Achetez le jeu Chaotic Armada sur play-in.com



RÈGLES

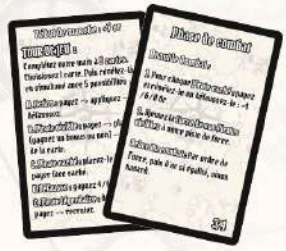
Principe du jeu

Dans **Chaotic Armada**, chaque joueur prend la tête d'un équipage pirate en quête de gloire.

Au fil de trois manches, vous recruterez de nouveaux Pirates et jouerez des cartes Actions afin de développer les synergies de votre équipage. Gérez vos pièces d'or, augmentez votre Force et adaptez votre stratégie aux cartes choisies par vos adversaires.

À la fin de chaque manche, les équipages affrontent ensemble un redoutable Fléau afin de gagner des Points de Gloire.

À la fin de la troisième manche, le joueur possédant le plus de Points de Gloire remporte la partie.



8 cartes aide de jeu

Matériel



1 plateau central



4 plateaux joueurs



120 cartes de jeu



12 cartes Pirate Légendaire



12 cartes Fléau



4 jetons joueurs Vigie



4 jeton joueurs Gloire



8 jeton joueurs Force



Des pièces d'Or

Mise en place générale

1. Placez le **plateau central** au centre de la table.
2. Formez une **réserve de pièces d'or** accessible à tous les joueurs.
3. Chaque joueur prend un **plateau Navire** ainsi que les jetons de la couleur correspondante.
4. Placez les jetons de chaque joueur sur :
   - **0 Force sur son plateau Navire** ;
   - **0 Point de Gloire sur le plateau central.**







Mise en place à chaque début de chaque manche

5. Prenez les cartes de jeu correspondant à la manche en cours et mélangez-les.
6. Distribuez **5 cartes** à chaque joueur.
7. Formez une pioche contenant **5 cartes par joueur** :
   a. **15 cartes** à 3 joueurs ;
   b. **20 cartes** à 4 joueurs.
8. Remettez les éventuelles cartes restantes dans la boîte, sans les consulter.
9. Révélez au hasard **1 carte Fléau** correspondant à la manche en cours et placez-la sur le plateau central.
10. Révélez tous les **Pirates légendaires** correspondant à la manche en cours et placez-les dans les zones prévues du plateau central.
11. Chaque joueur gagne **7 pièces d'or**.

La première manche peut alors commencer.

Déroulement d'une manche

Chaque manche se compose de **6 tours**, suivis d'un**Combat**.

Au cours des 6 tours, les joueurs choisissent simultanément des cartes pour recruter des Pirates, jouer des Actions, préparer des Pirates face cachée ou obtenir de nouvelles ressources.

Déroulement d'un tour

Chaque tour se déroule en suivant ces étapes :

1. Compléter sa main

Au début de chaque tour, chaque joueur doit avoir **5 cartes en main**.
À partir du deuxième tour, chaque joueur pioche donc **1 carte** dans la pioche de la manche afin de compléter les 4 cartes reçues de son voisin.
Lors du premier tour, cette étape est ignorée puisque chaque joueur a déjà reçu 5 cartes pendant la mise en place.

2. Choisir une carte

Chaque joueur choisit simultanément **1 carte** parmi les 5 cartes de sa main et la pose face cachée devant lui.

3. Révéler les cartes

Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte, ils la révèlent simultanément.
Chaque joueur doit alors utiliser sa carte de l'une des cinq façons suivantes :

1. **Jouer une carte Action** ;
2. **Recruter un Pirate face visible** ;
3. **Placer un Pirate face cachée** ;
4. **Défausser une carte pour gagner des pièces d'or** ;
5. **Défausser une carte pour recruter un Pirate légendaire**.

Jouer une carte Action :

Payez son coût, appliquez l'effet de la carte Action (après que les autres joueurs ont appliqué leurs effets de placement), puis placez-la en haut de votre défausse.

