

Christian Marcussen & Kasper Aagaard

FORTUNES DE MER



RWILLIAMS
2009

TABLE DES MATIÈRES

Matériel	2
Termes importants	3
Aperçu du jeu	3
Mise en place	5
Déroulement du jeu	7
Raids marchands	10
Primes & Récompenses	11
Cartes <i>Gloire</i>	12
Capitaines non-joueur	12
Combat	14
Pillage	15
Mort & Retraite	15
Exemple de combat	16

CRÉDITS

AUTEURS

Christian Marcussen
Kasper Aagaard

ILLUSTRATIONS

Ben Nelson
Chris Quilliams

MISE EN PAGE

NelsonDesign.net

PUBLIÉ PAR

Z-Man Games, Inc.
31, rue des Coopératives
Rigaud (Québec) J0P 1P0

REMERCIEMENTS

Geert van der Burgt

EN MÉMOIRE DE

Michael Munk Kucirek

MATÉRIEL

- **100 pièces d'or**
20 (1 Or), 20 (2 Or), 30 (5 Or), 30 (10 Or).
- **26 bateaux en plastique**
5 *Sloops*, 4 *Flûtes*, 9 *Frégates*, 8 *Galions*.
- **24 jetons *Demande***
*Les jetons *Demande* sont placés sur le plateau à côté de chaque port. Ils illustrent quelles marchandises sont présentement en forte demande dans chaque port.*
- **17 jetons *Marchand***
5 *Espagnols*, 4 *Hollandais*, 4 *Français* et 4 *Anglais*.
Ils représentent à quels endroits du plateau se trouvent les marchands qui peuvent être attaqués et pillés.
- **16 jetons *Modification***
*Chaque port a un jeton *Modification*. Ceux-ci représentent des ajouts qui peuvent être achetés pour votre bateau.*
- **12 jetons *Arme spéciale***
Ces armes spéciales peuvent être achetées dans tous les ports. Un joueur peut posséder un seul jeton de chaque type d'arme. Elles permettent de faire des ajustements tactiques lors des combats.
- **20 jetons *Prime***
5 de chaque nation. *Ces jetons servent à noter lorsqu'un joueur est recherché par une nation donnée, mais également pour l'effet de certaines cartes *Événement*.*
- **254 cartes**
34 cartes *Événement*, 70 cartes *Gloire*, 16 cartes *Capitaine*, 64 cartes *Cargaison*, 20 cartes *Bateau*, 25 cartes *Rumeur* & 25 cartes *Mission*.
- **29 cubes en bois**
6 rouges, 6 bleus, 6 jaunes, 6 verts & 5 bruns.
- **4 jetons *Nation***
Ces jetons permettent d'indiquer à quelle nation appartiennent les navires non-joueurs.
- **1 plateau de jeu**
- **4 plateaux joueur**
- **10 dés spéciaux**
- **4 coffres aux trésors**
- **2 aides de jeu**
- **1 règle**



Sloop

Flûte



Pour toutes questions ou commentaires :

info@zmangames.com
www.zmangames.com

©2010 Z-Man Games, Inc.

TERMES IMPORTANTS

Plateau joueur : Plateau sur lequel vous placez la majorité de vos cartes, vos modifications de bateau et votre Or.

Zone maritime : Les grandes zones de mer dans lesquelles les bateaux sont placés et l'endroit où ils se déplacent. Il y a 17 zones maritimes sur le plateau.

Primes : Indique à quel point vous êtes recherché. En temps normal, vous obtenez des primes lorsque vous attaquez des bateaux non-pirates. Lorsque vous recevez une prime pour la première fois, placez le jeton *Prime* sur votre plateau joueur. Pour chaque prime supplémentaire de cette nation, déplacez le jeton *Prime* d'une case sur la piste **Primes**.

CNJ : « Capitaine non-joueur » - Terme désignant les Capitaines de navires et les pirates qui ne sont pas contrôlés par un joueur. Tout comme les joueurs, les CNJs sont représentés sur le plateau par une figurine de bateau.

Pirate : Tout joueur ayant au moins une prime à son nom ou l'un des bateaux CNJs noirs.

Non-pirate : Tout joueur sans prime ou les marchands sur le plateau représentés par les jetons *Marchand*.

Cartes Événement : Les cartes piochées au début de chaque tour qui ont un impact sur la partie. Les cartes *Événement* déterminent aussi quels CNJs entrent en jeu et leur déplacement.

APERÇU DU JEU

REMPORTER LA PARTIE

Le but du jeu est d'obtenir **10 points de Gloire**. Dès qu'un joueur reçoit un point, il déplace le cube de sa couleur sur la piste **Gloire!** située au bas du plateau.

Les joueurs reçoivent des points de Gloire à tout moment lorsqu'ils effectuent certaines actions infâmes ou glorieuses :

- Remporter un combat contre un joueur ou un CNJ (*défini comme survivre et gagner un combat naval ou un combat d'équipage*).
- Vendre 3 cartes *Cargaison* ou plus dans un port où ces marchandises sont en demande.
- Piller 12 Or ou plus lors d'un Raid marchand.
- Compléter une mission.
- Prouver une rumeur.
- Acheter un **Galion** ou une **Frégate** (*une seule fois par Capitaine*).

Dès qu'un joueur atteint 10 points de Gloire (incluant les points cachés provenant de l'or caché – voir « Coffre aux trésors »), il déclare aux autres joueurs qu'il a 10 points. La partie se termine à la fin du tour, avant de piocher un nouvel événement. Ainsi, tous les joueurs auront joué le même nombre de tour.

Si plusieurs joueurs atteignent 10 points ou plus lors d'un même tour, le joueur avec le plus de points sur la piste **Gloire!** (c'est-à-dire, en excluant les points provenant des coffres) est le vainqueur. Si l'égalité persiste, l'emporte le joueur avec le plus d'Or dans son coffre. Si ceci ne résout pas l'égalité, les deux joueurs gagnent la partie.

COFFRE AUX TRÉSORS

Les joueurs peuvent cacher leur Or dans leur port d'attache. Chaque multiple de 10 Or cachés donne 1 point de Gloire (jusqu'à un maximum de 5 points dans une partie de 10 points).

Les points provenant de l'Or caché ne sont pas reçus au moment où le joueur cache l'Or; ce sont plutôt des points secrets qui comptent dans le total des points. Les autres joueurs savent combien de fois un joueur a caché de l'Or, mais ils ignorent combien d'Or il a caché. Ainsi, bien que la piste **Gloire!** donne un aperçu du meneur, il y a de fortes chances que les joueurs soient surpris!

COMMENT CACHER SON OR?

Le nombre de pièces d'Or qu'un joueur reçoit ou utilise est une information connue. Cependant, le montant total d'Or qu'un joueur a sur son bateau est secret, à moins d'indications contraires. Les joueurs peuvent empiler leur Or ou le cacher sous leurs cartes *Cargaison* (l'Or et les cartes *Cargaison* sont entreposés au même endroit sur le plateau joueur). Dans tous les cas, l'Or doit être placé sur le plateau joueur.



Frégate

Galion



Jetons Demande



Jetons Marchand



Jetons Prime



Pièces d'or



Jetons Arme spéciale



Jetons Modification



Jetons Nation

LIMITE ET DURÉE D'UNE PARTIE

La partie se termine immédiatement si l'une des situations suivantes se produit :

- Il n'y a plus de carte *Événement* au début du tour.
- Un Capitaine meurt et il n'y a plus de carte *Capitaine* à piocher.

Dans ces deux cas, l'emporte le joueur qui a le plus de points de Gloire. Les égalités sont résolues tel qu'indiqué sous **Remporter la partie** en page 3.

Pour les joueurs aguerris, une partie moyenne prend approximativement 45 minutes par joueur. Si vous désirez jouer une partie plus longue, ajustez le nombre de points de Gloire requis pour remporter la partie. Chaque point supplémentaire ajoute de 10 à 20 minutes à la partie.

LES DÉS ET LES JETS DE COMPÉTENCE

Le jeu comprend 10 dés sur lesquels les nombres 5 et 6 sont remplacés par un crâne ☠.

Au cours de la partie, vous serez appelé à faire plusieurs jets pour les compétences de votre Capitaine. Pour effectuer un jet de compétence, vous lancez un nombre de dés égal à la valeur d'une des compétences de votre Capitaine. Pour réussir votre jet, vous devez obtenir au moins un ☠. Par exemple, si vous avez une valeur de 3 pour votre *Influence*, vous lancez 3 dés et vous devez obtenir au moins un crâne pour réussir. Parfois, le nombre de succès est important. Dans ces cas, vous devez compter le nombre de dés affichant un succès (un crâne).

Sur les dés, les nombres 1 à 4 ont plusieurs fonctions lors des combats, tel que déterminer les sections touchées et pour résoudre les égalités (voir **Combat** en page 14).



LES CAPITAINES

Les joueurs incarnent l'un des 16 Capitaines illustrés sur chaque carte *Capitaine*. Chaque Capitaine a 4 compétences ayant chacune une valeur de 1 à 4. Ces valeurs déterminent le nombre de dés lancés lorsqu'un jet de compétence est requis.



Manœuvre indique si votre Capitaine est habile en mer. Cette compétence est primordiale lors des combats navals.



Reconnaissance sert à trouver d'autres bateaux, ce qui vous permet de les engager au combat. *Reconnaissance* sert également à trouver des trésors, des îles mystérieuses ou d'autres choses en mer dont vous avez entendu des oui-dire dans les rumeurs (voir **Acquérir une rumeur** en page 9).



Leadership vous permet de voir comment votre Capitaine mène son équipage lors d'un combat d'équipage et à quel point il lui est facile de recruter des gens à votre cause.



Influence indique la réputation de votre Capitaine. Elle permet de savoir le nombre de gens d'influence qu'il ou elle connaît dans les Caraïbes. Vous utilisez votre *Influence* pour obtenir la confiance de vos employeurs et aussi pour acquérir une rumeur à la taverne locale.

Les cartes *Capitaine* indiquent aussi la ou les capacités spéciales de votre Capitaine et son port d'attache.

