

MARACAIBO

Règles du jeu

Les Caraïbes, XVIIème siècle : trois grandes nations européennes, l'Angleterre, l'Espagne et la France, rivalisent pour asseoir leur suprématie économique et politique sur la région. Vous incarnez des navigateurs et aventuriers dont le seul but est d'accroître leur influence auprès de ces puissances, d'étendre leur réseau d'informations, et bien sûr d'amasser gloire et fortune. La tâche est ardue, car la concurrence est sans répit. Mais si vous parvenez à concrétiser parfaitement vos projets, la victoire ne sera plus qu'à une encablure. Pour ce faire, différentes stratégies s'offrent à vous : transformer votre simple navire en un puissant vaisseau, triompher de duels épiques, mener des raids éclairs sur les ports voisins, bâtir un réseau d'espions et d'informateurs, monter une expédition lucrative sur des terres inconnues, et bien plus encore. Mais prenez garde : vous devrez planifier chacune de vos actions avec attention - la fin d'une manche peut survenir plus tôt que vous ne l'escomptez !

En commençant à La Havane, vous jouerez 4 manches en voyageant autour de la carte, et en effectuant des actions à chaque escale. Ces actions vous permettront d'obtenir des avantages en jouant des cartes, d'envoyer votre équipage dans un lieu précis, de combattre sous la bannière d'une nation, de livrer des marchandises, d'améliorer votre navire, d'accomplir des quêtes, ou d'explorer l'intérieur des terres.

Dès qu'un joueur aura fait le tour des Caraïbes, un décompte intermédiaire des points aura lieu, durant lequel doublons et points de victoire seront distribués. Puis une nouvelle manche débutera, une nouvelle fois depuis La Havane.

Le récit, dont le fil se déroule à travers de multiples parties, introduira de nouveaux éléments qui pourront modifier le plateau de jeu ou vous offrir de nouveaux choix. Le joueur qui, à la fin de la partie, aura utilisé au mieux les cartes et élaboré les meilleures tactiques afin d'amasser le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur, et restera dans les mémoires comme le plus grand des navigateurs !

MATÉRIEL



39 cubes Possession
(13 pour chaque nation)



24 tuiles Quête



4 tuiles Histoire



20 jetons Combinaison



58 doublons
(18x 1 doublon, 16x 2 doublons, 24x 5 doublons. Les doublons ne sont pas limités. S'il vous en manque, trouvez un substitut approprié)



13 tuiles Ville
(le verso des tuiles Ville indique avec quel nombre de joueurs elles peuvent être utilisées)



23 tuiles Héritage
(le verso des tuiles Héritage indique la lettre L associée à un chiffre)



25 jetons Combat



4 jetons Points de Victoire
(100/200 PV, pour chaque joueur)



1 sac bleu
(designé comme « Archive » dans les règles)

265 cartes, dont



8 cartes Carrière



157 cartes Projet
(les cartes Projet sont reconnaissables à leurs bordures et)



77 cartes Histoire
(les cartes Histoire ont un chiffre rouge 01-99 dans leur coin inférieur droit)



4 cartes Aide de jeu



15 cartes Automa
(pour la variante solo)



8 bâtiments de prestige

1 plateau de jeu



98 disques environ



12 marqueurs Influence
(3 par couleur de joueur)



32 Espions
(8 par couleur de joueur)



4 Bateaux
(1 par couleur de joueur)



4 marqueurs Points de victoire
(1 par couleur de joueur)



4 Explorateurs
(1 par couleur de joueur)



12 cubes
(3 par couleur de joueur)



4 plateaux Navire
(1 par joueur, designé comme « Navire » dans les règles)

Mini extension
La Armada



3 cartes Carrière



9 cartes Projet

Mise en place avant votre première partie

LE PLATEAU DE JEU

- 1 Placez le plateau représentant les Caraïbes de telle sorte à être facilement accessible à tous les joueurs.
- 2 Mélangez les **jetons Combat** et placez-les en deux piles face cachée sur les emplacements correspondants.

- 3 Mélangez les **tuiles Quête** et placez-les sur l'emplacement côté recto visible (« planches » visibles).
Prenez 3 de ces tuiles et placez-les dans les trois emplacements prévus sur la piste d'Exploration au bas du plateau de jeu.

- 4 Prenez les quatre **tuiles Histoire** et placez-les, par ordre numérique croissant, au-dessus de la pile de tuiles Quête, de manière à ce que le numéro « 1 » soit visible.

- 5 Si vous jouez à deux joueurs, posez la tuile Ville Maracaibo sur l'emplacement de Maracaibo.
Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, remettez la tuile Ville de Maracaibo dans la boîte - vous ne l'utiliserez pas.
Prenez ensuite les tuiles Ville restantes qui correspondent au nombre de joueurs de la partie, et laissez les autres dans la boîte. Prenez les deux tuiles Villes avec le symbole  et prenez-en deux autres au hasard. Mélangez ces quatre tuiles, puis placez-les au hasard sur les emplacements suivants : Puerto Plata (n°4), Santo Domingo (n°5), Port Royal (n°13) et Carthagène (n°14).

- 6* Séparez les **cartes Projet** en deux piles, d'un côté les cartes A (reconnaissables à leur bordure ) , de l'autre les cartes B (bordure ).
Dès votre deuxième partie, vous pourrez y ajouter les cartes C (nombres de 90 à 99). Si vous souhaitez continuer la campagne, mélangez les cartes C avec les cartes A, sinon triez-les et placez-les sous la pile de cartes Histoire.
Mélangez les piles de cartes A et B séparément. Ensuite, distribuez **8 cartes de la pile A à chaque joueur**. Prenez **40 cartes** de la pile B et mélangez-les avec le reste des cartes A. Rangez le reste des cartes B dans la boîte - vous ne les utiliserez pas. Placez cette pile de cartes Projet, face cachée, à côté du plateau de jeu : elle forme la pioche des cartes Projet du jeu. Dévoilez-en les 4 premières cartes, et alignez-les à côté de la pioche de cartes Projet.



- 9 Placez les **cubes Possession** à gauche de la piste d'Influence (France = bleu , Angleterre = blanc , Espagne = rouge). Placez un seul cube sur l'emplacement le plus à gauche, et deux sur chacun des emplacements restants. Quand vous rajoutez un cube Possession sur le plateau, prenez toujours celui le plus à gauche.

Pour une partie à deux joueurs, placez dès le début un cube Possession rouge sur le village n°6 (San Juan), un blanc sur le village n°7 (St. Kitts), et un bleu sur le village n°8 (Martinique).

- 8 Mélangez les **bâtiments de prestige** et placez quatre d'entre eux au-dessus du plateau de jeu - un face visible sur l'espace I, et les autres face cachée sur les emplacements II à IV. Rangez les autres dans la boîte, sans les regarder - vous ne les utiliserez pas.

- 7 Placez les doublons à côté du plateau pour former la réserve générale. Placez les tuiles Héritage, face cachée, à côté du plateau. Placez les jetons Points de Victoire à côté de la réserve générale ainsi que les jetons Combinaison.

** Note : il y a 56 cartes Projets A et 101 B ; il y a 77 cartes Histoire (69 plus 8 cartes C). Les cartes Histoire ne sont pas numérotées consécutivement.*

MISE EN PLACE POUR LES JOUEURS

10 Donnez à chaque joueur un plateau Navire, à poser devant eux.

11 Placez 2 disques sur chaque emplacement circulaire de votre Navire. Vous placez un total de 24 disques. (Au lieu de les empiler, vous pouvez les poser côte à côte.)



Premières Décisions

15 Voulez-vous jouer la campagne ? Placez la carte Histoire 01 sur l'emplacement 15 du plateau. Lisez-la et suivez ses instructions : placez la tuile Histoire 1 à côté du lieu indiqué (15). Piochez des tuiles Quête de la pile et placez-les face visible à côté des lieux indiqués (16 et peut-être 19 [pour une partie à 4 joueurs]).

Ou préférez-vous ne pas jouer la campagne ?

Cherchez la carte Histoire 75 dans la pile et placez-la sur l'emplacement 15 du plateau de jeu. Lisez la carte et suivez ses instructions : piochez des tuiles Quête et ajoutez-les sur les lieux indiqués, selon le nombre de joueurs (15, et peut-être 18 et 19). Vous n'aurez pas besoin des tuiles Histoire, des tuiles Héritage et des cartes Histoire : rangez-les dans la boîte.

16 Maintenant, chaque joueur choisit ce qu'il va faire des 8 cartes Projet qu'il a reçues :

- 1 carte est ajoutée sur un des trois emplacements de la Zone de planification au-dessus de son Navire,
- 4 cartes sont gardées en main et
- 3 cartes sont défaussées.

17 Enfin, tous les joueurs choisissent simultanément une de leurs deux cartes Carrière. Placez la carte choisie à côté de votre Navire et rangez l'autre dans la boîte. Ensuite, prenez 3 Espions de votre couleur de la réserve générale et placez-les sur les emplacements correspondants de la carte Carrière.



12 Donnez à chaque joueur tous les pions en bois de sa couleur. Puis, chaque joueur place :

- 12A** son marqueur Points de Victoire sur le plateau, sur la case « 0 » de la piste Points de victoire.
- 12B** son Bateau sur le plateau, sur la ville de La Havane.
- 12C** son Explorateur sur le plateau, sur la première case de la piste d'Exploration.
- 12D** un de ses marqueurs Influence sur le plateau, sur la case « 0 » de la piste d'Influence de chaque nation.
- 12E** un de ses cubes sur son Navire, sur la case « 1 » de la piste de combat.
- 12F** un de ses cubes sur le plateau, sur la case « 8 » de la piste Revenu des doublons, et le dernier de ses cubes sur la case « 0 » de la piste Revenu des points de victoire.

13 Donnez également à chaque joueur :

- 2 Espions de sa couleur
- 2 cartes Carrière
- 1 carte Aide de jeu

Placez les Espions restants dans la réserve générale. Rangez les cartes Carrière et Aide de jeu restantes dans la boîte.

14 Le premier joueur est celui qui est monté le plus récemment sur une embarcation. Donnez à ce joueur **8 doublons**. Dans le sens horaire, donnez au joueur suivant **9 doublons**, au troisième joueur **10 doublons** et au quatrième joueur **11 doublons**.

À partir de la deuxième partie

Durant l'installation de votre deuxième partie, supprimez l'étape 15 de la mise en place, et choisissez une des trois options suivantes à la place :

Voulez-vous jouer la campagne ?

Vous pouvez reprendre là où votre dernière partie s'était achevée, ou jouer un chapitre en particulier.

Voulez-vous reprendre là où vous vous étiez arrêté ?

Prenez toutes les cartes Histoire de l'Archive (le sac bleu) et placez-les sur les emplacements correspondants du plateau de jeu. Lisez les cartes Histoire et suivez leurs instructions (c'est-à-dire, ajoutez des Quêtes aux différents lieux). Ajoutez toutes les tuiles Héritage de l'Archive et placez-les sur les emplacements correspondants du plateau de jeu.

Voulez-vous jouer un chapitre particulier ?

Choisissez l'une des cartes Histoire 80-89 et ajoutez-la sur l'emplacement correspondant du plateau de jeu. Pour le chapitre 2, prenez la carte Histoire 80, pour le chapitre 3, prenez la carte Histoire 81, etc. Lisez la carte et suivez ses instructions comme d'habitude. La carte peut aussi indiquer de rajouter au jeu certaines tuiles Héritage et de mélanger des cartes Histoire à la pioche des cartes Projet.

Préférez-vous ne pas jouer la campagne ?

Choisissez l'une des cartes Histoire 75, 76, ou 77 et ajoutez-la sur l'emplacement correspondant du plateau de jeu. Lisez la carte et suivez les instructions comme d'habitude (ajoutez des Quêtes au plateau et si vous jouez avec les cartes 76 ou 77 mélangez les cartes Histoire à la pioche de cartes Projet puis ajoutez les tuiles Héritage au jeu).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Maracaibo se joue en 4 manches. Chaque manche représente une décennie de votre carrière. Une manche se termine lorsque le Bateau d'un joueur atteint la dernière case du plateau. Un décompte intermédiaire a alors lieu. Après la quatrième manche, la partie prend fin avec un décompte final.

Lors de votre tour, vous effectuez les phases suivantes dans l'ordre :

Phase A) Navigation

Avancez votre Bateau de 1 à 7 lieux.

Phase B) Action principale

Effectuez une action principale là où se trouve votre Bateau, et autant d'actions gratuites que vous le souhaitez.

Phase C) Piocher des cartes

Piochez des cartes jusqu'à atteindre la limite de votre main.

Quand vous avez terminé la phase C, votre tour s'achève et, dans le sens horaire, c'est au tour du joueur suivant.

Phase A) Avancez votre Bateau de 1 à 7 lieux



Durant cette phase, vous pouvez dépenser jusqu'à 7 points de mouvement. Vous devez avancer d'au moins un lieu. Vous êtes libre d'utiliser autant de points de mouvement que vous le souhaitez. Tous les points de mouvement non utilisés pour ce tour sont perdus.

En naviguant :

- Chaque cercle blanc avec un numéro est un lieu. Les Villes sont les lieux où se trouve une icône parchemin décrivant une action. Tous les autres lieux sont des Villages. Un mouvement signifie que vous déplacez votre Bateau jusqu'au lieu suivant situé le long de la flèche. Sauf indication contraire, se déplacer jusqu'au lieu suivant requiert toujours un point de mouvement.
- Tous les déplacements doivent se faire dans la direction indiquée par les flèches. S'il y a plusieurs flèches partant d'un lieu, vous pouvez choisir la voie à suivre.
- Vous ne pouvez pas faire voile arrière, c'est-à-dire aller dans le sens inverse des flèches.
- Plusieurs Bateaux peuvent se trouver sur un même lieu. Si vous faites escale sur un lieu, c'est-à-dire que vous terminez votre déplacement sur ce lieu, et qu'il est déjà occupé par un autre joueur, placez simplement votre Bateau à côté de celui-ci.



- Les lieux avec ce symbole ne peuvent être évités. Vous devez obligatoirement y faire escale ! Vous êtes autorisé à dépasser tout autre lieu sans y faire escale, tant que vous avez suffisamment de points de mouvement pour le faire.



Note : lors des parties suivantes seront introduites de nouvelles Villes vers lesquelles naviguer. Vous pourrez aussi découvrir que certains lieux nécessitent plus de points de mouvement, ou sont affectés par de nouvelles règles. Si l'un de ces changements contredit les règles, alors ces règles spécifiques prévalent.

Phase B) Effectuez une action principale là où se trouve votre Bateau, et autant d'actions gratuites que vous le souhaitez

Selon le lieu où votre Bateau a fait escale, vous pouvez effectuer une action principale :



Si votre Bateau est dans une **Ville**, vous pouvez d'abord livrer une marchandise puis effectuer l'**action Ville** indiquée.



Si votre Bateau se trouve dans un **Village**, vous pouvez effectuer une **action Village A**. Si vous avez dépensé **4 à 6 de vos points de mouvement** durant votre phase A, vous pouvez effectuer **deux actions Village AA**. Si vous avez dépensé la totalité de vos **7 points de mouvement**, vous pouvez effectuer **trois actions Village AAA**.



S'il y a une **Quête** sur le lieu, vous pouvez **l'accomplir**.



Si votre Bateau fait escale sur un lieu contenant un ou plusieurs de vos **Espions**, vous pouvez effectuer son **action d'espionnage** (une seule).



Les emplacements « Retour à bon port » (20, 21a, 21b, 22) sont des Villes spéciales. Vous devez y faire escale, et vous ne pouvez pas y livrer de marchandises.

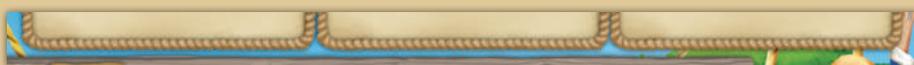
Si votre Bateau fait escale sur un lieu où plus d'une action principale est disponible, vous ne pouvez effectuer quand même qu'**une seule action** !

Vous pouvez aussi choisir de n'effectuer aucune action principale.

Avant, pendant, ou après votre action principale, vous êtes autorisé à effectuer autant d'**actions gratuites** que vous le souhaitez :



- prenez l'une des cartes de votre main et placez-la dans votre **Zone de planification**, au-dessus de votre Navire. Si les trois espaces sont occupés alors vous ne pouvez pas effectuer cette action. Les cartes placées dans la Zone de planification ne comptent pas dans votre limite de main. Vous pouvez acheter ces cartes plus tard, mais vous ne pouvez pas les défausser, ni les utiliser comme des marchandises ou des objets.



- complétez l'un des vos **objectifs de carrière** (voir page 12).

Phase C) Piochez des cartes jusqu'à votre limite de main

Piochez des cartes depuis la pioche de cartes Projet jusqu'à atteindre la limite de votre main. Au lieu de piocher, vous pouvez choisir de prendre des cartes parmi celles face visible. Toutefois, chaque carte face visible ajoutée à votre main vous coûte 1 doublon.



Au début de la partie, la limite de votre main est de quatre cartes. En cours de partie, vous pouvez améliorer votre Navire pour augmenter cette limite à six cartes.



Si vous avez achevé l'amélioration de Navire illustrée à gauche, vous êtes autorisé à prendre des cartes face visible sans avoir à les payer.

Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse et créez une nouvelle pioche.

Une fois que vous avez atteint la limite de votre main, réapprovisionnez les quatre cartes visibles si nécessaire. Puis votre tour s'achève.

ACTIONS PRINCIPALES

Lors de votre tour, durant la Phase B, vous pouvez effectuer une action principale. Comme décrit page 4, le lieu où accoste votre Bateau détermine quelle action principale est possible.

ACTIONS VILLE

VILLE

Une Ville est un lieu qui a un symbole parchemin à son côté. Si votre Bateau est dans une ville, alors vous pouvez y effectuer une action Ville. Une action Ville comporte toujours deux parties.

1. **Livrer une marchandise au marché.** Vérifiez s'il reste un espace libre dans le marché de la Ville. Si c'est le cas, vous pouvez défausser l'une des cartes de votre main ayant le même symbole de marchandise que celui présent sur le marché. Retirez le disque de votre choix de votre Navire et placez-le sur l'espace libre du marché.



ESPACE LIBRE DU MARCHÉ

Vous ne pouvez **livrer qu'une seule marchandise**, même si vous avez plusieurs cartes avec un symbole identique dans votre main. Si le marché de la ville est plein, ou si vous ne pouvez commercer (parce qu'aucune des cartes de votre main ne correspond à la marchandise du marché), alors ignorez cette partie de l'action Ville. Vous pouvez aussi choisir de ne pas livrer de marchandise.

2. **Effectuer l'action indiquée sur la Ville.**

Vous pouvez effectuer cette action Ville même si vous n'avez pas livré de marchandise !

Rappelez-vous que les deux parties de l'action Ville sont optionnelles. Toutefois, si vous choisissez de les effectuer, elles doivent être effectuées dans cet ordre.

Description des actions Ville

COMBAT



Cette action vous permet d'accroître votre Influence auprès des nations, et d'obtenir un bonus de combat. Révélez l'un des jetons Combat d'une des deux piles. Un jeton indique une **valeur de combat** pour chaque nation, ainsi que les coûts et les récompenses correspondants. Parfois, il arrive que les deux piles de jetons Combat soient vides : dans ce cas, la valeur de combat de chaque nation est de 3.

Choisissez quelle sera la nation pour laquelle vous allez combattre (la « nation combattante »), et payez ou obtenez aussitôt les coûts ou bonus correspondants.





DOUBLONS : payez ou obtenez le nombre de doubloons indiqué.



INFLUENCE : gagnez 1 point d'Influence auprès de cette nation. Déplacez votre marqueur d'une case vers la droite de la piste d'Influence de la nation combattante.



POINTS DE VICTOIRE : marquez immédiatement le nombre de points de victoire indiqué.



ESPION : prenez un Espion de votre couleur de la réserve générale, à condition qu'il y en ait un. Vous pouvez l'utiliser pour l'action en cours.

De nombreux jetons Combat ont des modificateurs de combat additionnels indiqués dans leur partie supérieure qui affectent la valeur de combat de la nation.



