

Voilà déjà bien des années que le Grand Défi de Morgan attire les pirates des quatre coins du globe. À tel point que les auberges regorgent désormais d'aventuriers qui n'attendent qu'une chose : devenir membres d'un équipage et participer à la course la plus célèbre des Caraïbes.

Vous qui êtes capitaine, vous avez bien compris la situation : il suffira d'un peu de rhum – et parfois d'offrir un peu d'or au tavernier – pour embrigader de nouvelles recrues qui pourront certainement vous aider à décrocher la victoire !

- 1 Mélangez, face cachée, les 20 tuiles **personnage**.
- 2 Toujours face cachée, placez-les dans les cases de la boîte prévues à cet effet.
- 3 Placez la **bouteille de rhum** dans la case située en haut des escaliers.
- 4 Retournez, face visible, les 3 **personnages** adjacents au **rhum**.
- 5 Les 12 **trésors** remplacent les anciens. Leur mise en place est la même.

Vous voilà prêts à commencer !

## RECRUTEMENT

À chaque fois que vous payez **pleinement** une taxe portuaire, vous pouvez recruter et prendre à bord un membre d'équipage. Ce n'est pas obligatoire.



Si vous recrutez un **personnage**, placez-le (comme une **marchandise**) dans une **cale libre**.



Vous pouvez recruter n'importe quel **personnage** adjacent à la **bouteille de rhum** (les pirates sont faciles à convaincre avec du rhum).



En début de partie, 3 **personnages** sont ainsi disponibles.

Après avoir recruté un **personnage**, révélé immédiatement ceux qui se trouvent en bordure de la zone dans laquelle se trouve le **rhum**.



Ici, après avoir recruté A, on révèle les **personnages** marqués d'un cadre bleu.

La zone de recrutement est constituée de toutes les cases accessibles à la **bouteille de rhum**. Les **personnages** qui bordent cette zone sont toujours face visible.



En rouge : la zone de recrutement actuelle.

Avant de recruter un **personnage**, vous pouvez déplacer le **rhum** au sein de cette zone. Chaque case coûte 1 **Doublon**, à payer à la Banque.



Ici, pour aller recruter le Marchand vert, il faut déplacer le **rhum** de 3 cases. Cela coûte 3 **doublons**.

## CHARGEMENT

Le chargement des **personnages** suit les règles habituelles du chargement, sans aucune exception. Par exemple :

- On ne peut pas en avoir plusieurs dans une même **cale**.
- On ne peut pas remplacer un **personnage** par un autre.
- On ne peut en jeter un à la mer (eh oui...) que si toutes les **cales** sont pleines et que l'on doit charger une **autre marchandise**.

N.B. : un **personnage** jeté à la mer est retiré du jeu.

## LES PERSONNAGES



Deux valeurs indiquent l'or que rapporte (ou parfois coûte) le **personnage** en fin de partie s'il est dans vos **cales**.

Valeur du haut : si votre bateau a atteint **Port Royal** (ici, +5 **Doublons**).

Valeur du bas : si votre bateau n'a pas atteint **Port Royal** (ici, +2 **Doublons**).

Tous ont un pouvoir, expliqué plus bas.

