Oh Capitaine!

Un jeu de
Florian Sirieix

dans un univers créé par
Les Découvreurs
Ludiques.

Legends Of Luma

V 1.1
© Copyright 2017
Ludonaute
Legends of Luma

www.legendsofluma.com

Règles du jeu

Aventurier intrépide, vous avez pris le large pour un formidable voyage vers l'inconnu afin de découvrir l'origine du mystérieux message trouvé dans une bouteille. Enfin, telle était votre ambition avant qu'une terrible tempête ne pulvérise votre navire. Fort heureusement pour vous, un formidable monstre marin, le Nukha, vous a sauvé. Vous et vos compagnons êtes maintenant à l'abri dans son surprenant refuge.



Cette grotte recèle d'étranges objets. Le Capitaine vous autorise à fouiller les lieux à condition de lui ramener vos trouvailles. Mais vous êtes malins et n'allez pas vous laisser faire. Vous comptez bien garder pour vous les plus belles pièces de ce butin.

But du jeu

En bluffant le Capitaine, vous allez essayer de garder les meilleures trouvailles pour vous. À la fin de la partie, les Nomades parviendront à vous trouver. L'aventurier sortant de la grotte avec le plus beau butin gagnera le respect de ses camarades et sera déclaré vainqueur. *N'oubliez pas, le plus fort, c'est toujours le plus riche !*

Matériel

- 1 Bouteille avec le message
- 30 Pièces d'or (de valeur 1)
- 6 fiches Aventurier



Recto : Capitaine



Verso : Explorateur

- 1 distributeur de cartes à assembler (Grotte du Nukha)



- 35 cartes dont :



  - 3 Lanternes (de valeur 3)
  - 4 Lanternes (de valeur 2)
  - 7 Oeufs de Nukha
  - 5 Grappins
  - 5 Lézards
  - 5 Pistolets
  - 5 Bourses
  - 1 Arrivée des Nomades



- 3 jetons de Majorité



Mise en place

Les jetons de Majorité sont mis de côté, ils ne serviront qu'à la fin du jeu.

• Le Capitaine



Choisissez un Capitaine parmi les joueurs de la manière qui vous convient le mieux : bras de fer, chifoumi, tirage au sort... Donnez-lui 5 Pièces d'or ainsi que la Bouteille. Elle désignera le Capitaine pendant la partie.

• Les Explorateurs



Les autres joueurs, qui ne sont pas Capitaine, seront désignés comme les Explorateurs. Donnez 3 Pièces à chaque Explorateur.
Si des Explorateurs râlent, dites-leur qu'il fallait être Capitaine.

Les Pièces restantes sont placées au centre de la table. Elles forment **la réserve**.

Donnez à chaque Explorateur (tous les joueurs sauf le Capitaine) une carte Bourse qu'il place, face cachée devant lui : c'est son **butin de départ**. Retirez du jeu les cartes Bourse restantes.

• Choix des Aventuriers

En commençant par le Capitaine *(oui, encore, décidément la prochaine fois, il faudra être Capitaine)* et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un Aventurier. Il prend la fiche Aventurier correspondante et la place devant lui sur la face correspondant à son rôle (Capitaine ou Explorateur).

• La Grotte

Écartez la carte Arrivée des Nomades. Prenez **3** cartes au hasard et mélangez-les avec la carte Arrivée des Nomades. Placez-les dans le distributeur de cartes, face cachée. Mélangez puis placez les 26 cartes restantes sur ces 4 cartes, à l'intérieur de la Grotte. C'est **la pioche**.











• La Défausse

Prenez les **3** premières cartes de cette pioche, et placez-les sous la Bouteille du Capitaine, face cachée : c'est **la défausse**. *Le Capitaine peut les consulter secrètement, faire semblant qu'elles sont super importantes, et les reposer, face cachée, avec un sourire mesquin.*



• Le Premier Joueur

L'Explorateur à la gauche du Capitaine est le premier joueur. Il place la Grotte du Nukha devant lui pour montrer qu'il est le joueur actif.



