

Amerigo

Stefan Feld

Marchez sur les traces du célèbre navigateur et explorateur Amerigo Vespucci.

De nouveaux domaines, riches en ressources précieuses, n'attendent que vous pour accueillir les colons. La tour des dés affecte le sort de tous les joueurs : vous devrez planifier judicieusement et choisir avec soin votre stratégie. Seuls les joueurs qui gardent l'oeil sur les cubes de la tour des dés, surveillent attentivement leurs adversaires et n'oublient pas la menace des pirates ont une chance de devenir de célèbres découvreurs et de remporter la partie.

ACCESSOIRES

Accessoires communs :

- 1 Tour à dés

La tour de dés se compose de 3 parties : l'entonnoir, la tour elle-même et la soucoupe sont assemblés au début de chaque partie.



- 49 cubes - 7 de chaque couleur (bleu, noir, rouge, marron, vert, jaune et blanc)



- 1 plateau de stockage



- 16 tuiles d'îles



- 8 cadres - pour la zone des îles



- 37 tuiles de terrain neutres



Accessoires de chaque joueur :

- 1 fiche de joueur



- 16 tuiles village



- 12 comptoirs commerciaux



- 24 pions de progression



- 40 pions de denrées - 8 de chaque type



- 50 pions de production

- 3 x 2, 4 x 3, 3 x 4 pour chaque type



- 6 marqueurs de pirates



- 5 coffres au trésor - pour les grandes îles



- 4 marqueurs de round



- 1 pion de planification



- 1 livret de règles

- 2 navires



- 3 jetons de score - pour la fiche de joueur



- 1 jeton de points de victoire - pour la piste de points de victoire



- 1 jeton d'ordre des joueurs - pour la piste d'actions spéciales

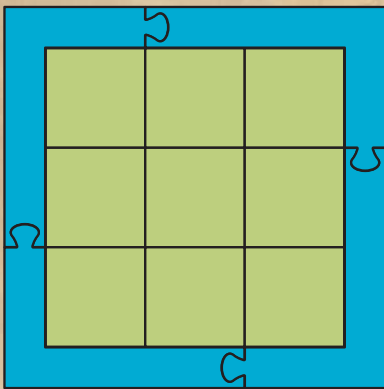


- 2 pions de points de victoire - 50/100 et 150/200



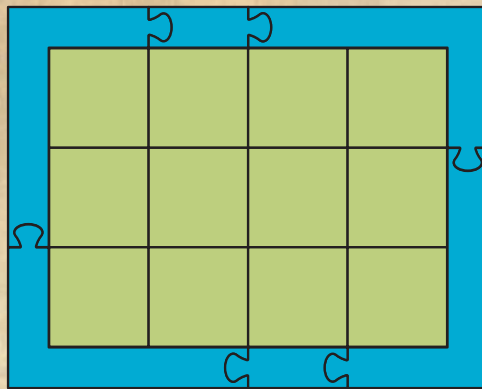
PRÉPARATION

Préparation des îles pour 2 joueurs :



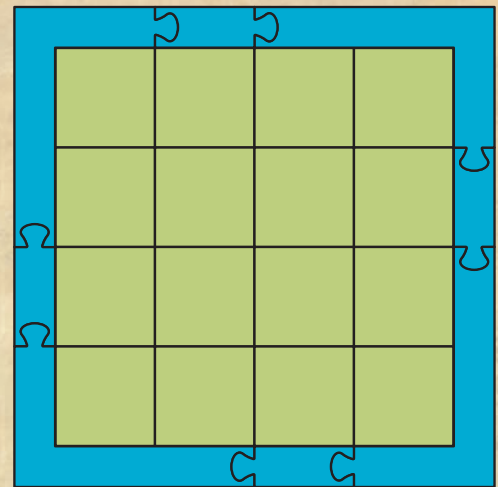
La zone des îles est composée de : 9 tuiles d'îles et 4 coins de cadre

Préparation des îles pour 3 joueurs :



La zone des îles est composée de : 12 tuiles d'îles, 4 coins de cadre et 2 éléments de cadre.

Préparation des îles pour 4 joueurs :



La zone des îles est composée de : 16 tuiles d'îles, 4 coins de cadre et 4 éléments de cadre.

EXEMPLE DE PRÉPARATION POUR 4 JOUEURS :

1. PRÉPARER LES ÎLES

16 tuiles d'île (pour 4 joueurs) forment un plateau aléatoire. Disposez les tuiles comme sur l'illustration, ci-dessus.

Respectez les règles suivantes :

1. Arrangez-vous pour qu'aucune zone d'océan ne soit complètement entourée de terre.
2. Les cases de terre doivent se relier orthogonalement.

Ensuite, placez le cadre autour des 16 tuiles d'îles.

