

Tiny Epic Pirates – The Pirates’ Code

MATERIEL

- 4 Cartes Barre
- 4 Cartes Légende
- 1 Carte Marché
- 2 Jetons Port
- 16 Cartes Mer
- 4 Cartes Capitaine double Face
- 11 Cartes Marchand
- 24 Cartes Matelot
- 20 Jetons Ordre (5 de 4 couleurs)
- 20 Jetons Recherche
- 4 Bateaux Pirate (4 couleurs)
- 2 Bateaux Marchand (2 couleurs)
- 1 Bateau Militaire
- 4 Capitaines (4 couleurs)
- 16 Matelots (4 de 4 couleurs)
- 4 Jetons Légende (4 couleurs)
- 12 Trésors (3 de 4 couleurs)
- 1 Sac Butin
- 40 Ressources Butin – Cubes (10 de 4 couleurs)
- 4 Doublons en Or
- 3 Dés
- 12 Jetons Tir Sûr (Canons)

PROLOGUE

Vous barrez un bateau pirate notoire à la belle époque de la piraterie. Guidez votre navire et voter équipage à travers les mers impitoyables à la recherche de fortune et gloire. Pillez des colonies, commercez sur le marché noir, recrutez vos membres d'équipage et évitez le bâtiment de la Navy. Soyez le premier pirate à amasser trois trésors et vous deviendrez le Terrible Pirate maléfique des Sept Mers !

RESSOURCES

Dans ce jeu, les joueurs vont gérer deux types de ressources.

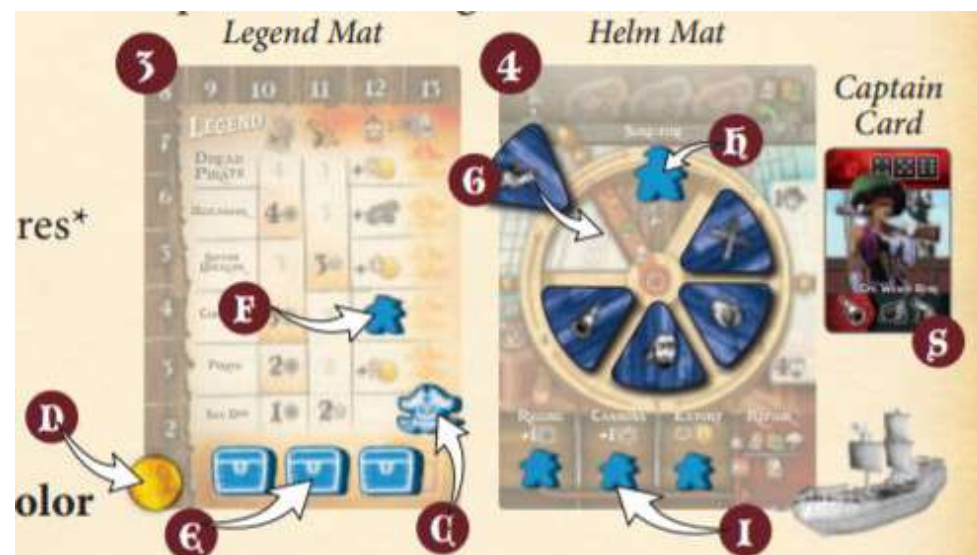
1. L'**Or** est comptabilisé avec les nombres sur la gauche de la Carte Légende. Faites glisser votre Doublon sur cette piste. Il n'est pas possible d'avoir plus de 13 Or et moins de 0. L'Or se gagne en coulant des Marchands, en échangeant des Butins aux Marchés. L'Or est dépensé en enterrant les trésors.
2. Le **Butin** est géré en utilisant les Ressources Butin en bois (cubes). Chaque cube est un des quatre types de Butin. Ils sont placés dans les Bateaux Pirates et sont pillés, volés sur les bateaux qui coulent, ou trouvés en pleine mer. Chaque Bateau Pirate peut transporter jusqu'à 3 cubes et chaque Bateau Marchand peut en transporter 1.

MISE EN PLACE

1. Mise en place de la Mer :
 - a. Mélangez les **16 Cartes Mer** et constituer une grille de 4x4.

- b. Mélangez les **Jetons Recherche** et en placez 1 face cachée au centre de chaque carte (les jetons non utilisés remis dans la boîte sans les montrer).
2. Donnez à chaque joueur :
 - 1 Carte Légende (placée sur sa gauche)
 - 1 Carte Barre (placée sur sa droite)
 - 1 Bateau Pirate#
 - 1 Jeton Légende# et 3 Trésors#
 - 1 Capitaine# et 4 Matelots#
 - 5 Jetons Ordre#
 - 1 Carte Capitaine aléatoirement
 - 1 Doublon en Or

