

LE VAISSEAU PHANTÔME



Retrouvez le trésor du capitaine Flint!

Le jeu en bref

Type: jeu d'aventures

Nombre de joueurs: 2 à 4

Age: à partir de 7/8 ans

Durée: 1 heure environ

Stratégie ○ ○ ○ ● ○ Chance

“Le vaisseau fantôme est réapparu... Il a jeté l'ancre dans la baie des Trépassés...” La nouvelle se répand comme une traînée de poudre. Le bruit court qu'un fabuleux trésor est caché à bord. Un butin alléchant pour les pirates!

Vous allez prendre le vaisseau fantôme à l'abordage et le fouiller de fond en comble pour en tirer le plus d'or possible.

Mais gare au fantôme du terrible capitaine Flint: les pirates auront maille à partir avec le redoutable gardien du trésor.

Le premier pirate à ramener dans son repaire des trésors d'une valeur de 5 tas d'or ou plus gagne la partie.

Le vaisseau fantôme:

- la coque (en 3 parties)
- 2 mâts avec leurs vergues
- 4 canons
- 1 roue de gouvernail
- 1 planche
- 1 pavillon pirate
- le pont (en 3 parties)
- 4 voiles en lambeaux

1 plateau de jeu

4 pions

1 fantôme (le capitaine Flint)

6 coffres avec leur couvercle

2 dés

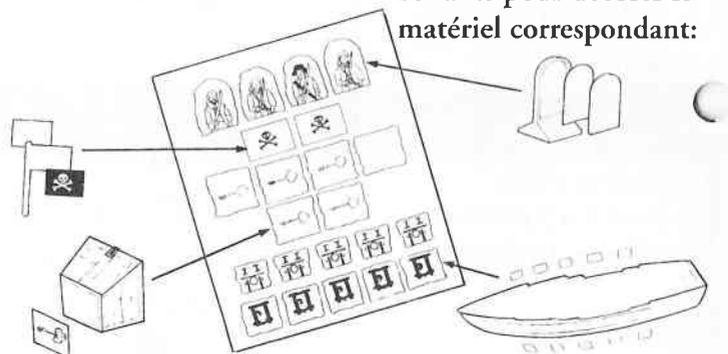
18 plaquettes:

- 4 sabres d'abordage
- 2 pistolets
- 5 trésors (valeur: 1 à 5 tas d'or)
- 1 bouteille
- 1 perroquet
- 5 clés

1 planche d'autocollants:

- 2 x 4 pirates
- 2 pavillons noirs
- 6 clés
- 5 sabords ouverts (avec canon)
- 5 sabords fermés

Assemblage du vaisseau fantôme



- ◆ 1 clé sous chaque coffre (y compris l'autocollant sans clé)
- ◆ 1 pavillon noir de chaque côté du drapeau en matière plastique
- ◆ Les 10 sabords (5 de chaque côté: répartissez les canons et les sabords fermés à votre guise) sur la coque du vaisseau fantôme.

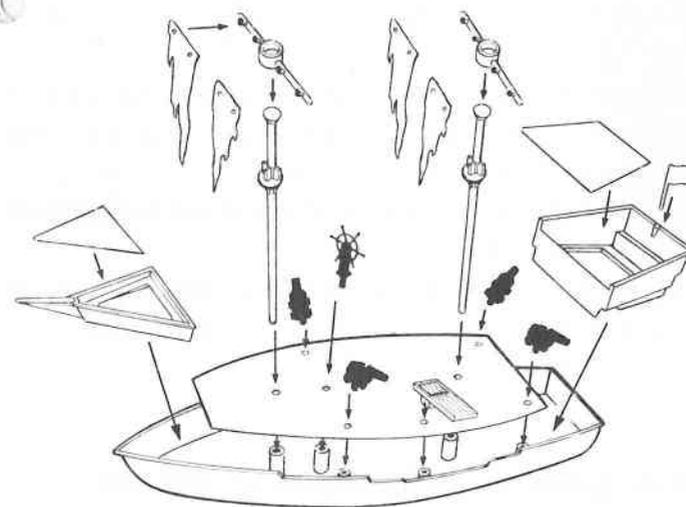
Enfin, collez au recto et au verso de chaque pion 1 pirate autocollant, de la même couleur.