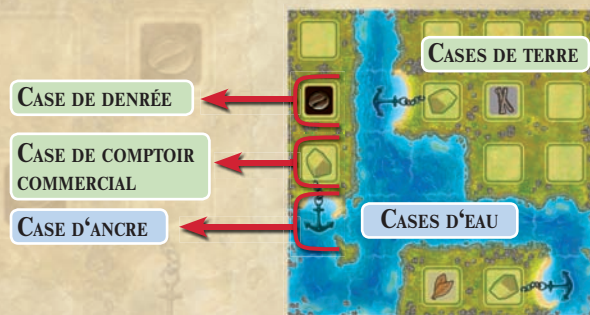
Les marqueurs de round sont placés par ordre croissant sur la case de marqueur de round de l'une des tuiles du cadre.

Les îles comportant 20 cases de terre ou plus sont appelées « grandes îles ». Toutes les autres sont de « petites îles. »

Placez un coffre aux trésors sur chaque grande île.

Placez les pions de denrées sur les cases adéquates des îles.

Placez le pion de construction près de la zone d'île, ainsi que les pions terrain neutre communs, face cachée.



2. ACCESSOIRES DES JOUEURS

Chaque joueur reçoit une fiche de joueur et la conserve devant lui.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 12 comptoirs commerciaux, les 2 navires, les 16 pions village, les 3 jetons de score, le jeton de points de victoire et le jeton d'ordre des joueurs correspondants, ainsi que les deux pions de points de victoire à sa couleur.

Pour le moment, les joueurs conservent leurs comptoirs commerciaux, leurs navires, leur jeton de points de victoire et leur jeton d'ordre des joueurs près de leur fiche de joueur.

Les joueurs placent leurs 16 tuiles de village près des tuiles de terrain neutres, face cachée. Chaque joueur place 1 jeton de score sur la première case de chacune de ses trois pistes : progression, canons et or.

3. PLATEAU DE STOCKAGE

Placez le plateau de stockage près du plateau de jeu (zone des îles).

Mélangez bien les marqueurs de pirates et placez-en 5 face caché sur les cases pirates. Remettez les marqueurs restants dans la boîte de jeu. Retournez un des marqueurs pirates choisi au hasard pour le révéler.

Mélangez bien les pions de progression et placez-les près du plateau de stockage. Placez un pion de progression face visible sur chacune de ses cases.

Mélangez bien les pions de production et placez-les près du plateau de stockage. Placez un pion de production sur chacune des cases de production, face visible.

Modifications pour 2 et 3 joueurs

Pour 2 joueurs, retirez les pions de productions destinés à 3 et 4 joueurs. Pour 3 joueurs, retirez les pions de production destinés à 4 joueurs. Remplissez les cases de production représentant le nombre de joueurs. Remettez les accessoires en trop dans la boîte.

Chaque joueur place son jeton de points de victoire sur la case 0/50 de la piste de points de victoire.

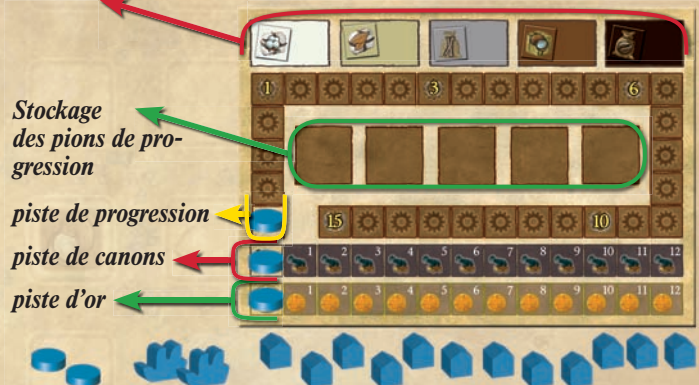
Empilez aléatoirement les jetons d'ordre des joueurs sur la première case de la piste d'actions spéciales. Le joueur dont le jeton se trouve au sommet est le premier joueur.

Tous les autres reçoivent chacun une pièce d'or pour chaque joueur qui les précède dans l'ordre des joueurs.

Les joueurs déplacent en conséquence leur jeton d'or vers la droite sur la piste d'or.

Note : si un joueur atteint le bout de la piste de points de victoire, il place le pion de points de victoire correspondant près de la case 0/50 de la piste pour se souvenir de son score.

Stockage des pions de denrées et de production



2 joueurs : 30 pions de production



3 joueurs : 40 pions de production



Exemple : le premier joueur est le rouge. Le 2^e est le blanc, qui obtient 1 pièce d'or. Ensuite vient le bleu qui reçoit 2 pièces d'or, et la dernière place revient au jaune avec 3 pièces d'or.