Matériel à sa couleur



3. Préparation de la **Carte Légende** de chaque joueur :
 - c. Placez le **Jeton Légende**, *côté-blessé* dessous, sur la Piste Légende sur la droite, sur la position du bas.
 - d. Placez le **Doublon en Or** sur le 1 de la *Piste Or* sur la gauche.
 - e. Placez les **3 Trésors** sur le bas.
 - f. Mettre **1 Jeton Matelot** sur l'icône le représentant sur la 3^{ème} colonne de la *Piste Légende*.
4. Préparation de la **Carte Barre** de chaque joueur :
 - g. Mélangez vos **5 Jetons Ordre** face cachée, et placez-les un par un sur leur face visible sur les 5 emplacements de la Barre (chaque joueur à une mise en place différente).
 - h. Mettez le **Jeton Capitaine** sur l'emplacement *Se Cacher* de la Barre (« 0 » sur la Barre).
 - i. Mettez les **3 Jetons Matelot** sur chacun des 3 *Emplacements de Pont* sur le bas de la carte (pas sur *Réparation*).
5. Mettez la **Carte Marché** à portée de chaque joueur et préparez le **Sac de Butin** :

- j. Prenez **1 Butin (cube) de chaque couleur** et mettez-les aléatoirement sur chacun des 4 emplacements sur la gauche de la Carte Marché.
- k. Mettez tous les autres cubes dans le Sac de Butin.
6. Préparez les 2 Bateaux Marchand et les Ports :
 - l. Mettez les **2 Ports** sur Carte Topographique à des coins opposés de la Mer.
 - m. Mettez **1 Bateau Marchand** sur chacune des 2 Cartes contenant des Ports. Faites-en sorte que chaque bateau **Pointe en diagonale vers le port opposé**.
 - n. Mettez **au hasard une Ressource Butin** dans chaque Bateau Marchand.
7. Préparez le **Paquet de Cartes Marchand** :
 - o. Séparez les **Cartes Marchand** par valeurs 2, 4, 6 et 8 (écrit sur le coin supérieur gauche). Empilez de bas en haut, face cachée, les 8, les 6, les 4 puis les 2.
 - p. Piochez les **2 premières Cartes Marchand** et positionnez-les face visible sur chacun des emplacements du bas de la Carte Marchand.
8. Mélangez le Paquet de Carte Matelot face cachée, piochez-en **3** et en faites-en une rivière **face visible**.
9. Choisissez le **premier joueur** (la plus jeune, ou une autre méthode) :
 - q. Le premier joueur place le **Bâtiment Militaire** sur un des coins de la carte qui ne contient pas de Bateau Marchand.
 - r. En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur choisit une Carte de Mer avec une **Crique** inoccupée et met son **Bateau Pirate** dans la Crique, pour indiquer qu'ils commencent le jeu, caché.
 - s. En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur choisit avec quel côté de sa **Carte Capitaine** il commence la partie (voir *Mutinerie*, plus loin) et la met à droite de sa Carte Barre.
10. Mettez les **3 Dés** et les **Jetons Tir Sûr** à la portée des joueurs.



11. Chaque joueur commence avec **1 Butin** du Sac de Butin qu'il place sur son Bateau Pirate en fonction de sa valeur sur la Carte Marché. Le premier joueur commence avec le Butin sur la case « 2 Or », le deuxième avec le Butin sur la case « 3 Or » et ainsi de suite.

APERÇU DU JEU

La partie se déroule en une série de tours, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire jusqu'à ce qu'un des pirates gagne la partie. Votre but est d'être le premier à **enterrer 3 trésors**.

Vous commencez avec un bateau lent, un équipage minimum, une faible renommée et peu d'Or. En gagnant de l'expérience, votre navire ira plus vite, vous recruterez des matelots, vous combattrez mieux et vous gagnerez suffisamment d'or qu'il vaudra mieux enterrer vos trésors.

A VOTRE TOUR

1. **Choisissez votre Ordre de Capitaine et Assignez vos Matelots**
Chaque tour, vous commencez par avancer votre Capitaine sur la Barre pour choisir l'Ordre de Capitaine du tour. Quand vous avancez votre Capitaine, vous pouvez en même temps Assigner vos Matelots, les déplaçant sur la Barre ou sur les 3 Emplacement de Pont (au bas de votre Carte Barre).
2. **Faire Naviguer Votre Bateau Pirate**
Vous pouvez déplacer votre Bateau Pirate d'une Carte à une autre. Evitez d'être malmené par les Tempêtes !
3. **Exécutez l'Ordre de Capitaine**
Une fois que vous avez atteint la Carte voulue, vous pouvez exécuter l'Ordre de Capitaine :
 - **Pillez** une Colonie pour gagner un Butin.
 - **Echangez** un Butin au Marché contre de l'Or.
 - **Recrutez** un Equipage.
 - **Recherchez** des objets à travers la mer.
 - **Attaquez** des bateaux pour gagner des Butins, de l'Or, de la Légende.
 - **Cachez-vous** à l'abri dans une Crique, réassignez votre Equipage.
4. **Déclenchez des Actions Bonus**
Selon l'Ordre du Capitaine, vérifiez le bas de vos Cartes Capitaine et Matelot pour lister les Actions Bonus que vous pouvez déclencher. Prendre ces Actions Bonus est toujours optionnel.
5. **Franchir la Ligne de Vaisseau**
Vérifiez si votre Capitaine traverse la Ligne de Vaisseau sur la Barre. Si c'est le cas, chaque Matelot assigné à l'*Extorsion* gagne 1 Or, et le Bâtiment Militaire et le Navire Marchand naviguent suivant leur ordre.
Puis c'est au joueur suivant.

