L'OMBRE DU KRAKEN

Le jeu de déduction préféré des marins



Journal du Capitaine, 8 octobre 1695 :
À cause d'une série d'événements malheureux, j'ai perdu la moitié de mon équipage pour arriver jusque-là. L'autre moitié, convaincue que notre navire est maudit, m'a abandonné dès que nous avons posé le pied sur le ponton d'un petit port miteux pour nous ravitailler en eau. J'avais besoin de recruter un nouvel équipage motivé pour terminer ce voyage, et c'est à la taverne locale que je l'ai trouvé. Mais certaines de ces recrues semblent nourrir d'autres desseins pour mon navire...

Concept et but du jeu

Dans *L'Ombre du Kraken*, chaque joueur incarne secrètement le rôle d'un marin, d'un pirate ou du chef du Culte, et use de tous les moyens possibles pour conduire le navire jusqu'à la destination visée par sa faction. À chaque tour, le navire vogue vers l'un des trois caps possibles, mais lequel ?
Les joueurs occupent à tour de rôle les postes de Capitaine, de Lieutenant ou de Navigateur. Chacun a la possibilité d'influencer la route du navire. Les joueurs peuvent déclencher et subir des fouilles de cabines, affronter de douloureuses mutineries, réduire au silence les adversaires menaçants, et même offrir quelques sacrifices à la vénérable divinité des profondeurs : le Kraken.
Les joueurs ne pourront compter que sur leur sens affûté de la déduction pour découvrir à qui ils peuvent se fier tout au long de ce voyage maudit.

Matériel



1 navire « L'Instable »



1 insigne de Lieutenant et
1 insigne de Navigateur



1 livre de bord du Capitaine





1 plateau Océan
Recto : *Courte Excursion* — Verso : *Longue Traversée*



1 carte Défausse
« Haute mer »



22 cartes Personnage

Matériel



3 marqueurs Quartier libre



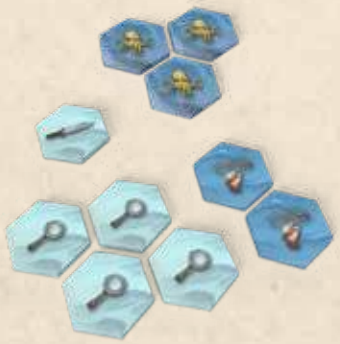
54 mousquets



11 cartes Faction



4 cartes Supplice :
1 grande carte « Je ne suis pas un… »,
3 petites cartes dont 1 carte Culte,
1 carte Pirate et 1 carte Marin



10 jetons Océan :
4x Fouille de cabine, 2x Supplice,
1x Langue coupée, 3x Gueule du Kraken



23 cartes Navigation :
6 cartes bleues dont 4x Ivresse
et 2x Confiscation, 11 cartes rouges
dont 5x Ivresse, 2x Sirène,
2x Longue-vue et 2x Ravitaillement,
6 cartes jaunes Éveil du Culte



4 cartes Équipage



5 cartes Rituel occulte :
3x Conversion au Culte,
1x Planque de mousquets du Culte,
1x Fouille de cabine par le Culte

Mise en place – Courte Excursion

Utilisez la face *Courte Excursion* du plateau Océan pour une partie à 5, 6 ou 7 joueurs. Par ailleurs, quel que soit le nombre de joueurs, nous vous recommandons de jouer votre première partie sur cette face, afin de vous familiariser avec le jeu. Lors d'une *Courte Excursion*, tout le matériel n'est pas utilisé. Après votre première partie, vous pourrez basculer sur la face *Longue Traversée* du plateau et introduire tous les éléments du jeu pour vos parties à 7 joueurs et plus.



PRÉPARATION DE L'OCÉAN

1. Placez le navire, au sud, sur sa case de départ.
2. Placez les jetons Océan sur les cases correspondantes du plateau : 3x Fouille de cabine et 2x Gueule du Kraken.
3. Mélangez les 5 cartes Rituel occulte et étalez-les, face cachée, à proximité du plateau Océan.
4. En fonction du nombre de joueurs, placez en bordure du plateau Océan un ou plusieurs marqueurs Quartier libre :

Nombre de joueurs	5-6	7-8	9-11
Nombre de marqueurs Quartier libre	1	2	3



5. Retirez 1 carte jaune Éveil du Culte, 1 carte bleue Ivresse et 2 cartes rouges Ravitaillement de la pioche Navigation : elles ne seront pas utilisées lors d'une *Courte Excursion*. Mélangez uniquement les **19** cartes Navigation restantes et regroupez-les en une pioche, face cachée, comprenant donc les cartes suivantes :

Cap	Quantité	Total
Nord (jaune)	5x Éveil du Culte	5
Est (bleu)	3x Ivresse 2x Confiscation	5
Ouest (rouge)	5x Ivresse 2x Sirène 2x Longue-vue	9

6. Chaque joueur reçoit 3 mousquets.



ATTRIBUTION SECRÈTE DES FACTIONS

7 Placez la carte Équipage correspondant au nombre de joueurs à côté du plateau Océan.

8 Préparez le bon nombre de cartes Faction Marin, Pirate et Chef du Culte (voir le tableau ci-dessous).

9 Mélangez les cartes Faction et distribuez-en **une** à chaque joueur. Chaque joueur consulte **secrètement** sa carte : elle détermine la faction à laquelle il appartient. Chaque joueur glisse ensuite sa carte à moitié sous le plateau Océan afin d'éviter qu'elle soit retournée accidentellement.











APERÇU DE LA COMPOSITION DES FACTIONS

Joueurs		5	6	7	8	9	10	11
	Marins	3 ou 2	3	4	4	5	5	5
	Pirates	1 ou 2	2	2	3	3	4	4
	Chef du Culte	1	1	1	1	1	1	1
	Cultiste	-	-	-	-	-	-	1

PARTIES À 5 JOUEURS

Lorsque vous jouez à 5 joueurs, la composition des factions est incertaine. Il peut y avoir dans la partie :

soit 3 marins, 1 pirate et 1 chef du Culte,
soit 2 marins, 2 pirates et 1 chef du Culte.

Pour cela, prenez 3 cartes Faction Marin et 2 cartes Faction Pirate et mélangez-les. Rangez ensuite l'une de ces cartes dans la boîte **sans la consulter**. Ajoutez la carte Faction Chef du Culte et mélangez à nouveau les cartes. Distribuez enfin une carte à chaque joueur.

