***F.A.Q. LA CHASSE OH ! TRESOR***

(Foire Aux Questions)

**Des questions, des idées, remarques… c’est par ici !**

**I] LES REGLES, LE MATERIEL quelques questions**

**1) Lorsque le trésor est caché, il y a toujours 2 plages (ou 2 grottes) qui ont les mêmes coordonnées ?** Oui, c’est normal. Le premier joueur lors d’une fouille qui voit les 4 indices s’empare du trésor ! Tant pis pour les autres qui passent après ou sur l’autre plage (ou grotte) qui a les mêmes coordonnées.

**2) Il y a des Noms de rochers, … à quoi cela correspond ?** Les NOMS de rocher correspondent à des grottes. Il y a 16 grottes et 16 plages réparties symétriquement et en alternance sur la carte.

**3) A-t-on le droit de revenir (ou de passer) dans un repère alors que l’on n’a pas le trésor ?** Excellente question ! Rien n’est précisé dans les règles. L’idée originelle est NON ! Mais, pour se protéger par exemple, ou dans une variante de recrutement entre experts, on peut envisager la possibilité de débarquer pour effectuer différentes actions.

**4) Lors d’une canonnade, mon adversaire m’a touché et m’a pioché le trésor ! En a-t-il le droit ?** Non ! Cela est précisé dans les règles. Il faut penser à enlever discrètement le trésor de son équipage avant une canonnade. Toutefois, pour les habitués, vous pouvez convenir de cette éventualité et autoriser le transfert du trésor lors d’une canonnade.

**5) Des précisions sur la bâche, qui fait office de plateau et de carte au trésor ?** La bâche est certifiée NF (Norme Française) : très difficilement déchirable, ne se déforme pas non plus facilement et surtout ininflammable

…

***J’espère avoir répondu à vos interrogations,***

***Alors à vous de jouer ! Et si vous avez d’autres questions, remarques, idées… n’hésitez-pas ! Laissez-nous votre message sur cette page dans le cadre ou par mail***

**II] D’AUTRES IDEES, REMARQUES en vrac**

 **- Roue météo : pour + de complexité, de réalisme, utiliser et appliquer les effets de la roue météo avant chaque tour du bateau ayant commencé la partie : 1er tour de roue pr désigner la zone**

\* Matériel : Dé multi-faces avec symboles ou n° avec liste et significations / Roue météo

\* Selon zone/direct° : N/S ou E/O et en combinant = NE-NO-SE-SO et distance : Zone côtière / Large

\* Localisations ± précise : grotte – plage / zone côtière – large…

\* Etat de la mer : mer d’huile avec houle ± forte et glaces icebergs /

\* Etat du ciel : vent ± fort sur l’échelle de … , pluie ± forte jusqu’à la tempête en passant par brouillards, nuages, grêle, orage /

\* Température : glacial à chaleur étouffante

\* Selon les Saisons

**- Autres pvrs spéciaux :** pirate traître (permet de prendre un pirate à l’adversaire lors d’un abordage)/ pirate recruteur (avt le 1er tour, droit de piocher un autre pirate ds la pioche ou à un joueur adverse sur un repère contigüe sauf si c’est son dernier) / pirate architecte (droit de piocher une voile en plus) / pirate forgeron (droit de piocher un canon de plus) / pirate docteur (guérit un autre pirate que lui après un combat s’il en reste) / pirate archéologue (peut lors d’une fouille reposer une carte « mauvaise pioche » tirée et piocher la suivante) / pirate météorologue (une météo défavorable n’a pas d’incidence sur lui lorsqu’il est utilisé pour déplacer le bateau) / pirate boucanier (lors d’un pacte, peut choisir une carte dans le jeu adverse sauf le trésor) / pirate pêcheur (si le dé pêche tombe sur l’une des faces requin ou pieuvre, ce pirate peut à chaque fois relancer 1x le dé) / pirate canonnier (répare un canon perdu après une bataille) / pirate couturier (répare une voile perdue après une bataille) / pirate voleur (avant le premier tour, vole l’indice d’un adversaire situé sur un repère contigüe) / pirate mutin (avt de mourir, a convaincu ses adversaires vainqueur de se mutiner et permet au joueur éliminé d’augmenter ses chances de reprendre un bateau) / pirate abordage expert : peut enlever une voile ou un canon lors d’1 abordage avec une face tête de mort

