 Manque d'effectif.....	11
4.6 Sur le fil.....	11
5. Variantes et FAQ.....	11

But du jeu

Le *Trésor de Davy Jones* est un jeu **coopératif**. Les joueurs doivent travailler ensemble et gagnent ou perdent en équipe !

Les joueurs remportent la victoire s'ils parviennent à ressortir du *Châtiment de Skélit* avec le nombre de Trésors correspondant au niveau de difficulté choisi.

Les situations suivantes sont synonymes de défaite pour tous les joueurs (voir les détails de 4.1 à 4.6 pages 10-11) :

- Si une tuile piochée ne s'ajuste à aucune autre tuile, qu'il n'y a donc pas de correspondance entre les portes des compartiments (1.2 page 5)
- S'il n'y a plus de Damnés dans la réserve au moment de leur dispersion (3.5 page 8)
- S'il n'y a plus de Pirates dans la réserve au moment d'en remplacer (4.5 page 11)
- Si le jeton Explosion atteint le bout de la Piste Explosions (3.4 page 8)
- Si en fin de partie, au moins un joueur n'est pas ressorti du Châtiment de Skélit, ou si l'un des Trésors de l'objectif n'est plus disponible

Les combinaisons de Personnages et d'Objets vous permettent de jouer des parties différentes à chaque fois. Adaptez votre stratégie en fonction de vos combinaisons !

Remarque : *La Fatigue et le Niveau d'Incendie* sont deux notions très importantes du jeu, détaillées plus tard dans les règles. Sachez d'emblée que ce sont des contraintes et des malus qui affectent les Actions des joueurs. Tenez-en compte dans votre stratégie commune !

Un dé Incendie symbolise le **Niveau d'Incendie** d'une tuile Compartiment : plus sa valeur est élevée, plus l'Incendie peut freiner la progression des joueurs et plus l'explosion est imminente.

Mise en place

Préparation des joueurs

Chaque joueur prend :

- 1 plateau Joueur ; positionnez le Cadran de Fatigue sur 0
- 1 carte Personnage piochée au hasard ; placez-la à gauche de votre plateau Joueur
- 1 carte Objet piochée au hasard ; placez-la à droite de votre plateau Joueur
- la figurine Pirate et le jeton Combat correspondant à votre Personnage ; placez le jeton Combat sur la case 0 de la Piste de Combat sous le Cadran de Fatigue.
- 5 jetons Action (6 si votre Personnage est Lydia Lamore)

Les joueurs choisissent à présent le niveau de difficulté de la partie. En fonction du nombre de joueurs et du niveau de difficulté, les objectifs sont différents :

	Moussaillon	Flibustier	Capitaine
2-3 joueurs	Piller 4 Trésors	Piller 5 Trésors	Piller 6 Trésors
4-5 joueurs	Piller 5 Trésors	Piller 6 Trésors	Piller 6 Trésors et vaincre tous les Squelettes



Préparation de la zone de jeu commune

- 1 En suivant exactement le schéma ci-dessus, placez les quatre tuiles de Départ (symbolisées par un « ? ») et la Piste Explosions au bord de la table, plutôt qu'en plein milieu, afin de laisser un maximum de place pour la pose des tuiles Compartiment. Placez le jeton Explosion près de la Piste Explosions.
- 2 Pour chacune des quatre tuiles de Départ, lancez un dé Incendie de la couleur correspondant à l'icône au milieu de la tuile, et placez ce dé sur cette icône. Tant que vous obtenez un « 6 », relancez jusqu'à obtenir une autre valeur que « 6 ».
- 3 Placez un Damné dans le compartiment avec l'icône Trappe.
- 4 Placez le reste des dés Incendie, des pions Damnés, la carte Canot, les jetons Baril explosé dans une réserve accessible à tous les joueurs.
- 5 Mélangez les cartes *Châtiment de Skélit* et posez-les en pile face cachée.
- 6 Mélangez les tuiles Compartiment et posez-les en pile face cachée. Calculez le double du nombre de joueurs, et faites pivoter en biais autant de tuiles, de sorte qu'elles soient immédiatement repérables (par exemple, dans une partie à 3 joueurs, faites pivoter les 6 premières tuiles). Ces tuiles serviront au premier tour de chaque joueur.
- 7 Placez les 20 jetons Événement double face dans le sac et mélangez-les.
- 8 Placez chacune des cartes Objet restantes face visible dans la réserve.
- 9 Placez votre figurine de Pirate sur un des canots situés sous la Piste Explosions. Vous êtes prêts à jouer !

Remarque : Les joueurs accèdent au navire par l'unique porte (les deux points bleus) sur la tuile centrale parmi les trois tuiles de Départ alignées au-dessus de la Piste Explosions. Si, par malheur, la tuile d'entrée venait à exploser, vous pouvez continuer à jouer jusqu'à créer une autre tuile sortie (comme expliqué en 1.2 page 5).

Gérer la Fatigue

En se déplaçant à bord du navire, votre Pirate se fatigue. Le Cadran de Fatigue de votre plateau Joueur représente votre Niveau de Fatigue actuel.

Quand votre Pirate quitte une tuile Compartiment pour entrer dans une autre avec un Niveau d'Incendie *plus élevé*, votre Niveau de Fatigue augmente de la *différence* entre les deux Niveaux d'Incendie.

Exemple: Jade quitte un compartiment avec un Niveau d'Incendie de 2 et entre dans un compartiment avec un Niveau d'Incendie de 4. Son Niveau de Fatigue augmente de 2 ($4 - 2 = 2$).



Si votre Pirate se trouve dans un compartiment au moment où son Niveau d'Incendie augmente (à cause d'un Effet d'Incendie, d'une explosion d'un Baril de poudre, etc.), votre Niveau de Fatigue augmente de 1.

Remarque: Entrer dans le navire à partir de la tuile de Départ est un déplacement depuis un emplacement possédant un Niveau d'Incendie de 0, donc vous subissez une Fatigue égale au Niveau d'Incendie du compartiment dans lequel vous arrivez.

Attention! Votre Pirate subit de la Fatigue plus rapidement quand vous transportez un Trésor (2.10 page 7).

