

Ignacy Trzewiczek Gallions, Canons & Doubtons

Embarquez en haute mer en tant que capitaine de votre navire pirate. Partez à la recherche de navires marchands aux cales remplies de richesses ou affrontez d'impitoyables navires de la marine anglaise afin de récupérer leurs biens ! Embauchez des membres d'équipage, améliorez votre navire, et apportez votre trésor au Roi des Pirates... pour la gloire et la célébrité !

Gallions, Canons & Doubtons est un jeu de cartes et de dés conçu pour 2 à 5 joueurs. Lors de chaque round, une nouvelle aventure est piochée et les joueurs lancent leurs navires (des dés) dans la bataille. Le premier joueur prend alors les dés, les lance dans la boîte, et la bataille est résolue. Ramenez votre butin au port et échangez-le afin d'améliorer votre navire, d'embaucher de nouveaux membres d'équipage, ou donnez-le au Roi des Pirates pour obtenir des points de victoire. Chaque amélioration de navire et membre d'équipage confère des capacités uniques une fois en mer vous rendant ainsi plus insaisissable et plus résistant que vos adversaires dans ce jeu sur la piraterie en haute mer !

But du Jeu

Le but du jeu est de devenir le pirate le plus renommé ou le plus tristement célèbre pour avoir coulé les navires de la marine anglaise, pillé les navires marchands et amélioré votre flotte, en engageant le meilleur équipage tout en récupérant le meilleur butin possible. Chaque partie se décompose en une série d'Aventures, qui permettent d'obtenir des Points de Victoire différemment dans chacun des scénarios qui les composent. À la fin de la partie, le joueur avec le plus de Points de Victoire l'emporte !



EDGE

téléchargé sur <http://jeuxstrategie.free.fr>

Aperçu du Matériel

38 dés spéciaux, comprenant :

20 dés Navire Joueur



4 dés Navire Joueur dans chacune des 5 couleurs de joueurs : jaune, bleu, vert, rouge et blanc. Tous les dés Navire Joueur sont opaques avec des gravures noires.

Ces dés représentent vos navires et sont utilisés lors de chaque partie.

5 dés Navire Capitaine



Tous les dés Navire Capitaine sont noirs. Chaque dé dispose de gravures d'une des 5 couleurs de joueur.

Ces dés représentent des navires spéciaux et ne sont utilisés que lors des parties à 2 joueurs ou si le scénario le précise. Les dés Navire Capitaine sont utilisés de la même façon que les autres dés, mais disposent de valeurs de Force différentes.

13 dés Navire Non-Joueur (NJ dans les règles et sur les cartes)



3 dés dans chacune des 3 couleurs : jaune, vert et rouge. 2 dés orange, 1 dé bleu, 1 dé violet. Tous les dés Navire Non-Joueur sont transparents avec des gravures blanches.

Ces dés représentent les différents types de navires (Marchand, Marine, Pêche, Pirate) ou les obstacles (Tempêtes, Tornades, Récifs) auxquels vous ferez face lors de vos aventures maritimes.

Ces dés Navire Non-Joueur ne seront utilisés que lorsque les règles de l'Aventure le requièrent.

Cartes (63x88 mm) :

27 cartes Matelot



44 cartes Aventure



8 cartes Points de Victoire



6 Plateaux Port



Le Marché, la Taverne, le Chantier Naval, l'Atelier, Le Caveau et la Guilde.

1 pion Marché



36 Doublons :



20 Doublons d'argent et 16 Doublons d'or

20 cartes Amélioration et 20 pions Amélioration qui leur correspondent



1 Règle (pion Baron)



1 pion Recherche



5 cartes Capitaine recto verso

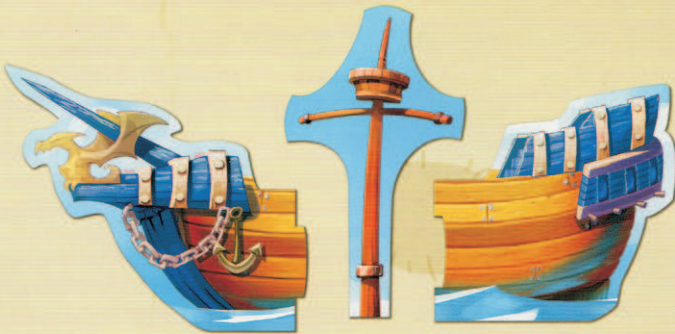


7 Aventures d'Introduction



Aperçu du Matériel

5 Proues, 5 Mâts, 5 Poupes



45 Éléments :



Voiles : côté Désengagé et côté Engagé



Canons : côté Désengagé et côté Engagé



Cale : côté Normal et côté Hamster

1 Mer Intérieure (fond de la boîte de jeu)



1 Sac à Butin



56 pions Butin

10 Épice, 18 Rhum, 18 Tissu et 10 Objet Précieux



11 Tuiles Océan



Tableau d'Ordre de Scénario



Icônes du Jeu

- Doublet
- Matelot
- Engagé – Cette icône indique les Éléments et les Améliorations devant être Engagés lorsqu'ils sont utilisés.
- Canon – résultat possible sur un dé Navire Joueur
- Butin :
 - Rhum
 - Tissu
 - Épice
 - Objets Précieux

2 mini extensions

1^{er} Paquet Butin



8 pions Butin Spécial et 5 cartes Butin Spécial

1^{er} Paquet Équipage



6 Matelots

Préparation

Avant de commencer, choisissez le scénario à jouer. Plusieurs scénarios peuvent changer les règles de préparation du jeu décrites ci-dessous ou les règles générales du jeu.

Première Partie

Le jeu de base est fourni avec 2 scénarios (décrits page 18). Cependant, nous vous conseillons de commencer votre première partie avec le scénario d'introduction. Utilisez les règles de préparation décrites ci-dessous, sans tenir compte de la dernière instruction qui fait référence à la préparation du scénario. À la place, prenez les 7 Aventures d'Introduction et placez-les dans l'ordre avec celle portant le #1 au dessus afin de composer votre paquet Scénario. Ces cartes vous guideront dans l'apprentissage des règles. Elles comportent les règles normales sur leur recto et des explications supplémentaires sur leur verso.

1. Placez la Mer Intérieure au milieu de la table.
2. Placez les plateaux Port les uns à côté des autres dans l'ordre suivant : le Marché, la Taverne, le Chantier Naval, l'Atelier, Le Caveau et la Guilde.
3. Placez le pion Marché en dessous du plateau Marché.
4. Mélangez toutes les cartes Matelot et placez-les face cachée près de la Taverne, créant ainsi le paquet Matelot.
5. Séparez toutes les Éléments par type (Voile, Cale et Canon) et placez-les près du Chantier Naval.
6. Mélangez toutes les cartes Amélioration et placez-les face cachée près de l'Atelier. Les pions Amélioration doivent eux aussi être placés à proximité.
7. Placez les Doublons près du Caveau.
8. Placez toutes les cartes Points de Victoire en paquet près de la Guilde. Classez les cartes dans l'ordre croissant afin que la carte de plus forte valeur soit au fond et celle de plus faible valeur au dessus.
9. Mettez tous les pions Butin dans le Sac à Butin et placez-le de côté.
10. Placez tous les Navires Non-Joueurs près de la Mer Intérieure, créant ainsi la réserve générale.
11. Construisez votre Galion en prenant 1 Mat, 1 Poupe et 1 Proue. (Plus d'information sur les Galions à la page 7). Remettez les éléments non utilisés dans la boîte.

Conçus à l'origine pour la piraterie et ses combats, il était amusant de constater combien les pirates de la Côte Barbare considéraient que leurs Galions étaient bien supérieurs à tous les autres navires. La coque basse et le mat ajustable conféraient au navire une grande stabilité ainsi qu'une grande manœuvrabilité. Beaucoup supposaient que les Anglais auraient souhaité qu'ils n'inventent jamais ce type de navire.

La vie d'un pirate ne se résumait tout de même pas à piller les marchands et à combattre la Marine Royale. Dans les tavernes, lorsque les matelots se retrouvaient, les histoires de richesse, d'exploits et de conquêtes coulaient à flots, tout comme le rhum. Lorsque les différents récits ne parvenaient pas à les départager, les pirates avaient souvent recours à des tests de force ou de ruse. Ils considéraient ces jeux avec le même sérieux qu'ils jugeaient leurs vies, et certains réussissaient ainsi à amasser une véritable fortune sans jamais piller un seul vaisseau. Ces jeux, avec leurs règles compliquées et leurs champions peuvent être considérés aujourd'hui comme les ancêtres des premières ligues sportives professionnelles.

12. Ajoutez les Éléments appropriés à votre Galion en fonction du tableau ci-dessous.

Vaisseaux Joueurs et Éléments en fonction du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Navires Joueurs par joueur	Éléments par joueur
2	4 + dé Capitaine	1 au choix
3	4	1 Voile + 1 au choix
4	3	1 Voile + 1 Cale + 1 au choix
5	3	1 Voile + 1 Cale + 1 au choix

13. Choisissez une couleur et prenez la carte Capitaine correspondante. Remplacez les capitaines restants dans la boîte.
14. Prenez les dés Navire Joueur de votre couleur. Remplacez les Navires Joueurs non utilisés dans la boîte.
15. Choisissez un Baron au hasard (le premier joueur) et donnez-lui la Règle (le pion Baron).

Note ! Nous vous suggérons de confier le Baron au joueur ayant déjà joué ou à celui connaissant le mieux les règles. En effet, ce joueur devra guider les autres joueurs au travers des différentes phases de la partie.

C'est un grand honneur que d'être choisi en tant que Baron pour une aventure parmi les pirates de la Méditerranée. En tant que Baron, vous avez le contrôle de la flotte et vous aurez droit à la première part des butins récupérés. Même s'il est de notoriété au sein de ces mêmes pirates qu'il ne faut faire confiance à aucun d'entre eux !

16. Triez les cartes Aventure correspondant au scénario choisi par type (couleur), mélangez-les séparément et placez-les face cachée en paquets séparés près du Tableau d'Ordre de Scénario.

Note ! Les Aventures Infemales sont communes à tous les Scénarios.

Maintenant, vous êtes prêt à partir en mer !



Préparation



Avant de commencer

Aperçu d'une carte Aventure

Le symbole correspondant au scénario d'une carte Aventure est indiqué dans le coin supérieur droit de la carte. Le type d'Aventure (niveau de difficulté) peut être identifié grâce à la couleur de la partie supérieure de la carte ainsi qu'au nombre de sabres entrecroisés situé sous le symbole de scénario : 1 Facile, 2 Difficile, 3 Extrême. Les Aventures Infernales sont identifiées par un symbole en forme de choppe.



La carte Aventure indique le nombre et le type de Navires Non Joueur utilisés au cours de cette Aventure. Les caractéristiques de la flotte indiquent les effets à appliquer sur les Navires Non-Joueur en fonction des symboles obtenus. Le nombre de pions Butin que vous récupérez pour participer à l'Aventure, ainsi que toute récompense Butin spécial, sont indiqués sur la partie inférieure de la carte. Sur certaines cartes Aventure se trouve un schéma représentant la Mer Intérieure dans laquelle sont positionnés différents tuiles et dés. Ces éléments doivent être préparés en conformité avec le schéma avant de commencer l'Aventure.

Aperçu du Capitaine



Chaque carte Capitaine dispose d'une couleur propre ainsi que de cases sur lesquelles poser les Navires coulés lors des Aventures.

La couleur de la carte Capitaine représente votre couleur. Les cartes Capitaine sont recto verso afin que chacun puisse choisir un homme ou une femme.

Il y a 3 cases réservées aux Navires sur la carte Capitaine : chacune peut contenir autant de Navires que nécessaire.

Aperçu d'une carte Matelot

Chaque Matelot a un Nom, un Type et une Compétence.



Il existe 3 types de Matelots :

- Les Matelots actifs pendant les Aventures (haut de carte bleu, icône : ⚓)
- Les Matelots actifs pendant une Escale au Port (haut de carte rouge, icône : ⚓)
- Les Matelots actifs à la fin de la partie (haut de carte jaune, icône : ⚓)

Les Compétences conférées par vos Matelots ne sont utilisées que lors des phases où ils sont actifs.

Aperçu d'une carte Amélioration

Chaque carte Amélioration dispose d'un Nom, d'un dessin correspondant au pion Amélioration en corrélation et d'une Capacité. Ajoutez les Améliorations que vous achetez à votre Galion.



La Capacité vous indique l'effet de l'Amélioration. Certains pions Amélioration sont Engagés lorsqu'ils sont utilisés et disposent du symbole ☹️. Tant que l'Amélioration est Désengagée (recto) sa capacité peut être utilisée. Lorsque cette dernière est utilisée, placez-le sur sa face Engagée.

Avant de commencer

Galion

Votre Galion est composé de 3 éléments : 1 Proue, 1 Poupe et 1 Mat. Assemblez votre Galion comme indiqué sur le schéma de la page 5. Vous y ajouterez de nouveaux Éléments et Améliorations au fur et à mesure que vous les obtiendrez.

Il y a 4 emplacements où les Éléments et les Améliorations peuvent être placés :

- sur le Mat (Voile, Nid-de-pie, Perroquet, Super Voiles, Pavillon Noir)
- entre la Proue et la Poupe, formant la coque (Cale, Harpon, Grosse Bertha, Super Coque, Cuisine du Paradis, Super Canons, Bombes, Cale Secrète, Cabine Luxueuse, Super Cale, Baliste, Grappin d'Abordage, Gouvernail),
- sur la Proue (Canon, Foreuse, Béliet)
- sur la Poupe (Canon, Turbine, Dent de Fer)



Un Galion agrandi avec 3 Voiles, une Baliste, des Bombes, 2 Canons, 3 Coques (dont un Hamster) et une Grosse Bertha.

Nous ne souhaitons pas nous mettre à dos, ni insulter les amateurs de l'univers de la piraterie avec notre représentation à un seul mat du Galion. Nous vous demandons de mettre votre colère de côté et de profiter de notre modeste jeu en toute simplicité. Nous sommes conscients que notre navire ressemble plus à un Sloop, mais nous préférons ne pas utiliser ce nom pour éviter les crises de fou rire. Au-delà de cela, quel pirate digne de ce nom accepterait d'avoir un navire autre qu'un Galion ?



Salut, comment allez-vous ? Bien. Prenez un siège. Nous avons à parler.

Merci d'avoir acheté notre petit jeu de dés un peu dingue. Nous avons vraiment pris beaucoup de plaisir à le concevoir et nous espérons que vous en aurez autant en y jouant. Voilà le truc, cependant : c'est un jeu de dés. Avec une grande part de hasard. J'espère que vous comprenez. Quelquefois, vous serez sans doute très malchanceux. Il est possible que tous vos navires soient détruits lors de chaque bataille. Peut-être n'obtiendrez-vous jamais un canon. Il est possible que vous échouiez lors des Aventures Infernales et que vos compagnons de jeu se moquent de vous. Ne nous en veuillez pas pour autant. Nous avons essayé de rendre le jeu le plus amusant possible. Lorsque la chance n'est pas de votre côté, pourquoi ne pas lancer un « hardi, hardi Mat'lots » à vos compagnons joueurs, de prendre une profonde inspiration et d'essayer une nouvelle fois. Qui sait, peut-être que la prochaine fois vous écraserez cette bande de marins d'eau douce ! Arrrrrgh !

Le Jeu

Chaque partie est composée d'une succession de Quêtes qui composent un Scénario. Les Quêtes sont conçues pour intervenir en alternance entre une Aventure et une Escale au Port.

Ordre de Scénario

Un scénario est composé de deux étapes qui se répètent :

- Étape Quête
- Étape Escale au Port

Lors de l'étape Quête, vous accomplissez chaque Aventure, une à la fois, jusqu'à ce que la Quête soit achevée. Ensuite, effectuez une Escale au Port. Après cette Escale au Port, vous embarquez vers une autre Quête, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous terminiez l'Aventure Finale et que vous effectuiez une dernière Escale au Port.



Les deux scénarios du jeu de base comportent chacun 5 Quêtes. Après chaque Quête intervient une Escale au Port. Après la cinquième Escale au Port, la partie se termine et les joueurs font les totaux de leurs Points de Victoire afin de déterminer le vainqueur.