Lors du **rassemblement secret des pirates**, ces derniers vont découvrir combien de pirates prennent part au voyage. Tous les autres joueurs, eux, vont devoir essayer au cours de la partie de deviner quelle est la composition de l'équipage.

Mise en place – Longue Traversée

Utilisez la face *Longue Traversée* du plateau Océan pour une partie à 7 joueurs ou plus.

1. Placez le navire, au sud, sur sa case de départ.
2. Placez les jetons Océan sur les cases correspondantes du plateau : 4x Fouille de cabine, 2x Supplice, 1x Langue coupée et 3x Gueule du Kraken.
3. Mélangez les 5 cartes Rituel occulte et étalez-les, face cachée, à proximité du plateau Océan.
4. En fonction du nombre de joueurs, placez en bordure du plateau Océan un ou plusieurs marqueurs Quartier libre :

Nombre de joueurs	7-8	9-11
Nombre de marqueurs Quartier libre	2	3

5. Mélangez l'intégralité des **23** cartes Navigation et regroupez-les en une pioche, face cachée :

Cap	Quantité	Total
Nord (jaune)	6x Éveil du Culte	6
Est (bleu)	4x Ivresse 2x Confiscation	6
Ouest (rouge)	5x Ivresse 2x Sirène 2x Longue-vue 2x Ravitaillement	11

6. Chaque joueur reçoit 3 mousquets.
7. Placez les 4 cartes Supplice (la grande carte « Je ne suis pas un… » et les 3 petites cartes Marin, Pirate et Culte) à côté du plateau Océan.

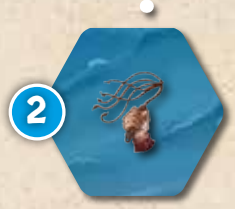
















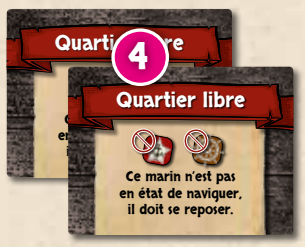












ATTRIBUTION SECRÈTE DES FACTIONS

8 Placez la carte Équipage correspondant au nombre de joueurs à côté du plateau Océan.

9 Préparez le bon nombre de cartes Faction Marin, Pirate et Chef du Culte (voir le tableau ci-dessous).

10 Mélangez les cartes Faction et distribuez-en **une** à chaque joueur. Chaque joueur consulte **secrètement** sa carte : elle détermine la faction à laquelle il appartient. Chaque joueur glisse ensuite sa carte à moitié sous le plateau Océan afin d'éviter qu'elle soit retournée accidentellement.

APERÇU DE LA COMPOSITION DES FACTIONS

Joueurs		7	8	9	10	11
	Marins	4	4	5	5	5
	Pirates	2	3	3	4	4
	Chef du Culte	1	1	1	1	1
	Cultiste	-	-	-	-	1



Conditions de victoire



Chaque faction dispose de ses propres conditions de victoire :

Marins

Les marins gagnent tous ensemble si le navire atteint la Baie d'Embrunzur, la zone bleue située à l'est.

Pirates

Les pirates gagnent tous ensemble si le navire atteint la Crique Écarlate, la zone rouge située à l'ouest.

Chef du Culte et cultistes

Le Culte l'emporte si le navire rejoint le gigantesque Kraken au nord ou si le chef du Culte est offert en sacrifice au Kraken sur l'une des cases Gueule du Kraken.

> Les joueurs gagnent toujours avec leur équipe, même s'ils sont passés par-dessus bord (et ont donc été éliminés) au cours du voyage.

Rassemblement secret des pirates

Avant le début de la partie, les pirates vont secrètement et silencieusement découvrir qui sont leurs coéquipiers. Pour cela, l'un des joueurs apprend le texte ci-dessous et le récite aux joueurs, les yeux fermés :

- *« Tous les joueurs ferment les yeux. »*
- *« Amis pirates, ouvrez les yeux et découvrez vos comparses. »*
- Après environ 20 secondes : *« Amis pirates, fermez les yeux. »*
- *« Tous les joueurs peuvent maintenant ouvrir les yeux. Larguez les amarres ! »*

Il n'y a pas de rassemblement secret du Culte. Dans une partie à 11 joueurs, le chef du Culte et le premier cultiste **ne se connaissent pas** au début de la partie. Ils devront au cours du jeu deviner avec qui ils font équipe, tout comme les marins.

Attribution des cartes Personnage

Après avoir effectué le rassemblement secret des pirates, les joueurs reçoivent leur carte Personnage :

- Mettez de côté la carte Capitaine, puis mélangez toutes les autres cartes Personnage. Conservez une carte de moins que le nombre de joueurs. Ajoutez la carte Capitaine aux cartes conservées et mélangez-les, face cachée.
- Distribuez une carte, face cachée, à chaque joueur. Les joueurs consultent leur carte, sans la révéler.
- Le joueur avec la carte Capitaine la révèle immédiatement. Il devient le premier Capitaine de la partie et pioche au hasard une nouvelle carte Personnage.
- Le Capitaine prend le livre de bord du Capitaine ainsi que les insignes de Lieutenant et de Navigateur et les place devant lui.

Déroulement

La partie est divisée en plusieurs phases qui se répètent :

1. **Nomination du groupe de navigation**
2. **Preuve de loyauté**
3. **Navigation**
4. **Quartier libre**

1. Nomination du groupe de navigation

Le Capitaine ne peut pas manœuvrer le navire tout seul. Il a besoin de l'aide de deux membres de son équipage. Après une éventuelle discussion avec son équipage pour savoir qui nommer :

- Le Capitaine choisit un joueur et lui remet l'insigne de Lieutenant.
- Le Capitaine choisit un deuxième joueur et lui remet l'insigne de Navigateur.

Attention, certaines restrictions s'appliquent :

- Le Capitaine **ne peut pas** se nommer lui-même.
- Les joueurs en quartier libre **ne peuvent pas** être nommés.
- Un même joueur **ne peut pas** être à la fois Lieutenant et Navigateur.