## LES POUVOIRS DES PERSONNAGES

<b>COMBATS</b>	<b>Sir Beth</b> Augmente de 2 points la valeur du <b>dé de combat</b> .	<b>Saran</b> Permet de relancer votre propre <b>dé de combat</b> ou de faire relancer celui de l'adversaire. Le deuxième jet <b>doit</b> être accepté.	<b>Le Flibustier</b> Vous pouvez attaquer à 1 case de distance. En cas de victoire, vous ne gagnez rien, mais vous faites défausser une <b>cale</b> à l'adversaire. En cas de défaite, vous ne perdez rien.	<b>Le Stratège</b> Vous gagnez automatiquement vos combats lorsque vous êtes <b>l'attaquant</b> .
<b>RICHESSES</b>	<b>L'Armateur</b> En fin de partie, chaque <b>personnage</b> dans vos <b>cales</b> vous rapporte 3 <b>doublons</b> . L'armateur compte également.	<b>La Fouine</b> Lorsque vous piochez un <b>trésor</b> (dans un <b>repaire</b> ou chez un adversaire), vous pouvez en <b>regarder</b> jusqu'à 3 et en garder 1.	<b>Le Roi !</b> Pas de pouvoir, mais rapporte 9 <b>doublons</b> si emmené à <b>Port Royal</b> . Par contre, le Roi est très déçu (-3 <b>doublons</b> ) s'il n'arrive pas à bon port.	<b>L'Évêque</b> En fin de partie, chaque jeton <b>trésor</b> que vous avez récolté vous rapporte 2 <b>doublons</b> .
<b>NAVIGATION</b>	<b>Le Cartographe</b> Il a trouvé la carte de Morgan ! Permet de jouer avec 4 <b>cartes action</b> en main au lieu de 3.	<b>Le Loup de Mer</b> Permet de complètement ignorer l'action « reculer » d'une <b>carte action</b> (si cela vous arrange).	<b>L'Anerier</b> Lors de tout déplacement (avant ou arrière), permet de se déplacer de 1 case de <b>moins</b> que ce qu'indique le dé.	<b>La Navigatrice</b> Lors de tout déplacement (avant ou arrière), permet de se déplacer de 1 case de <b>plus</b> que ce qu'indique le dé.
<b>MARCHANDISES</b>	<b>Marchand (vénitien)</b> Lorsque vous devez <b>payer</b> , vous pouvez remplacer l'or par la nourriture, et vice-versa. Combinable avec les autres marchands.	<b>Marchand (prussien)</b> Lorsque vous devez <b>payer</b> , vous pouvez remplacer la poudre par la nourriture, et vice-versa. Combinable avec les autres marchands.	<b>Marchand (helvète)</b> Lorsque vous devez <b>payer</b> , vous pouvez remplacer la poudre par l'or, et vice-versa. Combinable avec les autres marchands.	<b>Le Tonnelier</b> Lors de chaque chargement de <b>ressources</b> , chargez 1 jeton de plus que ce qu'indique le dé.
<b>MAGE</b>	<b>Calypso</b> Si vous êtes en possession des 3 <b>amulettes maudites</b> , vous gagnez immédiatement la partie !	<b>La Mage</b> Vous pouvez utiliser la valeur des dés dans l'ordre qui vous arrange (sans pour autant les changer pour les autres joueurs).	<b>L'Oracle</b> Lorsque vous êtes <b>Capitaine</b> , vous pouvez décider de la valeur d'un des deux <b>dés</b> (matin ou soir) <b>avant</b> de lancer l'autre.	<b>La Vigie</b> Permet de s'emparer d'un <b>trésor</b> aussi en vous arrêtant à 1 case d'un <b>repaire</b> .

## LES TRÉSORS

Il y a 12 **cartes trésor** dans The Crew.

8 sont des valeurs positives, que l'on ne révèle – comme d'habitude – qu'en fin de partie.

3 sont des **amulettes maudites** que l'on ne révèle qu'en fin de partie et qui coûtent des points. Mais si vous possédez les 3 **et** que vous avez également Calypso à bord de votre navire, vous gagnez immédiatement !



Le dernier est le Youkounkoun. Ce diamant vaut 12 **doublons** en fin de partie. Mais, si vous le piochez, vous **devez** le révéler et le stocker face visible à côté de vos **cales**... Pour le reste, les règles ne changent pas.



Un dernier détail : lorsque vous jouez avec l'extension, prenez l'habitude de poser les jetons **trésor** que vous récoltez sur votre plateau de **cales**. Cela peut servir à l'Évêque en fin de partie.