1. A. CHOISIR VOTRE ORDRE DE CAPITAINE

Au début du tour, vous avancez votre Capitaine dans le sens horaire sur votre Barre pour choisir votre Ordre du Capitaine pour ce tour. Vous devez toujours avancer dans le sens horaire, d'au moins une case ; il ne peut pas rester sur sa case ou faire un tour complet.

Sauter des Emplacements :

Se déplacer sur la case suivante et toujours gratuit, mais vous pouvez sauter des emplacements en plaçant un Matelot sur chaque emplacement sauté. Ces Matelots sont pris sur n'importe quel Emplacement de Pont au bas de la Carte Barre (*Haubanage, Canons, Extorsion, Réparation*). **Note :** vous ne pouvez pas vous déplacer sur la même case même si vous avez suffisamment de Matelots

pour faire un tour de Barre. **Il y a une exception : vous n'avez jamais besoin d'un Matelot pour sauter Se Cacher « case 0 ». De la case 5 vous pouvez sauter directement à la case 1 (voir plus loin).**

1B. ASSIGNER DES MATELOTS

Dans les tours suivants, les cases qui contiennent un Matelot des tours précédents peuvent être sautées à nouveau. Quand vous sautez des cases ou que vous allez sur une case avec un Matelot, ce(s) dernier(s) sont **envoyés sur le Pont**. Vous pouvez **sauter plusieurs cases adjacentes** en déplaçant des Matelots du Pont vers la Barre. **Mais vous ne pouvez pas renvoyer sur la Barre des Matelots qui viennent d'être réassignés au Pont.**

Sur le Pont, plusieurs Matelots peuvent être assignés à la même tâche :

- **Haubanage** vous donne 1 mouvement (icône rose des vents) additionnel pour le déplacement de votre Bateau Pirate.
- **Canons** vous donne 1 dommage (icône trou) supplémentaire lors des combats.
- **Extorsion** vous donne 1 Or quand le Capitaine passe la Ligne de Vaisseau (icône tour complet).
- **Réparation** est l'emplacement sur lequel vont les Matelots des 3 premiers Assignements après avoir été **Malmené** (voir *Être Malmené*). Une fois sur *Réparation*, ils ne peuvent plus être assigné ailleurs avant d'avoir utilisé l'Action Bonus *Ré-assignement* ou un Ordre *Se Cacher* dans une crique. Alors, les Matelots présents dans *Réparation* PEUVENT être envoyés pour **sauter des cases de la Barre** quand vous choisirez l'Ordre de Capitaine.

2. FAIRE NAVIGUER VOTRE BATEAU PIRATE

Après avoir choisi l'Ordre de Capitaine et Assigné vos Matelots, vous allez pouvoir faire naviguer votre Bateau Pirate d'autant de Carte Mer que vous avez de Déplacements. Ces Déplacement sont déterminés par :

- Votre Niveau de Légende (voir plus loin).
- Le nombre de Matelots sur Haubanage.
- Les Jetons Recherche avec le symbole Déplacement (à défausser par la suite)

Vous pouvez vous déplacez sur un nombre de Carte Mer au maximum égal au nombre de symbole Déplacement que vous avez. Les déplacements se font orthogonalement. Une fois effectué, placez votre Bateau Pirate au centre de la Carte Mer d'arrivée. Vous pouvez traverser, partir ou arriver sur des Cartes Mer contenant d'autres bateaux sans pénalité.

TEMPÊTES

Faire naviguer votre Bateau Pirate sur une Carte Mer avec une **Tempête** (icône nuage avec éclair) va vous faire **Malmener** (voir plus loin). Si cela vous oblige à déplacer un Matelot sur *Haubanage*, cela diminuera votre total de Déplacement et peut vous empêcher d'atteindre votre destination. Si vous traversez plusieurs Tempêtes, vous êtes Malmené autant de fois. Rester dans une Tempête ou en sortir ne vous fait pas être Malmené.

ÊTRE MALMENÉ

Quand votre navire est Malmené, soit par une Tempête soit après avoir perdu un combat, voilà les pénalités :

- I. Si vous avez des Matelots sur *Haubanage*, *Canons* ou *Extorsion* : déplacez un de vos Matelots présents sur le Pont dans la partie *Réparation*.
- II. Si vous n'y avez pas de Matelot sur le Pont, déplacez-en un de la Barre.

- III. Si tous vos Matelots sont déjà dans Réparation, vous n'êtes pas Malmené si vous perdez un combat. **Cependant, vous ne pouvez pas naviguer dans une Tempête. Vous devez d'abord déplacer un Matelot vers la Barre pendant l'Ordre du Capitaine ou vous Cacher pour réassigner vos Matelots.**

3. EFFECTUER L'ORDRE DE CAPITAINÉ

Après avoir navigué, vous pouvez effectuer votre Ordre de Capitaine, le Jeton sur lequel est votre Capitaine sur la Barre : *Piller*, *Echanger*, *Recruter*, *Attaquer* ou *Se Cacher*.

PILLER

Si vous êtes sur une Carte Mer avec le symbole Piller (icône sabres), **piocher** tout de suite autant de **Ressources Butin** (du Sac Butin) que de symbole Cubes présent sur la colonie de la Carte Mer **(1) ou (2)**. Chargez ces cubes sur votre Bateau Pirate, qui peut en contenir 3 au maximum. Si le nombre total de cubes dépasse trois, choisissez ceux que vous voulez garder (parmi ceux piochés et ceux sur votre navire).