Lorsque nous avons levé l'ancre en direction de la Côte Barbare, nous n'avions aucune idée de ce qui nous attendait. Ayant passé le plus clair de notre temps de navigation sur l'est de la Méditerranée, nous n'étions pas bien préparés. Heureusement, de nombreux ports se trouvaient sur notre route, nous permettant de reposer nos carcasses fatiguées et de réparer nos navires éprouvés.

Règle Générale

Les règles des cartes et des scénarios prévalent sur les règles de ce livret.



8

Étape Quête

Au cours d'une Quête, vous aurez à faire face à de nombreuses Aventures au terme desquelles vous serez récompensés avec des Doublons et du Butin. Chaque Quête est constituée de 1 ou plusieurs Aventures, chacune étant divisée en 10 phases :

1. Instructions
2. Mise à la Mer des Navires
3. Actions des Navires Non Joueur
4. Actions des joueurs
5. La Bataille
6. Espèces sonnantes
7. Butin
8. Activation des Matelots
9. Réparations des Navires
10. Stockage du Butin

1. Instructions



Le Baron consulte l'Ordre de Scénario et pioche la carte du dessus de la pile Aventure correspondante.

Il la lit à haute voix, rassemble les Navires NJ qui sont indiqués et place les tuiles Océan indiquées dans la Mer Intérieure.


Pour la première Aventure, piochez la première carte du paquet indiqué à côté de la Quête 1 dans l'Ordre de Scénario. Après chaque Aventure, piochez dans la pile suivante indiquée, et ainsi de suite.

Exemple : Lors du Scénario Amiral Norrington, la première Quête de l'Aventure sera piochée de la pile Facile. Pour sa seconde Quête, piochez la première Aventure de la pile Facile, la seconde Aventure de la pile Infernale et la troisième Aventure de la pile Facile. Répétez ce processus pour les 5 Quêtes.

Note ! Dans le cas d'une Aventure Facile, Difficile et Extrême, suivez les 10 phases indiquées ci-dessous. Les Aventures Infernales disposent de leurs propres règles, décrites sur leurs cartes (plus d'information sur les Aventures Infernales en page 9).

Nous ne pouvons pas faire confiance à nos cartes. Ce que nous avons dessiné un an auparavant pouvait s'être déplacé de bien des lieues à notre retour.

Chaque joueur, en commençant par le Baron, décide du nombre de Navires qu'il va envoyer en Aventure. Vous pouvez envoyer n'importe quel nombre de Navires, y compris aucun ! Donnez les Navires sélectionnés au Baron.

 Si vous choisissez un Navire sur lequel se trouve du Butin, défaussez ce Butin dans le sac.

Note ! Lors de la première Aventure, aucun Navire n'a de Butin d'attribué.

téléchargé sur <http://jeuxstrategie.free.fr>

Le Jeu

Le Baron avait la lourde responsabilité d'envoyer ses navires en avant. C'était censé être une façon de rassurer les autres capitaines, leur prouvant qu'ils ne se retrouvaient pas seuls en mer à combattre. Il était surprenant de constater que les Barons se comportaient presque toujours raisonnablement et que les capitaines n'hésitaient pas à les suivre. Bien qu'ils soient des loups de mer turbulents, les pirates pouvaient, quelquefois, être malgré tout disciplinés.

Règles à 5 pour joueurs expérimentés









Le dernier joueur (celui à la droite du Baron) peut décider au début de la phase Actions des Joueurs de mettre à la Mer 1 Navire qui n'était pas assigné lors des Instructions.


Aventures Infernales

Les Aventures Infernales ne se déroulent pas en Mer et sont, en conséquence, résolues en tant que mini-jeux avec leurs règles spécifiques.

Résolvez les Aventures Infernales en suivant les instructions de la carte, récupérez les Doublons, puis piochez et stockez le Butin.

De plus, appliquez les règles suivantes :

-  Tous les joueurs doivent participer.
-  Vos Navires sont utilisés en tant que dés normaux.
-  Utilisez tous vos dés.
-  Ne défaussez pas le Butin attribué à vos navires.
-  Les Navires NJ ne sont pas utilisés.
-  N'effectuez pas d'Actions, ni n'utilisez d'Éléments, d'Améliorations ou de Matelots.
-  S'il y a une égalité, les joueurs vainqueurs ou vaincus sont récompensés ou punis de la même manière.
-  À la fin de l'Aventure, chacun pioche autant de Butins qu'indiqué sur la carte et doit les révéler (plus d'informations sur le Butin et le Stockage du Butin à la page 15).

La valeur d'un résultat  dépend du nombre de canons sur votre Galion (qu'ils soient Désengagés ou Engagés). Se référer au tableau ci-après :

Nombre de 	Valeur du résultat 
0	2
1	3
2	4
3	5
4+	6


2. Mise à la Mer des Navires

Dans les tavernes de la Barbade, lorsqu'un pirate lançait les dés et que l'un d'entre eux tombait au sol, la coutume voulait qu'il paie la prochaine tournée. Nous vous avons fourni une boîte bien pratique pour effectuer vos lancers de dés afin de vous éviter ce genre de désagréments.


Une fois que tous les dés ont été attribués, le Baron doit rassembler l'ensemble (Navire NJ et Navires Joueur) dans ses mains, les secouer et les lancer au centre de la Mer Intérieure.



Règles de mise à la Mer des Navires

-  Lors de la Mise à la Mer des Navires, ne lancez jamais les dés dans la boîte. Ils doivent être lâchés au centre de cette dernière. Vous lancerez les dés, ou les ferez rouler, dans certaines circonstances lors des Aventures s'il vous est demandé de le faire. Par exemple, lors de l'Aventure Infernale « Bombes », les joueurs lancent leurs dés dans la boîte et peuvent même toucher les dés des autres.

Corsque le résultat du lancer de dés effectué par un pirate ne lui était pas favorable, il y avait de nombreuses méthodes qui lui permettaient malgré tout de faire tourner la chance de son côté. La méthode la plus classique consistait à asséner un grand coup de poing sur la table en proclamant que le lancer de dés n'était pas équitable. Jamais remarque n'était faite que cet acte, lui non plus, n'était pas équitable.

-  Si un dé s'arrête sur une arête (reposant contre un autre dé ou touchant le bord de la boîte) le Baron doit donner un coup de poing sur la table afin que tous les dés retombent à plat. Ne déplacez pas les dés par vous-même ni ne changez les résultats affichés.

Le Jeu

Si un dé atterrit en dehors de la Mer Intérieure, le Baron doit rassembler à nouveau tous les dés et refaire le processus complet de Mise à la Mer.

De nombreuses Aventures dépeignent un dessin de la Mer Intérieure sur laquelle se trouvent des Navires NJ. Avant la Mise à la Mer, le Baron doit lâcher les dés mentionnés et les positionner conformément au dessin sans en changer les résultats. Ensuite, la Mise à la Mer des Navires est effectuée, incluant les Navires NJ qui ne sont pas présentés sur le dessin de la Mer Intérieure.



Par exemple, lors de l'Aventure Attaque du Port I, le Baron doit prendre dans un premier temps 3 Navires NJ rouge, les lâcher dans la Mer Intérieure puis les placer aux emplacements indiqués sans en changer les résultats.

3. Actions des Navires Non Joueur

Recherchez les Navires NJ dans la Mer et contrôlez leurs résultats. Lors de cette phase de l'Aventure, ne tenez compte que des symboles obtenus. Ces dés et leurs résultats représentent diverses actions qui vont dépendre du dé et du type de dé indiqué dans les caractéristiques de la flotte. Résolez ces actions en premier.

Note ! Si aucun symbole n'apparaît sur les dés Navires NJ, passez cette phase de l'Aventure.

La carte Aventure indique la signification des symboles des Navires NJ. Une description détaillée de toutes les actions possibles des Navires NJ est indiquée à la page suivante.

Dans la plupart des Aventures, un résultat symbole déclenche une action et compte également comme Valeur de Force lors de la Bataille. La Force est indiquée près du symbole sur la carte Aventure.



