




BUTIN



1 - Mise en place :

- ♦ **La Main** : les cartes en main restantes sont défaussées.
- ♦ **Le Pont** : Les 4 cartes jouées et les éventuelles cartes en mode Pillages sur ton pont rejoignent ta zone Butin.
- ♦ **Le parchemin des scores** : A la fin de ce livret, vous trouverez une page contenant 2 parchemins de scores à photocopier pour être réutiliser lors de vos prochaines parties.

2 - Décompte des points de Butin

- ♦ Noter le nom/pseudo de chaque joueur à chaque manche. Chaque manche doit être séparée d'un double trait.
- ♦ A ► Comptabiliser les points de chaque carte de vos Butins respectifs sans prendre en compte les effets de carte.
- ♦ B ► Comptabiliser les éventuels effets Butin  de vos cartes.
- ♦ Calculer le total A + B
- ♦ Est-ce que le Capitaine a le meilleur score de cette manche.
 - Si oui, il obtient +30pt (en cas d'égalité, il gagne ! "C'est qui le Capitaine, hein ?")
 - Sinon, il obtient -10pt ainsi qu'un CRANE (symbolisez-le avec une croix près du nom)

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, un joueur est éliminé s'il obtient 3 CRANES.
 Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, un joueur est éliminé s'il obtient 2 CRANES.

- ♦ Calculer le total de la manche du Capitaine
- ♦ Puis Calculer les POINTS DE FORTUNE de chaque joueur (points de la partie, toutes manches cumulées)

3 - Condition de fin de partie se déclanchera lorsque :

- Le Capitaine de cette manche a plus ou égal de FORTUNE que la LIMITE DE FORTUNE définie.
- Un joueur est éliminé à cause du nombre de ses CRANES.
- Le joueur ayant le plus de FORTUNE gagne la partie.
 En cas d'égalité, le dernier Capitaine détermine le gagnant.

EXEMPLE D'UNE PARTIE

Les joueurs : Vincent = V Ewen = E
 Amandine = Am Arwen = Ar

Partie rapide : 4 joueurs
LIMITE FORTUNE : 250pt
Éliminé au bout de : 2 CRANES

 = gagnant d'une manche

Amandine a gagné la manche en tant que Capitaine, elle ne piochera que 2 cartes au lieu de 3 à la prochaine manche →

Arwen a perdu en tant que Capitaine elle obtient un crane ↓

On met une croix à côté de son nom pour le comptabiliser ↓

Le Capitaine est Amandine et FORTUNE a dépassé 250pt. ► Fin de partie

► La meilleure fortune gagne = Amandine avec 348pt

Nom	Butin	Effet Butin	Total	Capitaine	BUTIN Manche	FORTUNE
V	65	+	10			75
Am	78	0	78	+30	108	108
E	52	20	72			72
Ar	64	10	74			74
V	21	20	41			116
Am	54	0	54			162
E	73	15	88			160
Ar	56	10	66	-10 x	56	130
V	66	20	86			202
Am	75	10	85	-10 x	75	237
E	33	10	43			203
Ar x	58	5	63			193
V	52	10	62			264
Am x	60	10	70	+30	111	348
E	65	0	65			268
Ar x	49	0	49			242

cumuler le total des manches

Amandine a pris un gros risque à la dernière manche car elle avait déjà un CRANE. Si elle avait perdu en tant que Capitaine, elle aurait été éliminée et c'est Ewen qui aurait gagné la partie ayant 268pt, la meilleure fortune après elle...