

# Libertalia

## LES VENTS DE GALECREST

Créé par Paolo Mori  
Illustré par Lamaro Smith

1-6 joueurs · 45-60 minutes  
âge 14+ · compétitif

*Dans le monde de Galecrest, les pirates du ciel naviguent sur les vents à la recherche d'aventures, de trésors et de gloire. En tant qu'amiral, vous commandez un équipage composé de matelots d'horizons différents... mais il en va de même pour vos adversaires qui naviguent sur d'autres bateaux de la flotte des pirates. Chaque jour, la flotte accoste sur une île différente où vous envoyez un membre de l'équipage récupérer votre part du butin, en espérant*

*qu'il revienne pour encourager votre groupe de personnages en pleine expansion. Libertalia est d'abord paru en 2012. Dix ans plus tard, nous célébrons le jeu original avec une édition revue et approfondie comprenant de toutes nouvelles illustrations, 40 Personnages par joueur, un système de Réputation pour départager les égalités, des jetons Butin Deluxe, un mode solo robuste et bien plus encore.*

### APERÇU ET BUT DU JEU

Une partie de Libertalia se déroule sur 3 Voyages (ou « Manches »). Au début de chaque Voyage, les joueurs obtiennent un set identique de 6 cartes Personnage. Chaque Jour pendant le Voyage, les joueurs choisissent, en même temps, 1 Personnage à jouer de leur main. Les Personnages choisis sont placés sur l'île, du niveau le plus faible au niveau le plus élevé (la Réputation des joueurs permet de départager les égalités). Les joueurs activent les compétences Jour de ces Personnages dans l'ordre croissant, puis activent les compétences Crépuscule et une sélection de Butin dans l'ordre décroissant. À ce moment-là, des Personnages intègrent le Bateau de chacun des joueurs. Enfin, les compétences Nuit des Personnages, qui se trouvent dans les Bateaux, sont activées.

À la fin du Voyage, les joueurs activent, s'il y a lieu, les compétences Ancre des Personnages et marquent des points en fonction de leurs jetons Butin et Doublons. Ils défaussent ensuite ces Personnages, jetons Butin et Doublons, en gardant uniquement les Personnages de leur main qui n'ont pas été joués. À la fin du troisième Voyage, les joueurs révèlent leur score final afin de déterminer qui entrera dans l'histoire comme étant le plus riche des pirates.

### MATÉRIEL

#### Pour tous

1 plateau de jeu



54 Doublons  
(pièces en carton)



x12 x18 x24

7 tuiles Butin



48 jetons Butin  
(10 Cartes, 8 Tonneaux,  
8 Reliques, 6 Sabres,  
6 Amulettes, 6  
Crochets et 4 Coffres)



1 sac en tissu



1 tuile Aspirant de  
marine  
(mode 2 joueurs)



#### Par joueur

40 cartes  
Personnage



1 marqueur de  
Score (coffre)



1 jeton  
Réputation



1 tuile Cimetière



## MISE EN PLACE : AVANT CHAQUE PARTIE

**Plateau et tuiles/jetons Butin :** Placez le plateau (l'Île) sur la table, en choisissant l'une de ces configurations :

**Calme** (☁) : Utilisez la face Calme du plateau pour jouer avec des compétences simples et gentilles.

**Orageux** (☁⚡) : Utilisez la face Orageuse du plateau pour jouer avec des compétences plus complexes et surnoises.

**Inexploré** : Pour une aventure pleine de surprises en haute mer, choisissez une face du plateau, n'importe laquelle, et placez au hasard des tuiles Butin face visible sur les tuiles imprimées du plateau. Les tuiles recouvertes ne sont pas utilisées pendant la partie. Les tuiles Butin présentant le symbole Automa (🤖) ne sont utilisées que pour les parties solo.

Mettez tous les jetons Butin dans le sac en tissu.

**Éléments spécifiques aux joueurs :** Chaque joueur prend un set de 40 cartes Personnage rangées par ordre croissant (ne les mélangez pas), un marqueur de Score remis à 0 de la même couleur et une tuile Cimetière. Les marqueurs de Score restent face visible (information ouverte).

Mélanguez l'ensemble des 6 jetons Réputation (pas seulement ceux des joueurs) et placez-les au hasard de gauche à droite sur la piste de Réputation.

**Dans une partie à 2 joueurs**, placez la tuile Aspirant de marine sur la deuxième et la troisième case de l'Île. Placez au hasard les jetons Réputation des joueurs actifs sur la troisième et la quatrième case de la piste de Réputation (se référer au symbole  sur le plateau), puis placez les jetons Réputation restant sur les autres cases.