Effets de la Fatigue

Plus votre Pirate est fatigué, plus il aura des difficultés à entrer dans des compartiments où l'incendie est trop intense. Un dé est représenté à différents paliers de votre Cadran de Fatigue: si votre Niveau de Fatigue atteint ou dépasse un de ces paliers, votre Pirate ne peut plus entrer dans un compartiment avec un Niveau d'Incendie supérieur ou égal.

Exemple: Gus Garrett se déplace dans un compartiment qui fait augmenter son Niveau de Fatigue de 1. Son Cadran de Fatigue est désormais à 9, ce qui correspond au palier représenté par un dé avec le chiffre 4. Tant que Gus ne réduit pas sa Fatigue, il ne peut plus se déplacer dans un compartiment possédant un Niveau d'Incendie supérieur ou égal à 4.

Si votre Pirate se trouve dans un compartiment avec un Niveau d'Incendie trop élevé pour son Niveau de Fatigue, votre **prochaine action** doit obligatoirement être de combattre l'incendie, de quitter le compartiment ou de vous reposer pour faire redescendre votre Niveau de Fatigue.

Conseil de jeu: Il est parfaitement autorisé d'entrer dans un compartiment même si la Fatigue que vous subissez augmente trop votre Niveau de Fatigue. Vous devrez alors immédiatement réduire le Niveau d'Incendie ou votre Fatigue, mais vous pouvez vous déplacer dans un compartiment tant que votre Niveau de Fatigue est suffisamment bas.

Exemple: le Niveau de Fatigue de Jade est de 7 et elle se trouve dans un compartiment avec un Niveau d'Incendie de 2. Elle dépense 1 jeton Action pour se déplacer dans un compartiment avec un Niveau d'Incendie de 4, aussi elle augmente son Niveau de Fatigue à 9.

Cela signifie qu'elle ne peut pas se situer dans un compartiment avec un Niveau d'Incendie supérieur ou égal à 4, car elle a atteint le palier représenté par un dé avec le chiffre 4 sur son Cadran de Fatigue. Elle dépense alors son prochain jeton Action pour combattre l'incendie et réduit le Niveau d'Incendie du compartiment à 3. Elle peut désormais rester dans ce compartiment. Elle aurait pu aussi le quitter ou se reposer.



Mort d'un Pirate

Vous formez peut-être une équipe, mais vous êtes surtout des Pirates. Et si l'un de vous meurt... disons que votre Capitaine ne s'en soucie pas trop. Il enverra juste quelqu'un d'autre prendre votre place!

Si votre Niveau de Fatigue atteint la case avec le crâne ou si vous êtes dans un compartiment dont le Niveau d'Incendie atteint 6 et qui explose, votre Pirate meurt.

Dans cette situation, vous devez faire ce qui suit:

- Retirez la figurine et la carte de votre Pirate de la zone de jeu, elles ne serviront plus pour cette partie.
- Piochez une nouvelle carte Personnage et prenez sa Figurine et son jeton Combat.
- Retirez du jeu votre carte Objet. La carte Objet que possédait votre précédent personnage est perdue pour le reste de la partie! Mélangez les cartes Objet qui sont face visible sur la table et piochez-en une au hasard. Remettez les autres sur la table face visible.
- Défaussez vos éventuels jetons Événement Sabre et Rhum.
- Réinitialisez votre Piste de Combat à 0.
- Si votre Pirate transportait un Trésor, il est laissé dans le compartiment où il est mort si c'est la Fatigue qui l'a tué. Si le Pirate meurt à cause de l'explosion d'un compartiment, le Trésor est détruit (vérifiez s'il s'agit d'une condition de Défaite, 4.4 page 10)
- Placez la figurine de votre nouveau Pirate sur un canot situé devant une entrée du Châtiment de Skélit.
- Votre tour est terminé, mais vous devez tout de même piocher une carte Châtiment de Skélit (étape 3, page 7).

Vous incarnez désormais un nouveau Pirate.

Dans les rares cas où il y a eu tellement de morts qu'il ne reste plus de cartes Personnage, les joueurs perdent la partie! (voir 4.5 page 11)

Déroulement d'une partie

Remarque: Ces règles détaillent le « jeu de base ». En fin de livret, vous trouverez des variantes pour des défis plus difficiles.

Le Personnage dont le nom figure en première position dans l'ordre alphabétique commence. Puis la partie se déroule en sens horaire.

Tour d'un joueur

Votre tour se déroule en trois étapes que vous devez réaliser dans l'ordre :

1. Fouiller le navire
2. Réaliser des Actions de Pirate
3. Le Châtiment de Skélit

Une fois que vous avez réalisé ces trois étapes, votre tour est terminé et c'est au joueur à votre gauche de réaliser les trois étapes de son tour de jeu.

Étape 1 : Fouiller le navire

1.1 : Révélez la tuile Compartiment du dessus de la pile et ajoutez-la au navire afin d'étendre le plateau de jeu.

Au premier tour de chaque joueur, chacun place deux tuiles au lieu d'une. C'est pour cela que, lors de la mise en place, vous avez fait pivoter en biais un nombre de tuiles égal au double du nombre de joueurs. Résolez toujours *tous* les effets de placement de votre première tuile *avant* de piocher, de placer et de résoudre la seconde.

Remarque: Les trois tuiles de Départ alignées le long de la Piste Explosions représentent la poupe du Châtiment de Skélit. Vous ne pouvez jamais placer une tuile Compartiment en dessous du niveau de la Piste Explosions.



1.2 : Pour qu'un placement de tuiles Compartiment soit autorisé, faites correspondre toutes les portes (points bleus) de toutes les tuiles adjacentes aux portes de la nouvelle tuile que vous êtes en train de placer.

- Vous ne pouvez pas placer une tuile dont une des portes se retrouverait face à un mur.
- En revanche, les portes peuvent donner sur des zones sans tuile ou même sur les bords extérieurs du navire.
- Vous pouvez orienter la tuile comme bon vous semble tant que vous respectez les règles de placement, et qu'au moins une porte de cette tuile correspond bien à une porte du navire.



