Little BATTLE

p. 2

Trésors en vue ! Cap sur El Capulco !
Sur la plage de cette île mystérieuse, des coffres remplis de trésors sont enterrés.
Vite, rassemble ta meilleure équipe d'Aventuriers pour récupérer le plus de trésors possible avant tes adversaires !

p. 9

Treasures sighted! Set course for El Capulco!
Under the sandy beaches of this mysterious island, are chests filled with treasure.
Quick! Assemble the best team of Adventurers to grab as much treasure as possible before your opponents take it all!

S. 16

Schätze in Sicht! Am Kap von El Capulco!
Am Strand dieser geheimnisvollen Insel sind Truhen voller Schätze vergraben. Stellt schnell eine Bootsbesatzung aus Abenteurern zusammen, die so viel Schätze wie möglich bergen sollen, bevor es andere tun.

MATÉRIEL



30 cartes Aventurier
10 Perroquets, 9 Rhinocéros, 8 Léopards et 3 Chefs Aventuriers



18 cartes Coffre au trésor
8 Coffres bleus, 6 Coffres rouges et 4 Coffres jaunes

5 Navires



1 coin sieste
(représenté par le fond de boîte)

MISE EN PLACE

1 Chaque joueur choisit un Navire et le place devant lui.

2 Mélange les cartes Coffre au trésor et dispose-les en deux tas égaux, face coffre visible. Ils symbolisent la plage.

3 Mélange les cartes Aventurier (avec ou sans les cartes Chef Aventurier, voir la variante p. 7), puis distribues-en 5, face cachée, à chaque joueur.

4 Les cartes non utilisées sont placées, face cachée, dans le coin sieste.

BUT DU JEU

Récupère les Coffres au trésor remplis de pièces d'or et deviens le plus riche des capitaines. Mais attention, les autres équipages essayeront aussi de s'en emparer.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 2 étapes :

1 LE RECRUTEMENT DES AVENTURIERS >>> LA RUÉE VERS L'OR 2

1 LE RECRUTEMENT DES AVENTURIERS

Avant de partir à la conquête des trésors, il te faut constituer ton équipe d'Aventuriers.

Tu as 5 cartes en main. Choisis-en une que tu veux garder et pose-la, face cachée, sur ton Navire. Passe les autres cartes, face cachée, à ton voisin de gauche, puis récupère les cartes de ton voisin de droite.

Choisis de nouveau la carte qui te plaît le plus et place-la, elle aussi, sur ton Navire. Passe ensuite les 3 cartes qui te restent à ton voisin de gauche, et continue ainsi jusqu'à ne récupérer qu'une seule carte de ton voisin de droite. Lorsque tu as 5 cartes sur ton Navire, ton équipe est au complet, tu peux passer à l'étape 2.

Cette étape est divisée en 2 phases :

PHASE 1
L'attaque des coffres

PHASE 2
Le partage du butin

PHASE 1 L'attaque des coffres

Maintenant que ton équipe d'Aventuriers intrépides est prête, il est temps de te ruer sur les coffres de la plage !

Récupère les 5 cartes placées sur ton Navire. Observe les Coffres au trésor présents sur la plage. Choisis la carte Aventurier que tu veux jouer. Quand tous les joueurs sont prêts, faites entendre vos cris de guerre et posez simultanément votre carte, face cachée, devant la pile de coffres de votre choix.
Passez ensuite à la **PHASE 2**.

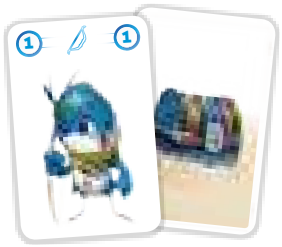
N.B. : Tous les joueurs doivent jouer leur carte Aventurier au même moment. Si un joueur ne pose pas sa carte en même temps que les autres, il est éliminé pour ce tour et sa carte Aventurier rejoint le coin sieste.

PHASE 2 Le partage du butin

Une fois l'attaque des coffres effectuée, les joueurs commencent le partage du butin. Retournez les cartes Aventurier jouées face visible.



➔ Le butin est partagé selon des règles strictes :



Les Perroquets n'ouvrent que les coffres bleus.



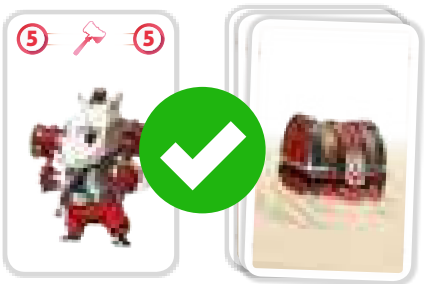
Les Léopards n'ouvrent que les coffres jaunes.



Les Rhinocéros n'ouvrent que les coffres rouges.