ECHANGER

Echangez les Butins de votre Bateau Pirate dans un Marché (icône main) contre de l'Or. Sur les Cartes Mer avec les symboles de Marché il y a aussi une icône qui indique l'unique type de Butin qu'échange ce Marché.

Cuivré – Sucre de canne

Violet – Rhum

Marron – Café

Gris – Poudre à canon

Vous pouvez échanger jusqu'à 3 Butins identiques dont la valeur est indiquée sur la Carte Marché.

Après votre Echange :

- Remettre les cubes de Butin dans le Sac
- Sur la Carte Marché, déplacer le cube du Butin échangé sur la position la plus basse et déplacez les autres cubes vers le haut.

RECRUTER

Ajoutez à votre équipage un des Matelots présents dans la rivière et le mettre à droite de votre Capitaine. Vous pouvez avoir jusqu'à **4 Matelots**. Réalimentez immédiatement la rivière.

Si vous le désirez, vous pouvez d'abord **dépenser 1 Or** pour défausser les 3 Matelots de la rivière et en reformer une. Vous ne pouvez le faire qu'une fois par tour. **Note : vous n'êtes pas obligé de prendre une carte, même si vous avez payé pour piocher de nouveaux Matelots.**

Si vous avez déjà 4 Matelots, vous pouvez en défausser un pour en piocher un nouveau.

Les cartes défaussées vont sous la pile.

MUTINERIE

UNE FOIS PAR PARTIE, quand vous *Recrutez*, vous pouvez organiser une *Mutinerie*, que vous piochiez ou non un Matelot. Tournez votre Carte Capitaine ainsi que le **Jeton Légende** sur sa face « **Blessé** » pour indiquer que vous avez effectué cette action. Votre Capitaine a maintenant de nouvelles Actions Bonus.

RECHERCHER

Si sur une Carte Mer il y a un Jeton Recherche face cachée, vous pouvez le retourner et gagner le bonus :

Les Jetons avec un « ! » sont résolus et défaussés immédiatement :

- Gagner 2 ou 3 Or
- Gagner 1 Jeton Tir Sûr
- Piocher une Ressource Butin dans le Sac

Si vous avez déjà 13 Or ou 3 Jetons Tir Sûr vous ne pouvez pas en avoir plus.

Les Jetons avec une « montre » sont mis dans votre aire de jeu et peuvent être joués plus tard. Ils sont utilisables une fois puis défaussés

- Gagner 2 Déplacements
- **Se déplacer sur une case Tempête** sans être Malmené

Vous pouvez utiliser plusieurs jetons dans un même tour.

ATTAQUER

Vous pouvez faire feu sur d'autres navires, Pirates ou Marchand, présents sur votre Carte Mer. Vous ne pouvez pas attaquer le bâtiment Militaire. Si plusieurs navires sont sur votre Carte Mer, choisissez celui que vous attaquez. Le but est de causer plus de dégâts que le bateau que vous attaquez.

Dégâts que vous causez :

Dégâts des dés : jetez autant de dés qu'indiqués par votre Niveau de Légende (2 ou 3 dés). Comparez le résultat avec les dés de votre Carte Capitaine et de vos Matelots. Infligez 1 dégât par dé correspondant.

Utilisez des Jetons Tir Sûr : après avoir jeté vos dés, vous pouvez défausser un Jeton Tir Sûr de votre Carte Barre pour modifier la face d'un dé.

Ajoutez un dégât par **Matelot assigné sur Canons**.

Ajoutez un dégât par symbole dégât présent sur vos cartes Matelot.

Attaquer un Navire Marchand

Le total de dégâts d'un Navire Marchand est indiqué sur sa carte (sous le marché).

Si vous coulez un Navire Marchand :

- I. Gagnez le Butin qu'il transporte et sa valeur en Or.
- II. Défaussez la carte du Navire Marchand et en piocher une autre.
- III. Déplacez le Navire Marchand dans le Port le plus éloigné possible de votre Bateau Pirate et faites-le pointer vers le Port opposé. Si les deux Ports sont équidistants, choisissez celui que vous voulez.
- IV. Piocher un nouveau Butin à mettre sur le Navire Marchand.

Quand vous coulez un Navire Marchand de valeur 8, remettez une carte de valeur 8.

Couler certains Navires Marchands augmentera votre Niveau de Légende (voir *Gagner de la Légende*). Notez que partout où il y a l'icône *Gagner de la Légende* sur une carte de bateau, il y a une indication par rapport au nombre de joueurs.

Si vous infligez moins de dégâts, vous êtes **Malmené** (voir plus loin) mais vous **gagnez un Jeton Tir Sûr**. Si vous faites égalité avec le Navire Marchand, vous gagnez un Jeton Tir Sûr mais vous n'êtes pas Malmené. Dans ces deux cas, le Navire Marchand n'est pas coulé vous restez tous les deux sur la même Carte Mer.

