

Christian Marcussen

FORTUNES DE MER

CONTRE VENTS ET MARÉES



CONTRE VENTS ET MARÉES

INTRODUCTION

L'extension *Contre vents et marées* est composée de modules indépendants vous permettant de choisir ceux que vous voulez introduire dans vos parties. Les modules sont numérotés et le temps de jeu ainsi que la complexité qu'ils ajoutent sont spécifiés. L'extension *Contre vents et marées* est avant tout destinée aux vétérans de *Fortune de mer* déjà familiarisés avec le jeu de base.

COMMENT UTILISER

CETTE EXTENSION

Les nouvelles cartes *Capitaine*, *Mission*, *Événement* et *Rumeur* peuvent être intégrées au jeu de base sans nécessiter l'apprentissage de nouvelles règles. Cependant, de nombreux modules introduisent de nouvelles règles et il est conseillé de les intégrer petit à petit afin de vous familiariser avec leur fonctionnement. Il est possible de jouer avec tous les modules pour une expérience épique, mais le faire prématurément risque d'entraîner moult oublis et altérer votre expérience de jeu. Les modules sont numérotés et généralement triés par complexité. Amusez-vous bien!

CARTES DE REMPLACEMENT

Cette extension contient 1 carte de remplacement. Il s'agit d'une réécriture pour équilibrer la carte *Rumeur - Des myriades de marchandises* afin de la rendre compatible avec le module *Contrebande* sans qu'elle soit puissante. Vous trouverez également 3 cartes *Rumeur* vierges, vous permettant de créer vos propres rumeurs.

CRÉDITS

Auteur : Christian Marcussen

Illustrations : Chris Quilliams

Conception graphique : Philippe Guérin

Mise en page : Olivier Lamontagne

Testeurs : Anthony Yeatts, Jeff Kayati, Michael Benedict, George Orthwein, Joe Michaeli, John Knox, Kris Hadley, Stephen Williams, Tor Gjerde, Kyle Woelfel

Testeurs supplémentaires : Wade Duym, Whitney Prose, Daniel Coody, Ron Mahaffey, Connor Torres, Joe Shaw, Joseph Shaw II, Kasey Benedict, Felix Orthwein, Ethan S. King, Stacy Woelfel, Tony Baker, Carey Yeatts, Joseph Coleman, Micah Coleman, Stephanie Scott
Nous remercions Wladimir Kokkinopoulos de nous avoir fourni la carte au trésor.

© 2015 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada



info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

2

MATÉRIEL



1 rose des vents



1 plateau *Galion au trésor*



4 plateaux d'extension de plateau joueur



4 plateaux *Faveurs*



4 plateaux *Loyauté*



1 Galion au trésor (doré)



1 Man'owars pirate (noir)



5 Bricks (noir et dans chaque couleur de joueur)

JETONS



1 jeton *Tempête* avec son socle en plastique



17 jetons *Amélioration de CNF*



4 jetons *Port d'attache* avec leurs socles en plastique



12 nouveaux jetons *Arme spéciale*



2 jetons *Apparition de CNF* avec leurs socles en plastique



8 nouveaux jetons *Modification*



8 jetons *Prime supplémentaire*



16 jetons *Lieu*



6 jetons *Mission*

CARTES



32 cartes *Contrebande*



25 cartes *Rumeur*



25 cartes *Mission*



17 cartes *Capitaine*



16 cartes *Événement*



4 cartes *Bateau - Galion* (man. 1)



4 cartes *Bateau - Brick*



1 carte de remplacement et 3 cartes vierges

RÈGLES



1 règle



4 aides de jeu

CUBES



12 cubes pour les faveurs, la loyauté et les tours flexibles

AUTRE



1 sac pour les tours flexibles ou la pioche de jetons

MODULE 1

RUMEURS, MISSIONS, ÉVÉNEMENTS ET CAPITAINES

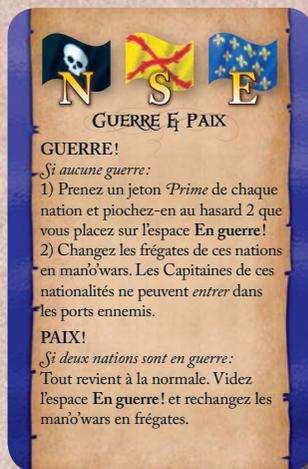
Temps de jeu supplémentaire : Aucun

Complexité ajoutée : Aucune

La quantité de rumeurs, missions et capitaines est doublée. Ces nouvelles cartes peuvent soit être mélangées avec celles du jeu de base, soit utilisées séparément comme des paquets autonomes. En revanche, si les 16 nouvelles cartes *Événement* sont utilisées, elles doivent être mélangées avec les cartes *Événement* du jeu de base.

Le texte sur certaines de ces cartes postule que vous connaissiez bien le jeu de base. Elles peuvent par exemple entraîner une guerre entre deux nations sans expliquer le fonctionnement des guerres. Cela signifie simplement que vous devez faire ce qui est écrit sur la carte *Événement - Guerre & Paix*.

De nouveaux événements CNJ incluent un man'o'war apparaissant même si aucune guerre n'est en cours (utilisez le galion marron du jeu de base) ainsi que des CNJ pirates commandant un brick ou un man'o'war (utilisez les figurines noires incluses). Comme dans le jeu de base, 2 man'o'wars dans la même zone maritime ne « cherchent » pas les joueurs.



JETONS MISSION

Afin d'avoir un plateau de jeu plus aéré, vous pouvez choisir d'utiliser les nouveaux jetons *Mission*.

Placez les missions actives à côté du plateau. Placez un jeton *Mission* dans la zone maritime ou cette mission peut-être acceptée et placez un jeton *Mission* avec le même nombre sur la carte *Mission*. Il y a 3 paires de jetons *Mission*. La troisième paire est utilisée avec la nouvelle carte *Événement - Appel d'offres*, qui ajoute une troisième mission au jeu.



JETONS PORT D'ATTACHE

Un jeton *Port d'attache* à la couleur de chacun des joueurs peut-être placé sur le port d'attache de ce joueur pour une meilleure lisibilité.



JETONS D'APPARITION DE CNJ

Deux jetons en forme de drapeau sont fournis pour rappeler aux joueurs où apparaîtront les prochains CNJ à la fin du tour où une carte *Événement - CNJ* a été piochée. Le drapeau marron est utilisé pour les navires et le drapeau noir pour les CNJ pirates.