4. TOUR DES DÉS

Placez la tour des dés près du plateau de stockage.

Lancez les 49 cubes dans la tour. Répartissez ceux qui sont ressortis dans la soucoupe sur les cases de stockage correspondant à leur couleur dans la roue d'action.



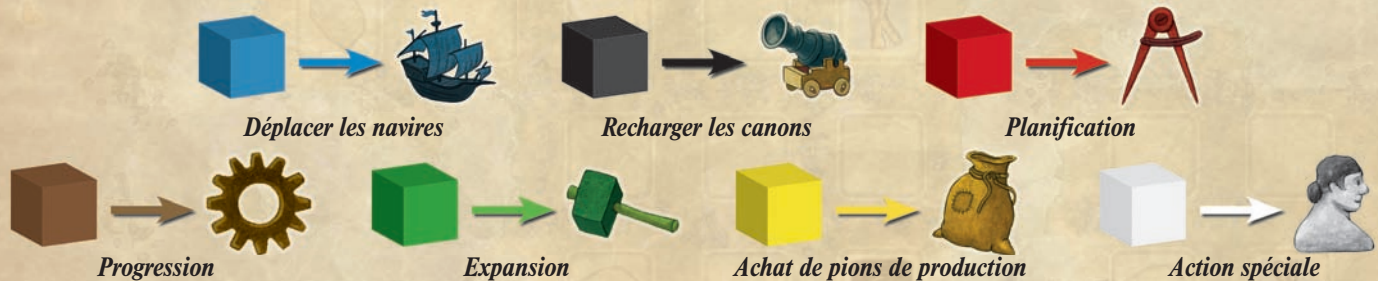
La préparation est terminée et le jeu peut commencer.

Exemple : il reste dans la tour : 2 x rouges et jaunes. 3 x bleus, noirs et verts. 4 marrons et blancs.

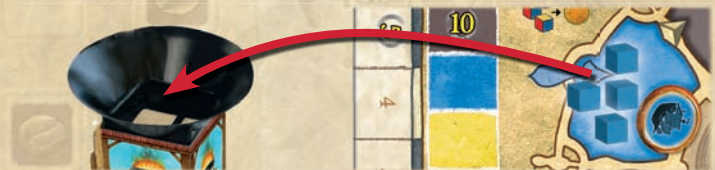
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se joue en 5 rounds, chacun étant composé de 7 phases durant lesquelles les joueurs jouent dans l'ordre déterminé auparavant. À chaque phase, chaque joueur doit effectuer une et une seule action.

Il existe 7 actions possibles, chacune étant associée à une couleur différente :



Au début de la première phase d'un round de jeu, le joueur de départ lance tous les cubes bleus des actions de navire dans la tour des dés.



Exemple : le joueur prend les 4 cubes bleus et les fait tomber dans la tour.

Tous les cubes qui sont ressortis dans la soucoupe sont disposés sur la case d'action centrale de la roue d'action. Ils indiquent quelles actions peuvent être choisies durant cette phase, et combien de fois.



Exemple : 4 cubes bleus, 1 noir, 1 rouge et 2 verts sont tombés dans la coupelle. Ils sont placés dans la case d'action centrale. Les cubes bleus sont les plus nombreux, il y en a 4. Les joueurs peuvent désormais dépenser 4 PA dans une action bleue, verte, noire ou rouge durant cette phase.

- La couleur des cubes qui ressortent de la tour détermine les actions disponibles.
- Regardez quels sont les cubes les plus nombreux dans une même couleur : ils déterminent le nombre de points d'action disponibles pour chacun durant cette phase. Chaque cube de cette couleur représente un point d'action (PA).

En commençant par le joueur dont le jeton est le plus avancé sur la piste d'actions spéciales, chacun choisit une des actions disponibles et l'exécute.



Exemple : le joueur rouge se trouve devant les joueurs blanc, bleu et jaune. C'est donc lui qui décide en premier quelle action il exécutera durant cette phase.

S'il y a plusieurs jetons empilés sur une même case, comme en début de partie, les joueurs correspondants agissent dans l'ordre des jetons : du sommet au pied de la pile.



Exemple : le joueur rouge est par-dessus les joueurs blanc, bleu et jaune ; c'est donc lui qui décide en premier quelle action il exécutera durant cette phase.

Au cas où un joueur ne pourrait ou ne voudrait pas utiliser tous les points d'action disponibles, il est en droit de renoncer à tout ou partie de ses actions.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leurs actions, remettez tous les cubes de la case d'action centrale dans leurs cases de stockage respectives, et passez à la phase suivante.

On passe aux cubes de la case de stockage suivante, dans le sens des aiguilles d'une montre : ils sont à leur tour lancés dans la tour des dés. Quand la phase où l'on a jeté les dés blancs dans la tour s'achève, le round est terminé, on procède à un décompte intermédiaire des points et on prépare le round suivant.

