

KANE KLENKO

# DEAD MEN TELL NO TALES

Un jeu coopératif pour 2 à 5 pirates

A partir de 10 ans. Durée de la partie : environ 75 minutes.

**Skelit's Revenge:** le vaisseau le plus redouté des 7 mers. Et vous l'avez enfin abordé! Le Capitaine Fromm et son équipage de squelettes ont amassé un formidable trésor. Sachez saisir votre chance et emparez-vous-en!

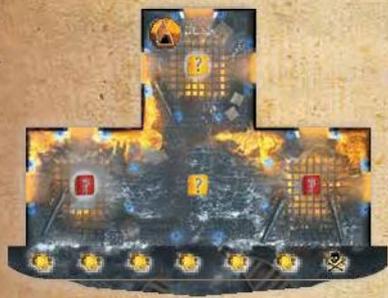
Vous et votre équipage devrez monter à bord du *Skelit's Revenge* et tenter de piller tous ses trésors. Mais prenez garde! Il y a encore des pirates ennemis embusqués ainsi que de redoutables gardes qui s'assureront que vous n'en réchappiez pas vivant. Sans oublier que

vous devrez faire tout cela au milieu de l'incendie causé par la bataille. Vous devrez à la fois combattre les flammes, l'équipage du *Skelitret* et votre propre épuisement.

Pourrez-vous avec l'aide de votre équipage dérober tous les trésors et ramener plus de richesses et de gloire que vous n'en aillez jamais rêvées? Ou allez vous sombrer corps et biens avec le vaisseau?

Seul l'avenir le dira...

## MATÉRIEL DE JEU



1 tuile de départ (en forme de T) avec la piste d'explosion



20 tuiles salles



7 pions pirate



30 matelots (crânes en bois)



5 plateaux joueur avec le cadran de fatigue et la piste de bataille



24 dés incendie (12 rouges et 12 jaunes)



1 dé de bataille



20 jetons double-face (6 trésor/garde, 5 squelette/coutelas, 3 squelette/grog, 6 trappe)



26 jetons action



7 pions de bataille



19 Skelit's Revenge



7 personnages



7 objets



1 chaloupe



5 aides de jeu



1 marqueur explosion



1 pion Capitaine Fromm



1 sac en tissu

# MISE EN PLACE

## PRÉPARER LE *Skelit's Revenge*

1. Placez la tuile de départ sur la table. Il est préférable de la placer sur un côté plutôt qu'au centre car les tuiles salle seront ajoutées d'un côté seulement. Placez le marqueur explosion à gauche de la piste d'explosion.
2. Pour chacune des 4 salles présentes sur la tuile de départ, lancez un dé incendie correspondant à la couleur de la case au centre de cette salle et placez-le sur cette case. Si vous avez fait un "6", relancez jusqu'à ce que vous fassiez un autre résultat qu'un "6".  
Les dés incendie indiquent l'intensité de l'incendie de chaque salle. Plus le chiffre est élevé, plus les flammes sont vives.
3. Placez un matelot sur la salle comportant l'icône trappe. 
4. Gardez à portée de main le reste des dés incendie, matelots, la carte chaloupe et le dé de bataille.
5. Mélangez les cartes *Skelit's Revenge* et formez une pioche face cachée.
6. Mélangez les tuiles salle et formez une pile face cachée. Comptez un nombre de tuiles égal à deux fois le nombre de joueurs et pivotez-les afin qu'elles se démarquent du reste de la pile. Par exemple, pour une partie à 3 joueurs, les 6 premières tuiles doivent être pivotées.
7. Mettez les 20 jetons double-face dans le sac et mélangez-les.
8. Les joueurs doivent désormais décider du niveau de difficulté auquel ils souhaitent jouer. Ceci détermine se qui devra être accompli afin de remporter la partie :

	<i>Chien scorbuté</i>	<i>Boucanier</i>	<i>Amiral</i>
<b>2-3 joueurs</b>	Piller 4 trésors	Piller 5 trésors	Piller 6 trésors
<b>4-5 joueurs</b>	Piller 5 trésors	Piller 6 trésors	Piller 6 trésors et vaincre tous les squelettes



## PRÉPARER VOTRE PIRATE

Chaque joueur prend :

- ♦ 1 plateau joueur (mettez votre niveau de fatigue à 0),
- ♦ 1 carte personnage au hasard (placez-la à gauche de votre plateau joueur)
- ♦ 1 carte objet au hasard (placez-la à droite de votre plateau joueur)

- ♦ Le pion pirate ainsi que le pion de bataille correspondant à votre personnage. Placez votre pion de bataille sur la case 0 de votre piste de bataille.
- ♦ 5 pions action (6 si votre personnage est Lydia Lamore)



9. Placez les cartes objet restantes face visible sur la table à portée de main.
10. Placez votre pion pirate sur le petit bateau le long du *Skelit's Revenge* (sur la tuile de départ). Vous voilà prêt à jouer !

## BUT DU JEU

*Note : Ces règles décrivent le jeu de base. A la fin de ce livret, vous trouverez un certain nombre de variantes qui vous permettront de corser d'avantage le jeu.*

*Dead Men Tell No Tales* est un jeu coopératif. Les joueurs doivent travailler ensemble et vont soit tous gagner, soit tous perdre !

Votre but est d'explorer le *Skelit's Revenge*, piller ses trésors et abandonner le navire avant qu'il n'explose.

