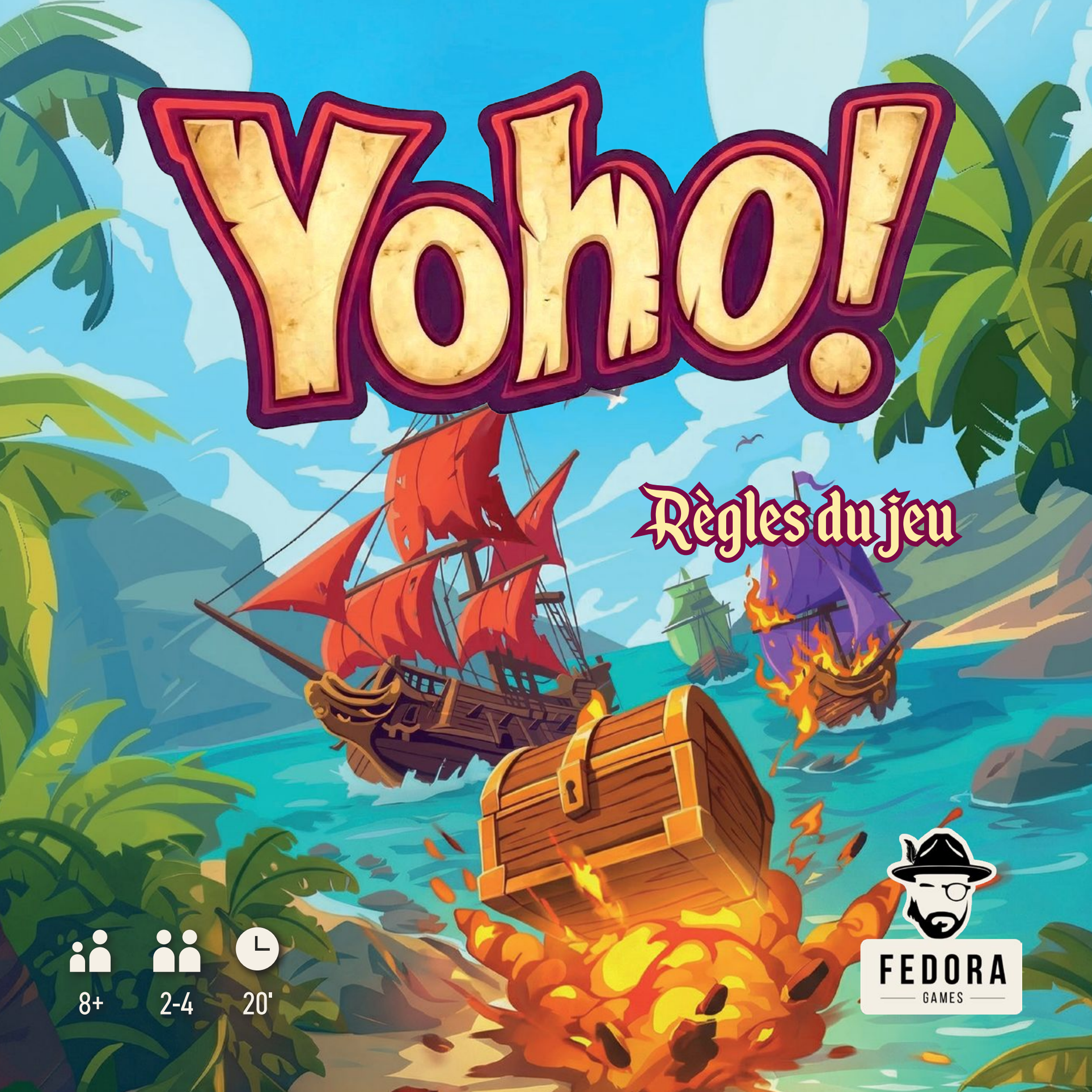
Yoho!

Règles du jeu



8+ 2-4 20'

FEDORA GAMES

Introduction

Le galion du célèbre capitaine « Black Sam » vient d'être coulé en haute mer et les restes de sa cargaison flottent à la dérive sur les eaux des Caraïbes. En tant que pirate renommé écumant ce périmètre, vous ne pouvez pas passer à côté d'une telle aubaine !

Maîtrisez les redoutables courants marins, déjouez les pièges de vos ennemis et frayez-vous un chemin jusqu'au trésor tant convoité !

But du jeu

Soyez le premier à rapporter **deux jetons « Coffre d'or » dans votre repaire de pirate** avec votre bateau pour remporter la partie et mettre la main sur le butin de Black Sam.

1.