- **Rappel :** Si vous ne pouvez pas placer votre tuile Compartiment (car les portes ne correspondent pas, par exemple), alors votre équipage ne peut pas fouiller tout le navire pour y trouver des Trésors et la partie est perdue !
- **Quand** vous placez la dernière tuile Compartiment de la pioche, vérifiez si elle a une porte ouverte sur l'extérieur du navire qui n'a pas besoin d'être adjacente à une autre tuile. Si c'est le cas, alors vous avez trouvé une seconde sortie ! Placez la carte Canot à côté de cette porte. Vous pouvez l'emprunter pour quitter le navire. Si la dernière tuile Compartiment ne dispose pas de cette porte « supplémentaire », alors le navire n'a qu'une seule sortie, vous devez donc vous échapper par la tuile de Départ, située au milieu des trois tuiles alignées le long de la Piste Explosions.



Remarque: Si le navire a deux sorties, vous pouvez le quitter par l'une ou par l'autre, ou remonter à bord par la même sortie ou par l'autre.

Vous pouvez aussi transporter des Trésors par l'une des deux sorties (2.10 page 7).

1.3 : Appliquez les effets de la nouvelle tuile Compartiment : placez un dé Incendie.

Le centre de la tuile comporte une icône dé rouge ou jaune de valeur 0 à 5. Placez un dé Incendie correspondant à la couleur et à la valeur de l'icône. Si l'icône dé indique 0, ne placez pas de dé Incendie pour l'instant.



1.4 : Piochez un jeton dans le sac et placez-le sur la nouvelle tuile Compartiment :

- Si vous piochez un jeton Trésor/Garde, placez-le sur sa face Garde.
- Si vous piochez un jeton Squelette/Sabre ou Squelette/Rhum, placez-le sur sa face Squelette.
- Si vous piochez un jeton Trappe, ajoutez également un pion Damné dans ce compartiment. Ne recouvrez jamais le jeton Trappe.



Étape 2 : Réaliser des Actions de Pirate

Vous avez cinq jetons Action disponibles à chaque tour. Vous pouvez les dépenser pour réaliser des actions au choix parmi les 10 listées ci-dessous. Vous pouvez effectuer plusieurs fois la même action, dans l'ordre que vous souhaitez :

- 2.1 Marcher
- 2.2 Courir
- 2.3 Combattre l'Incendie
- 2.4 Éliminer un Damné
- 2.5 Se reposer
- 2.6 Augmenter votre Force de Combat
- 2.7 Changer votre carte Objet
- 2.8 Ramasser / Déposer un jeton Événement
- 2.9 Boire du Rhum
- 2.10 Ramasser un Trésor : Les actions que vous pouvez réaliser quand vous transportez un Trésor sont limitées.

Attention ! Dans certaines situations, vous pouvez être contraint avant toute autre chose d'effectuer des actions spécifiques ou de combattre un Squelette. Pour plus d'informations, reportez-vous aux paragraphes *Effets de la Fatigue* (page 4), *Éliminer un Damné* (2.4 page 6) ou *Combattre des Squelettes* (3.10 page 9).

À chaque fois que vous réalisez une action, vous devez dépenser un de vos jetons Action en le retournant sur sa face sombre. Si vous n'utilisez pas tous vos jetons Action, prêtez ceux qui vous restent au joueur suivant, qui pourra ainsi réaliser plus d'actions à son tour.

Si un autre joueur vous a prêté des jetons, rendez-les-lui à la fin de votre tour, que vous les ayez utilisés ou non. Vous ne pouvez pas à votre tour les prêter à un autre joueur.

Rappel : Vous disposez toujours de tous vos jetons Action au début de chacun de vos tours, plus tous les jetons Actions éventuellement prêtés par le joueur à votre droite. Ainsi, le nombre **maximum** de jetons Action dont vous pouvez disposer au début de votre tour est de 10 (11 si vous ou votre voisin de droite incarnez Lydia Lamore) : les vôtres plus ceux qui vous ont été prêtés.

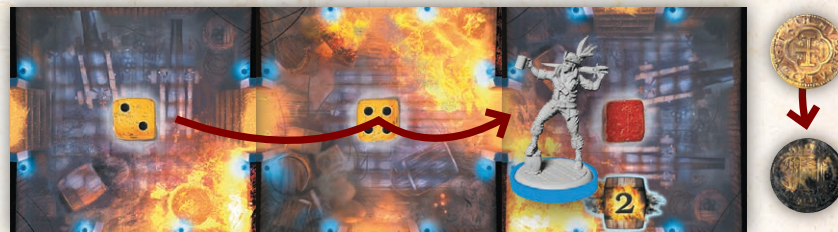
Exemple : Jade a 5 jetons Action à dépenser au cours de son tour. Elle en utilise 3 et prête les 2 qui lui restent à Flynn. Flynn peut désormais utiliser 7 jetons Action au cours de son tour, puis il rendra ses 2 jetons à Jade à la fin de son propre tour.

Détail des Actions

2.1 Marcher : dépensez un jeton Action pour déplacer votre Pirate dans un compartiment adjacent en passant par les portes (points bleus). Votre Fatigue augmente de la différence entre les 2 dés des tuiles (voir « Gérer la Fatigue » page 4). Si le Compartiment d'arrivée comporte 3 Damnés, vous ne pouvez pas y entrer (3.6 page 9).



2.2 Courir : dépensez un jeton Action pour déplacer votre Pirate de 2 compartiments en passant par les portes (points bleus). Ajustez votre Niveau de Fatigue en fonction du Niveau d'Incendie des 2 compartiments traversés **puis ajoutez 2 Fatigue supplémentaires**. Courir vous économise donc 1 action Marcher mais augmente plus rapidement votre Fatigue.



2.3 Combattre l'Incendie : dépensez un jeton Action pour réduire de 1 le Niveau d'Incendie du compartiment où se trouve votre Pirate en diminuant la valeur du dé. Si le dé Incendie était déjà à 1, retirez-le de la tuile Compartiment.

2.4 Éliminer un Damné : dépensez un jeton Action pour retirer un Damné du compartiment dans lequel se trouve votre Pirate **OU** d'un compartiment adjacent s'il y a une porte (points bleus) entre les deux.

Remarque : Les Damnés sont renvoyés dans la réserve et ne sont pas retirés du jeu.