Chaque joueur a une carte personnage qui lui donne des capacités spéciales utilisables tout au long de la partie. Les différentes combinaisons de cartes personnage et objets rendent chaque partie unique. Vous devrez adapter votre stratégie selon vos cartes personnage et objet !

Le joueur dont le nom du personnage est le premier dans l'ordre alphabétique commence la partie. Le tour de jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## DÉROULEMENT DU JEU

Votre tour de jeu se décompose en trois phases, qui doivent être jouées dans l'ordre :

1. Explorer le navire
2. Réaliser ses actions de pirate
3. Résoudre les événements du *Skelit's Revenge*

Une fois les trois phases réalisées, votre tour prend fin et le joueur à votre gauche commence le sien.

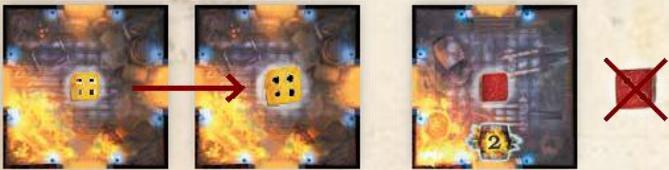
## PHASE 1 : EXPLORER LE NAVIRE

Tout d'abord, vous devez retourner la première tuile salle de la pile et l'ajouter au navire. Vous devez la placer de sorte que toutes les portes coïncident avec celles de la nouvelle tuile. Vous ne pouvez pas placer une tuile dont une porte donnerait sur un mur.



**IMPORTANT :** lors de votre premier tour, vous placerez deux tuiles au lieu d'une. Les tuiles sur le sommet de la pile ont été décalées durant la mise en place afin de s'en souvenir. Résolvez tous les effets découlant du placement d'une tuile avant d'en piocher et placer une seconde.

La nouvelle tuile salle aura en son centre une case, rouge ou jaune, montrant la face d'un dé (de 0 à 5). Placez le dé incendie de la couleur correspondante sur cette case, avec la face indiquée. Si la case n'indique aucun point, ne placez pas de dé incendie pour l'instant.



Ensuite, piochez du sac un jeton et placez-le sur l'espace circulaire de la tuile salle :

- ◆ Si vous piochez un jeton trésor / garde, placez-le du côté garde.
- ◆ Si vous piochez un jeton squelette / coutelas ou squelette / grog, placez-le du côté squelette.
- ◆ Si vous piochez un jeton trappe, ajoutez également un matelot dans la salle. Ne recouvrez JAMAIS le jeton trappe.



**IMPORTANT :** la tuile de départ représente un des bords du *Skellit's Revenge*. Vous ne pouvez jamais placer une tuile salle plus "bas" que la tuile de départ.



SI VOUS NE POUVEZ PAS PLACER VOTRE TUILE SALLE (CAR LES PORTES NE COÏNCIDENT PAS, PAR EXEMPLE), VOTRE ÉQUIPAGE NE POURRA PAS EXPLORER LA TOTALITÉ DU NAVIRE À LA RECHERCHE DE TRÉSORS ET VOUS PERDEZ LA PARTIE !

Lorsque vous placez la dernière tuile salle de la pile, vérifiez si elle possède une porte ouverte qui ne se connecte avec aucune autre tuile. Si tel est le cas, vous venez de trouver une seconde façon de s'échapper du navire ! Placez la carte chaloupe près de cette porte. Vous pouvez l'utiliser pour quitter le navire. Si la dernière tuile salle

ne possède pas cette porte "supplémentaire", le navire n'a donc qu'une seule issue. Vous devrez vous échapper par la tuile de départ.

Si le navire a deux issues, vous pouvez le quitter par n'importe laquelle des deux et ré-entrer par l'une ou l'autre. Vous pouvez également ramener le fruit de vos pillages par n'importe laquelle de ces deux issues.

## PHASE 2 : RÉALISER SES ACTIONS DE PIRATE

Vous avez cinq jetons action utilisables à chaque tour. Vous pouvez les dépenser pour réaliser n'importe quelle action listée ci-dessous, dans n'importe quel ordre. Vous pouvez tout à fait répéter la même action si vous le désirez :

- ◆ Marcher
- ◆ Courir
- ◆ Combattre le feu
- ◆ Éliminer un matelot
- ◆ Ramasser un jeton
- ◆ Se reposer
- ◆ Augmenter votre force de bataille
- ◆ Échanger votre carte objet

**NOTE :** les actions que vous pouvez entreprendre lorsque vous pillez sont limitées (voir "Pillage" en page 7).

Chaque fois que vous réaliserez une action, vous devez dépenser un de vos jetons action. Retournez-le afin de montrer qu'il a été dépensé. Si vous n'utilisez pas tous vos jetons actions, vous passerez vos jetons restants au joueur à votre gauche, qui sera alors capable de réaliser plus d'actions lors de son tour. Si un autre joueur vous a passé ses jetons, rendez-les-lui lorsque vous les dépensez. Vous devez rendre les jetons qui vous ont été passés, que vous les ayez utilisés ou non. Vous ne pouvez pas passer des jetons qui viennent d'un autre joueur.



**ATTENTION :** vous récupérez toujours tous vos jetons action au début de votre tour, ainsi que tous jetons qui vous aurait été passés par le joueur à votre droite.