Les **capacités spéciales** sont uniques à chaque Capitaine. Les Capitaines avec plus d'une capacité spéciale ont des compétences plus basses que les Capitaines avec une seule capacité spéciale.

Le **port d'attache** est le port d'origine de votre Capitaine et est indiqué sous son nom. La nationalité du port est également la nationalité de votre Capitaine. En temps normal, si vous êtes recherché par une nation, vous n'avez plus accès aux ports de cette nation. Cependant, comme vous y connaissez les bonnes personnes ainsi que toutes les entrées et les sorties, vous pouvez toujours entrer dans votre port d'attache, même si vous êtes un pirate.



LES BATEAUX

On trouve cinq types de bateaux dans le jeu : les Sloops, les Flûtes, les Frégates, les Galions et les Man'owars. Chaque bateau est représenté par sa propre figurine, à l'exception des galions et des man'owars qui partagent la même figurine. Chaque type de bateau possède une carte *Bateau* qui indique ses caractéristiques.

Les bateaux ont cinq caractéristiques importantes ayant chacune une valeur de 1 à 5. Notez que les valeurs d'un bateau ne peuvent jamais dépasser 5, même avec les modifications de bateau obtenues pendant la partie.

La **Résistance** détermine à quel point il est difficile de ruiner et couler votre bateau.

La **Cargaison** indique le nombre maximal de cartes *Cargaison* que vous pouvez avoir à bord.

L'**Équipage** est le nombre de matelot *prêt au combat* que vous pouvez avoir à bord et que vous avez au début de la partie. Lorsque vous perdez tout votre *Équipage*, vous ne pouvez pas vous défendre lors d'un combat d'équipage et vous ne pouvez initier d'abordage.

Les **Canons** représentent la force de feu de votre bateau. Plus vous avez de *Canons*, plus votre bateau est puissant.

La **Manœuvrabilité** indique la rapidité de réaction de votre bateau et à quel point il est agile. De plus, elle aide aussi à empêcher les marchands de s'enfuir lors des **Raids marchands**.

Si la Manœuvrabilité de votre bateau est plus élevée que celle de votre adversaire de deux points ou plus, vous ajoutez un dé à vos jets de Manœuvre lors du combat !

Bien que vous puissiez acheter ou vous emparer d'un nouveau bateau pendant la partie, vous devez vous débarrasser de l'ancien. Vous ne pouvez jamais avoir plus d'un bateau en jeu.



MISE EN PLACE

LE PLATEAU JOUEUR

Chaque joueur reçoit un **plateau joueur**. Celui-ci sert à entreposer vos cartes, votre or et vos cargaisons ainsi qu'à noter l'état de votre bateau.

Au début de la partie, chaque joueur doit suivre les étapes suivantes :

- 1) Choisissez votre couleur et prenez les 6 cubes et les figurines de cette couleur. Prenez aussi l'un des **coffres aux trésors**, utilisé pour votre Or caché.
- 2) Piochez aléatoirement une carte *Capitaine* de la pioche; ne la dévoilez pas aux autres joueurs.
- 3) Choisissez secrètement, en le plaçant dans votre main, un bateau pour votre capitaine. Vous pouvez choisir entre un **sloop** et une **flûte**. Le sloop est plus manœuvrable, donc plus approprié pour les actes de pirateries, alors que la flûte, bien que vulnérable, servira plus judicieusement de bateau marchand.

Maintenant, tous les joueurs dévoilent simultanément leur Capitaine et le bateau choisi.

- 1) Prenez la carte *Bateau* correspondant au bateau choisi. Placez-la avec votre carte *Capitaine* sur votre plateau.
- 2) Posez sur le plateau, dans le port d'attache de votre Capitaine, votre figurine de bateau.
- 3) Piochez une carte *Gloire*.
- 4) Placez un cube dans chacune des sections de votre bateau, dans la case correspondant à la valeur indiquée sur la carte de votre bateau. Les sections *Coque* et *Mâts* prennent toutes deux la valeur de la *Résistance* alors que les autres sections sont directement nommées sur la carte. Ainsi, si vous avez un bateau avec une résistance de 2, vous placez un cube sur la seconde case de cette section. Si vous placez correctement les cubes d'un sloop, tous les cubes seront sur la deuxième case, à l'exception des *Canons*, qui verront leur cube sur la première case.
- 5) Prenez 10 Or. Ceci constitue votre bourse de départ.

PREMIER JOUEUR

Pour déterminer le premier joueur, prenez la carte *Capitaine* de chaque joueur et tirez-en une au hasard. Le joueur dont le Capitaine a été tiré est le premier joueur et les tours se déroulent en sens horaire à partir de ce joueur. Cet ordre de jeu demeure le même pour toute la partie.

MARCHAND OU PIRATE?

- La ou les capacités spéciales d'un Capitaine vous donnent un bon indice sur le rôle à prendre.
- *Reconnaissance* est sans doute la compétence la plus importante pour un pirate, bien qu'il lui soit aussi important de pouvoir réussir des jets de *Manœuvre* cruciaux.





1

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau est divisé en 17 zones maritimes. On retrouve dans 16 d'entre elles un port, représenté par le drapeau de l'une des 4 nations du jeu (Hollande, Angleterre, France et Espagne).

La plupart des zones maritimes offrent un avantage ou un désavantage unique inscrit à l'intérieur même de la zone. Cette information est aussi sur les aides de jeu.

Hollande



Sur la frontière de chaque zone se trouvent des lettres correspondants aux points cardinaux d'une boussole. Elles sont employées pour le déplacement des CNJs.

Angleterre



Dans le coin supérieur gauche du plateau se trouve l'espace **En guerre!** qui indique les deux nations actuellement en guerre.

France



Les cartes des CNJs sont placées dans la partie centrale du haut du plateau lorsqu'elles sont piochées.

Espagne



Le coin supérieur droit du plateau offre un tableau pour suivre les dégâts infligés aux CNJs, **L'Ennemi!**. On y trouve également un espace pour placer les jetons *Marchand* vaincus. Finalement, on trouve au bas de la carte la piste **Gloire!** permettant de noter les points de 0 à 10.

MISE EN PLACE DU PLATEAU

- Mélangez toutes les différentes pioches de cartes (à l'exception des cartes *Bateau*) et placez-les face cachée près du plateau. *Il est très important de bien mélanger les pioches Événement et Cargaison!*
- Placez aléatoirement, **face visible**, un jeton *Demande* dans chacune des zones maritimes. Posez les jetons dans l'une des deux cases situées près de chaque port. Les 8 autres jetons *Demande* sont empilés face cachée près du plateau. *Notez qu'aucun jeton n'est placé dans la zone Mer des Caraïbes puisqu'il n'y a pas de port.*
- Placez aléatoirement, **face cachée**, un jeton *Modification* dans la deuxième case de chaque port. *Aucun jeton dans la Mer des Caraïbes.*
- Placez aléatoirement un jeton *Marchand*, **côté nationalité caché**, dans chacune des zones maritimes, **incluant** la Mer des Caraïbes.
- Piochez deux cartes *Mission*. Lisez-les à voix haute et placez-les sur le plateau, dans la zone maritime écrite sur la carte.
- Placez un cube de chaque joueur sur le 0 de la piste **Gloire!**. Les 5 cubes bruns sont posés près du tableau **L'Ennemi!**, prêts à être utilisés lorsqu'un combat entre un joueur et un CNJ a lieu.



DÉROULEMENT DU JEU

DÉROULEMENT D'UN TOUR

- 1) Piocher une carte *Événement*.
- 2) Actions des joueurs (chacun leur tour).

Une fois que tous les joueurs ont terminé, un nouveau tour débute avec la pioche d'une nouvelle carte *Événement*.

PIOCHER UNE CARTE ÉVÉNEMENT

Le premier joueur pioche une carte *Événement*. S'il y a une ou des icônes CNJs au haut de la carte, celles-ci sont résolues en premier (voir **Déplacement des CNJs** en page 13). Le texte de la carte *Événement* est ensuite lu à haute voix. Les effets de la carte *Événement* sont décrits en détails sur la carte. Certaines cartes prennent effet immédiatement alors que d'autres agissent au tour de chaque joueur ou à la fin du tour. Une fois les effets de la carte résolus, placez la carte dans la défausse à moins d'indications contraires.

Il y a 34 cartes *Événement* dans le jeu. S'il n'y a plus de carte *Événement* à piocher, la partie est terminée (voir **Limite et durée d'une partie** en page 4).

ACTIONS

Ensuite, en commençant par le premier joueur et en poursuivant en sens horaire, les joueurs exécutent leurs actions. Vous pouvez faire 3 actions à chacun de vos tours. Les actions à votre disposition, au nombre de trois, sont :

- Déplacement
- Reconnaissance
- Port

Vous pouvez choisir une même action plus d'une fois, ce qui vous permet par exemple, d'utiliser deux actions pour vous déplacer deux fois et, avec votre troisième action, effectuer une reconnaissance pour trouver un bateau. Vous pouvez également choisir de faire moins de 3 actions.

DÉPLACEMENT

L'action **Déplacement** sert à vous déplacer d'une zone maritime adjacente à une autre ou encore à entrer ou sortir d'un port. Chaque déplacement compte pour une action. Déplacez votre figurine de bateau pour indiquer votre déplacement et placez-le sur un port si vous entrez dans un port. Le type de bateau n'influence pas le déplacement.

Exemple : Frances Wright est dans le port de **La Habana** et veut se déplacer au port de **Nassau**. À son tour, elle se déplace du port à la zone maritime de **La Habana** (1 action). Elle se déplace ensuite dans la zone maritime de **Nassau** (1 action) pour ensuite entrer au port de **Nassau** (1 action). Ses trois actions utilisées, elle devra attendre son prochain tour pour effectuer des actions au port de **Nassau**.