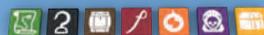


### MISE EN PLACE 3 JOUEURS (FACE CALME)



## MISE EN PLACE : AVANT CHAQUE VOYAGE

**Jetons Butin :** Piochez au hasard des jetons Butin dans le sac en tissu et placez-les sur les espaces prévus pour du plateau de jeu (chaque espace représente un Jour du Voyage à venir et la durée de chacun des 3 Voyages est différente). Placez autant de jetons Butin que le nombre de joueurs sur chacun des Jours du Voyage à venir.



**Dans une partie à 2 joueurs,** placez 3 jetons Butin sur chacun des Jours du Voyage à venir.

**Cartes Personnage :** Demandez à un joueur, n'importe lequel, de mélanger son paquet de Personnages, piochez-y 6 cartes au hasard et révélez-les aux autres joueurs. Les autres joueurs prennent alors les 6 mêmes cartes de leur paquet de Personnages et les ajoutent à leur main. (Cette étape est plus rapide si c'est toujours le même joueur qui mélange et pioche 6 cartes pour chacun des Voyages et si les autres joueurs conservent leur paquet de cartes, rangées par ordre croissant).

À la fin de chaque Voyage, les joueurs ont toujours des cartes dans leur main. Pour chacun des Voyages suivants, ils obtiennent un set de 6 cartes supplémentaires et ajoutent ces nouvelles cartes aux cartes restantes de leur main.

**Doublons :** Gagnez autant de Doublons (jetons Pièce : ) que le nombre indiqué sous votre jeton Réputation sur la piste de Réputation. Vos Doublons sont visibles par tous les joueurs (information ouverte).



### Adjacence

Certaines cartes et tuiles Butin impliquent des joueurs adjacents. Un joueur adjacent est un joueur qui se trouve directement à votre gauche ou droite.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Libertalia se joue sur 3 Voyages et chaque voyage dure 1 Jour de plus que le précédent. Le premier Voyage dure 4 Jours, le second dure 5 Jours et le dernier 6 Jours.

Chaque Jour, tous les joueurs choisissent une carte Personnage de leur main en même temps et la placent face cachée devant eux. Lorsque tous les joueurs ont fait cela, révèlez toutes les cartes jouées et placez-les sur l'Île, en partant de la gauche et en poursuivant vers la droite, dans l'ordre croissant (selon le niveau indiqué en haut à gauche de chaque carte, 1 étant le niveau le plus faible et 40 le plus élevé). Si certaines cartes jouées sont identiques, placez-les selon la Réputation des joueurs qui les ont choisies (le joueur qui a la Réputation la plus élevée place son Personnage à droite des autres).

Puis effectuez les phases suivantes. À chaque phase, vous pouvez activer uniquement votre propre Personnage et devez activer toutes les compétences indiquées à moins qu'elles ne précisent « pouvez ».

**Jour** (☀️) : En commençant par le Personnage le plus à gauche (de niveau le plus faible) sur l'Île et en poursuivant vers la droite, chaque joueur active la compétence Jour de son Personnage (s'il y a lieu).

**Crépuscule** (🌅) : En commençant par le Personnage le plus à droite (de niveau le plus élevé) sur l'Île et en poursuivant vers la gauche, chaque joueur ayant un Personnage sur l'Île effectue les étapes suivantes :

1. Gagnez un jeton Butin (si possible) du Jour en cours, sauf indication contraire sur votre Personnage.
2. Si votre Personnage et/ou le jeton Butin que vous venez de gagner possède des compétences Crépuscule, activez ces compétences.
3. Si votre Personnage est toujours sur l'Île, placez-le face visible dans votre Bateau (sur la table, devant vous).

Après la phase Crépuscule, s'il reste des jetons Butin sur le Jour en cours, remettez-les dans le sac.

**Nuit** (🌙) : En même temps que les autres joueurs, activez toutes les compétences Nuit des Personnages de votre Bateau. Vous pouvez activer vos compétences Nuit dans l'ordre de votre choix.