2.5 Se reposer : dépensez un jeton Action pour réduire votre Fatigue de 2 en remontant l'aiguille du cadran vers le 0.

2.6 Augmenter votre Force de Combat : dépensez un jeton Action pour déplacer votre jeton Combat d'une case vers la droite sur votre Piste de Combat, jusqu'à un maximum de +4 (« La Piste de Combat » 3.8 page 9).

2.7 Changer votre carte objet : dépensez un jeton Action pour prendre une nouvelle carte Objet parmi celles dans la réserve **OU** celle d'un autre joueur. Dans les deux cas, défaussez face visible votre ancienne carte Objet dans la réserve et placez votre nouvelle carte Objet à droite de votre plateau Joueur.

Si vous avez pris la carte Objet d'un autre Joueur, ce dernier peut immédiatement (et sans dépenser de jeton Action), choisir n'importe quelle carte Objet de la réserve (mais pas celle d'un autre joueur).

Remarque : Les cartes Objet avec l'icône Action dans l'angle supérieur gauche nécessitent de dépenser un jeton Action pour être utilisées.

Conseil de jeu : Il est parfaitement autorisé d'utiliser l'avantage d'une carte Objet, puis de dépenser un jeton Action pour obtenir une nouvelle carte, avant d'utiliser l'avantage de ce nouvel Objet au cours d'un même tour !

2.8 Ramasser / Déposer un jeton Événement : dépensez un jeton Action pour ramasser un jeton Trésor, Sabre ou Rhum dans le compartiment où se trouve votre Pirate. Placez le jeton sur votre plateau Joueur. Vous ne pouvez transporter qu'un **seul jeton Trésor à la fois**, mais vous pouvez posséder plusieurs jetons Rhum et/ou Sabre en même temps (en plus du jeton Trésor).

Les Pirates ne peuvent pas ramasser de jetons Sabre, Rhum ou Trésor s'il y a 2 Damnés dans leur compartiment.

Remarque : Vous pouvez déposer gratuitement (sans dépenser de jeton Action) un ou plusieurs jetons Événement dans le compartiment qu'occupe votre Pirate à n'importe quel moment pendant votre tour, sauf si vous êtes en plein milieu d'une action (Courir, par exemple).



Conseil de jeu : Déposer un ou plusieurs jetons Événement dans son compartiment est le seul moyen de transmettre ses jetons Événement aux autres joueurs, qui pourront ainsi les ramasser à leur tour.

2.9 Boire du Rhum : votre Pirate peut surmonter sa Fatigue en buvant du Rhum. Si vous ramassez un jeton Rhum, vous pouvez l'utiliser immédiatement **OU** le garder pour plus tard. Quand votre Pirate utilise le jeton Rhum, réduisez votre Niveau de Fatigue de la valeur indiquée sur le Jeton puis défaussez-le. Vous n'avez pas besoin de dépenser de jeton Action pour boire du Rhum. En revanche, vous ne pouvez pas utiliser de jetons Rhum en plein milieu d'une action (Courir, par exemple).



2.10 Ramasser un Trésor – limitation d'Actions : le principal objectif du jeu est de Piller tous les trésors du *Châtiment de Skélit*. Dépensez un jeton Action pour Ramasser un Trésor. Placez le jeton Trésor sur votre plateau Joueur. Tant que vous transportez un Trésor, les actions que vous pouvez choisir sont limitées et vous accumulez plus rapidement de la Fatigue. **Lorsque vous transportez un Trésor, vous ne pouvez choisir que les 4 actions suivantes :**

- Marcher
- Se reposer, Boire du Rhum (ces actions réduisent la Fatigue)
- Changer votre carte Objet

Attention ! Quand vous transportez un Trésor et que votre Pirate se déplace dans un compartiment, votre Fatigue augmente d'une valeur égale au Niveau d'Incendie de ce compartiment. Le Niveau d'Incendie du compartiment que vous avez quitté n'a aucune importance, contrairement à la règle générale sur la Fatigue.

Exemple : Jade ramasse un Trésor. Elle est dans un compartiment avec un Niveau d'Incendie de 4. Elle se déplace dans un compartiment adjacent (en dépensant un jeton Action pour Marcher) qui a un Niveau d'Incendie de 3. Étant donné qu'elle transporte un Trésor, son Niveau de Fatigue augmente de 3.

Pour réussir à Piller un Trésor, vous devez le transporter jusqu'à l'une des sorties du navire. Dès que vous avez quitté le navire, placez le jeton Trésor sur la carte Canot et réduisez de moitié votre Niveau de Fatigue (arrondi au supérieur).

Quand vous quittez le navire (pour n'importe quelle raison), votre tour se termine immédiatement. Prêtez tous les jetons Action que vous n'avez pas utilisés au joueur suivant.

Exemple : Jade utilise sa troisième action pour quitter le navire. Elle place le Trésor sur la carte Canot. Elle avait un Niveau de Fatigue de 13, donc elle le réduit à 6, puisqu'on arrondit au supérieur ($13:2 = 6,5$; arrondi au supérieur = 7; $13-7 = 6$). Elle a encore 2 jetons Action qu'elle prête à Flynn afin qu'il les utilise à son tour.

Remarque : Votre Pirate peut quitter le navire (par exemple, en Marchant ou en Courant) par l'une des sorties pour « reprendre son souffle ». Cela vous permet de réduire votre

Niveau de Fatigue de moitié (arrondi au supérieur). Votre tour se termine alors immédiatement et vous devez prêter vos jetons Actions inutilisés au joueur suivant.

Attention ! Vous devez tout de même résoudre l'étape Le Châtiment de Skélit à la fin de votre tour.

Étape 3 : Le Châtiment de Skélit

Une fois que vous avez réalisé toutes les Actions de votre choix, c'est au navire de se défendre !

Piochez la première carte de la pile *Châtiment de Skélit*. Cette carte indique une combinaison d'Effets d'Incendie, d'Effets de Damnés et/ou de Déplacement des Squelettes. Commencez par résoudre les Effets d'Incendie (détaillés ci-après), puis les Effets de Damnés ou les Déplacements de Squelettes.