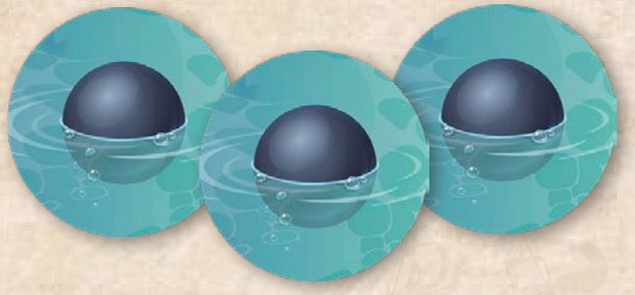
Matériel

1. 4 bateaux de pirates
2. 8 jetons « Bouclier »
3. 8 jetons « Boulet de canon »
4. 8 jetons « Coffre d'or »
5. 39 tuiles « Courants marins » recto/verso
6. 23 cartes « Carte au trésor »
7. 4 tuiles « Repaire de pirate »
8. 8 cartes « Action de base »

2.



3.



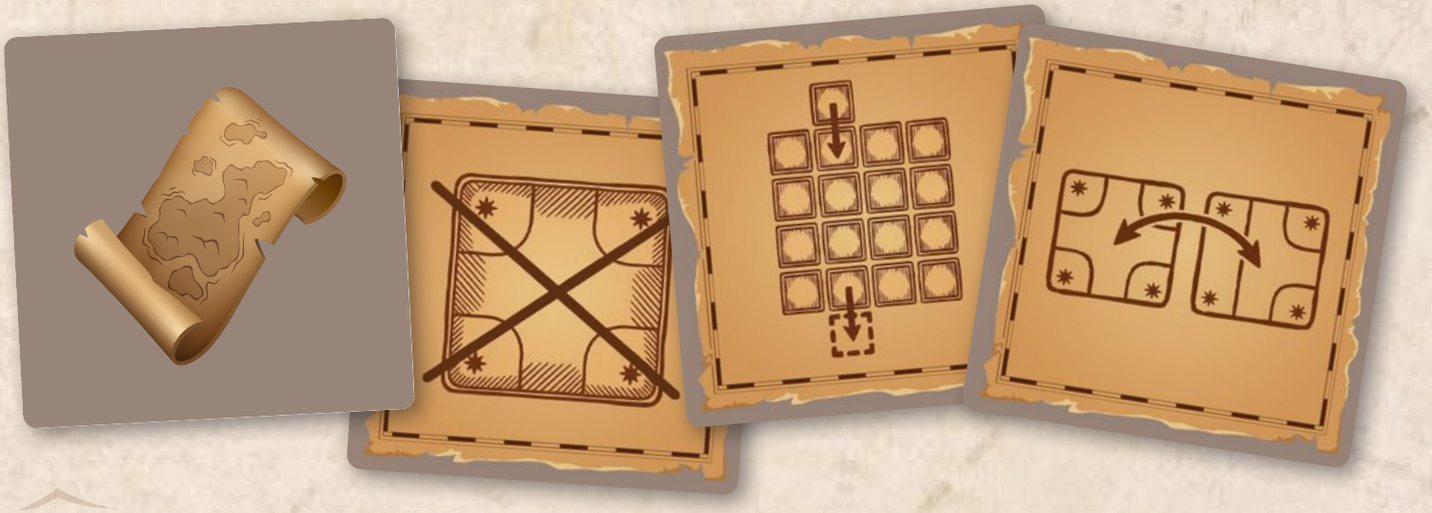
4.



5.



6.



7.



8.



Mise en place

Mélangez les tuiles «Courants marins» en prenant soin de mettre toutes les faces avec les symboles «Rose des vents» visibles **(1)**. Disposez les tuiles sur une grille de 4 x 4 cartes de façon aléatoire, sans tenir compte de l'inclinaison des tuiles (voir schéma à droite). Formez une pile avec le solde des tuiles et placez-le sur le côté. **(2)**

Mélangez les cartes «Cartes au trésor» face cachée, distribuez-en 3 à chaque joueur. Formez une pile avec le solde des cartes et placez-le sur le côté **(3).**

Formez une réserve de jetons «Coffre d'or», «Bouclier» et «Boulets de canon» **(4).**

Le joueur qui commence la partie (premier joueur) est le dernier à être monté sur un bateau (dans la vie).

Chaque joueur choisit une carte «Repaire de pirate» ainsi que le bateau pirate et les 2 cartes «Action de base» de la couleur correspondante.

Le premier joueur place son repaire de pirate aligné sur une des tuiles de son choix sur le bord de la grille des tuiles «Courants marins» **(5).**

Les autres joueurs agissent de même sur un bord non occupé par un autre joueur, dans le sens horaire.

Chaque joueur prend son bateau, un jeton «Bouclier» et un jeton «Boulet de canon» et les place sur son repaire de pirate **(6).**

Un joueur ne peut jamais posséder plus de 2 jetons «Bouclier» et 2 jetons «Boulet de canon» dans son repaire de pirate.


6.
5.
4.
1.
2.
3.

