
Cartagena
Seconde évasion
& autres récits



Mise en place

Procédez à la mise en place du jeu de base normalement. Toutefois, après l'étape 3 de la mise en place du jeu de base, placez un chapeau de capitaine sur la tête d'un pirate de chaque couleur.



Déroulement de la partie

Les règles de base s'appliquent normalement. De plus, votre capitaine possède 2 pouvoirs : un lorsqu'il **avance**, et un autre lorsqu'il **recule**.

Seconde évasion : Ô Capitaine ! Mon Capitaine!

Rien de plus motivant qu'un leader inspirant. Suivez le capitaine jusqu'à la sortie !

AVANCER



Vous pouvez avancer votre capitaine normalement.

Pour avancer votre capitaine, vous pouvez également jouer 2 cartes de votre choix (identiques ou pas). Les 2 cartes jouées ainsi deviennent un joker. Vous pouvez choisir l'icône que représente cette paire.

RECULER

Lorsque vous reculez votre capitaine, vous pouvez piocher les cartes **de votre choix** parmi l'offre.



Troisième évasion : Mon radeau prend l'eau !

Les pirates ont découvert un nouveau moyen de sortir de prison… des radeaux ! Les pirates doivent à présent décider s'ils préfèrent emprunter le chemin le plus long, mais sûr, ou de tenter leur chance sur un radeau. Prenez garde, les radeaux ne sont pas fiables à 100 % !

Mise en place

Placez en premier la cellule de prison et 4 sections de tunnel ①, suivi par la section Quai ② et ensuite 2 sections de tunnel ③ et la plage. Mélangez les radeaux et empilez-les face cachée à proximité du quai ④. Prenez les 2 premiers radeaux de la pile et amarrez-les face visible au quai (connectez la corde au quai) : un amarré à la section blanche du quai, l'autre à la section orange ⑤. Mélangez les 40 jetons face caché pour former une réserve, à côté du tunnel ⑥.



Déroulement

Les règles de base s'appliquent à l'exception de :

Jouer une carte à l'arrière-plan gris



Avant de choisir un pirate à déplacer, piochez un jeton de la réserve et révélez-le. Placez-le ensuite sur un radeau ou sur le selon l'icône y figurant. S'il n'y a pas de case libre de ce type, remettez le jeton dans la boite sans piocher de jeton de remplacement.

Jetons Matelot et Trou



Un jeton Matelot ou Trou révélé avec un arrière-plan blanc ouorange doit être placé sur le radeau amarré au quai de la même couleur. Les jetons bicolores (blanc et orange) peuvent être placé sur le radeau de votre choix.

Lorsque vous placez un jeton sur un radeau, considérez les cases en partant du quai :



- Un jeton Matelot est placé sur la première case libre (sans pirate ou sans jeton).
- Un jeton Trou est placé on sur la première case sans jeton. Si un trou est placé sur la case qu'occupe un pirate, le pirate tombe à l'eau et est déplacé sur le quai (la couleur de la section du quai importe peu).

Jetons X



Si le jeton révélé comporte un X rouge, placez-le sur le premier espace libre du tunnel dont l'icône correspond, en partant de la barque. L'espace recouvert d'un X n'est plus compté lors des déplacements.

Exemple

ROUGE joue une Bouteille pour avancer un pirate. Trois options s'offrent à ROUGE : continuer sur le parcours principal ou embarquer sur un ou l'autre des radeaux. ROUGE décide d'embarquer sur le radeau amarré au quai orange.



Exemple (suite)

Plus tard durant la partie, BLEU joue une carte grise et révèle un jeton de la réserve. C'est un Matelot qui est placé sur la première case libre du radeau amarré au quai orange.



Embarquer sur un radeau

En avançant, les pirates sur le point de traverser la section Quai peuvent maintenant embarquer sur un radeau au lieu de continuer dans la prochaine section du tunnel. Ils peuvent être placés sur une case libre du radeau de votre choix dont l'icône correspond à celle de la carte jouée. S'il n'y a pas de case libre de ce type, ce pirate doit avancer dans le tunnel normalement.

Un radeau prend la mer

Lorsque le total de pirates et de jetons Matelot présents à bord d'un radeau atteint 3 (peu importe leurs couleurs), déplacez le radeau en mer, près de la barque. Les pirates se trouvant à bord du radeau sont considérés comme s'étant évadés. Piochez le prochain radeau de la pile et amarrez-le au quai libre.

Un radeau coule

Un radeau coule lorsqu'un 3e jeton Trou y est placé. Quand il coule, placez sur le quai tous les pirates qui s'y trouvaient (la couleur de la section du quai importe peu). Remettez dans la boite le radeau qui a coulé. Piochez le prochain radeau de la pile et amarrez-le au quai libre.



Note : Un joueur peut déplacer un pirate à partir du quai ou d'un radeau amarré, vers le tunnel ou l'embarquer dans un autre radeau amarré. Pour ce faire, une carte doit être jouée pour le déplacer en suivant les règles normalement.

Fin de la partie

Le premier joueur qui parvient à faire monter ses 6 pirates dans la barque et/ou sur des radeaux ayant pris la mer remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné dont les pirates occupent le plus grand nombre de vaisseaux différents remporte la partie (exemple : avoir des pirates dans la barque et sur au moins un radeau). Si l'égalité persiste, le joueur concerné possédant le plus de pirates sur des radeaux remporte la partie. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

Quatrième évasion : On combine tout !

Les règles de « Ô Capitaine ! Mon Capitaine !» et « Mon radeau prend l'eau !» peuvent être combinées !

Crédits

Auteur :	**Leo Colovini**
Production:	**Sophie Gravel**
Illustrations:	**Chris Quilliams**
Développement:	**Martin Bouchard**
Design graphique:	**Alexandra Gosselin**

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans permission spécifique.

Fabriqué en Chine.

Tous droits réservés
©2023 Plan B Games Inc.

19 rue de la Coopérative
Rigaud, QC J0P 1P0
Canada
info@planbgames.com
www.planbgames.com

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr