

Peppers of the Caribbean

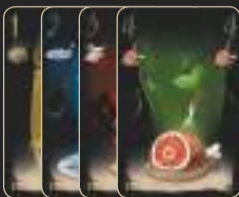
Emanuele Ornella



Une horde de pirates au sang chaud rôde dans les Caraïbes, cherchant la moindre occasion de se battre. Après une bonne journée de pillage et de mise à sac, ils ne cherchent qu'une chose ... un bon repas pimenté avec une bonne dose d'épices ! Assemblez les plats les plus relevés pour créer votre menu et répondre aux demandes de l'équipage. Montrez à ces moins que rien que vous êtes le meilleur cuisinier des Caraïbes !

Matériel

102 cartes de jeu

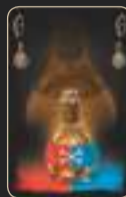


← couleur et points de victoire

← plat (ragoût, poisson, pain et jambon)

96 pirates

(répartis dans 4 couleurs, valant de 1 à 4 points, avec l'un des 4 plats)



← points de victoire

← bouteille de rhum (bicolore)

6 bouteilles de rhum

(bicolores, de valeur 6)

18 cartes Bonus



← points de victoire (2 à 4)

← symbole de set (A à F)

Note : certaines cartes Bonus font partie d'un set. Les 2 cartes d'un set sont marquées de la même lettre (A à F).

Mise en place

Mélangez les cartes Bonus, piochez-en 8 et disposez-les sur un côté de la table. Si vous piochez les deux cartes d'un même set (avec la même lettre - A à F), défaussez la deuxième et piochez une nouvelle carte en remplacement. Les 8 cartes Bonus révélées seront les seules disponibles pour toute cette partie, remettez les autres dans la boîte. Mélangez les cartes de jeu et placez-les en pile face cachée au centre de la table. Distribuez 4 cartes à chaque joueur. Les joueurs gardent leurs cartes en main à l'abri du regard de leurs camarades de jeu. Piochez ensuite 6 cartes et disposez-les face visible en rangée à côté de la pioche. Cette rangée constitue la réserve. Le joueur qui a le plus récemment mangé un plat « épicé » est désigné premier joueur.

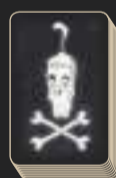
Exemple de mise en place :



8 cartes Bonus



cartes face visible (réserve)



pioche

But du jeu

Chaque joueur prend des cartes de la réserve jusqu'à ce qu'il puisse jouer un lot de 3 ou 4 cartes. Seulement une ou deux de ces cartes sont conservées pour marquer des points en fin de partie. Les autres sont « jetées par-dessus bord » ! En collectionnant certaines cartes devant vous, vous pouvez également remporter des cartes Bonus. Le joueur qui cumule le plus de points de victoire en fin de partie est déclaré vainqueur.

Déroulement de la partie

Le premier joueur commence la partie puis chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. A votre tour, vous effectuez l'une de ces 2 actions :

- A) Prendre des cartes
- B) Jouer des cartes

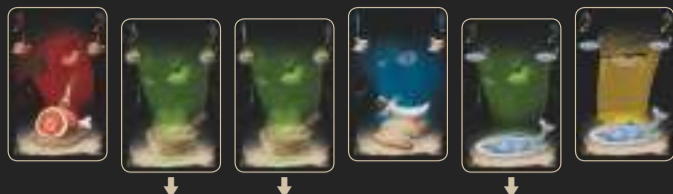
Vous devez effectuer une action à votre tour, vous n'avez pas le droit de passer. C'est ensuite au tour du joueur à votre gauche de jouer.

A) Prendre des cartes

- Placez une des cartes de votre main sur la défausse. Choisissez soit la couleur soit le plat présent sur la carte que vous défaussez et annoncez clairement votre choix. Ajoutez ensuite toutes les cartes de la réserve présentant la couleur ou le plat choisi à votre main.

Les cartes Rhum présentent deux couleurs différentes. Un joueur peut prendre une carte Rhum de la réserve dès lors qu'il a choisi l'une des deux couleurs présentes sur la carte. Dans le cas peu probable où un joueur défausse une carte Rhum, il **doit** choisir l'une des deux couleurs présentes sur cette carte.

- Ajoutez à la réserve de nouvelles cartes de la pioche jusqu'à ce qu'elle contienne de nouveau 6 cartes.
- Si un joueur a plus de 7 cartes en main, il doit défausser des cartes pour ramener sa main à 7 cartes. Il peut défausser des cartes qu'il vient juste de prendre.



Exemple : Jack place une carte poisson verte de sa main sur la défausse. Il lui reste 5 cartes en main. Il annonce « Vert » et ajoute les 3 cartes vertes de la réserve à sa main. Jack a maintenant 8 cartes en main, il est donc obligé d'en défausser une.