Structure d'un tour

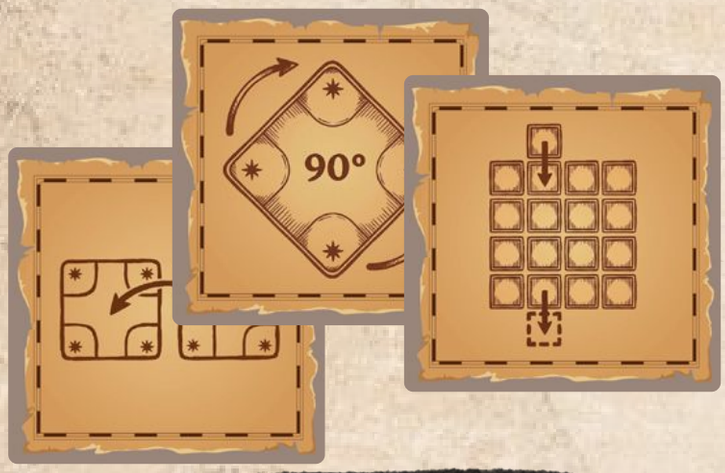
À votre tour :

- Jouez jusqu'à 3 cartes
- Appliquez leurs effets
- Défaussez les cartes « Carte au trésor » jouées
- Reprenez vos cartes « Action de base »
- Complétez votre main à 5 cartes

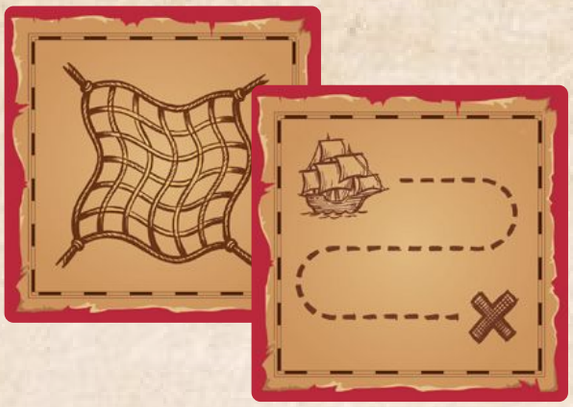
Cartes en main

Votre main se compose toujours de 5 cartes :

- **2 cartes « Action de base »** de votre couleur
- **3 cartes « Carte au trésor »**



3 « CARTES AU TRÉSOR »



2 CARTES « ACTION DE BASE »

À votre tour, vous pouvez jouer jusqu'à 3 cartes de votre choix, dans l'ordre que vous souhaitez.

Après avoir joué vos cartes :

- défaussez les cartes « Carte au trésor » jouées
- reprenez en main les cartes « Action de base » jouées

Vous pouvez ensuite défausser autant de cartes « Carte au trésor » que vous le souhaitez, puis en piocher le même nombre.

Enfin, complétez votre main jusqu'à 5 cartes.

Votre tour prend fin, et le joueur suivant commence le sien.

Cartes « Action de base »

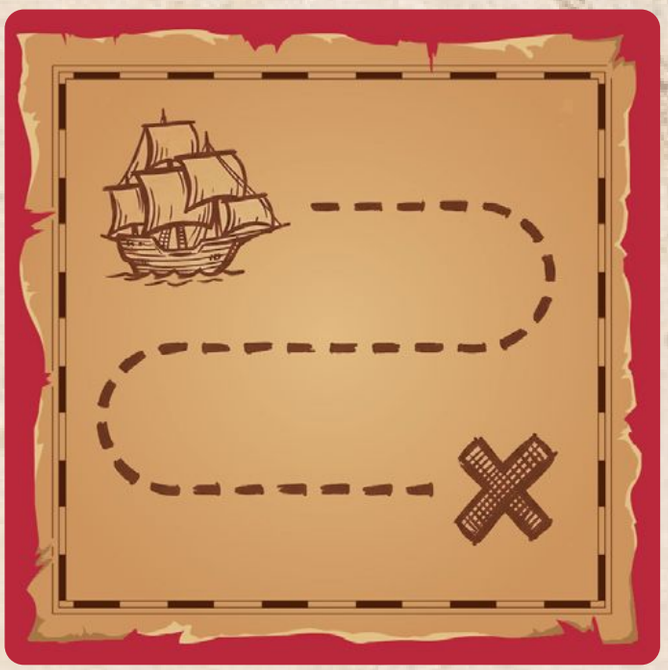
Ces deux cartes à votre couleur vont composer la base de votre main. À la fin de votre tour, reprenez en main les cartes « Action de base » que vous avez jouées.



FILET

Pour récupérer un objet sur une tuile « Courants marins », votre bateau doit se trouver sur cette tuile et vous devez jouer votre carte « Filet ».

Appliquez ensuite l'effet de la tuile (prendre un **coffre ouvert** par exemple), puis défaussez-la. Un coffre fermé ne peut pas être récupéré tant qu'il n'est pas ouvert.



