



MADDEIRA

L'île de Madère a été découverte par des explorateurs portugais au début du 15ème siècle. Elle tire son nom du mot "madeira" ("bois" en portugais) en référence aux forêts particulièrement denses qui en recouvraient le territoire. Le sol fertile et la position stratégique de l'île au milieu de l'Océan Atlantique en ont fait l'une des plus importantes découvertes du Portugal. Madeira a servi de "laboratoire" à ce qui allait devenir l'Empire portugais.

Le blé a d'abord été la principale ressource de l'île. Par la suite, lorsque D. Henrique décida de développer l'économie de l'Empire, le développement commercial de Madère se fit autour du sucre. Lorsque le sucre commença à arriver d'Afrique et du Brésil, il ne fut plus aussi profitable d'en produire à Madère et c'est alors que débuta la production du très célèbre Vin de Madère qui devint la plus importante ressource économique de l'île.

Les joueurs devront s'adapter à ces contraintes, exploiter de meilleures parcelles pour y produire les bonnes ressources et y trouver le bois nécessaire pour développer les cités et construire des navires.

Ces navires qui seront essentiels au commerce et indispensables à l'exploration et la découverte de nouvelles contrées.

Le plateau de Madeira représente les 3 Capitaineries de Madère (Funchal, Machico et Porto Santo) telles qu'à l'époque. Leur objectif est de se distinguer en favorisant le rayonnement et le développement économique de l'île avec la bénédiction et au service de la Couronne du Portugal.

La Couronne du Portugal aura un certain nombre d'exigences concernant les expéditions, l'urbanisation, le développement des routes commerciales, le contrôle des guildes et son propre enrichissement.

Trois fois dans la partie, les joueurs tenteront d'accéder à ces demandes afin de gagner du prestige. À deux reprises, la Couronne exigera de vous que vous adaptiez votre production agricole aux nouveaux besoins de ce monde en perpétuelle évolution.

Les joueurs devront faire attention à ne montrer leur réussite qu'au moment opportun : trop tôt, et le prestige ne sera pas au rendez-vous ; trop tard, et quelqu'un d'autre risque de faire mieux que vous. Aurez-vous les épaules assez larges pour exceller dans tous les domaines ?

Prenez garde, le blé risque de manquer, il n'y a jamais assez d'argent, le peuple a faim et l'ombre des pirates rôde...

Matériel

- 1) 1 Plateau de Jeu
- 2) 2 Plateaux Guildes à assembler (un plateau pour les parties à 4 joueurs, le deuxième réversible avec un côté pour les parties à 3 joueurs et l'autre pour les parties à 2 joueurs. Le nombre de joueurs est indiqué par le nombre de petites têtes bleues représentées sur le plateau.)
- 3) 12 Dés Guildes (turquoises) 
- 4) 3 Dés Pirates (noirs) 
- 5) 3 Citoyens Neutres (blancs) 
- 6) 48 Ouvriers (12 de chaque couleur) 
- 7) 24 Navires (6 de chaque couleur) 
- 8) 12 Jetons Piste (3 de chaque couleur) 
- 9) 12 Marqueurs Action (3 de chaque couleur) 
- 10) 4 Personnages 
- 11) 2 Aides de Jeu (recto-verso)
- 12) 20 tuiles Requête de la Couronne (10 avec 2 têtes au verso, 5 avec 3 têtes au verso, 5 avec 4 têtes au verso)



- 4 tuiles Première Requête de la Couronne (représentées par un petit diamant dans le coin supérieur gauche de la tuile) 
- 72 Ressources (dans chaque catégorie, Blé, Sucre et Vin : 20 d'une valeur de 1, 4 d'une valeur de 3) 
- 40 Bois (d'une valeur de 1) 
- 24 Pains (15 d'une valeur de 1, 9 d'une valeur de 3) 
- 12 tuiles Faveur des Guildes (3 de chaque couleur) 
- 8 tuiles Récompense Royale (4 avec un A et 4 avec un B au verso des tuiles) 
- 40 jetons Pirates (de valeur 1, 3, 6 et 12) 
- 40 Pièces Reals (de valeur 1, 3 et 5) 
- 1 Guide de Référence

Note : Pour plus de clarté, certaines expressions seront raccourcies aussi souvent que possible dans la suite de ces règles : **Requête de la Couronne** devient **Requête** et **Faveur des Guildes** devient **Faveur**.

Les règles sont expliquées pour une partie à 4 joueurs. Pour des parties à 2 ou 3 joueurs, voyez page 16.

Les illustrations montrent l'installation du jeu pour une partie à 4 joueurs. Dans le cas d'une partie avec moins de joueurs, remplacez tout le matériel inutilisé dans la boîte du jeu.

1. Plateaux de jeu

1.1 Dépliez le Plateau au centre de la table. Le Plateau de Jeu est divisé en 6 zones (voir illustration à droite) : la Garde Municipale, le Moulin, les Colonies, les Marchés, les Cités et les Îles.

1.2. Placez le Plateau Guildes correspondant au nombre de joueurs à côté du Plateau de Jeu.

Le Plateau Guildes est divisé en 2 parties : La colonne "Ordre du Tour" et la colonne "Dés" (cf ci-dessous).

Dans la suite des règles, nous considérons que la partie utilise le plateau 4 joueurs.



2. Réserve des joueurs

Chaque joueur choisit une couleur (jaune, rouge, violet ou bleu) et prend le matériel suivant qu'il placera devant lui* afin de constituer sa Réserve.

- 12 Ouvriers de la couleur choisie
- 6 Navires de la couleur choisie
- 3 Marqueurs Action de la couleur choisie
- 3 Jetons Piste ("Prestige", "Ordre du Tour" et "Moulin") de la couleur choisie
- 1 Blé, 1 Sucre, 1 Vin et 1 Bois
- 4 Pain
- 5 Reals



3. Points de Prestige (PP)

Chaque joueur place l'un de ses Jetons Piste sur le "0" (zéro) de la piste Points de Prestige (PP dans la suite des règles).



4. Personnages

Placez les 4 personnages à côté du Plateau de Jeu.



5. Dés

Placez les 3 Dés Pirates et les Dés Guildes à côté du Plateau de Jeu (12 dés pour une partie à 4 joueurs, 9 à 3 joueurs, 6 à 2 joueurs).



6. Première Requête de la Couronne

6.1 Mélangez les 4 tuiles Première Requête

(celles sur lesquelles figure un petit diamant dans le coin supérieur gauche).



Chaque joueur en prend une au hasard et la place devant lui face visible.

6.2. Le joueur qui a récupéré la Requête au dos de laquelle il y a le plus grand nombre de couronnes est Premier Joueur. Les joueurs jouent ensuite dans le sens horaire en commençant par le Premier Joueur.



6.3. Chaque joueur place l'un de ses Jetons Piste sur la colonne "Ordre du Tour" du Plateau Guildes de la manière suivante : le Premier Joueur place son jeton sur l'emplacement le plus haut de la colonne, le deuxième joueur sur le deuxième emplacement, et ainsi de suite.

6.4. Chaque joueur reçoit des Reals supplémentaires en fonction de sa position de départ : le Premier Joueur reçoit 2 Reals supplémentaires, le deuxième joueur en reçoit 3, le troisième joueur en reçoit 4 et le quatrième joueur en reçoit 5.



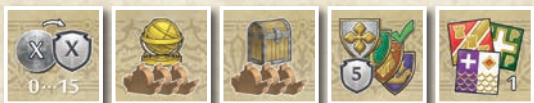
Colonne Ordre du Tour

Colonne Dés



7. Requêtes de la Couronne

Mélangez les tuiles Requête et placez-les au hasard, face visible en rangées de 5 dans la partie vierge du Plateau Guildes.



À 4 joueurs, utilisez toutes les tuiles Requête, à 3 joueurs n'utilisez que les 15 tuiles ayant 2 et 3 têtes au verso, à 2 joueurs, n'utilisez que les 10 tuiles ayant 2 têtes au verso.

8. Cités

Il y a 3 Cités, chacune d'elle est divisée en 6 quartiers, chaque quartier est composé de 2 cases.



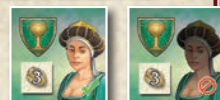
Porto Santo

Funchal

Machico



8.1 Mélangez les 12 tuiles Faveur et placez-les au hasard face visible sur les quartiers en laissant vides les 2 quartiers les plus à gauche de chaque Cité.



Recto Verso

Chaque quartier ne peut être occupé que par une seule Faveur. S'il reste une Faveur sur le quartier, cela signifie que ce quartier n'est pas encore construit. On peut placer les Ouvriers et les Citoyens dans les quartiers qui sont déjà construits (c'est à dire dans lesquels il n'y a pas de Faveur. Voir page 10, Maître de Guilde).

Dans chaque Cité, il y a 2 quartiers déjà construits (les plus à gauche), on peut donc y placer des Ouvriers et des Citoyens. Durant la partie, les joueurs vont construire les autres quartiers pour lesquels ils seront récompensés par des Faveurs de la part des Guildes.

Chaque quartier, une fois construit, dispose de 2 cases pour des Ouvriers/Citoyens. On ne peut placer qu'un seul Ouvrier ou Citoyen sur chaque case.

8.2 Placez 1 Citoyen Neutre sur la case disponible la plus à droite de chaque Cité.

8.3 Dans l'ordre inverse du tour (c'est à dire en commençant par le joueur dont le jeton est le plus bas sur la colonne Ordre du Tour), chaque joueur prend 1 des Ouvriers de sa réserve et le place sur une case Cité libre.



* Dans la suite des règles, nous utiliserons le pronom masculin pour parler de tous les joueurs afin que ces règles soient plus courtes et plus simples à lire, mais il est évident qu'à chaque fois, nous incluons et nous nous adressons également à nos joueuses.

9. Garde Municipale

Chaque joueur place 2 de ses Ouvriers sur la Garde Municipale.



10. Moulin

Chaque joueur place l'un de ses Jetons Piste sur la case "3" du Moulin.