Recruter un Pirate face visible

Payez son coût, puis placez le Pirate face visible sur l'une des cinq positions de votre plateau Navire.
Si la position choisie est déjà occupée, défaussez immédiatement le Pirate qui s'y trouve et remplacez-le par le nouveau Pirate.
Un Pirate recruté face visible peut déclencher:

- l'effet de placement de la position choisie ;
- puis son éventuel effet immédiat.

Effet de placement :
Lorsque vous recrutez un Pirate, si la position choisie sur votre plateau Navire correspond à l'une des positions indiquées sur sa carte, appliquez immédiatement son effet de placement.

Placer un Pirate face cachée

Placez le Pirate face cachée sur l'une des cinq positions de votre plateau Navire, sans payer son coût.
Si la position est déjà occupée, défaussez immédiatement le Pirate qui s'y trouve.
Il devra être révélé ou défaussé juste avant le Combat (voir Préparation au Combat).

Défausser une carte pour gagner des pièces d'or

Placez la carte dans votre défausse et gagnez immédiatement :

- **4 pièces d'or** pendant la première manche ;
- **6 pièces d'or** pendant la deuxième manche ;
- **8 pièces d'or** pendant la troisième manche.

Recruter un Pirate légendaire

Défaussez la carte que vous avez révélée, puis choisissez l'un des Pirates légendaires disponibles.
Payez son coût et placez-le dans l'une des deux zones latérales de votre plateau Navire.
Si vos deux zones sont déjà occupées, vous pouvez remplacer l'un de vos Pirates légendaires. Le Pirate remplacé est alors défaussé.
Si plusieurs joueurs souhaitent recruter le même Pirate légendaire pendant le même tour, le joueur ayant le plus de Force choisit en premier. En cas d'égalité, celui qui a le plus d'Or.
Si le pirate légendaire qu'un joueur souhaitait recruter n'est plus disponible (ou qu'il n'en reste plus), celui-ci peut juste défausser la carte et gagner de l'or à la place.

Pirate



Action



Pirate Légendaire



(1) **Coût en or de la carte**	(3) **Effets de placement**	(5) **Force du pirate (à ajouter en fin de manche)**
(2) **Effet de la carte**	(4) **Symbole indiquant que l'effet de la carte est instantanée**	

Résoudre les cartes Actions et Pirates recrutés

Après la révélation des cartes, résolvez simultanément les effets dans l'ordre suivant :

1. Effets de placement
2. Effets immédiats des pirates
3. Cartes Action
4. Effets permanents des pirates

Attention, n'ajoutez pas la force de votre pirate (située en haut à droite de la carte) à votre force. Vous le ferez à la fin de la manche si votre pirate est toujours sur votre navire

Lorsqu'un ordre de résolution est nécessaire, les joueurs agissent selon les priorités suivantes :

1. le joueur ayant le plus de **Force** ;
2. puis celui ayant le plus de **pièces d'or** ;
3. puis celui ayant le plus de **Points de Gloire** ;
4. enfin, au hasard si l'égalité persiste.

Pirates spéciaux - Esquive

Certains pirates permettent d'esquiver l'effet d'une carte adverse vous visant.
Ceux-ci doivent être placés préalablement face cachée sur votre navire. Puis, vous pouvez à tout moment les révéler et les défausser pour annuler l'effet vous ciblant.

Monter à la Vigie

Certains effets permettent à un joueur de **grimper à la Vigie.**
Lorsqu'un seul joueur grimpe à la Vigie, placez son jeton Personnage sur l'emplacement situé en haut du plateau central.
Si un autre joueur occupait déjà la Vigie, son jeton redescend immédiatement.
À la fin de chaque tour, le joueur qui se trouve toujours en haut de la Vigie gagne :

- **1 Point de Gloire** pendant la première manche ;
- **1 Point de Gloire** pendant la deuxième manche ;
- **2 Points de Gloire** pendant la troisième manche.