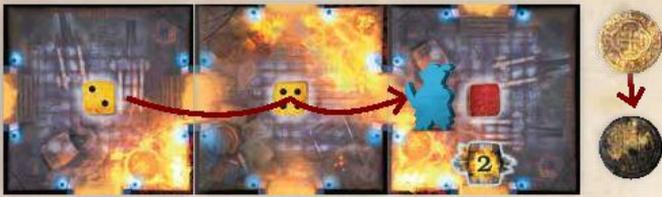
*Exemple : Jade a 5 jetons action à dépenser lors de son tour. Elle n'en utilise que 3 et passe les deux restants à Flynn. Flynn a désormais 7 jetons action à utiliser lors de son tour.*

### Description des actions

**MARCHER :** en dépensant un jeton action, vous pouvez déplacer votre pirate à travers une porte pour rejoindre une salle adjacente. Votre fatigue peut être affectée (voir "Fatigue" en page 5).



**COURIR :** vous pouvez déplacer votre pirate de deux salles (à travers les portes) en dépensant un jeton action. Votre fatigue augmente de deux de plus que la normale (voir "Fatigue" en page 5) et vous devez vérifier votre fatigue pour les deux salles que vous traversez, et non que pour celle dans laquelle vous terminez votre mouvement.



**Astuce :** la fatigue que vous accumulez en courant est identique à celle que vous auriez en marchant à travers les deux salles, plus deux, mais vous économisez une action en courant au lieu de marcher deux fois !

**COMBATTRE LE FEU :** POUR CHAQUE jeton action que vous dépensez, vous pouvez diminuer de un l'intensité de l'incendie dans la salle où se trouve votre pirate. Tournez le dé incendie sur le chiffre directement inférieur. Si le dé incendie était déjà à 1, retirez-le de la salle.

**ELIMINER UN MATELOT :** POUR CHAQUE jeton action que vous dépensez, vous pouvez retirer un matelot de la salle où se trouve votre pirate ou d'une salle adjacente si elles communiquent par une porte.

**Ramasser un jeton :** vous pouvez récupérer un jeton trésor, coutelas ou grog de la salle où se trouve votre pirate en dépensant un jeton action. Placez ce jeton sur votre plateau joueur. Vous ne pouvez transporter qu'un seul jeton trésor à la fois, contrairement aux jetons grog et/ou coutelas que vous pouvez transporter en nombre illimité (en plus d'un trésor).

Durant votre tour, vous pouvez DÉPOSER un jeton gratuitement dans la salle, aucun jeton action n'est nécessaire.



**Astuce :** puisque vous ne pouvez pas donner de jetons à un autre joueur, vous pouvez les déposer dans une salle afin qu'il les récupère plus tard !

**SE REPOSER :** vous pouvez diminuer votre niveau de fatigue de deux par jeton action dépensé.

**AUGMENTER VOTRE FORCE DE BATAILLE :** vous pouvez déplacer d'une case vers la droite le marqueur sur votre piste de bataille en dépensant un jeton action, jusqu'au maximum de +4 (voir "La piste de bataille" en page 7).

**ECHANGER VOTRE CARTE OBJET :** vous pouvez prendre une nouvelle carte objet en dépensant un jeton action, soit parmi celles face visible sur la table, soit d'un autre joueur de votre choix. Dans les deux cas, placez votre ancienne carte objet face visible sur la table et placez la nouvelle à droite de votre plateau joueur.

Si vous avez pris la carte objet d'un autre joueur, ce joueur peut immédiatement prendre n'importe quelle carte objet de la table (mais pas d'un autre joueur) sans avoir à dépenser de jeton action.

**Astuce :** il est tout à fait possible d'utiliser l'avantage procuré par une carte objet, puis dépenser une action pour en obtenir une nouvelle, et utiliser les bénéfices de cette nouvelle carte lors du même tour !

## PHASE 3 : RÉSOUDRE LES ÉVÈNEMENTS DU SKELIT'S REVENGE



Après avoir effectué toutes vos actions de pirate, vous devez révéler la première carte Skelit's Revenge de la pioche. Cette carte indiquera une combinaison d'effets incendie, d'effets matelot et/ou mouvement de squelettes.

Défaussez la carte une fois tous ses effets appliqués.

**Astuce :** lorsqu'ils s'agit d'appliquer les effets incendie, matelot et squelette, commencez toujours par la salle la plus en bas à gauche, continuez par celle à sa droite et recommencez pour chaque rangée jusqu'à ce que vous aillez atteint celle la plus en haut à droite. Ceci vous assurera que chaque "réaction en chaîne" sera traitée correctement.

Si vous piochez la **troisième** CARTE EXPLOSION, vous devez remélanger la pile de défausse pour former une nouvelle pioche après avoir résolu la carte explosion (voir Explosion d'une salle ci-après).



**Astuce :** il est plus aisé de voir si la troisième carte explosion a été piochée si vous les défaussez dans une pile à part. Souvenez-vous juste de les remélanger avec le reste de la pioche lorsque la troisième est piochée !

## EFFETS INCENDIE

La carte Skelit's Revenge indiquera un dé rouge, jaune ou les deux. Tous les dés du navire qui correspondent à la fois à la couleur et au numéro des dés présents sur la carte doivent être augmentés d'un point.

Si la carte représente un dé avec une face vierge, ajoutez un dé de la couleur correspondante avec la face 1 visible dans toutes les salles dont la couleur correspond à celle de la carte incendie et qui n'ont pas encore de dé incendie.



## Explosions des barils de poudre

Certaines tuiles salle comportent près d'une porte un baril de poudre ainsi qu'un numéro. Ces salles peuvent exploser à tout moment !