Attaquer un Bateau Pirate

Les deux joueurs lancent les dés séparément et celui qui cause le plus de dégâts gagne le combat. Vous (l'attaquant) jette les dés le premier et fait le total de ses dégâts puis c'est au tour du défenseur de faire de même :

- Le joueur qui cause le plus de dégâts gagne le combat et gagne un Niveau de Légende. Il ne vole pas de Butin à son adversaire.
- Le joueur qui perd le combat est Malmené. Il gagne aussi un Jeton Tir Sûr.
- S'il y a égalité, les deux joueurs gagnent un Jeton Tir Sûr et personne n'est Malmené.

Se Cacher

Se Cacher est un Ordre de Capitaine spécial sur la Barre (case « 0 ») juste après la Ligne de Vaisseau. C'est le seul emplacement qui peut être volontairement sauté sans utiliser de Matelot. Pour *Se Cacher*, votre navire doit être sur une Carte Mer avec une Crique (icône encre) et qui n'est pas encore occupé par un autre Bateau Pirate. Placer votre Bateau Pirate dans la Crique. Une Crique ne peut cacher qu'un seul Bateau Pirate à la fois.

Ensuite vous pouvez prendre autant de Matelots que vous voulez de N'IMPORTE OÙ (même sur *Réparation*) sur votre Barre et les assigner sur votre Pont (*Haubanage*, *Canons* ou *Extorsion*). A noter que chaque Matelots mis sur **Extorsion rapportent immédiatement 1 Or** (comme quand vous passez la Ligne de Vaisseau).

Se Cacher déclenchera la navigation du Bâtiment Militaire et du Navire Marchand à la fin de votre tour comme quand vous *passez la Ligne de Vaisseau* (voir plus loin). Toutefois, en se cachant dans une Crique, ni le Bâtiment Militaire, ni un autre joueur ne peuvent vous attaquer. Le Bâtiment Militaire navigue toujours vers vous.

4. DÉCLENCHER DES ACTIONS BONUS

Une part importante de votre stratégie repose sur l'utilisation des Actions Bonus. Ces Actions Bonus présentes sur votre Carte Capitaine et vos Carters Matelot se déclenchent quand certains Ordres de Capitaine sont exécutés. Si l'icône le plus à gauche de votre Carte Capitaine correspond à l'Ordre de Capitaine alors les icônes sur la droite indiquent les Actions Bonus que vous pouvez effectuer (en supposant que vous respectez les conditions de chaque action). Vous pouvez déclencher des Actions Bonus même si vous n'exécutez pas l'ordre de Capitaine, du moment que votre Capitaine se trouve sur le bon Ordre. *Par exemple, un Ordre de Pillage alors que vous n'avez pas Pillé.*

- Les Actions Bonus, comme l'Ordre de Capitaine, sont optionnels.
- La plupart des Actions Bonus se déclenchent après que l'Ordre original est complètement résolu. A l'exception de « *Relancer* » qui a lieu pendant un Ordre *Attaquer*.
- Les Actions Bonus sont gratuites ; il n'y a pas de coût supplémentaire.

Certaines Actions Bonus dupliquent les Ordres de Capitaine avec le même nom : *Pillage*, *Echange*, *Recrutement*, *Recherche* et *Attaque*. Elles sont traitées comme les Ordres de Capitaine classique, mais NE déclenchent PAS d'Actions Bonus supplémentaires.

Séquence d'Actions Bonus

Toujours faire les Actions Bonus du Capitaine avec celles des Matelots. Les Actions Bonus du Capitaine sont faites dans l'ordre de gauche à droite : « *Enterrer puis Attaquer* » ou « *Enterrer puis Piller* » (cela dépend de votre Capitaine). Vous ne pouvez pas faire l'Action Bonus de Capitaine *Attaquer/Piller* avant l'Action Bonus Enterrer (mais vous pouvez ne pas faire la première Action mais faire la deuxième).

Après avoir résolu les Actions Bonus du Capitaine, faire celles des Matelots dans l'ordre que vous voulez. Elles peuvent se faire dans n'importe quel ordre mais il faut en avoir fini une avant de faire la suivante.

Enterrer un Trésor

Pour enterrer un de vos **Trésors** sur un Site Enterrer (icône coffre) vous devez être sur la bonne Carte Mer et payer le coût qui y est écrit. Mette un de vos Jetons Trésors sur l'icône du Site Enterrer.

Vous ne pouvez pas enterrer si :

- Vous n'avez pas assez d'Or.
- Un Bâtiment Militaire se trouve sur la Carte
- Un autre Trésor est déjà sur le Site Enterrer.

Quand vous **enterrez 3 Trésors**, la fin d la partie est déclenchée (voir *Fin de Partie*, plus loin).



Echanger Butin Spécial

Echangez la combinaison de Butin pour le montant d'Or indiqué. Vous devez tout de même être sur un Marché qui **correspond à un des Butins**. Cela se déclenche après un Ordre *Echanger*. Cela n'est pas affecté par la position des Butins au Marché.



Echanger

Défaussez un cube de votre Bateau Pirate par un du Sac tiré au hasard.



Faire Naviguer le Bâtiment Militaire / un Navire Marchand

Faire Naviguer le bateau correspondant du nombre de Carte Mer indiqué. Cela ne doit respecter les règles normales des navires mais chaque Navire Marchand doit toujours pointer sur le Port cible (voir *Faire Naviguer les Navires Marchands*). Le Bâtiment Militaire ignore les Navires Marchands pendant ce mouvement.