Vous trouverez ci-dessous l'explication détaillée de chacune des actions.

Note : si une case de stockage est vide ou si aucun cube ne ressort de la tour, on saute cette phase.

Si des cubes tombent de la tour à un moment inopportun (par exemple quand quelqu'un fait bouger la table), on les laisse dans la soucoupe jusqu'à ce que les prochains cubes soient lancés dans la tour : à ce moment, on jette avec eux ceux qui étaient tombés par hasard.



ACTION BLEUE : DÉPLACER LES NAVIRES

Un joueur qui choisit cette action pour la première fois place ses navires sur les cases de son choix, mais uniquement sur le cadre du plateau.

Chaque point d'action permet au joueur de déplacer chacun de ses navires orthogonalement, sur une case d'océan adjacente.

Les cases du cadre peuvent contenir un nombre de navires illimité, mais les cases séparant les îles sont limitées à un navire chacune.

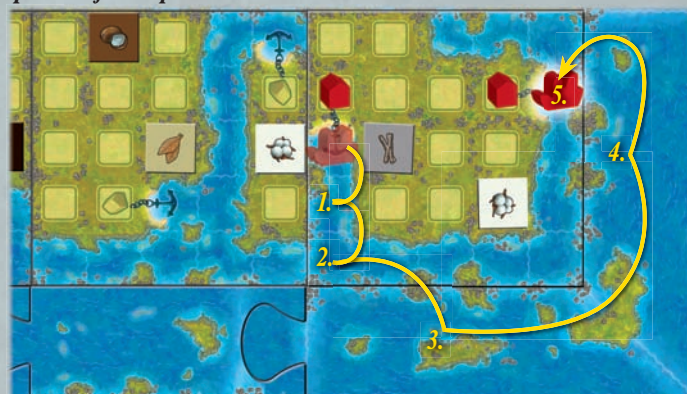
Un navire ne bloque pas le passage d'un autre. Si un navire s'arrête sur une case comportant une ancre, le joueur qui le possède peut installer un de ses comptoirs commerciaux sur la case adjacente réservée à cet effet, à condition qu'elle ne soit pas déjà occupée.

À partir de là, ce joueur peut développer cette île. Le premier joueur à établir un comptoir commercial sur une île gagne 3 points de victoire pour sa découverte.

Notez bien que chaque coin est composé de trois cases de mer, tandis que chaque élément de cadre n'en comprend qu'une.



Exemple : disposant de 4 PA, le joueur rouge place gratuitement son premier navire sur une des tuiles du cadre et pourrait désormais naviguer sur 4 cases. Il décide de n'en parcourir que 3 pour atteindre une case d'ancre et établir un comptoir commercial. Il renonce à utiliser son dernier PA pour ce navire. Il dispose encore de 4 PA pour son second navire, qu'il déplace où il le désire sur le plateau formé par les îles.



Exemple : 5 PA : le joueur déplace son navire jusqu'à une autre ancre de la même île sur laquelle il a déjà établi un comptoir commercial. Il place un second comptoir commercial mais ne gagne pas de points de victoire pour celui-ci, car l'île a déjà été découverte.

Note : un joueur peut installer plusieurs comptoirs commerciaux sur chaque île.

ACTION NOIRE : RECHARGER LES CANONS

Le joueur déplace son jeton de score de canons d'une case vers la droite sur sa fiche de joueur pour chaque point d'action utilisé.



Exemple : 4 PA : le joueur rouge déplace son jeton de canons de 4 cases vers la droite sur la piste des canons.

ACTION ROUGE : PLANIFICATION

Cette action permet au joueur de prendre des tuiles de terrain neutre ou des tuiles de village dans la réserve générale pour les placer près de sa fiche de joueur.

Prendre une de ses propres tuiles de village, quelle que soit sa taille, coûte 1 PA.

Prendre une tuile de terrain neutre coûte 1 à 6 PA selon sa taille. Un joueur ne peut prendre **qu'une seule tuile de terrain neutre à chaque phase**.



Exemple : 4 PA : le joueur rouge prend une tuile de terrain de 2, ainsi que des tuiles de village 4 et 3 dans la réserve générale.

ACTION MARRON : PROGRESSION

Le joueur déplace son jeton de progression d'une case vers la droite sur sa fiche de joueur pour chaque point d'action utilisé. Chaque fois que le joueur atteint ou dépasse une case où figurent des points de victoire, il peut prendre un pion de progression du plateau de stockage et le placer sur sa fiche de joueur.

Le joueur recevra le plus grand total de points de victoire qu'il a réussi à atteindre en fin de partie. Les effets des pions de progression sont expliqués en détail dans l'annexe pages 11 et 12.