MODULE 2

NOUVELLES ARMES SPÉCIALES

Temps de jeu supplémentaire : Aucun

Complexité ajoutée : Moyenne

Trois nouvelles armes spéciales peuvent être ajoutées au jeu ; le boulet enflammé, la double salve et la chausse-trappe. Un bateau peut maintenant contenir jusqu'à 6 armes spéciales, à raison d'une arme spéciale de chaque type. Comme dans le jeu de base, les armes spéciales peuvent être utilisées lors d'un Raid marchand pour transformer un dé raté en succès, mais lors d'un combat naval, chacune a un effet unique.



Boulet enflammé : Dépensez-le (défaussez le jeton) après avoir lancé les dés pour déterminer les sections touchées et avoir obtenu au moins un « crâne ». Les « cranes » obtenus ne font aucun dégât, mais le bateau ennemi prend feu! (Placez le jeton

Boulet enflammé sur la carte du bateau ennemi.) Avant chaque tour de combat naval, le bateau ciblé reçoit 1 dégât sur une section choisie par le capitaine du bateau ciblé. Une fois que le combat d'équipage commence ou que le combat se termine, retirez le jeton *Boulet enflammé* – il ne fait plus de dégâts.

Exemple : La frégate de Bleu tire sur Rouge avec 3 canons. Lors du jet pour déterminer les sections touchées, il obtient 2 « cranes » et un « 4 ». Bleu décide d'utiliser le boulet enflammé et place le jeton sur la carte du bateau de Rouge. Rouge résout le « 4 » qui correspond à ses *Canons*. Aucun des deux « cranes » ne fait de dégât. Avant le prochain tour, Rouge devra choisir une section à endommager.



Double salve : Dépensez-la (défaussez le jeton) après avoir lancé les dés pour déterminer les sections touchées afin de doubler les dégâts de deux « cranes » au maximum. Appliquez en premier les dégâts chiffrés. Ensuite, répartissez le plus équitablement possible les

dégâts des « cranes » sur les sections non détruites (au choix du capitaine ciblé). Cette arme ne peut être combinée avec d'autres armes spéciales (par exemple en utilisant les boulets enchainés pour transformer les « cranes » en tirs sur les *Mâts*).

Exemple : Le galion de Rouge tire sur Bleu avec 4 canons, obtenant 3 « cranes » et un « 2 » pour déterminer les sections touchées. Rouge décide d'utiliser la double salve. Bleu applique le « 2 » en premier qui détruit ses *Mâts*. La double salve affecte 2 « cranes », Bleu a donc 5 dégâts à répartir! La cargaison de Bleu ayant déjà été détruite, les 3 premiers tirs doivent forcément toucher la *Coque*, l'*Équipage* et les *Canons*. Bleu préférerait sacrifier son *Équipage*, mais les 2 tirs restants doivent également être répartis le plus équitablement possible, Bleu choisit donc l'*Équipage* et la *Coque*.



Chausse-trappe : Dépensez-le (défaussez le jeton) après un concours de *Manœuvre* où vous avez choisi l'abordage (peu importe le vainqueur). Lors du prochain tour de combat, le capitaine ennemi souffrira d'une pénalité de -1 (min.1) sur son prochain jet de *Manœuvre* ou de *Leadership* (*Manœuvre* si vous avez perdu et raté l'abordage, et *Leadership* si vous avez réussi).

Note : Vous POUVEZ utiliser le harpeur et la chausse-trappe durant le même tour. Cependant, une seule munition spéciale (boulets enchainés, mitraille, boulet enflammé ou double salve) peut être utilisée par tour.

MODULE 3

NOUVELLES MODIFICATIONS DE BATEAU

Temps de jeu supplémentaire : Aucun

Complexité ajoutée : Faible

Quatre nouvelles modifications de bateau sont ajoutées au jeu : la coque sculptée, le nid-de-pie, la cache de contrebande et la planche.

MISE EN PLACE

Ajoutez les nouvelles modifications avec lesquelles vous souhaitez jouer au 16 du jeu de base avant de les distribuer. Après la distribution, placez les jetons restants, face cachée et sans les regarder afin de constituer une réserve.

CAPACITÉS



Coque sculptée :

Votre adversaire a -1 en *Manœuvre* (minimum de 1) lorsque l'un d'entre vous choisit de fuir durant un combat.



Nid-de-pie :

Vous pouvez ajouter 1 dé à un jet de *Reconnaissance* (avant le jet) ou retirer 1 dé à un jet de *Reconnaissance* adverse (minimum 1 dé et avant le jet). **Cette modification ne fonctionne que lorsque vos « mats » sont totalement réparés.**



Cache de contrebande :

Requiert un module : ne l'utilisez que lorsque vous jouez avec le module Contrebande.

Une (1) *Contrebande* ne prend pas de place dans votre section *Cargaison*, devient « invisible » pour les CNJ et est immunisée aux effets des cartes et des dégâts. Choisissez judicieusement, au moment opportun, quelle carte *Contrebande* est immunisée.



La planche :

Requiert un module : ne l'utilisez que lorsque vous jouez avec le module Loyauté.

Évitez une perte sur la piste de loyauté lorsqu'une carte *Événement* est piochée en choisissant l'une des options suivantes : faire un jet de *Leadership* et le réussir, **ou** (si vous êtes en mer) défausser un membre d'équipage. Vous ne pouvez pas tenter un jet de *Leadership* et ensuite défausser un membre d'équipage si vous avez raté le jet. Vous devez choisir l'une ou l'autre des méthodes à chaque perte.

REMISE EN JEU

Lorsque le bateau d'un joueur équipé de modifications est coulé, vendu ou défaussé, placez toutes les modifications qu'il possédait dans la réserve avec les jetons inutilisés. Piochez ensuite un nombre de modifications égal à la quantité défaussée et remettez-les en jeu normalement : le propriétaire du bateau choisit aléatoirement, et face cachée, dans quel port sans modification il les place (et remet dans la réserve ceux qui ne peuvent être placés – c'est possible grâce la règle du marché aux modifications ci-dessous).

MARCHÉ AUX MODIFICATIONS (RÈGLE OPTIONNELLE)

Si un port ne possède pas de modification de bateau lors d'une action **Port**, piochez une modification au hasard dans la réserve. Vous pouvez, au choix, l'acheter ou la placer en vente, face visible, dans le port où se trouve actuellement votre bateau.

MODULE 4

AMÉLIORATIONS DE CNJ

Temps de jeu supplémentaire : Aucun

Complexité ajoutée : Faible

MISE EN PLACE

Ce module propose 17 jetons *Amélioration de CNJ* (un terme générique pour désigner à la fois les modifications de bateau de CNJ et les armes spéciales de CNJ). Placez les 17 jetons *Amélioration de CNJ* face cachée près du plateau pour constituer une réserve. Si vous ne jouez pas avec les nouvelles modifications de bateau ou les nouvelles armes spéciales, retirez les jetons *Amélioration de CNJ* correspondants de la réserve.