2. Preuve de loyauté

L'équipage n'est pas obligé d'accepter les choix du Capitaine. Si l'équipage n'accorde pas sa confiance au groupe de navigation nommé par le Capitaine, il peut **se mutiner** contre ce dernier à grands coups de mousquets.

Le Capitaine doit vérifier la loyauté de l'équipage en lui demandant *« Si mon choix ne vous convient pas, sortez vos mousquets et faites parler la poudre ! »*

Résolvez les étapes suivantes :

- **À l'exception du Capitaine**, chaque membre d'équipage place un nombre secret de mousquets dans son poing. Il est permis de ne placer aucun mousquet. Les mousquets non utilisés sont conservés dans l'autre main.
- Tous les membres d'équipage tendent leur poing fermé au-dessus de la table pour indiquer qu'ils ont pris leur décision.
- Le Capitaine compte jusqu'à 3 : *« Prouvez-moi votre loyauté ! 1… 2… 3… ! »*
- Tous les joueurs ouvrent leur poing et révèlent les mousquets qui y sont éventuellement présents.
- Le Capitaine compte le **nombre total de mousquets révélés** afin de savoir si la mutinerie a réussi.



Le tableau ci-dessous résume les conditions de réussite d'une mutinerie :

Joueurs	Nombre de mousquets requis pour réussir la mutinerie
5-7	3 mousquets ou plus
8-9	4 mousquets ou plus
10-11	5 mousquets ou plus

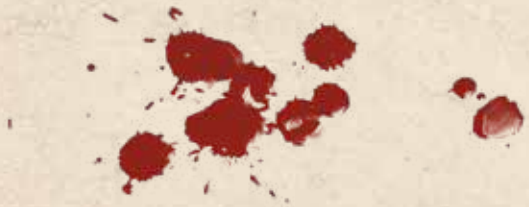
- Le nombre total de mousquets requis pour réussir une mutinerie est également indiqué sur la carte Équipage.
- Pendant la mutinerie, le nombre de mousquets détenus par chaque joueur est une information secrète. À l'inverse, en dehors de la mutinerie, c'est une information publique : tous les joueurs doivent conserver leurs mousquets visibles sur la table.

RÉSOLUTION DE LA MUTINERIE

Si une mutinerie réussit, un nouveau Capitaine doit être désigné. Le joueur ayant révélé **le plus de mousquets remporte** la mutinerie et devient le nouveau Capitaine.

En cas d'égalité, tous les joueurs ayant révélé le plus de mousquets lèvent leur main. Pour les départager, procédez de la manière suivante :

- Le Capitaine actuel choisit l'un des joueurs à égalité. Celui-ci doit baisser la main : il ne deviendra pas le nouveau Capitaine à l'issue de cette mutinerie.
- S'il reste deux joueurs ou plus à égalité, le joueur venant d'être désigné choisit l'un des joueurs restants. Il baisse la main : lui non plus ne deviendra pas le nouveau Capitaine.
- Répétez ces étapes jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur avec une main levée.
- Le dernier joueur avec une main levée remporte la mutinerie et devient le nouveau Capitaine.



Tous les joueurs impliqués dans la **mutinerie réussie** doivent **défausser tous leurs mousquets révélés** (y compris le joueur qui vient d'être promu Capitaine).
La manche en cours se termine et le nouveau Capitaine entame une nouvelle manche avec la **nomination du groupe de navigation**.
Le nouveau Capitaine peut bien entendu lui-même se retrouver face à une mutinerie après avoir nommé son propre groupe de navigation.

Vous pouvez devenir Capitaine pendant que vous êtes en quartier libre. Si le nouveau Capitaine est en quartier libre, le marqueur Quartier libre devient sans effet. Reportez-vous à la section dédiée au quartier libre pour plus de précisions.

S'il n'y a pas de mutinerie après la nomination du groupe de navigation par le Capitaine (car le nombre total de mousquets révélés est insuffisant), **tous les joueurs remettent leurs mousquets dans leur réserve personnelle**. La manche peut se poursuivre avec la **navigation**.

3. Navigation

Le Capitaine, le Lieutenant et le Navigateur doivent maintenant naviguer en équipe. Procédez en suivant ces étapes :

- Le Capitaine pioche secrètement les **deux** premières cartes Navigation de la pioche.
- Le Lieutenant pioche secrètement les **deux** cartes Navigation suivantes.
- Les deux joueurs consultent chacun leurs cartes et en choisissent une qu'ils placent, **face cachée**, dans la défausse, en haute mer.
- Chacun place ensuite sa carte restante, face cachée, l'une à côté de l'autre, dans le livre de bord du Capitaine.





- Le livre de bord du Capitaine est fermé, puis secoué afin de mélanger les deux cartes, avant d'être transmis au Navigateur.
- Le Navigateur consulte secrètement les deux cartes dans le livre de bord du Capitaine et en choisit une qu'il défausse, **face cachée**, en haute mer.



- Le Navigateur laisse l'autre carte dans le livre de bord du Capitaine et remet celui-ci au Capitaine.
- Le Capitaine révèle la carte restante à son équipage et résout les actions correspondantes.

- Au cours de la navigation, les joueurs sélectionnés doivent **rester silencieux** et **ne peuvent communiquer en aucune manière** (ni signe ni bruit). Mélanger vos cartes Navigation et défausser une carte au hasard pour « prouver » que vous n'aviez pas d'autre choix est **strictement interdit**.
- Ce n'est qu'**après que** le Capitaine a révélé la dernière carte Navigation que les joueurs ont à nouveau le droit de parler des cartes qu'ils ont prétendument piochées et défaussées en haute mer.
- Demander après coup quelles cartes ont été piochées et défaussées par le groupe de navigation, puis discuter des réponses apportées, constitue une part importante du jeu : ces conversations peuvent vous permettre de glaner des informations sur les factions auxquelles les joueurs appartiennent. N'hésitez pas à encourager les joueurs timides à parler des cartes qu'ils ont vues et des choix qu'ils ont faits.

RÉSOLUTION DE LA CARTE NAVIGATION

Le Capitaine place la carte choisie devant lui et résout les effets de la carte Navigation dans l'ordre suivant :

I 

Déplacez d'une case le navire dans la direction de la flèche ayant la même couleur que la carte Navigation.

II 

Si la case vers laquelle se déplace le navire contient un jeton Océan, résolvez l'action correspondant au symbole de ce jeton. Ces actions sont détaillées p. 13-14 du livret de règles.