Exemple : 5 PA : le jeton de progression du joueur bleu passe la case où figurent des points de victoire. Il prend un pion de progression dans le tableau de stockage et le place sur sa fiche de joueur.

ACTION VERTE : EXPANSION

Cette action permet aux joueurs de bâtir les tuiles de village ou de terrain neutre de leur propre réserve (ceux placés près de leur fiche de joueur) sur n'importe quelle île contenant au moins un de leurs propres comptoirs commerciaux.

Placer une tuile de village ne coûte qu'un point d'action.

Placer une tuile de terrain neutre coûte 1 à 6 points d'action en fonction de sa taille.



Exemple : pour bâtir une tuile de terrain neutre de 2 cases ainsi que des tuiles de village comportant 4 et 3 cases, le joueur rouge doit dépenser 4 PA.

Lors de votre expansion, vous devez respecter les règles suivantes :

1. Les extensions doivent être construites uniquement sur la terre, jamais sur l'eau.
2. Chaque tuile de village ou de terrain neutre doit être placée sur une case orthogonalement adjacente :
a) soit au propre comptoir commercial du joueur...



Exemple : une partie de la tuile de village est placée sur une case d'eau et empêche donc sa construction.



Exemple : dans ce cas, la tuile de village n'est pas reliée orthogonalement à un comptoir commercial.

b) ...soit à une série de tuiles de terrain neutres ou appartenant au joueur, et qui aboutit à son propre comptoir commercial. Le joueur n'est pas obligé d'avoir construit sur les tuiles de terrain.

3. S'il construit sur une case de denrée, le joueur prend le pion denrée et le place sur la case correspondante de sa fiche. Les pions denrée du même type sont empilés.
4. On ne peut pas construire sur un comptoir déjà bâti, mais sur un emplacement de comptoir vide, si. Dans ce cas, on ne pourra plus y bâtir de comptoir.
5. Lors d'un même round, un joueur peut bâtir plusieurs tuiles d'expansion, et sur différentes îles.



Exemple : le joueur place tous ses pions de façons à ce qu'ils soient reliés à un comptoir commercial, soit directement, soit par une chaîne de pions.



Exemple : le joueur rouge place ses tuiles de village ou de terrain neutre sur un pion de sucre et de laine. Il prend ces denrées et les place sur sa fiche de joueur.

Chaque nouvelle tuile d'expansion est d'abord posée face cachée, puis on totalise les points qu'elle rapporte : Deux valeurs en points de victoire figurent sur chaque tuile de village et chaque tuile de terrain. Le joueur reçoit la plus petite lorsqu'il s'étend sur une petite île, la plus grande lorsqu'il construit sur une grande île (identifiée par un coffre aux trésors).

Compléter une île :

Une fois qu'il a bâti sur la dernière case vide d'une petite île, le joueur gagne 3 points de victoire supplémentaires pour l'avoir remplie.

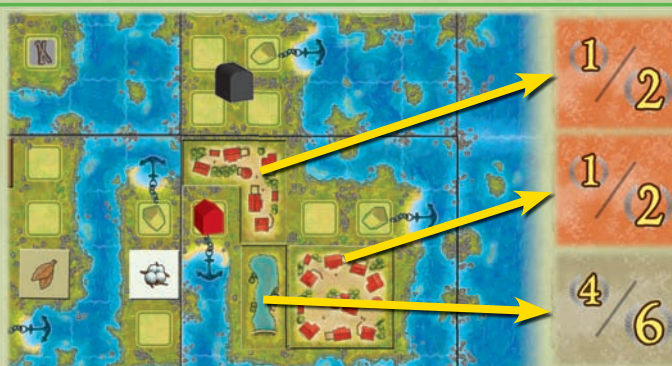
Quand il complète une grande île, le joueur gagne 3 points de victoire et le coffre aux trésors, qu'il conserve près de sa fiche de joueur.

Finalement, tous les joueurs possédant au moins un comptoir commercial sur cette île gagnent un nombre de points déterminé par la table suivante :

1  : 1x 	4  : 10x 
2  : 3x 	5  : 15x 
3  : 6x 	6  : 21x 

Le joueur trouve la ligne correspondant au nombre de ses comptoirs et multiplie le nombre indiqué par le nombre figurant sur le premier marqueur de rounds. Le résultat est le nombre de points de victoire qu'il gagne.

Tous les points de victoire gagnés grâce à cette action sont immédiatement comptabilisés sur la piste de points de victoire. Vous pouvez compléter une île même si la dernière case libre est destinée à un comptoir commercial et que vous en établissez un ici. Retournez tous les pions dès qu'ils ont été comptabilisés dans le score.



Exemple : le joueur rouge a placé ses tuiles sur une grande île, et gagne donc 10 points de victoire (PV).