Plusieurs cas de figure peuvent se présenter :

- *Il n'y a qu'une carte Aventurier devant la pile de coffres*



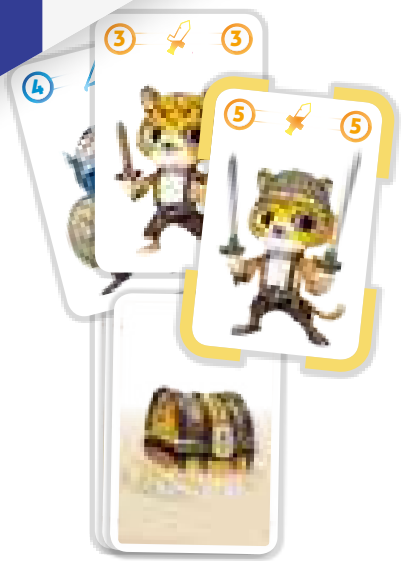
L'Aventurier peut ouvrir le coffre. Le joueur récupère la carte Coffre, la met sous son Navire, face cachée, et place son Aventurier dans le coin sieste.



L'Aventurier ne peut pas ouvrir le coffre. Le joueur place directement son Aventurier dans le coin sieste.

- *Il y a plusieurs cartes Aventurier devant la pile de coffres*

Si plusieurs Aventuriers sont positionnés sur une même pile de Coffres au trésor, **la bataille commence !**



Les Aventuriers de la même couleur que le coffre s'affrontent.

Le plus puissant d'entre eux (c'est-à-dire celui avec le chiffre le plus élevé) remporte le coffre.

Le joueur victorieux place le coffre gagné sous son Navire, face cachée, et défausse sa carte Aventurier.



- ***Attention, l'attaque continue...***

Les Aventuriers restants peuvent maintenant essayer de s'emparer du coffre suivant de la même pile.

Les conditions restent les mêmes.
Un Aventurier ne peut ouvrir que le coffre dont il a la clé. Si deux ou plusieurs Aventuriers s'affrontent, le plus fort gagne la carte Coffre au trésor, et les autres Aventuriers peuvent essayer de s'emparer du coffre suivant ou sont défaussés dans le coin sieste.

N.B. : Garde secret le contenu de tes cartes Coffre au trésor jusqu'à la fin de la partie !

- ***Recommencez l'étape 2 jusqu'à jouer votre dernière carte***

Lorsque vous n'avez plus de cartes en main, l'étape 2 est terminée. S'il reste encore des coffres disponibles, mélangez toutes les cartes Aventurier du coin sieste et recommencez à jouer depuis l'étape 1, sinon passez à la Fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque tous les Coffres au trésor de la plage ont été récupérés.

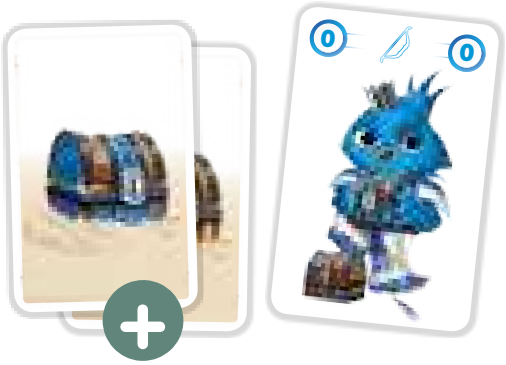
Chaque joueur retourne alors toutes ses cartes Coffre au trésor et compte le nombre de pièces d'or qu'il a accumulées. Chaque pièce a une valeur de 1.

Le joueur qui a le plus de pièces d'or gagne la partie !

VARIANTE *LES CHEFS AVENTURIERS*

Pimente tes parties en ajoutant les cartes Chef Aventurier au jeu de base !

Ces cartes ont les effets suivants :



Chef des Perroquets - Valeur 0

Malin, s'il arrive à ouvrir un coffre bleu, il récupère également le coffre juste en dessous quelle qu'en soit la couleur.

Chef des Léopards - Valeur 0

Habile, il récupère la clé du dernier Aventurier de la pile parti avec un coffre. Il peut donc ouvrir un coffre rouge si le dernier Aventurier est rouge ou un coffre bleu si le dernier Aventurier est bleu, selon les règles de base.





Chef des Rhinocéros - Valeur 0

Imposant, il fait fuir toutes les cartes Aventurier présentes sur sa pile qui ont une valeur de 3 ou plus. Il peut ensuite récupérer un coffre de sa couleur selon les règles de base.

Attention, il ne peut y avoir qu'un seul Chef sur une pile de Coffres au trésor.
Si deux Chefs ou plus sont joués sur une même pile, les cartes sont défaussées immédiatement et leur effet n'est pas appliqué.



Le mot des auteurs et de l'équipe :
Nous remercions toute l'équipe Loki, et plus particulièrement Aurélie. Nous dédicaçons ce jeu à Alvaro, Lisandro, Maoro et Nelly ainsi qu'à nos premiers testeurs, Gwendo, Lionel et Alban.
Loki remercie les écoles d'Heillecourt et de Ludres.

Auteurs : Dorian & Leandro Berthelot
Illustrateur : Ariel Icandri
Chef de projet : Aurélie Raphaël
Graphiste : Allison Machepy
Assistante chef de projet : Delphine Brennan