Si l'intensité de l'incendie de la salle atteint le numéro inscrit sur le baril de poudre, celui-ci explose ! Le souffle de l'explosion traverse la porte devant laquelle le baril se trouve et augmente de un l'intensité de l'incendie de la salle adjacente.

Si il n'y a pas de salle adjacente à cette porte, l'explosion se propagera par une autre porte. Continuez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à trouver une porte avec une salle adjacente. C'est dans cette direction que l'explosion se propagera.

Chaque baril de poudre ne peut exploser qu'une fois. Après avoir explosé, déplacez le dé incendie du centre de la salle sur le baril de poudre (sans changer sa valeur). Ceci vous rappellera que le baril de poudre ne peut exploser à nouveau.



## Explosion d'une salle

Une salle peut exploser si son intensité d'incendie atteint six. L'explosion d'une salle fonctionne comme celle d'un baril de poudre à la différence qu'elle est bien plus importante et se répand par toutes les portes de la salle. L'intensité d'incendie de toutes les salles adjacentes (à travers les portes, les explosions de salles ne traversent pas les murs) est augmenté de un.

Si l'explosion d'une salle se répand par une porte dans un emplacement qui n'a pas de tuile salle, la déflagration passe par cette porte mais n'a aucun effet.

Après l'explosion de la salle, retournez sa tuile. Cette salle est désormais *inaccessible*. Aucun pirate ne peut pénétrer dans cette salle pour le reste de la partie.

Tout jeton ou matelot qui se trouve dans une salle qui explose est définitivement retiré du jeu.

Tout pirate présent dans une salle qui explose (mais pas lorsqu'un baril de poudre explose) est tué dans l'explosion ! Voir "Au suivant !" (en page 6) pour découvrir ce qui va vous arriver.

## La piste d'explosion

A chaque fois qu'un baril de poudre ou qu'une salle explose, déplacez le marqueur explosion d'une case vers la droite sur sa piste. Si LE MARQUEUR EXPLOSION ATTEINT LA CASE ILLUSTRÉE D'UN CRÂNE, LE *Skelit's Revenge* EXPLOSE ET VOUS PERDEZ LA PARTIE !



## EFFETS MATELOTS

Il y a deux effets matelot différents qui peuvent apparaître sur les cartes *Skelit's Revenge* :

**Ajout :** Ajouter un matelot sur chaque salle comportant une icône trappe.



**Dispersion :** les matelots se répandent de toutes les salles possédant une icône trappe et qui contiennent des matelots. Les matelots vont se répandre par les portes dans les salles adjacentes, et seulement dans les salles qui contiennent moins de matelots que la salle possédant la trappe.



Egalement, les matelots ne peuvent jamais se répandre dans une salle possédant une icône trappe.

Lorsque les matelots se répandent, ajoutez un matelot dans chaque salle adjacente qui remplit ces critères.

*Note : les effets matelots ajoutent toujours de nouveaux matelots. Les matelots ne se déplacent jamais sur le plateau (seules les squelettes le peuvent, voir plus bas).*



SI VOUS AVEZ BESOIN DE PLACER DE NOUVEAUX MATELOTS MAIS QU'IL VOUS EN MANQUE, VOS PIRATES SONT CERNÉS PAR L'ÉQUIPAGE DU *Skelit's Revenge* ET VOUS PERDEZ LA PARTIE !

## Effets des matelots sur les pirates

Les effets des matelots sur les pirates dépendent du nombre de matelots dans la salle :

- ♦ 1 matelot dans la salle : aucun effet
- ♦ 2 matelots dans la salle : les pirates ne peuvent pas récupérer les jetons coutelas, grog et trésors de cette salle
- ♦ 3 matelots ou plus dans la salle : aucun pirate ne peut entrer dans la salle.

S'il y a trois matelots ou plus dans la salle de votre pirate, vos *prochaines actions* doivent être d'éliminer un matelot ou de quitter la salle.

## MOUVEMENT DES SQUELETTES

Si la carte *Skelit's Revenge* indique que les squelettes se déplacent, tous les jetons squelettes du plateau se déplacent vers une salle adjacente. Les squelettes se déplacent toujours vers le pirate le plus proche. S'il y a deux pirates ou plus à égale distance, les joueurs décident (par un vote à la majorité) le chemin qu'emprunte le squelette.

## FATIGUE

Plus votre pirate se déplacera à bord, plus il se fatiguera. Votre niveau de fatigue est consigné sur le cadran de votre plateau joueur.

Si votre pirate rentre dans une salle dont l'intensité de l'incendie est supérieure à celle d'où il vient, votre niveau de fatigue augmente de la différence entre les deux niveaux d'intensité.

*Exemple : Whitebeard se déplace d'une salle ayant une intensité d'incendie de 2 vers une salle ayant une intensité d'incendie de 4. Son niveau de fatigue grimpe de 2 (puisque  $4 - 2 = 2$ ).*



Si votre pirate se trouve dans une salle lorsque son intensité d'incendie augmente (à cause d'un effet incendie, d'une explosion de baril de poudre, etc.), votre niveau de fatigue augmente de un.

**NOTE :** votre niveau de fatigue augmente plus vite si vous êtes en train de piller (voir "Pillage" en page 7).

## EFFETS DE LA FATIGUE

Plus le niveau de fatigue de votre pirate progresse, moins il sera capable de pénétrer dans des salles où l'intensité de l'incendie est forte. Votre cadran fatigue représente des faces de dés à côté de certains numéros. Si votre niveau de fatigue atteint un de ces dés, votre pirate ne peut plus pénétrer dans une salle dont l'intensité de l'incendie est égale ou supérieure.