Exemple : le joueur rouge place une tuile de village de 2 cases et complète l'île lors du deuxième round de la partie. Il gagne 2 PV pour avoir construit la tuile de village, 3 PV pour avoir complété l'île et 12 PV pour les 2 comptoirs commerciaux qu'il y possède (3x4). Au total, il a donc remporté 17 PV, auxquels s'ajoute le coffre aux trésors. Le joueur bleu gagne 4 PV pour son comptoir commercial.

Note : déplacez le coffre aux trésors si vous êtes sur le point de bâtir une tuile de village ou de terrain neutre par-dessus.

ACTION JAUNE : ACHETER DES PIONS DE PRODUCTION

Cette action permet au joueur d'acheter des pions de production sur le plateau de stockage. Ils coûtent 2, 3 ou 4 points d'action. Les pions de production sont empilés sur la fiche du joueur avec les pions de denrées du même type.

Chaque joueur débute la partie avec un marqueur de production de chaque type : ils sont indiqués sur sa fiche de joueur.



Exemple : 5 PA : le joueur rouge achète 2 pions de production de laine du plateau de stockage pour 5 PA. Il les place sur sa fiche de joueur, par-dessus ses pions de denrées de laine.

Note : À la fin de la partie, les combinaisons de pions de denrée et de pions de production octroient des points de victoire.

ACTION BLANCHE : ACTION SPÉCIALE

Pour cette action, le joueur a le choix entre deux options :

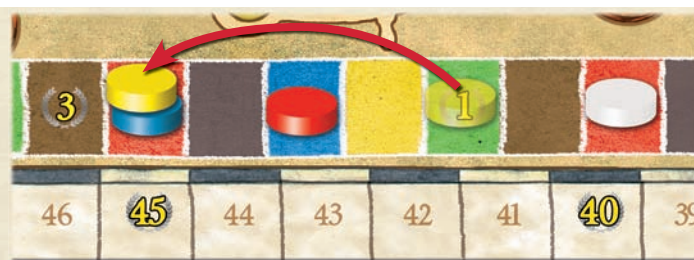
1. Changer l'ordre des joueurs :

Le joueur fait progresser son jeton sur la piste des actions spéciales d'une case pour chaque point d'action dépensé. S'il s'arrête sur une case occupée par un ou plusieurs autres jetons, il pose le sien au sommet de la pile.

2. Action spéciale :

Un joueur qui a progressé au moins une fois sur la piste d'actions spéciales aura posé son jeton sur une case de couleur. Cette couleur correspond à l'une des actions précédemment déclarées. S'il n'y a pas de cubes de cette couleur dans la case centrale, les cubes blancs les remplacent et le joueur peut désormais effectuer l'action correspondante malgré tout.

À la fin de la partie, les joueurs obtiennent le plus grand nombre de points de victoire qu'ils ont atteint.



Exemple : 5 PA : le joueur jaune fait avancer son jeton de 4 cases pour arriver sur une case rouge. Il est le nouveau joueur de départ. Il renonce au PA qu'il lui reste.



Exemple : 5 PA : le joueur blanc choisit l'action blanche et convertit les cubes blancs en rouges. Il peut désormais dépenser 5 PA en planification.

OR

Un joueur peut renoncer à effectuer une action pour recevoir de l'or à la place.

Le joueur fait le total des cubes posés dans la case d'action centrale. Il divise par trois et arrondit à l'entier supérieur. Ensuite, il fait avancer son jeton sur la piste d'or de ce nombre de cases.

S'il dépasse les 12 pièces d'or, tout or excédentaire est converti en points de victoire : 1 pièce d'or = 1 point de victoire.



Exemple : le joueur bleu prend 4 pièces d'or, car il y a 10 cubes dans la case d'action centrale. Il a déjà 9 pièces d'or, et place donc son jeton d'or sur la case 12. Il reste donc une pièce d'or en excédent, qui est convertie en un point de victoire.

Les joueurs peuvent également recevoir de l'or comme suit :

- Si un des jetons du joueur arrive au bout d'une des trois pistes (canons, progression ou actions spéciales) sans qu'il ait pu utiliser tous les points d'action disponibles correspondants, il reçoit 2 pièces d'or, quel que soit le nombre de points d'action auxquels il a dû renoncer.
- Quand il complète une grande île, le joueur prend un coffre aux trésors. Il peut retirer celui-ci de la partie pour l'échanger contre 3 pièces d'or à tout moment.
- Certains pions de progression donnent de l'or, soit de façon ponctuelle, soit de façon régulière.

Utiliser l'or :

Les cubes posés dans la case d'action centrale indiquent combien de fois un joueur peut effectuer l'action choisie. Toutefois, un joueur peut acheter des points d'action, à raison de 1 pièce d'or pour 1 point d'action.