DÉPLACEMENT

Vous pouvez effectuer un déplacement avec votre bateau de pirate. (Voir « Déplacements » p.12-13)

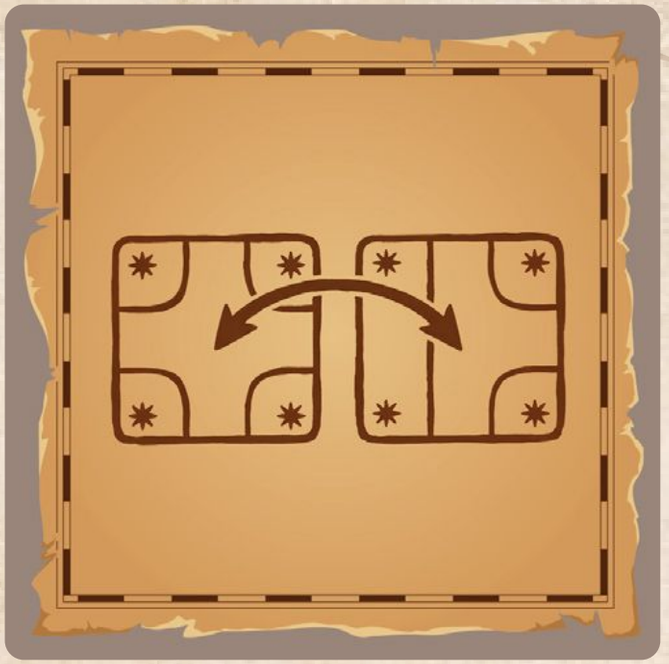
Cartes au trésor

Grâce aux cartes au trésor, vous pouvez manipuler les tuiles « Courants marins » composant la zone de jeu.



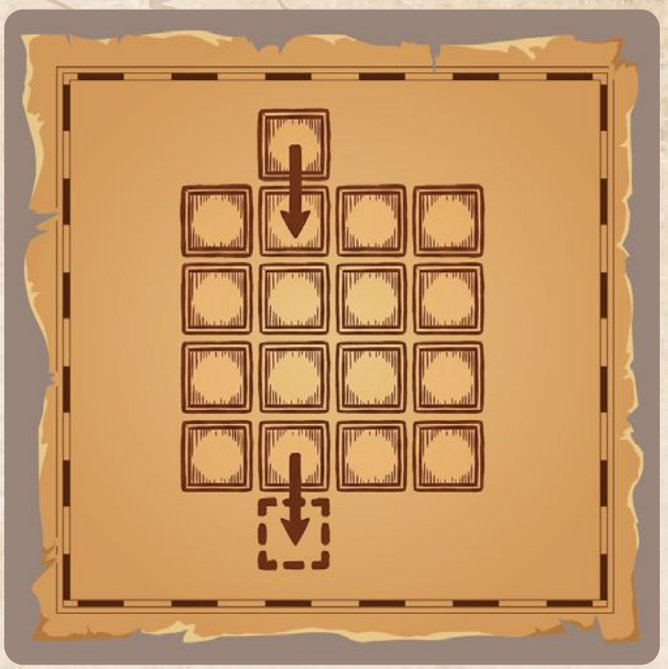
PIVOTER

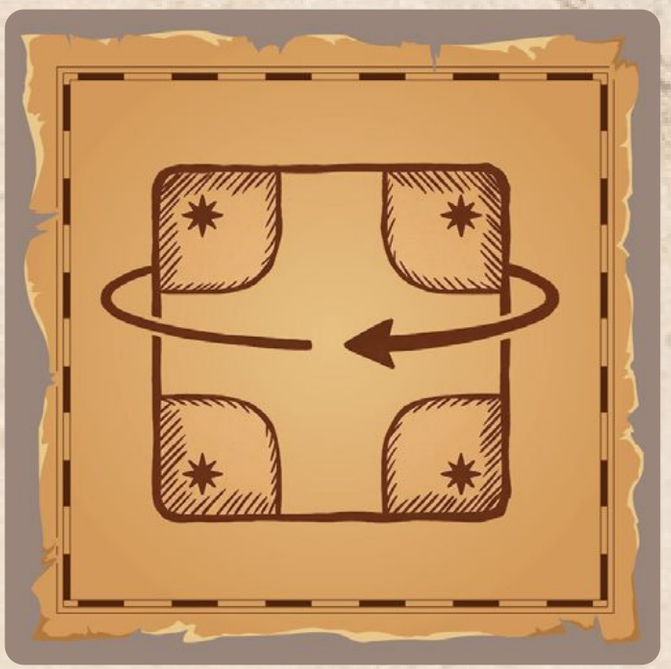
Pivotez la tuile de votre choix d'un quart de tour, dans le sens que vous voulez.



ÉCHANGER

Échangez la position de 2 tuiles adjacentes, sans les faire pivoter. Si des bateaux se trouvent sur une des tuiles que vous échangez, ils se déplacent avec la tuile sur laquelle ils se trouvent.





GLISSER

Prenez la première tuile de la pioche « Courants marins » et poussez la colonne de votre choix avec celle-ci. Les bateaux se trouvant sur une tuile glissée se déplacent avec la tuile sur laquelle ils se trouvent. Si des bateaux se trouvent sur la tuile qui est sortie de la grille de jeu, ils retournent dans leur repaire de pirate.

RETOURNER

Retournez la tuile de votre choix, en prenant la tuile depuis le côté que vous voulez. Si des bateaux se trouvent sur la tuile que vous retournez, prenez-les et replacez-les sur la nouvelle face.