III 

Enfin, résolvez l'action correspondant au symbole indiqué sur la carte Navigation. Ces actions sont détaillées p. 14 du livret de règles ainsi que dans le livre de bord du Capitaine.

Cette carte Navigation (et toutes les cartes à venir) constitue le registre officiel du Capitaine. La carte reste visible de tous jusqu'à la fin de la partie, et ne sera jamais mélangée dans la pioche Navigation. Au cours de la partie, à mesure que différents joueurs deviendront Capitaine, chacun aura devant lui son propre registre.

4. Quartier libre

Après avoir navigué, certains joueurs doivent prendre du repos et reçoivent un marqueur Quartier libre. Le tableau ci-dessous indique qui reçoit un tel marqueur en fonction du nombre de joueurs au début de la partie :

Nombre de joueurs	Marqueurs Quartier libre	Capitaine	Lieutenant	Navigateur
5-6	1			✓
7-8	2		✓	✓
9-11	3	✓	✓	✓

- Donnez les marqueurs Quartier libre aux joueurs concernés du groupe de navigation **actuel**.
- Les joueurs qui étaient précédemment en quartier libre sont de nouveau disponibles pour la prochaine navigation.
- Les insignes de Navigateur et de Lieutenant sont rendus au Capitaine actuel.

- Tant qu'un marqueur Quartier libre est présent devant lui, un joueur ne peut pas être nommé Navigateur ou Lieutenant.
- Les marqueurs Quartier libre sont réattribués **uniquement** après une navigation réussie, pas après une mutinerie.
- Les joueurs en quartier libre peuvent participer à une mutinerie et peuvent devenir Capitaine.
- Si le Capitaine a un marqueur Quartier libre, le marqueur est sans effet tant que ce joueur reste Capitaine.
- Les joueurs qui « quittent » le navire en cours de partie ne modifient pas le nombre de marqueurs Quartier libre utilisés.
- Les marqueurs Quartier libre sont ignorés s'il ne reste pas assez de joueurs disponibles pour que le Capitaine désigne son groupe de navigation.

DÉBUT DE LA MANCHE SUIVANTE

Le Capitaine actuel commence la nouvelle manche par la **nomination du groupe de navigation**.

Lors de la manche suivante et de toutes les autres manches, répétez les mêmes phases :

1. **Nomination du groupe de navigation**
2. **Preuve de loyauté**
   - **2.1.** Résolution de la mutinerie
3. **Navigation**
   - **3.1.** Résolution de la carte Navigation
4. **Quartier libre**
   - **4.1.** Début de la manche suivante



RECONSTITUTION DE LA PIOCHE

S'il reste **moins de 4 cartes** dans la pioche **avant** la navigation :

- Rassemblez les cartes restantes de la pioche avec toutes les cartes défaussées en haute mer.
- Mélangez toutes ces cartes face cachée pour former une nouvelle pioche.

- Il est **interdit** de consulter les cartes restantes dans la pioche au moment de former une nouvelle pioche.
- Les cartes face visible devant les joueurs (leur registre de Capitaine) ne sont **jamais** mélangées dans la pioche.
- Certaines cartes Personnage (l'Archiviste, le Contrebandier et la Vigie) peuvent vous amener à manquer de cartes lors de la phase de navigation, même si vous aviez au moins 4 cartes au début de celle-ci. Dans ce cas, reconstituez la pioche dès que celle-ci est vide.

Refus d'un ordre

Si le Navigateur ne veut pas exécuter un ordre du Capitaine ou du Lieutenant, il peut refuser cet ordre en sautant par-dessus bord.

Le refus d'un ordre est autorisé au cours de n'importe quelle manche. Elle se produit lors de la phase de navigation, après que le Navigateur a pris connaissance des deux cartes Navigation.

Le **refus d'un ordre** est résolu ainsi :

- Le Navigateur déclare : *« Je ne peux me résoudre à appliquer ces ordres et vais donc me jeter par-dessus bord »*.
- Il place les **deux** cartes Navigation **face cachée** dans la défausse, en haute mer, au lieu d'en donner une au Capitaine.
- Le Navigateur est immédiatement éliminé de la partie et doit rester silencieux jusqu'à la fin de celle-ci. Le Navigateur **ne peut** révéler aux autres joueurs **ni** sa faction **ni** la moindre information relative aux cartes Navigation qu'il a défaussées en haute mer.

Un joueur éliminé ne peut plus faire partie d'un groupe de navigation, prendre part à une mutinerie, activer sa carte Personnage ou participer à un rituel occulte (reportez-vous p. 15 à la section dédiée aux cartes Rituel occulte pour plus de précisions).

Une fois le Navigateur éliminé, une **navigation d'urgence** est résolue.

Le chef du Culte **ne peut pas** remporter la partie en sautant par-dessus bord lorsqu'il occupe le rôle de Navigateur, même si cela se produit sur une case Gueule du Kraken.

NAVIGATION D'URGENCE

Après le refus d'un ordre, résolvez les étapes suivantes :

- Le Capitaine doit immédiatement désigner un **Navigateur de secours**.
- Du fait de l'urgence de cette situation, le Capitaine peut désigner un joueur en quartier libre.
- L'équipage ne peut pas se mutiner contre la décision du Capitaine (on ne procède pas à la preuve de loyauté).
- Le Lieutenant reste le même tout au long de la navigation d'urgence.
- Le Capitaine, le Lieutenant et le Navigateur de secours procèdent immédiatement à une nouvelle navigation.
- Si le Navigateur de secours saute également par-dessus bord, le Capitaine désigne un nouveau Navigateur de secours, et ce jusqu'à ce que la navigation réussisse.

- Après une navigation réussie, la partie se poursuit normalement avec le quartier libre.
- Si le nombre de joueurs restants sur le navire tombe en dessous de trois, tout poste vacant est assuré par le Capitaine. Par exemple, s'il n'y a pas de Lieutenant, le Capitaine pioche deux cartes face cachée, les mélange, en place une au hasard dans le livre de bord du Capitaine et défausse l'autre en haute mer pour remplacer la décision du Lieutenant.