2. Avant chaque partie, assemblez le vaisseau fantôme:

- ◆ Montez d'abord la coque (3 parties à réunir)
- ◆ Posez le pont (3 éléments en carton)

1. Avant la première partie, appliquez les autocollants pour décorer le matériel correspondant:

- ◆ Enfoncez les mâts dans les trous ainsi que le pavillon, installez la planche, les canons et la roue du gouvernail.
- ◆ Il reste à fixer les vergues sur les mâts, et à y suspendre les voiles.



- ◆ Mettez le vaisseau fantôme à sa place sur le plateau de jeu.

- ◆ Posez les 5 plaquettes qui représentent les tas d'or et la plaquette avec la bouteille dans les coffres: 1 plaquette par coffre. Fermez les couvercles, mélangez bien les coffres et montez-les à bord: un coffre par cabine, sauf dans celle du capitaine (la cabine avec la roue du gouvernail).

- ◆ Le fantôme du capitaine Flint va dans la cabine du capitaine.

Préparation du jeu

Remarque: si vous le laissez un certain temps sous une lampe, il devient phosphorescent dans le noir!

◆ Chaque joueur équipe son pirate d'une plaquette avec un sabre. Il la pose, image cachée, sur la table, devant lui. Si vous êtes moins de 4 joueurs, mettez les sabres en trop, image cachée, dans la grotte juste devant le vaisseau fantôme.

◆ Mélangez les plaquettes restantes (clés, perroquet, pistolets) avant de les empiler, face cachée, à côté du capitaine Flint, dans sa cabine.

◆ Choisissez chacun un pirate et posez-le sur le plateau de jeu, dans le repaire de sa couleur.

◆ Il ne reste plus qu'à tirer au sort le premier à jouer. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Voilà de quelle façon les choses se passent:

A votre tour de jouer, jetez les dés pour déplacer votre pirate. Son but: monter à bord du vaisseau fantôme et ouvrir les coffres pour dérober l'or. Un coffre s'ouvre avec une clé: vous saurez laquelle en regardant dessous. Les clés sont dans la cabine du capitaine. Vous y trouverez aussi le perroquet et les pistolets, qui vous apportent certains avantages.

Chaque fois que vous faites 6, le fantôme du capitaine s'anime. Il peut jeter les pirates par-dessus bord ou tirer le canon.

Enfin, les pirates vont se battre entre eux pour se voler leurs trésors.

1 - Déplacement:

Jetez les deux dés. Déplacez votre pirate d'autant de cases que de points obtenus. Vous pouvez changer de direction autant que vous voulez, mais jamais passer deux fois sur la même case.



En principe, tous les points sont joués. Vous pouvez toutefois stopper votre déplacement lorsque vous arrivez dans une cabine (y compris celle du capitaine) ou rentrez dans votre repaire, ou encore lorsque vous provoquez un autre pirate en duel.

Un pirate ne circule que sur des cases libres. On ne passe pas par-dessus le capitaine Flint ou les autres pirates. Il n'y a qu'un personnage par case.

Ⓢ le chemin est barré, efforcez-vous de contourner la case occupée.

Les repaires sont inviolables: seul leur propriétaire peut y pénétrer.

Lorsqu'un pirate est immobilisé:

◆ il est dans une cabine dont la porte est bloquée par le capitaine ou par un autre pirate,

◆ il est dans son repaire, et un autre pirate se tient sur la case juste devant,

◆ il est bloqué de tous côtés par les autres pirates,

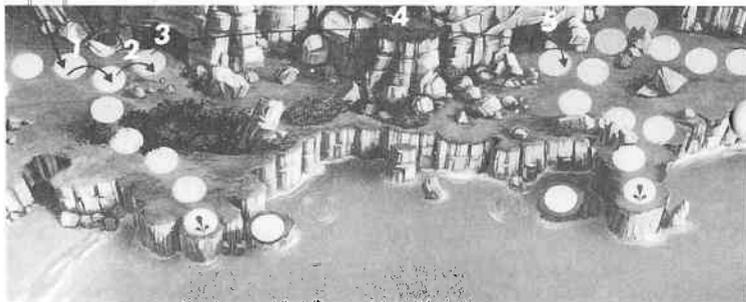
il jette quand même les dés pour faire éventuellement apparaître le fantôme du capitaine.