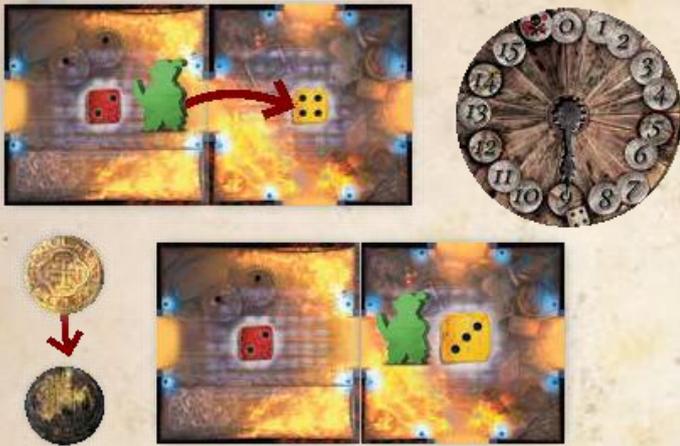
*Exemple : Black Gus pénètre dans une salle qui fait augmenter son niveau de fatigue de 1. Son cadran fatigue indique désormais "9". Tant que Gus n'aura pas fait baisser son niveau de fatigue, il ne pourra pas entrer dans les salles dont l'intensité d'incendie est de 4 ou plus.*

Si votre pirate se trouve dans une salle dont le niveau d'incendie est trop élevé pour votre niveau de fatigue, votre prochaine action doit être de combattre l'incendie, quitter la salle ou se reposer jusqu'à ce que votre niveau de fatigue ne soit plus trop élevé.

*Astuce : il est tout à fait possible de se déplacer dans une salle même si la fatigue que vous accumulez fait trop monter votre niveau de fatigue. Vous devrez immédiatement gérer l'incendie ou votre fatigue, mais vous pouvez entrer dans une salle tant que votre niveau de fatigue est suffisamment bas pour y entrer.*

*Exemple : Le niveau de fatigue de Jade est de 7 et elle se trouve dans une salle dont l'intensité de l'incendie est de 2. Elle dépense 1 jeton action pour se déplacer dans une salle dont l'intensité de l'incendie est de 4. Son niveau de fatigue passe alors à 9. Elle ne peut désormais plus être dans des salles dont l'intensité d'incendie est de 4 ou plus ! Elle dépense son prochain jeton*

action pour combattre le feu et faire tomber son intensité à 3. Elle peut désormais rester dans la salle. Elle aurait aussi pu quitter la salle ou se reposer



## Mort de fatigue

Si votre niveau de fatigue finit par atteindre la case comportant le crâne, votre pirate meurt d'épuisement ! Voir "Au suivant !" pour découvrir ce qui va vous arriver.

## REPRENDRE SON SOUFFLE

Votre pirate peut quitter le navire afin de "reprendre son souffle". Si vous parvenez à faire sortir votre pirate par une des issues du navire, votre tour s'arrête immédiatement. Vous devez passer vos jetons action non utilisés au prochain joueur, mais vous pouvez également diviser par deux votre niveau de fatigue (arrondi à l'inférieur).

## GROG

Votre pirate peut combattre la fatigue en avalant un grog. Si vous récupérez un jeton grog, vous pouvez l'utiliser immédiatement ou le mettre de côté afin de l'utiliser plus tard. Lorsque votre pirate avale un grog, descendez votre niveau de fatigue du chiffre inscrit sur le jeton puis défaissez-le. Utiliser un jeton grog ne coûte pas de jeton action.



## AU SUIVANT !

Vous faites peut-être partie de l'équipage, mais vous êtes avant tout un pirate. Et si l'un d'entre vous meurt... et bien, le capitaine s'en moque un peu. Il enverra juste quelqu'un prendre votre place !

Si jamais votre niveau de fatigue atteint la case avec le crâne, ou si vous vous trouvez dans une salle dont l'intensité de l'incendie atteint 6 et explose, votre pirate meurt.

Si votre pirate meurt, voici ce que vous devez faire :

- ◆ Retirez du plateau de jeu le pion de votre pirate.
- ◆ Ecartez du jeu votre carte personnage et piochez-en une nouvelle parmi celles disponibles.
- ◆ Ecartez du jeu votre carte objet. Mélangez les cartes objet qui sont face visible sur la table et piochez-en une au hasard. Remettez en place les autres cartes face visible.
- ◆ Défaussez tous les coutelas ou grog que vous possédiez.
- ◆ Remettez votre piste de bataille à 0.

- ◆ Si votre pirate transportait un trésor et qu'il est mort d'épuisement, le trésor reste dans la salle où il est mort. Si votre pirate est mort dans l'explosion d'une salle, le trésor est détruit.
- ◆ Placez votre nouveau pion pirate à l'entrée du *Skelit's Revenge*

Vous jouez désormais un nouveau pirate. La carte objet de votre pirate décédé est perdue pour le reste de la partie !

Dans le cas où il ne resterait plus de nouvelle carte personnage disponible du fait d'un trop grand nombre de pirates morts, les joueurs perdent la partie !