Ordre des Actions

Résolvez toutes les actions possibles dans l'ordre suivant :

1. S'échapper
2. Explosion
3. S'éloigner / Se rapprocher
4. Salve

Dans le cas d'actions du même type (Salve en particulier), les actions sont toujours résolues en commençant par le Navire NJ et le Navire Joueur les plus proches l'un de l'autre. Après chaque action, repérez la paire suivante dont les navires sont les plus proches l'un de l'autre. Répétez ce processus jusqu'à ce que toutes les actions des Navires NJ soient résolues. Chaque action de Navire NJ n'est résolue qu'une seule fois.

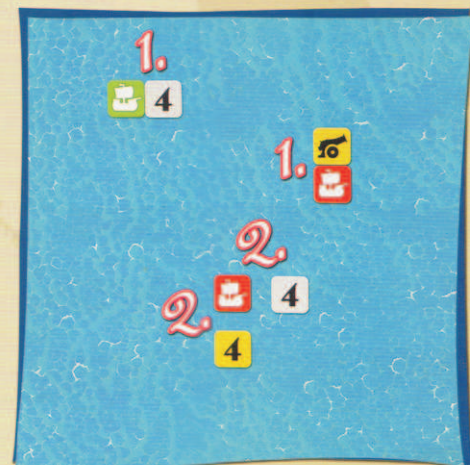
Les actions ne sont résolues qu'entre les Navires NJ et les Navires des Joueurs.




Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord sur les navires les plus proches, utilisez la règle pour mesurer la distance les séparant.

Note ! C'est au Baron que revient le devoir de mesurer les distances et de régler toutes disputes.

S'il y a plus d'une paire de Navires dont les distances les séparant sont identiques, leurs actions sont résolues simultanément.



Le Jeu

 S'il y a plus d'un Navire Joueur situé à la même distance d'un Navire NJ, ce dernier interagira avec chacun d'entre eux en même temps et de la même façon.

Quelques actions de Navire NJ peuvent affecter plusieurs Navires Joueur


Par exemple, dans l'Aventure « La Colère de Neptune », le Navire NJ bleu représente une tempête dont l'action Explosion coulera autant de Navires Joueur proches que le résultat indiqué sur la face supérieure du dé. Dans l'exemple ci-dessous, le résultat est 3, donc les 3 Navires Joueur les plus proches seront coulés.



4. Actions des Joueurs

Une fois toutes les actions des Navires NJ résolues, vous pouvez entreprendre vos actions.

En commençant par le Baron, chaque joueur accomplit une action à la fois ou passe son tour. Une fois que vous avez passé, vous ne pourrez plus accomplir d'actions pour cette Aventure. Continuez à accomplir des actions jusqu'à ce que tout le monde ait passé son tour.

 Il n'y a aucune restriction dans l'ordre des actions que vous entreprenez et vous pouvez également effectuer la même action plusieurs fois si vous avez les Éléments correspondants Désengagés et ce tant que vous effectuez une action à la fois.

Il y a deux actions possibles :

1. **Déplacement** (seulement si vous avez une Voile Désengagée),
2. **Faire Feu** (seulement si vous avez 2 Canons Désengagés sur votre Galion ou 1 Canon Désengagé et un Navire avec un résultat ∞),



Actions des Navires NJ

Explosion

Faites couler le nombre de Navires les plus proches (que ce soient des Navires NJ ou des Navires Joueur), sans tenir compte de la Force ni de la distance. Faites couler le nombre de Navires requis avant de résoudre tout autre effet. Puis, retirez ce Navire de la Mer Intérieure. Le nombre de Navires à couler est égal au résultat du dé ou est indiqué à côté de l'action Explosion.

S'échapper

Retirez ce Navire de la Mer Intérieure.

Salve

Coulez le Navire Joueur le plus proche en ignorant la Force et la distance.

Se Rapprocher...

Déplacez ce Navire vers le Navire indiqué jusqu'à une distance de 1 Longue Distance. Appliquez les règles de déplacement.

S'éloigner...

Déplacez ce Navire à l'opposé du Navire indiqué jusqu'à une distance de 1 Longue Distance. Appliquez les règles de déplacement.

Reddition

Le joueur qui coule ce Navire reçoit +1 Butin à la place du Doubleton pour l'avoir coulé.

Nouvelle Mise à la Mer

Effectuez une nouvelle Mise à la Mer de ce Navire et résolvez tout nouveau résultat symbole obtenu.

Allié

Note! Il s'agit d'un Navire ami. Les joueurs ne peuvent l'attaquer d'aucune manière et doivent le traiter comme un autre Navire Joueur. Si un Allié a l'opportunité d'attaquer (grâce à une action Salve, par exemple), il n'attaque que les Navires NJ.

Le Jeu



Déplacement

Vous pouvez déplacer votre navire jusqu'à 1 Longue Distance, dans n'importe quelle direction, tant que vous disposez d'une Voile Désengagée. Placez votre Voile sur le côté Engagé. Vous pouvez déplacer autant de Navires que vous désirez (même un déjà déplacé) tant que vous disposez de Voiles Désengagées pour ce Navire.


Prenez soin de ne pas déplacer d'autres Navires lors de votre Déplacement.

Sauf précision contraire, les Navires et les tuiles Océan ne bloquent pas le déplacement, mais vous ne pouvez pas terminer votre Déplacement sur un autre Navire.

Vous ne pouvez pas faire pivoter votre Navire lors de son Déplacement.


Faire Feu

Vous pouvez couler 1 Navire NJ, à la condition que vous ayez un (des) Canon(s) Désengagé(s). Vous pouvez Faire Feu sur n'importe quel Navire NJ, dans n'importe quelle direction, tant qu'il se trouve à 1 courte distance ou moins.

Faire Feu avec un Navire indiquant un symbole  nécessite d'Engager 1 Canon. Vous pouvez Faire Feu avec un Navire indiquant un tout autre résultat, mais cela nécessite d'Engager 2 Canons. Vous devez disposer de suffisamment de Canons Désengagés, sans quoi vous ne pouvez pas entreprendre l'action Faire Feu. N'importe lequel de vos Navires peut Faire Feu (même un ayant déjà accompli cette action) tant que vous avez des Canons Désengagés sur ce Navire.

Lorsqu'ils pointaient les canons sur un vaisseau ennemi, les pirates des Mers des Caraïbes employaient toutes sortes de méthodes astucieuses afin de déterminer la distance de leur cible. Une des plus usitées consistait à tenir une carte à jouer à bout de bras dont la largeur servait de repère à l'artilleur. C'est peut-être de là que vient l'expression « avoir un as dans la manche ».



 Sauf précision contraire, les Navires et les tuiles Océan ne bloquent pas la ligne de Feu.

Prenez le Navire coulé et placez-le sur la case appropriée de votre carte Capitaine. Plus tard dans la partie, les Navires coulés vous rapporteront des Doublons (voir page 15).

Vous ne pouvez Faire Feu que sur des Navires NJ.

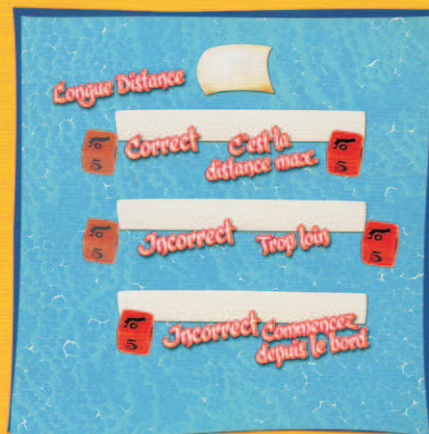
Mesurer la Distance

Il y a deux distances dans le jeu : Courte et Longue.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle carte du jeu pour mesurer une distance. La largeur de la carte correspond à une Courte Distance alors que sa longueur correspond à une Longue Distance. Les deux distances sont également indiquées sur la règle – Courte Distance en noir et Longue Distance en blanc.

Pour mesurer une distance, placez le coin d'une carte (ou de la règle) contre la face la plus en avant du dé avec lequel vous voulez entreprendre une action. Le bord opposé de la distance indique la distance maximale de l'action.

- Les navires ne peuvent pas effectuer de Déplacement au-delà de la distance mesurée.
- Les Navires ne peuvent Faire Feu que si la cible touche le bord **opposé** ou se trouve en deçà de la distance maximum.