S'il est toujours immobilisé lorsque revient son tour, il passe par-dessus le personnage qui le bloque (exceptionnellement!).

2 - Les grottes sous-marines:

Le sous-sol de la baie est creusé de galeries et de cavernes qui débouchent par quatre issues sur la terre ferme.

En entrant par l'une de ces issues, vous pouvez ressortir par n'importe laquelle des trois autres en ne dépensant qu'un seul point de déplacement.



Traversée des cavernes avec un 5 aux dés

S'il y a des plaquettes dans la grande grotte, vous pouvez en prendre une en quittant le sous-sol. Regardez-la avant de la

mettre avec vos autres plaquettes.

Vous n'avez droit qu'à une plaquette par passage dans les grottes. Il faut en ressortir avant d'y rentrer pour en prélever une autre.

Conseil: Mélangez de temps en temps les plaquettes qui sont devant vous afin que vos concurrents ne sachent pas exactement où se trouvent les trésors, clés, armes ou encore le perroquet, lorsqu'ils pourront en saisir une.

3 - Le vaisseau fantôme:

Vous n'y entrez (et n'en sortez) que par les cases marquées d'une flèche noire. Le trajet d'une case fléchée à terre jusqu'à une case fléchée à bord coûte 1 point.



Les canons forment des obstacles qu'on ne peut pas sauter; la case avec la planche compte pour une case normale.

Vous n'accédez aux ponts supérieurs qu'en prenant l'escalier dessiné sur le pont et sur la coque. L'escalier ne compte pas pour une case: il ne coûte aucun point de déplacement. Les cabines (y compris celle du capitaine) ne sont accessibles



Un pirate fait 3.
Il passe par l'escalier.

Les cabines (y compris celle du capitaine) ne sont accessibles que par la porte. Le passage coûte 1 point.

Si vous laissez tomber un certain nombre de points de déplacement pour pénétrer dans la cabine, vous y restez jusqu'au tour suivant: les points en trop ne sont pas utilisables pour ressortir de la cabine.

Il est interdit d'entrer dans une cabine occupée par le capitaine ou par un autre pirate.



4 - Le fantôme du capitaine Flint:

Chaque fois qu'un dé (ou les deux) s'arrête sur un 6, vous déplacez le fantôme et pas votre pirate. Le fantôme avance au maximum de 6 cases: on ne tient compte que d'un seul dé.

Deux exceptions par rapport à la règle du déplacement: il ne quitte jamais le navire, et passe par-dessus les pirates qui

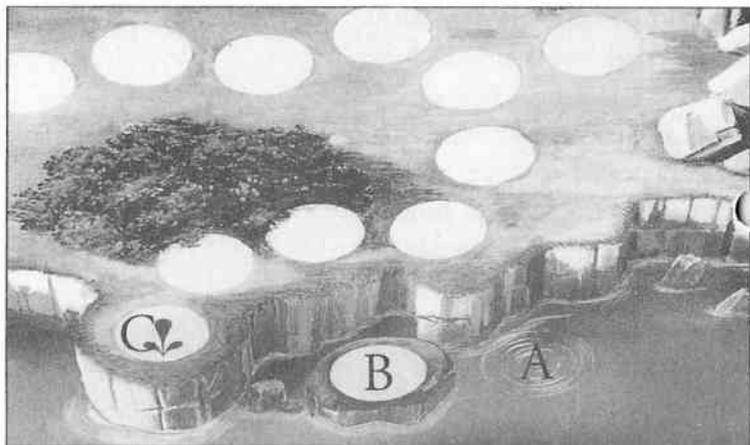
sont sur son chemin (en fait, il les traverse: un fantôme est immatériel).

Le fantôme peut arrêter son déplacement à tout moment (sans dépenser tous les points du dé) pour entrer dans une cabine ou terroriser un pirate en s'arrêtant sur une case qui touche celle où se trouve le pirate. S'il se déplace juste derrière un canon, il tire.