Déroulement du jeu

Les joueurs sont divisés en deux catégories : **le Capitaine et les Explorateurs**. Les Explorateurs s'en donnent à cœur joie et fouillent de fond en comble la grotte, pendant que le Capitaine lui, surveille ses subalternes et essaie de récupérer les objets de valeur !





Le premier joueur joue son tour, puis c'est à l'Explorateur à sa gauche de jouer et ainsi de suite, jusqu'à ce que la carte Arrivée des Nomades soit piochée. (Oui, on joue dans le sens horaire.)

À la fin de votre tour de jeu, passez la Grotte au joueur à votre gauche. La position de la Grotte marque la position du joueur actif autour de la table. N'oubliez pas de la faire passer.

Le Capitaine, lui, ne joue pas de tour ; il a déjà trop à faire pendant le tour des autres. Lors du tour de table, on passe donc directement de l'Explorateur à la droite du Capitaine à l'Explorateur à la gauche du Capitaine.

Tour d'un Explorateur

(A). Allégeance ou Mutinerie ?

Cette phase est jouée **seulement si**, à votre tour, vous êtes strictement plus riche que le Capitaine. Dans ce cas, vous pouvez déclarer une mutinerie (1) ou votre allégeance (2). Si vous n'êtes pas plus riche, passez directement à la phase B : l'Exploration de la grotte.



(1) La mutinerie : Prenez **la Bouteille ainsi que les cartes de la défausse placées dessous**. Prenez aussi **une Pièce de la réserve**. S'il n'y a plus de Pièces dans la réserve, alors vous ne prenez rien. L'ancien Capitaine redevient un simple Explorateur. Vous devenez le nouveau Capitaine. Chacun retourne sa fiche Aventurier sur la face correspondant à son nouveau rôle. **Votre tour se termine immédiatement.**



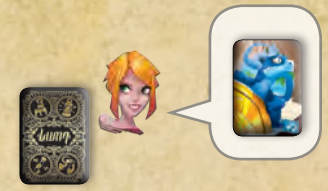
(2) L'allégeance : Donnez une de vos Pièces au Capitaine. *Si vous l'oubliez, le Capitaine peut vous réclamer sa Pièce méchamment.* Votre tour se poursuit alors par l'Exploration de la grotte.



B. Exploration de la grotte !

À votre tour, piochez une carte dans la Grotte. Consultez-la secrètement et annoncez au Capitaine ce que vous avez pioché. *Prenez votre air de conspirateur le plus crédible possible.*

Oh Capitaine ! J'ai trouvé *une Lanterne,*
un Grappin,
un Lézard,
un Pistolet !



Si vous trouvez un Oeuf de Nukha, vous devez impérativement mentir au Capitaine et annoncer autre chose ! *Le Nukha est un animal sacré ! Il vous a sauvé, donc vous n'êtes pas censé voler ses oeufs. Enfin, vous pouvez le faire mais il ne faut pas que ça se sache !*



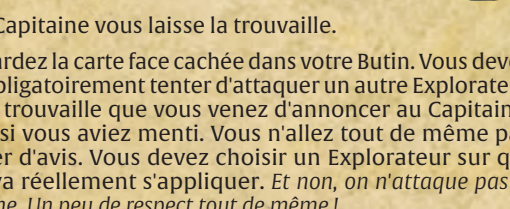
En fait, quoi que vous trouviez, vous avez toujours le droit de mentir au Capitaine, et même parfois vous avez vraiment intérêt à le faire.

C. Le choix du Capitaine.

Lorsque vous interpellez le Capitaine et lui annoncez une découverte, le Capitaine doit vous acheter la trouvaille (1), **OU** vous donner son accord pour l'utiliser (2).

(1) Le Capitaine achète la trouvaille.