Le Jeu

Améliorations



Lors de votre tour, que vous ayez ou non déjà entrepris une action (mais avant que vous ayez passé), vous pouvez utiliser les capacités de vos Améliorations Désengagées.

Vous pouvez avoir des Améliorations qui nécessiteront d'être placées sur leur côté Engagé. Les Améliorations Engagées ne sont plus utilisables avant la prochaine Escale au Port. Ces Améliorations ne sont utilisables qu'une seule fois par Quête.

Les Améliorations qui n'ont pas besoin d'être Engagées peuvent être utilisées une fois par Aventure.



Tuiles Océan

Les tuiles Océan à utiliser lors d'une Aventure sont indiquées sur la carte Aventure correspondante. Quelques Aventures utilisent des tuiles Océan qui peuvent bloquer les actions de Déplacement et la possibilité de Faire Feu.

Si un Navire touche un tant soit peu une tuile Océan, il est considéré comme se trouvant dessus.



5. La Bataille

Lors d'une Bataille, vous comparez la Force des Navires NJ à celle des Navires Joueur et vous coulez le Navire le plus faible. La Force d'un Navire est déterminée par le résultat obtenu sur la face supérieure du dé, ou alors est indiquée par un symbole sur la carte Aventure.

L'ordre de Bataille

Les batailles se résolvent toujours en commençant par le Navire NJ et le Navire Joueur les plus proches l'un de l'autre. Comparez la Force des deux Navires. Le Navire avec la Force la plus faible est coulé. Si les deux Navires ont la même Force, ils sont coulés tous les deux. Après chaque Bataille, passez à la paire de Navires les plus proches l'un de l'autre suivante. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Navire NJ ou de Navire Joueur en Mer.

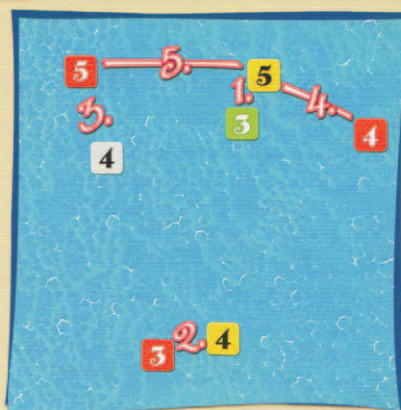
Les Batailles ne se résolvent qu'entre des Navires NJ et des Navires Joueur.

Lorsque vous coulez un Navire NJ ou que l'un de vos propres Navires est coulé, placez ces Navires sur votre carte Capitaine.

Note ! Prenez les deux Navires s'ils se sont mutuellement coulés.



- Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord quant aux Navires les plus proches, utilisez la règle pour mesurer les distances.
- Si l'ambiguïté persiste, considérez que tous les Navires en question sont à distance égale.



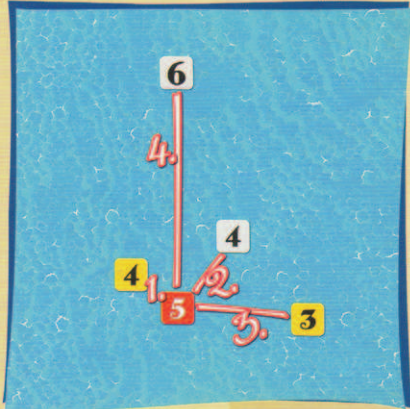
- S'il y a plus d'une paire de Navires à même distance, leurs Batailles sont résolues simultanément.
- S'il y a plus d'un Navire Joueur à même distance d'un Navire NJ, ce dernier effectuera une Bataille avec chacun d'entre eux et simultanément.



Note ! Lorsque vous les coulez, les Navires NJ vous rapportent un Doubleton en récompense (voir phase Espèces Sonnantes page 15). Si plus d'un joueur coule le même Navire, l'un d'entre eux le récupère et les autres prennent un Navire NJ de la réserve pour s'en souvenir.

Le Jeu

Comme vous devez repérer la paire de Navires les plus proches, il se peut qu'un même Navire effectue plusieurs Batailles d'affilée.



Note ! Prenez les deux Navires s'ils se sont coulés l'un l'autre.

Une fois que toutes les Batailles sont terminées, récupérez vos Navires survivants.

Abordage

Lorsque votre Navire et un Navire NJ se touchent, et que vous coulez le Navire NJ, c'est ce qu'on appelle un Abordage (même si les deux coulent en même temps). Vous recevez 1 Butin supplémentaire lors de la phase Butin pour chaque Navire abordé. Placez le Navire abordé sur la case correspondante de votre carte Capitaine pour vous en souvenir.

C'est un abordage !

5
3



Si plus de 1 joueur aborde le même Navire, chacun est récompensé de la même façon. L'un prend le Navire NJ, les autres prennent un Navire NJ de la réserve générale.

Note ! Les Navires abordés vous rapportent également 1 Doubloon d'argent.

Résultats symbole lors de la Bataille

Navires Joueurs

Lorsque vos Navires indiquent un résultat , leur Force pour la Bataille est déterminée par le nombre de Canons sur votre Galion (qu'ils soient Désengagés ou Engagés). Référez-vous au tableau ci-dessous. Par exemple, si vous avez 2 Canons, vos Navires avec un résultat ont Force 4.

Nombre de	Force des
0	2
1	3
2	4
3	5
4+	6

Navires NJ

Lors de certaines Aventures, les résultats symbole des Navires NJ représentent leur Force au lieu d'une action. La correspondance sera indiquée sur la Carte aventure.



sur le dé signifie Force 5



sur le dé signifie Action Salve puis Force 4 lors de la Bataille

Il est de notoriété publique, et ce, même s'il y a peu de traces écrites, que les pirates aimaient parier les uns contre les autres quant à leurs prouesses en mer. Lorsqu'un navire était coulé, le pirate victorieux recevait un petit symbole en récompense, rarement de forte valeur. C'était le plus souvent un doubloon d'argent. Même s'ils appréciaient les paris, ils étaient tout autant avares de ces récompenses.

Le Jeu



6. Espèces Sonnantes

Une fois que la Bataille est terminée, vous recevez des Doublons pour les Navires NJ que vous avez coulés. Remettez les Navires coulés dans la réserve et prenez 1 Doublon d'argent pour chacun d'entre eux.

Note 1 ! Les Navires abordés rapportent également 1 Doublon d'argent, mais ne sont pas défaussés tant que vous ne recevez pas votre Butin bonus.

Note 2 ! À tout moment de la partie, les joueurs peuvent échanger 5 Doublons d'argent contre 1 Doublon d'or.

Vos Doublons doivent rester à la vue de tous les joueurs.



7. Butin

Le Butin est accordé à tous les joueurs qui ont pris part à l'Aventure.

En commençant par le Baron, chaque joueur pioche un nombre de pions Butin du Sac à Butin comme indiqué sur la carte Aventure.

Défaussez chaque Navire abordé et piochez 1 pion Butin supplémentaire pour chacun d'entre eux.


Et puis il y avait le butin. Ces âmes intrépides embarquaient en mer afin de faire main basse et s'approprier les plus grands trésors. Un grand nombre ne survivaient pas, mais ceux qui y parvenaient comprenaient bien vite que ce n'était pas eux qui choisissaient ce qu'ils récupéraient. Ils devaient s'en remettre à ce que la roue du Destin leur accordait.



Note ! Quelques cartes Aventure disposent de règles supplémentaires en ce qui concerne la pioche du Butin.

Par exemple, la carte « Puissance de Feu » indique que vous piochez 3 pions Butin et que vous pouvez vous en défausser de 1 afin d'ajouter un Canon à votre Galion.

Note ! Prêtez attention aux effets supplémentaires vous fournissant du Butin.

Par exemple : dans l'Aventure Réserve de Tissus, un Navire avec  se rend lors de la Bataille (le joueur qui le coule reçoit 1 Butin supplémentaire à la place du Doublon). Si vous abordez ce Navire, vous recevez le Butin normal de l'Aventure, 1 Butin supplémentaire pour l'abordage et 1 de plus parce que le Navire s'est rendu.

Note ! Vous gagnez du Butin même si vous avez perdu de tous vos navires.



8. Activation des Matelots

En commençant par le Baron, chaque joueur a la possibilité d'utiliser ses Matelots. Vous pouvez utiliser n'importe quel nombre de Matelots. Une fois votre tour terminé, vous ne pouvez plus effectuer d'actions Matelots. La phase d'Activation des Matelots se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait eu l'opportunité d'utiliser ses Matelots.