**- Autres cartes spéciales** (ds la pile « fouilles ») : animaux terrestres, aquatiques, volatiles, super carte action (voile, canon, pirate)

**- Jetons en mer** avec différents animaux, objets, personnages, météo, évènements… avec dessin, symbole ou n° avec liste explicative, et à laisser tomber au début de partie (ou chaque début de tour ?) sur la carte lors de la mise en place après le choix des bateaux, retournées ou non au hasard lorsqu’elles tombent sur la carte

1- Kraken

2- Sirènes

3- Pirate(s) à la dérive sur un radeau

4- cimetière d’épaves : Canon(s) à repêcher

5- cimetière d’épaves : Voile(s) à repêcher

6- Vents défavorables

7- Vents favorables

8- Récifs / Bancs de sable. La navigation est très dangereuse dans cette zone.

9- Caisses et barils de rhum à la dérive. Après les avoir repêchés, le moral de votre équipage est au beau fixe : **+1 action** pour ce tour uniquement. Retirez le jeton de la carte.

10- Pénurie de vivres / Scorbut à bord. **Votre tour de jouer s’arrête immédiatement** le temps de reconstituer vos stocks et de soigner tant bien que mal les malades. Retirez le jeton de la carte.

Autres jetons / idées :

- L’Ermite : permet de regarder le(s) indice(s) des adversaires et donc de connaître l’emplacement du trésor

**- idem sur les plages et grottes**

**- C.O. Trésor :** faire 1 azimut / nbre de pas, enjambées, / profondeur (dans la terre ou dans l’eau) – coup de pelles et de pioches et différents outils pour creuser, chercher (mains, pelleteuse, radars, détecteur de métaux, écoute sonore, … / distance à la ficelle corde pr tracer, compas, sextant, autres objets de distance (règles, décamètre, …) délimiter une ou pls zones circulaires / longitudes – latitudes / coordonnées GPS / objets, lieux repères, singuliers ou non / Hauteur – Altitude / pentes – montées / trous, puits, étangs, lacs, tombes, arbres, branches,… / loupes, longues-vues, jumelles, microscope, lunettes, et autres objets ou évènements de vue (fumée, éruption, météo / Informations par différents moyens de communication (TV, radio, tél, Journaux, Internet avec Ordi, i-phone …, courrier, téléportation, morse, fax, pigeon, directe par personnes interposées, message

INDICES :

* Nord / Sud (direction)
* Est / Ouest (direction)
* Plage / Grotte (site)
* Zone côtière / Au large (durée du voyage)
* Pierre ronde / Souche d’arbre (signe particulier du site)
* 10 pas de distance autour du signe particulier / 30 pas de distance autour du signe particulier

**III] AUTRES ACTIONS POSSIBLES**

Pour les experts, ou tout simplement pour varier les parties, utilisez d’autres actions :

1. Eperonnage : l’action « Eperonnage ». Lorsque c’est à votre tour de jouer et que vous déplacez un bateau, vous avez la possibilité d’éperonner un bateau adverse s’il vous reste au moins 1 déplacement (1 hexagone) à effectuer. Annoncez votre intention, lancez les dés abordage. Si vous obtenez 4 têtes de mort ou plus, votre éperonnage est réussi : piochez au hasard 1 carte de l’équipage adverse (sauf le trésor et les indices mis de côté ou cachés au préalable) et mettez-la au cimetière. Attention ! Dans le cas d’une dernière voile prise, le bateau est coulé (suivez la procédure normale).
2. Construction / Recrutement : lors de votre 1er tour de jeu, choisissez de construire 1 canon ou 1 voile en plus, ou de recruter 1 pirate en plus pour votre équipage. Tirez au hasard la carte de votre choix dans la pile cimetière et ajoutez-la à votre équipage. Votre tour est fini.

**IV] VARIANTE CANONNADE**

Lors d’une canonnade côte à côte, le joueur qui réplique peut choisir de le faire en canonnade ou en abordage