

Règles de Traîtres à bord

Comment jouer à Traîtres à bord

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Les pirates veulent remplir le coffre au trésor, les mutins veulent saboter la collecte sans se faire démasquer.
- **Mécanique principale** : Identité secrète, bluff et déduction : chacun joue des cartes face cachée dans le coffre tout en essayant de deviner qui est ami ou ennemi.
- **Condition de victoire** : Les pirates gagnent si le coffre atteint la valeur cible ou si tous les mutins sont éliminés ; les mutins gagnent si le coffre reste trop bas, si la pioche est vide, ou s'ils sont aussi nombreux que les pirates.

Imaginez : vous êtes sur un navire pirate et c'est jour de paie. Sauf que des traîtres — les **mutins** — ont renversé le coffre au trésor ! Les **pirates** loyaux veulent le remplir à nouveau, tandis que les mutins font tout pour les en empêcher. Le souci ? Personne ne sait qui est qui. Ça va mentir, accuser et se trahir dans tous les sens. Si vous aimez les jeux de bluff comme [le jeu du menteur](#), vous allez adorer celui-ci !

Ce qu'il y a dans la boîte

Avant de commencer, faisons le point sur le **matériel** :

- **8 cartes Rôle** : 6 cartes Pirate et 2 cartes Mutin
- **20 cartes +1** (butin positif)
- **10 cartes 0** (butin neutre)
- **12 cartes -2** (butin négatif)
- **22 cartes Planche** (pour pousser quelqu'un à l'eau !)
- **3 cartes Longue-vue**

- 3 cartes Vide tes poches
- 3 cartes Bon débarras
- 3 cartes Pêche miraculeuse

Mise en place de la partie

La préparation est rapide, promis ! Voici comment faire :

- Consultez le tableau ci-dessous pour savoir combien de **cartes Rôle** et de **cartes Planche** utiliser selon le nombre de joueurs. Remettez les cartes en trop dans la boîte.

Nombre de joueurs	Cartes Pirate	Cartes Mutin	Cartes Planche
3	2	1	6
4	3	1	8
5	4	1	10
6	4	2	14
7	5	2	18
8	6	2	22

- Mélangez les **cartes Rôle** sélectionnées et distribuez-en une face cachée à chaque joueur. Regardez secrètement votre rôle : êtes-vous **Pirate** ou **Mutin** ? Gardez cette info pour vous !
- Mélangez toutes les **cartes Butin** (+1, 0, -2) avec les **cartes Action** (Planche, Longue-vue, Bon débarras, Pêche miraculeuse, Vide tes poches).
- Distribuez **3 cartes** à chaque joueur.
- Posez le reste des cartes face cachée au centre de la table : c'est la **Pioche**.
- Prévoyez un espace pour le **Coffre** (pile de cartes jouées face cachée, à côté de la pioche) et un espace séparé pour la **Défausse** (éloignée de la pioche et du coffre pour ne pas les confondre).

C'est parti, le joueur le plus bavard commence !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

À votre tour, vous devez faire **une seule chose** parmi deux options : jouer une **carte Butin** ou utiliser une **carte Action**.

Option 1 : jouer une carte Butin dans le coffre

Prenez une carte Butin de votre main et placez-la **face cachée** sur le **Coffre**. Puis annoncez à voix haute la valeur de la carte. Mais attention, voici le sel du jeu : **vous avez le droit de mentir** sur la valeur annoncée ! Un mutin peut très bien poser un -2 en disant « je mets un +1, c'est cadeau pour l'équipage ». Et un pirate prudent peut aussi bluffer pour brouiller les pistes.

Les trois types de cartes Butin :

- **Carte +1** : ajoute 1 au coffre
- **Carte 0** : ne change rien
- **Carte -2** : retire 2 au coffre

Règle importante : il est **interdit** de mettre une carte Action dans le coffre. Seules les cartes Butin y vont.

Option 2 : utiliser une carte Action

Révélez la carte Action à tous les joueurs, appliquez son effet, puis placez-la face cachée dans la **Défausse**. Voici les cinq types de cartes Action :

Planche : placez cette carte devant le joueur de votre choix (jamais devant vous-même).

Quand un joueur accumule **3 cartes Planche** devant lui, il est **poussé à l'eau** ! Il révèle alors sa carte Rôle, met ses 3 cartes Planche et toutes ses cartes en main dans la **Défausse**, et quitte la partie. Il peut cependant continuer à discuter et conseiller son équipe (sans regarder les cartes des autres).