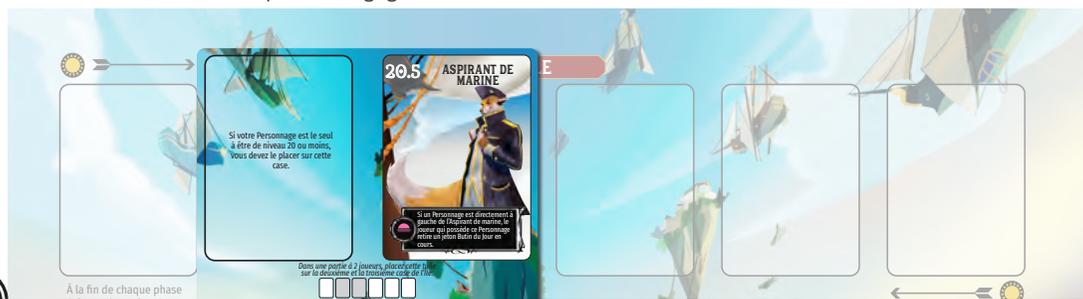
Pendant le Voyage, chaque fois que vous gagnez ou perdez des Doublons, utilisez uniquement des jetons Pièce (pas votre marqueur de Score). Ainsi, lors de ce Voyage, si vous perdez tous vos Doublons, vous n'avez tout simplement plus aucun jeton Pièce. Vous n'ajustez votre marqueur de Score qu'à la fin de chaque Voyage.

Chaque fois que l'on vous demande de défausser une de vos cartes Personnage, placez-la face cachée sur votre tuile Cimetière. Vous pouvez regarder les cartes de votre Cimetière à tout moment.

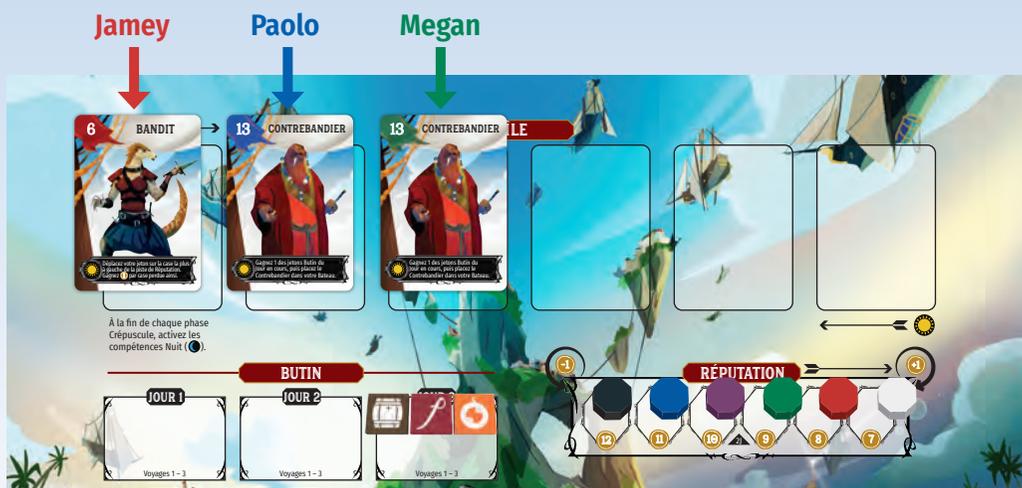
## MODE 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, placez la tuile Aspirant de marine de manière à ce qu'elle recouvre la deuxième et la troisième case de l'Île. Au lieu d'avoir autant de jetons Butin que le nombre de joueurs, vous avez toujours 3 jetons Butin à disposition par Jour.

Les joueurs placent leurs Personnages sur l'Île selon le niveau de l'Aspirant de marine (20,5). Si votre Personnage est le seul à être de niveau 20 ou moins, vous devez le placer directement à gauche de l'Aspirant de marine. Au Crépuscule, si votre Personnage est directement à gauche de l'Aspirant de marine, votre adversaire retire un jeton Butin du Jour en cours juste avant que vous n'en gagniez un. Le jeton retiré est remis dans le sac sans d'autre effet. L'Aspirant de marine compte comme un Personnage, mais ne peut jamais être défaussé et ne peut rien gagner/donner.



**Exemple :** Lors du troisième Jour, Jamey joue un Bandit (niveau 6) tandis que Paolo et Megan jouent un Contrebandier (niveau 13). Le Bandit de Jamey a le niveau le plus faible, alors il est placé tout à gauche de l'Île. Paolo a moins de Réputation que Megan, il place donc son Contrebandier à droite du Bandit, puis Megan place son Contrebandier.



## FIN DU VOYAGE

Après la phase Nuit du dernier Jour de chaque Voyage, effectuez les étapes suivantes :

**Compétences Ancre (⚓) :** Activez toutes les compétences Ancre des jetons Butin et des Personnages de votre Bateau dans l'ordre que vous souhaitez. Vous pouvez comptabiliser les Doublons gagnés lors de cette manche sur votre marqueur de Score ou attendre la prochaine étape pour le faire. Vous ne pouvez pas « truquer » l'ordre de ces étapes afin d'éviter temporairement d'avoir moins de .