Défaussez cette carte une fois tous ses effets résolus. Préparez une zone de défausse à part pour les cartes *Châtiment de Skélit* comportant un dé de valeur 5. Après que la troisième carte Explosion (comportant un dé de valeur 5) a été résolue, toutes les cartes Châtiment (défaussées ou non) sont remélangées pour constituer une nouvelle pioche (« Explosion de compartiment » 3.3 page 8).



Conseil de jeu : Quand vous devez résoudre les effets d'Incendie, de Damnés et de Squelettes, commencez par le compartiment situé le plus à gauche sur la rangée de tuiles du bas du plateau, puis déplacez-vous vers la droite. Répétez ce processus pour chaque rangée de tuiles jusqu'à atteindre le compartiment situé le plus en haut à droite. Cela permet de s'assurer que toute « réaction en chaîne » soit gérée correctement. Le Niveau d'Incendie des tuiles peut être augmenté plusieurs fois au cours d'une même phase du *Châtiment de Skélit*.

Effets des cartes

- | | |
|------------------------------------|---|
| 3.1 Les dés Incendie | 3.4 Gérer la Piste Explosions |
| 3.2 Explosion des Barils de poudre | 3.5 Effets de Damnés : ajout/dispersion |
| 3.3 Explosion de compartiment | 3.6 Effets des Damnés sur les Pirates |
| | 3.7 Déplacement des Squelettes |

Effets d'Incendie

3.1 Les dés Incendie

Une carte *Châtiment de Skélit* peut indiquer un dé rouge ou jaune ou des deux couleurs. Tous les dés du navire qui sont de la même couleur et qui ont la même valeur que le dé de la carte Incendie augmentent leur valeur de 1 point.

Si aucune valeur n'est indiquée sur le dé de la carte, ajoutez un dé de la couleur correspondante avec une valeur de 1 dans tous les compartiments correspondant à la carte Incendie qui n'ont pas déjà un dé Incendie.



3.2 Explosion des Barils de poudre

Sur certaines tuiles Compartiment, près des portes (points bleus), un Baril de poudre avec une valeur à l'intérieur est représenté. Si le Niveau d'Incendie du compartiment indiqué par le dé est égal à la valeur indiquée sur le Baril de poudre, celui-ci explose ! Déplacez le jeton Explosion d'une case vers la droite sur la Piste Explosions. L'explosion du baril se propage à travers une seule porte, celle près de laquelle est situé le Baril de poudre, et augmente de 1 le Niveau d'Incendie du compartiment adjacent. Si le Niveau d'Incendie du compartiment adjacent est de 0 (il n'y a aucun dé Incendie sur la tuile), placez-y un dé de la couleur correspondante avec un Niveau d'Incendie de 1.

S'il n'y a aucun compartiment adjacent à cette porte ou que celui-ci a explosé, alors l'explosion se propage par une autre porte, la plus proche dans le sens horaire. Chaque Baril de poudre ne peut exploser qu'une seule fois, vous devez alors placer un jeton « Baril explosé » dessus pour vous en rappeler.

L'explosion d'un Baril de poudre ne fait pas mourir les Pirates ; en revanche, elle peut déclencher d'autres explosions par réaction en chaîne.

Les explosions des Barils de poudre ne font qu'augmenter le Niveau d'Incendie d'un compartiment adjacent et progresser le jeton sur la Piste Explosions. Ils n'affectent rien d'autre et ne détruisent pas les jetons Événement qui s'y trouvent.



3.3 Explosion de compartiment

Un compartiment explose quand son Niveau d'Incendie représenté par le dé atteint 6. Une explosion de compartiment se déroule comme l'explosion d'un Baril de poudre (voir 3.2), mais elle est plus puissante et se propage à travers *toutes* les portes du compartiment, et uniquement à travers les portes (une explosion de compartiment ne se propage *pas* à travers les murs). Le Niveau d'Incendie de *tous* les compartiments adjacents est augmenté de 1. Si le Niveau d'Incendie d'un ou plusieurs compartiments adjacents est de 0 (il n'y a aucun dé Incendie sur la tuile), placez-y un dé de la couleur correspondante avec un Niveau d'Incendie de 1.

Si une explosion de compartiment se propage à travers une porte qui n'a pas de tuile Compartiment adjacente, alors cette propagation n'a aucun effet.

Une fois qu'un compartiment a explosé, retournez la tuile Compartiment face sombre.

Ce compartiment est désormais *infranchissable*. Aucun Pirate ne peut plus y entrer pendant le reste de la partie.

Tous les jetons Événement ou les Damnés présents dans le compartiment quand il explose sont retirés définitivement du jeu.

Un Pirate présent dans ce compartiment quand il explose, ou dans un compartiment qui devient totalement isolé du reste du navire à cause de l'explosion, meurt sur le coup ! Voir « Mort d'un Pirate » (page 4) pour plus d'informations.

3.4 Gérer la Piste Explosions

À chaque fois qu'il y a une explosion de baril **ET/OU** de compartiment, déplacez le jeton Explosion d'une case vers la droite sur la Piste Explosions. **Si le jeton Explosion atteint la case de la tête de mort, Le Châtiment de Skélit explose et la partie est perdue (4.1 page 10) !**



3.5 Effets de Damnés : ajout/dispersion

Sur une carte *Châtiment de Skélit*, il y a deux Effets de Damnés possibles :



Ajout : Ajoutez un Damné dans *chaque* compartiment avec une icône Trappe.



Dispersion : Tout comme l'effet d'ajout, la dispersion entraîne l'apparition d'un ou plusieurs Damnés de la réserve. Lors d'une dispersion :

- Repérez tous les compartiments avec une icône Trappe dans lesquels se trouve déjà au moins un Damné ; ils constitueront le point de départ de la dispersion.
- Comparez le nombre de Damnés entre chaque compartiment de départ et chaque compartiment adjacent relié par des portes :
- Dans les compartiments adjacents qui contiennent autant ou plus de Damnés, rien ne se passe.
- Dans les compartiments adjacents qui contiennent moins de Damnés, ajoutez un nouveau Damné de la réserve.



Attention ! Les Damnés ne se dispersent *JAMAIS* dans un compartiment avec une icône Trappe. Ce compartiment peut constituer un point de départ (si tant est qu'il y ait au moins un Damné présent), mais en aucun cas un point d'arrivée.