RECONNAISSANCE

Choisissez l'action **Reconnaissance** lorsque vous voulez trouver et attaquer un bateau présent dans votre zone maritime. Annoncez d'abord ce que vous désirez trouver :

- Un Capitaine **joueur** dans la même zone maritime (*pas au port*)
- Un CNJ dans la même zone maritime
- Un **Marchand** dans la même zone maritime (représenté par un jeton *Marchand*)

Faites un jet de **Reconnaissance** correspondant à la valeur de votre Capitaine. Si réussi, vous trouvez le bateau que vous cherchez, après quoi prend place un combat. Les combats avec les joueurs ou les CNJs sont plutôt complexes (voir **Combat** en page 14) alors que les **Raids marchands** sont plus rapides et abstraits (voir **Raids marchands** en page 10).

Vous ne pouvez pas tenter de trouver la même cible plus d'une fois dans un même tour. Il vous est toutefois possible d'essayer de trouver une autre cible dans la même zone maritime ou de vous déplacer dans une autre zone maritime et faire l'action **Reconnaissance** dans celle-ci, si vous avez suffisamment d'action.

Exemple : Un joueur débute son tour dans la même zone maritime qu'un autre joueur et un marchand (représenté par un jeton *Marchand*). Il décide de faire l'action **Reconnaissance** et annonce qu'il désire trouver le Capitaine joueur dans cette même zone. Il échoue son jet de **Reconnaissance**. Il pourrait faire une autre action **Reconnaissance**, mais pas dans le but de trouver le joueur à nouveau. Cependant, cette action pourrait être employée afin de localiser le marchand.



PORT

Lorsque vous êtes dans un port, vous pouvez, **une fois par tour**, choisir l'action **Port** pour faire *autant d'activités au port* que vous voulez. Celles-ci sont :

- Vendre des marchandises (doit être en premier)
- Acheter des marchandises
- Visiter le chantier naval
- Recruter
- Acquérir une rumeur
- Accepter une mission
- Cacher de l'Or (uniquement au port d'attache)

Si vous désirez **vendre des marchandises**, ce doit être votre première activité. Par la suite, vous pouvez effectuer les autres activités dans l'ordre de votre choix. **Vous pouvez entreprendre chaque activité une seule fois par tour** et vous devez la compléter avant d'en débiter une autre.

VENDRE DES MARCHANDISES

Annoncez d'abord quelles marchandises (cartes *Cargaison*) vous désirez vendre. Toutes les marchandises sont vendues à un prix de 3 Or par carte. Cependant, la marchandise en demande (la marchandise illustrée sur le jeton *Demande* de ce port) peut être vendue pour 6 Or. Les cartes *Cargaison* vendues sont placées face visible dans la défausse de cartes *Cargaison*.

Lorsque vous vendez « la marchandise en demande », remplacez aléatoirement le jeton *Demande* avec un de la réserve. Après avoir changé le jeton *Demande*, vous ne pouvez plus vendre de marchandise pendant ce tour.

Exemple : Vous piochez ces 6 cartes *Cargaison* : vous pouvez acheter la carte *Épice* pour 3 Or, les cartes *Cacao* pour 2 Or chacune et le *Rhum* pour 1 Or par carte ! Comment maximiser vos profits ? Achetez des marchandises disponibles en grande quantité et vendez-les dans un port où elles sont en demande.

ACHETER DES MARCHANDISES

Piochez les 6 premières cartes *Cargaison* et cachez-les. Défaussez les cartes illustrant la marchandise en demande et piochez à nouveau pour remplacer ces cartes. Les cartes piochées sont les marchandises que vous pouvez acheter ce tour-ci (il y a 8 types de marchandises).

Le prix de base d'une carte *Cargaison* est de 3 Or. Si vous piochez deux cartes d'une même marchandise, le prix de cette marchandise passe de 3 à 2 Or par carte. Si vous piochez 3 cartes ou plus d'une même marchandise, cette marchandise coûte 1 Or par carte.

Sélectionnez les cartes que vous désirez acheter, payez leur coût et placez-les face cachée sur votre plateau joueur. Si vous achetez des cartes à un coût réduit, faites vérifier votre achat par le joueur de votre choix. Ce joueur ne peut dévoiler de quelles cartes il s'agit.

Placez les cartes non-achetées face visible dans la défausse. Défaussez ainsi toute *Cargaison* déjà présente dans votre bateau dont vous désirez vous départir afin de créer de la place pour les cartes nouvellement acquises.

Lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche *Cargaison*, mélangez soigneusement la défausse et placez-la face cachée.

Note :

- Si vous achetez des marchandises deux tours de suite dans un même port, vous ne piochez que 3 cartes *Cargaison*.
- Lorsque vous êtes dans un port, vous n'avez pas de limite de cartes *Cargaison*, mais dès que vous quittez le port, vous devez défausser toutes cartes excédant la valeur *Cargaison* actuelle de votre bateau.

VISITER LE CHANTIER NAVAL

Au chantier, vous pouvez réparer votre bateau et acheter des modifications et des armes spéciales pour celui-ci. C'est aussi au chantier naval que vous pouvez acheter un nouveau bateau et vendre l'ancien.

	Achat	Vente
Sloop	10	5
Flûte	10	5
Frégate	35	10
Galion	35	10
Réparations (par point de dégât)	2	-
Modification de bateau	3	*1
Armes spéciales (par jeton)	3	1

**Une modification ne peut être vendue séparément, mais elle augmente de +1 Or la valeur de vente de votre bateau.*

Acheter/vendre un bateau :

Lorsque vous achetez un nouveau bateau, vous devez vendre l'ancien. Modifiez ainsi le prix indiqué ci-haut :

- +1 Or par jeton *Modification*.
- -1 Or par point de dégât (ignorez les dégâts à l'*Équipage*).

Si vous vendez un bateau ayant des modifications, celles-ci redeviennent disponibles (voir **Acheter des modifications de bateau**, plus bas). Lorsque vous achetez un nouveau bateau, l'*Équipage* de votre ancien bateau vient avec vous.

Vous ne pouvez jamais vous retrouver sans bateau, vous devez acheter un nouveau bateau pour vendre l'ancien. Si ce n'est pas possible, vous ne pouvez vendre votre bateau.

Notez que le man'o'war ne peut être acheté ou vendu. Il est uniquement obtenu lorsque vous vous en emparez suite à un abordage et il doit être abandonné si vous changez de bateau.

Acheter des armes spéciales :

Les armes spéciales peuvent être achetées dans un port au coût de 3 Or par jeton. Vous pouvez avoir chaque type de jeton au même moment, mais un seul de chaque.

Pour plus d'informations sur l'utilisation des Armes spéciales :

Combat, voir page 14. Raids marchands, voir page 10.

Réparations

Vous pouvez réparer les dégâts subis par votre bateau en payant 2 Or par point de dégât. Ceci comprend les dégâts à toutes les sections de votre bateau, à l'exception de l'*Équipage* qui doit être recruté (voir **Recruter** en page 9).

Acheter des modifications de bateau

La seule modification disponible dans un port est celle représentée par le jeton *Modification*. Un jeton face cachée est dévoilé au début d'une action **Port** dans ce port.



Note : Les nombres et les icônes situés sur la partie inférieure des cartes Cargaison ne sont pas reliés à la valeur d'une marchandise. Ces informations sont utilisées lors des Raids marchands pour déterminer combien d'Or il y a à bord du bateau que vous pillez.

Lorsque vous achetez une *Modification* de bateau, vous prenez le jeton et vous le placez sur la case de votre plateau correspondant à la modification achetée. Désormais, ce port ne vend plus de modification de bateau. Vous ne pouvez pas acheter plus d'un exemplaire d'un jeton *Modification*. En temps normal, il n'est pas possible de transférer des jetons *Modification* d'un bateau à l'autre, à moins d'être présent au port de **St. John** (voir le texte du port de **St. John**).

Notez que la majorité des modifications reliées au combat n'ont pas d'effet lors des Raids Marchands. Elles servent principalement lors des combats entre joueurs ou contre un CNJ.

	Hamacs supplémentaires : Augmente de 1 la section <i>Équipage</i> (le membre de l'équipage doit être recruté). L' <i>Équipage</i> de votre bateau ne peut jamais dépasser 5.
	Grément et voiles spéciaux : Augmente de 1 la section <i>Manœuvrabilité</i> .
	Coque renforcée : Retournez ce jeton pour annuler 1 touché fait à une section (après avoir déterminé les sections touchées). Ce jeton peut être « réparé » en payant 3 Or dans un port pour regagner sa fonction.
	Cale prolongée : Augmente de 1 la section <i>Cargaison</i> . Avancez le cube de la section <i>Cargaison</i> d'une case. La valeur <i>Cargaison</i> d'un bateau ne peut jamais dépasser 5.
	Canons chasseurs : Retournez ce jeton pour infliger un touché après que vous ou votre adversaire ait déclaré l'action <i>Fuite</i> . Retournez-le face visible après le combat.
	Sabord supplémentaire : Augmente de 1 la section <i>Canons</i> . Avancez le cube de la section <i>Canons</i> d'une case. La valeur <i>Canons</i> d'un bateau ne peut jamais dépasser 5.
	Pierriers : Avant le combat d'équipage (en mer), lancez 2 dés. Avec un succès ou plus, infligez un dégât à l' <i>Équipage</i> ennemi. Et ce, peu importe qui a initié l'abordage.
	Canons de longue portée : Avant le premier tour de combat naval, lancez un dé pour chacun de vos <i>Canons</i> . Infligez un touché pour chaque succès. Les jetons <i>Boulets enchaînés</i> et <i>Mitraille</i> ne peuvent être employés.

Lorsqu'un bateau modifié est coulé, vendu ou défaussé, le joueur possédant ce bateau doit immédiatement distribuer les jetons *Modification*. Ils sont aléatoirement placés, face cachée, dans les ports de son choix qui n'ont pas de jeton *Modification*.

RECRECUTER

Vous pouvez compléter votre *Équipage* à l'aide d'un jet de *Leadership* réussi. Si vous échouez le jet, vous pouvez recruter des membres d'*Équipage* au coût de 2 Or chacun. Votre *Équipage* ne peut jamais excéder la valeur *Équipage* de votre bateau.