Si plusieurs joueurs doivent grimper à la Vigie au même tour :

- aucun d'entre eux ne monte ;
- chacun gagne immédiatement :
  - **2 Points de Gloire** pendant la première manche ;
  - **2 Points de Gloire** pendant la deuxième manche ;
  - **4 Points de Gloire** pendant la troisième manche ;
- si un joueur occupait déjà la Vigie, il redescend et ne gagne aucun Point de Gloire à la fin du tour.

Fin du tour

Une fois toutes les cartes résolues :

1. chaque joueur transmet les **4 cartes restantes** de sa main à son voisin de droite ;
2. Si un joueur est sur la Vigie, il gagne des Points de Gloire:
3. un nouveau tour commence.

Après le sixième tour, passez à la **phase de Combat**.

Le Combat

À la fin de chaque manche, les joueurs affrontent la carte Fléau révélée lors de la mise en place.

La carte Fléau possède :

- une valeur de **Défense** ;
- des **Points de vie** ;
- un effet qui s'applique si elle n'est pas vaincu.

Les dégâts infligés au Fléau sont conservés entre les attaques des différents joueurs.

Préparation du Combat

Après le sixième tour, chaque joueur retire du jeu les 4 cartes qu'il lui reste en main (elles ne vont pas dans sa défausse personnelle).

Les joueurs révèlent ensuite leurs Pirates face cachée, dans l'ordre de leur choix. Pour chaque Pirate face cachée, son propriétaire choisit l'une des deux options suivantes :

- Le défausser et gagner 4 / 6 / 8 pièces d'or, en fonction de la manche
- Payer son coût, puis appliquer ses éventuels effets (effet de placement et effet immédiat)

Enfin, chaque joueur ajoute à sa Force la valeur de Force de tous les Pirates face visible de son équipage.

Déterminer l'ordre d'attaque

Avant le début du Combat, classez les joueurs selon les priorités suivantes :

1. le plus de **Force** ;
2. le plus de **pièces d'or** ;
3. le moins de **Points de Gloire** ;
4. au hasard si l'égalité persiste.

Cet ordre est utilisé pour l'ensemble du Combat.

Attaquer le Fléau

En commençant par le premier joueur, chaque joueur doit attaquer le Fléau **si celui-ci n'est pas encore vaincu.**
Lors de son attaque, chaque joueur doit :

1. Franchir la Défense

Le joueur dépense d'abord une quantité de Force égale à la Défense du Fléau.

Chaque joueur doit franchir la totalité de la Défense lors de sa propre attaque, même si un autre joueur l'a déjà franchie auparavant.

Si le joueur ne possède pas assez de Force pour dépasser la Défense, il dépense toute sa Force mais ne retire aucun point de vie au Fléau.

2. Retirer des points de vie

Une fois la Défense franchie, chaque point de Force dépensé permet de retirer **1 point de vie** au Fléau.

Le joueur gagne autant de Point de Gloire que de Points de Vie qu'il a retirés au Fléau.

Un joueur doit dépenser autant de Force que possible tant que le Fléau possède encore des points de vie.

3. Terminer son attaque

Si le Fléau n'est pas vaincu à la fin de l'attaque, le joueur termine avec **0 Force.**

Si le joueur vainc le Fléau avant d'avoir dépensé toute sa Force, il conserve sa Force restante pour la manche suivante.

Les joueurs qui n'ont pas encore attaqué lorsque le Fléau est vaincu conservent également toute leur Force.

Résultat du Combat

Si le Fléau est vaincu

Défaussez la carte Fléau sans appliquer son effet.

Si le Fléau n'est pas vaincu

Après l'attaque du dernier joueur, appliquez l'effet indiqué sur la carte Fléau, puis défaussez-la.
Cet effet est immédiat et peut modifier considérablement la partie.

Exemple d'un Combat



Simon, Pierre, et Adrien combattent Davy Jones.
D'après sa carte, Davy Jones possède 2x3 = 6 de Défense, et 8x3 = 24 de Points de Vie

Si ils n'arrivent pas à battre le Fléau, ils devront tous défausser le pirate le plus cher de leur équipage.