11. Colonies

Il y a 3 Colonies (Les Açores, le Brésil et l'Inde), sur chacune d'elles se trouvent 1 Territoire en haut, 5 emplacements Débarcadère au centre et 2 emplacements Récompense Royale en bas.

Les emplacements Débarcadère disponibles varient en fonction du nombre de joueurs.

A

Mélangez les 4 tuiles Récompense Royale au dos desquelles figure la lettre A et placez-en 1 face découverte sur chacune des 3 Colonies, sur l'emplacement correspondant. Les tuiles restantes ne seront pas utiles pour le reste de la partie, vous pouvez donc les remettre dans la boîte.

B

Procédez ensuite de la même façon pour les tuiles Récompense Royale au dos desquelles figure la lettre B.



Territoire

Débarcadère

Emplacements Récompense Royale

12. Réserve Commune

Placez les jetons Blé, Sucre, Vin, Bois, Pain, Reals et Pirates restant à côté du Plateau de Jeu, ils constitueront la Réserve Commune.

Il n'y a pas de limite au nombre de jetons de la Réserve Commune. Dans le cas peu probable où vous manqueriez de jetons dans l'une des ressources, tenez les comptes sur une feuille de papier.

Lorsqu'un joueur possède, reçoit, paie ou défusse un certain nombre de Blé, Sucre, Vin, Bois, Pain, Reals ou Pirates, ce nombre correspond toujours à la valeur inscrite sur les jetons et jamais au nombre de jetons.

Le Bois a toujours une valeur de 1. Le Blé, le Sucre, le Vin, le Pain, les Reals et les Pirates ont différentes valeurs.



EXEMPLE : Ce jeton vaut 3 Blé.



EXEMPLE : Si un joueur doit recevoir 4 Pirates, il prendra 4 jetons Pirates d'une valeur de 1 ou 1 jeton Pirate d'une valeur de 3 plus un jeton Pirate d'une valeur de 1.

Lorsqu'un joueur reçoit ou récolte du Blé, du Sucre ou du Vin, qu'il récupère du Pain ou des Reals ou qu'il reçoit des jetons Pirates, il les prend dans la Réserve Commune et les place dans sa Réserve.

Pour plus de détails sur acheter, recevoir et récupérer du Bois, voir pages 10 et 11.

MARCHÉS

Il y en a 3 (Céréaliier, Sucrier et Viticole), sur chacun d'eux figurent plusieurs emplacements Route Commerciale.

Les emplacements Route Commerciale disponibles varient en fonction du nombre de joueurs.

Emplacements Route Commerciale



Marché Céréaliier

Marché Sucrier

Marché Viticole

LES ÎLES

RÉGIONS

1 2 3

Les Îles sont divisées en 3 Régions, représentées par les gros numéros sur le Plateau. La Région 1 est divisée en 4 Champs, les Régions 2 et 3 sont chacune divisées en 5 champs.



Sur chaque Champ figure le symbole de la Ressource (Blé, Sucre ou Vin) que le joueur va pouvoir récolter lorsqu'il y aura placé l'un de ses Ouvriers (voir page 11, Récolte).



Sur certaines Ressources représentées dans les Champs, il y a le symbole d'une autre Ressource en plus petit dans le coin supérieur droit. Cela signifie que ces Champs pourront être "convertis" (voir page 15, Requêtes de la Couronne). Par exemple : Plus tard dans la partie, ce Champ de Blé sera converti en Champ de Canne à Sucre.



BÂTIMENTS

5 Bâtiments sont imprimés sur le plateau, ils sont liés à une seule Région.

Alfândega est dans la Région 1

Moinho et **Capitania** sont dans la Région 2

Fortaleza et **Casa da Coroa** sont dans la Région 3

FORÊT

Il y a également une Forêt qui ne fait partie d'aucune des 3 Régions et dans laquelle les joueurs ne peuvent pas faire de récolte, elle permet néanmoins aux joueurs qui y placent un Ouvrier d'avoir accès à du Bois (voir page 10, Défausser du Bois, Acheter du Bois et page 11, Récupérer du Bois).

Lorsqu'un joueur place un Ouvrier sur un Champ, il peut choisir un Champ dans l'une des 3 Régions correspondante à l'action ou la Forêt.



13. Bois



Certains Champs ont 3 chiffres imprimés à côté de la Ressource. Cela signifie que cette Ressource commence avec du Bois dessus.

Les chiffres indiquent le nombre de Bois qui sont placés sur ce Champ. Tous les Bois doivent être récoltés avant que les Ressources puissent l'être sur ce Champ.

Placez le nombre d'unités de Bois indiqué sur les Ressources de chaque Champ, s'il y en a.

Dans une partie à 4 joueurs, placez un nombre de Bois égal au chiffre du haut.

EXEMPLE :

La Région 1 est composée de :

1 Vignoble, 1 Champ de Blé, 1 Champ de Blé convertible, 1 Champ de Canne à Sucre convertible.

Placez-y :

3 Bois sur le Champ de Canne à Sucre convertible, 3 Bois sur le Champ de Blé convertible.



14. Placement de départ des Joueurs

Dans l'ordre inverse du tour (c'est-à-dire en commençant par le joueur dont le Jeton "Ordre du Tour" est sur l'emplacement le plus bas de la colonne), chaque joueur prend 2 Ouvriers dans sa Réserve et les place sur 2 Champs différents (Champs des Régions ou Forêt).

Il ne peut placer ses Ouvriers que dans les Champs où il n'y a aucun autre Ouvrier.

Il ne peut pas avoir 2 Ouvriers dans la même Région.

Notez que ces 2 restrictions ne s'appliquent qu'au moment du placement de départ des joueurs lors de l'installation.

Pendant la suite de la partie, lorsqu'un joueur place l'un de ses Ouvriers dans un Champ, il peut le placer dans n'importe quel champ qu'il n'occupe pas encore (voir page 10 : Maître de Guilde et Guide de Référence : Récompenses Royales).

PRINCIPAUX CONCEPTS : Il s'agit d'une vue d'ensemble de certains des principaux concepts afin de mieux comprendre le déroulement du jeu. Ces concepts seront expliqués en détails dans la suite des règles.

PLATEAU GUILDES

Au début de chaque tour, les joueurs lancent les Dés Guildes 3 par 3 et les placent sur le Plateau Guildes.

Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit ensuite une série de 3 dés qui seront les siens pour le reste du tour.



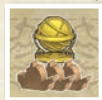
Le Plateau Guildes tel qu'il pourrait être au début du premier tour. Plusieurs facteurs doivent entrer en jeu lors du choix d'une série de dés :



La valeur des dés. Les joueurs vont utiliser leurs dés pour effectuer des actions, il est donc intéressant de choisir des dés dont la valeur est élevée.



La Guilde. Les 4 rangées du Plateau Guildes représentent les 4 Guildes du jeu. Les joueurs vont recevoir des Faveurs de la part des Guildes pendant la partie et pourront les utiliser afin de gagner certains avantages. Le symbole situé en haut à gauche de chaque Faveur indique à quelle Guilde elle appartient. Chaque Faveur ne peut être utilisée qu'une fois, mais au moment où le joueur prend sa série de dés sur la rangée d'une Guilde, il réactive les Faveurs qu'il possède de cette Guilde, ce qui lui permet de pouvoir les utiliser à nouveau.



Les Requêtes de la Couronne. Chaque Guilde propose plusieurs Requêtes à la demande de la Couronne du Portugal. Chaque joueur doit prendre une des Requêtes situées dans la rangée de la série de dés qu'il choisit. Accéder à ces Requêtes est la principale façon de gagner des Points de Prestige.



L'ordre du tour. Choisir une série de dés détermine enfin l'ordre des joueurs lors de la Phase B. Les dés seront alors utilisés pour effectuer les Actions des Personnages.

PIRATES



À certains moments, durant la partie, les joueurs recevront des jetons Pirates.

Ils représentent la criminalité provoquée par les joueurs lorsqu'ils réclament un service et ne le paient pas.

Au cours de la partie, les joueurs auront la possibilité de se défausser de leurs Pirates. À la fin du jeu, les joueurs perdront des Points de Prestige en fonction du nombre de Pirates qu'ils ont reçus par rapport aux autres joueurs.

DÉS GUILDES ET DÉS PIRATES

Chaque joueur choisit une série de Dés Guildes sur le Plateau Guildes et les place devant lui. Chaque dé permettra au joueur d'effectuer une Action.

Les joueurs auront également accès aux Dés Pirates. Utiliser un Dé Pirate permet aux joueurs d'effectuer une action supplémentaire.

Lors de la phase B-Actions des Personnages, les joueurs placeront un à un et dans l'ordre du tour, leurs Dés Guildes ou leurs Dés Pirates sur les Personnages afin d'en effectuer les Actions.



Placer un Dé Guildes sur un Personnage permet au joueur d'effectuer immédiatement l'Action du Personnage et lui donne également la possibilité d'activer le Bâtiment associé au personnage plus tard.



Placer un Dé Pirates à la place permet au joueur d'effectuer immédiatement l'Action du Personnage mais pas d'activer le Bâtiment qui lui est associé.

POINTS DE PRESTIGE

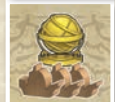
Le joueur qui possède le plus grand nombre de Points de Prestige (PP) à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Accéder aux Requêtes de la Couronne est le principal moyen de gagner des Points de Prestige.

Il y a 5 types de Requêtes :



"Routes Commerciales" permet au joueur de gagner des PP grâce à ses Navires présents sur les emplacements Route Commerciale.



"Expéditions" permet au joueur de gagner des PP grâce à ses Navires présents sur les emplacements Débarcadère des Colonies.



"Influence des Guildes" permet au joueur de gagner des PP grâce aux Faveurs des Guildes qu'il aura placées face visible devant lui.



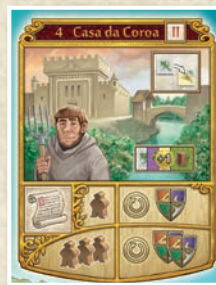
"Urbanisation" permet au joueur de gagner des PP grâce à ses Ouvriers présents dans les Cités.