ACQUÉRIR UNE RUMEUR

Payez 2 Or pour faire un jet d'*Influence* afin d'apprendre une rumeur. Si réussi, piochez une carte *Rumeur*, lisez-la pour vous-même et placez-la face cachée sur votre plateau. Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte *Rumeur* en tout temps. Vous pouvez acquérir une nouvelle *Rumeur*, mais vous devez ensuite décider laquelle vous conservez. Mélangez les rumeurs rejetées dans la pioche de cartes *Rumeur*.

Les Rumeurs vous demandent habituellement de vous rendre dans une zone maritime ou un port particulier pour y faire un jet de *Reconnaissance* ou d'*Influence* (illustré par l'icône de la compétence) lors d'une action *Reconnaissance* ou *Port*. Lorsque vous faites l'action requise, présentez la Rumeur et effectuez le jet de compétence requis. Si vous échouez le jet, la Rumeur s'avère être fausse et la carte est défaussée. Si vous réussissez, vous obtenez ce qui était promis par la Rumeur. Défaussez ensuite la carte à moins d'indications contraires (tel qu'avec la rumeur *Documents contrefaits*, illustrée plus bas).

Point de Gloire ! Lorsque les effets d'une rumeur qui s'est avérée exacte sont résolus, vous obtenez un point de Gloire et, par le fait même, une carte *Gloire* (voir *Cartes Gloire* en page 12).



ACCEPTER UNE MISSION

La pioche de cartes *Mission* fourmille de différentes missions offertes par de nombreux personnages tels des gouverneurs, des nobles, des marchands et des pirates.

Au haut de chaque carte *Mission* se trouvent :

Récompense : La somme d'Or et les autres avantages que vous pouvez obtenir.

Conditions : Conditions pour accepter la mission.

Lieu : Port où vous pouvez accepter la mission.

Si vous tentez d'obtenir une mission et que vous échouez (par exemple, en manquant un jet d'*Influence*), la mission demeure en jeu, à moins d'indication contraire. Il sera possible d'effectuer une deuxième tentative pour prendre la mission (ou une autre mission dans le même port) au prochain tour lors d'une nouvelle action *Port*.

Lorsque vous avez accepté une mission, placez-la face visible sur votre plateau joueur. Piochez ensuite une nouvelle carte *Mission* que vous placez sur le lieu indiqué sur la carte. Ainsi, il y a toujours 2 missions disponibles pendant la partie. Vous ne pouvez avoir qu'une seule mission au même moment. Vous pouvez obtenir une nouvelle *Mission*, mais vous devez ensuite décider quelle carte vous conservez.

Point de Gloire ! Compléter une mission vous donne un point de Gloire et, par le fait même, une carte *Gloire* (voir *Cartes Gloire* en page 12).

CACHER DE L'OR

Si vous êtes dans votre port d'attache, vous pouvez placer l'Or que vous avez à bord de votre bateau dans votre coffre. Choisissez la quantité d'Or que vous y placez (toute ou une partie). Lorsque vous cachez de l'Or, vous l'entrez dans un lieu inaccessible aux autres joueurs. Chaque multiple de 10 Or caché rapporte secrètement 1 point de Gloire (jusqu'à un maximum de 5 points dans une partie de 10 points).

Vous devez annoncer aux autres joueurs **quand** vous cachez de l'Or, mais **pas combien** d'Or vous cachez. Ainsi, la somme d'Or que vous cachez demeure secrète toute la partie.

Le seul moment où vous devez montrer aux autres joueurs votre Or caché est lorsque vous déclarez que vous avez 10 points de Gloire.

Lorsque vous êtes dans votre port d'attache, l'Or dans votre coffre peut être utilisé ou déplacé sur votre bateau.

Astuce : Cachez ou dépensez votre Or afin de ne pas naviguer avec trop d'Or à bord. Si vous coulez, vous perdez tout l'Or à bord ou, pire encore, si un joueur vous bat lors d'un abordage, il peut à ce moment prendre tout votre Or. Ainsi, d'un seul coup, il peut obtenir un point de Gloire pour vous avoir vaincu et potentiellement plusieurs autres s'il cache l'Or qu'il vous a pillé. Si vous remarquez que des bateaux se dirigent vers vous et que vous êtes à plusieurs lieux de votre port d'attache, il peut être temps de changer votre bateau pour un de taille plus importante.

RAIDS MARCHANDS



JETONS MARCHAND

Les jetons *Marchand* représentent des marchands qui peuvent être attaqués et pillés. Au fur et à mesure que les marchands sont pillés, les jetons *Marchand* sont retirés du plateau et placés, face cachée, sur la piste *Marchand* du plateau.

Si la piste contient 8 jetons *Marchand* au début d'un tour (avant de piocher une carte Événement), distribuez aléatoirement les jetons de façon à ce que chaque zone maritime ait un jeton.

NATIONALITÉ DES MARCHANDS

Après avoir déclaré votre intention de « trouver » un marchand, faites un jet de *Reconnaissance*. Si réussi, retirez le jeton *Marchand* de la zone maritime et dévoilez le côté de sa nationalité. La nationalité du marchand devient soit celle du jeton, soit celle de la zone maritime que vous occupez (par exemple, Espagnol si vous êtes dans la zone de Santo Domingo). Vous choisissez entre les deux nationalités et finalement, si vous attaquez le marchand ou non. Vous pouvez décider de laisser le marchand aller si vous ne cherchez pas d'ennuis avec les deux nations possibles (le jeton *Marchand* est tout de même retiré de la zone maritime et placé sur la piste *Marchand*).

Exemple : Frederico da Silva décide de faire un **Raid marchand**. Il pioche les cartes *Cargaison* suivantes et obtient 1 succès sur son jet de *Manœuvre*.



Il peut utiliser ce succès pour piocher une carte supplémentaire, défausser une carte ou échanger l'une des cartes piochées. Le marchand ne peut s'enfuir puisqu'un seul icône *Fuite!* a été dévoilé (sur la carte Rhum) et le sloop de Frederico a une *Manœuvrabilité* de 4.

Présentement, le sloop de Frederico subit deux touchés, un aux *Mâts* et un aux *Canons*. Puisque son sloop n'a qu'un Canon, ce touché à la section *Canons* signifie que la section est détruite et que le raid est un échec.

RAIDS MARCHANDS

Important : Vous pouvez uniquement effectuer un **Raid marchand** si votre bateau n'a pas de section détruite (c'est-à-dire, réduite à zéro).

Les **Raids marchands** sont résolus en piochant des cartes *Cargaison*. Ces cartes déterminent si le raid est un succès ou non, quelles cargaisons sont à bord et combien d'Or peut être pillé. Suivez les étapes suivantes :

- 1) Piochez 3 cartes *Cargaison* et placez-les face visible devant vous.
- 2) Faites un jet de *Manœuvre* (🌀).
- 3) Un à la fois, chaque succès vous permet de :
 - Piocher une carte supplémentaire,
 - Défausser une carte ou
 - Échanger une carte.

Notez qu'il est possible de piocher une carte supplémentaire et ensuite d'utiliser un autre succès pour défausser ou échanger la carte nouvellement piochée. Les cartes défaussées et échangées sont ignorées et placées dans la défausse de cartes Cargaison.

Déterminez maintenant si le raid est un succès en vous référant aux icônes situées dans le coin inférieur droit des cartes restantes.

C'est pour cette raison que le seul choix logique pour Frederico est de défausser la carte *Cargaison - Tabac* ou de l'échanger. Le Capitaine décide de l'échanger.

Bien que la nouvelle carte a une valeur de *Pillage* de 5, Frederico subit un touché à la *Cargaison* de son bateau, ce qui signifie qu'il peut conserver une carte *Cargaison* de moins. Cependant, le raid est un succès et il vaut mieux garder l'Or et une carte *Cargaison* et subir un point de dégât plutôt que rien ! Il pille donc 10 Or et décide de conserver la carte Rhum puisque le Rhum est « en demande » dans un port avoisinant. Malheureusement, il n'a pas les 12 Or nécessaires pour obtenir un point de Gloire.



Icône Touché : Chaque icône *Touché* inflige un point de dégât à votre bateau. Le point de dégât est attribué à la section inscrite sur l'icône *Touché*. Si votre coque est détruite, votre bateau coule et votre Capitaine meurt. Si une autre section est détruite, vous vous en tirez vivant, mais le raid est un échec et les prochains touchés à cette section sont redirigés sur la coque de votre bateau.



Icône Fuite! : Si le nombre final d'icônes *Fuite!* est égal ou plus élevé que la *Manœuvrabilité* de votre bateau, le marchand parvient à s'enfuir (les icônes *Touché* s'appliquent aussi).

Note : La moitié des cartes présente l'icône *Fuite!*, l'autre *Touché*.

Si le marchand ne s'est pas enfui ou n'a pas détruit une section de votre bateau, votre raid est un succès.

Sur chacune des cartes restantes se trouve un chiffre de 1 à 5 (3 étant le plus fréquent). Ces nombres représentent la valeur de *Pillage* et correspondent à la somme d'Or que vous pillez. Vous pouvez également conserver les cartes *Cargaison* de votre choix. Au besoin, larguez des marchandises afin d'en accueillir des nouvelles.

Point de Gloire : Si vous pillez un marchand pour 12 Or ou plus, vous recevez un point de Gloire et, par le fait même, une carte *Gloire* (voir **Cartes Gloire** en page 12).

ARMES SPÉCIALES LORS DES RAIDS MARCHANDS

Après avoir fait votre jet de *Manœuvre*, vous pouvez utiliser un jeton *Arme spéciale* pour transformer un dé raté en succès. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser plusieurs jetons lors d'un même jet. Le type de jeton employé n'a pas d'importance, ils ont tous le même effet lors des **Raids marchands**.



Puisque chaque jeton *Arme spéciale* coûte 3 Or, ces jetons peuvent être très coûteux mais ils peuvent aussi faire la différence entre la mort de votre Capitaine et le succès de votre raid.



PRIMES ET RÉCOMPENSES

OBTENIR DES JETONS PRIME

Les jetons *Prime* indiquent à quel point vous êtes recherché par les autorités.

Vous obtenez un jeton *Prime* immédiatement après avoir :

- 1) Initié un combat avec un bateau non-pirate.
(Ceci comprend les **Raids marchands**.)
- 2) Vaincu un navire.
(En le coulant ou en gagnant le combat d'équipage.)