Ligne de ravitaillement

La ligne de ravitaillement n'est présente que sur le plateau *Longue Traversée*. Dès que le navire franchit cette ligne, chaque joueur **complète** sa réserve de mousquets **jusqu'à en avoir trois**, en prenant les mousquets manquants dans la réserve générale. Si un joueur a déjà trois mousquets ou plus, il **ne reçoit aucun** mousquet supplémentaire.



Fin de partie

Les manches s'enchaînent jusqu'à ce que l'une des conditions de victoire soit remplie. Pour rappel, les conditions de victoire sont détaillées p. 8 du livret de règles.

À la fin de la partie, les joueurs révèlent leur carte Faction.



Règles supplémentaires

ACTIONS JETON OCÉAN

Chaque fois que le navire entre sur une nouvelle case, vérifiez si celle-ci possède un jeton Océan. L'action correspondante est alors résolue pendant la navigation, immédiatement après que le Capitaine a déplacé le navire, et avant de résoudre l'action de la carte Navigation. Le Capitaine peut discuter des options qui s'offrent à lui avec son équipage, mais la décision finale lui appartient.



Fouille de cabine

Le Capitaine désigne un autre joueur et lui donne le jeton Fouille de cabine. Tous les autres joueurs ferment les yeux et le joueur désigné doit donner sa carte Faction au Capitaine pour une inspection secrète. Le Capitaine peut ensuite partager ce qu'il a découvert, mais n'oubliez pas qu'il peut bien entendu mentir.

Important : Un joueur visé par une fouille de cabine **ne peut plus** être converti en **cultiste** lors d'un rituel occulte. Un joueur qui a déjà été converti en cultiste avant d'être visé par une fouille de cabine l'indique au Capitaine en mimant un tentacule.



Langue coupée

Le Capitaine choisit un autre joueur et lui donne le jeton Langue coupée. Ce joueur n'a plus le droit de prononcer le moindre mot jusqu'à la fin de la partie, mais il peut émettre des sons et gesticuler. Dorénavant, il ne peut plus devenir Capitaine.

Les règles suivantes s'appliquent au joueur qui a la langue coupée :

- Lorsqu'un nouveau Capitaine est désigné par l'action Ivresse d'une carte Navigation, le joueur est ignoré.
- Le joueur peut continuer de participer aux mutineries : ses mousquets comptent normalement dans la résolution de la mutinerie. Néanmoins, lorsqu'il s'agit de désigner le nouveau Capitaine, considérez son nombre de mousquets comme étant de zéro.



Supplice

Le supplice génère une information publique pour tous les joueurs. Il indique une des factions à laquelle le joueur désigné **n'appartient pas**.

Résolvez ces étapes :

- Le Capitaine choisit un autre joueur qui subit le supplice et lui remet les trois petites cartes Supplice.
- Le joueur mélange ces cartes face cachée, les consulte, choisit la carte indiquant le symbole coloré de la faction à laquelle il appartient et la conserve face cachée : rouge s'il est pirate, bleu s'il est marin, vert/jaune s'il est cultiste ou chef du Culte.

- Le joueur châtié mélange les deux autres cartes et les place face cachée sur la table.
- Le Capitaine choisit aléatoirement l'une de ces deux cartes et la révèle.
- La carte indique une faction à laquelle le joueur désigné n'appartient pas. Placez-la sur la carte « Je ne suis pas un… » devant le joueur châtié.
- Cette information est publique et la carte reste devant ce joueur jusqu'à la fin de la partie.
- Les deux cartes restantes sont mélangées face cachée et mises de côté.



Important : Un joueur châtié ne peut plus être converti en cultiste.



Gueule du Kraken

Lorsqu'il a pris sa décision, le Capitaine choisit un **autre** joueur et place le jeton Gueule du Kraken devant lui. Ce joueur est jeté par-dessus bord pour être livré en pâture au Kraken : il est immédiatement éliminé de la partie et **ne doit plus ni** parler **ni** révéler sa faction.

Important : Le Capitaine ne peut pas se choisir lui-même.

Si le chef du Culte est choisi pour être jeté en pâture au Kraken, lui et tous les cultistes remportent immédiatement la partie.

ACTIONS CARTE NAVIGATION

Chaque carte Navigation indique l'un des symboles ci-dessous. L'action correspondante est résolue lors de la phase de navigation, immédiatement **après** avoir résolu l'**action jeton Océan** (le cas échéant).



Ivresse

Le Capitaine actuel perd son titre. Le rôle de Capitaine est transmis dans le sens horaire au premier joueur ayant le moins de cartes Navigation devant lui : il prend immédiatement le livre de bord du Capitaine.



Sirène

Le Capitaine choisit un autre joueur. Ce joueur mélange les trois dernières cartes Navigation défaussées en haute mer et les consulte secrètement. Il peut (et devrait) partager ses découvertes avec son équipage, mais attention : il peut mentir.



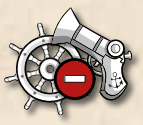
Longue-vue

Le Capitaine choisit un autre joueur. Ce joueur consulte la première carte Navigation de la pioche. Il peut la remettre sur la pioche ou la défausser en haute mer.



Ravitaillement

Le Navigateur prend 1 mousquet de la réserve générale.



Confiscation

Le Navigateur doit défausser 1 mousquet de sa réserve personnelle, s'il en a.



Éveil du Culte

Un rituel occulte se produit à la fin de la navigation. Le Capitaine doit donc révéler une **carte Rituel occulte**, dont le verso présente un symbole similaire de tentacule entourant une bougie.



Cartes Rituel occulte

Lorsqu'une carte Navigation comportant le symbole Éveil du Culte est jouée, le Capitaine doit, à la fin de la navigation, révéler au hasard l'une des cartes Rituel occulte placées face cachée près du plateau lors de la mise en place. En fonction du symbole indiqué, une action secrète est résolue par le chef du Culte, alors que les autres joueurs ont les yeux fermés. Les joueurs passés par-dessus bord ne peuvent pas participer au rituel occulte ! S'il s'avère que le chef du Culte a été éliminé, il ne fait donc rien durant le rituel.



Planque de mousquets du Culte

Le chef du Culte va secrètement distribuer exactement 3 mousquets de la réserve, placés au centre de la table. Une fois les mousquets placés, tous les joueurs ferment les yeux et présentent leur main ouverte au centre de la table. Si certains joueurs ne peuvent pas atteindre le centre de la table, tous les joueurs doivent se lever pour faciliter le processus. Le chef du Culte ouvre les yeux et place les mousquets dans les mains des joueurs de son choix. Il peut choisir n'importe quel joueur parmi les joueurs non éliminés (y compris lui-même), et il peut donner plusieurs des 3 mousquets à un même joueur. Le chef du Culte a environ 30 secondes pour effectuer la manœuvre.