Le Capitaine vous donne une Pièce, révèle la carte puis l'ajoute à son Butin. **Si et seulement si votre annonce était vraie,** le Capitaine doit appliquer l'effet de la carte qu'il vient d'acheter et attaquer n'importe quel Explorateur (même vous). *Genre comme ça : « Ah, mais c'était bien un Lézard, qu'il est mignon. Tiens, il va te voler une Pièce. »*



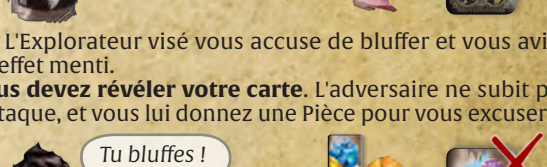
(2) Le Capitaine vous laisse la trouvaille.

Vous gardez la carte face cachée dans votre Butin. Vous devez alors obligatoirement tenter d'attaquer un autre Explorateur avec la trouvaille que vous venez d'annoncer au Capitaine, même si vous aviez menti. Vous n'allez tout de même pas changer d'avis. Vous devez choisir un Explorateur sur qui l'effet va réellement s'appliquer. *Et non, on n'attaque pas le Capitaine. Un peu de respect tout de même !*

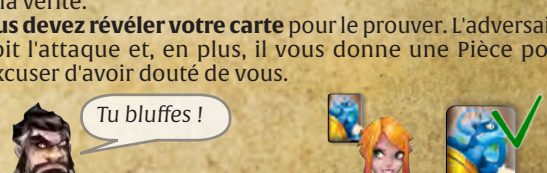
(D). Maintenant, il faut assumer !

L'Explorateur visé peut accepter l'attaque sans broncher (1) **OU** vous accuser de mentir (2).

(1) L'Explorateur visé accepte l'attaque.
Vous ne révélez pas votre carte et vous appliquez l'effet annoncé sur cet adversaire.



(2) L'Explorateur visé vous accuse de bluffer et vous aviez en effet menti.
Vous devez révéler votre carte. L'adversaire ne subit pas l'attaque, et vous lui donnez une Pièce pour vous excuser.



(2) L'Explorateur visé vous accuse de bluffer mais vous aviez dit la vérité.
Vous devez révéler votre carte pour le prouver. L'adversaire subit l'attaque et, en plus, il vous donne une Pièce pour s'excuser d'avoir douté de vous.



Dans le cas où un Explorateur n'a aucune Pièce en sa possession, il n'en donne pas en compensation, même s'il se trompe en vous accusant de bluff.

Effet des cartes



Pistolet
Défausse une carte.

Choisissez une carte dans le Butin d'un Explorateur (si vous choisissez une carte face cachée, vous la prenez bien évidemment au hasard) et placez-la, face cachée, dans la défausse, sous la Bouteille du Capitaine. *Ça lui apprendra. Non, pas les vôtres. Bien tenté, mais on fait pas d'omelette aujourd'hui !*



Lézard
Vole une Pièce.

Volez une Pièce à un Explorateur. *Oui, aussi facilement que ça !*



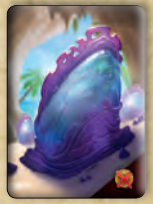
Grappin
Vole une carte.

Choisissez une carte dans le Butin d'un Explorateur (si vous choisissez une carte face cachée, vous la prenez bien évidemment au hasard) et placez-la dans votre Butin, sans changer son état (visible ou cachée). *Et puis après, rangez votre grappin dans son étui, et allez faire une sieste.*



Lanterne
Révèle une carte.

Révélez une carte face cachée dans le Butin d'un Explorateur. Cette carte reste face visible. *Ok, c'est pas terrible, mais ça se revend cher auprès des Nomades.*



Œuf de Nukha
Sans effet.