La prime reçue est toujours reliée à la nation affectée. Si vous engagez un marchand espagnol, vous placez un jeton *Prime - Espagne* au bas de la piste **Primes** (sur le 1) de votre plateau joueur. Ceci dénote qu'il y a 1 Prime de l'Espagne à votre nom. Il en va de même si vous initiez le combat avec un Capitaine joueur Français qui n'est pas un pirate. Dans ce cas, vous obtenez un jeton *Prime - France* que vous placez sur la case 1 de la piste **Primes**.

Lorsque que le nombre de Primes d'une nation augmente, vous avancez tout simplement le jeton de la nation correspondante sur la piste. Une deuxième Prime de l'Espagne vous fera avancer le jeton *Prime - Espagne* du «1» au «2» et n'affecte pas le jeton *Prime - France*. La piste **Primes** se rend jusqu'à «5», nombre maximal de Primes pouvant provenir d'une même nation.



Exemple 1 : Deux joueurs, l'un Français et l'autre Anglais, sont dans la même zone maritime. À ce moment de la partie, aucun d'eux n'a de prime à son nom ; ils sont donc tous les deux des « non-pirates ». Le Capitaine français a à bord une somme d'Or beaucoup trop tentante pour le Capitaine anglais. Après un jet de *Reconnaissance* réussi, ce dernier entre en combat avec le riche joueur et reçoit immédiatement un jeton *Prime - France* puisqu'il a « initié un combat avec un bateau non-pirate ». Ceci signifie qu'avant tout jet de dés, le Capitaine anglais est maintenant officiellement reconnu comme un pirate. Au début du combat, le joueur du Capitaine français peut donc se défendre sans craindre un jeton *Prime*.

Exemple 2 : Un pirate « cherche » un marchand et déclare qu'il veut faire un **Raid marchand**. Il retourne le jeton *Marchand* et voit qu'il s'agit d'un marchand espagnol. Le joueur annonce qu'il poursuit son Raid marchand et reçoit donc immédiatement un jeton *Prime - Espagne*.

Exemple 3 : Un joueur téméraire s'en prend à un navire hollandais. Ceci lui rapporte immédiatement un jeton *Prime - Hollande* puisque le navire est considéré comme un bateau « non-pirate ». Le joueur parvient également à remporter le combat et à vaincre le navire hollandais. Ceci lui donne une autre Prime de la Hollande pour avoir « vaincu un navire » !

EFFETS DES PRIMES

En temps normal, vous ne pouvez entrer dans les ports d'une nation qui vous recherche. Cependant, il vous est toujours possible d'entrer dans votre port d'attache ainsi que dans le port infesté de pirates qu'est Port Royal, moyennant pour ce dernier une certaine somme d'Or ou un jet d'*Influence* réussi (tel qu'écrit dans la zone maritime).

Recherché par les autorités : Les navires vous attaquent (voir **Cibles prioritaires** en page 13).

Trêve entre pirates : Les CNJs pirates ne vous attaquent plus (voir **Cibles prioritaires** en page 13).

Vaut beaucoup d'Or : Le nombre de primes d'une nation à votre nom indique combien d'Or cette nation est prête à payer pour votre tête, à coup de 5 Or par prime. Ainsi, plus un joueur a de primes, plus il devient un cible intéressante pour les autres joueurs (voir **Récompenses** ci-contre).

ENLEVER DES PRIMES

En général, une fois que votre Capitaine voit sa tête mise à prix avec une prime, il ne peut s'en départir. Cependant, quelques cartes *Gloire* et *Événement* vous permettent d'acheter un pardon avec de l'Or. Certaines rumeurs et missions promettent également une forme de pardon.

Lorsque vous réduisez la prime d'une nation à zéro, retirez ce jeton *Prime* de votre plateau. Ceci indique que la nation vous a accordé un pardon total et vous pouvez jouer comme si cette nation ne vous avait jamais recherché.

RÉCOMPENSES

Vaincre un joueur pirate peut être très profitable. Pour chaque prime qu'une nation a émise à son nom, la nation est prête à payer 5 Or afin de voir ce Capitaine couler. Après avoir vaincu un joueur pirate, vous pouvez immédiatement réclamer 5 Or par prime d'une de ces nations. Vous ne pouvez obtenir une récompense d'une nation qui vous recherche actuellement ou d'une nation en guerre avec la vôtre.

Exemple : Vous venez de vaincre un joueur pirate ayant 3 primes de l'Espagne et 1 de l'Angleterre. Vous aimeriez bien réclamer la récompense de 15 Or de l'Espagne, mais puisque vous êtes vous-même recherché par l'Espagne, vous devez vous contenter de réclamer la récompense de 5 Or de l'Angleterre.

RÉCOMPENSES POUR VAINCRE DES CNJS PIRATES

Lorsque vous vainquez des CNJs pirates, vous obtenez une récompense correspondant au type de bateau (on présume que la grosseur du bateau est proportionnelle à celle des crimes commis). Vaincre un **sloop pirate** rapporte 5 Or et une **frégate pirate** rapporte 15 Or. Seuls les non-pirates peuvent réclamer ces récompenses.

CARTES GLOIRE

OBTENIR DES CARTES GLOIRE

Vous obtenez une carte *Gloire* à chaque fois que vous obtenez un point de Gloire. Tel qu'expliqué sous **Remporter la partie** en page 3, vous obtenez un point de Gloire, donc une carte *Gloire* lorsque vous :

- Remportez un combat contre un joueur ou un CNJ (*défini comme survivre et gagner un combat naval ou un combat d'équipage*).
- Vendez 3 cartes *Cargaison* ou plus dans un port où ces marchandises sont en demande.
- Pillez 12 Or ou plus lors d'un Raid marchand.
- Complétez une mission.
- Prouvez une rumeur.
- Achetez un **Galion** ou une **Frégate** (*une seule fois par Capitaine*).

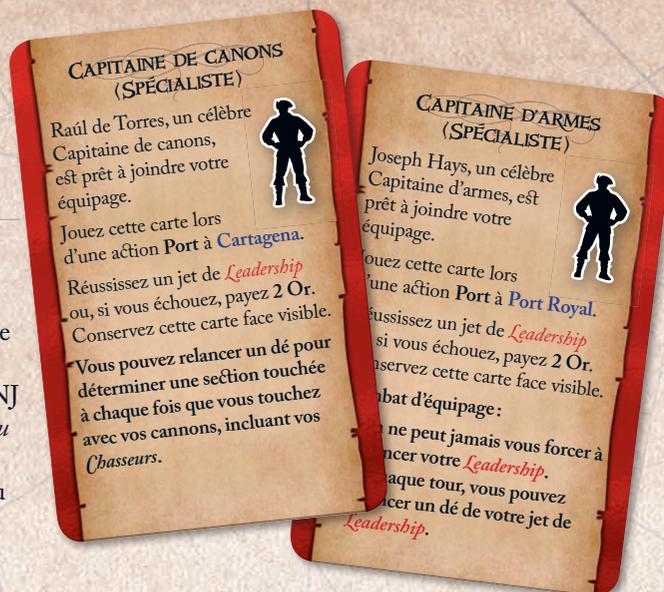
Les cartes *Gloire* aident votre Capitaine ou rendent la vie de vos adversaires plus difficile.

Vous pouvez avoir un maximum de 4 cartes *Gloire* en main. Vous pouvez piocher une cinquième carte, mais vous devez décider à ce moment laquelle des cinq cartes vous défaussez. De plus, vous ne pouvez jouer de carte à ce moment, peu importe ce qui est dit sur les cartes. En d'autres termes, vous ne pouvez piocher une cinquième carte et ensuite jouer une des cinq cartes dans votre main ; vous devez d'abord décider quelles sont les quatre cartes que vous conservez.

JOUER UNE CARTE GLOIRE

À moins d'indications contraires sur la carte, vous pouvez jouer une carte *Gloire* à tout moment lors de votre tour, à l'exception des combats. Lors des combats, seules les cartes prévues pour le combat peuvent être jouées (voir **Combat** en page 14).

Quelques cartes sont jouées lors du tour d'un autre joueur. Si vous désirez jouer une telle carte, annoncez-le au moment où la carte indique qu'elle doit être jouée (sans dévoiler la carte dont il s'agit). C'est à ce moment que les autres joueurs annoncent s'ils veulent aussi jouer une carte. Les cartes sont ensuite résolues en suivant l'ordre de jeu, en commençant par le joueur dont c'est le tour. Un joueur peut décider de ne pas jouer la carte annoncée lorsque vient son tour de la jouer ; toutefois, il doit tout de même dévoiler la carte qu'il désirait utiliser.



SPÉCIALISTES

Certaines cartes *Gloire* (et un petit nombre de cartes *Mission* et des *Rumeurs*) vous offrent la possibilité d'embaucher des spécialistes. Les spécialistes sont des maîtres dans leur métier et permettent de surpasser les capacités de base de votre Capitaine.

Il y a 8 types de spécialistes : Charpentier-menuisier, Capitaine de canons, Maître canonier, Chirurgien, Vigie, Capitaine d'armes, Commissaire et Maître voilier. Il y a deux exemplaires de chaque type dans la pioche de cartes *Gloire*.

Chaque carte *Gloire - Spécialiste* indique ce qui doit être fait ou payé pour engager le spécialiste. Une fois embauché, placez la carte *Spécialiste* face visible sur votre plateau joueur.

Vous pouvez embaucher plus d'un type de spécialiste, mais un seul de chaque type.



CAPITAINES NON-JOUEURS

Les *Capitaines non-joueurs* (CNJs) sont des *Capitaines* et des *bateaux* n'appartenant pas aux joueurs. Les CNJs sont soit des navires ou des bateaux pirates, représentés physiquement sur le plateau par une figurine. Les règles suivantes régissent leur comportement.

ENTRÉE EN JEU DES CNJS

Les CNJs entrent en jeu à l'aide des cartes *Événement* comme *Navire hollandais* et *Sloop pirate*. Il y a 12 amiraux (3 de chaque nation) et 6 pirates (3 sloops et 3 frégates). Chaque carte donne les compétences de ces Capitaines, ce pourquoi elles sont placées face visible sur la zone désignée lorsqu'elles sont piochées.