Fouille de cabine par le Culte

Le chef du Culte va secrètement apprendre à quelles factions appartiennent les membres du groupe de navigation actuel. D'abord, tous les joueurs ferment les yeux. Puis, le chef du Culte ouvre les siens. Tout en gardant les yeux fermés, le Capitaine, le Lieutenant et le Navigateur révèlent leur carte Faction. Le chef du Culte a environ 30 secondes pour prendre connaissance des factions des trois joueurs. Le groupe de navigation cache à nouveau ses cartes Faction et le chef du Culte ferme les yeux. Tous les joueurs peuvent alors ouvrir à nouveau les yeux.



Conversion au Culte

Le chef du Culte va secrètement convertir un autre joueur en cultiste. Une fois la conversion effectuée, le joueur converti n'est plus un marin ou un pirate, mais devient un cultiste. Il gagne ou perd la partie avec le chef du Culte.

DEVENIR CULTISTE

Pour effectuer la Conversion au Culte et permettre au chef du Culte d'ajouter un autre joueur à sa faction, procédez comme indiqué ci-dessous.

- Le chef du Culte ne peut convertir que les joueurs dits « **convertibles** ».
- Tout joueur **précédemment visé** par une fouille de cabine ou un supplice est considéré comme « **non convertible** ». Les joueurs passés par-dessus bord ne peuvent pas non plus être convertis.

Le Capitaine mémorise le texte suivant, puis le récite aux joueurs :

- *« Tous les joueurs convertibles placent un poing au centre de la table, de sorte que chaque joueur puisse toucher n'importe quel autre poing. »*
- *« Tous les joueurs ferment les yeux. »* (y compris le Capitaine)
- *« Chef du Culte, ouvrez les yeux. »*
- Après environ 15 secondes : *« Choisissez un joueur convertible et touchez son poing de vos doigts tentaculaires. »*
- *« Matelot, vous êtes désormais un cultiste et non plus un marin ou un pirate. Ouvrez les yeux et reconnaissez votre nouveau maître. »*
- Après environ 15 secondes : *« Cultiste et chef du Culte, fermez les yeux. »*
- *« Tous les membres de l'équipage ouvrent à nouveau les yeux. »*

Le jeu se poursuit normalement.

- Le nouveau cultiste perd son allégeance à sa faction précédente. Il n'est plus ni pirate ni marin. Il ne peut gagner qu'avec le chef du Culte en remplissant l'une des conditions de victoire du Culte.
- Les éventuels autres cultistes n'ouvrent pas les yeux durant ce rituel : seuls le chef du Culte et le **nouveau cultiste** sont concernés.

Cartes Personnage

Chaque joueur reçoit une carte Personnage au début de la partie. Cette carte est conservée face cachée devant le joueur jusqu'à ce qu'elle soit utilisée. Les joueurs peuvent révéler leur carte Personnage de manière stratégique pour bénéficier d'un effet unique.

ACTIVER VOTRE CARTE PERSONNAGE

Pour activer votre carte Personnage, révélez la carte. Seules les cartes Personnage non révélées (face cachée) peuvent être activées. Après son activation, votre carte Personnage reste révélée devant vous. Un personnage ne peut être activé qu'une seule fois, à moins qu'il ne soit retourné face cachée par un effet.

La plupart des cartes Personnage ne peuvent être utilisées **qu'une seule fois,** mais **à n'importe quel moment de la partie**. Certains personnages ont des effets limités à certaines phases de jeu et quelques-uns seulement offrent des effets récurrents ou continus. Toutes les exceptions sont expliquées sur les cartes Personnage correspondantes.

Certains personnages fonctionnent mieux avec un nombre précis de joueurs. Ainsi, nous vous conseillons d'éviter d'utiliser l'Usurier, le Ménestrel et le Mentor lors de parties à 5 ou 6 joueurs.

REMARQUES SUR CERTAINES CARTES PERSONNAGE

Trouble-fête
Vous ne pouvez pas désigner le Capitaine ou les joueurs choisis par le Ménestrel, car aucun ne peut participer à la mutinerie.

Chef cuisinier
Le nouveau Capitaine nomme un nouveau groupe de navigation.

Conspiratrice
Vous ne pouvez pas désigner le Capitaine, mais vous pouvez exceptionnellement désigner un joueur choisi par le Ménestrel.
Le fait de retourner face cachée la Conspiratrice signifie que la carte peut être réactivée plus tard dans le jeu.



Conseils stratégiques

- Si vous êtes un **pirate**, discutez et agissez comme un marin. Grâce au rassemblement secret des pirates en début de partie, vous connaissez l'identité de vos partenaires : ils sauront que vous cherchez simplement à gagner la confiance des autres. Ainsi, durant les premiers tours, vous pouvez essayer de bluffer en sélectionnant des cartes bleues durant la navigation. Toutefois, ne craignez pas de compromettre votre couverture afin de naviguer vers l'ouest aux moments cruciaux.
- Contrairement à d'autres jeux de déduction, rester discret n'est pas suffisant dans *L'Ombre du Kraken*. Vos coéquipiers et vous devez collaborer de manière active avec le Culte et influencer la route du navire vers l'ouest. Si vous restez trop passifs, les marins arriveront à leur destination.

- Si vous êtes le **chef du Culte**, essayez d'orienter la direction du voyage vers le centre de la carte, afin d'atteindre les cases Gueule du Kraken ou votre case de victoire. Vous aurez probablement besoin d'alterner entre aider les pirates et aider les marins. Les cartes Navigation jaunes peuvent vous permettre de convertir des joueurs à votre Culte durant le voyage et ainsi d'augmenter considérablement vos chances de victoire.
- Lors d'une conversion au Culte, tâchez d'identifier les joueurs qui seront les moins suspectés. Prenez également en compte ceux qui ont encore beaucoup de mousquets, ceux qui n'ont pas encore utilisé leur carte Personnage, qui est le Capitaine actuel, etc. Après une conversion au Culte, semez la zizanie parmi les joueurs qui pourraient vous causer des problèmes.