Pour utiliser une Compétence de Matelot, référez-vous aux instructions de la carte. Chaque Matelot ne peut être utilisé qu'une seule fois par Aventure.

Note ! Lors de cette phase de l'Aventure, vous ne pouvez utiliser que les Matelots actifs en Mer.



9. Réparation des Navires

Bien trop souvent, les navires revenaient au port flottant avec difficulté et avec les voiles déchirées. L'équipage, épuisé, n'avait plus qu'à sacrifier sa part du butin afin de réparer le navire. Sans navire, un pirate n'est plus un pirate... Et s'il n'était plus pirate, l'équipage n'aurait aucune chance d'accumuler gloire et fortune ! Certains pourraient penser, au bout du compte, que ces pirates finiraient par réaliser qu'ils ne s'enrichiraient en fin de compte pas tant que ça.

Tous les Navires Joueurs coulés lors de l'Aventure doivent être réparés. Vous devez défausser 1 pion Butin pour chacun de vos Navires coulés. Retirez ensuite le Navire de votre Carte Capitaine. Il est de nouveau prêt à repartir à l'Aventure !

Si vous n'avez pas les moyens de réparer tous vos Navires, défaussez tout votre Butin et réparez tous vos Navires. Le Roi Pirate vous a aidé... pour cette fois.



Le Jeu

10. Stockage du Butin

Maintenant que vos Navires sont réparés, vous devez stocker votre Butin. Vous pouvez stocker exactement 1 Butin par Navire ainsi que 1 Butin supplémentaire dans chaque Cale. Placez les pions Butin stockés sur le Navire sous ce Navire. Vous pouvez également utiliser toute option de stockage fournie par les Améliorations, les Matelots, etc.

Tout Butin que vous ne pouvez pas stocker doit retourner dans le Sac à Butin.

Une fois que tout le Butin a été stocké, l'Aventure est terminée. S'il s'agissait de la dernière Aventure de la Quête, effectuez une Escale au Port. Sinon, retournez à la phase 1 et commencez l'Aventure suivante !



Réorganiser le Butin

Vous pouvez réorganiser votre Butin à chaque fois que vous piochez un nouveau Butin (comme, par exemple, lors d'une Aventure) ou lorsque vous devez vous en défausser (par exemple, lorsque les Navires sont mis en Mer ou lorsque des actions sont effectuées au Port).



Étape Escale au Port

Une fois au Port, les joueurs utilisent leurs Butins stockés afin d'engager des Matelots, acheter des Éléments et des Améliorations, échanger le Butin contre des Doublons et acheter des PV (Points de Victoire).

Il y a des Matelots qui ne sont actifs que dans certains lieux particuliers du Port. Vous pouvez vous en servir à chaque fois que vous vous rendez dans ces lieux. Chaque Matelot ne peut être utilisé qu'une seule fois par Escale au Port.

Corsqu'enfin ils retournaient au port avec leur coque débordant de richesses, la plupart des équipages estimaient que le meilleur usage qu'ils pouvaient en faire était de s'en servir afin d'améliorer leur navire et engager de nouveaux membres. Ce qui signifiait, bien évidemment, qu'ils devraient repartir en mer pour trouver d'autres richesses, ou devenir pauvres. Une fois qu'un pirate prend la mer, il reste un pirate pour toujours.



Il y a 6 lieux différents dans le Port, dans lesquels on se rend dans cet ordre : Marché, Taverne, Chantier Naval, Atelier, Le Caveau, Guilde. Pour chaque lieu, on trouve l'indication des actions qui peuvent y être effectuées ainsi que leurs coûts.

Tous les objets disponibles dans le Port le sont en quantité limitée. Vous ne pouvez acheter d'Améliorations, de Cartes ou d'Éléments que s'ils sont disponibles.

Tout Butin non dépensé peut être défaussé ou rester stocké pour la prochaine Aventure.



a) Marché

En commençant par le Baron, vous pouvez vous défausser de 2 pions Butin pour prendre à la place 1 pion Butin de votre choix : Rhum, Épice, Tissu ou Objet Précieux. Prenez le pion choisi du Sac à Butin. Vous pouvez procéder à de multiples échanges.

Astuce pour les joueurs expérimentés

Afin d'accélérer le jeu, vous pouvez retourner un des deux pions Butin défaussés face cachée et le conserver comme joker se substituant à un des pions Butin : Rhum, Épice, Tissu ou Objets Précieux.



b) Taverne

En commençant par le Baron, vous pouvez recruter 1 Matelot pour 2 Rhum. Piochez 3 cartes Matelot du paquet Matelot. Choisissez-en une et défaussez les autres.

Le Jeu

On ne sait pas vraiment si les pirates étaient payés en rhum ni quelle quantité devait être ingurgitée avant que le membre d'équipage accepte de devenir un pirate. Quoi qu'il en soit, dans un port, le rhum est une monnaie précieuse pour tout bon capitaine.

Note ! Certains Matelots ont un Bonus d'Embauche qui vous accorde un avantage ponctuel lors de son embauche. Par exemple, Luigi permet au joueur d'embaucher un autre Matelot gratuitement.

Une fois que tout le monde s'est rendu dans la Taverne, re-mélangez toutes les cartes Matelot défaussées dans le paquet Matelot.



c) Chantier Naval

En commençant par le Baron, chaque joueur peut acheter 1 Élément en défaussant 1 Tissu. Choisissez 1 Élément parmi ceux disponibles : Voile, Canon, Cale, et ajoutez-le à votre Galion.



d) Atelier

En commençant par le Baron, chaque joueur peut acheter 1 Amélioration en défaussant 1 Épice et 1 Tissu. Piochez 3 cartes Amélioration du paquet Amélioration. Choisissez-en une que vous conservez et défaussez les deux autres. Prenez le pion Amélioration correspondant et placez-le sur votre Galion, côté Désengagé.

Une fois que tout le monde s'est rendu dans l'Atelier, re-mélangez toutes les cartes Amélioration défaussées au paquet Amélioration.



e) Le Caveau

En commençant par le Baron, chaque joueur peut faire don de son Butin au Roi Pirate et recevoir des Doublons à la place. Défaussez autant de Butins stockés que désiré et prenez à la place :

1 Doublon d'argent par Butin Objets Précieux et/ou 1 Doublon d'argent par paire d'autres types de Butin défaussée.

Il ne subsiste que peu d'écrits sur la vraie nature du Roi Pirate, mais la plupart spéculent sur le fait que les trésors accordés au Roi seraient, en fait, des trophées récupérés auprès de pirates morts dont les navires auraient coulé en mer. Il semblerait donc que la fortune des pirates ne faisait que passer de main en main.



f) Guilde

En commençant par le Baron, chaque joueur peut acheter 1 carte Point de Victoire de la Guilde en dépensant le nombre de Doublons indiqué. Vous ne pouvez acheter que les trois premières cartes du paquet. Les cartes Point de Victoire doivent rester face découverte, visibles de tous les joueurs.

Escales au Port en simultanée

Même si vous devriez l'éviter lors de votre première partie, les joueurs expérimentés peuvent effectuer leurs actions dans les différents lieux du port simultanément (sauf pour la Guilde)

Fin de la Quête

Une fois l'Escale au Port terminée, placez tous les Éléments et Améliorations Engagés sur leur côté Désengagé.

Tous les pions Butin défaussés doivent être remis dans le Sac à Butin.

Le pion Baron échoie au joueur situé à la gauche du précédent Baron, puis commencez la Quête suivante. S'il n'y a plus de Quête disponible, la partie s'achève.

Fin de partie

Une fois que le Scénario est terminé, déterminez le vainqueur en totalisant les scores de la manière suivante :

- cartes Point de Victoire ;
- Doublons : les Doublons d'argent valent 1 PV chacun et chaque Doublon d'or vaut 5 PV ;
- Matelots accordant des Points de Victoire à la fin de la partie ;
- toute autre source indiquée par un composant du jeu.