**Marqueurs de Score :** Ajuster votre marqueur de Score selon le nombre de Doublons que vous avez gagné, puis défaussez ces Doublons. Votre marqueur de Score est visible par tous les joueurs (information ouverte). Après le troisième Voyage, si votre marqueur de Score atteint 99 points, laissez-le sur 99 et utilisez des Doublons pour garder le compte de votre richesse supplémentaire.

À la fin du premier et du deuxième Voyage, suivez les étapes de Mise en place pour le prochain Voyage (voir page 3). À la fin de votre troisième Voyage, la partie prend fin.

**Défaussez les jetons Butin et les Personnages de votre Bateau :** Sauf indication contraire sur un Personnage ou une tuile Butin, mettez tous les jetons Butin dans le sac et toutes les cartes Personnage de votre Bateau dans votre Cimetière. Cependant, gardez tous les Personnages non utilisés de votre main. Ainsi, vous commencerez le prochain Voyage avec certains Personnages en main que d'autres joueurs ont dans leur Cimetière.

Il ne doit rester aucun jeton Butin sur votre plateau, étant donné que les jetons Butin qui n'ont pas été pris sont remis dans le sac à la fin de chaque phase Crépuscule. Si jamais vous en avez oublié, remettez-les tout de suite dans le sac.

## RÉPUTATION

La Réputation sert à départager les égalités, lorsque plusieurs joueurs jouent le même Personnage par exemple. Les jetons Butin et les Personnages peuvent changer la position des jetons sur la piste de Réputation. Plus votre jeton est à droite de la piste de Réputation, plus votre Réputation est élevée.

**Exemple :** Megan (vert) et Jamey (rouge) jouent tous deux une Passagère clandestine. Le jeton Réputation de Jamey est à droite de celui de Megan, alors Jamey place sa Passagère clandestine à droite de celle de Megan sur l'île.



Lorsque vous gagnez de la Réputation, déplacez votre jeton Réputation d'autant de cases vers la droite, en déplaçant tout autre jeton vers la gauche afin de laisser de la place pour le vôtre. **Exemple :** Le jeton Réputation de Jamey (rouge) est sur la sixième case de la piste de Réputation, celui de Megan (vert) est sur la cinquième et celui de Paolo (bleu) sur la troisième. L'Armurier de Paolo lui donne 2 Réputations, il déplace donc son jeton sur la cinquième case et celui de Megan est déplacé vers la gauche (sur la quatrième case). Faites de même, dans le sens inverse, lorsque vous perdez de la Réputation.

Si vous perdez plus de Réputation que ne le permet la piste, perdez 1 par Réputation que vous auriez dû perdre. Si vous gagnez plus de Réputation que ne le permet la piste, gagnez 1 par Réputation que vous auriez dû gagner. **Exemple :** Le jeton Réputation de Jamey (rouge) est tout à droite de la piste de Réputation. Jamey utilise la compétence d'un Personnage qui lui fait gagner 2 Réputations. Il gagne donc 2 Doublons à la place.

## JETONS ET TUILES BUTIN

Les jetons Butin que vous gagnez sont visibles par les autres joueurs (information ouverte). Si une compétence vous impose de défausser un jeton Butin pendant le Voyage, remettez le jeton dans le sac. Sinon, les jetons restent dans votre réserve.

Les compétences Butin sont indiquées sur le plateau (et sur les tuiles Butin pour le mode Inexploré). Les jetons Butin qui ont des compétences Crépuscule sont déclenchés lorsqu'ils sont obtenus pour la première fois, jamais pendant d'autres phases Crépuscule ou lorsqu'ils passent d'un joueur à un autre du fait d'une compétence Personnage. D'autres jetons Butin ont des compétences qui sont déclenchées pendant la Nuit. Les compétences Ancre sont déclenchées à la fin du Voyage.

Sauf indication contraire sur un Personnage ou une compétence Butin (sur la face Orageuse de la tuile Carte par exemple), tous les jetons Butin sont remis dans le sac à la fin de chaque Voyage.

## FIN DE LA PARTIE

Après la fin du troisième Voyage, chaque joueur révèle son marqueur de Score pour déterminer qui est le plus riche des pirates ! S'il y a égalité, le joueur à égalité qui a la Réputation la plus élevée l'emporte.