Si vous choisissez de combattre pour la nation possédant le plus de cubes Possession dans les Caraïbes (Villes, Villages et tuiles Héritage), alors la valeur de combat est réduite de 2 (s'il y a égalité, le modificateur ne s'applique pas).



Si vous choisissez de combattre pour la nation possédant le moins de cubes Possession dans les Caraïbes (Villes, Villages et tuiles Héritage), alors la valeur de combat est augmentée de 3 (s'il y a égalité, le modificateur ne s'applique pas).

Effectuez ensuite les actions de combat au service de la nation combattante. Durant un combat, vous pouvez réaliser plusieurs types d'actions de combat, mais une seule fois par type. Toutes les actions de combat n'affectent que la nation combattante choisie au début du combat. Chaque action de combat réduit la valeur de combat. Vous ne pouvez pas effectuer une action de combat si cela doit réduire la valeur de combat à moins de 0.

IMPORTANT ! Vous pouvez dépenser autant de points de combat que vous le souhaitez (depuis votre Navire) ou remettre des Espions dans la réserve générale depuis votre réserve pour augmenter votre valeur de combat. Chaque point de combat du Navire et/ou Espion ainsi dépensé augmente votre valeur de combat de 1 point.

Toutefois, l'inverse n'est pas vrai : vous n'avez pas le droit de réduire volontairement votre valeur de combat pour obtenir des points de combat ou des Espions.

Règle générale : vous ne pouvez jamais avoir plus de 8 points de combat sur votre Navire. Si votre cube est sur la case 8 de la piste de Combat et que vous obtenez de nouveaux points de combat, ils sont perdus.



Vous pouvez faire les deux types d'actions de combat suivants :

Gagner de l'Influence :



Réduisez la valeur de combat de 2 ou 5 points. Gagnez 1 ou 2 points d'Influence auprès de la nation

combattante. Déplacez votre marqueur de 1 ou 2 cases vers la droite sur la piste d'Influence de cette nation. Vous pouvez seulement choisir l'une de ces options, pas les deux. Cette action de combat est alors utilisée.

Annexer ou Capturer :



Choisissez un drapeau sur le plateau de jeu. S'il n'y a pas encore de cube

Possession sur cette Ville, diminuez la valeur de combat de 4. Si un cube Possession d'une autre nation s'y trouve, diminuez la valeur de combat de 6 et retirez le cube Possession de la partie (remettez-le dans la boîte).

Gagnez 1 point d'Influence auprès de la nation combattante.

Prenez le cube Possession de la nation combattante le plus à gauche de la réserve, et placez-le sur le drapeau. Vous obtenez immédiatement le bonus indiqué sur le drapeau. Vous ne pouvez choisir que l'une des deux options (annexer ou capturer). Cette action de combat est alors utilisée.

Acheter certaines cartes ajoute de nouveaux types d'actions de combat. Elles peuvent aussi apparaître dans le jeu via les cartes Histoire ou les tuiles Héritage. Les mêmes règles s'appliquent alors : **vous ne pouvez effectuer chaque type d'action de combat qu'une seule fois par tour**. Et pour tous les combats, vous ne pouvez capturer que les cubes Possession appartenant à d'autres nations que la nation combattante ! Si aucun cube Possession de la nation choisie n'est disponible, vous ne pouvez choisir que des actions de combat qui ne nécessitent pas de cube Possession.

Dès que vous ne pouvez plus (parce que la valeur de combat tomberait sous 0) ou ne voulez plus effectuer d'actions de combat, votre action principale s'achève. Prenez le jeton Combat et placez-le face cachée sur l'emplacement dédié de votre Navire. Si une partie de la valeur de combat est inutilisée, elle est perdue.



Pistes d'Influence

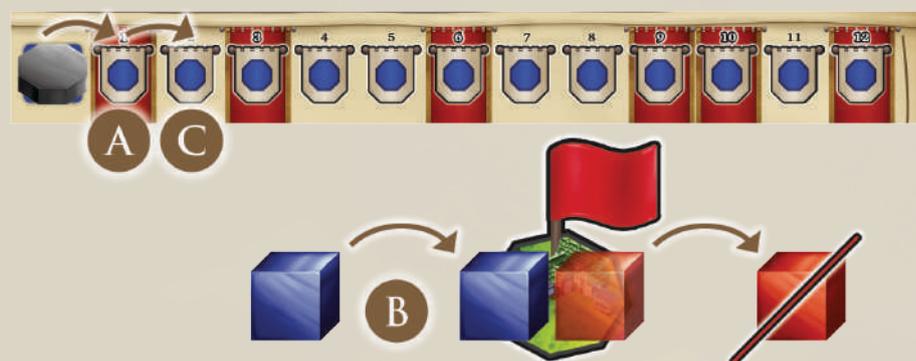
Chaque nation possède une piste d'Influence. Tous les cubes Possession d'une nation sont placés à gauche de celle-ci au début du jeu. Pendant la partie, vous gagnerez parfois de l'Influence auprès de telle ou telle nation. À chaque fois que vous gagnez de l'Influence, déplacez votre marqueur Influence de la nation correspondante d'une case vers la droite. Les niveaux sur fond rouge indiquent les rangs de noblesse que vous pouvez atteindre des différentes nations. Plus votre rang sera élevé, plus vous marquerez de points de victoire auprès de cette nation en fin de partie (voir Décompte final page 11).