"Deniers de la Couronne" permet au joueur de gagner des PP grâce aux Reals qu'il est prêt à verser à la Couronne.

BÂTIMENTS ET PERSONNAGES

Il y a 5 Bâtiments représentés sur le plateau de jeu, chacun d'eux dépend d'une Région.



Alfândega est dans la Région 1 **Moinho** et **Capitania** sont dans la Région 2 **Casa da Coroa** et **Fortaleza** sont dans la Région 3

Il y a également 4 tuiles Personnages :
L'**Intendant**, le **Maître des Guildes**, le **Maire** et le **Commandant**.



Au début de chaque tour, les tuiles Personnages seront mélangées et placées aléatoirement sur les Bâtiments.
Chaque personnage sera donc associé à un Bâtiment spécifique pendant toute la durée du tour.

Déroulement de la partie

La partie se joue en 5 tours.

À la fin du 5ème tour, la partie prend fin et le joueur qui a le plus grand nombre de Points de Prestige (PP) est déclaré vainqueur.

Un tour se découpe en 5 phases :

A. PRÉPARATION DU TOUR

B. ACTIONS DES PERSONNAGES

C. ACTIVATION DES BÂTIMENTS

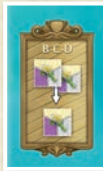
D. ENTRETIEN

E. REQUÊTES DE LA COURONNE

UTILISATION DU MOULIN

Pendant les phases **B-Actions des Personnages**, **C-Activation des Bâtiments** et **D-Entretien**, les joueurs peuvent effectuer les actions suivantes, autant de fois qu'ils le souhaitent en plus de leur tour et même en dehors de leur tour de jeu :

- Échanger 2 de leurs Ressources (il n'est pas nécessaire qu'elles soient identiques) contre 1 Ressource de la Réserve Commune de leur choix. Les Ressources sont le Blé, le Sucre et le Vin.
- Défausser 2 Blé pour augmenter d'1 niveau sur le Moulin.
- Lorsqu'ils ont atteint le niveau maximum sur le Moulin, les joueurs peuvent alors défausser 2 Blé pour gagner 1 Point de Prestige.



Pendant les phases **B-Actions des Personnages** et **C-Activation des Bâtiments**, les joueurs peuvent effectuer les actions suivantes, autant de fois qu'ils le souhaitent en plus de leur tour et même en dehors de leur tour de jeu :

- Baisser d'1 niveau sur le Moulin et prendre 1 Pain **OU** 3 Reals dans la Réserve Commune.
- Lorsque les joueurs sont déjà au niveau le plus bas sur le Moulin, ils peuvent choisir de perdre 1 Point de Prestige pour prendre 1 Pain **OU** 1 Real dans la Réserve Commune, à condition qu'ils aient des Points de Prestige.



Les joueurs ne peuvent pas utiliser le Moulin pendant les phases A-Préparation du Tour et E-Requêtes de la Couronne.

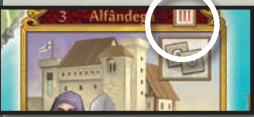
REMARQUE : Durant la phase **D - Entretien**, chaque joueur doit nourrir ses Ouvriers présents sur le plateau. Le niveau sur le Moulin indique le nombre d'Ouvrier qui est automatiquement nourri (voyez cela comme une réduction). Il faut ensuite nourrir les Ouvriers restant en défaussant 1 Pain par Ouvrier (voir page 14, Entretien).

PHASE A. PRÉPARATION DU TOUR

1. PLACER LES PERSONNAGES

Mélangez les 4 tuiles Personnages et placez-les face visible sur les Bâtiments en laissant vide (sans tuile Personnage) le Bâtiment correspondant au tour en cours.

I Le chiffre romain en haut à droite indique à quel tour le Bâtiment doit être laissé vide.



EXEMPLE : Au 3^{ème} tour, on ne placera pas de tuile Personnage sur l'Alfândega.

4. CHOISIR UNE GUILDE

Dans l'ordre du tour indiqué par le Plateau Guildes, chaque joueur :

a. sélectionne une rangée de dés et place son Jeton "Ordre du Tour" à la place des dés.

La position des jetons de chaque joueur va déterminer l'ordre du tour pour la phase B. Il ne peut y avoir qu'un seul jeton par rangée.

b. prend les 3 Dés Guildes de sa rangée.

Il les place devant lui sur ses Marqueurs Action en prenant soin de ne pas changer la valeur du dé.

c. choisit 1 Requête dans sa rangée.

Il place ensuite la tuile devant lui, face visible. Voir page 14, Requetes de la Couronne et Guide de Référence pour les détails.

d. retourne toutes les tuiles Faveur des Guildes correspondant à sa rangée (s'il en a) face visible.



2. LANCER LES DÉS PIRATES

Lancez les 3 Dés Pirates et placez-les sur la Garde Municipale.



3. LANCER LES DÉS PIRATES

Lancez 3 Dés Guildes et placez-les sur la rangée la plus haute du Plateau Guildes. Répétez l'opération avec 3 autres Dés Guildes pour chacune des rangées restantes.

Il y a 4 Guildes et chaque rangée du Plateau Guildes correspond à l'une d'elles. Le symbole représenté en haut à gauche de chaque Faveur indique à quelle Guildes elle appartient.

Si le joueur n'a pas de Faveur correspondant à la Guildes de la rangée sur laquelle il est placé, il ignore cette étape. **Note:** Au début du jeu, les joueurs n'ont pas de Faveur, ils ignorent donc cette étape.

Voir page 10, Maître des Guildes et Guide de Référence pour les détails. À 2 ou 3 joueurs, les joueurs choisissent 1 des 2 Guildes de leur rangée, ils pourront ensuite réactiver les Faveurs correspondantes.

EXEMPLE :

Au 3^{ème} tour, **Bleu** choisit la série de dés de la rangée IV. Il décide de prendre la Requête "Routes Commerciales". Il place alors son jeton sur la rangée IV, il jouera donc en 4^{ème} position pendant la phase B. Il a 4 tuiles Faveur face cachée (1 orange, 1 verte et 2 violettes). Il réactive donc ses 2 Faveurs violettes, les place face visible et ne retourne pas les autres Faveurs.



C'est ensuite à **Jaune** de choisir une série de dés.



PHASE B. ACTIONS DES PERSONNAGES

Dans l'ordre du tour indiqué par le Plateau Guildes, **chaque joueur va :**

- ▶ **PLACER UN DÉ** sur un Personnage présent sur le Plateau de Jeu
- OU**
- ▶ **PASSER**

Les joueurs qui ont passé ne peuvent plus agir durant cette phase. Cette phase se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

PLACER UN DÉ

Le joueur **place un dé** (soit un Dé Guildes de sa réserve, soit un Dé Pirates de la Garde Municipale, voir ci-dessous) **sur l'un des 5 Personnages disponibles** (les 4 tuiles Personnages ou le Personnage indiqué sur le Bâtiment vide à ce tour-ci) **et peut immédiatement effectuer l'Action indiquée ou Récolter** (voir page 11) s'il le peut et s'il le souhaite. Le joueur peut placer un dé sur un Personnage même s'il ne peut pas ou ne souhaite pas effectuer l'Action ou Récolter.

PLACER UN DÉ DE GUILDE :



Si le joueur choisit de placer un **DÉ GUILDES**, il prend le dé et son Marqueur Action devant lui, place le dé sur le Personnage et place le Marqueur Action sur l'emplacement du Bâtiment correspondant.



Placer un Dé Guildes sur un Personnage permet au joueur de réaliser immédiatement l'action du Personnage et donne aussi la possibilité de faire l'action du Bâtiment lors de la phase suivante. Le Marqueur Action indique que le joueur peut réaliser l'action du Bâtiment durant la phase C.

LIMITE DE DÉS :

Il ne peut y avoir plus d'**1 Dé Pirates** sur un même Personnage.

Le nombre de dés présents sur un même Personnage peut être au maximum égal au nombre de joueurs dont **1 Dé Pirates au maximum : SOIT 4 DÉS GUILDES** (ou 3 à 3 joueurs, ou 2 à 2 joueurs), **SOIT 3 DÉS GUILDES** et **1 DÉ PIRATES** (ou 2 à 3 joueurs, ou 1 à 2 joueurs).

Un joueur peut placer ses dés sur n'importe quel Personnage (à la seule condition que la limite du nombre de dés ne soit pas encore atteinte) et ce, même s'il y a déjà placé un autre dé. Un joueur peut donc avoir plusieurs Marqueurs Action sur le même Bâtiment.

PLACER UN DÉ DE PIRATE :



Si le joueur choisit de placer un **DÉ PIRATES**, il prend le Dé sur la Garde Municipale et le place sur le Personnage. Il **doit** alors reprendre l'un de ses Ouvriers présents sur la Garde Municipale et le remettre dans sa Réserve.



Le joueur ne peut pas prendre de Dé Pirates s'il n'a aucun Ouvrier présent sur la Garde Municipale ou s'il n'y a plus de DÉS Pirates sur la Garde Municipale. **Le joueur ne place pas de Marqueur Action sur le Bâtiment** lorsqu'il utilise un Dé Pirates.

DÉFAUSSER DU PAIN :

Suite au placement effectué en phase A-Préparation du Tour, et pour toute la durée du tour, chaque Personnage est associé à un Bâtiment, lui-même lié à une Région.

Un joueur peut placer gratuitement un dé (Guildes ou Pirates) dont la valeur est **supérieure ou égale au numéro de la Région**. Un joueur peut placer un dé (Guildes ou Pirates) dont la valeur est **inférieure au numéro de la Région** en défaussant le nombre de Pains équivalent à la différence entre la valeur de son dé et le numéro de la Région.

EXEMPLE: Le joueur doit défausser 2 Pains afin de placer son dé de valeur 1 sur la Région 3.



RAPPEL : Les joueurs peuvent utiliser le Moulin pour récupérer du Pain dans la Réserve Commun (voir page 7).