Gagner de l'Or

Gagnez immédiatement le montant d'Or indiqué.



Relancer

Si vous avez tiré un ou deux des faces notées sur le bas d'une de vos Cartes Matelots avec « *Relancer* », vous pouvez relancer chacun des dés une fois durant l'attaque. Si vous avez plusieurs Matelots avec ce bonus, résolvez complètement une carte avant de résoudre l'autre. Cette action n'est utilisable qu'avec l'Ordre *Attaquer* et non pendant l'Action Bonus *Attaquer* ou quand vous êtes attaqué par un autre joueur.

Réassigner

Vous pouvez réassigner tout ou partie de vos Matelots présents sur le Pont à d'autres emplacements du Pont (même *Réparer*). Vous ne pouvez pas réassigner les Matelots de la Barre. Les Matelots réassignés sur *Haubanage* ou *Canons* peuvent vous donner des boosts immédiats pour les Actions Bonus *Naviguer* et *Attaquer* et ceux assignés sur *Extorsion* peuvent générer de l'Or si vous avez passé la Ligne de Vaisseau ce tour-ci.



Naviguer

Vous pouvez effectuer une Navigation comme Action Bonus. Calculez le nombre de vos déplacements (voir *Faire Naviguer votre Bateau Pirate*). Vous devez finir votre mouvement avant d'effectuer les Actions Bonus supplémentaires.

5. FRANCHIR LA LIGNE DE VAISSEAU

Après avoir exécuté l'Ordre du Capitaine et activé vos Actions Bonus, vérifiez si votre Capitaine a franchi la Ligne de Vaisseau à ce tour. Si c'est le cas :

- I. Gagner 1 Or par Matelot sur *Extorsion*.
- II. Le Bâtiment Militaire et les Navires Marchands vont naviguer. C'est effectué par le joueur à **droite** du joueur actif.

Faire Naviguer Les Navires Marchands

Le but de chaque Navire Marchand est d'atteindre le Port à l'opposé de leur Carte Mer de départ. En premier, le **Navire Marchand Orange** navigue de 1 déplacement vers le Port qu'il pointe puis le **Navire Marchand Vert** se déplace de même.

Quand vous les faites naviguer, gardez-les pointés vers leur port de destination. Cela permet de toujours connaître la direction de chaque Navire. Le joueur à droite du joueur actif choisit les Cartes Mers sur lesquelles vont se déplacer les Navires.

Quand un Navire Marchand rejoint son Port, il **fait demi-tour** et repart dans la direction opposée. Il *livre* aussi son Butin, et pioche un **nouveau Butin**. Les Navires Marchands ne sont pas affectés par les Tempêtes.

Faire Naviguer le Bâtiment Militaire

Après le déplacement des Navires Marchands, le Bâtiment Militaire navigue vers le joueur actif, s'arrêtant sur leur Carte Mer. Il doit toujours **naviguer vers** le Bateau Pirate du joueur actif (même s'il est *Caché* dans une Crique). Le Bâtiment Militaire n'est pas affecté par les Tempêtes. Son nombre de déplacement dépend du nombre de Trésors que le joueur actif a enterré :

- 0 Trésor : 2 déplacements
- 1 Trésor : 3 déplacements
- 2 Trésors : 4 déplacements
- 3 Trésors : 5 déplacements

Attaqué par le Bâtiment Militaire

Si le Bâtiment Militaire entre dans la même Carte Mer que vous (le joueur actif), il s'arrête et vous attaque (sauf si vous êtes *Caché* dans une Crique). Le Bâtiment Militaire n'attaquera que le joueur actif, ignorant les autres Bateaux Pirates sur les Cartes Mer qu'il traverse. Le Bâtiment Militaire gagne automatiquement et ne peut être battu. Votre Bateau Pirate est Malmené, mais au lieu de bouger 1 Matelot, vous devez bouger **TOUS vos Matelots Assignés ET sur la Barre pour les mettre en Réparation**. Vous ne gagnez pas non plus de Jeton Tir Sûr.

Gagner de la Légende

Quand vous gagnez un combat contre un autre Bateau Pirate ou que vous coulez un Navire Marchand, vous avancez immédiatement votre Jeton Légende *d'un Niveau* sur votre Carte Légende. A chaque nouveau niveau, vous gagnez immédiatement un bonus one shot (Or, nouveau Matelot, Jeton Tir Sûr), et il peut augmenter votre nombre de déplacements et le nombre de dés à lancer lors d'une attaque. Si le Jeton Légende atteint le niveau maximum, vous ne gagnez plus de bonus si vous gagnez à nouveau de la Légende. Vous ne pouvez jamais perdre de la Légende.

TOUR DU JOUEUR SUIVANT

Après avoir (1.) choisit l'Ordre de Capitaine, (2.) navigué, (3.) résolu l'Ordre et (4.) activé les Actions Bonus, et (5.) résolu le passage de la Ligne de Vaisseau (si cela a eu lieu), votre tour est terminé. C'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

FIN DU JEU

Quand un joueur a placé son **troisième et dernier Jeton Trésor**, la fin du jeu est enclenchée. Continuez jusqu'à que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Puis la Partie s'arrête.