Égalités

S'il y a une égalité, c'est le joueur disposant du plus d'Éléments et d'Améliorations sur son Galion qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur avec le plus grand nombre de pirates qui l'emporte. Si l'égalité subsiste encore, c'est celui qui a le plus d'Améliorations qui l'emporte. S'il y a toujours une égalité...

Si les règles ci-dessus ne parviennent pas à départager l'égalité, les joueurs peuvent demander de l'aide au bureau du Grand Baron des Mers. Écrivez un mail à contact@edgeent.com et Gilles le Secène en personne décidera du vainqueur. Prenez soin de joindre à votre mail des photos des navires et de leurs trésors !



Règles de Scénario

Ordre de Scénario

L'ordre des cartes scénario pour les deux scénarios inclus dans la boîte est le même et est indiqué sur le Tableau d'Ordre de Scénario :



Scénario 1 : Amiral Norrington

La partie est jouée en appliquant les règles de base auxquelles s'ajoutent :
À chaque fois qu'une carte fait référence à un Navire Ennemi, cela correspond à un Navire NJ.

Joueur Recherché

À la fin de chaque Aventure, vérifiez quel joueur dispose du plus de Points de Victoire (en comptant les Doublons : 1 Doublon d'argent = 1 PV, 1 Doublon d'or = 5 PV) et donnez le pion Recherché à ce joueur. Si 2 joueurs ou plus sont à égalité, le pion Recherché reste au pirate Recherché.

Note ! Plusieurs Aventures ont des effets qui s'appliquent au Joueur Recherché.



Scénario 2 : La Guerre des Pirates

Modification de la Préparation

Pour ce scénario, les modifications suivantes s'appliquent lors de la Préparation.

- Une fois que toutes les Quêtes sont préparées, prenez toutes les cartes Aventure non utilisées lors du premier Scénario et placez-les en un paquet face cachée près du Caveau. Ces cartes seront utilisées en tant que cartes Revanche.
- Voici le nombre de Vaisseaux et d'Éléments en fonction du nombre de joueurs

Nombre de Joueurs	Navires par joueur
2	4 + dé Capitaine
3	3 + dé Capitaine
4	2 + dé Capitaine
5	2 + dé Capitaine

Modifications des règles

La partie est jouée en appliquant les règles de base auxquelles s'ajoutent :

À chaque fois qu'une carte fait référence à un Navire Ennemi, cela correspond, pour ce scénario, à un Navire NJ **et** à un Navire Joueur.

Vous pouvez Faire Feu sur les Navires des autres joueurs.

- Vous ne pouvez utiliser que votre Navire Capitaine pour faire feu sur un Navire Joueur.
- Le coût de l'action reste le même (Engagez 2 Canons, ou 1 si le résultat du dé indique \leq).
- Si vous coulez le Navire d'un autre joueur, récupérez son Navire comme un trophée normal.
- Les Navires Joueur coulés vous accordent les récompenses habituelles.
- Après la phase Espèces Sonnantes, renvoyez les Navires coulés à leurs propriétaires, qui doivent les réparer.
- Si un de vos Navire a été coulé par un autre joueur, piochez une carte Revanche une fois la réparation effectuée.
- Une carte Revanche vous permet d'utiliser n'importe quel Navire (au lieu du Navire Capitaine seulement !) pour faire feu sur le Navire d'un autre joueur (les règles normales de Faire Feu s'appliquent). Mélangez la carte Revanche dans le paquet Revanche une fois utilisée.
- Vous pouvez également acheter une carte Revanche dans Le Caveau en vous défaussant d'1 Butin Objets Précieux ou de 2 autres Butins. Vous ne recevez aucun Doublon lors de cet échange. Vous pouvez acheter plusieurs cartes Revanche au même moment et il n'y a aucune limite au nombre de cartes Revanche qu'un joueur peut posséder lors d'une Aventure.

Ces mini-extensions de la boîte

1^{er} Paquet Équipage

Ces 6 Matelots disposent de compétences plus complexes et sont destinés à des joueurs expérimentés.

Pour les utiliser, il vous suffit de les mélanger aux autres cartes Matelot.



1^{er} Paquet Butin

Ces 8 pions Butin n'appartiennent à aucun des 4 types de la boîte de base. Chaque pion a une carte correspondante qui décrit ses capacités. Ces pions ne peuvent pas être utilisés d'une autre manière.

Pour utiliser cette extension, ajoutez les pions Butin au Sac à Butin et mettez les cartes correspondantes de côté.

Lorsque vous piochez un Butin Spécial, regardez la carte correspondante afin d'en connaître la teneur.

Les Butins Spéciaux doivent être stockés comme d'habitude.



Les cartes en détail

Matelots

Emilio le Balafre – Lorsque vous utilisez la compétence d'Emilio, piochez 1 carte Amélioration et ajoutez le pion Amélioration correspondant à votre Galion, côté Désengagé. Cela ne compte pas comme un achat d'Amélioration.

Max Schraube – Lorsque vous utilisez la compétence de Max, prenez un Élément de votre choix (Canon, Cale ou Voile) et ajoutez-le à votre Galion. Cela ne compte pas comme un achat d'Élément.

Olaf Beerson – Lorsque vous utilisez la compétence d'Olaf, piochez 1 carte Matelot et ajoutez-la à vos Matelots. Cela ne compte pas comme une embauche. Ce nouveau Matelot est prêt et peut être utilisé immédiatement, si possible.

Améliorations

Baliste – Lorsque vous utilisez cette Amélioration, ne changez pas la valeur de vos Navires. Cependant, n'oubliez pas le bonus lors des Batailles.

Bélier – La signification d'« Ennemi » est fonction du Scénario. Cela peut être un Navire NJ comme un Navire Joueur.

Bombes – Vos Navires avec un résultat  sont considérés de Force 6 lors des Batailles.

Dent de Fer – Les Navires que vous coulez grâce à une Dent de Fer ne sont pas placés sur votre carte Capitaine, mais sont défaussés à la place.

Grappin d'Abordage – Si l'utilisation de cette Amélioration mène à un Abordage, souvenez-vous de piocher 2 pions Butin supplémentaires lors de la phase Butin. Un Butin pour l'Abordage et un autre pour avoir utilisé le Grappin d'Abordage.

Gouvernail – Lorsque vous utilisez cette Amélioration, vous pouvez changer le résultat de vos Navires en .

Nid-de-pie – La signification d'« Ennemi » est fonction du Scénario. Cela peut être un Navire NJ comme un Navire Joueur.

Pavillon Noir – La signification d'« Ennemi » est fonction du Scénario. Cela peut être un Navire NJ comme un Navire Joueur.

Super Coque – Vos Navires ne coulent pas suite à une action Explosion. Si votre Navire est la cible d'une Salve, cherchez le Navire le plus proche qui deviendra la cible. Si la nouvelle cible est de nouveau votre Navire, vous ne pourrez pas rechanger de cible.

Turbine – Cette amélioration vous permet d'effectuer un Déplacement supplémentaire par Aventure, mais seulement de Courte Distance. Vous n'avez pas besoin d'Engager une Voile pour effectuer cette action. La Turbine n'a pas à être Engagée et peut être utilisée une fois par Aventure.

Aventures

Attaque du Port – Si vous piochez du Rhum lors de la phase Butin, piochez 1 Butin supplémentaire. Recommencez si vous piochez à nouveau du Rhum. Vous ne pouvez piocher que 3 Butins supplémentaires de cette manière.

Attaque de la Prison – Si tous les joueurs sont éliminés au même moment, aucun ne reçoit de récompense en Doubleton.

Bagarre – Dans le rare cas où tous les joueurs choisissent le même résultat, tous les dés sont considérés comme gagnants et sont relancés. Après avoir pioché le Butin, vous pouvez échanger 1 Rhum contre 1 Doubleton d'argent. Vous pouvez également utiliser le Rhum stocké lors de précédentes aventures.

Canonade – Les joueurs n'ont pas besoin d'Engager les Canons lors de cette Aventure.



Canons Opérationnels – Dans le rare cas où il n'y a pas de plus petit résultat (tous les joueurs sont à égalité), tous les dés sont relancés.

C'est l'heure du Pillage – si le Joueur Recherché a un de ses navires à 2 Courte Distance ou moins d'un dé rouge, résolvez une Bataille entre ces deux Navires identiques à celles intervenant lors de la phase La Bataille. Cette Bataille intervient avant la phase Actions des Navires NJ.