Le pirate terrorisé passe aussitôt par-dessus bord: le joueur qui vient de déplacer le fantôme dépose, en passant sur la planche, le pirate dans l'une des 4 cases "tourbillon". Le pirate tombé à l'eau passe son tour pour reprendre pied: son joueur le pose sur la case rocher la plus proche du tourbillon.

Au tour suivant, il repartira de la flèche noire voisine.



Déplacement d'un pirate tombé à l'eau

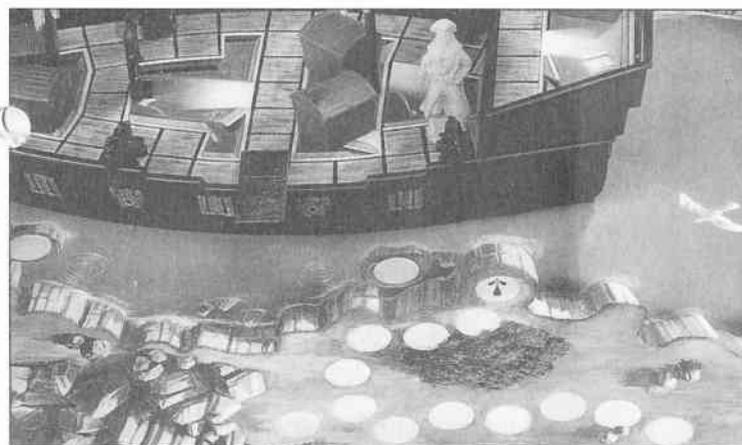
Ce plongeon fait perdre une plaquette au joueur dont le pirate passe par-dessus bord: le joueur qui a déplacé le fantôme lui prend une plaquette et la met dans la grotte avec les autres, sans la regarder.

Tout pirate frôlé par le fantôme du capitaine pendant son déplacement subit le même sort. C'est le voisin de gauche du joueur au pirate terrorisé qui le jette dans un tourbillon de son choix et lui prend une plaquette pour la mettre dans la grotte.

Le fantôme peut ainsi terroriser plusieurs pirates pendant un seul déplacement.



Les canons du vaisseau fantôme sont pointés sur la rive de la baie. Chaque canon porte sur un quart de l'étendue du plateau de jeu. Il touche toutes les cibles à sa portée.



Lorsque le capitaine se tient juste derrière un canon, il tire. Les pirates qui se trouvent dans le quart de plateau couvert par le canon se jettent à terre: couchez les pions-pirates à portée du canon. Au prochain tour, vous les remettez sur pied. Et c'est seulement au tour suivant qu'ils joueront à nouveau normalement.

Le canon ne tire qu'une fois par tour de jeu. Un déplacement intermédiaire est obligatoire pour que le capitaine retourne tirer un nouveau coup de canon.

5 - La cabine du capitaine:

Dès que vous y entrez, prenez la plaquette du haut de la pile et regardez-la. Si c'est une clé ou un pistolet, posez-la devant vous, image cachée, sans la montrer aux autres.

- ◆ La clé permet d'ouvrir l'un des coffres qui sont dans les cabines (voyez le § "Les coffres").

- ◆ Le pistolet peut vous rendre service si vous vous battez en duel (voyez le § "Duel").

- ◆ Si la plaquette représente le perroquet, voyez le § "Perroquet".

Vous quittez la cabine du capitaine à votre prochain tour de jeu.



6 - Les coffres:

Chaque fois que votre pirate entre dans une cabine, regardez sous le coffre qui

s'y trouve (et pas dans le coffre) pour voir avec quelle clé on peut l'ouvrir.



Ouvrez tout de suite le coffre sans clé.

La clé cassée ne vaut rien: elle ne peut plus rien ouvrir. Vous devez avoir pour chaque coffre la clé qui seule peut l'ouvrir.

Exemple: une clé avec un panneton à deux dents ne peut ouvrir que le coffre sous lequel la même clé est représentée.

Si vous avez la clé qui correspond au coffre que votre pirate trouve dans la cabine, montrez aux autres joueurs la clé et le dessous du coffre qu'elle ouvre. Ouvrez le coffre, prenez la plaquette qui est dedans. Posez-la, image cachée, devant vous, ainsi que la clé.