Simon a 13 de Force, Pierre en a 15, et Adrien 22.

Tour d'Adrien
Adrien commence parce qu'il possède le plus de Force.
Il commence par franchir la défense du Fléau, et il tombe donc à 22-6 = 16 Force.
Il doit ensuite dépenser autant que possible sa Force restante pour retirer des Points de Vie au Fléau.
Comme le Fléau a 24 Points de Vie, Adrien dépense toute sa Force restante pour lui retirer 16 Points de Vie, et il gagne 16 Points de Gloire.
Adrien termine son attaque avec 0 Force restante.
Il ne reste maintenant que 24-16 = 8 Points de Vie au Fléau.

Tour de Pierre
Pierre attaque en second parce qu'il possède plus de Force que Simon.
Il commence par franchir la défense du Fléau, et il tombe donc à 15-6 = 9 Force.
Il doit ensuite dépenser autant que possible sa Force restante pour retirer des Points de Vie au Fléau.
Comme il reste au Fléau 8 Points de Vie, Pierre ne dépense que 8 Force pour retirer les derniers Points de Vie au Fléau.
Pierre gagne donc 8 Points de Gloire, et termine le combat avec 9-8 = 1 Force restante.

Tour de Simon
Comme Simon avait le moins de Force, il attaque en dernier.
Mais, le Fléau a déjà été vaincu avant le début de son tour, il n'attaque donc pas et conserve toute sa Force pour la manche suivante.

Fin d'une manche

Après le combat :

- les Pirates de chaque équipage restent en place ;
- les Pirates légendaires recrutés restent en place ;
- les pièces d'or sont conservées ;
- les cartes présentes dans les défausses sont conservées ;
- la Force restante est conservée ;
- le joueur présent à la Vigie reste en place.

Défaussez :

- les éventuelles cartes encore présentes dans la pioche ;
- les Pirates légendaires qui n'ont pas été recrutés ;
- la carte Fléau de la manche.

Procédez ensuite à la mise en place de la manche suivante.

Fin de partie

La partie prend fin après le Combat de la troisième manche.

Sauf si un fléau non-vaincu modifie la condition de victoire, le joueur possédant le plus de **Points de Gloire** remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de pièces d'or l'emporte.

Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Référence Rapide

1. Début de manche

- Distribuez 5 cartes à chaque joueur.
- Formez une pioche de 5 cartes par joueur.
- Révélez 1 carte Fléau et tous les Pirates légendaires de la manche.
- Chaque joueur gagne 7 pièces d'or.

2. Tour de jeu

- Complétez votre main à 5 cartes
- Choisissez 1 carte et révélez simultanément pour, au choix :
  - jouer une Action ;
  - recruter un Pirate ;
  - placer un Pirate face cachée ;
  - Défausser une carte pour gagner 4 / 6 / 8 pièces d'or ;
  - Défausser une carte pour recruter un Pirate légendaire.
- Résolvez dans l'ordre :
  - Les Effets de placement
  - Les effets immédiats des Pirates recrutés
  - Les cartes actions
- Le joueur sur la Vigie gagne 1/1/2 PG

Jouez 6 tours par manche

3. Combat

- Révélez ou défaussez vos Pirates face cachée
- Ajoutez la Force de votre équipage
- Chaque joueur attaque le Fléau, en suivant l'ordre :
  Force > Or > moins de Points de Gloire
- Réduisez votre Force de la valeur de Défense du Fléau
- Dépensez le maximum de votre Force restante pour réduire les Points de Vie du Fléau
  - Gagnez 1 point de gloire pour chaque Point de Vie retiré
- Si le Fléau n'est pas vaincu : appliquez son effet
- Défaussez le Fléau

Illustration	Effet de Placement
	**Augmentez votre force de X.**
	**Augmentez vos PG de X.**
	**Gagnez X or**