Chaque pièce d'or que le joueur possède toujours à la fin de la partie vaut 1 point de victoire.

Note : un joueur reçoit 2 pièces d'or même s'il a atteint le bout d'une des pistes lors d'un round précédent et choisit cette action à l'instant.



Exemple : 5 PA. Le joueur rouge choisit l'action noire et devrait obtenir 5 canons. Comme il en a déjà 10, il ne peut en ajouter que 2. Les canons restants sont convertis en 2 pièces d'or.



Exemple : 2 PA : le joueur rouge choisit l'action marron et dépense 1 pièce d'or pour recevoir un PA supplémentaire. Il peut alors avancer de 3 cases sur la piste de progression et prendre un autre pion de progression sur le plateau de stockage.

FIN D'UN ROUND DE JEU ET DÉCOMPTE INTERMÉDIAIRE

Un round de jeu s'achève après la phase durant laquelle on a jeté les cubes blancs dans la tour. On procède immédiatement à un décompte du score.

Chaque joueur doit alors faire tirer un nombre de canons équivalant à la force totale des pirates (le total des marqueurs pirates face visible). Chaque joueur doit déplacer son jeton de canons du nombre de cases correspondant, vers la gauche de la piste.

Si le jeton d'un joueur arrive à zéro et qu'il n'a pas encore égalé la force des pirates, il subit des dégâts. Ceux-ci sont équivalents à la force totale des pirates : le joueur doit faire reculer son jeton sur la piste des points de victoire d'autant de cases !

S'il reste des canons à un joueur une fois qu'il tiré et vaincu les pirates, il les garde pour le round suivant.

Note : si le nombre de points de victoire d'un joueur est négatif, il pose simplement son jeton de score sur la case zéro.



Exemple : 6 pirates attaquent les joueurs. Le joueur bleu n'a que 4 canons : il lui faut placer son jeton de canons sur la case 0 et perdre 6 PV.



Exemple : le joueur jaune a 8 canons. Il réduit ce nombre à 2 et réussit à repousser les pirates.

Préparation du round suivant :

1. Retournez un autre marqueur de pirates.
2. Refaites le plein de pions de progression :
Tout d'abord, retirez les pions de progression situés dans le volet droit de la zone de progression et remettez-les dans la boîte du jeu. Les pions de progression du volet gauche de la zone de progression sont glissés dans les cases du volet droit. Finalement, placez 4 nouveaux pions de progression dans le volet gauche de la zone de progression.
3. Faites le plein de pions de production :
Tous les pions de production restés sur le plateau de stockage sont retirés du jeu et on en place de nouveaux dans toutes les cases.
4. Mettez à jour le marqueur de rounds : retirez le marqueur de rounds du sommet de la pile et rangez-le dans la boîte de jeu.



Exemple : à la fin du prochain round, 10 pirates attaqueront les joueurs.

Note : Il n'est pas rare qu'il reste moins de 8 pions de progression à cette étape.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève à la fin du 5^e round. On procède au décompte d'un score intermédiaire pour la dernière fois.

Ensuite, le décompte final a lieu (on indique immédiatement tous les points de victoire sur la piste de victoire) :

1. Or :

En premier lieu, on transforme en or tous les coffres au trésor et tous les pions de progression qui confèrent une seule fois de l'or.

Note : chaque pièce d'or excédant la limite de la piste d'or est immédiatement convertie en 1 PV.

Chaque pièce d'or que possède chaque joueur génère 1 point de victoire.

2. Biens produits :

Comptabilisez tous les types de pions de production. Chaque joueur multiplie le nombre de pions de denrée de chaque type dont il dispose par le nombre de pions de production du même type. Le résultat est le nombre de points de victoire que le joueur obtient pour cette combinaison denrée/production.

Note : les nombres figurant sur les pions de production n'ont pas d'importance. Chaque pion ne compte que pour 1. (Souvenez-vous que chaque joueur commence avec un pion de production de chacun des types imprimés sur sa fiche de joueur.)

Exemple : score final du joueur rouge :



Or :

il convertit d'abord ses coffres aux trésors et ses pions de progression en 8 pièces d'or, ce qui porte son jeton d'or à la limite de la piste. Les 5 pièces d'or restantes sont immédiatement transformées en 5 PV. Il gagne maintenant 12 PV pour la piste d'or.

PIONS DE DENRÉES :



PIONS DE PRODUCTION :



Biens produits :

le joueur obtient...