PASSER

À son tour, si un joueur ne peut pas ou ne souhaite pas placer de dés, il doit passer. Il déplace alors son Jeton "Ordre du Tour" sur un emplacement libre de la colonne correspondante. Il ne peut y avoir qu'un seul jeton par emplacement.

Il doit alors immédiatement effectuer l'Action indiquée (le cas échéant) sur son emplacement **OU prendre les Reals** (voir Guide de Référence).

La position des Jetons "Ordre du Tour" dans la colonne va déterminer l'ordre du tour pour le reste de ce tour ainsi que pour la phase A du tour suivant.

Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus participer à cette phase. S'il lui reste des DÉS Guildes, il les place à côté du Plateau de Jeu.

EXEMPLE : Rouge passe et choisit de déplacer son jeton jusqu'à l'emplacement II. Il choisit de prendre 3 Reals.





L'INTENDANT

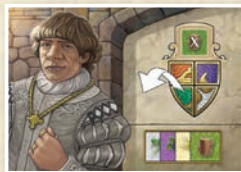
Le joueur peut placer jusqu'à 2 Ouvriers dans des Champs sur lesquels il n'a pas encore placé d'Ouvrier.

Les Ouvriers peuvent être placés sur des Champs dans une ou plusieurs Régions (pas nécessairement dans la même Région que l'Intendant) et/ou dans la Forêt.

Un joueur ne peut pas avoir plus d'1 Ouvrier dans un Champ, il ne peut donc pas y avoir plus de 4 Ouvriers par Champ (3 à 3 joueurs, 2 à 2 joueurs).

Le joueur peut déplacer ses Ouvriers à partir de sa Réserve, de n'importe quel autre Champ, d'une Cité ou d'une Colonie. Il ne peut pas les déplacer à partir de la Garde Municipale.

EXEMPLE : Rouge place 1 Ouvrier dans un Champ de Canne à Sucre de la Région 1 et 1 Ouvrier dans la Forêt.



LE MAÎTRE DES GUILDES

Le joueur choisit 1 Faveur dans l'un des quartiers et défausse autant de Bois qu'indiqué en haut de la colonne correspondante (de 2 à 5 Bois) afin de

construire ce quartier. Il place ensuite cette Faveur devant lui face découverte (voir Guide de Référence).

Le joueur peut acheter du Bois s'il n'en possède pas suffisamment dans sa Réserve (voir ci-dessous, Défausser et Acheter du Bois). Il n'est pas nécessaire que le joueur ait placé des Ouvriers dans les Cités pour effectuer cette Action.

EXEMPLE : Rouge prend la Faveur "Évêque", il défausse 4 Bois et place la tuile devant lui face visible.



COMMANDANT

Le joueur peut envoyer jusqu'à 2 Navires sur des emplacements libres qui peuvent être :

► Le Débarcadère d'une Colonie. Il doit alors défausser la quantité de Vin indiquée.

OU

► Une Route Commerciale. Il doit alors défausser la quantité de Ressources indiquée (à 2 joueurs, lorsqu'un Navire est envoyé sur un emplacement sur lequel figurent 2 petites têtes bleues, le joueur peut choisir le nombre de Ressource qu'il défausse).

Voir page 4 pour plus de détails sur les Colonies et les Marchés.

Le joueur peut envoyer ses Navires à partir de sa Réserve ou de n'importe quel autre emplacement (Colonies ou Marchés). Pour envoyer un Navire à partir de sa Réserve, il doit défausser 1 bois. Le joueur peut acheter du Bois s'il n'en possède pas suffisamment dans sa Réserve (voir ci-dessous, Défausser et Acheter du Bois). **Note:** Une fois que les Navires sont placés sur le Plateau, ils ne pourront pas retourner dans la Réserve du joueur.

Après avoir envoyé ses Navires, le joueur peut effectuer les Actions suivantes, dans l'ordre qu'il souhaite :

- Pour chaque Navire qu'il vient de placer sur une Route Commerciale, le joueur reçoit le nombre de Reals indiqué.
- Pour chaque Navire qu'il vient de placer sur un Débarcadère, il choisit d'appliquer les effets de l'1 des 2 Récompenses Royales présentes dans cette Colonie (voir Guide de Référence). Les tuiles Récompense Royale restent sur le plateau.

Il ne peut y avoir qu'1 Navire sur chaque emplacement. Le joueur doit envoyer son Navire sur un autre emplacement s'il souhaite l'utiliser à nouveau ; il ne peut pas rester sur le même emplacement et simplement défausser à nouveau les Ressources indiquées. Les Navires doivent être déplacés un à un.

EXEMPLE : Rouge envoie:

- 1 Navire de sa Réserve sur le Marché Sucrier, il défausse pour cela 1 Bois et 4 Sucre.
- 1 Navire du Marché Viticole au Brésil, il défausse pour cela 3 Vin.

Il prend 14 Reals et choisit la Récompense Royale lui donnant 3 PP.



DÉFAUSSER ET ACHETER DU BOIS

Lorsqu'un joueur doit défausser du Bois, il doit d'abord utiliser le Bois qu'il possède dans sa Réserve.

Il peut acheter plus de Bois, mais uniquement s'il a besoin d'en défausser plus qu'il n'en possède, et uniquement s'il y a accès.

Il peut en acheter :

- dans un Champ possédant du Bois, s'il y a placé 1 Ouvrier **ET/OU**
- dans la Réserve Commune s'il a placé 1 Ouvrier dans la Forêt.

Le joueur doit payer le coût total du Bois qu'il vient d'acheter durant son tour :

1, 3, 6, 10, 15, 21 Reals pour 1, 2, 3, 4, 5, 6 Bois.



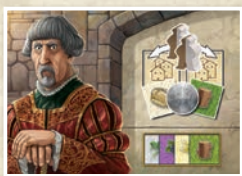
Le joueur ne paie pas pour utiliser le Bois qui est dans sa Réserve, il paie uniquement le Bois qu'il a acheté.

Le joueur prend le Bois qu'il vient d'acheter et le défausse immédiatement selon l'action qu'il est en train d'effectuer. Il ne peut pas acheter du Bois s'il n'a pas besoin d'en défausser.

EXEMPLE : Rouge a 1 Bois dans sa Réserve, il a 1 Ouvrier dans un Champ possédant 3 Bois et 1 Ouvrier dans la Forêt. Il a besoin de défausser 5 Bois. Il défausse d'abord le Bois de sa Réserve, puis il achète 2 Bois supplémentaires dans le Champ de Canne à Sucre et 2 autres Bois dans la Forêt ; il les prend donc dans le Champ correspondant et la Réserve Commune puis les défausse immédiatement. Il paie alors 10 Reals.



RAPPEL : S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent utiliser le Moulin pour récupérer des Reals (voir page 7).






LE MAIRE

Le joueur peut déplacer jusqu'à 2 Ouvriers et/ou Citoyens Neutres d'une case Cité à une autre inoccupée.

Voir page 3 pour une description des Cités.

Ensuite, qu'il ait ou non déplacé des Ouvriers/Citoyens, il gagne, pour chaque Cité dans laquelle il a placé au moins 1 Ouvrier :

- 2 Pain pour chaque un de ses Ouvriers et 1 Pain pour chaque Citoyen Neutre à Porto Santo 
- 2 Reals pour chaque un de ses Ouvriers et 1 Real pour chaque Citoyen Neutre à Funchal 
- 2 Bois pour chaque un de ses Ouvriers et 1 Bois pour chaque Citoyen Neutre à Machico. Il ne prend le Bois que s'il y a accès (voir ci-dessous, Récupérer du Bois). 

Lorsqu'il effectue l'Action du Maire, un joueur peut uniquement déplacer ses Ouvriers d'une case Cité à une autre : il ne peut pas y placer de nouveaux Ouvriers.

Il ne peut y avoir qu'1 Ouvrier ou Citoyen par case.

Le joueur peut les déplacer d'une Cité à une autre ou d'une case à une autre dans la même Cité.

Les Ouvriers et Citoyens ne peuvent être placés que dans des Quartiers déjà construits (voir page 10, Maître des Guildes). Les Ouvriers et Citoyens doivent être déplacés un à un.

Note: Le joueur ne récupère pas les Ressources d'une Cité s'il n'y a pas placé d'Ouvriers, même s'il y a placé des Citoyens Neutres.

EXEMPLE : Rouge déplace un Ouvrier de Machico à Funchal et 1 Citoyen Neutre de Porto Santo à Funchal.

Il récupère 2 Pain et 4 Reals.

Il ne récupère pas de Bois car il n'a pas d'Ouvriers à Machico.



RÉCUPÉRER DU BOIS

Lorsqu'un joueur doit récupérer du Bois suite à l'Action du Maire ou après avoir utilisé la Faveur "Moine" (voir Guide de Référence), il ne peut le récupérer que s'il y a accès :

- ▶ dans un Champ possédant du Bois, si un de ses ouvriers y est déjà placé, **ET/OU**
- ▶ dans la Réserve Commune s'il a placé un Ouvrier dans la Forêt.

Il prend alors le Bois et le place devant lui, dans sa Réserve. S'il n'y a plus assez de Bois dans les Champs où sont placés

ses Ouvriers, il prend seulement ce qu'il reste.

Il n'a pas besoin de payer le coût en Reals en récupérant du Bois de cette façon.

EXEMPLE : Bleu a 1 Ouvrier placé sur un Champ possédant 1 Bois. Il effectue l'Action du Maire. Il devrait prendre 3 Bois parce qu'il a 1 Ouvrier et 1 Citoyen Neutre sur Machico, mais il ne peut en prendre qu'1 car il n'a pas d'autre accès à du Bois.



RÉCOLTER

Si le joueur a placé un dé (Guildes ou Pirates) sur une tuile Personnage, il peut récolter dans les Champs de cette Région au lieu d'effectuer l'Action du Personnage.