Si l'un de vos marqueurs Influence atteint la dernière case de la piste, laissez-le à cet endroit et gagnez 2 points de victoire à chaque fois que ce marqueur devait à nouveau progresser d'une case.

À chaque fois que vous devez placer un cube Possession, prenez toujours celui le plus à gauche de la réserve de la nation. Pour chaque nation, moins il y aura de cubes Possession dans la réserve en fin de partie, plus les joueurs marqueront de points de victoire par rang de noblesse acquis auprès d'elle.



*Exemple : Alex a pioché le jeton Combat ci-contre. Il choisit de combattre pour la France. Il doit payer 2 doublons. Il a désormais une valeur de combat de 6. Il choisit tout d'abord l'action de combat « **Gagner de l'Influence** » et réduit sa valeur de combat de 2. Il gagne 1 point d'Influence auprès de la France. **A** Sa valeur de combat est désormais de 4. Il choisit de payer 1 point de combat et 1 Espion pour augmenter sa valeur à 6. Sur le drapeau du lieu, Alex capture alors un cube Possession d'une autre nation, **B**, en le remplaçant par un cube français. Il reçoit le bonus indiqué par le drapeau, ainsi qu'1 nouveau point d'Influence auprès de la France. **C** Avec une valeur de combat à 0, il termine son action principale.*



EXPLORATION



Déplacez votre Explorateur sur la piste d'Exploration au maximum du nombre de cases indiqué par le chiffre à côté du symbole. Les règles suivantes doivent être suivies :

- Vous ne pouvez jamais faire demi-tour et devez toujours suivre la piste.
- Vous ne pouvez avoir qu'un Explorateur par case. Les cases déjà occupées par d'autres Explorateurs doivent être ignorées quand vous bougez : elles ne sont pas comptabilisées lors du déplacement.
- Vous n'êtes pas obligé de vous déplacer du maximum de cases, mais vous devez au moins vous déplacer d'une case.
- Plusieurs cases vous donnent la possibilité de choisir entre un raccourci ou un long périple.

Après avoir fini votre déplacement, vous recevez toujours la récompense indiquée sur la case où votre Explorateur s'est arrêté. Vous n'obtenez rien sur les cases simplement traversées.

Si vous terminez votre déplacement sur une case avec Quête, vous pouvez immédiatement l'accomplir. Si vous le faites, prenez vos récompenses et ajoutez la tuile Quête à votre Navire (voir page 9). Ne remplacez **pas** la tuile Quête sur le plateau. À partir de ce moment, tous les Explorateurs ignorent cette case lorsqu'ils se déplacent.

Récompenses de la piste d'Exploration :



Prenez X doublons



Gagnez 1 point d'Influence auprès de la nation de votre choix



Marquez X points de victoire



Retirez 1 disque de votre Navire



Gagnez X points de combat



Prenez X doublons et marquez X points de victoire



Récupérez 2 Espions de la réserve générale

Si votre Explorateur dépasse la **ligne rouge**, vous gagnez immédiatement 3 points d'Influence auprès d'une nation de votre choix (vous ne pouvez pas répartir ces points entre plusieurs nations). Déplacez votre marqueur Influence de 3 cases vers la droite sur la piste correspondante.

Le premier joueur à passer la **ligne bleue** et/ou la **ligne verte** avec son Explorateur marque immédiatement 4 points de victoire. Tous les autres joueurs dont les Explorateurs franchiront ces lignes plus tard marqueront 2 points de victoire.



Une fois que votre Explorateur a atteint la fin de la piste d'Exploration, il reste à cet endroit jusqu'à la fin de la partie. Vous pouvez immédiatement effectuer une action Village. Plus d'un Explorateur peut atteindre la fin de la piste. Le premier Explorateur à atteindre la fin de la piste gagne 10 points de victoire, le second 8 points, le troisième 6 points et le quatrième marque 4 points de victoire. Si plus tard d'autres actions vous permettent de déplacer votre Explorateur, elles seront ignorées.

AUTRES ACTIONS VILLE



Gagnez 1 point d'Influence auprès de la nation de votre choix et effectuez une action Village.



Gagnez 1 point de combat, puis retirez un disque de votre choix de votre Navire.



Gagnez 3 points de combat. Si vous atteignez la fin de la piste de combat, vous ne gagnez pas plus de points.



Prenez 2 doublons puis effectuez une action Village.



Gagnez 1 point de combat et 1 point d'Influence auprès d'une nation de votre choix.



Vous pouvez effectuer une action Village pour chaque symbole Boussole que vous possédez (sur votre Navire ou sur vos cartes Projet achetées).



Marquez 1 point de victoire pour chaque jeton Combat sur votre Navire. Vous pouvez défausser toutes les cartes de votre main pour recevoir 4 doublons.



Prenez 4 doublons ou marquez 2 points de victoire pour chaque Espion placé sur des lieux des Caraïbes.