## SQUELETES, GARDES ET BATAILLES

Vous avez peut-être mis le feu à leur navire et entrepris de l'aborder afin de piller son trésor, mais ce n'est pas pour autant que l'équipage du *Skelit's Revenge* va se rendre sans combattre ! Il y a des marins, appelés squelettes, qui sillonnent le navire tandis que d'autres, appelés gardes, veillent sur les trésors. Et aucun d'entre eux ne vous apprécie particulièrement...

## SQUELETES

Les squelettes sont représentés par les jetons qui sont tirés à chaque tour du sac lors de la phase Explorer le navire.

Les squelettes se déplacent sur le navire lorsqu'une carte Skelit's Revenge l'indique (voir « Mouvement des squelettes » en page 5).



## Combattre les squelettes

Si votre pirate se trouve dans la même salle qu'un squelette, vous DEVEZ le combattre *avant* de pouvoir faire quoi que ce soit d'autre. Combattre un squelette ne coûte *jamais* de jeton action, mais si vous êtes en train de transporter un trésor, vous *devez* le déposer dans la salle avant de commencer la bataille (ceci ne coûte pas de jeton action).

Si un squelette se déplace dans la même salle que votre pirate, même si ce n'est pas à votre tour, vous devez l'affronter immédiatement.

Pour combattre un squelette, vous devez tout d'abord déterminer votre force de bataille : lancez le dé de bataille et ajoutez les éventuels modificateurs présents sur votre carte objet et piste de bataille.

Ensuite, comparez votre force de bataille à celle du squelette inscrite sur son jeton :

- ◆ Si votre force de bataille est SUPÉRIEURE OU ÉGALE à celle du squelette, vous le vainquez ! Retournez le jeton squelette afin de révéler ce qu'il transportait et reposez-le dans la salle.
- ◆ Si votre force de bataille est INFÉRIEURE à celle du squelette, vous perdez la bataille ! Votre niveau de fatigue augmente de la *différence* entre votre force de bataille et celle du squelette. Ensuite, vous devez relancer le dé de bataille et comparer le résultat au tableau de référence présent sur votre carte d'aide de jeu :
  - 1 ou 2 : le squelette se retire dans une salle adjacente de votre choix.
  - 2 ou 4 : vous vous retirez dans une salle adjacente de votre choix (en appliquant les effets de la fatigue normalement).
  - 5 : vous devez combattre le squelette à nouveau.
  - 6 : choisissez le résultat que vous voulez parmi cette liste.

**IMPORTANT :** utiliser le modificateur de votre piste de bataille est optionnel. Vous pouvez choisir de ne pas l'utiliser. Voir "La piste de bataille" ci-après.

## GARDES

Sur le *Skelit's Revenge*, un garde veille sur chaque trésor. Ceci est représenté sur les jetons piochés durant la phase Explorer le navire. Contrairement aux squelettes, les gardes ne se déplacent *jamais*. Ils veillent sur leur trésor jusqu'à leur mort... ou la votre.

### Combattre les gardes

Les combats contre les gardes suivent les mêmes règles que pour les squelettes (voir plus haut). Mais si vous ne le vainquez pas (votre force de bataille est plus faible que la sienne), après avoir fait progresser votre niveau de fatigue, vous devez choisir entre affronter le garde à nouveau ou battre en retraite vers une salle adjacente de votre choix (ne lancez pas le dé sur le tableau de référence de bataille).

**IMPORTANT :** si vous décidez d'affronter le garde à nouveau, vous pouvez ignorer l'intensité de l'incendie de la salle. L'adrénaline coule à flot dans vos veines et toute votre attention est tournée vers le garde... peut importe l'intensité des flammes qui vous entourent !

## RÈGLES SPÉCIALES POUR LES BATAILLES

**ATTENTION :** Lorsque vous rencontrez un squelette ou un garde, vous devez l'affronter *immédiatement*. Vous ne pouvez pas dépenser de jeton action pour augmenter votre force de bataille, vous reposer ou entreprendre toute autre action tant que vous vous trouvez dans la même salle que lui. Vous devez **COMBATTRE** !

Si votre pirate se trouve dans une salle avec plus d'un squelette, vous devez choisir celui que vous affronterez en premier, *avant* de lancer le dé de bataille. Si vous vainquez le premier squelette, vous devez choisir immédiatement le prochain à affronter, et ainsi de suite.

Si votre pirate se trouve dans une salle avec des squelettes *et* un garde, vous devez combattre tous les squelettes en premier avant d'affronter le garde.

## LA PISTE DE BATAILLE

En bas de votre plateau joueur se trouve la piste de bataille qui contient 5 cases : 0, +1, +2, +3 et +4.



En début de partie, le marqueur de votre piste de bataille se trouve sur la case 0. Vous pouvez augmenter sa valeur en dépensant des jetons action (voir "Augmenter votre force de bataille" en page 4).

Lorsque vous combattez un squelette ou un garde, vous pouvez ajouter la valeur de votre piste de bataille à votre lancer du dé de bataille. APRÈS AVOIR AJOUTÉ LE MODIFICATEUR À VOTRE LANCER, VOUS DEVEZ REMETTRE À 0 LE MARQUEUR DE VOTRE PISTE DE BATAILLE. Utiliser le modificateur de votre piste de bataille est *toujours* optionnel. Si vous décidez de l'utiliser lors d'une bataille, vous devez l'utiliser *pleinement*. Vous ne pouvez pas "conserver" une partie de votre bonus pour plus tard.