Le joueur qui a enterré 3 Trésors gagne la partie.

- Si plusieurs joueurs ont enterré leurs 3 Trésors, l'égalité se départage avec la Légende.
- Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus d'Or gagne.
- Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus de Butin dans son navire, gagne.
- Si l'égalité persiste, partagez la victoire.

PARTIE SOLO : LE PIRATE LEGENDAIRE

Dans une partie solo, vous défiez le pirate légendaire. Soyez le premier à enterrer vos 3 Trésors.

MISE EN PLACE SOLO

Mettre en place comme pour 2 joueurs avec les changements :

1. Piochez aléatoirement une **Carte Barre** et un **Carte Légende** et les mettre du côté Solo. Les mettre l'une à côté de l'autre pour former un combo capitaine et personnalité.
2. Choisir une couleur pour le Pirate Solo :
 - a. Mettez les **5 Jetons Ordre** de sa couleur au hasard sur la Barre de la Carte Barre.
 - b. Mettez le **Capitaine** sur *Se Cacher*.
 - c. Mettez les **3 Matelots**, un sur chacune des Assignation du Pont. Ne vous servez pas du quatrième Matelot.
 - d. Mettez les **3 Trésors** sur leurs emplacements en bas de la Carte Légende.
 - e. Mettez le **Jeton Légende** sur l'emplacement en haut à gauche de la Carte Légende.
 - f. Mettez le **Double en Or** sur la *Piste Or à zéro*.

Ne donnez pas de Carte Capitaine au Pirate Solo (sa Carte Légende est le Capitaine).

3. Mettez tout d'abord votre **Bateau Pirate** dans une Crique puis placez le **Bâtiment de Guerre** dans une Carte de coin qui ne contient pas de Navire Marchand. Puis placez le **Bateau du Pirate Solo** dans une Crique inoccupée le plus loin possible du Bâtiment Militaire dans la diagonale.
4. Vous et le Pirate Solo gagnez un Butin comme pour les règles normales, vous êtes premier joueur.

A VOTRE TOUR

Vous êtes le premier joueur et vous jouez un tour normalement avec un changement :

Quand vous passez la Ligne de Vaisseau, le Pirate Solo fait Naviguer les Bateaux. S'il a à faire un choix, il privilégiera la navigation **verticale**.

Marchands : Si possible, le Pirate Solo fait naviguer les Marchands vers une Carte Adjacente qui les fait s'éloigner de vous du moment qu'il avance vers son Port de destination. Avec une exception : un Marchand ne PEUT PAS aller sur la Carte d'un autre Marchand même s'il doit venir sur votre Carte.

Militaire : le faire naviguer verticalement jusque dans votre ligne puis vers vous.

TOUR DU PIRATE SOLO

Au début du tour, jetez le dé pour donner l'Ordre du Pirate Solo :

Obtenir 1-5 : La Barre Solo

Le Pirate Solo avance son Capitaine dans le sens horaire autour de la Barre (en utilisant si nécessaire ses Matelots pour sauter des cases) pour atteindre l'Ordre indiqué par le dé. Quand il doit sauter des cases, il prend ses Matelots en commençant par ceux les plus à droite (même *Réparer*) et les place sur les cases libre. Si le Capitaine passe au-dessus ou s'arrête sur un Matelot déjà présent sur la Barre, ce(s) Matelot(s) sont assignés sur l'emplacement non occupé le plus à gauche sur le Pont. Seulement 1 Matelot ne peut être assigné sur un emplacement à l'exception de *Réparation* qui peut en contenir plusieurs. Si le Pirate Solo ne peut pas effectuer l'Ordre indiqué par le dé car il n'a pas assez de Matelots, il se déplace aussi loin que possible autour de la Barre avant de stopper son Capitaine sur un Jeton d'Ordre.

Obtenir 6 : L'Action Légende

Avancez le Jeton Légende du Pirate Solo d'une case dans le sens horaire et exécutez l'(les) Ordre(s) ou effectuez l'(les) Action(s) indiquée(s) dans la case dans l'ordre de haut en bas.

Le Pirate Solo navigue puis Exécute un Ordre

Notez la case de la Barre sur laquelle se trouve le Capitaine du Pirate Solo. A côté de l'icône du dé de cette case, il y a une icône pour le bateau que le Pirate Solo va prendre pour cible (un des Navire Marchands ou votre bateau). Le Pirate Solo vous cible toujours quand un 6 est tiré. Exécutez l'Ordre du Pirate Solo en **3 étapes** :

1. Naviguez le plus vite possible vers sa cible, tout d'abord verticalement jusqu'à la ligne du bateau puis horizontalement. Notez chaque déplacement que le Pirate solo peut recevoir de ses Actions Bonus, Matelots sur le Pont et Niveau de Légende. Le Pirate Solo s'arrête de naviguer quand il atteint sa cible.
2. Exécuter l'Ordre du Pirate Solo (voir plus loin).
3. Après avoir exécuté l'Ordre, vérifiez si cet Ordre déclenche une Action Bonus notée sur le haut de la Carte Barre. Notez que l'Equipe du Pirate Solo ne déclenche JAMAIS d'autres Actions Bonus basés sur leurs icones. Utilisez-les juste pour les résultats de leurs dés et leurs dégâts dans les combats.