Vous pouvez payer 2 points de combat. Si vous le faites, gagnez 1 point d'Influence auprès de la nation de votre choix et prenez 6 doublons.

ACTIONS VILLAGE



Un Village est un lieu sans symbole parchemin à son côté. Pour réaliser une action Village comme action principale, votre Bateau doit accoster à un Village. Habituellement, vous ne pouvez effectuer qu'une action Village. Toutefois, si vous avez dépensé **4 de vos 6 points de mouvement** durant la phase de navigation (Phase A), vous pouvez effectuer **deux** actions Village. Si vous avez dépensé vos **7 points de mouvement** durant la navigation, vous pouvez même faire **trois** actions Village.



Pour chaque action Village que vous avez, vous pouvez choisir librement l'une des trois actions suivantes :

- A** Défaussez toute votre main. Si vous défaussez au moins une carte, prenez 2 doublons. Vous ne piocherez de nouvelles cartes que durant la Phase C.
- B** Prenez 1 doublon.
- C** Choisissez l'une des cartes de votre main ou de votre Zone de planification, et achetez-la. Placez la carte face visible à côté de votre Navire. Vous pouvez immédiatement utiliser les effets de cette carte.

Au lieu d'acheter une carte, vous pouvez aussi choisir d'investir dans un bâtiment de prestige en payant les coûts indiqués (voir page 15).

Un résumé des coûts, des effets et des conditions des cartes peut être lu page 13.

Quand vous disposez de deux ou trois actions Village, vous pouvez choisir de faire la même action plusieurs fois si vous le souhaitez. Par exemple, vous pouvez prendre 1 doublon deux fois puis acheter une carte Projet.

À mesure que vous retirez des disques de votre Navire, d'autres actions Village seront disponibles. De la même manière, certaines cartes Projet vous permettront d'en effectuer de nouvelles une fois que vous les aurez achetées.

ACCOMPLIR UNE QUÊTE



Vous pouvez accomplir une **Quête** uniquement sur un lieu comportant une tuile Quête.

Pour accomplir une Quête, vous devez payer un coût. Ainsi vous obtenez la tuile Quête et sa récompense. Si vous ne pouvez pas payer le coût, vous ne pouvez pas accomplir la Quête. Vous trouverez un résumé détaillé des coûts et récompenses de Quête en page 23.



Après avoir accompli une Quête, posez la tuile Quête sur votre Navire. Retournez la tuile et placez-la sur l'espace libre le plus à gauche de la piste de Quête. Lorsque vous accomplissez votre quatrième Quête, vous marquez immédiatement 3 points de victoire. Vous marquerez ensuite 2 points de victoire pour chaque tuile supplémentaire que vous posez.

Tuiles Histoire



De nombreuses cartes Histoire contiennent des Quêtes. Pour les accomplir, votre Bateau doit se trouver sur un lieu possédant une tuile Histoire (numérotée 1, 2, 3 ou 4), et vous devez payer le coût indiqué par la carte Histoire.

Si vous accomplissez la Quête de la carte Histoire, prenez la tuile Histoire et posez-la sur votre Navire comme vous le feriez pour n'importe quelle tuile Quête. Les tuiles Histoire sont équivalentes, à tout point de vue, aux tuiles Quête, par exemple pour les bâtiments de prestige ou certains effets de carte.

Lors du décompte intermédiaire, vous lirez le dos de la carte Histoire. Cela ne permet pas seulement l'avancée du récit, mais cela introduit aussi de nouvelles Quêtes dans la partie et, normalement, une nouvelle tuile Histoire. Parfois même, de nouveaux lieux et de nouvelles règles feront leur apparition.



Pour accomplir cette Quête, votre Bateau doit être dans le lieu 15 et vous devez payer 1 point de combat. Si vous pouvez payer, votre récompense est de 5 doublons, d'1 point de victoire pour chaque symbole Boussole que vous possédez, et de la tuile Histoire que vous ajoutez à la piste de quête de votre Navire.

ACTIONS D'ESPIONNAGE



Certaines cartes, lorsque vous les achetez, vous autorisent à placer un Espion de la réserve personnelle sur un lieu spécifique. L'Espion vous permet d'effectuer une action d'espionnage décrite sur la carte. Pour réaliser une **action d'espionnage**, votre Bateau doit avoir accosté au lieu où se trouve l'Espion. Effectuez l'action comme indiquée sur la carte de l'Espion. Vous ne pouvez utiliser que les Espions de votre couleur. Au cours du jeu, il peut arriver que de multiples Espions soient sur un même lieu. Dans ce cas, vous ne pouvez utiliser qu'un seul de vos Espions pour réaliser une action, puisque vous ne pouvez jamais effectuer plusieurs actions principales lors de votre tour.

Vous trouverez un résumé détaillé des actions d'espionnage à la page 20.



À chaque fois que vous choisissez de renoncer à une action d'espionnage ou de passer un lieu où se trouve l'un de vos Espions durant votre navigation (Phase A), vous marquez 2 points de victoire par Espion inutilisé. Cela arrive quand :

- vous dépassez un lieu où se trouve un de vos Espions,
 - vous choisissez de faire une autre action principale dans ce lieu à la place,
 - vous avez plusieurs Espions dans ce lieu,
- ou,
- vous retournez à La Havane à la fin d'une manche, en laissant derrière vous les Espions que votre Bateau n'a pu atteindre durant cette manche.