...Laine : 12 PV (3 pions de denrée x 4 pions de production)

...Tabac : 1 PV (1 pion de denrée x 1 pion de production)

...Sucre : 0 PV (0 pion de denrée x 2 pion de production)

...Noix de coco : 2 PV (2 pions de denrée x 1 pion de production)

...Café : 4 PV (2 pions de denrée x 2 pions de production)

3. Progression :

évaluez tous les pions de progression marqués d'un « E ». De plus, chaque joueur gagne un nombre de points de victoire égal au plus grand nombre de points de victoire qu'il a atteint sur la piste de progression.

4. Actions spéciales :

chaque joueur gagne un nombre de points de victoire égal au plus grand nombre de points de victoire qu'il a atteint sur la piste d'actions spéciales.

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur le plus avancé sur la piste d'actions spéciales l'emporte.



Progression :

le joueur gagne 7 PV grâce à ses pions de progression, plus 12 PV parce qu'il peut comptabiliser sa piste d'or une seconde fois. De plus, il gagne 10 PV grâce à sa piste de progression.



Actions spéciales :

le joueur reçoit 6 PV grâce à la piste d'actions spéciales.

PIONS DE PROGRESSION

Les pions de progression font bénéficier les joueurs de divers effets positifs durant la partie. Chaque type de pion correspond à un effet particulier ; il en existe 3 :

1.		<i>L'effet s'applique jusqu'à la fin de la partie.</i>
2.		<i>L'effet ne peut être utilisé qu'une fois ; retournez le pion après l'avoir utilisé.</i>
3.		<i>L'effet ne s'applique qu'une fois, durant le décompte final des points.</i>

Détail des pions de progression :

Points d'action supplémentaires :

Chacun de ces pions affiche un type d'action.

Chaque fois que le propriétaire choisit le type d'action affiché, il gagne 2 points d'action en plus.

Chacun de ces pions affiche deux types d'action.

Chaque fois que le propriétaire choisit une des deux actions affichées, il gagne 1 point d'action en plus.

Si le joueur choisit l'action « Déplacer les navires », il peut utiliser ce pion une fois pour gagner 5 points d'action supplémentaires pour chacun de ses navires.

Actions de pirates :

La force des pirates augmente de 2 pour tous les autres joueurs.

Si le propriétaire ne peut pas vaincre les pirates, il ne perd que la moitié des points de victoire correspondants, arrondie à l'entier supérieur.

Note : le joueur doit cependant toujours utiliser autant de canons que possible pour tenter de vaincre les pirates.

Si le propriétaire parvient à vaincre les pirates à la fin d'un round de jeu, il reçoit 2 pièces d'or.

Note : le propriétaire reçoit les 2 pièces d'or même si la force des pirates est de 0.

Actions de planification et d'expansion :



Quand le propriétaire choisit l'action planification, il peut prendre deux tuiles de terrain neutre supplémentaires de son choix. Il doit cependant payer les deux avec des points d'action.



S'il y a des cubes verts dans la case d'action centrale, mais pas de rouges, le propriétaire peut choisir l'action planification au lieu de l'action expansion.

OU

S'il y a des cubes rouges dans la case d'action centrale, mais pas de verts, le propriétaire peut choisir l'action expansion au lieu de l'action planification.

Ordre des joueurs :



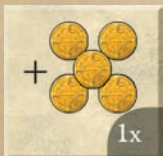
Si le propriétaire utilise son action blanche pour faire progresser son jeton d'ordre des joueurs, il peut placer son jeton par-dessus celui du premier joueur actuel, une seule fois, quel que soit le nombre de points d'action qu'il lui reste.



Or :



Le joueur reçoit 3 pièces d'or, une seule fois.



Le joueur reçoit 5 pièces d'or, une seule fois.



Chaque fois que le propriétaire de ce pion installe un de ses comptoirs commerciaux, il reçoit 1 pièce d'or.

Note : l'effet ne s'applique pas rétroactivement aux comptoirs établis avant d'avoir reçu ce pion.

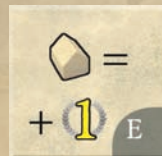


Chaque fois que le propriétaire du pion reçoit de l'or au lieu d'effectuer une action, il reçoit 1 pièce d'or par tranche de 2 cubes de la case d'actions (arrondi à l'entier supérieur), au lieu de 1 pièce pour 3 cubes.

Points de victoire :



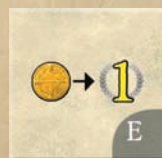
Une fois seulement, le propriétaire gagne autant de points de victoire qu'il y a de cubes dans la case centrale d'action, au lieu d'effectuer une action. *Note : ce pion est sans effet lors du décompte final.*



Durant le décompte final, le propriétaire gagne 1 point de victoire pour chacun de ses comptoirs commerciaux installés.



Durant le décompte final, le propriétaire gagne 7 points de victoire.



Durant le décompte final, chaque pièce d'or que possède le propriétaire génère 2 points de victoire (au lieu d'un seul).