Pour chacun de ses Ouvriers présents dans les Champs de la Région de ce Personnage :

- ▶ s'il y a du Bois dans le Champ, le joueur récupère 1 Bois provenant de ce Champ
- ▶ s'il n'y a pas de Bois dans le Champ, le joueur récupère 1 Ressource : Blé, Sucre ou Vin suivant ce qui est indiqué sur le Champ (ou sur la tuile Ressource placée sur ce Champ, si le Champ a été converti. Voir page 15, Requête de la Couronne).

EXEMPLE :

Rouge place un Dé Guildes sur l'Intendant et décide de récolter. Puisque l'Intendant est sur un Bâtiment situé dans la Région 1, **Rouge** va effectuer la récolte dans ses Champs de la Région 1. Il prend 1 Bois dans le Champ, puis 1 Blé et 1 Vin dans la Réserve Commune.



Placer un dé (Guildes ou Pirates) sur le Personnage indiqué sur la tuile Bâtiment vide (c'est-à-dire sans tuile Personnage) permet uniquement de récolter (et non d'effectuer une Action de Personnage), mais le joueur peut récolter 1 Champ 2 fois.

Le joueur effectue la récolte selon les règles habituelles, puis il choisit l'un de ses Champs et peut y effectuer une deuxième récolte en tenant compte de ce qu'il reste dans le Champ.

EXEMPLE : Bleu récolte et prend le dernier Bois présent sur un Champ de Canne à Sucre. Il décide d'effectuer une deuxième récolte dans ce même Champ, il ne reçoit donc qu'1 Sucre.

Il est impossible d'effectuer une récolte dans la Forêt car elle ne fait partie d'aucune Région.

Le joueur ne peut récolter que dans la Région du Personnage. S'il n'a pas placé au moins 1 Ouvrier dans les Champs de cette Région, il ne récupère ni Ressources, ni Bois.

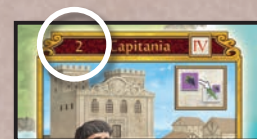
Le joueur ne récupère ni Ressources, ni Bois pour ses Ouvriers présents dans les autres Régions.

S'il reste du Bois dans un Champ, le joueur ne peut pas y récupérer de Ressources : le Bois doit être évacué en totalité pour que les Ressources du Champ soient accessibles.

PHASE C. ACTIONS DES BÂTIMENTS

Chaque Bâtiment porte un numéro dans le coin supérieur gauche. Les joueurs résolvent les actions des Bâtiments dans l'ordre indiqué par ces numéros.

Lorsque tous les Bâtiments ont été résolus, la Phase C prend fin. Les joueurs récupèrent alors leurs Marqueurs Action, puis replacent les dés et les tuiles Personnages à côté du plateau de jeu.



RÉSOLURE DES ACTIONS DES BÂTIMENTS

S'il n'y a pas de Marqueur Action sur un Bâtiment, passez au suivant.

S'il y a au moins 1 Marqueur Action sur le Bâtiment, lancez tous les dés présents sur la tuile Personnage associée à ce Bâtiment (Dés Guilde et/ou Dés Pirates). Puis, dans l'ordre du tour, les joueurs ayant au moins 1 Marqueur Action sur le Bâtiment doivent :

- ▶ **PAYER LE COÛT D'ACTIVATION DU BÂTIMENT** et effectuer immédiatement l'action du Bâtiment s'ils le peuvent et s'ils le souhaitent (voir ci-dessous, Payer le coût d'activation).

OU

- ▶ **RECEVOIR DES JETONS PIRATES** (voir ci-dessous, Recevoir des jetons Pirates). Dans ce cas, le joueur ne peut pas effectuer l'action du Bâtiment.

Les joueurs paient (et effectuent l'action) ou reçoivent des jetons Pirates **une seule fois**, quel que soit le nombre de Marqueurs Action qu'ils ont placés sur ce Bâtiment.

Si un joueur n'a pas placé de Marqueur Action sur un Bâtiment, passez au joueur suivant.

PAYER LE COÛT D'ACTIVATION

Le coût d'activation d'un Bâtiment est de 10 Reals (9 à 3 joueurs, 8 à 2 joueurs), moins la valeur totale des **DÉS GUILDES** présents sur le Personnage associé au Bâtiment.

Si le coût est égal à moins de zéro, on le considère comme étant zéro.

Si le joueur paie, il peut immédiatement effectuer l'action. L'action ne peut être effectuée qu'une fois par joueur.

Le joueur peut choisir de payer même s'il ne peut pas ou ne souhaite pas effectuer l'action ensuite.

LES BÂTIMENTS



Les actions disponibles sur un Bâtiment dépendent du nombre d'Ouvriers que le joueur a placés dans la Région correspondante (voir page 13).

Si le joueur a placé 1 ou 2 Ouvriers dans cette Région, il effectue l'action décrite sur l'emplacement du haut.

Si le joueur a placé 3 Ouvriers ou plus, il effectue l'action décrite sur l'emplacement du bas.

Les Ouvriers placés dans la Forêt ne comptent pas car cette zone ne fait partie d'aucune Région.

RAPPEL : S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent utiliser le Moulin pour récupérer des Reals (voir page 7).

RECEVOIR DES JETONS PIRATES

Si le joueur ne peut pas ou ne souhaite pas payer le coût d'activation du Bâtiment, il ne peut pas effectuer l'action correspondante.

Il reçoit alors **1 Pirate**, auquel s'ajoute, le cas échéant, le nombre de Pirates indiqué sur les **DÉS PIRATES** présents sur la tuile Personnage associée : s'il n'y a aucun Dés Pirates, le joueur ne reçoit donc qu'1 Pirate.

Si le joueur paie le coût d'activation, il ne reçoit pas de jetons Pirates, même s'il n'effectue pas l'action du Bâtiment (s'il ne le peut pas, ne le souhaite pas ou n'a pas d'Ouvriers sur cette Région).

EXEMPLE : La valeur totale des Dés Guildes présents sur le Personnage est de 4, le coût d'activation du Bâtiment est donc de 6.



Bleu paie 6 Reals et effectue l'action Capitainerie ;

Jaune paie 6 Reals, mais ne souhaite pas effectuer l'action ;

Rouge ne paie pas, il n'effectue donc pas l'action.

La valeur du Dé Pirate est de 3, il reçoit un total de 4 Pirates.



PIRATES

À la fin de la partie (voir page 15, Fin du Jeu), les joueurs perdront des Points de Prestige en fonction du nombre de Pirates qu'ils ont accumulés par rapport aux autres joueurs.

Si un joueur n'a pas reçu de jetons Pirates, il ne perdra pas de Points de Prestige.

RAPPEL : Lorsqu'un joueur possède, reçoit ou défasse un certain nombre de Pirates, il s'agit toujours de leur valeur et jamais du nombre de jetons.

Lorsqu'un joueur défasse des Pirates, il doit le faire face découverte afin que les autres joueurs puissent voir la valeur des jetons Pirates qu'il défasse.

ACTIONS DISPONIBLES SUR LES BÂTIMENTS

Les actions disponibles sur un Bâtiment dépendent du nombre d'Ouvriers que le joueur a placés dans la Région correspondante. Si un joueur n'a pas au moins 1 Ouvrier dans les Champs de la Région du Bâtiment, il ne peut pas faire l'action du Bâtiment.



1. MOINHO (Moulin à farine)

Pas de tuile Personnage au tour 5

Si le joueur paie le coût d'activation **et** a placé:

- ▶ 1 ou 2 Ouvriers dans la Région 2, il prend 2 Pain dans la Réserve Commune.
- ▶ 3 Ouvriers ou plus dans la Région 2, il prend 5 Pain dans la Réserve Commune.

EXEMPLE :



Rouge a placé 4 Ouvriers dans la Région 2, il prend 5 Pain dans la Réserve Commune et les place dans sa Réserve.



2. CAPITANIA (Captainerie)

Pas de tuile Personnage au tour 4

Si le joueur paie le coût d'activation **et** a placé:

- ▶ 1 ou 2 Ouvriers dans la Région 2, il gagne 1 PP et peut placer 1 de ses Ouvriers sur une case Cité disponible.
- ▶ 3 Ouvriers ou plus dans la Région 2, il gagne 3 PP et peut placer jusqu'à 2 Ouvriers sur des cases Cité disponibles (même Cité ou non).

RÈGLES DE DÉPLACEMENT

Le joueur peut prendre ces Ouvriers dans sa Réserve, un Champ, une autre case Cité ou une Colonie. Il ne peut pas les prendre dans la Garde Municipale.

Il ne peut y avoir qu'1 Ouvrier/Citoyen par case. Les Ouvriers ne peuvent être placés que sur des Bâtiments déjà construits (sans Faveur des Guildes, voir page 10, Maître des Guildes).



3. ALFÂNDEGA (Douanes)

Pas de tuile Personnage au tour 3

Si le joueur paie le coût d'activation **et** a placé:

- ▶ 1 ou 2 Ouvriers dans la Région 1, il peut placer 1 Ouvrier dans une Colonie (Açores, Brésil, Inde).
- ▶ 3 Ouvriers ou plus, il peut placer jusqu'à 2 Ouvriers dans des Colonies.

RÈGLES DE DÉPLACEMENT

À chaque Ouvrier placé dans une Colonie, le joueur gagne 1 PP par Navire déjà présent dans la même Colonie.

Le joueur peut prendre ces Ouvriers dans sa Réserve, un Champ, une autre Colonie ou une Cité. Il ne peut pas les prendre dans la Garde Municipale.

Le nombre d'Ouvriers (du même joueur ou non) présents dans une Colonie n'est pas limité.

Le joueur peut placer ses Ouvriers dans n'importe quelle Colonie, même s'il n'a aucun Navire sur les Débarcadères.

Le joueur doit placer un Ouvrier dans une Colonie afin de gagner les PP ; il ne remporte pas de points pour les Ouvriers déjà présents sur la Colonie.

EXEMPLE :

Rouge a 3 Ouvriers dans la Région 1. Il en prend 1 nouveau dans sa Réserve et le place sur les Açores, puis il prend 1 Ouvrier sur une Cité et le place au Brésil.