PIOCHER LES AMÉLIORATIONS

À chaque fois que vous piochez une carte *Événement - CNJ*, piochez un jeton d'amélioration de CNJ aléatoire et placez-le sur la carte. Le bateau du CNJ gagne les capacités correspondant au jeton *Amélioration de CNJ* posé sur sa carte.

Si vous piochez un jeton « 0 », le CNJ n'aura pas d'amélioration ; remettez le jeton « 0 » dans la réserve. Si vous piochez le « 2 », cela signifie que le CNJ aura deux améliorations ; piochez deux nouveaux jetons et remettez le « 2 » dans la

réserve. (Pour tout « 0 » obtenu lorsque vous piochez deux améliorations, piochez à nouveau.)

Lorsqu'un CNJ d'une même nation/type est pioché (recouvrant ainsi une carte CNJ existante), le jeton de l'ancienne carte est retiré du jeu et un nouveau jeton est pioché pour la nouvelle carte. De la même manière, lorsqu'un CNJ recouvrant d'autres CNJ est vaincu, un nouveau jeton est pioché pour le CNJ actif (sans se soucier du jeton qu'il possédait avant). En d'autres termes, seule la carte *CNJ* du dessus possède un jeton *Amélioration de CNJ*, et vous piochez un nouveau jeton à chaque fois qu'un nouveau CNJ est pioché ou révélé.

Règles circonstancielles

- Durant l'événement *Guerre & Paix*, les frégates de CNJ qui « deviennent » des man'o'wars, ou vice-versa, gardent leurs jetons respectifs.
- Si un man'o'war se retrouve avec un jeton dont il ne peut s'équiper (comme des hamacs ou des canons supplémentaires), piochez-en un nouveau.
- Après un combat, un CNJ récupère le jeton qu'il a utilisé. Ainsi, s'il avait un harpeau et l'avait utilisé, il le récupérerait après le combat, à condition, bien sûr, d'avoir survécu.

- Si un CNJ possède le nid-de-pie, il l'utilise toujours en *Reconnaissance* et le joueur qui le contrôle durant un combat décide s'il l'utilise pour éviter d'être repéré.

VAINCRE UN CNJ ÉQUIPÉ D'AMÉLIORATIONS

Si un CNJ possédant des améliorations est coulé, ses jetons retournent dans la réserve.

Si vous vainquez un CNJ dans un combat d'équipage, vous pouvez garder toute amélioration inutilisée si vous disposez de l'espace requis. Placez-les sur votre plateau joueur normalement et, lorsque vous les dépensez, vendez ou êtes coulés, remettez-les dans la réserve de jetons *Amélioration de CNJ*.

Si vous décidez de vous emparer de son bateau, il garde ses améliorations. Placez les jetons *Amélioration de CNJ* sur les emplacements appropriés de votre plateau joueur. Ces améliorations sont remises dans la réserve de jetons *Amélioration de CNJ* si votre bateau est coulé ou vendu.

MODULE 5

BATEAUX

Temps de jeu supplémentaire : Aucun

Complexité ajoutée : Faible

L'extension *Contre vents et marées* ajoute un bateau de taille moyenne – le brick. Vous disposerez également de cartes *Bateau* alternatives pour les galions, avec une manœuvrabilité réduite.

LE BRICK



Le brick coûte 20 Or (et se vend pour 5), mais ne confère pas de point de Gloire à l'achat. Sa grande cargaison et ses capacités de défense améliorées en font un bateau polyvalent, utile autant pour les pirates que pour les marchands.

Note : Lorsque vous jouez avec les bricks, vous devez également utiliser les nouvelles cartes Galion. Cela rend le choix du bateau bien plus intéressant.

LES GALIONS À FAIBLE MANŒUVRABILITÉ



La manœuvrabilité de ces galions a été réduite à « 1 ». Cela les rend moins efficaces en combat et assez inefficaces pour effectuer des raids marchands (c.-à-d. un piètre bateau pirate).

Quand dois-je utiliser les galions modifiés ?

- Lorsque vous jouez avec les bricks (afin de rendre le choix de bateau intéressant)
- Lorsque vous jouez avec la variante **Sans-pitié** ou les Tours flexibles (qui augmentent les chances de combat entre joueurs).
- Si après de nombreuses parties vous trouvez le galion surpuissant comparé à la frégate.

MODULE 6

LE GALION AU TRÉSOR

Temps de jeu supplémentaire : Environ 5 minutes

Complexité ajoutée : Faible

Le galion au trésor espagnol récoltait or et argent dans les Caraïbes pour le rapporter en Europe. C'était une proie féroce, mais ô combien glorieuse et profitable.

MISE EN PLACE

Ce module ajoute le CNJ du galion au trésor en jeu. Placez la figurine du galion au trésor (dorée) dans la zone maritime de **Cartagena**. Placez le plateau *Galion au trésor*, face visible, près du plateau de jeu. Il contient les statistiques de son capitaine et c'est aussi dessus que vous placez l'or qu'il transporte.



OR ET DÉPLACEMENT

Le galion au trésor se déplace comme les autres CNJ, dans la direction indiquée par la première icône (en haut à gauche) de n'importe quelle carte *Événement* qui en contient (indépendamment de la nature de l'icône, nation ou pirate). Le galion au trésor n'a pas de critères de chasse et n'engage jamais le combat.

Lorsque le galion au trésor se déplace, ajoutez également 5 Or sur le plateau *Galion au trésor*. La quantité d'or qui se trouve sur son plateau indique la quantité d'or que l'attaquant pourra piller en cas de victoire.

ATTAQUER LE GALION AU TRÉSOR

Les joueurs sur la même zone maritime que le galion au trésor peuvent faire une action **Reconnaissance** pour le repérer et l'attaquer.

En cas de réussite :

- Le combat naval commence et vous recevez 1 jeton *Prime - Espagne*.

Si vous battez le galion, vous recevez :

- 1 point de Gloire.
- 1 jeton *Prime - Espagne* supplémentaire pour chaque tranche de 10 Or présents sur le plateau *Galion au trésor* (arrondi à l'inférieur).
- Pillage : Si vous gagnez suite à un combat d'équipage, vous pouvez vous emparer du galion et/ou de tout l'or qu'il possède. Le galion ne transporte pas de cargaison.

Comme pour tous les autres CNJ, le galion est complètement réparé entre les combats. S'il est vaincu, le galion au trésor est retiré du jeu.