- Si vous êtes un **marin**, tenez-vous-en à la vérité et essayez de découvrir qui d'autre est de votre côté. Il n'y a absolument aucune raison de prétendre être un pirate !
- Si vous tentez de mentir pour démasquer quelqu'un, expliquez votre manœuvre aux autres joueurs dès que possible, que vous ayez réussi ou non. Dans le cas contraire, ce mensonge pourrait vous desservir plus tard.

- Quelle que soit votre faction, durant tout le temps de la navigation, vous **devez** rester absolument neutre lorsque vous piochez et défaussez des cartes. Tant que le Capitaine n'a pas révélé la carte Navigation choisie, il est **interdit de communiquer** de quelque manière que ce soit.



Crédits et remerciements

Conception du jeu :	Maikel Cheney, Dr Hans Joachim Höh, Tobias Immich
Gestion de projet :	Andreas Geiermann
Direction créative :	Maikel Cheney
Développement :	Dr Hans Joachim Höh
Commercialisation :	Steffen Rühl
Direction artistique :	Maikel Cheney, Tobias Immich, Daniel Müller
Graphismes :	Maikel Cheney, Daniel Müller
Illustrations :	Hendrik Noack, James Churchill
3D :	Leonardo Peñaranda
Relecture :	Dr Hans Joachim Höh, Leonie Pich
Contrôle qualité :	Tobias Immich
Traduction française :	MeepleRules
Relecture française :	Guillaume Dejonghe, Robin Leplumey
Graphiste version française :	Cindy Roth
Testeurs :	Michail Alesinski, Diego Amplatz, Jan Brölsch, Christian Dickel, Jasmin Dickel, Damian Dufresne, Martin Gasse, Sergey Gerodes, Oliver Glasmacher, Robin Gude, Hilmi Güven, Melinda Hahn, Matthias Hennig, Till Jagodzinski, Meryem Kilinc, Robin Kirchmann, Michael Klaus, Norma Kolling, Julian Künkel, Colin Langley, Werner Lau, Saptarshi Mandal, Miguel Martinez Cacho, Giorgi Modebadze, Drew Navaroli, Susanne Oberndorfer, Tobias Oelenberg, Daniel Overwin, Benjamin Rott, Simone Statz, Rene Schirm, Stefan Steup, Chris Taube, Ralf Teusner, Christian von Nethen, Brad Watson, Torben Werneck, Sarah Wilkop, Jenny Yakar. Tous les autres testeurs de ZAMgwürfelt Munich, Brettspiel Union Dortmund, Unperfekthaus Essen, Zu den vier Winden Bochum et l'équipe en ligne : Thomas, Frederik, Brian, Stephanie, Karyna, Franzi, Micky, Oskar, Giovanni, Ann, Matthias, Eddy, Anna, Tieu, Ansgar, Helle, Victoria, Tobias, Oscar, Dennis, Tom et tous les autres pirates qui ont été jetés en pâture au Kraken !

Nous souhaitons remercier spécialement tous nos contributeurs sur Kickstarter qui nous ont aidés à financer la production de ce jeu. Vos apports et vos retours nous ont incroyablement soutenus !

L'équipe de Funtails souhaite remercier Spiel Instabil pour leur confiance en notre jeune maison d'édition et pour cette fantastique coopération !

Maikel, Hans et Tobias de Spiel Instabil souhaitent remercier :
Sieglinde Sterbling, Leonie Pich, Ellen Burdyna, Simone Statz, Colin Langley, Michael Klaus, Stylianos Kalaitzis, Florian Kumschier, Lola Merz Robinson, Marcel Kraatz, Karsten Schulmann, Thomas Zeug, l'équipe de playtest de Munich East, Helle Iversen, Boardgame Digger, BrettspielSuchties, PottGamer.

À propos des auteurs



MAIKEL CHENEY

Maikel a passé son enfance en Afrique du Sud où il a grandi dans un environnement multiculturel plein de créativité. Il a étudié l'informatique en Allemagne et s'est découvert une fascination pour l'art de formuler des opérations logiques dans le code source.

Comment en est-il venu aux jeux de société ?

Maikel adore jouer à toutes sortes de jeux de société et ne peut passer un week-end sans faire une soirée jeux.

Cette passion, combinée à l'envie de créer en permanence quelque chose de nouveau, l'a amené à consacrer tout son temps libre à la conception de jeux de société.



DR HANS JOACHIM HÖH

Hans a étudié l'informatique, mais au fil du temps, ses centres d'intérêt ont évolué. Désireux de comprendre les compétences humaines d'analyse de données et de résolution des problèmes, il a en conséquence étudié la philosophie, la psychologie et la sociologie. Pour sa thèse de doctorat, il s'est spécialisé dans la logique, le traitement du langage et les recherches sur le cerveau.

Comment a-t-il développé son cerveau ?

Hans a été un grand maître de jeux de cartes à collectionner pendant plus de dix ans. Il a notamment remporté six championnats nationaux, un titre de joueur de l'année et un championnat du monde.

Avec son jeu ***Götterdämmerung***, il a déjà repoussé les limites du genre des jeux de déduction, avant de faire de *L'Ombre du Kraken* une expérience fantastique, équilibrée et captivante.



TOBIAS IMMICH

Après plusieurs années passées à aider les personnes en détresse en tant qu'infirmier, Tobias a décidé de revenir à son rêve d'enfant, à savoir devenir ingénieur en informatique. Aujourd'hui, Tobias travaille en tant qu'ingénieur de test logiciel dans le secteur de l'Internet des objets.

Comment sa barbe a-t-elle poussé ?

Tobias a grandi en jouant à l'ordinateur, aux jeux de société et aux jeux de rôle. Un matin, il s'est réveillé et s'est soudain rendu compte qu'il avait une énorme barbe.

Chez Spiel Instabil, Tobias est responsable du contrôle qualité. Il s'occupe de la qualité des jeux, des activités de bureau et des réseaux sociaux.

ACTIONS JETON OCÉAN

Chaque fois que le navire entre sur une nouvelle case, vérifiez si celle-ci contient l'un des symboles ci-dessous. L'action correspondante est alors résolue pendant la navigation, immédiatement après que le Capitaine a déplacé le navire et avant de résoudre l'action de la carte Navigation.