Il gagne 3 PP : 2 PP car il a 2 Navires aux Açores + 1 PP car il a 1 Navire au Brésil.

Il ne gagne pas de PP pour l'Ouvrier qu'il avait placé aux Açores lors d'un tour précédent.



4. CASA DA COROA (Palais des Guildes)

Pas de tuile Personnage au tour 2

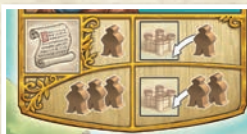
Si le joueur paie le coût d'activation **et** a placé:

- ▶ 1 ou 2 Ouvriers dans la Région 3, il peut réactiver l'une de ses Faveurs.
- ▶ 3 Ouvriers ou plus dans la Région 3, il peut réactiver jusqu'à 2 de ses Faveurs (même Guilde ou non).

EXEMPLE :

Jaune a 4 Ouvriers dans la Région 3.

Il a 3 Faveurs face cachée devant lui, il peut donc en réactiver 2 et les placer face visible. Il choisit de réactiver le Mécène et l'Ingénieur.



5. FORTALEZA (Tour de Garde)

Pas de tuile Personnage au tour 1

Si le joueur paie le coût d'activation **et** a placé:

- ▶ 1 ou 2 Ouvriers dans la Région 3, il peut placer 1 Ouvrier dans la Garde Municipale.
- ▶ 3 Ouvriers ou plus dans la Région 3, il peut placer jusqu'à 2 Ouvriers dans la Garde Municipale.

RÈGLES DE DÉPLACEMENT

Pour chaque Ouvrier placé à cet endroit, il peut défausser jusqu'à 3 Pirates.

Le joueur peut prendre ces Ouvriers dans sa Réserve, un Champ, une Cité ou une Colonie.

Le nombre d'Ouvriers (même joueur ou non) dans la Garde Municipale n'est pas limité.

Le joueur doit placer un Ouvrier dans la Garde Municipale pour défausser des Pirates, il ne défausse pas de Pirates pour ses Ouvriers déjà présents dans la Garde Municipale.



PHASE D. ENTRETIEN

Suivez ces 4 étapes une à une, dans l'ordre :

1. Honneur - honorez le garde municipal le plus loyal.

Le joueur qui a le plus d'Ouvriers dans la Garde Municipale peut en reprendre 1 et le placer dans sa Réserve afin de gagner 4 PP. S'il ne souhaite pas reprendre l'un de ses Ouvriers, ou en cas d'égalité, personne ne gagne les PP.

EXEMPLE : **Bleu** a la majorité. Il reprend un de ses Ouvriers, le place dans sa Réserve et gagne 4 PP.



2. Revenus - récoltez les fruits de votre labeur.

Pour chaque Ouvrier présent dans les Colonies, les joueurs reçoivent la Ressource indiquée.

EXEMPLE : **Rouge** prend 2 Blé et 1 Sucre, **Jaune** prend 1 Sucre et **Bleu** prend 1 Vin.



3. Réparations – entretenez vos Navires.



Chaque joueur défausse 1 Bois par Navire présent sur le plateau. Les joueurs peuvent acheter le Bois si nécessaire et s'ils y ont accès (voir page 10 Défausser et Acheter du Bois).

Dans la mesure où les joueurs auront peut-être besoin de récupérer du Bois dans les Champs, il est important de bien effectuer cette étape dans l'ordre du tour.

Pour chaque Bois que les joueurs ne veulent/peuvent pas défausser, ils reçoivent 1 Pirate.

Les joueurs ne peuvent pas reprendre les Navires présents sur le plateau pour éviter de les entretenir.

EXEMPLE : **Rouge** a 2 Navires au Brésil et 1 Navire au Marché Céréaliier. Il défausse 2 Bois et reçoit 1 Pirate.

4. Nourrir – vos ouvriers ont faim !



Chaque joueur doit nourrir ses Ouvriers présents sur le plateau. Le niveau sur le Moulin indique le nombre d'Ouvrier qui est automatiquement nourri (voyez cela comme une réduction). Il faut ensuite nourrir les Ouvriers restant en défaussant 1 Pain par Ouvrier.

Pour chaque Pain que les joueurs ne peuvent/veulent pas défausser, ils reçoivent 1 Pirate.

Les joueurs ne peuvent pas reprendre leurs Ouvriers présents sur le plateau pour éviter de les nourrir.

Tous les jetons Pirates sont conservés face cachée.

REMARQUE : Si le nombre de Pain produits sur le Moulin est supérieur au nombre d'Ouvriers présents sur le plateau, le joueur ne prend pas le Pain supplémentaire.

EXEMPLE : **Bleu** a 10 Ouvriers sur le plateau. Son Jeton Piste est placé au niveau 4 du Moulin, il doit donc défausser 6 Pain. Il a 5 Pain devant lui et il décide d'en garder 1. Il défausse donc 4 Pain et reçoit 2 Pirates.



RAPPEL : Les joueurs peuvent utiliser le Moulin pour augmenter d'1 niveau ou plus en défaussant 2 Blé pour chaque niveau (voir page 7).

PHASE E. REQUÊTES DE LA COURONNE

Lors de la Phase E, les joueurs accomplissent les requêtes de Couronne.

Pour rappel, la requête de chaque tour est également décrite sur le Bâtiment vide pendant le tour correspondant.

1^{er}, 3^e et 5^e tours : les joueurs gagnent du Prestige en accomplissant les Requêtes de la Couronne.

Tour **Requête**

I



1^{er} tour : Chaque joueur doit choisir l'une des 2 Requêtes posées devant lui, il marque les Points de Prestige indiqués et la défausse (voir Guide de Référence pour les détails).

III



3^e tour : Chaque joueur doit choisir 2 des 3 Requêtes posées devant lui, il marque les PP correspondant et les défausse.

V



5^e tour : Chaque joueur marque les PP correspondant aux 3 Requêtes qu'il a posées devant lui, puis les défausse.

REMARQUE : Si un joueur choisit plusieurs fois la même Requête de la Couronne durant un même tour, il doit leur allouer différents éléments (voir Guide de Référence).

Le joueur doit défausser toutes les Requêtes de la Couronne choisies, même s'il gagne 0 points de Prestige pour l'une d'entre elles.

2° et 4° tours : la Couronne exige de vous que vous adaptiez votre production agricole aux nouveaux besoins du monde.

Tour Requête



2° tour : Placez un jeton Sucre sur chaque Champ de Blé "convertible" qui ne possède pas ou plus de Bois. À partir de ce moment vous récolterez du Sucre dans ce Champ au lieu du Blé (voir page 11, Récolte). Le jeton Sucre reste sur le Champ jusqu'à la fin de la partie. Si le Champ dispose encore de Bois à ce moment de la partie, il ne pourra pas être converti, même si le Bois est évacué plus tard durant le jeu.



4° tour : Placez un jeton Vin sur chaque Champ de Canne à Sucre "convertible" qui ne possède pas ou plus de Bois. À partir de ce moment, vous récolterez du Vin dans ce Champ au lieu du Sucre. Le jeton Vin reste sur le Champ jusqu'à la fin de la partie. Si le Champ dispose encore de Bois à ce moment de la partie, il ne pourra pas être converti, même si le Bois est évacué plus tard durant le jeu.

RAPPEL : Les joueurs ne peuvent pas utiliser le Moulin pour récupérer des Reals ou du Pain pendant les phases D et E (voir page 7).

Fin du Jeu

À la fin du 5^{ème} tour, la partie s'arrête.

RESSOURCES:

Chaque joueur transforme ses Ressources, son Bois et son Pain en Reals, (1 pour 1). Les joueurs marquent ensuite 1 Point de Prestige pour 5 Reals dans leur Réserve.

PIRATES:

Chaque joueur révèle ses jetons Pirates et annonce leur valeur totale.

- ▶ Le joueur ayant le plus de Pirates perd 16 PP,
 - ▶ Le deuxième joueur ayant le plus de Pirates perd 8 PP,
 - ▶ Le troisième joueur ayant le plus de Pirates perd 4 PP,
 - ▶ Le joueur ayant le plus petit nombre de Pirates perd 2 PP.
- En cas d'égalité, le joueur arrivant en premier dans l'ordre du tour est celui qui perd le moins de points.
- ▶ Les joueurs perdent également 1 PP pour chaque Pirate au-delà de 20.

Si un joueur n'a aucun Pirate, il ne perd pas de Points de Prestige.

Le joueur ayant accumulé le plus grand nombre de Points de Prestige gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant son jeton Ordre du Tour sur l'emplacement le plus haut dans la colonne est le gagnant.

EXEMPLE : Rouge possède 3 Blé, 2 Bois et 6 Reals. Il transforme le Blé et le Bois en 5 Reals et gagne 2 PP.

EXEMPLE : Rouge a 25 Pirates, Jaune a 21 Pirates, Bleu a 12 Pirates et Violet a 5 Pirates.

Rouge perd 16 PP, Jaune perd 8 PP, Bleu en perd 4 et Violet en perd 2.

Rouge perd également 5 PP supplémentaires et Jaune 1.

EXEMPLE : Rouge et Bleu ont chacun 18 Pirates. Jaune en a 7 et Violet en a 3. Le jeton Ordre du Tour Rouge est sur l'emplacement 3 et le Bleu est sur l'emplacement 4, donc Bleu perd 16 PP, Rouge en perd 8, Jaune en perd 4 et Violet en perd 2.