SUPPRIMER

Supprimez la tuile de votre choix sur la grille de jeu. Les bateaux qui se trouvent sur cette tuile restent à leur place et ne retournent pas dans leur repaire de pirate (voir « Remplacer les tuiles manquantes sur la grille de jeu » p.14).



LANCER UN BARIL

Si votre bateau pirate est adjacent à une tuile de baril explosif, cette carte vous permet de pousser le baril sur une autre tuile adjacente. Choisissez une tuile adjacente au baril explosif et lancez-y le baril.

Si le baril atterrit sur un coffre fermé, celui-ci est immédiatement ouvert. S'il touche un bateau adverse, le joueur ciblé perd 1 jeton « Bouclier ». S'il n'en possède plus mais possède 1 « Coffre d'or », il en perd un (il retourne dans la réserve). S'il ne possède ni jeton « Bouclier » ni « Coffre d'or », il retourne dans son repaire de pirate. Une fois activée, défaussez la tuile baril explosif.





GRAPIN

Cette carte est similaire à la carte «Filet», mais permet non seulement de récupérer un objet situé sur la tuile de votre bateau, mais aussi à une tuile de distance (adjacente orthogonalement). Un coffre fermé ne peut pas être récupéré tant qu'il n'a pas été ouvert.

DÉPLACEMENT & FILET

Ces cartes permettent d'effectuer les actions «Déplacement» ou «Filet», comme avec les cartes «Action de base». Appliquez les règles correspondantes décrites à la page 7.

Fin de pioche « Cartes au trésor »

Lorsque la pioche est vide, mélangez la défausse et refaites une pioche face cachée.

Déplacements

Lorsque vous jouez une carte « Déplacement », vous pouvez déplacer votre bateau aussi loin que vous le souhaitez, tant que votre chemin à travers les courants marins n'est pas bloqué.

Vous pouvez quitter votre repaire de pirate uniquement si un courant marin est orienté dans sa direction **(1).**

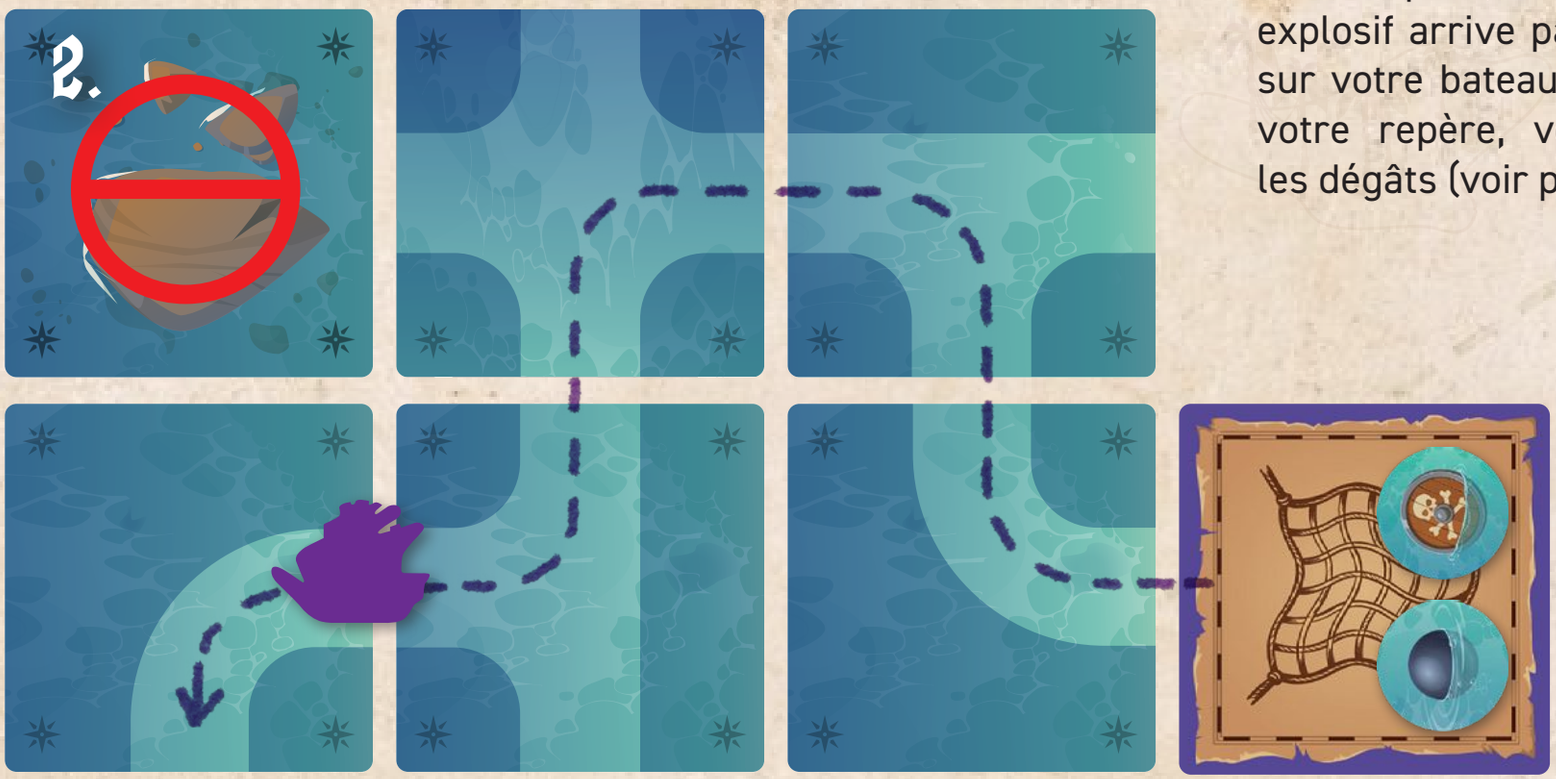
Les bateaux adverses ne peuvent jamais entrer dans votre repaire, et vous ne pouvez pas entrer dans le leur.