*Exemple :* Cobalt Carl combat un garde. Il possède la carte objet *Épée* et sa piste de bataille indique +2. Le garde possède une force de 7. Carl lance le dé de bataille et obtient un 3. Le choix s'offre à lui : il peut utiliser le modificateur de sa piste de bataille, qui lui donnerait une force de bataille

de 6 (3 pour le dé + 1 pour l'épée + 2 pour la piste de bataille). Il perdrait la bataille mais ne monterait que d'un seul niveau de fatigue. Ou, il peut conserver son modificateur de bataille pour plus tard, ce qui lui laisserait une force de bataille de 4 seulement (3 pour le dé + 1 pour l'épée), et gagnerait 3 niveaux de fatigue.

## Jetons coutelas

Il y a cinq jetons coutelas récupérables durant la partie. Lorsque vous récupérez un jeton coutelas, placez-le sur la case libre (qui ne contient pas de coutelas) la plus à gauche de votre piste de bataille. Dorénavant, lorsque vous devez faire redescendre le marqueur de votre piste de bataille (pour avoir utilisé le modificateur lors d'une bataille), il ne redescend que jusqu'à la case vide la plus à gauche au lieu de redescendre à 0.

Si vous placez un jeton coutelas sur la même case que votre marqueur de bataille, déplacez-le d'une case vers la droite (ceci ne consomme pas de jeton action).

*Exemple :* Titian vient de récupérer un jeton coutelas. Il en a déjà un sur la case 0 de sa piste de bataille. Il le place donc sur la case marquée +1. Puisque son marqueur se trouve également sur la case +1, il le décale gratuitement sur la case +2. À partir de maintenant, lorsqu'il utilise le modificateur de la piste de bataille lors d'un combat, il ne fera redescendre le marqueur que jusqu'à la case +2.



## PILLAGE

Le but du jeu est de piller tous les trésors du *Skelit's Revenge*. Lorsque vous dépensez un jeton action pour récupérer un jeton trésor, vous êtes en train de "piller". Placez le jeton trésor sur votre plateau joueur.

Tant que vous êtes en train de piller, les actions que vous pouvez accomplir sont limitées et votre niveau de fatigue croît plus rapidement.

Lorsque vous pilliez, vous ne pouvez entreprendre que les actions suivantes :

- ♦ Marcher
- ♦ Se reposer (et utiliser un jeton grog)
- ♦ Changer votre carte objet

Lorsque vous pilliez et que votre pirate entre dans une salle, votre niveau de fatigue augmente de la valeur de l'intensité de l'incendie de cette salle. L'intensité de l'incendie de la salle que vous quittez n'a pas d'importance.

*Exemple :* Jade récupère un trésor et se retrouve donc en train d'effectuer un pillage. Elle se trouve dans une salle dont l'intensité de l'incendie est de 4. Elle se déplace dans une salle adjacente (par une action marcher) qui a une intensité d'incendie de 3. Elle voit donc son niveau de fatigue augmenter de 3.

Pour mener à bien un pillage, vous devez ramener le trésor hors du navire. Placez alors, le jeton trésor sur la carte chaloupe et divisez par deux votre niveau de fatigue (arrondi à l'inférieur).

De même que pour reprendre votre souffle, lorsque vous quittez le navire (pour n'importe quelle raison), votre tour s'achève immédiatement. Passez les éventuels jetons action non utilisés au joueur suivant.

**Exemple :** Jade utilise son troisième jeton action pour quitter le navire. Elle place le trésor sur la carte chaloupe. Son niveau de fatigue qui était de 13 passe à 6. Elle possède encore 2 jetons action qu'elle passe à Flynn qui pourra les utiliser lors de son tour.

## LA GLOIRE OU LA MORT ! [LA FIN DE LA PARTIE]

La partie se termine immédiatement par la victoire ou la défaite des joueurs.

### COMMENT GAGNER

Il n'y a qu'un seul moyen de gagner à *Dead Men Tell No Tells* : vous devez avoir rapporté le nombre de trésors nécessaire pour atteindre le niveau de difficulté choisi en début de partie (pillier un certain nombre de trésors, etc.) ET tous les pirates doivent avoir quitté le navire. Tous les joueurs continuent à jouer leur tour normalement tant que la partie n'est pas terminée, même s'ils ont quitté le navire.

**IMPORTANT :** vous n'avez pas à résoudre les actions de la carte Skelit's Revenge lors du tour où le dernier pirate quitte le navire !

**NOTE :** Si tous les trésors ont été récupérés et qu'un pirate meurt avant d'avoir pu s'échapper du navire, la partie est perdue.

### COMMENT PERDRE

Il y a plusieurs façons de perdre à *Dead Men Tell No Tells* :

**EXPLOSION :** si jamais le marqueur explosion atteint la fin de la piste d'explosion, le *Skelit's Revenge* explose et vous perdez la partie.

**CERNÉS :** si vous devez ajouter des matelots sur le navire mais qu'il n'y en a plus de disponibles, vos pirates ont été encerclés par l'équipage du *Skelit's Revenge* et vous perdez la partie.

**PRÉGÉS :** Si une tuile salle ne peut pas être correctement placée, les pirates voient leur retraite coupée et vous perdez la partie.

**TRÉSORS PERDUS :** si suffisamment de trésors ont été détruits qu'il devient impossible d'atteindre l'objectif fixé, vous perdez la partie. Par exemple, si vous êtes 3 joueurs au niveau Boucanier, vous devez ramener au moins 5 trésors. Il n'y a que 6 trésors sur le navire. Si deux d'entre eux sont détruits, vous perdez la partie.