■ QUELQUES CONSEILS POUR VOTRE PREMIÈRE PARTIE

- À la fin du premier tour, vous devez avoir accédé à une Requête de la Couronne : n'hésitez pas à vous focaliser sur cet objectif.
- Parmi les 5 Requêtes, 2 impliquent que vous ayez des Navires présents sur le plateau, mais un seul personnage et une seule Action de la colonne "Ordre du Tour" vous permettent de placer vos navires sur le plateau. Si vous souhaitez gagner des PP grâce à vos Navires, planifiez votre tactique en fonction de cela.
- Il est impossible de rapatrier vos Navires présents sur le plateau dans votre Réserve. Si vous tentez une stratégie fondée sur les Navires, ne les placez pas trop tôt sur le plateau car leur entretien coûte du Bois à chaque tour.
- N'oubliez pas que vous pouvez acheter du Bois quand vous en avez besoin, à condition d'avoir assez de Reals et d'avoir accès à du Bois dans un Champ ou dans la Forêt. Faites donc attention à placer un Ouvrier dans la Forêt suffisamment tôt.
- Vous aurez besoin de Pain pour améliorer vos jets de dés (voir page 9, Placer un dé), n'ayez donc pas peur de recevoir quelques Pirates au lieu d'utiliser tout votre Pain pour nourrir vos Ouvriers.
- Vous allez recevoir des jetons Pirates tout au long de la partie, ne passez pas trop de temps à essayer de les éviter car cela risquerait de vous faire perdre trop d'Actions et vous empêcherait de gagner suffisamment de Points de Prestige. Acceptez plutôt d'en recevoir quelques-uns dont vous pourrez vous débarrasser ensuite grâce à "Fortaleza" (Bâtiment), à l'Inspecteur (Faveur), à la Garde Municipale ou au Soutien de la Couronne (Récompense Royale).
- S'il vous manque quelques Reals pour effectuer l'Action d'un Bâtiment ou 1 Pain pour utiliser votre dé sur le Personnage dont vous avez besoin, pensez à utiliser le Moulin.
- N'oubliez pas que vous pouvez déplacer vos Ouvriers dans les différentes Cités afin d'accéder à différentes ressources ou de mieux vous positionner pour devenir majoritaire dans le cadre de la Requête "Urbanisation".
- Les Citoyens Neutres peuvent vous être utiles pour récupérer plus de Ressources, mais ils peuvent aussi vous permettre d'empêcher les autres joueurs d'être majoritaires dans le cadre de la Requête "Urbanisation".
- Même si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas effectuer l'Action ou Récolter, il peut être utile de placer un de vos dés sur certains Personnages afin d'avoir accès à l'Action du Bâtiment auquel il est associé.

■ RÉSUMÉ DES RÈGLES À 2 OU 3 JOUEURS

- **Mise en place – 1. Plateaux :** Utilisez le plateau de Guildes adapté : un plateau pour des parties à 4 joueurs, un autre avec une face pour 3 et une pour 2 joueurs. Le nombre de joueurs est indiqué par le nombre de têtes imprimées.
- **Mise en place – 5. Dés :** Utilisez 9 Dés de Guildes à 3 joueurs et 6 à 2.
- **Mise en place – 7. Requêtes de la Couronne :** Dans une partie à 3 joueurs, jouez avec les 15 Requêtes de la Couronne ayant un symbole "3-têtes" et "2-têtes". Dans une partie à 2, utilisez les 10 Requêtes ayant un symbole "2-têtes".
- **Mise en place – 13. Bois :** Installez sur le plateau le nombre de Bois indiqué par le chiffre du milieu ou du bas, dans une partie à respectivement 3 ou 2 joueurs.
- **Phase A. Étape 4.d. :** Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, toutes les rangées sur le plateau de Guildes représentent 2 Guildes, le joueur choisit une des deux Guildes imprimées sur la ligne et retourne les Faveurs de cette Guilde.
Exemple : dans une partie à 2 joueurs, si vous choisissez la ligne du bas, vous pouvez retourner les Faveurs de la Guilde orange OU celles de la Guilde violette.
- **Phase B. – Limite de dés :** Sur un Personnage, il peut y avoir un maximum de :
 - 3 Dés Guildes OU 1 Dé Pirates et 2 Dés Guildes dans une partie à 3 joueurs.
 - 2 Dés Guildes OU 1 Dé Pirates et 1 Dés Guildes dans une partie à 2 joueurs.

• Phase B. – Action Commandant :

Emplacements de MARCHÉ libres :

- Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, les emplacements sans symboles et ceux avec les 3 têtes ou + sont disponibles (de gauche à droite les Marchés ont donc 4, 5 et 4 emplacements disponibles).
- Dans une partie à 2 joueurs, les emplacements sans symboles et ceux avec les 2 têtes sont disponibles (de gauche à droite les Marchés ont donc 3, 4 et 3 emplacements disponibles).

REMARQUE : si vous placez votre Bateau sur un emplacement avec 2 têtes, vous pouvez vous défausser de la quantité de Ressources d'une des deux colonnes.

Emplacements de COLONIE libres :

- Dans une partie à 2 joueurs, seuls les emplacements sans symboles sont disponibles.
- Dans une partie à 3 joueurs, les emplacements avec 3 têtes sont aussi disponibles.
- Dans une partie à 4 joueurs, tous les emplacements sont disponibles.

- **Phase C. – Payer le coût :** Le coût pour résoudre un Bâtiment est de 9 Reals dans une partie à 3 joueurs et 8 Reals dans une partie à 2, moins la somme de la valeur des Dés de Guildes lancés, s'il y en a.

■ POINTS DE RÈGLES À NE PAS OUBLIER

- Durant la phase B – *Actions des Personnages*, vous devez placer votre Marqueur Action sur l'emplacement du Bâtiment à chaque fois que vous placez un Dé Guildes sur un Personnage. Il est plus facile de s'en souvenir en plaçant systématiquement vos Dés Guildes sur vos Marqueurs Action lorsqu'ils sont devant vous.
- Si vous n'avez pas accès à du Bois (pas d'Ouvriers dans des Champs contenant du Bois ou dans la Forêt), vous ne pouvez ni en acheter, ni en récupérer.
- Lorsque vous devez défausser du Bois, vous devez d'abord utiliser celui qui est dans votre Réserve.
- Lorsque vous achetez du Bois, vous devez le prendre (dans les Champs ou dans la Réserve Commune) et vous en défausser immédiatement.
- Action du Maire : Vous ne recevez pas les Ressources d'une Cité si vous n'y avez pas placé d'Ouvriers, même si vous y avez placé des Citoyens Neutres.
- Action des Bâtiments : Si vous avez au moins 1 Marqueur Action sur le Bâtiment vous devez payer le coût d'activation ou recevoir des jetons Pirates, que vous ayez ou non des

Ouvriers dans cette Région.

- Si vous payez le coût d'activation, vous pouvez effectuer l'Action du Bâtiment à condition d'avoir au moins 1 Ouvrier de votre couleur dans les Champs de la Région de ce Bâtiment.
- On ne peut pas Récolter dans la Forêt car elle ne fait partie d'aucune Région.
- Récolter vous permet de récupérer des Ressources dans les Régions du Personnage. Vous ne recevez ni Ressources, ni Bois des autres Régions dans lesquelles vous avez des Ouvriers.
- Sur un même personnage il peut y avoir au maximum un nombre de dés égal au nombre de joueurs (dont 1 Dé Pirates).
- Vous pouvez placer les Dés dont la valeur est supérieure ou égale au numéro de la Région gratuitement. Vous pouvez placer les dés dont la valeur est inférieure à ce numéro à condition de payer la différence en défaussant du Pain.
- Vous ne pouvez pas utiliser de Faveur des Guildes pendant la phase C – Actions des Bâtiments à moins d'avoir placé au moins un de vos Marqueurs Action sur le Bâtiment en cours de résolution (*voir Guide de Référence*).

Auteurs : Paulo Soledade et Nuno Bizzarro Sentieiro
Illustrations : Mariano Iannelli - Traduction : Judith Brustlein

"Je souhaite remercier mon épouse Ana pour son soutien et son amour inconditionnel, mes enfants Maria et Miguel pour avoir en quelque sorte créé ce jeu à travers moi, mes parents pour m'avoir acheté mon premier jeu et ma sœur pour y avoir joué avec moi. Ils font partie de ce jeu tout autant que moi. Je vous aime !" Paulo Soledade

"À Ana, Paulo, Maria, Miguel, Sao et José Sentieiro. Ma famille" Nuno Bizzarro Sentieiro

Les auteurs souhaitent également remercier : Pedro Correia, João Monteiro, Bruno Valério, Vital Lacerda, Pedro Silva, Mac Gerds, Peter Dorsam, Richard Sivèl, Martin Wallace, Firmino Martinez, José, Miguel, Ricardo Araújo, Nuno Santos, Vera Santos, Sara Santos, Rita Catarino, Ana Isabel Cunha, Sílvia Carvalho, Paulo Fernandes, Patrícia Cordeiro, Humberto Dias, Nelson Ribeiro, et tous ceux qui ont testé ce jeu à la LeiriaCon.

Un grand merci à l'équipe du Spiel Portugal : José Rôla, Carlos Ferreira, Luis Costa, Paulo Inácio, Pedro Andrade, Pedro Dominguez. Et enfin, merci aux quatre autres mains qui ont permis la réalisation de ce projet : Mariano and Veronica. Nous avons été une véritable équipe et nous nous sommes vraiment amusés !

Merci également à : Anton Katzer, Stephan Bittner, Matthias Nagy, Andrea Breenagy, Rik Königsman, Jörg Schöwing, Friedrich Jakobs, le SpielClub Ali Baba de Berlin et tous nos testeurs pour leur formidable soutien et leurs précieuses suggestions.

© 2013 What's Your Game GmbH
© 2014 IELLO pour l'édition française
Tous droits réservés

www.iello.info



REQUÊTES DE LA COURONNE



Durant la Phase E, chaque joueur doit choisir 1 de ses Requêtes au 1^{er} tour, 2 au 3^e et 3 au 5^e. Cela lui permet de gagner des PP puis il défausse les Requêtes (voir page 13, Requêtes de la Couronne).

REMARQUE : Si un joueur choisit plusieurs fois la même Requête durant un même tour, il doit leur allouer différents éléments.

Le joueur doit défausser toutes les Requêtes choisies, même s'il gagne 0 PP pour l'une d'entre elles.