Lorsqu'une telle carte est piochée, suivez les indications sur la carte. À la fin du tour, une fois que tous les joueurs ont joué, placez une figurine CNJ dans la zone maritime mentionnée.

Pour distinguer les navires bruns, un jeton *Nation* est placé sous chacun d'eux lorsqu'ils entrent en jeu. La frégate et le sloop pirates sont tous deux noirs et ne nécessitent pas de jeton puisqu'on peut facilement les distinguer l'un de l'autre et des navires.

Il peut y avoir en jeu au même moment un seul navire de chaque nation et un maximum de deux pirates (le sloop et la frégate).

Si vous piochez une carte *Événement* d'un bateau déjà en jeu, placez (à la fin du tour) la carte *Événement* sur l'ancienne et déplacez la figurine dans la zone maritime de la nouvelle carte. Ceci représente le fait que le bateau précédent a été appelé ailleurs. Si le nouveau Capitaine meurt, il est remplacé par la carte située dessous et la figurine est retournée sur le port d'attache de ce Capitaine, à la fin du tour également. S'il y a deux cartes en-dessous, choisissez-en une au hasard pour déterminer le remplaçant.

Exemple: Pendant la partie, la carte *Navire hollandais*, et son amiral Philips van Almonde, est piochée. Une frégate brune et un jeton *Nation - Hollande* (placé sous la figurine) sont posés dans la zone de Curaçao. Après quelques tours, une deuxième carte *Navire hollandais* est piochée. À la fin de ce tour, la nouvelle carte est placée de façon à couvrir l'ancienne carte *Navire hollandais* et la frégate hollandaise est déplacée sur la zone indiquée par la nouvelle carte.

L'amiral hollandais est éventuellement tué et sa carte est défaussée. Ceci signifie que l'amiral Philips van Almonde revient en jeu à la fin du tour et la frégate hollandaise est remise sur Curaçao.

CIBLES PRIORITAIRES

Durant la partie, les CNJs « recherchent » et se déplacent vers les Capitaines joueurs qui correspondent le plus à leurs **cible prioritaires**.

Les CNJs sont *hostiles* envers tout Capitaine joueur répondant à *au moins l'un des critères* de ses cibles prioritaires.

LES NAVIRES CHASSENT EN PRIORITÉ :

- 1) Les Capitaines joueurs ayant une prime de la nation du navire.
- 2) Les Capitaines joueurs ayant une ou des primes d'autres nations.
- 3) Si *En guerre!*: Les Capitaines joueurs de la nation ennemie.

LES PIRATES CHASSENT EN PRIORITÉ :

- 1) Les Capitaines non-pirates ayant de l'Or à bord.
- 2) Les Capitaines non-pirates avec une ou des cargaisons à bord.
- 3) Les Capitaines non-pirates sans cargaison ou Or.

RECHERCHE ET RECONNAISSANCE

Les CNJs hostiles « recherchent » un joueur ciblé immédiatement dans les cas suivants :

- 1) Le joueur se déplace dans une zone maritime où se trouve un CNJ hostile (ce qui comprend quitter un port pour aller en mer).
- 2) Le joueur débute son tour en mer dans la même zone qu'un CNJ hostile.

Si le CNJ réussit son jet de *Reconnaissance*, un combat a lieu (voir **CNJ en combat**). Si le CNJ survit, tous ses dégâts sont réparés automatiquement et il est prêt pour son prochain affrontement.

3 Notez qu'il y a une icône à côté de la compétence *Reconnaissance* des capitaines de navire. Ceci signifie que la valeur *Reconnaissance* d'un Capitaine est égale à celle notée sur sa carte ou au nombre de primes de sa propre nationalité détenues par sa cible, en prenant toujours la valeur la plus élevée. Par exemple, si le jeton *Prime - Hollande* d'un joueur est sur le 5, un amiral hollandais aurait une valeur de 5 pour son jet de *Reconnaissance* lorsqu'il cherche ce Capitaine, peu importe la valeur imprimée sur la carte de l'amiral.

Règles lors de la présence de plusieurs CNJs dans une même zone maritime :

- Tous les CNJs peuvent occuper la même zone maritime. Cependant:
 - Les CNJs pirates dans la même zone qu'un navire ne « cherchent » pas les joueurs.
 - Deux man'owars (qui entrent en jeu avec la carte *Événement - Guerre*) dans la même zone ne « cherchent » pas les joueurs.

- Si plusieurs CNJs hostiles dans une même zone maritime trouvent le même joueur, déterminez aléatoirement l'ordre dans lequel ils affrontent le joueur (en mélangeant les cartes *Événement* des CNJs pour ensuite en tirer une au hasard).

DÉPLACEMENT DES CNJS

La moitié des cartes *Événement* présente 3 icônes CNJs dans la partie supérieure. Ces icônes activent des CNJs donnés et les déplacent dans l'ordre indiqué sur la carte (s'ils sont présents sur le plateau).

Chaque CNJ se déplace dans la direction indiquée sur son icône : **N**ord, **S**ud, **E**st, **O**uest.

Des lettres directionnelles sont présentes sur les frontières de toutes les zones maritimes. Si un CNJ ne peut se déplacer dans la direction indiquée sur la carte, il se déplacera dans la prochaine direction disponible en sens horaire.



Déplacer le navire français

Déplacer le navire espagnol

Déplacer le navire hollandais

Déplacer le navire anglais

Déplacer le sloop pirate

Déplacer la frégate pirate

CHASSER LES CAPITAINES JOUEURS

Un CNJ ignore les lettres directionnelles lorsqu'il se trouve dans la **même zone** maritime ou une **zone adjacente** à un joueur correspondant à au moins l'une de ses cibles prioritaires. Il se déplacera, ou demeurera, dans la zone maritime du joueur ciblé. Qu'un joueur soit au port ou non n'a pas d'incidence sur ce déplacement.

Exemple : Un navire hollandais situé à **Basse-Terre** est activé et devrait se déplacer vers le Nord. À **Bridgetown**, une zone maritime adjacente, se trouve un **joueur pirate** ayant un jeton *Prime - Angleterre* (présentement au port, mais ceci n'est pas important). Le pirate répond donc à la deuxième cible prioritaire du navire. Ainsi, le navire ne se déplace pas vers le Nord mais plutôt à l'Est afin de terminer son déplacement à **Bridgetown**.

Si plusieurs joueurs correspondent aux cibles prioritaires d'un même CNJ, celui-ci se déplacera dans la zone du Capitaine joueur correspondant le plus à la 1^{ère} cible prioritaire. En cas d'égalité, selon la 2^e et ensuite à la 3^e.

Exemple 1 : Un navire français, situé à **Basse-Terre**, est activé et doit se déplacer au Sud. Cependant, deux Capitaines joueurs font partie de ses cibles prioritaires. Le navire ne se déplacera donc pas vers le Sud, mais plutôt vers l'un de ces deux joueurs.

Se trouve à **Basse-Terre** un Capitaine joueur ayant 2 primes de l'**Espagne** tandis qu'il y a à **Caracas** un joueur possédant 1 prime de l'**Espagne**, 1 de la **Hollande** et 1 de l'**Angleterre**. Comme aucun d'eux ne répond à la première cible du navire français (les pirates avec une prime de la France), ils sont considérés à égalité pour la 1^{ère} cible. Toutefois, les deux répondent à la deuxième cible prioritaire et le Capitaine avec une totalité de 3 primes des autres nations y correspond le plus. Ainsi, le navire poursuit cette cible et se déplace à **Caracas**.

Exemple 2 : Un CNJ pirate est activé et peut atteindre deux joueurs non-pirates. Tous deux répondent à la première cible du pirate : avoir de l'Or à bord. Pour déterminer vers qui se déplace le pirate, vous devez déterminer quel joueur a le plus d'Or. Pour se faire, essayez d'utiliser, le plus possible, des questions générales du type « As-tu plus que 15 Or? », etc. Dans le cas où les deux joueurs auraient la même somme d'Or à bord, le pirate pourchassera le joueur avec le plus de cartes Cargaisons à bord, c'est-à-dire sa deuxième cible prioritaire.

Si deux joueurs sont ex aequo sur tous les critères, la cible est alors déterminée aléatoirement à l'aide des cartes *Capitaine*.

CNJ EN COMBAT

Les CNJs en combat sont joués par un autre joueur qui doit s'assurer de jouer le mieux possible afin de l'emporter. S'il y a conflit à savoir qui contrôle le CNJ, le joueur à gauche de celui impliqué dans le combat contrôle le CNJ.

Le joueur joue le CNJ comme il le souhaite, à l'exception du point suivant : **L'action Fuir ne peut être choisie à moins que le CNJ ait moins de Canons ou d'Équipage que le Capitaine joueur qu'il affronte** (voir **Combat** en page 14).

Vous trouverez un tableau pour placer les cubes des CNJs dans le coin supérieur droit du plateau. Placez un cube brun dans chacune des sections correspondant aux valeurs du CNJ impliqué (par exemple, une frégate verrait tous ses cubes placés sur la troisième case de toutes ses sections). Les CNJs non-coulés ou invaincus sont restaurés une fois le combat terminé. **Vous ne notez pas les dégâts des CNJs d'un combat à l'autre.**

COMBAT

COMBAT NAVAL

1) Déclaration :

En commençant par l'attaquant, chaque joueur déclare son action (**Tirer** est la seule action possible au premier tour du combat).

2) Concours de manœuvre :

Faites un jet de *Manœuvre* pour déterminer qui parvient à déjouer l'autre et ainsi effectuer son action (+1 dé au Capitaine dont le bateau a une manœuvrabilité supérieure de 2 points ou plus que son adversaire).

3) Action !

Le gagnant du concours de *Manœuvre* effectue l'action choisie :

- **Tirer** : Gagnant : Touche avec tous ses « Canons ». Perdant et ex aequo : Un touché par succès.
- **Abordage** : Fin du combat naval. Début du combat d'équipage.
- **Fuir** : Fuite ! *Si votre adversaire n'a pas eu de succès.*

Répétez si le combat naval n'est pas terminé.