LE GALION AU TRÉSOR COMBINÉ À D'AUTRES MODULES OU VARIANTES

Le galion est compatible avec tous les modules et variantes. Par exemple, si vous jouez avec les améliorations de CNJ, vous en piochez également une pour le galion au trésor. De même, si vous jouez avec les galions modifiés, cela affecte également le galion au trésor.

MODULE 7

CONTREBANDE

Temps de jeu supplémentaire : Environ 5 minutes

Complexité ajoutée : Faible à moyenne

MISE EN PLACE

Mélangez les 32 cartes *Contrebande* dans la pioche *Cargaison*. Ces 32 cartes *Contrebande* peuvent être utilisées comme des cartes *Cargaison* normales ou des cartes *Contrebande* – un nouveau type de cargaison incluant des marchandises illégales ou soumises à l'embargo.



OBTENIR DES MARCHANDISES DE CONTREBANDE

À chaque fois que vous piochez des cartes *Cargaison*, vous avez une chance de tomber sur l'une des cartes proposant l'option *Contrebande*.

Lorsque vous achetez de la cargaison, procédez comme suit :

- 1) **Remplacer** : défaissez comme d'habitude les cartes illustrant la marchandise en demande et piochez à nouveau pour les remplacer, mais défaissez et remplacez également les cartes *Contrebande* dont la marchandise devrait être vendue dans le port où vous êtes amarrés (par exemple, étant à **La Habana** et piochant une carte *Contrebande* devant être vendue à **La Habana**).
- 2) **Acheter de la contrebande** : si l'une de ces cartes est une carte *Contrebande*, vous pouvez choisir de l'acheter pour 3 Or chacun (indépendamment de la quantité achetée). Si vous en achetez, placez-les dans la case *Contrebande* de l'extension principale de votre plateau joueur.
- 3) **Acheter de la cargaison normale** : toute carte non achetée comme une carte *Contrebande* peut-être achetée comme une carte *Cargaison* normale (incluant la réduction en cas d'achat multiple d'une même marchandise). Placez les cartes achetées dans la case *Cargaison* de votre plateau joueur.



Lorsque vous obtenez les cartes *Cargaison* grâce à un Raid marchand, une récompense de *Mission/Rumeur*, etc., vous pouvez placer les cartes proposant l'option *Contrebande* aussi bien dans votre case *Cargaison* normale que dans votre case *Contrebande*. Comme lors d'un achat, l'endroit où la carte est stockée en définit la nature.

VENDRE DES MARCHANDISES DE CONTREBANDE

Les marchandises de contrebande ne peuvent être vendues que dans le port mentionné sur leur carte. Pour vendre une telle carte, présentez-la lors de l'activité au port **Vendre des marchandises** et recevez 10 Or. Les différents types de cartes *Contrebande* (« Prisonnier », « Marchandises

sous embargo », etc.) sont là pour l'immersion, leur fonctionnement est identique.

POINTS DE GLOIRE : Recevez 1 point de Gloire pour chaque tranche de 2 cartes *Contrebande* vendues. Pour suivre où vous en êtes, placez la première carte *Contrebande* vendue derrière votre carte *Capitaine* et défaussez-la quand vous en vendez une seconde (défaussez aussi la seconde). Si votre capitaine meurt, toute carte *Contrebande* placée derrière lui est **gardée** pour votre prochain capitaine.

Note : Les cartes *Contrebande* **ne comptent pas** comme ½ point, même pour départager les égalités.

VOYAGER AVEC DE LA MARCHANDISE DE CONTREBANDE

Les navires recherchent tout joueur non-pirate possédant de la contrebande (mais ne le chassent pas, c.-à-d. qu'ils ne se déplacent pas vers lui).

S'il est trouvé, le joueur non-pirate peut, au choix :

- Résister et attaquer le CNJ (il reçoit un jeton *Prime* comme s'il avait entamé le combat).
- Défausser toutes ses cartes *Contrebande* pour éviter le combat.

Concernant les joueurs pirates transportant de la contrebande, rien ne change, les navires les chassent et les attaquent normalement.

PRÉCISIONS TERMINOLOGIQUES

À chaque fois que les règles ou les cartes se réfèrent à de la cargaison, à des cartes *Cargaison*, ou à des marchandises, elles se réfèrent à tous les types de cargaison, à la fois les **marchandises spécifiques** et la **contrebande**. Par exemple, la zone maritime de **Nassau** vous offre également la possibilité d'acheter des cartes *Contrebande* pour 2 Or chacun (toujours vendables pour 10 Or).

Cependant, si l'on vous demande d'acheter ou de piocher une carte avec une marchandise spécifique (comme « Textiles » ou « Rhum »), vous devez ignorer toutes les options de contrebande et placer la carte dans votre case *Cargaison* normale. Si vous devez défausser ou vendre une marchandise spécifique, celle-ci doit aussi venir de votre case *Cargaison* normale.

De même, si une règle fait référence à une carte *Contrebande*, la marchandise spécifique illustrée sur la carte *Contrebande* n'est pas prise en compte. Seules les cartes *Contrebande* placées dans votre case *Contrebande* sont concernées.

RECEVOIR DES DOMMAGES À LA SECTION CARGAISON

Lorsque vous êtes obligés de défausser une ou plusieurs cartes suite à des dégâts ou autre, vous pouvez choisir, pour chaque carte, de la défausser depuis la case *Cargaison* ou de la case *Contrebande* (la carte est toujours choisie aléatoirement, si nécessaire). S'il ne reste plus de cartes dans l'une des cases, vous devez choisir l'autre.

IMPORTANT!

Rappelez-vous d'utiliser la carte *Rumeur - Des myriades de marchandises* de remplacement lorsque vous jouez avec ce module. La carte originelle devient en effet surpuissante ici.

MODULE 8

VENT ET MÉTÉO

Temps de jeu supplémentaire : Environ 5 minutes

Complexité ajoutée : Moyenne

Le module **Vent et météo** se compose de deux parties. Le premier module concerne le sens du vent tandis que l'autre introduit une tempête sur le plateau. Vous pouvez parfaitement jouer avec la gestion du vent et sans l'orage.

LE SENS DU VENT

Faites tourner la rose des vents au début de chaque tour précédant la pioche d'une carte *Événement*. L'aiguille s'arrête sur l'une des 8 directions. La direction indiquée est celle dans laquelle le vent souffle jusqu'à sa prochaine rotation (avant une nouvelle carte *Événement*). Vous pouvez, *une fois* par tour, effectuer une action **Déplacement** gratuite dans le sens du vent, mais le **premier** déplacement que vous faites en sens contraire vous coûte 2 actions. (Le second s'effectue normalement et coûtera juste 1 action.)