L'Œuf n'a aucun effet. *Chut ! Dites autre chose ! Il n'y a pas d'œuf... Le Nukha est une créature sacrée. Les Nomades vous en voudront de piller ses œufs.*

Rappel : une attaque doit viser un Explorateur chez qui l'effet peut s'appliquer. Si aucun Explorateur ne peut être visé, alors il n'y a pas d'attaque. Vous placez la carte dans votre Butin sans appliquer son effet.

Cartes visibles/cachées

Dans le Butin des joueurs, certaines cartes peuvent être visibles et d'autres cachées. Les cartes sont par défaut placées face cachée devant les joueurs. Une carte peut devenir visible si :

– Elle est achetée par le Capitaine.

– Elle est révélée par l'effet d'une Lanterne.

– Votre adversaire vous a accusé de bluff à propos de cette carte.



Vous pouvez consulter et mélanger les cartes faces cachées de votre Butin à tout moment.

La défausse

À tout moment, le Capitaine peut consulter la défausse de cartes sous la Bouteille. Le Capitaine a ainsi connaissance de toutes les cartes défaussées depuis le début de la partie.

Fin de partie



La partie prend fin immédiatement quand la carte Arrivée des Nomades est piochée par un Explorateur. *Les Nomades vont racheter leur Butin aux Aventuriers.*

Chaque joueur dévoile donc son Butin. Donnez le jeton Majorité de Pistolets au joueur qui possède le plus de **Pistolets** (en cas d'égalité, personne ne prend le jeton). Faites de même pour les **Grappins** et les **Lézards**. *Les Nomades n'acceptent de négocier qu'avec les meilleurs !*



Chaque joueur accumule les points de ses Lanternes (valeur 2 ou 3), de ses Bourses (valeur 1), de ses éventuels jetons de Majorité (valeur 4) ainsi que de ses Pièces d'or (valeur 1) et soustrait ceux de ses Œufs de Nukha (valeur -1).



Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité sur le score final, c'est le Capitaine qui gagne, s'il fait partie des joueurs à égalité. Sinon, le vainqueur est le joueur qui possède le plus de Pièces d'or parmi les joueurs à égalité.

Capacité spéciale des Aventuriers

Chaque Aventurier possède une Capacité spéciale.



Lys



En fin de partie, Lys remporte les égalités pour l'attribution des jetons de Majorité ; c'est-à-dire qu'elle gagne 4 points si elle possède le plus de Lézards (ou de Pistolets, ou de Grappins), même si un autre Aventurier en possède autant qu'elle.



Nostromo



Quand Nostromo fait une mutinerie, il peut, en plus, prendre la carte de son choix dans la défausse et l'ajouter à son Butin.



Moon



À la fin de son tour, Moon peut retourner, face cachée, jusqu'à 2 cartes de son Butin. Cette capacité ne s'applique bien sûr pas quand Moon est Capitaine.



Red



À la fin de son tour, si Red est l'Aventurier possédant strictement le moins de Pièces d'Or, il vole une Pièce à l'Explorateur de son choix (pas au Capitaine). Cette capacité ne s'applique bien sûr pas quand Red est Capitaine.

Pour les parties à 5 ou 6 joueurs, deux aventuriers s'ajoutent à la bande. Nous vous déconseillons de les utiliser pour des parties à moins nombreux.



Siana



Quand Siana est attaquée avec une Lanterne, un Grappin ou un Pistolet, c'est elle qui choisit la carte de son Butin qui est visée par l'attaque et non son attaquant. **Cependant, elle n'est pas autorisée à choisir un Œuf de Nukha.**



Ulrich



Si Ulrich remporte une accusation lors d'un bluff (qu'il soit l'attaquant ou la cible), il reçoit 2 Pièces en compensation au lieu d'une.

Legends of Lima

Un jeu de
Florian Sirieix

Artistes
Max Degen
Cédric Lefebvre
Ian Parovel
Pascal Quidault
Radja S.
Davide Tosello
Tom Vuarchex

Une production originale de
Ludonaute