DÉCLARATION

Une fois le combat entamé, celui-ci se poursuit pendant le nombre de tours nécessaires afin qu'un Capitaine ait perdu ou se soit enfuit. À chaque tour, en commençant par l'attaquant (le Capitaine ayant initié le combat), les joueurs déclarent l'action qu'ils désirent effectuer. Au premier tour du combat, la seule action disponible est **Tirer**. Aux tours suivants, les joueurs auront le choix parmi les actions suivantes :

- **Tirer** : Tentez de toucher l'ennemi avec vos canons.
- **Abordage** : Tentez de prendre le bateau ennemi.
- **Fuir** : Tentez de fuir le combat.

CONCOURS DE MANŒUVRE

Après avoir déclaré leur action, chaque joueur fait un jet de *Manœuvre*. Le Capitaine qui remporte le jet (celui qui a obtenu le plus de succès) parvient à déjouer son adversaire et peut faire l'action choisie. Si aucun Capitaine n'obtient de succès, il n'y a pas de gagnant, procédez au tour suivant.

Pour résoudre les égalités, faites la somme des dés n'ayant pas obtenus de succès. Si l'égalité persiste, continuez avec le prochain tour (après avoir infligé les touchés des canons, au besoin).

Un Capitaine peut ajouter 1 dé à son jet de *Manœuvre* s'il a un bateau ayant une *Manœuvrabilité* supérieure à celle de son adversaire de 2 points ou plus.

ACTION !

(*Gagnant, perdant* ou *ex aequo* réfèrent au jet du concours de *Manœuvre*)

Tirer Gagnant : Infligez un touché avec tous vos « Canons ». *Ex aequo* ou *Perdant* : Infligez un touché pour chacun de vos dés ayant obtenus un succès (maximum = nombre de « Canons » sur le bateau).

Abordage Gagnant : Abordage du bateau ennemi. Fin du combat naval - début du combat d'équipage*.

Fuir Gagnant : Si votre adversaire n'a pas de succès, vous fuyez la bataille et le combat prend fin. (Si les deux Capitaines choisissent l'action **Fuir**, aucun jet n'est fait et le combat prend fin. Les joueurs peuvent utiliser leurs *Chasseurs* avant la fin du combat.)

**Les touchés de canons, s'il y en a, sont appliqués avant l'abordage. Procédez ensuite au combat d'équipage, à moins que votre bateau ne soit coulé (vous mourrez) ou que vous perdiez le dernier membre de votre Équipage (dans ce cas le combat naval continue).*

Exemple : Vous remportez le premier concours de *Manœuvre* et vous touchez avec les trois canons de votre frégate. Bien qu'il ait perdu le concours, votre adversaire (qui a également tiré) a obtenu deux succès. Comme son sloop n'a qu'un seul canon, il inflige un seul point de dégât et non deux. Au tour suivant, vous tirez à nouveau et votre adversaire tente de vous aborder. Vous obtenez un succès et lui deux, il remporte donc le concours de *Manœuvre*. Avant d'être abordé, vous infligez un touché. Vous réussissez à détruire les *Mâts* de votre adversaire, mais c'est trop peu trop tard, vous avez été abordé !

CONSEILS :

- Tirer est l'action qui a le plus de chance d'avoir un impact puisqu'il est possible de toucher votre adversaire même si vous échouez le concours de *Manœuvre*.
- Abordage a autant de chance de réussir que d'échouer.
- Fuir est l'action la plus difficile à réussir puisque pour vous enfuir, votre adversaire ne doit pas obtenir de succès.

SECTIONS TOUCHÉES ET DÉGÂTS

Pour déterminer quelles sections du bateau sont touchées, lancez un dé pour chacun de vos canons qui touche la cible. À l'exception de la *Coque*, toutes les sections correspondent à un chiffre. Lorsque ce chiffre est obtenu, cette section est touchée. Pour chaque  obtenu, le joueur touché choisit la section touchée (à moins que l'attaquant n'utilise des **armes spéciales**, voir page 15). Infligez d'abord les touchés « numérotés » et ensuite les touchés des .

Le cube d'une section touchée est déplacé vers la gauche d'une case par point de dégât reçu (par exemple, si deux 2 sont obtenus, votre adversaire devra déplacer de deux

cases vers la gauche le cube de ses *Mâts*). Lorsqu'un cube descend sous le 1, ce cube est retiré et cette section est considérée comme « détruite ». *Si cette section est touchée à nouveau, les dégâts seront infligés directement à la Coque !*

Les points de dégât et la destruction des différentes sections ont les effets suivants :

Coque : Si détruite, votre bateau coule. Vous perdez le combat et votre Capitaine meurt.

Cargaison : Chaque point de dégât réduit de 1 le nombre de carte *Cargaison* que votre bateau peut transporter. Les cartes excédentaires sont défaussées au hasard.

Mâts : Si détruits, vous ne pouvez lancer qu'un seul dé lors des concours de *Manœuvre* et vous pouvez uniquement choisir l'action **Tirer**.

Équipage : Si détruit, vous ne pouvez plus choisir l'action **Abordage** et vous perdez automatiquement un combat d'équipage dès qu'il commence.

Canons : Vous infligez un touché de moins par point de dégât. Si détruit, vous ne pouvez plus toucher avec vos canons.

Si vous sortez d'un combat avec des sections *détruites*, on présume que les matelots à bord ont fait le nécessaire pour que vous puissiez vous déplacer. Toutefois, si on vous attaque à nouveau, vous subissez toujours les effets des sections détruites. Bref, votre bateau peut se déplacer (idéalement, vers un port pour être réparé) mais est hors service lors des combats. De plus, vous ne pouvez pas faire de **Raids marchands** lorsqu'au moins une de vos sections est détruite.

Les dégâts sont toujours appliqués simultanément. Il est donc possible pour un joueur de toucher son adversaire, même s'il coule ou perd ses canons.

ABORDAGE ET COMBAT D'ÉQUIPAGE

Le combat d'équipage a lieu immédiatement après qu'un joueur ait passé à l'abordage (ou après une rumeur / mission).

À tous les tours, les deux Capitaines font simultanément un jet de *Leadership*. Chaque succès inflige un point de dégât à l'équipage adverse. Le nombre maximal de points de dégât qu'un joueur peut infliger à l'adversaire est égal au nombre d'*Équipage* qu'il a (avant de faire le jet).

Les Capitaines qui perdent la totalité de leur *Équipage* perdent également le combat, meurent et le vainqueur peut piller le bateau (voir **Pillage** en page 15).

Note : Si les deux Capitaines perdent le dernier membre de leur *Équipage* au même tour, l'emporte le Capitaine qui a obtenu le plus de succès. Les égalités sont résolues en additionnant les dés qui n'étaient pas des succès. Si l'égalité persiste, le combat prend fin sans vainqueur.

CARTES GLOIRE EN COMBAT

Les Capitaines joueurs qui prennent part à un combat peuvent jouer leurs cartes *Gloire* ayant des effets de combat. Chaque carte indique le moment où elle est jouée ainsi que le moment où le joueur doit annoncer son intention de la jouer. Si l'adversaire est un Capitaine joueur, il peut également jouer une carte *Gloire* en suivant les mêmes indications. Les cartes sont ensuite résolues, en commençant par celle de l'attaquant. Ensuite, si aucune autre carte devant être jouée à ce moment n'est annoncée, le combat se poursuit.

LES ARMES SPÉCIALES

Il y a trois types d'armes spéciales. Le **harpeau** augmente les chances d'un abordage tandis que les **boulets enchaînés** et la **mitraille** donne un certain choix sur la section touchée. **Vous ne pouvez avoir qu'un seul jeton de chacune des armes spéciales.**



Harpeau: Après un jet de *Manœuvre* lors duquel vous avez choisi de passer à l'abordage, vous pouvez utiliser (défausser) votre *Harpeau* pour relancer les dés de votre choix, parmi ceux que vous avez lancé.

Boulets enchaînés & mitraille:

Normalement, un  obtenu lorsque l'on détermine la section touchée signifie que l'adversaire choisit la section touchée de son bateau. Vous pouvez modifier cet effet, après avoir fait le jet pour déterminer les sections touchées, en utilisant (défaussant) un jeton *Boulets enchaînés* ou un jeton *Mitraille*.



Boulets enchaînés: Chaque  obtenu touche les *Mâts* ennemis. Lorsque vous employez des boulets enchaînés, les touchés infligés à une section *Mâts* détruite ne sont jamais redirigés sur la *Coque*.



Mitraille: Chaque  obtenu touche l'*Équipage* ennemi. Lorsque vous employez une mitraille, les touchés infligés à une section *Équipage* détruite ne sont jamais redirigés sur la *Coque*.

Exemple: Une frégate touche un autre bateau avec 3 canons. Le joueur lance trois dés et obtient deux  et un  (c'est-à-dire, deux touchés sur une section au choix de l'adversaire et un sur l'*Équipage*). Le dégât à l'*Équipage* est d'abord infligé, suivi de ceux des deux . Plutôt que de laisser la cible choisir où ces deux dégâts iront, le joueur utilise un jeton *Mitraille*. Les deux touchés  sont donc dirigés sur l'*Équipage*, résultant en trois touchés destructeurs sur l'*Équipage*. Comme la cible n'avait que deux points d'*Équipage*, cette section est détruite. Toutefois, le troisième touché n'est pas redirigé vers la *Coque* comme à l'habitude puisqu'un jeton *Mitraille* a été utilisé.

Pour savoir comment utiliser les armes spéciales lors des Raids marchands, voir page 10.

PILLAGE

PILLER UN CAPITAINE JOUEUR

Si vous l'emportez sur un joueur lors d'un combat d'équipage (peu importe qui a initié l'abordage), vous pouvez prendre du joueur :

- Son Or à bord
- Ses cartes *Gloire*
- Ses cartes *Cargaison*
- Sa carte *Rumeur*
- Ses armes spéciales
- Son bateau (voir *S'emparer d'un bateau*)
- Ses spécialistes (voir plus bas)

Tous les **Spécialistes** embauchés peuvent être transférés gratuitement sur votre bateau. Défaussez tout spécialiste que vous ne pouvez (ou ne voulez pas) embaucher. Si le joueur était un pirate, vous recevez une récompense correspondant au nombre de primes que le joueur avait à son nom (voir *Primes et récompenses* en page 11).