Exemple : La rose des vents indique NO. Rouge possède une rumeur concernant la zone maritime de **Caracas** et décide qu'il en vaut la peine de dépenser 2 actions pour se rendre au SE. Sa troisième action est dépensée pour vérifier la rumeur, mais elle échoue. Le tour de Rouge devrait normalement se terminer ici, mais elle décide de retourner dans la zone maritime **Mer des Caraïbes** en utilisant son action de déplacement gratuite dans le sens du vent, au NO.



LE JETON TEMPÊTE

Conjointement avec la rose des vents, vous pouvez jouer avec le jeton *Tempête*. Placez le jeton *Tempête* sur son socle transparent et placez-le, en début de partie, sur la zone maritime **Mer des Caraïbes**.

Le jeton *Tempête* se déplace dans le sens du vent immédiatement après que la rose des vents ait été tournée. Si cela s'avère impossible, déplacez la tempête dans la prochaine zone accessible en sens horaire (comme pour les CNJ).

EFFETS DU JETON TEMPÊTE

Les capitaines reçoivent 3 dégâts aléatoires moins 1 par réussite au test de *Manœuvre* quand :

- Ils se déplacent vers une zone maritime où se situe la tempête (cela inclut le fait de quitter le port pour sa zone maritime).
- Commencent leur tour, en mer, dans la même zone maritime que la tempête.

CARTES ÉVÉNEMENT-TEMPÊTE

Aucun changement concernant les cartes *Événement - Tempête*. Certains capitaines peuvent se retrouver confrontés simultanément aux effets de l'événement *Tempête* et du jeton *Tempête*.

LE CAPITAINE CHRISTIAN MARQUIS

Le capitaine Christian Marquis est aussi immunisé aux effets de la tempête.

LES CNJS

Les CNJs dans la même zone maritime que la tempête ne « cherchent » pas les joueurs. En revanche, ils ne sont affectés ni par la tempête ni par la rose des vents.

MODULE 9

LES JETONS LIEU

Temps de jeu supplémentaire : Aucun

Complexité ajoutée : Élevée

Les jetons *Lieu* représentent des lieux remarquables situés dans les différentes zones maritimes des Caraïbes. Il existe 8 types de lieux différents – 2 de chaque type. Tous ces lieux peuvent être **visités**, la plupart peuvent être **assiégés**.

MISE EN PLACE

Placez les 16 jetons *Lieu*, au hasard, et face visible sur chacune des zones maritimes à l'exception de la **Mer des Caraïbes**. Pour préserver l'équilibre du jeu, si deux **comptoirs** se retrouvent dans des zones maritimes adjacentes, redispousez aléatoirement certains jetons pour qu'ils ne le soient plus.

VISITER UN LIEU

En mer, un capitaine peut dépenser une action pour **visiter** le lieu présent dans leur zone maritime (**une fois par tour et par lieu**). Un capitaine *n'a pas* besoin de se **déplacer** sur ce lieu. Lorsqu'il visite un lieu, le capitaine peut effectuer les activités proposées par ce lieu. Certains lieux restreignent les visites à certains individus. (Par exemple, le **repaire de pirates** ne peut être visité que par des pirates. D'autres, comme la ville, peuvent être visités par n'importe qui, même les pirates.)

- Les lieux ne sont pas considérés comme des ports.
- Les capitaines peuvent être recherchés et attaqués même s'ils viennent de visiter un lieu (ils demeurent dans la zone maritime).
- Les lieux ne sont jamais affectés par les capacités inscrites dans les zones maritimes.

ASSAUT D'UN LIEU

En mer, les capitaines peuvent également dépenser une action pour lancer un **assaut** sur le lieu situé dans leur zone maritime (aucun jet de *Reconnaissance* n'est nécessaire), et ce, même s'ils viennent de le visiter ce tour-ci. Comme pour les Raids marchands, il n'est possible de faire l'assaut d'un lieu que si le bateau ne possède aucune section détruite.

- 1) Piochez le nombre de cartes *Cargaison* indiqué sur le jeton *Lieu* et alignez-les devant vous. Les icônes *Touché* représentent la puissance de feu des canons du lieu et les icônes *Fuite!* représentent les soldats/pirates/milices/visiteurs prêts à se battre contre vous sur la terre ferme, ainsi que leur état d'alerte.
- 2) **Bombardement** : lancez 1 dé pour chacun de vos « canons ». Vous lancez 1 dé à la fois et défaussez une carte de votre choix par succès. Vous pouvez arrêter le bombardement avant chaque jet de l'assaut. *Les armes spéciales n'affectent pas les bombardements.*
- 3) **Encaisser les dégâts** : chaque icône *Touché* restante inflige 1 dégât à la section indiquée de votre bateau, ou 2 dégâts si la somme des icônes *Fuite!* est supérieure ou égale à la manœuvrabilité de votre bateau.

Si votre Coque est détruite, vous coulez et mourez. Toute autre section détruite entraîne immédiatement l'échec de l'assaut du lieu. Si aucune des sections de votre bateau n'est détruite, vous pouvez passer à l'assaut terrestre. Vous pouvez également battre en retraite et stopper l'attaque.

- 4) **Assaut terrestre** : Faites un jet de *Leadership*. Recevez 1 dégât à l'*Équipage* par icône *Fuite!* restante, moins 1 par succès obtenu lors de votre jet de *Leadership*. Si votre *Équipage* est réduit à 0, vous êtes morts.

Cela est considéré comme un seul et unique tour de combat d'équipage pour tout ce qui concerne les cartes Gloire et les capacités des capitaines et des spécialistes.

Si vous survivez, vous recevez autant d'or que la valeur de *Pillage* des cartes *Cargaison* restantes. Vous pouvez également prendre autant de cartes *Cargaison* que vous pouvez en transporter. Retirez maintenant ce jeton *Lieu* pour le reste de la partie. Rappelez-vous de bien recevoir, éventuellement, un jeton *Prime* lorsque vous attaquez ou réussissez votre assaut d'un lieu, conformément à ce qui est inscrit sur le jeton *Lieu*.

POINTS DE GLOIRE : Si vous pillez 12 Or ou plus, vous recevez 1 point de Gloire.

Note : Un assaut de lieu n'est pas considéré comme un Raid marchand pour tout ce qui concerne les cartes Gloire et les capacités spéciales. Cependant, les cartes et capacités qui spécifient Combat peuvent être utilisées (par exemple, après un Combat, une fois par Combat naval, après avoir réussi un Abordage, etc.). Les cartes et capacités se faisant référence au combat d'équipage peuvent également être utilisées une fois que l'assaut terrestre commence.