Convoi – Le joueur Recherché doit décider quelle Amélioration Engager avant la Mise à la Mer des Navires.

Corsaires ! – Lorsque vous choisissez de fermer un lieu, vous êtes le seul à pouvoir utiliser ce lieu lors de l'Escale au Port. Les autres joueurs pourront utiliser ce lieu lors des Escales au Port ultérieures.

Course – Dans le rare cas où il n'y a pas de plus petit résultat (tous les joueurs sont à égalité), tous les dés sont relancés.

Labyrinthe de Récifs – Vous ne pouvez pas Faire Feu si la ligne droite tracée entre les deux Navires touche ou traverse une tuile Océan. Si un Navire se trouve sur une tuile Océan, il ne peut pas Faire Feu du tout. Si un Navire touche une tuile Océan, il est considéré comme étant dessus.

Le Malchanceux – Si vous coulez le Navire NJ rouge, vous pouvez choisir un des 4 Butin au lieu de piocher. Prenez le Butin choisi du Sac à Butin.

Le Roi est Présent – Après avoir pioché un Butin, vous pouvez échanger 1 Butin Objets Précieux contre 1 Doubleton d'argent. Vous pouvez également utiliser les Butins Objets Précieux stockés lors des précédentes Aventures.

Marchands et Compagnie – Si vous piochez de l'Épice lors de la phase Butin, piochez 1 Butin supplémentaire. Piochez à nouveau si vous obtenez encore de l'Épice. Vous ne pouvez piocher que 2 Butins supplémentaires de cette manière.

Ossuaire – Lors d'un Déplacement, son tracé ne peut passer par aucune tuile Océan. Les Déplacements ne se font qu'en ligne droite. Si un Navire se trouve sur une tuile Océan, il ne peut pas bouger du tout. Si un Navire touche une tuile Océan, il est considéré comme étant dessus.

Reserve de Tissus – Si vous piochez du Tissu lors de la phase Butin, piochez 1 Butin supplémentaire. Piochez à nouveau si vous obtenez du Tissu. Vous ne pouvez piocher que 2 Butins supplémentaires de cette manière.

Mini-extension – Matelots

Vous placez le Butin sur ces Matelots lors de la phase Activation des Matelots (Phase 8) et vous ne pouvez placer que le type de Butin indiqué sur ce Matelot. Vous pourrez, au cours d'une future Aventure, dépenser le Butin stocké sur ses Matelots lors de la phase Actions des Joueurs (Phase 4).

Conception du Jeu : Ignacy Trzewiczek

Système de Bataille avec dés 3D : Oleg Sidorenko, Oleksander Nevskiy

Illustrations : Max Banskchikov, Anastasia Meilous, Roman Kucharski, Anthony Courmoyer, Marek Roliński, Rafal Szyma, Grzegorz Bobrowski

Conception Graphique : Rafal Szyma

Livre de règles : Lukasz Piechaczek, Chevee Dodd

Merci à mes testeurs : Merry, Marek, Moracz, Mirek, Jacek, Multi, Michał, Cierni, Olek, Monika, Tycjan et à tous les autres testeurs qui ont joué le jeu !

Remerciements particuliers à : Michał Walczak and Michał Oracz

Traduction : Philippe Pinon

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Cher client, nos jeux sont assemblés avec le plus grand soin. Néanmoins, s'il manque quelque chose dans votre extension, veuillez nous en excuser et faites-le-nous savoir : edgeint.com

© 2015 PORTAL GAMES. Tous droits réservés. Reproduction interdite sans l'autorisation écrite de l'éditeur. Édition française par Edge, marque commerciale d'Usik, 06 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél: 05 34 55 19 06. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Attention : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Fabriqué en Pologne.

Résumé des Règles

Phases de Quête

Aventure

- 1. Instructions** – Le Baron retourne la carte Aventure suivante, la lit à haute voix, et dispose tous les objets nécessaires dans la Mer Intérieure.
- 2. Mise à la Mer des Navires** – Le Baron rassemble tous les dés dans ses mains, les secoue et les lâche dans la Mer Intérieure.
- 3. Actions des Navires Non-Joueur** – Les Navires NJ effectuent leurs actions dans l'ordre : S'échapper, Explosion, S'éloigner/Se rapprocher, Salve.
- 4. Actions des Joueurs** – Dans l'ordre du tour, vous pouvez effectuer les actions Déplacement et Faire Feu.
- 5. La Bataille** – Résolez les batailles entre les Navires NJ et les Navires Joueur en commençant par la paire de Navires les plus proches l'un de l'autre.
- 6. Espèces Sonnantes** – Gagnez 1 pour chaque Navire coulé.
- 7. Butin** – Dans l'ordre du tour, piochez du Sac à Butin si vous avez participé à l'Aventure.
- 8. Activation des Matelots** – Dans l'ordre du tour, utilisez les que vous souhaitez et qui sont activables en Mer.
- 9. Réparation des Navires** – Les Navires coulés doivent être réparés. Défaussez 1 pour chacun d'entre eux.
- 10. Stockage du Butin** – Le doit être stocké. Chaque Navire et chaque Cale peuvent en stocker 1.

Port

- Marché** – Échangez du – 2 contre 1 de votre choix. (Autant de fois que souhaité).
- Taverne** – Embauche 1 – défaussez 2 , piochez 3 cartes , choisissez-en 1 que vous conservez.
- Chantier Naval** – Achetez 1 Élément – défaussez 1 , prenez 1 Élément disponible.
- Atelier** – Achetez 1 Amélioration – défaussez 1 et 1 , piochez 3 cartes Amélioration, choisissez-en 1 que vous conservez.
- Le Caveau** – Échangez du contre – 1 Doubleton d'argent par ou 1 Doubleton d'argent pour 2 .
- Guilde** – Achetez 1 carte PV – Défaussez les nécessaires, prenez la carte du dessus.

Fin de Quête

- Les Éléments et les Améliorations sont placés du côté Désengagé.
- Tous les pions Butin défaussés sont remplacés dans le Sac à Butin.
- Le pion Baron échoit au joueur situé à la gauche de l'actuel Baron. Puis commencez la Quête suivante. S'il ne reste plus de Quêtes, la partie se termine.

Icônes du Jeu

- Doubleton**
- Matelot**
- Engagé** – Cette icône indique les Éléments et les Améliorations devant être Engagés lorsqu'ils sont utilisés.
- Canon** – résultat possible sur un dé Navire Joueur
- Butin** :
 - Rhum
 - Épice
 - Tissu
 - Valuables

Actions des Navires NJ

Explosion

Faites couler le nombre de Navires les plus proches (que ce soient des Navires NJ ou des Navires Joueur), sans tenir compte de la Force ni de la distance. Faites couler le nombre des Navires requis avant de résoudre tout autre effet. Puis, retirez ce Navire de la Mer Intérieure. Le nombre de Navires à couler est égal au résultat du dé ou est indiqué à côté de l'action Explosion.

S'échapper

Retirez ce Navire de la Mer Intérieure.

Salve

Coulez la Navire Joueur le plus proche en ignorant la Force et la distance.

Se Rapprocher...

Déplacez ce Navire vers le Navire indiqué jusqu'à une distance de 1 Longue Distance. Appliquez les règles de déplacement.

S'éloigner...

Déplacez ce Navire à l'opposé du Navire indiqué jusqu'à une distance de 1 Longue Distance. Appliquez les règles de déplacement.

Rédemption

Le joueur qui coule ce Navire reçoit +1 Butin à la place du Doubleton pour l'avoir coulé.

Nouvelle Mise à la Mer

Effectuez une nouvelle Mise à la Mer de ce Navire et résolvez tout nouveau résultat symbole obtenu.

Allié

Note ! Il s'agit d'un Navire ami. Les joueurs ne peuvent l'attaquer d'aucune manière et doivent le traiter comme un autre Navire Joueur. Si un Allié a l'opportunité d'attaquer (grâce à une action Salve, par exemple), il n'attaque que les Navires NJ.



Si le résultat d'un dé est 1, résolvez une Salve. Lors de la Bataille, le dé à Force 1.



Si le résultat d'un dé est 3, résolvez un Déplacement. Lors de la Bataille, le dé à Force 3.