Note de jeu : Les Effets des Damnés ajoutent toujours de nouveaux Damnés. Les Damnés ne se déplacent jamais sur le plateau (seuls les Squelettes le font, comme expliqué ci-après 3.7).

Si vous devez ajouter un Damné mais qu'il n'y en a plus en réserve, vos Pirates sont submergés (4.2 page 10) par l'équipage du *Châtiment de Skélit* et la partie est perdue !

3.6 Effet des Damnés sur les Pirates

L'effet des Damnés sur les Pirates dépend du nombre de Damnés dans le compartiment :

- 1 Damné : aucun effet
- 2 Damnés : les Pirates ne peuvent pas ramasser de jetons Événement Sabre, Rhum ou Trésor dans ce compartiment.
- 3+ Damnés : aucun Pirate ne peut entrer dans ce compartiment.

S'il y a au moins trois Damnés dans le compartiment dans lequel se trouve votre Pirate, vous devez obligatoirement Éliminer un Damné ou quitter le compartiment lors de votre prochaine action.

3.7 Déplacement des Squelettes

Si la carte *Châtiment de Skélit* indique un Déplacement des Squelettes, tous les jetons Squelette du plateau se déplacent dans un compartiment adjacent. Un Squelette se déplace toujours vers le Pirate le plus proche. S'il y a au moins deux Pirates à la même distance, les joueurs décident en votant à la majorité vers qui le Squelette se dirige.

Squelettes, Gardes et Combats

Vous avez beau avoir mis le feu à leur navire et être parti à l'abordage pour Piller ses trésors, cela ne signifie pas pour autant que l'équipage du *Châtiment de Skélit* va vous laisser faire sans combattre !

Il y a des ennemis qui se déplacent à bord (les « Squelettes ») ou qui surveillent les Trésors (les « Gardes »). Aucun d'eux ne vous apprécie vraiment.

3.8 La Piste de Combat

En bas de votre plateau Joueur se trouve votre Piste de Combat qui est constituée de cinq cases : 0, +1, +2, +3 et +4.

En début de partie, votre Piste de Combat est à 0. Vous pouvez augmenter cette valeur en utilisant des jetons Action (voir 2.6 « Augmenter votre Force de Combat » page 6).



Quand vous combattez un Squelette ou un Garde, vous pouvez ajouter la valeur de votre Piste de Combat au résultat de votre dé de Combat. Après avoir ajouté le modificateur de votre Piste de Combat à un jet au cours d'une bataille, vous devez remettre votre Piste de Combat à 0. Utiliser le modificateur de votre Piste de Combat est toujours optionnel. Si vous décidez de vous en servir, vous devez l'utiliser entièrement. Vous ne pouvez pas conserver une partie de votre bonus de la Piste de Combat pour l'utiliser plus tard.

3.9 Jetons Sabre

Les Sabres augmentent votre Force de Combat en occupant définitivement les cases les plus faibles de votre Piste de Combat. Cela ne vous coûte pas de jeton Action. Il y a cinq jetons Sabre disponibles durant une partie. Quand vous en ramassez un, placez-le sur la case de plus faible valeur de votre Piste de Combat qui ne contient pas déjà un Sabre. Puis décalez votre jeton Combat (à l'effigie de votre Pirate) d'une case vers la droite. À partir de maintenant, quand vous devez réinitialiser votre Piste de Combat (en utilisant votre modificateur lors d'un combat), vous placez votre jeton Combat sur la case vide juste après le dernier Sabre, en comptant de gauche à droite.

Exemple : Titian vient de ramasser un jeton Sabre. Il a déjà un jeton Sabre sur la case 0 de sa Piste de Combat, aussi il pose le nouveau sur la case +1. Puisque son jeton Combat est également sur la case +1, il le déplace gratuitement sur la case +2. Désormais, quand il utilise le modificateur de sa Piste de Combat, il remet son jeton Combat sur la case +2.



Squelettes

Les Squelettes sont représentés par des jetons Événement piochés dans le sac au cours de l'étape Fouiller le navire de votre tour (1.4 page 5). Ils comportent un verso Rhum ou Sabre.

Ils se déplacent dans le navire quand une carte *Châtiment de Skélit* l'indique (voir « Déplacement des Squelettes » 3.7 page 9).

3.10 Combattre des Squelettes

Si votre Pirate se trouve dans un compartiment avec un Squelette, vous devez le combattre avant de pouvoir faire quoi que ce soit d'autre. Combattre un Squelette ne coûte jamais de jeton Action mais si vous transportez un Trésor, vous devez le déposer dans le compartiment avant le combat.

Si un jeton Squelette se déplace dans le même compartiment que votre Pirate, même si ce n'est pas votre tour, vous devez immédiatement l'affronter. Si un Squelette entre dans un compartiment avec plus d'un Pirate, les joueurs décident qui va le combattre.

Pour combattre un Squelette, vous devez d'abord déterminer votre Force de Combat : lancez le dé de Combat et ajoutez les éventuels modificateurs de votre carte Objet et/ou de votre Piste de Combat.

Puis comparez votre Force de Combat à celle du Squelette indiquée sur le jeton Squelette :



- Si votre Force de Combat est **supérieure ou égale** à celle du Squelette, vous l'avez vaincu ! Retournez le jeton Squelette pour révéler ce qu'il transportait et posez-le dans le compartiment.
- Si votre Force de Combat est **inférieure** à celle du Squelette, vous perdez le combat ! Vous augmentez votre Niveau de Fatigue de la différence entre votre Force de Combat et celle du Squelette. Puis vous relancez le dé de Combat et comparez votre résultat à la Table de Combat sur votre carte Aide de jeu :
- Résultat 1 ou 2 : le Squelette bat en retraite dans un compartiment adjacent de votre choix.
- Résultat 3 ou 4 : vous battez en retraite dans un compartiment adjacent de votre choix (en subissant normalement la Fatigue). S'il n'y a pas de compartiment dans lequel vous pouvez fuir à cause de votre Niveau de Fatigue, relancez le dé jusqu'à ce que vous obteniez un résultat applicable.
- Résultat 5 : vous devez de nouveau combattre le Squelette.
- Résultat 6 : choisissez un résultat de cette liste.