B) Jouer des cartes

- Jouez un lot de 3 ou 4 cartes de votre main.

Important : toutes les cartes d'un lot doivent présenter des couleurs ET des plats différents.

Important : vous devez avoir encore au moins une carte en main après avoir joué un lot. Vous n'avez pas le droit de jouer toutes les cartes de votre main.

Les cartes Rhum présentant 2 couleurs, un lot contenant une carte Rhum ne peut être composé que de 3 cartes. Il n'est pas possible de créer un lot de 2 cartes Rhum (il faut au moins 3 cartes).

- Défaussez 2 des cartes que vous venez de jouer. Placez la ou les cartes restantes face visible devant vous. Chacune de ces cartes vous rapporte autant de points de victoire que sa valeur en fin de partie.

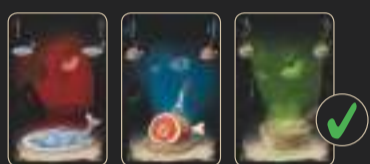
Note : lorsque vous jouez un lot de 3 cartes, vous placez 1 carte face visible devant vous, lorsque vous jouez un lot de 4 cartes, vous placez 2 cartes face visible devant vous.
- Si un joueur remplit les conditions d'une carte Bonus, il peut la prendre et la placer devant lui. Ce bonus n'est plus disponible pour les autres joueurs.

Important : chaque joueur ne peut prendre qu'une seule carte Bonus par tour.

Note : les cartes qui vous permettent de prendre une carte Bonus ne sont pas défaussées. Une même carte placée devant vous peut vous permettre de prendre plusieurs cartes Bonus au fil de la partie.

Exemples :

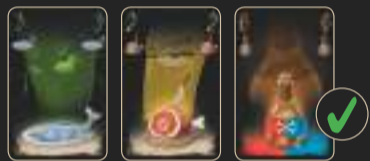
Toutes les couleurs et tous les plats de ce lot sont différents. Ce lot peut donc être joué. Le joueur place 1 carte de ce lot devant lui (probablement le jambon 4 bleu, la carte qui vaut le plus de points). Les autres cartes du lot sont défaussées.



Ici aussi, toutes les couleurs et tous les plats sont différents. Le joueur qui joue ce lot place 2 cartes devant lui. Il décide de garder le poisson 4 vert qui donne le plus de points et le ragoût 1 jaune qui lui permet de prendre une carte Bonus.



Ce lot contient l'ensemble des 4 couleurs ainsi que 3 plats différents. Le joueur qui joue ce lot place 1 carte devant lui et défausse les 2 autres.



Ce lot n'est pas valable car il contient 2 cartes rouges. Il y a également 2 cartes jambon. Il suffirait de retirer le jambon 2 rouge pour que ce lot puisse être joué.



Fin de partie

Lorsque la dernière carte de la pioche est mise en jeu, chaque joueur n'a plus qu'un dernier tour à jouer. La partie est ensuite terminée. Les éventuels points des cartes Bonus en jeu à décompter en fin de partie sont ajoutés aux scores des joueurs.

Note : les cartes Bonus à décompter en fin de partie sont reconnaissables grâce au symbole en forme d'étoile contenant un chiffre gris qui indique le nombre de points qu'elles rapportent.

Chaque joueur ajoute tous les points présents sur les cartes visibles devant lui (cartes de jeu et cartes Bonus). Le joueur cumulant le plus grand total remporte la partie.

Résumé des cartes Bonus



Rapportent en cours de partie :

— Être le premier avec 3 pirates d'une certaine couleur devant soi (x4) *



— Être le premier avec 3 plats d'un certain type devant soi (x4)



— Être le premier avec 4 pirates de couleurs différentes devant soi *



— Être le premier avec 4 plats différents devant soi



— Être le premier avec 3 cartes Rhum devant soi



— Être le premier avec 8 cartes devant soi



Rapportent en fin de partie :

— Avoir le plus de pirates d'une certaine couleur devant soi (x4)



— Avoir le plus de plats de deux types précis devant soi (x4) **

* = Les cartes Rhum ne sont pas prises en compte pour ce bonus.

** = Les cartes présentant les 2 plats correspondants sont ajoutées pour déterminer la majorité.

Dédiacé à Barbara Pivetta qui m'a aidé sur ce jeu et sur tous les autres, pour son amour pour les jeux et la cuisine.

Emanuele Ornella

Auteur :
Emanuele Ornella

Livret de règles :
Jeroen Hollander

Chef de projet :
Jonny de Vries

Conception graphique :
Oliver Freudenreich

Traduction française :
Bruno Larochette, Maël Brustlein, Thomas Million



© 2018 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com