



Des **mutins** se cachent parmi vous...
Saurez-vous les **démasquer** ?

10 ans et plus | 3 à 8 joueurs | Ambiance Identité secrète | 20 minutes

SAVANA

MATÉRIEL



8 cartes Rôle



6 cartes Pirate



2 cartes Mutin



42 cartes Butin



20 cartes +1



12 cartes -2



10 cartes 0



34 cartes Action



22 cartes
Plancher



3 cartes
Longue-vue



3 cartes
Vide tes poches



3 cartes
Bon débaras



3 cartes
Pêche miraculeuse

APERÇU ET BUT DU JEU

Aujourd'hui, c'est jour de paie !

Des mutins, un groupe de pirates rebelles, ont subtilement renversé le coffre qui contenait le trésor de guerre de leur équipage afin d'empêcher le partage du butin ! Les pirates, impatients de récupérer ce qui leur a été promis, tenteront de remplir le coffre, tandis que les mutins feront tout pour les en empêcher et semer le chaos au sein du navire : la mutinerie est proche...!

Au début de la partie, vous découvrez secrètement si vous êtes un pirate ou un mutin. Tour à tour, contribuez à remplir le coffre ou mettez des bâtons dans les roues de l'équipage.

Les pirates gagnent la partie s'ils parviennent à remplir suffisamment le coffre ou s'ils arrivent à pousser tous les mutins à l'eau. Les mutins gagnent la partie s'ils parviennent à empêcher la collecte de l'équipage ou s'ils arrivent à pousser suffisamment de pirates par-dessus bord.



MISE EN PLACE

Les joueurs incarnent soit le rôle d'un **Pirate** qui cherche à **remplir suffisamment le coffre**, soit le rôle d'un **Mutin** qui cherche à **saboter la collecte de l'équipage**.

Préparez les cartes Rôle et les cartes Planche suivant le nombre de joueurs. Retirez du jeu le reste des cartes Rôle et des cartes Planche, elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.

Nombre de joueurs			
3	2	1	12
4	3	1	14
5	4	1	16
6	4	2	18
7	5	2	20
8	6	2	22

Mélangez les cartes Rôle et distribuez-en une, face cachée, à chacun des joueurs. Chaque joueur prend alors connaissance du rôle qui lui a été attribué et garde cette information secrète.

Mélangez les cartes Butin avec les cartes Action, distribuez 3 cartes à chaque joueur, puis formez la Pioche avec les cartes restantes, face cachée, au milieu de la table. Enfin, réservez un espace à côté de la Pioche qui accueillera la pile de cartes représentant le Coffre ainsi qu'un autre espace dédié à la Défausse, éloigné de la Pioche et du Coffre.

La partie peut commencer.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus bavard commence. Lors de son tour, le joueur doit effectuer l'une des deux actions suivantes : placer une carte Butin ou utiliser une carte Action.

• **Placer une carte Butin**, face cachée, au-dessus du **Coffre** et **annoncer la valeur de la carte** (**Attention** : il est interdit de placer une carte Action dans le Coffre). Le joueur a le droit de mentir sur la valeur de la carte Butin qu'il a déposée afin de préserver son identité secrète. Il existe 3 types de cartes Butin :



Carte +1 : augmente de 1 la valeur du Coffre.



Carte 0 : n'influence pas la valeur du Coffre.



Carte -2 : diminue de 2 la valeur du Coffre.



• **Utiliser une carte Action** en la révélant à tous les autres joueurs et appliquer son effet. Une fois que l'effet de la carte a été joué, le joueur place la carte Action, face cachée, dans la **Défausse**. Il existe 5 types de cartes Action :



Planche : le joueur place la carte Planche devant le joueur de son choix (il ne peut pas la placer devant soi). Lorsqu'un joueur reçoit trois cartes Planche, il est poussé à l'eau : il révèle sa carte Rôle, place les trois cartes Planche qui lui ont été attribuées ainsi que toutes les cartes qu'il a en main, face cachée, dans la Défausse et quitte la partie. Après avoir été poussé à l'eau, le joueur continue à prendre part aux discussions et conseille les autres joueurs (sans regarder leurs cartes) afin d'essayer d'aider son équipe à gagner la partie.



Bon débarras : le joueur tire les deux cartes du dessus du Coffre sans les regarder et les place, face cachée, dans la Défausse.



Longue-vue : le joueur tire les trois cartes du dessus du Coffre (s'il y a moins de trois cartes, le joueur tire toutes les cartes du Coffre), les mélange, puis les regarde sans les montrer aux autres joueurs avant de les replacer, face cachée, au-dessus du Coffre, dans l'ordre de son choix.



Pêche miraculeuse : le joueur pioche trois cartes, les ajoute à sa main sans les montrer aux autres joueurs, et replace les deux cartes de sa main qu'il ne souhaite pas garder, face cachée, au-dessus de la Pioche, dans l'ordre de son choix.



Vide tes poches : le joueur désigne le joueur de son choix (il ne peut pas se désigner lui-même) qui doit immédiatement placer toutes les cartes qu'il a en main, face cachée, dans la Défausse, avant de piocher trois cartes.

Enfin, le joueur pioche une carte (sauf s'il a joué la carte Pêche miraculeuse) afin de toujours avoir trois cartes en main. Son tour est alors terminé et c'est au tour du joueur à sa gauche de jouer.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend instantanément fin dès que l'une des quatre conditions suivantes est remplie :

① **Au tout début de son tour, un Pirate annonce qu'il pense que le Coffre contient au moins la valeur à atteindre, puis il révèle sa carte Rôle.** Le Pirate dévoile alors le contenu du Coffre aux autres joueurs et additionne les valeurs des cartes Butin présentes dans le Coffre (**Attention** : un Mutin ne peut pas réaliser cette action).

• Si le Coffre contient une **valeur supérieure ou égale** à la valeur à atteindre, **les Pirates gagnent**.

• Si le Coffre contient une **valeur strictement inférieure** à la valeur à atteindre, **les Mutins gagnent**.

② **Tous les Mutins ont été poussés à l'eau. Les Pirates gagnent.**

③ **Les Mutins ne sont plus en infériorité numérique** : il reste autant de Mutins que de Pirates à bord du navire. **Les Mutins gagnent**.

④ **Il n'y a plus de cartes dans la Pioche. Les Mutins gagnent.**

Nombre de joueurs	Valeur du Coffre à atteindre
3	5
4	8
5	11
6	6
7	9
8	12



TROIS PRÉCIEUX CONSEILS



Tout au long de la partie, assurez-vous de **constamment discuter, questionner et partager des informations** (vraies ou fausses), y compris concernant les cartes que vous avez en main (sans jamais les montrer), avec les autres joueurs afin de vous coordonner ou de les trahir au bon moment.



Les cartes Action vous permettront d'avoir un impact conséquent sur le cours de la partie, mais peuvent aussi être à double tranchant. Utilisez-les de manière réfléchie.



Essayez de rester attentif à ce que les autres joueurs disent et font : une incohérence est vite arrivée...



Auteur : Jean-Xia Chou
Développeur : Duncan Chauvin
Directeur éditorial : Romain Chemière
Illustratrice : Laura Bazzoni

Tous droits réservés
SAVANA
30 Bd du Général Leclerc
59100 Roubaix, France
www.savana-games.fr



@savanagames_fr

SAVANA