## NOTE DE L'ÉDITEUR (JAMEY STEGMAIER)

Libertalia est le premier jeu publié par Stonemaier Games qui propose une nouvelle édition d'un jeu épuisé, initialement publié par un autre éditeur. J'ai adoré le jeu Libertalia dès sa première sortie chez Marabunta, le jeu en simultané entraîne peu de temps d'arrêt et permet de jouer facilement jusqu'à 6 joueurs, la révélation des cartes est toujours un délice et les joueurs se prennent réellement pour des pirates surnois lorsqu'ils décident quels personnages conserver pour le prochain voyage.

Pendant la pandémie de COVID-19, en 2020, j'ai commencé à jouer à Libertalia sur Board Game Arena. Chaque fois que je mentionnais sur les réseaux sociaux que j'y avais joué, de nombreuses personnes me répondaient « Si seulement ce jeu n'était pas épuisé ! ». Lors d'un de mes Facebook Live chat hebdomadaires, quelqu'un m'a même conseillé d'essayer d'obtenir les droits et d'imprimer une version Stonemaier de Libertalia.

Alors, sur un coup de tête, j'ai contacté à la fois Asmodee et Paolo Mori, qui m'ont tous deux confirmé que les droits étaient retournés au créateur. Paolo était d'accord pour que Stonemaier publie une toute nouvelle édition du jeu et j'ai eu beaucoup de plaisir à travailler avec lui pour améliorer certains mécanismes, ajouter de nouveaux personnages et revoir de nombreuses cartes originales. Ce fut également un plaisir de travailler avec l'artiste Lamaro Smith, qui a créé un tout nouveau monde pour cette aventure de pirates. J'espère que vous apprécierez Libertalia : Les Vents de Galecrest !

Voici une liste de ce qui a changé par rapport à la version originale :

**Plus de Personnages :** Il y a désormais 40 Personnages au lieu de 30.

**Compétences des jetons :** Chaque jeton Butin possède désormais une tuile à deux faces qui en définit les compétences. Vous pouvez jouer avec des compétences Calmes (simples et gentilles), Orageuses (plus complexes et surnoises) ou naviguer sur des eaux Inexplorées avec un mélange des deux.

**Personnages piochés et joués :** Vous commencez avec 6 cartes Personnage en main et n'en jouez que 4 lors du premier Voyage. Puis, vous obtenez 6 cartes Personnage en plus et en jouez 5 lors du deuxième Voyage. Enfin, vous obtenez 6 cartes Personnages en plus et en jouez 6 lors du troisième Voyage.

**Réputation :** Un système simple de Réputation remplace les précédentes règles de départage des égalités. Si vous jouez le même Personnage qu'un de vos adversaires, le joueur qui a la Réputation la plus élevée place son Personnage plus à droite sur le plateau. La Réputation détermine également le nombre de Doublons que vous gagnez au début de chaque Voyage.

**Information ouverte ou fermée :** Les tuiles Butin ont désormais deux faces, ce qui les rend plus faciles à mettre en place mais impossibles à cacher, elles sont désormais des informations ouvertes à tout moment. Chaque joueur compte la richesse qu'il a accumulée sur son marqueur de Score, qui remplace le plateau du jeu original (mais cela reste une information ouverte).

**Défausse (Cimetière) :** Chaque joueur possède désormais un Cimetière dans lequel il défausse des Personnages pendant et à la fin du Voyage. Certaines cartes Personnages interagissent avec votre Cimetière.

**Mode 2 joueurs :** Les parties à 2 joueurs ressemblent désormais plus à des parties à 3 joueurs grâce à la tuile Aspirant de marine, qui ajoute un choix supplémentaire pour l'un des joueurs (il n'y a par contre aucun bot).

**Mode solo :** Vous pouvez désormais jouer seul à Libertalia en utilisant le mode solo Automa, détaillé dans un autre livret de règles.

*Un grand merci à M. Cuddington pour avoir créé le modèle des cartes Personnage et à Christine Santana pour s'être chargée de la conception graphique.*

	<b>CALME</b>
	<b>ORAGEUX</b>
	<b>JOUR</b>
	<b>CRÉPUSCULE</b>
	<b>NUIT</b>
	<b>ANCRE</b>
	<b>DOUBLON</b>

### Avant chaque Voyage

1. Placez les jetons Butin (1 par joueur ou 3 pour 2 joueurs)
2. Obtenez les 6 mêmes cartes Personnage
3. Gagnez un nombre de Doublons égal à votre Réputation

### À la fin de chaque Voyage

1. Activez les compétences Ancre (🚢) des Personnages et Butins
2. Ajustez votre marqueur de Score et défaussez les Doublons
3. Défaussez les jetons Butin et Personnages des Bateaux



**STONEMAIER**  
GAMES