Pillage : piochez un Butin et le mettez-le sur le Bateau du Pirate Solo. Il n'a pas besoin d'être sur une Colonie pour Piller (il Pille n'importe quelle île).

Si c'est le troisième Butin à ajouter sur le bateau, le Pirate Solo les Echange immédiatement.

Attaquer : attaquez le bateau cible s'il est sur sa Carte Mer (voir plus loin).

Echanger : Echanger le type de Butin qui a la plus grande valeur au Marché contre de l'Or. Le Pirate Solo n'a pas besoin d'être sur une Carte avec un Marché.

Rechercher : S'il y a un Jeton Recherche sur la Carte Mer du Pirate Solo il prend le jeton et applique son effet comme indiqué ci-dessous et défausse le jeton.



Gagne la valeur en Or

Gagne 1 Or

Pioche un Butin.

Recruter Matelots : Piochez le Carte Matelot du dessus de la pioche et l'ajouter à droite de la Carte de Barre Solo. Le Pirate Solo peut avoir un maximum de 4 Cartes Matelot. Si le Pirate Solo pioche son *cinquième* Matelot, à la place in défausse la rivière et en reconstitue une.

Se Cacher et Passer la Ligne de Vaisseau : Le Pirate Solo ne place jamais son Capitaine sur la case *Se Cacher* et la sautera toujours. Quand son Capitaine franchit la Ligne de Vaisseau, vous déplacez les Navires Marchands et le Bâtiment Militaire (qui cible le Pirate Solo) à la fin du tour du Pirate Solo.

Enterrer un Trésor

Quand le Doublon du Pirate Solo atteint la dernière case de la piste supérieure, il place immédiatement la Trésor le plus à gauche de sa Carte Légende sur l'île disponible la plus proche de son bateau. S'il y en a plusieurs, il choisit celle qui rapporte le moins. Ensuite, remettez le Doublon à la position zéro. S'il y avait un gain d'or supplémentaire quand le Doublon atteint la fin de la piste, alors il est perdu.

Chaque Trésor enterré augmente la puissance du Pirate Solo. Notez les boosts qu'il gagne en navigation, nombre de dés et dégâts supplémentaires.

ATTAQUE DU PIRATE SOLO

Quand le Pirate Solo attaque (ou est attaqué), ses dégâts sont comptabilisés comme suit :

- Jetez le nombre de dés indiqués au bas de sa Carte Légende. Comparez le résultat des dés avec les icônes de dés du Capitaine en haut à droite de sa Carte Barre et des Matelots présents.
- Chaque Matelot sur *Canons* rajoute +1 dégât.
- Chaque icône de « dégât automatique » présent en bas de la Carte Légende, des Actions Bonus de la Carte Barre, des actions de la Carte Légende et en haut des Cartes Matelot sont ajoutés.

Le Pirate Solo n'utilise pas de Jeton Tir Sûr. A chaque fois qu'il devrait en gagner un, il gagne 1 Or à la place.

Pirate Solo Contre Marchand

- **Le Pirate Solo coule le Marchand** : il gagne l'Or indiqué sur la Carte du Marchand et il vole le Butin du Marchand (qu'il *Echange* immédiatement si c'est son troisième cube). Puis réinitialisez le Marchand normalement.
- **Le Marchand bat le Pirate Solo** : il est Malmené (voir plus bas) et gagne 1 Or (à la place du Jeton Tir Sûr). Mettez le Bateau du Pirate Solo dans la Crique inoccupée la plus proche.
- **Egalité** : Le Pirate Solo gagne 1 Or. Rien n'arrive au Marchand.

Pirate Solo Contre Vous

- **Vous battez le Pirate Solo** : avancez votre Légende d'un Niveau. Le Pirate Solo est Malmené, il gagne 1 Or et son bateau est mis dans la Crique inoccupée la plus proche.
- **Le Pirate Solo vous bat** : vous êtes Malmené et gagnez un Jeton Tir Sûr. Le Pirate Solo gagne un montant d'Or égal à la **plus petite valeur** de Carte Marchand disponible sous le Marché.
- **Egalité** : vous gagnez un Jeton Tir Sûr et le Pirate Solo gagne 1 Or.

Bâtiment Militaire Contre Pirate Solo

Le Pirate Solo est complètement Malmené : déplacez **ces 3 Matelots** sur *Réparation*, mettez son bateau dans la Crique inoccupée la plus proche.

Pirate Solo Malmené

Au moment de choisir quel Matelot va aller sur *Réparation*, tout d'abord regardez si des Matelots sont Assigné *ailleurs* sur le Pont. Si c'est le cas, déplacez le Matelot du Pont le **plus à droite**. S'il n'y a pas de Matelot Assigné sur le Pont, vérifiez la Barre : déplacez le Matelot le plus proche du Capitaine dans le sens horaire. Si tous les Matelots sont déjà sur *Réparation*, ne rien faire.

FIN DU JEU SOLO

Le premier à enterrer **3 Trésors** est le vainqueur. Quand l'un d'entre vous le fait, l'autre ne joue pas un tour supplémentaire.