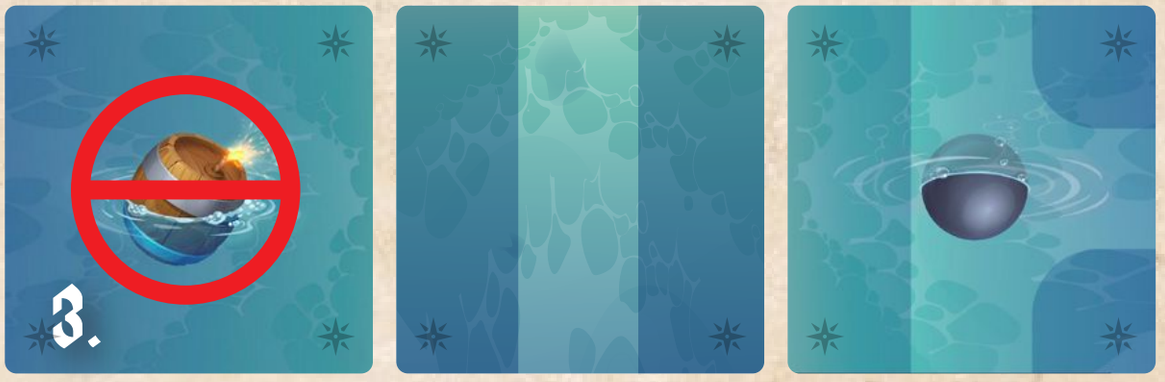
Les récifs **(2)** et les barils explosifs **(3)** bloquent le passage.

Le nombre de bateaux présents sur une même tuile n'est pas limité.











Les bateaux adverses ne peuvent jamais entrer dans votre repère, et vous ne pouvez pas entrer dans le leur. Vous êtes ainsi protégé d'attaques avec des boulets de canon tant que vous êtes dans votre repère, mais si un baril explosif arrive par glissement sur votre bateau qui est dans votre repère, vous subissez les dégâts (voir page 19).

Remplacer les tuiles manquantes sur la grille de jeu

Lorsque qu'une tuile est retirée de la grille de jeu, si un bateau se trouve sur cette tuile retirée, il reste à sa place et la colonne de la tuile concernée glisse sous le bateau, **en direction du repaire de pirate du joueur actif** (vers la gauche sur l'exemple ci-dessous).



Le joueur actif comble le trou dans la grille ainsi formé en bout de colonne avec la première tuile de la pioche « Courants marins » qu'il peut poser dans l'inclinaison de son choix mais en gardant la face symbole « Rose des vents » visible.



Tuiles « Courants marins » objets

Les tuiles sur lesquelles figurent une illustration sont des objets que vous pouvez prendre pour vous aider dans votre chasse au trésor, sauf les barils explosifs et les récifs qui vous bloquent le passage.

Pour obtenir ces objets, il faut vous trouver sur la tuile en question avec votre bateau et jouer une **carte *Filet* (voir p.7 ou 11)** ou à une tuile de distance avec une **carte *Grapin* (voir p.11).** Appliquez ensuite son effet (prendre un coffre rempli d'or par exemple) et retirez-la. Placez la tuile à côté de la pioche « Courants marins » pour créer une pile de défausse.



LES COFFRES AU TRÉSOR FERMÉS

Ouvrez ces coffres en retournant leurs tuiles grâce aux **« Cartes au trésor » *Retourner*** (voir p.9) (votre bateau ne doit pas obligatoirement être sur cette tuile pour la retourner ainsi) ou en tirant dessus avec un **boulet de canon** lorsque vous vous trouvez sur cette tuile.