REPAIRE DE PIRATES

- **Visite (pirates uniquement) :**
 - Vous pouvez recruter gratuitement (pas de jet nécessaire).
 - Vous pouvez piocher une carte *Rumeur* (gratuitement et sans jet de dé).
- **Assaut :**
 - Défense : 4 cartes
 - Primes : Aucune



MONASTÈRE

- **Visite (tous) :**
 - Payez 3 Or par prime réduite (d'une seule nation par visite)
- **Assaut :**
 - Défense : 3 cartes et ignorez toutes les icônes *Touché*.
 - Primes : 1+1 (une pour l'attaque et une en cas de victoire). Les primes correspondent au port local.



COMPTOIR

- **Visite (non-pirates uniquement) :**
 - Vendez **ou** achetez des marchandises – pas les deux. Piochez 6 cartes (seulement 3 si vous avez déjà acheté à ce comptoir au tour précédent). Ce lieu demande la même marchandise que le port de sa zone maritime (pour quoi que ce soit, incluant le changement du jeton en demande si vous vendez la marchandise requise et le point de Gloire gagné en cas de vente de 3 marchandises en demande ou plus). Quand vous achetez des marchandises, défaussez les cartes *Contrebande* correspondant au port de la zone maritime et remplacez-les (faites de même pour les cartes présentant la marchandise en demande).

- **Assaut :**
 - Défense : 5 cartes
 - Primes : 1+1 (une pour l'attaque et une en cas de victoire). Les primes correspondent au port local.



ABORIGÈNES

- **Visite (tous) :**
 - Payez une carte *Cargaison* pour réparer totalement votre bateau (à l'exception de l'*Équipage*).
- **Assaut :**
 - Défense : 4 cartes
 - Primes : Aucune



RÉCIFS

- **Visite (tous) :**
 - Faites un jet de *Reconnaissance*. Pour chaque succès, vous pouvez, au choix :
 - Piocher une carte *Cargaison*.
 - Prendre l'arme spéciale de votre choix.
 - Piocher une carte *Rumeur*.
 - Gagner 1 *Équipage*.
- Vous recevez un dégât à la *Coque* pour chaque option choisie, moins 1 par succès à un jet de *Manœuvre*.

Assaut : Impossible



FORTERESSE

- **Visite (non-pirates uniquement) :**
 - Déplacez un navire correspondant à la nation de la zone maritime où se situe la forteresse sur une zone maritime adjacente. S'il n'y a pas de navire de cette nation sur le plateau, vous pouvez chercher dans la pioche *Événement* et prendre la première carte correspondante que vous trouverez (mélangez la pioche). La carte CNJ piochée est considérée comme une pioche de carte *Événement* supplémentaire (elle affecte donc la piste de loyauté) et s'active à la fin du tour conformément aux règles normales.
- **Assaut :**
 - Défense : 6 cartes
 - Primes : 1+1 (une pour l'attaque et une en cas de victoire). Les primes correspondent au port local.



PRISON

- **Visite (tous) :**
 - Payez 5 Or. Cherchez dans la pioche *Gloire*, prenez la première carte *Spécialiste* que vous trouvez et engagez-le immédiatement. Défaussez-le et remplacez-le si vous possédez déjà ce type de spécialiste. Mélangez la pioche.
- **Assaut :**
 - Défense : 4 cartes
 - Primes : 1+1 (une pour l'attaque et une en cas de victoire). Les primes correspondent au port local.
 - Bonus :** Si vous réussissez l'assaut, vous pouvez faire une **visite** de la prison, mais cette fois vous engagez le spécialiste gratuitement (sans payer l'or).



VILLE

- **Visite (tous) :**
 - Effectuez une activité de port. Piochez 4 cartes si vous achetez (3 cartes si vous avez déjà acheté dans cette ville au tour précédent). La ville partage la ressource en demande avec le port de sa zone maritime et suit exactement les mêmes règles de vente/achat que le comptoir.
- **Assaut :**
 - Défense : 5 cartes
 - Primes : 1+1 (une pour l'attaque et une en cas de victoire). Les primes correspondent au port local.

Remarques sur les villes :

- Lorsque vous effectuez des activités de port dans une ville, vous ne pouvez effectuer les activités spéciales spécifiques à certains ports, même celui de la même zone maritime.
- Vous ne pouvez utiliser une ville pour prouver une rumeur qui vous demande d'être dans un port spécifique.
 - Vous ne pouvez recruter un spécialiste devant être recruté dans un port spécifique.
 - Vous ne pouvez accepter une mission de port.
 - Vous ne pouvez vendre de la contrebande.
 - Vous ne pouvez acheter de modifications de bateau.
 - Rappelez-vous que vous ne pouvez utiliser les capacités de la zone maritime quand vous êtes en ville (ou dans tout autre lieu), comme payer 1 Or pour remplacer vos cartes *Cargaison* (à *Santo Domingo*).
 - Vous **pouvez** faire l'une des activités suivantes :
 - a) Vendre des marchandises, b) Acheter des marchandises, c) Visiter le chantier naval,
 - d) Recruter, e) Acquérir une rumeur, f) Acheter des faveurs (module 10),
 - g) Augmenter la loyauté (module 11).

MODULE 10

LES FAVEURS

Temps de jeu supplémentaire : Aucun

Complexité ajoutée : Moyenne

Les faveurs représentent l'ensemble des pots-de-vin, investissements, présents, et affaires conclues avec les citoyens – de haut comme de bas rang.

Ils pourront ainsi vous aider à tirer quelques ficelles en cas de besoin, et vous fourniront de précieuses informations.



MISE EN PLACE

Chaque joueur place un plateau *Faveur* à côté de son plateau joueur, et place un cube de sa couleur sur la case « Aucune faveur ».

OBTENIR DES FAVEURS

Vous pouvez obtenir des faveurs de 3 manières :

- 1) En tant qu'activité au port effectuée **à la fin** d'une action **Port**, achetez des faveurs pour **2 Or** chacune (jusqu'à un maximum de 5).
- 2) Après avoir accepté une mission, gagnez 1 faveur.
- 3) Après avoir complété une mission, gagnez 1 faveur.

Lorsque vous gagnez des faveurs, déplacez le cube pour indiquer votre total de faveurs. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 5 faveurs.