La même plaquette-clé vous permettra peut-être d'ouvrir un autre coffre.

Refermez le coffre et reposez-le à sa place dans la cabine.

Si le coffre contenait un trésor, réjouissez-vous en silence. Il ne faut pas montrer aux autres joueurs votre chance, sinon ils feraient tout pour vous voler votre trouvaille. Et si le coffre ne contenait que la bouteille, posez-la devant vous sans rien manifester, pour bluffer vos adversaires.



Dès qu'un joueur a réuni des plaquettes trésor d'une valeur de 5 tas d'or, il peut les emporter dans son repaire.

Attention: Les plaquettes doivent représenter au moins 5 tas d'or pour être transportées ensemble au repaire du pirate. Il n'est pas question de les y emporter une à une pour les mettre en sécurité.



7 - Le perroquet:

Le joueur qui trouve le perroquet du capitaine Flint dans sa cabine (ou qui le vole à un adversaire) peut aussitôt:

- ◆ prendre une plaquette à un autre joueur pour la mettre avec les siennes
- ◆ ou bien prendre la plaquette en haut de la pile dans la cabine du capitaine (même si le fantôme du capitaine s'y trouve)
- ◆ ou bien examiner un coffre afin de savoir quelle clé peut l'ouvrir.

Ensuite, il pose le perroquet devant lui, image cachée, à côté de ses autres plaquettes.

Le joueur garde la plaquette Perroquet tant que son pirate reste sur le vaisseau fantôme. Dès qu'il quitte le vaisseau, le perroquet s'envole et se pose dans la cabine du capitaine, sur le haut de la pile, image cachée.

De même, le perroquet retourne à la cabine lorsque le fantôme du capitaine jette le pirate à la mer (ainsi que la plaquette perdue par le joueur dont le pirate passe par-dessus bord...).

Il y a parfois un tricheur ou un distrait qui "oublie" de remettre le perroquet dans la cabine du capitaine: dès que les autres s'en aperçoivent, il est condamné à passer un tour.

Enfin, si un pirate gagne le perroquet en duel, il peut aussitôt accomplir l'une des 3 actions possibles.

8 - Le duel:

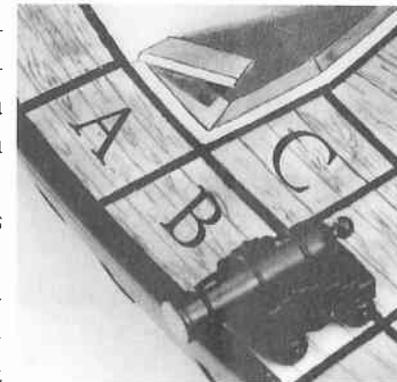
Vous pouvez provoquer un pirate en duel en vous arrêtant sur la case juste à côté de la sienne (éventuellement, vous abandonnez le reste des points des dés pour stationner près de votre adversaire). Le vainqueur du duel prend une plaquette à son adversaire.

D'abord, le choix des armes: sabre ou pistolet?

La plaquette correspondante est retournée, arme visible. Vous n'en retournez

qu'une, même si vous possédez plusieurs armes. Si vous n'avez pas d'arme, ne retournez aucune plaquette: vous vous battez au couteau.

L'arme retournée vous permet de lancer le dé:





- sans arme: une seule fois
- le sabre: une ou deux fois
- le pistolet: une, deux ou trois fois.

C'est l'attaquant qui lance le dé en premier. S'il a la possibilité de rejouer (sabre ou pistolet), il peut essayer d'améliorer son score...ou, manque de chance, de faire pire. Les jets de dé ne sont pas additionnés, et c'est le dernier qui compte. Si le joueur est content de son premier jet (il obtient 5 ou 6), il n'est pas obligé de relancer le dé.

L'attaqué lance le dé à son tour, selon les mêmes règles.

Celui qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, les duellistes rejouent.

Le duel terminé, chaque adversaire retourne la plaquette (sabre ou pistolet) utilisée, et la mélange avec ses autres plaquettes. Puis le vainqueur prend au hasard une plaquette au vaincu.

Il peut aussi, s'il le souhaite, changer de case avec l'adversaire vaincu.