**MORT PRÉMATURÉE :** si un pirate meurt alors que tous les trésors nécessaires ont été ramenés, vous perdez la partie.

**PLUS DE PIRATES :** si un pirate meurt et qu'il n'y a plus de carte personnage pour le remplacer, vous perdez la partie.

## VARIANTES

Extirper le butin de la carcasse d'un bateau pirate en flammes est devenu trop aisé pour vous ? Et bien, voici quelques suggestions afin de pimenter un peu plus les parties ! Vous pouvez choisir d'utiliser tout ou partie des possibilités listées ci-dessous, mais rappelez-vous ceci : plus vous en ajouterez, plus dure sera votre tâche !

- ♦ **MATELOTS :** mettez de côté un certain nombre de matelots avant que la partie ne commence afin de réduire le nombre de matelots nécessaire pour cerner vos pirates.
- ♦ **SALLES :** durant la mise en place, pivotez plus de tuiles salle. Ceci aura pour conséquence que vous jouerez deux tuiles par tour plus longtemps. Ceci augmentera plus rapidement l'intensité d'incendie dans le navire ainsi que le nombre de matelots.

- ♦ **EXPLOSIONS :** placez le marqueur explosion plus haut sur la piste d'explosion en début de partie afin de réduire le nombre d'explosions nécessaires pour détruire le navire.
- ♦ **PIRATE MORT :** si un pirate meurt, vous perdez la partie.

## CAPITAINE FROMM (OPTIONNEL)

L'implacable Capitaine Fromm est à la tête du *Skelit's Revenge* et il fera tout pour protéger son trésor.

L'introduction du Capitaine Fromm dans le jeu est optionnelle et ne devrait être tentée que par des joueurs expérimentés. Le jeton est double-face, une face étant plus puissante que l'autre.



Durant la mise en place, ajoutez le Capitaine Fromm dans le sac.

Si vous piochez le jeton Capitaine Fromm durant la phase Explorer le navire, lancez-le en l'air comme vous le feriez d'une pièce de monnaie. Placez le jeton dans la salle sur la face sur laquelle il est tombé. Puis, piochez un autre jeton du sac et placez-le également dans la salle.

Lors de la phase Skelit's Revenge de votre tour, si la carte indique qu'il faut déplacer les squelettes, le Capitaine Fromm se déplace également.

Le Capitaine Fromm peut être combattu de la même façon que les squelettes, à cette différence près : si vous le vainquez, remplacez son jeton dans le sac.

Les pirates ne peuvent pas remporter la partie si le Capitaine Fromm est présent sur le navire. Pour gagner, les joueurs doivent rapporter le nombre de trésors nécessaire, le Capitaine Fromm doit se trouver dans le sac et tous les pirates doivent sortir en vie du navire !

## CRÉDITS

AUTEUR : Kane Klenko

PRODUCTEUR : James Mathe

ILLUSTRATIONS : Chris Ostrowski

DESIGN GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE : Jason David Kingsley

DIRECTION ARTISTIQUE : Kane Klenko

MISE EN PAGE DES RÈGLES : Tophér McCulloch

ÉDITION : William Niebling

TRADUCTION FRANÇAISE : Thomas Million

## VOTRE ÉQUIPAGE DE SCORBUTÉS

**CRIMSON FLYNN** - Ce pirate peut combattre les incendies dans les salles adjacentes en plus de la sienne.

**JADE** - Cette pirate peut retirer deux matelots pour chaque jeton action qu'elle dépense.

**WHITE BEARD** - Si ce pirate voit sa fatigue augmenter, elle augmente d'un de moins, sauf durant les batailles.

**BLACK GUSS GARETT** - Lorsque ce joueur se trouve dans la même salle que des squelettes, ils s'enfuient dans la direction de son choix. Cette capacité n'affecte pas les gardes et les matelots.

**FIVE-FINGERED TITIAN** - Durant la phase de résolution des cartes Skelit's Revenge de son tour, il peut retourner les deux premières cartes de la pioche : il choisit celle qui sera jouée et place l'autre sur le dessus de la pioche. Les autres joueurs *peuvent* regarder les cartes et le conseiller.

**LYDIA LAMORE** - Cette pirate possède six jetons action à dépenser à chaque tour (au lieu de cinq).

**COBALT CARL** - Si ce pirate est en train de piller, sa fatigue augmente comme s'il n'était pas en train de piller (utilisez les règles de fatigue normales).

## CARTES OBJET

**RHUM** - Vous pouvez effectuer gratuitement UNE action Se reposer par tour.

**COMPAS** - Vous pouvez effectuer gratuitement UNE action Marcher par tour. La fatigue s'applique normalement.

**PISTOLET** - Vous gagnez +1 sur votre piste de bataille à chaque fois que vous vainquez un squelette ou un garde (après être revenu à 0, au besoin). Vous ne pouvez *pas* utiliser cette capacité lorsque vous pillez.

**EPÉE** - Vous gagnez +1 en force de bataille.

**DAGUE** - Vous pouvez effectuer gratuitement UNE action Éliminer un matelot par tour.

**NOTE** : si Jade possède la dague, elle peut retirer deux matelots avec cette action gratuite.

**BUCKET** - Vous pouvez combattre un incendie dans une salle adjacente une fois par tour. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité lorsque vous pillez.

**BLANKET** - Une fois par tour, vous pouvez dépenser un jeton action pour réduire de deux l'intensité d'un incendie dans la salle qu'occupe votre pirate. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité lorsque vous pillez.