UTILISER LES FAVEURS

Utilisez une faveur en descendant votre cube sur la piste de faveurs afin de :

- 1) Remplacer toutes les cartes de n'importe quel type que vous avez pioché simultanément - à l'exception des cartes *Événement*. (Exemple, lorsque vous piochez : une carte *Rumeur*, une carte *Gloire*, une carte *Mission* à placer, toutes les cartes *Cargaison* lorsque vous achetez, toutes les cartes originellement piochées lors d'un raid ou d'un assaut, ou lorsque vous ajoutez ou remplacez une carte lors d'un raid marchand, etc.) Vous ne pouvez **pas** utiliser de faveur lorsque vous piochez une carte *Événement* et quand une carte *Événement* vous fait piocher des cartes.
- 2) Relancer un jet hors combat. Vous pouvez l'utiliser pour un jet de *Reconnaissance* (pour trouver un joueur, un marchand, un CNJ, dans l'intention d'aller au combat ou quand vous tentez de prouver une rumeur), mais pour aucun jet de combat naval, ou lors d'un raid ou d'un assaut.
- 3) Faire relancer à un CNJ qui vous cherche son jet de *Reconnaissance*.

- 4) Entrer illégalement dans un port (en ignorant les primes et/ou les effets de la guerre). Dépensez une faveur par prime de cette nation que vous possédez (si vous en avez) + 1 faveur supplémentaire si vous pénétrez dans un port ennemi durant une guerre. (Vous pouvez dès lors effectuer une action **Port** comme d'habitude.)

Remarques :

- Vous ne pouvez dépenser qu'une faveur par situation, c.-à-d. que vous ne pouvez forcer un navire à relancer plusieurs fois son jet de *Reconnaissance* en dépensant plusieurs faveurs. Notez, en revanche, qu'un Raid marchand peut être constitué de plusieurs pioches, et qu'une faveur peut-être utilisée pour chacune d'elles.
- La guerre et les primes ne vous empêchent pas d'acquérir ou d'utiliser des faveurs.
- Vous ne pouvez dépenser des faveurs que pour vous-même.
- Si votre capitaine meurt, toutes les faveurs sont perdues. (Vous pouvez toutefois les garder si vous jouez la carte *Gloire - Survivant*.)
- Alexandre Villon n'a besoin que d'un jet *d'Influence* pour effectuer une action **Port** s'il utilise sa capacité spéciale pour entrer illégalement dans un port. Si son jet *d'Influence* échoue (il peut utiliser une faveur pour le relancer), il pourra tout de même entrer s'il paye les faveurs nécessaires qui le lui permettraient.

MODULE II

LA PISTE DE LOYAUTÉ

Temps de jeu supplémentaire : 0-5 minutes par joueur Complexité ajoutée : Moyenne

Ce module implémente un nouveau niveau de gestion de l'équipage, rendant le jeu plus difficile. Il n'est pas recommandé pour les joueurs occasionnels ou ceux qui découvrent le jeu.



MISE EN PLACE

Chaque joueur prend un plateau *Loyauté*, le place à gauche de son plateau joueur, et place un cube de sa couleur sur la case *Satisfait*.

RÈGLES

Durant la partie, la loyauté de votre équipage envers vous, leur capitaine, augmentera et diminuera. Les différentes cases de la piste de loyauté octroient divers bonus et malus.

Les bonus et malus sont **cumulatifs**. Ainsi, un capitaine dont l'équipage est *Heureux* bénéficie également des bonus décrits dans la case *Content*. De la même manière, un capitaine dont l'équipage est *En colère* souffre également du malus lié aux cases *Inquiet* et *Mécontent*.

PERDRE DE LA LOYAUTÉ

Les capitaines perdent la loyauté de leur équipage lorsque :

- 1) Une carte *Événement* dotée d'un CNJ est piochée (un élément déclencheur représentant le temps, la peur et d'autres opportunités).
- 2) Le joueur déclare son intention de **Cacher son Or**.
- 3) Le joueur commence et termine son tour dans le même port.

GAGNER DE LA LOYAUTÉ

La loyauté augmente d'une case lorsque :

- 1) Vous gagnez 1 point de Gloire.
- 2) Lors d'une activité au port, vous payez le montant en or indiqué dans la case suivante supérieure de la piste de loyauté. (Par exemple, 3 Or pour passer de *Satisfait* à *Content*.)

Vous ne pouvez monter que d'une case par action Port.

Fervente loyauté : Durant son tour, un joueur peut tenter un jet de *Leadership*. S'il est réussi, diminuez d'une case le marqueur *Loyauté* et effectuez une action supplémentaire (une tentative par tour).

Heureux : Pour tout ce qui concerne les combats, le capitaine possède un bonus de +1 en *Leadership* (que ce soit des combats d'équipage ou des assauts).

Content : Le capitaine peut recruter gratuitement et dans n'importe quel port (outrepassant les restrictions comme *Petit-Goève*). Cela inclut également les spécialistes des cartes *Gloire* qui, du coup, ne coutent pas d'Or et ne sont plus liés à des ports spécifiques. Vous ne pouvez engager qu'un spécialiste gratuit par tour en utilisant la loyauté.

Satisfait : Aucun effet.

Inquiet : Le capitaine ne peut pas recruter gratuitement et ne peut engager de spécialistes (sur des cartes *Gloire*, *Rumeur*, ou autres). Cette pénalité annule tout effet permettant de recruter gratuitement.

De plus, les capacités des spécialistes que vous possédez sont inutilisables.

Mécontent : À chaque fois que le capitaine veut jouer une carte *Gloire*, il doit faire un jet de *Leadership*. S'il échoue, il ne peut pas jouer cette carte ce tour-ci.

En colère : Le capitaine souffre d'un malus de -1 en *Leadership* (minimum 1) pour tout ce qui concerne le combat (que ce soit des combats d'équipage ou des assauts).

Mutinerie : Si la case *Mutinerie* est atteinte, faites immédiatement un jet de *Leadership*. Si vous le réussissez, mettez le marqueur *Loyauté* sur la case « En colère ». Si vous échouez, votre capitaine est tué et les règles habituelles entourant la mort d'un capitaine s'appliquent. *Ce jet n'est pas considéré comme un combat d'équipage.*

VARIANTE 1

TOURS FLEXIBLES

Temps de jeu supplémentaire : Aucun **Complexité ajoutée :** Aucune
Effet : Augmente les chances de combats entre joueurs et réduit les sensations de latence.

INTRODUCTION

Les tours flexibles introduisent de l'incertitude quant à qui joue quand, et quant à la distance qu'ils peuvent parcourir. Un joueur peut très bien par exemple jouer en dernier lors d'un tour et en premier lors du suivant, jouant ainsi 2 tours de suite. Cela est intentionnel. Utilisez cette variante pour augmenter les chances de combats entre joueurs.

MISE EN PLACE

Placez 1 cube de la couleur de chaque joueur dans le sac en tissu.