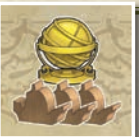
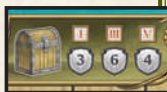


ROUTES COMMERCIALES

Le joueur choisit jusqu'à 3 de ses Navires présents sur les Marchés (1 seul ou plusieurs).

Pour chacun de ses Navire choisis, il gagne 3, 4 ou 6 PP en fonction du tour et tel qu'indiqué sur le Marché.

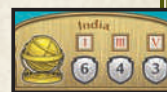
EXEMPLE : Pour chaque Navire choisi dans le Marché Céréaliier, le joueur gagne 3 PP au 1^{er} tour, 6 PP au 3^{ème} tour et 4 PP au 5^{ème} tour.



EXPÉDITIONS

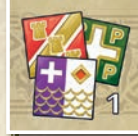
Le joueur choisit jusqu'à 3 de ses Navires présents dans les Colonies (1 seule ou plusieurs). Il gagne 3, 4, ou 6 PP pour chaque Navire choisi en fonction du tour et tel qu'indiqué sur la Colonie.

EXEMPLE : Pour chaque Navire choisi en Inde, le joueur gagne 6 PP au 1^{er} tour, 4 PP au 3^{ème} tour et 3 PP au 5^{ème} tour.



INFLUENCE DES GUILDES

Le joueur choisit jusqu'à 4 de ses Faveurs de guildes différentes placées face visible devant lui (pas plus d'une Faveur par Guilde). Il gagne 5 PP pour chaque Faveur choisie.



URBANISATION

Le joueur choisit 1 Cité de son choix

► Si c'est lui qui a placé le plus grand nombre d'Ouvriers dans cette Cité, il gagne le nombre de plus élevé de PP indiqué sur la droite de la Cité.

Les Citoyens Neutres sont considérés comme un joueur supplémentaire pour déterminer cette majorité. En cas d'égalité, le joueur qui a placé ses Ouvriers/Citoyens le plus à droite de la Cité remporte les points.

- Si ce n'est pas lui qui a placé le plus grand nombre d'Ouvriers sur cette Cité, il gagne le nombre de PP indiqué en plus petit sur la Cité.
- S'il n'a pas d'Ouvrier dans cette Cité, il ne gagne aucun PP.

EXEMPLE : Si le joueur a le plus grand nombre d'Ouvriers à Funchal, il gagne 12 PP, dans le cas contraire il gagne 6 PP.



EXEMPLE : Si le joueur choisit 2 Requêtes "Urbanisation", il doit assigner 1 Cité (Funchal, par exemple) à la première Urbanisation et 1 autre Cité (Machico, par exemple) à la deuxième Urbanisation.



DENIERS DE LA COURONNE

Le joueur peut payer jusqu'à 15 Reals et gagner 1 PP par Real ainsi dépensé.

EXEMPLE : Un joueur a 20 Reals devant lui, il en dépense 15 et reçoit ainsi 15 points de Prestige.

EXEMPLE - 3^{ème} tour:

Rouge a 2 Routes Commerciales et 1 Influence des Guildes. Il décide d'utiliser les 2 Routes Commerciales (il pourrait donc choisir jusqu'à 6 Navires). Il gagne un total de 17 PP : 6 PP pour son Navire dans le Marché Céréaliier, 8 PP pour ses Navires dans le Marché Sucrier et 3 PP pour son Navire dans le Marché Viticole.

Bleu a 1 Routes Commerciales, 1 Urbanisation et 1 Expéditions. Il décide d'utiliser 1 Routes Commerciales et 1 Urbanisation. Il gagne un total de 24 PP : 18 PP pour ses Navires dans le Marché Céréaliier et 6 PP pour Funchal (il n'a pas la majorité car il n'a pas remporté l'égalité avec les Citoyens Neutres).

Violet a 2 Expéditions et 1 Urbanisation. Il décide d'utiliser 1 Expéditions et 1 Urbanisation. Il gagne un total de 27 PP : 12 PP pour ses Navires présents au Brésil et 15 PP pour Machico (il y est majoritaire).

Jaune a 1 Routes Commerciales, 1 Deniers de la Couronne et 1 Influence des Guildes. Il décide d'utiliser 1 Deniers de la Couronne et 1 Influence des Guildes. Il gagne un total de 23 PP : 8 PP pour avoir dépensé 8 Reals et 15 PP pour les 3 Faveurs (de 3 différentes Guildes) qu'il a face visible devant lui.



FAVEURS DES GUILDES

Les joueurs peuvent utiliser **l'une** de leurs Faveurs **actives** (face visible) devant eux au début de chacun de leur tour :

- lors de la Phase B (voir page 9), avant de placer un dé ou de passer,
- lors de la Phase C (voir page 12), avant de payer le coût d'activation ou de recevoir des jetons Pirates. Si un joueur n'a pas de Marqueur Action sur le Bâtiment en cours de résolution, il ne peut pas utiliser de Faveur.

Pour utiliser une Faveur, les joueurs la retournent face cachée et en appliquent immédiatement l'effet (voir ci-dessous).
On ne peut pas utiliser de Faveurs durant les phases A, D, et E.

RAPPEL :

- ▶ lors de la phase A – Installation du Jeu, chaque joueur peut réactiver (placer face visible) toutes les Faveurs correspondantes à la Guilde en face de laquelle il s'est placé (voir page 8).
- ▶ l'Action du Bâtiment "Casa da Coroa" (voir page 13) permet de réactiver 1 ou 2 Faveurs (d'une même Guilde ou non).
- ▶ la Récompense Royale "Guilde" permet de réactiver 1 Faveur (voir ci-dessous).



Moine - Le joueur reçoit gratuitement 2 Bois, à condition qu'il ait accès à du Bois (Voir page 11).



Meunière - Le joueur augmente d'1 niveau sur le Moulin sans défausser 2 Blé.



Évêque - Le joueur déplace l'un de ses Marqueurs Action. Il le prend sur un Bâtiment (résolu ou non) et le place sur un autre Bâtiment (résolu ou non).

RAPPEL : Le joueur ne peut pas utiliser cette Faveur pour placer l'un de ses Marqueurs Action sur le Bâtiment en cours de résolution s'il n'y a pas déjà placé un autre Marqueur Action.



Mécène - Le joueur reçoit 3 Pain.



Seigneur - Le joueur ne peut utiliser cette Faveur qu'au début de la phase C avant que ce ne soit à lui de payer le coût d'activation du Bâtiment. Cela ne lui coûte alors rien d'activer ce Bâtiment.



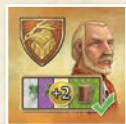
Diplomate - Le joueur ne peut utiliser cette Faveur qu'au début de la phase C avant que ce ne soit à lui de payer le coût d'activation du Bâtiment. S'il paie et qu'il effectue l'Action du Bâtiment, il l'effectue comme s'il avait 2 Ouvriers supplémentaires dans les Champs de la Région correspondante, et ce, même s'il n'en a aucun.



Trésorière - Le joueur reçoit 5 Reals.



Navigateur - Le joueur prend 1 de ses Navires et le place sur un emplacement Débarcadère ou Route Commerciale disponible suivant les règles habituelles (Voir page 10, Commandant).



Ingénieur - Le joueur ne peut utiliser cette Faveur qu'au début de la phase B AVANT que ce ne soit à lui de placer un dé.

S'il choisit de Récolter : il récolte 2 Ressources supplémentaires dans ses Champs. Il peut effectuer l'action dans 2 Champs ou 2 fois dans 1 seul Champ. S'il récolte en utilisant le Personnage figurant sur l'emplacement Bâtiment vide à ce tour-ci, il peut récolter un total de 3 Ressources.



Inspecteur - Le joueur se défasse de la moitié de ses Pirates (arrondi à l'inférieur).



Dame - Le joueur paie 4 Reals et peut immédiatement (même en phase B) effectuer l'Action du Bâtiment de son choix. Il le fait suivant les règles habituelles, en fonction du nombre d'Ouvriers qu'il a placés dans cette Région.



Éclaireur - Le joueur prend 1 de ses Ouvriers à n'importe quel endroit (y compris la Garde Municipale ou sa Réserve) et le place à un autre endroit (y compris dans sa Réserve).

Si l'Ouvrier est placé dans la Garde Municipale, le joueur peut défausser jusqu'à 3 Pirates ; si l'Ouvrier est placé dans une Cité, le joueur gagne 1 PP ; si l'Ouvrier est placé dans une Colonie, le joueur gagne 1 PP pour chacun de ses Navires présents dans cette Colonie.

PASSER & RÉCOMPENSES ROYALES



Île - Le joueur peut placer 1 de ses Ouvriers dans un Champ de son choix selon les règles habituelles (voir page 10, Intendant).



Guilde - Le joueur réactive (place face visible) l'une de ses Faveurs.



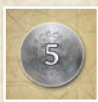
Cité - Le joueur gagne 1 PP et peut placer 1 Ouvriers sur une case Cité disponible (voir page 13, Capitania pour les règles de Déplacement).



Garde Municipale - Le joueur peut placer 1 de ses Ouvriers dans la Garde Municipale (voir page 13, Fortaleza pour les règles de Déplacement).



Médaille - Le joueur gagne 3 PP.



Butin - Le joueur reçoit 5 Reals qu'il prend dans la Réserve Commune.



Moulin - Le joueur augmente d'1 niveau sur le Moulin sans avoir à payer 2 Blé.



Soutien du Roi - Le joueur peut défausser jusqu'à 3 Pirates OU recevoir 2 Pain.



Prendre 2 Reals.



Prendre 3 Reals - **OU** - gagner 1 Point de Prestige et placer l'un de ses Ouvriers sur une case Cité disponible (voir page 13, Capitania pour les règles de Déplacement).



Prendre 4 Reals - **OU** - placer l'un de ses Ouvriers sur la Garde Municipale (voir page 13, Fortaleza pour les règles de Déplacement).



Prendre 5 Reals - **OU** - placer l'un de ses Navires sur un emplacement Débarcadère des Colonies ou une Route Commerciale, suivant les règles habituelles (Voir page 10, Commandant).