Fouille de cabine
Le Capitaine désigne un autre joueur et lui donne le jeton Fouille de cabine. Tous les autres joueurs ferment les yeux et le joueur désigné doit donner sa carte Faction au Capitaine pour une inspection secrète. Le Capitaine peut ensuite partager ce qu'il a découvert, mais n'oubliez pas qu'il peut bien entendu mentir.

Important : Un joueur visé par une fouille de cabine ne peut plus être converti en cultiste. Un joueur qui a déjà été converti en cultiste avant d'être visé par une fouille de cabine l'indique au Capitaine en mimant un tentacule.



Langue coupée
Le Capitaine choisit un autre joueur et lui donne le jeton Langue coupée. Ce joueur n'a plus le droit de prononcer le moindre mot, mais il peut émettre des sons et gesticuler. Dorénavant, il ne peut plus devenir Capitaine.

- Lorsqu'un nouveau Capitaine est désigné par l'action Ivresse d'une carte Navigation, le joueur à la langue coupée est ignoré.
- Le joueur continue de participer aux mutineries. Ses mousquets comptent normalement dans la résolution de la mutinerie, mais lorsqu'il s'agit de désigner le nouveau Capitaine, considérez son nombre de mousquets comme étant de zéro.



Supplice
Le supplice génère une information publique pour tous les joueurs. Il indique une des factions à laquelle le joueur désigné n'appartient pas.

Résolvez ces étapes :

- Le Capitaine choisit un autre joueur qui subit le supplice et lui remet les trois petites cartes Supplice.
- Le joueur mélange ces cartes face cachée, les consulte, choisit la carte indiquant le symbole coloré de la faction à laquelle il appartient et la conserve face cachée : rouge s'il est pirate, bleu s'il est marin, vert/jaune s'il est cultiste ou le chef du Culte.
- Le joueur châtié mélange les deux autres cartes et les place face cachée sur la table.
- Le Capitaine choisit aléatoirement l'une de ces deux cartes et la révèle.
- La carte indique une faction à laquelle le joueur désigné n'appartient pas. Placez-la sur la carte « Je ne suis pas un… » devant le joueur châtié.
- Cette information est publique et la carte reste devant ce joueur jusqu'à la fin de la partie.
- Les deux cartes restantes sont mélangées face cachée et mises de côté.

Important : Un joueur châtié ne peut plus être converti en cultiste.



Gueule du Kraken
Lorsqu'il a pris sa décision, le Capitaine choisit un autre joueur et place le jeton Gueule du Kraken devant lui. Ce joueur est jeté par-dessus bord pour être livré en pâture au Kraken : il est immédiatement éliminé de la partie et ne doit plus ni parler ni révéler sa faction.

Important : Le Capitaine ne peut pas se choisir lui-même. Si le chef du Culte est choisi pour être jeté en pâture au Kraken, lui et tous les cultistes remportent immédiatement la partie.

Lorsqu'une carte Navigation comportant le symbole Éveil du Culte est jouée, le Capitaine doit, à la fin de la navigation, révéler au hasard l'une des cartes Rituel occulte placées face cachée près du plateau lors de la mise en place. En fonction du symbole indiqué, l'une des actions suivantes est résolue :



Planque de mousquets du Culte
Le chef du Culte va secrètement distribuer exactement 3 mousquets de la réserve, placés au centre de la table. Une fois les mousquets placés, tous les joueurs ferment les yeux et présentent leur main ouverte au centre de la table. Si certains joueurs ne peuvent pas atteindre le centre de la table, tous les joueurs doivent se lever pour faciliter le processus. Le chef du Culte ouvre les yeux et place les mousquets dans les mains des joueurs de son choix. Il peut choisir n'importe quel joueur parmi les joueurs non éliminés (y compris lui-même), et il peut donner plusieurs des 3 mousquets à un même joueur. Le chef du Culte a environ 30 secondes pour effectuer la manœuvre.



Fouille de cabine par le Culte
Le chef du Culte va secrètement apprendre à quelles factions appartiennent les membres du groupe de navigation actuel. D'abord, tous les joueurs ferment les yeux. Puis, le chef du Culte ouvre les siens. Tout en gardant les yeux fermés, le Capitaine, le Lieutenant et le Navigateur révèlent leur carte Faction. Le chef du Culte a environ 30 secondes pour prendre connaissance des factions des trois joueurs. Le groupe de navigation cache à nouveau ses cartes Faction et le chef du Culte ferme les yeux. Tous les joueurs peuvent alors ouvrir à nouveau les yeux.



Conversion au Culte
Le chef du Culte va secrètement convertir un autre joueur en cultiste. Une fois la conversion effectuée, le joueur converti n'est plus un marin ou un pirate, mais devient un cultiste. Il gagne ou perd la partie avec le chef du Culte.

- Le chef du Culte ne peut convertir que les joueurs dits « **convertibles** ».
- Tout joueur **précédemment visé** par une fouille de cabine ou un supplice est considéré comme « **non convertible** ». Les joueurs passés par-dessus bord ne peuvent pas non plus être convertis.

Le Capitaine mémorise le texte suivant, puis le récite aux joueurs :

- *« Tous les joueurs convertibles placent un poing au centre de la table, de sorte que chaque joueur puisse toucher n'importe quel autre poing. »*
- *« Tous les joueurs ferment les yeux. »* (y compris le Capitaine)
- *« Chef du Culte, ouvrez les yeux. »*
- Après environ 15 secondes : *« Choisissez un joueur convertible et touchez son poing du joueur choisi de vos doigts tentaculaires. »*
- *« Matelot, vous êtes désormais un cultiste et non plus un marin ou un pirate. Ouvrez les yeux et reconnaissez votre nouveau maître. »*
- Après environ 15 secondes : *« Cultiste et chef du Culte, fermez les yeux. »*
- *« Tous les membres de l'équipage ouvrent à nouveau les yeux. »*

Le jeu se poursuit normalement.

- Le nouveau cultiste perd son allégeance à sa faction précédente. Il n'est plus ni pirate ni marin. Il ne peut gagner qu'avec le chef du Culte en remplissant l'une des conditions de victoire du Culte.
- Les éventuels autres cultistes n'ouvrent pas les yeux durant ce rituel : seuls le chef du Culte et le nouveau cultiste sont concernés.