RÈGLES

Après la pioche d'une carte *Événement*, un joueur pioche un cube du sac. La couleur du cube pioché est celle du prochain joueur qui doit maintenant effectuer ses actions. Une fois ceci fait, un nouveau cube est pioché et c'est à ce joueur d'effectuer son tour. Une fois que tous les joueurs ont effectué leur tour, les cubes sont remis dans le sac et un nouveau tour commence.

VARIANTE 3

DONNEZ-MOI LA GLOIRE OU LA MORT

Temps de jeu supplémentaire : 20 minutes **Complexité ajoutée :** Aucune
Effet : Accentue l'importance des points de Gloire par rapport à l'Or caché dans le coffre.

Le cout des points de Gloire reçu grâce à votre coffre augmente de 5 pour chaque point reçu. Le premier point de Gloire coute 10 Or, normalement. Le deuxième point de Gloire coute 15 Or, le troisième 20, etc. Si vous avez caché 50 Or, cela vous rapporterait normalement 5 points de Gloire, mais avec cette variante, cela ne vous en rapportera que 3 (10+15+20).

Le 1^{er} point de Gloire coute **10 Or**.
Le 2^e point de Gloire coute **15 Or**.
Le 3^e point de Gloire coute **20 Or**.
Le 4^e point de Gloire coute **25 Or**.
Le 5^e point de Gloire coute **30 Or**.

Cela signifie que pour accumuler les 5 points de Gloire permis par le coffre, il vous faudra accumuler **100 Or**.

VARIANTE 5

SANS-PITIÉ

Remarque des auteurs : Cette variante est destinée aux joueurs qui souhaitent plus d'affrontements entre joueurs. Il ne faut pas la considérer comme un « correctif », mais plutôt comme une tentative de satisfaire certains groupes de joueurs – afin que tous puissent avoir le jeu de pirates qu'ils méritent.

LA RECONNAISSANCE HORS DE SON TOUR

Un joueur peut faire un jet de *Reconnaissance* sur le joueur actif dès que celui-ci pénètre dans sa zone maritime (cela inclut la sortie du port). Lorsque vous effectuez un jet de *Reconnaissance* hors de votre tour, retournez votre carte *Capitaine* comme aide-mémoire, et remettez-la face visible au début de votre prochain tour. Si le jet de *Reconnaissance* est un succès, le joueur actif est repéré et la bataille s'engage. Si le joueur actif survit à la rencontre, il continue son tour normalement.

VARIANTE 2

OH CAPITAINE MON CAPITAINE!

Temps de jeu supplémentaire : 0-5 minutes **Complexité ajoutée :** Aucune
Effet : Offre un plus large choix de capitaines au départ.

INTRODUCTION

Certains aiment jouer avec la main qu'ils reçoivent, d'autres préfèrent avoir plus de contrôle sur le choix du capitaine qu'ils veulent incarner. Voici 2 options pour ceux qui veulent plus de choix.

DEUX CAPITAINES VALENT MIEUX QU'UN!

Chaque joueur pioche 2 cartes *Capitaine* et choisit celui qu'il veut.

IL VA FALLOIR PAYER!

Ici, les capitaines doivent payer pour profiter d'un choix. Chaque joueur reçoit 1 capitaine conformément aux règles normales. Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut choisir de payer **2 Or** pour piocher un deuxième capitaine, puis **2 Or** pour en piocher un troisième. Le joueur peut alors choisir entre ces capitaines.

VARIANTE 4

LA VIE EST INJUSTE

Temps de jeu supplémentaire : Aucun **Complexité ajoutée :** Aucune
Effet : Placer des CNJ dans la mer dès le début du jeu pour augmenter l'activité et la difficulté.

Juste avant que la partie ne commence, parcourez la pioche *Événement*. Mettez en jeu les deux premiers navires trouvés (de deux nations différentes) et le premier bateau CNJ pirate (cela n'affecte pas la loyauté vu que la partie n'a pas encore débuté). Échangez tout CNJ qui partage le même port d'attache qu'un joueur. Ceci fait, mélangez la pioche *Événement* et commencez le jeu normalement. Cela signifie qu'un CNJ pirate pourra tout à fait se déplacer dans la même zone maritime qu'un joueur dès le premier tour, ce qui pourra lui faire dire que la vie est injuste.

Pénalité : Tout joueur qui effectue un jet de *Reconnaissance* hors de son tour aura deux actions de moins durant son prochain tour.

Règles contextuelles :

- Un capitaine ne peut effectuer un jet de *Reconnaissance* hors de son tour si sa carte *Capitaine* est retournée (c.-à-d. s'il a déjà fait un jet de *Reconnaissance* hors de son tour).
- La *Reconnaissance* hors de son tour a lieu avant toute action de CNJ dans la même zone maritime.
- Si le joueur actif se déplace dans une zone maritime contenant plusieurs joueurs, chacun d'eux déclare dans l'ordre du tour s'il tente un jet de *Reconnaissance*. Ceux qui le veulent font leur jet, mais seul le capitaine ayant obtenu le plus de succès trouve le joueur actif. Résolvez les égalités en additionnant les chiffres des dés. Si l'égalité persiste, relancez les dés. Tous les joueurs qui tentent le jet de *Reconnaissance* subissent la pénalité de 2 actions.

Christian Marcussen

CLASH OF CULTURES

Version française

D'une maigre colonie, apprêtez-vous à ériger un imposant empire dont la culture sera votre plus grande réussite !

Pour y parvenir, vous devrez innover sur le plan technologique pour construire de grandes villes et permettre à votre culture de franchir les frontières. Vous aurez également à explorer terres et mers, sans oublier de vous emparer de villes étrangères et de colonies barbares.

Avec 12 catégories de développements, comprenant différents types de gouvernements, un plateau modulaire, de superbes bâtiments et bien plus, *Clash of Cultures* offre une panoplie d'expériences et de possibilités pour accomplir votre but ultime : être la culture dominante, celle dont on se souviendra pendant des millénaires.

Serez-vous le chef de cette force culturelle ?



Un jeu de Christian Marcussen

CLASH OF CULTURES CIVILISATIONS

Étendez l'influence de votre civilisation avec cette incroyable extension pour *Clash of Cultures* !

Découvrez 14 civilisations historiques, chacune avec 4 développements spécifiques et 3 Leaders uniques

Améliorez votre stratégie de développement de villes avec 3 nouveaux bâtiments : l'Échoppe d'apothicaire, le Marché et l'Obélisque.

Restez vigilants sur ces mers infestées de pirates, car ils empêcheront votre développement et ruineront vos plans.