Le joueur défausse aussi sa carte *Mission*, s'il en a une.

PILLER UN NAVIRE

Lorsque vous remportez un combat d'équipage contre un navire (peu importe qui a initié l'abordage) vous :

- Piochez 3 cartes *Cargaison* et recevez en Or la valeur de Pillage des cartes piochées.
- Défaussez aléatoirement une carte *Cargaison* par dégât que le navire a subi à sa cargaison. Vous pouvez conserver les cartes *Cargaison* restantes.
- Gardez le bateau, si vous le voulez (voir *S'emparer d'un bateau* plus bas).

PILLER UN CNJ PIRATE

Le **sloop** et la **frégate** pirates n'ont ni Or ni cargaison à bord. Cependant, si vous êtes un non-pirate et que vous l'emportez sur un bateau pirate (en le coulant ou en remportant le combat d'équipage), vous recevez de l'Or en récompense.

- 5 Or pour avoir vaincu le sloop
- 15 Or pour avoir vaincu la frégate

S'EMPARER D'UN BATEAU

Lorsque vous remportez le combat d'équipage qui suit un abordage, vous pouvez remplacer votre bateau par celui que vous venez de vaincre, que ce soit un CNJ ou un joueur. Vous pouvez y transférer : votre cargaison, vos armes spéciales, votre Or et toutes vos cartes. Vous vous emparez du bateau dans son état actuel et votre *Équipage* remplace celui à bord (selon la capacité du bateau). Cependant, les modifications de bateau ne peuvent être transférées! (Voir *Acheter des modifications de bateau* en page 8 pour la redistribution des jetons défaussés.

MORT ET RETRAITE

Si votre Capitaine meurt, vous devez défausser :

- votre Capitaine,
- vos cartes,
- votre bateau,
- vos acquis à bord du bateau (armes spéciales, cargaison, Or) et
- vos jetons *Prime*.

Vous piochez une nouvelle carte *Capitaine* avec laquelle vous continuerez la partie à votre prochain tour. Si vous êtes mort pendant le tour d'un autre joueur, vous revenez en jeu à votre tour.

Votre nouveau Capitaine est aussi avancé dans sa carrière que l'ancien. À cet effet, vous conservez vos points de Gloire et tout Or que vous avez pu cacher (qui est maintenant localisé dans le port d'attache de votre nouveau Capitaine).

Suivez les instructions de mise en place du plateau joueur, en page 5, en prenant soit d'effectuer les changements suivants :

- 1) S'il y a un CNJ pirate dans la zone maritime de votre nouveau Capitaine, vous piochez un autre Capitaine.
- 2) Vous recevez 10 Or uniquement si vous n'avez pas d'Or caché. Si vous avez caché moins de 10 Or, vous prenez tout l'Or que vous aviez caché et prenez la différence de la réserve, pour une somme totale de 10 Or.

RETRAITE

Si vous croyez que votre Capitaine en a assez vu, par exemple parce qu'il est pauvre et a un bateau fortement endommagé, il est peut-être temps de le retirer du jeu.

Pour qu'un Capitaine puisse être retiré du jeu, vous devez débiter votre tour dans un port et retirer votre Capitaine avant toute action. Ensuite, à votre prochain tour, vous effectuez les mêmes étapes que lorsqu'un Capitaine meurt, après quoi, votre nouveau Capitaine peut partir à l'aventure.

EXEMPLE DE COMBAT

COMBAT NAVAL

TOUR 1

Felipe a attaqué Frances, il déclare donc son attaque en premier. Au premier tour, seule l'action Tirer est possible.

Felipe a une *Manœuvre* de 3. Il lance donc 3 dés et obtient un seul succès.



Frances lance également trois dés: deux puisqu'elle a une *Manœuvre* de 2 et un dé supplémentaire puisque la



Manœuvrabilité de son bateau a 2 points de plus que la frégate de Felipe. (Habituellement, la *Manœuvrabilité* d'un sloop n'a qu'un point de plus qu'une frégate mais Frances a acheté la modification de bateau *Grément et voiles spéciaux*, qui augmente la *Manœuvrabilité* de son sloop de 1.)

Ils ont tous deux un succès mais Frances l'emporte puisque la somme de ses autres dés est supérieure à celle de Felipe (5 contre 2).

Ainsi, Felipe et Frances infligent tous deux un touché de canon. Si Felipe avait remporté le jet, il aurait touché le sloop de Frances avec les trois canons de sa frégate. Frances remporte le jet mais n'inflige qu'un touché puisque son sloop n'a qu'un « canon ». Ils lancent chacun un dé pour déterminer la section touchée. Felipe obtient un 1, il touche donc la section *Cargaison* et Frances obtient un 2, l'*Équipage*.

Felipe utilise immédiatement sa capacité spéciale de pouvoir « rediriger » un touché une fois par combat et redirige le touché sur sa *Cargaison*.

TOUR 2

Felipe déclare qu'il va tirer à nouveau, tandis que Frances tente de fuir puisqu'elle ne fait pas le poids côté canon.

Felipe lance :



Frances lance :



Une fois de plus, ils ont le même nombre de succès et Frances l'emporte grâce à la somme de ses autres dés (5 contre 4). Cependant, pour que Frances parvienne à fuir, Felipe ne doit pas avoir de succès. Heureusement, remporter ce jet n'est pas sans avantage. Felipe ne touche qu'avec un seul de ses canons et non les trois (ce qu'il aurait fait s'il avait remporté le jet). Felipe lance afin de déterminer la section touchée et obtient un 2, ce qui correspond à la section *Canons* du sloop de Frances. Frances ne peut plus tirer puisque sa section *Canons* est maintenant détruite.

TOUR 3

Felipe déclare qu'il va tirer et Frances tente de fuir à nouveau.

Felipe lance :



Frances lance :



CONTRE



Felipe remporte le jet et inflige enfin trois touchés. Il lance trois dés pour déterminer les sections touchées.

Il obtient :

Cargaison - Le deuxième touché à cette section qui est maintenant détruite.



Canons - Cette section est déjà détruite et le touché est donc transféré à la *Coque* de Frances. Un autre coup de canon à la *Coque* et Frances ira retrouver Davy Jones au fond de la mer!



Normalement, Frances pourrait décider quelle section reçoit le dernier touché (un crâne a été obtenu). Toutefois, pour empêcher Frances de s'enfuir, Felipe utilise un jeton *Boulets enchaînés* pour attaquer directement les *Mâts* de Frances.



TOUR 4

Felipe tire à nouveau et Frances décide que ses meilleures chances de survie sont de passer à l'abordage du bateau de Felipe.

Felipe lance :



Frances lance :



Frances perd le jet, ce qui fait en sorte qu'elle subit à nouveau le coup dévastateur des trois canons de la frégate de Felipe. Cependant, Frances a plus d'un tour dans son sac. Elle choisit d'utiliser son jeton *Harpeau* qui lui permet de relancer les dés de son choix lors d'un jet d'abordage. Sur son nouveau jet, elle obtient deux succès et réussit donc à aborder le bateau de Felipe. Avant le début du combat d'équipage, Felipe inflige un touché. Il obtient un 1 et détruit les *Mâts* du sloop de Frances. Cependant, ceci n'empêche pas l'abordage de Frances (ce qui se serait produit si la *Coque* avait été à nouveau touchée). Le combat d'équipage débute.

COMBAT D'ÉQUIPAGE

Felipe et Frances font maintenant un jet de *Leadership*. Chaque succès permet d'infliger un point de dégât à l'*Équipage*. Felipe a un *Leadership* de 2 et Frances un *Leadership* de 3. De plus, Frances n'a que 2 à l'*Équipage* tandis que Felipe a 3.

TOUR 1

Felipe lance :



Frances lance :



Felipe inflige un point de dégât à Frances et Frances inflige deux points de dégât à Felipe (même si elle a obtenu trois succès, elle n'inflige que deux points de dégât puisqu'elle a un *Équipage* de deux).

Les deux n'ont maintenant qu'un seul membre dans leur *Équipage*.

TOUR 2

Felipe lance :



Frances lance :



Frances et Felipe infligent tous deux un touché à l'*Équipage* adverse. Ce résultat fait en sorte que l'*Équipage* des deux joueurs est réduit à zéro. Felipe remporterait le combat puisqu'il a obtenu le plus de succès.

Cependant, Frances n'a pas dit son dernier mot. Elle déclare qu'elle veut jouer une carte *Gloire*. Felipe peut, à ce moment du combat, déclarer son intention de jouer une carte, mais il ne le fait pas (il n'a pas de carte qui s'applique).

Frances joue la carte *Rejouer le sort d'un combat d'équipage*. Ceci lui permet de relancer les dés de son choix, les siens et/ou ceux de son adversaire, lors d'un combat d'équipage. Elle force Felipe à relancer. Il n'obtient pas de succès avec son deuxième jet. Felipe a maintenant une carte à jouer. Il joue la carte *Vif d'esprit* qui lui permet de dupliquer le texte de la dernière carte jouée.

Il relance à nouveau :



Les deux n'ont qu'un seul succès mais Frances remporte l'égalité (la somme de ses autres dés est 5 et Felipe n'a que 2).

Frances remporte la bataille.

REJOUER LE SORT D'UN COMBAT D'ÉQUIPAGE

Lors d'un combat d'équipage, jouez cette carte pour relancer les dés de votre choix d'un jet de *Leadership*, les vôtres ou ceux de l'adversaire.

VIF D'ESPRIT

Après qu'un autre joueur ait joué une carte *Gloire*, jouez cette carte pour dupliquer le texte de cette carte.

L'effet dupliqué est appliqué après la carte originale.

Vous ne pouvez dupliquer une carte *Spécialité*.

bon chat, bon rat!