Bon débarras : prenez les **deux cartes du dessus du Coffre** sans les regarder et mettez-les dans la **Défausse**. Très utile si vous suspectez que des cartes pourries ont été glissées dans le coffre... ou très vicieux si vous êtes mutin et que le coffre se remplit trop bien.

Longue-vue : prenez les **trois cartes du dessus du Coffre** (ou toutes s'il y en a moins de trois). Mélangez-les, regardez-les secrètement, puis replacez-les face cachée sur le coffre dans l'ordre que vous voulez. Vous ne les montrez à personne !

Pêche miraculeuse : piochez **3 cartes**, ajoutez-les à votre main, puis remettez **2 cartes** de

vosre main (celles que vous ne voulez pas garder) face cachée sur le dessus de la **Pioche**, dans l'ordre de votre choix. Attention : quand vous jouez cette carte, vous **ne piochez pas** à la fin de votre tour (vous avez déjà pioché).

Vide tes poches : désignez un autre joueur. Ce joueur doit immédiatement placer **toutes ses cartes en main** face cachée dans la **Défausse**, puis piocher 3 nouvelles cartes. Parfait pour déstabiliser quelqu'un de suspect ! Cela rappelle un peu les retournements de situation qu'on peut vivre dans des jeux comme [Uno Flip](#).

Fin du tour

Après avoir joué votre carte (sauf si c'était Pêche miraculeuse), **piochez une carte** pour revenir à 3 cartes en main. Puis c'est au joueur à votre gauche de jouer.

Petite astuce : ne négligez pas la discussion ! Questionnez les autres, faites-les douter, partagez des informations (vraies ou fausses). C'est souvent dans les conversations que les mutins se trahissent par une incohérence. Si vous aimez ce genre d'ambiance, vous apprécierez aussi [Les mystères de Pékin](#) pour son côté déduction.

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie et conditions de victoire

La partie s'arrête **immédiatement** dès qu'une de ces quatre conditions est remplie :

1. Un pirate ouvre le coffre

Au tout début de son tour (avant de jouer une carte), un joueur peut annoncer qu'il pense que le **Coffre** contient au moins la valeur cible. Il révèle alors sa carte Rôle : seul un **Pirate** peut faire cette action (un mutin n'a pas le droit). On retourne toutes les cartes du coffre et on additionne leurs valeurs.

Nombre de joueurs	Valeur du coffre à atteindre
3	5
4	8
5	11

Nombre de joueurs	Valeur du coffre à atteindre
6	6
7	9
8	12

- Si la valeur est **supérieure ou égale** à la cible → **les Pirates gagnent !**
- Si la valeur est **inférieure** à la cible → **les Mutins gagnent !**

Conseil stratégique : n'ouvrez pas le coffre trop tôt ! Mieux vaut attendre d'avoir une bonne idée de ce qu'il contient grâce aux cartes Longue-vue ou en comptant mentalement ce qui a été joué.

2. Tous les mutins sont poussés à l'eau

Si tous les **Mutins** ont reçu 3 cartes Planche chacun et sont éliminés, les **Pirates gagnent** automatiquement.

3. Les mutins ne sont plus en infériorité numérique

S'il reste autant de **Mutins** que de **Pirates** à bord (par exemple parce que des pirates ont été poussés à l'eau par erreur), les **Mutins gagnent** immédiatement. Voilà pourquoi il faut bien réfléchir avant de pousser quelqu'un à l'eau !

4. La pioche est vide

Dès qu'il n'y a plus de cartes dans la **Pioche**, les **Mutins gagnent**. Le temps joue contre les pirates, alors ne traînez pas trop. Ça vous rappellera peut-être la tension de [Hanabi](#) où chaque carte compte.

Astuces pour bien débiter

- **Parlez tout le temps !** Le silence est suspect. Posez des questions, commentez les choix des autres, proposez des théories. C'est dans les échanges que se gagnent les parties.

- **Les cartes Action sont puissantes mais à double tranchant.** Un « Bon débarras » peut retirer de bonnes cartes du coffre, et un « Vide tes poches » peut offrir de meilleures cartes à un mutin. Réfléchissez bien avant de les utiliser.
- **Restez attentifs aux incohérences.** Si quelqu'un dit avoir posé un +1 mais que le coffre semble toujours aussi bas quand on y jette un œil avec la Longue-vue... c'est peut-être un mutin !
- **Pirates, ne vous précipitez pas** pour ouvrir le coffre. Si vous vous trompez, vous offrez la victoire aux mutins sur un plateau.