Voici les différents types de tuiles « Courants marins » objets que vous pourrez croiser dans votre quête et peut-être attraper dans votre filet :



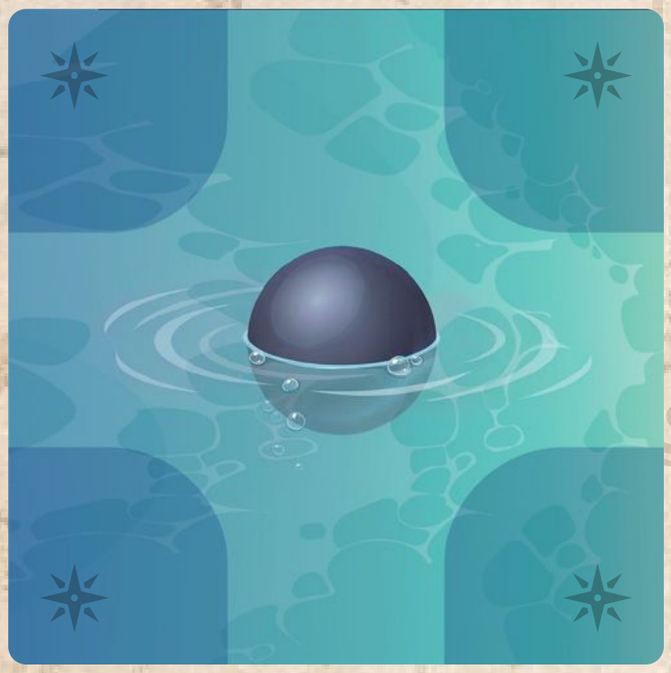
LES COFFRES AU TRÉSOR REMPLIS D'OR

Yoho ! Vous avez trouvé un coffre rempli d'or ! Lorsque votre bateau se trouve sur cette tuile, vous pouvez utiliser une carte *Filet* ou *Grapin* pour prendre un jeton « Coffre d'or » dans la réserve et le poser devant vous. Une fois activée, défaussez cette tuile. Dès qu'un joueur obtient son deuxième jeton « Coffre d'or », il doit retourner jusqu'à son repaire pirate avec son bateau pour ramener son butin, c'est à ce moment qu'il gagne immédiatement la partie.



LES COFFRES AU TRÉSOR PIÉGÉS

Boom ! Vous êtes tombé dans l'un des pièges de Black Sam. Tous les bateaux qui se trouvent sur cette tuile perdent un jeton « Bouclier ». Les joueurs qui n'en possèdent plus perdent un jeton « Coffre d'or ». S'ils n'ont pas de coffre d'or, ils retournent sur leur repaire de pirate. Une fois activée, défaussez cette tuile.



LES BOULETS DE CANON

Prenez un jeton « Boulet de canon » dans la réserve et placez-le dans votre repaire de pirate. Vous pouvez avoir un maximum de 2 jetons « Boulet de canon » dans votre repaire de pirate. Si vous en avez déjà 2, vous ne pouvez pas activer cette tuile. Une fois l'effet appliqué, défaussez cette tuile.

Vous pouvez dépenser un boulet de canon pour :

- ouvrir un coffre au trésor fermé sur lequel se trouve votre bateau pirate
- tirer sur un bateau situé sur la même tuile que vous

Lorsqu'un adversaire est touché :

- il perd 1 jeton « Bouclier »
- s'il n'en possède plus, vous lui volez 1 jeton « Coffre d'or »
- s'il ne possède ni jeton « Bouclier » ni « Coffre d'or », il retourne dans son repaire de pirate



LES BARILS EXPLOSIFS

Ils vous bloquent le passage. Si une tuile baril explosif se retrouve sur un bateau pirate suite à un glissement de tuiles ou l'usage de la carte « Lancer un baril », il perd 1 jeton « Bouclier ». Les joueurs qui n'en possèdent plus perdent 1 jeton « Coffre d'or » (il retourne dans la réserve). S'ils n'ont en pas, ils retournent sur leur repaire de pirate. Une fois activée, défaussez cette tuile.



LES BOUCLIERS

Prenez un jeton « Bouclier » dans la réserve et placez-le dans votre repaire de pirate. Vous pouvez avoir un maximum de 2 jetons « Bouclier » dans votre repaire de pirate. Si vous en avez déjà 2, vous ne pouvez pas activer cette tuile. Une fois activée, défaussez cette tuile.



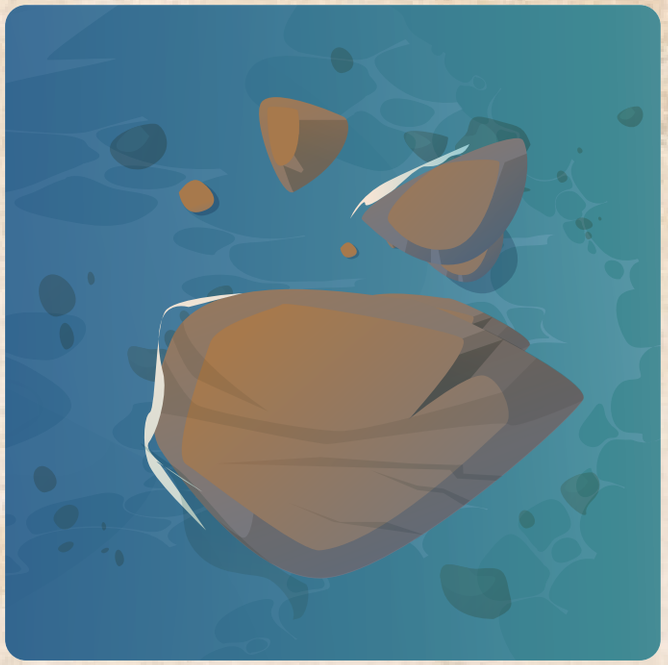
LES BOUTEILLES À LA MER

Prenez une «Carte au trésor» dans la pioche. **Ce tour-ci, vous pouvez jouer une carte supplémentaire.** Une fois activée, défaussez cette tuile.