Important : Utiliser votre Piste de Combat est optionnel. Vous pouvez ne pas le faire au cours d'un combat. Voir 3.8 page 9 « La Piste de Combat » pour plus d'informations.

Exemple : Cobalt Kallen affronte un Garde. Il a la carte Objet Sabre d'abordage et sa Piste de Combat est à +2. Le Garde a une Force de Combat de 7. Kallen lance le dé de Combat et obtient un 3. Il a maintenant un choix à faire. Soit il utilise le modificateur de sa Piste de Combat (qui sera remise à 0) pour une Force de Combat totale de 6 (3 pour le jet de dé + 1 pour le Sabre d'abordage + 2 pour sa Piste de Combat); il perdrait le combat, et devrait augmenter son Niveau de Fatigue de 1. Soit il conserve le modificateur de sa Piste de Combat pour plus tard, ce qui le laisserait avec une Force de Combat de seulement 4 (3 pour le jet de dé + 1 pour le Sabre d'abordage), ce qui augmenterait son Niveau de Fatigue de 3.

Gardes

Les Gardes sont représentés par des jetons Événement Squelettes piochés dans le sac au cours de l'étape Fouiller le navire de votre tour (1.4 page 5). Ils comportent un verso Trésor.

Chaque Trésor du *Châtiment de Skélit* est protégé par un Garde. **Contrairement aux autres Squelettes, un Garde ne se déplace jamais.** Il protège son Trésor jusqu'à ce qu'il soit tué, ou qu'il vous tue.

3.11 Combattre les Gardes

Pour combattre un Garde, suivez les mêmes règles que lorsque vous combattez un Squelette (3.10 page 9).

- Si le Garde remporte le combat, c'est-à-dire que votre Force de Combat est inférieure à la sienne, vous devez décider de le combattre à nouveau ou de battre en retraite dans un compartiment adjacent de votre choix. Dans tous les cas, ne réalisez pas de jet de Table de Combat. N'oubliez pas d'augmenter votre Niveau de Fatigue comme habituellement lors d'un combat avec un Squelette.

Important : Si vous décidez d'affronter à nouveau le Garde, vous pouvez ignorer le Niveau d'Incendie du compartiment. Vous êtes sous l'effet de l'adrénaline et vous vous concentrez pour abattre le Garde... même si les flammes ravagent le compartiment où vous vous trouvez ! S'il n'y a aucun compartiment où vous pouvez légalement battre en retraite à cause de votre Niveau de Fatigue, alors vous devez à nouveau combattre le Garde !

- Si vous remportez le combat contre le Garde, retournez son jeton sur sa face Trésor et posez-le dans le compartiment.

Règles spéciales des combats

N'oubliez pas :

- Quand vous rencontrez un Squelette ou un Garde, vous devez le combattre *immédiatement*.
- Vous ne pouvez pas dépenser de jetons Action pour augmenter votre Force de Combat, vous reposer ou réaliser d'autres actions tant que vous êtes dans un compartiment avec un Squelette ou un Garde. Vous devez combattre !
- Si votre Pirate est dans un compartiment avec plus d'un Squelette, vous décidez lequel combattre en premier *avant* de lancer votre dé de Combat. Si vous triomphez du premier Squelette, vous devez immédiatement choisir un autre Squelette à combattre et ainsi de suite.
- Si votre Pirate est dans un compartiment avec un ou plusieurs Squelettes *et* un Garde, vous devez d'abord vaincre tous les Squelettes avant de combattre le Garde.
- Quel que soit le résultat du combat, les Pirates et les ennemis finissent toujours dans des compartiments différents.

4. La gloire ou la mort ! (Fin de partie)

La partie se termine *immédiatement* dès que les joueurs gagnent ou perdent ensemble.

Comment gagner ?

Il n'y a qu'une manière de gagner une partie dans *Le Trésor de Davy Jones* : vous devez remplir les conditions de victoire définies en fonction du niveau de difficulté choisi au début du jeu (Piller un certain nombre de jetons Trésor, etc.) **ET** tous les Pirates doivent quitter le navire. Tous les joueurs continuent à réaliser leur tour tant que la partie n'est pas finie, même s'ils ont déjà quitté le navire.

Important : Vous n'avez pas besoin de résoudre l'étape Le Châtiment de Skélit au cours du tour du dernier Pirate qui quitte le navire !

Comment perdre ?

Il y a 6 manières de perdre une partie dans *Le Trésor de Davy Jones* :

4.1 Explosion : Si le jeton Explosion atteint la fin de la Piste Explosions, le *Châtiment de Skélit* explose et la partie est perdue.

4.2 Submergés : Si vous devez ajouter des Damnés sur le plateau, mais qu'il n'y a plus de pions dans la réserve, vos pirates sont submergés par l'équipage du *Châtiment de Skélit* et la partie est perdue.

4.3 Piégés : Si une tuile Compartiment ne peut pas être ajoutée au navire en respectant les règles de placement, les Pirates sont isolés du reste du navire et la partie est perdue.

4.4 Trésors perdus : Si trop de Trésors ont été détruits et qu'il est impossible d'en Piller suffisamment pour atteindre votre objectif, la partie est perdue. Par exemple, si vous jouez à trois joueurs avec un niveau de difficulté Flibustier, vous devez Piller un total de cinq Trésors. Il n'y a que six Trésors sur le navire, donc si deux d'entre eux sont détruits, vous perdez la partie.

4-5 Manque d'effectif: Si le Pirate d'un joueur meurt et qu'il n'y en a plus aucun dans la réserve pour le remplacer, la partie est perdue.

4-6 Sur le fil: Si *tous* les Trésors ont été récupérés *mais* qu'un Pirate meurt avant d'avoir quitté le navire, vous ne remplacez pas ce Pirate (même s'il en reste dans la réserve); la partie est perdue.

5. Variantes

Piller les trésors d'une épave d'un navire pirate en feu est trop facile pour vous ?

Alors voici quelques manières de rendre le jeu plus difficile ! Vous pouvez choisir tout ou partie des options ci-dessous, mais n'oubliez pas : plus vous choisissez d'options, plus la tâche sera ardue !