Remarque: Les pirates qui se tiennent dans une des cabines (y compris celle du capitaine), dans une grotte ou dans leur repaire ne peuvent pas être provoqués en duel.

Dès qu'il a amassé un trésor suffisant, un pirate rejoint son repaire.

Fin de la partie

Le premier joueur qui y porte des plaquettes d'une valeur de 5 tas d'or au moins gagne la partie.

Résumé des règles du jeu

But:

Porter le premier dans son repaire un trésor d'une valeur de 5 tas d'or.

Préparation:

- ◆ Assemblez le vaisseau fantôme et installez-le sur le plateau.
- ◆ Mettez les plaquettes tas d'or et la bouteille dans les coffres, refermez-les et posez-les dans les cabines.
- ◆ Introduisez le fantôme du capitaine dans sa cabine.
- ◆ Donnez un sabre à chaque joueur. Les sabres en trop, dans la grande caverne.
- ◆ Empilez les plaquettes Clé, Pistolet et Perroquet dans la cabine du capitaine.
- ◆ Les pirates partent de leur repaire.

Le jeu:

A votre tour, jetez les 2 dés et déplacez votre pirate:

- ◆ sur des cases libres: un seul pirate par case
- ◆ jamais deux fois sur la même case pendant le même tour.

Tous les points sont joués, sauf si:

- ◆ arrêt dans une cabine

- ◆ arrêt dans la cabine du capitaine
- ◆ retour dans son repaire
- ◆ provocation en duel.

Les grottes sous-marines:

La traversée d'une issue à l'autre ne coûte qu'1 point et permet de prendre une plaquette dans la grande grotte.

Le vaisseau fantôme:

- ◆ on ne monte à bord que par les cases fléchées
- ◆ l'escalier est utilisable sans dépenser de points
- ◆ les cabines où se trouve un pirate ou le fantôme du capitaine sont inaccessibles.

Le fantôme du capitaine:

Se déplace dès qu'on fait 6 avec l'un des dés. On utilise les points d'un seul des deux dés.

Le fantôme n'est pas tenu de faire tous les points et il traverse les cases occupées par un pirate.

- ◆ S'il passe ou s'arrête dans une case qui touche une case où se trouve un pirate, il le terrorise. Le pirate saute dans la mer et réapparaît dans une case tourbillon. Il perd une plaquette, qui va dans la grande grotte. Au tour suivant, le pirate se réfugie sur un rocher (sans jeter le dé). Lorsque revient son

tour, il reprend la partie de la case fléchée la plus proche.

◆ Si le fantôme s'arrête derrière un canon, il tire sur un quart du plateau. Les pirates de ce secteur se jettent à terre. Au tour suivant, ils se redressent; ils ne rentrent dans la partie qu'au prochain tour.

Les coffres au trésor:

Ne peuvent s'ouvrir qu'avec la clé appropriée.

En entrant dans une cabine, regarder sous le coffre pour savoir quelle clé l'ouvre. Le coffre sans clé peut être ouvert immédiatement. Les autres clés sont dans la cabine du capitaine. Le joueur pose devant lui la plaquette (or ou bouteille) contenue dans le coffre qu'il a ouvert.

Le perroquet:

Permet immédiatement:

- ◆ de prendre une plaquette à un autre joueur
- ◆ ou de prendre la plaquette du haut de la pile dans la cabine du capitaine
- ◆ ou de regarder sous un coffre de son choix.

Dès qu'un pirate sort du vaisseau fantôme, il perd le perroquet et le remet dans la cabine du capitaine.

Le duel:

A lieu dès qu'un pirate se pose dans une case qui touche celle d'un autre pirate. Chacun choisit une arme:

○ sans arme, on lance le dé une seule fois

◆ avec un sabre, deux fois

◆ avec un pistolet, trois fois.

Seul le dernier jet compte. Celui qui fait le plus de points gagne.

A égalité, on rejoue le duel au dé.

Le vainqueur prend une plaquette au vaincu, et peut changer de place avec lui.

Fin de la partie:

Le premier joueur qui accumule un trésor d'une valeur de 5 tas d'or et le porte dans son repaire gagne la partie.