LES ÎLES AUX TRÉSORS

Choisissez un des trois objets se présentant à vous: Un boulet de canon, un bouclier ou une bouteille à la mer. Une fois activée, défaussez cette tuile.



LES RÉCIFS

Ils vous bloquent le passage. Si un joueur se retrouve piégé avec son bateau dans les récifs suite au retournement de cette carte, il doit trouver un moyen de s'en échapper grâce aux « Cartes au trésor » « Glisser », « Supprimer » ou « Retourner ».

Fin de pioche des tuiles « Courants marins »

Lorsque la pioche est vide, mélangez la défausse en prenant garde à mettre tous les symboles « Rose des vents » face visible.



Fin de partie

Lorsqu'un joueur obtient son **deuxième jeton « Coffre d'or »,** il doit **retourner jusqu'à son repaire pirate** avec son bateau pour ramener son butin, c'est à ce moment qu'il gagne la partie.



Bartholomew Draken

Draken est un marin légendaire, né d'une lignée de navigateurs intrépides. Charismatique, il mène son équipage avec une poigne de fer mais sait aussi récompenser la loyauté.

Draken est réputé pour ses victoires sur des mers hostiles, naviguant à travers des tempêtes que d'autres évitent. Il a un esprit tactique affûté et sait se servir de l'environnement pour surprendre ses adversaires. Bien qu'il ne montre aucune pitié en bataille, il reste un homme de parole, respecté par ses ennemis pour son code d'honneur.



Isabella Searose

Issue d'une famille de marins marchands, Searose a rapidement choisi la voie de la piraterie pour échapper à une vie monotone. Dotée d'une beauté captivante et d'une ruse redoutable, elle a su exploiter son charme pour tromper ses ennemis tout en imposant le respect à ses alliés.

Searose possède une capacité unique à naviguer dans les eaux les plus dangereuses, même lorsque le ciel semble se refermer sur elle. Son flair pour le commerce et les trésors rares en ont fait une négociatrice hors pair. Malgré son allure séduisante, ceux qui la sous-estiment découvrent rapidement qu'elle manie aussi bien l'épée que la diplomatie.



Kassandra Nightshade

Implacable et énigmatique, Nightshade a un passé dont on parle à voix basse dans les tavernes. Sa réputation s'est bâtie sur sa capacité à apparaître dans les moments les plus critiques et à disparaître sans laisser de traces. Peu de gens la connaissent réellement, et ceux qui ont eu l'audace de trop s'en approcher, ne sont généralement plus en vie pour en parler.

Maîtresse du combat rapproché, elle est célèbre pour ses attaques fulgurantes et sa détermination à ne jamais laisser de témoins derrière elle. Kassandra inspire à la fois la peur et l'admiration chez ses alliés, qui la considèrent comme une force implacable de la nature.



Valerian Mordrake

Mordrake est l'incarnation du mystère. Personne ne sait exactement d'où il vient, ni comment il est parvenu à construire son empire sur les mers. Doté d'une intelligence froide et d'un calme imperturbable, Mordrake préfère des tactiques sournoises à la confrontation directe.

Sa réputation se fonde sur des rumeurs de trahisons et de complots bien orchestrés. Chaque mouvement est soigneusement calculé, chaque attaque méthodique. Il n'est jamais là où on l'attend, et nombreux sont ceux qui redoutent le simple fait de croiser sa route, car son regard semble toujours percevoir bien plus que ce qu'il montre.

FEDORA
GAMES

La fondation de Fedora Games est avant tout une histoire profondément humaine, portée par un désir constant de partage. Nous nous efforçons de mettre en valeur le talent d'auteurs et illustrateurs suisses, tout en cultivant, au fil du temps, de belles rencontres empreintes d'humanité et de créativité, avec le soin et l'attention aux détails qui caractérisent notre démarche.

Dans ce projet de maison d'édition, il y a également la volonté de partager cette passion à travers divers ateliers ludiques et créatifs, agissant comme un moteur social, un objet culturel et un support éducatif et thérapeutique. Rejoignez-nous dans cette belle aventure, où créativité, convivialité et passion sont les maîtres mots.

Fedora Games : Inspire – Create – Connect

N'HÉSITEZ PAS À VOUS ABONNEZ À NOTRE NEWSLETTER ET À NOUS CONTACTER POUR TOUTE QUESTION.

DAVID AMARAL, JOËL FERRARI & VINCENT BOURGEOIS
WWW.FEDORAGAMES.CH
INFO@FEDORAGAMES.CH



FEDORA
GAMES

Conception et design : Joël Ferrari
© 2026 Yoho ! est un jeu Fedora Games
www.fedoragames.ch