- **Damnés:** mettez de côté un certain nombre de Damnés de la réserve avant le début du jeu afin de réduire le nombre requis pour submerger les Pirates.
- **Compartiments:** au cours de la mise en place, faites pivoter plus de tuiles Compartiment. Ainsi vous jouerez deux tuiles à chaque tour plus longtemps, ce qui augmentera plus rapidement le nombre de Damnés et d'Incendies à bord du navire.
- **Explosions:** au début du jeu, placez le jeton Explosion plus loin sur sa Piste pour réduire le nombre d'explosions requises pour détruire le navire.
- **Pirate mort:** si le Personnage d'un joueur meurt, la partie se termine et vous perdez.
- **Capitaine Smith (optionnel)**

Le Capitaine Smith est le redoutable maître à bord du *Châtiment de Skélit*. Il est implacable et fera tout pour protéger son trésor.

Le jeton du Capitaine Smith est un ajout optionnel au jeu et ne devrait être utilisé que par des joueurs expérimentés. Le jeton a deux faces et l'une est plus puissante que l'autre.

Pendant la mise en place, ajoutez le jeton Capitaine Smith dans le sac en tissu.

Si vous tirez le jeton Capitaine Smith du sac au cours de l'étape Fouiller le navire de votre tour, lancez-le comme vous le feriez pour jouer à pile ou face. Placez le jeton dans le compartiment avec sa face visible ainsi déterminée. Puis piochez un autre jeton Événement dans le sac et ajoutez-le normalement au compartiment.

Au cours de l'étape *Châtiment de Skélit* de votre tour, si la carte indique un déplacement des Squelettes, le Capitaine Smith se déplace également de la même manière.



Les Pirates affrontent le Capitaine Smith de la même façon qu'un Squelette, avec une seule différence : si vous triomphez du Capitaine Smith, remettez son jeton dans le sac.

Les Pirates ne peuvent pas remporter la partie si le Capitaine Smith est sur le navire. Pour gagner, les joueurs doivent Piller le nombre requis de Trésors, le Capitaine Smith doit être dans le sac et tous les Pirates doivent quitter vivants le navire !

- **Mode solo :** jouez 2 Pirates successivement selon les règles habituelles.

FAQ:

- **Que se passe-t-il si un pirate est bloqué dans le Canot ? Il est vivant, mais l'entrée du bateau a explosé. Est-ce qu'il continue à passer son tour jusqu'à ce que les joueurs trouvent la seconde sortie ?**

Oui, il doit continuer à passer son tour.

Note: *passer ne signifie pas ignorer complètement le tour du Pirate. Ce dernier est encore obligé de placer une tuile, de résoudre une carte Châtiment de Skélit et de prêter ses jetons inutilisés.*

Passer son tour n'est pas une option de jeu si un Pirate peut dépenser ses jetons Action pour agir : combattre, réduire l'incendie, se déplacer, etc.

- **En ce qui concerne la condition de défaite 4.3 « Piégés » : si un joueur ne peut pas piocher une tuile Compartiment au début de son tour (car la pioche est épuisée), est-ce une condition de défaite ?**

Non. Vous « devez » piocher (et placer) une tuile s'il y en a une de disponible ; vous ne pouvez pas vous abstenir ou ignorer cette étape, même si vous passez votre tour. Cependant, cette mécanique n'est pas conçue pour être un compte à rebours ; vous devez juste placer une tuile de manière autorisée si vous avez eu la possibilité d'en piocher une. Si une seconde sortie est révélée avec la dernière tuile, elle est prévue pour rester disponible pour le restant de la partie et non comme un point d'évacuation pour le dernier tour de jeu.

CRÉDITS

Concepteur du jeu : Kane Klenko

Illustrateur : Chris Ostrowski

Concepteur graphique : Jason David Kingsley

Directeur artistique : Kane Klenko

Artiste production des règles : Topher McCulloch

Correcteur : William Niebling

Kane aimerait remercier : ma formidable épouse, Carrie, la meilleure testeuse du monde qui a eu l'idée du thème de pirates pillant un navire en feu. Je n'y serais pas parvenu sans toi. Mes enfants Carter et Kallen, également d'excellents testeurs. Remerciements tout particuliers à Nick Neumann pour les incalculables heures passées à résoudre les problèmes du jeu et grâce à qui le jeu est ce qu'il est aujourd'hui. À tous mes testeurs y compris : Chad Krizan et le groupe de jeu, Chelsy Klenko, Kyle Klenko, Sandy Klenko, Aaron Hendon, Karlene Hendon, Steve Kukasky, Stacci Barganz, Todd Barganz, Deanna Ratz, Mark Bazata, Brett Myers, Keith Matejka, Eric Jome, Kyle Fromm, Julie Fromm, Matt Loomis, Scott Starkey, Neil Roberts, Kallen Klutzke, Brandon Klutzke.

RENEGADE GAME STUDIOS

Président & éditeur : Scott Gaeta

Vice-président responsable ventes & marketing : Sara Erickson

Contrôle qualité : Robyn Gaeta

Directeur des opérations : Leisha Cummins

Directeur, partenariats stratégiques : Erika Conway

Responsable programme ventes et marketing : Matt Holland

Producteur jeux de plateau et jeux de cartes : Dan Bojanowski

Producteur associé jeux de plateau et jeux de cartes : Jimmy Le

Producteur jeux de rôles : Elisa Teague

Producteur associé jeux de rôles : Trivia Fox

Responsable Conception : Matt Hyra

Conception : Dan Blanchett & T.C. Petty III

Direction créative jeux de plateau et jeu de cartes : Anita Osburn & Jeanne Torres

Responsable production vidéo : Desiree Love

Service client : Jenni Janikowski

Commis aux finances : Minnie Nelson

Responsable événementiel : Chris Whitpan

Responsable production créative : Gordon Tucker

Production créative : Noelle Lopez

RENEGADE FRANCE

Chef de projet : Simon Gervasi

Traduction : Philippe Tessier

Relecture : Anne Bourdouleix, Sylvain Chane-Pane

Maquette : Stéphanie Lairer



www.renegade-france.fr
sav@renegade-france.fr

 /PlayRGSFrance |  @PlayRenegade
 @origames_official |  /PlayRenegade /  /Jeux Origames

© 2021 Renegade Game Studios. All rights reserved.

© 2021 Origames pour l'édition française. Tous droits réservés.