Vous trouverez un rappel de cette règle sur votre Navire.

Note : un Espion une fois placé sur la carte ne peut plus en être retiré.

Où dois-je placer Espions, Quêtes et cubes Possession ?

À chaque fois que vous placez un Espion, une Quête ou un cube Possession sur un Village, placez-les près du cercle blanc correspondant.

Jetons Points de Victoire



Dès que vous atteignez 100 points de victoire, prenez le jeton 100/200 points de victoire de votre couleur, et posez-le devant vous, face  visible. Retournez-le face  visible lorsque vous atteignez 200 points de victoire.

RETOUR À BON PORT

Les emplacements « Retour à bon port » sont spéciaux. Durant les 3 premières manches, ce sont les emplacements 20 et 21a, alors que pendant la quatrième manche ce sont les emplacements 20, 21b, et 22. Vous ne pouvez pas éviter ces escales lorsque vous naviguez, donc vous devez arrêter votre mouvement quand vous y passez.



La première case « Retour à bon port » (n°20)
Effectuez une action de combat OU avancez votre Explorateur de 2 cases maximum.



La seconde case « Retour à bon port » (n°21a et 21b)
Marquez 3 points de victoire. Effectuez un décompte intermédiaire (voir ci-dessous) à la fin de votre tour (après la Phase C) pendant les manches I à III.



La troisième case « Retour à bon port » (n°22)
Marquez 5 points de victoire. Déclenchez le décompte final (voir page 11) à la fin de votre tour (après la Phase C).



Note : même si vous choisissez de ne pas effectuer l'action principale proposée, vous êtes obligé d'effectuer le décompte intermédiaire ou final.

DÉCOMPTE INTERMÉDIAIRE

(après les manches I, II et III)

Une fois qu'un joueur déclenche le décompte intermédiaire en terminant son déplacement sur la case 21a, suivez les étapes suivantes :



1. En commençant par le joueur qui a déclenché le décompte intermédiaire, chaque joueur, dans le sens horaire, choisit l'une de ces options :
 - a. Choisissez l'une de vos cartes Projet (soit dans votre main, soit dans votre Zone de planification) et achetez-la. Placez-la face visible. Piochez comme pendant la phase C. Vous pouvez aussi choisir d'investir dans un bâtiment de prestige à la place
- OU
- b. Marquez 2 points de victoire.



2. Recevez les revenus indiqués sur vos pistes Revenu des doublons et Revenu des points de victoire. Vous commencez avec 8 doublons et 0 point de victoire.

Note : ne prenez pas en compte les points de victoire de la piste Revenu des doublons pendant le décompte intermédiaire. Ils ne seront utilisés que durant le décompte final.

Exemple : Les jetons d'Alex sont sur la case 12 de la piste Revenu des doublons et 3 de la piste Revenu des points de victoire. Il reçoit donc 12 doublons et 3 points de victoire.



3. Retirez de la partie toutes les marchandises livrées (c'est-à-dire les disques) des Villes du plateau.



4. Défaussez toutes les cartes Projet face visible. Remplacez-les en piochant 4 nouvelles cartes.



5. Révélez le bâtiment de prestige suivant.



6. Vérifiez si les conditions de la carte Histoire actuelle ont été remplies. S'il y a plusieurs cartes Histoire en jeu, vérifiez-les toutes. La plupart du temps, la condition d'une carte Histoire est remplie lorsqu'un joueur a réclamé la tuile Histoire correspondante. Le joueur qui a rempli les conditions lit alors le verso de la carte Histoire à voix haute. Certaines cartes Histoire demandent qu'un certain nombre de disques soient ajoutés sur une tuile Héritage en particulier. Si tous les disques ont été placés et que la tuile Héritage est complète, le joueur qui a conclu cette manche lit aussi le texte au dos de la carte Histoire à voix haute. Si plusieurs cartes Histoire ont été complétées, procédez par ordre numérique croissant.

Si une décision doit être prise, un vote à la majorité des joueurs décide de l'option choisie (s'il y a égalité, le narrateur tranche).

Une fois toutes les cartes lues, rangez-les face cachée sous votre Navire : vous augmentez ainsi la taille du mât de votre navire. *(Cela n'a aucun effet en jeu, mais transforme peu à peu votre navire en un impressionnant vaisseau de guerre.)*

Souvent, vous serez alors invité à prendre une nouvelle carte Histoire de la pile (les cartes inutilisées seront placées sous la pile). Lisez la carte et suivez les nouvelles instructions. Puis ajoutez la carte sur le lieu approprié du plateau de jeu.

Si vous ne jouez pas la campagne (c'est-à-dire avec les cartes Histoire 75, 76, ou 77), ajoutez de nouvelles Quêtes en jeu en fonction de la manche en cours et du nombre de joueurs. Par exemple, pour la carte 75, à la manche I, vous ajouterez les tuiles Quête aux lieux 6 et 12, plus une tuile supplémentaire sur le lieu 16 si vous jouez à 3 ou 4.



7. Regroupez **tous** les Bateaux à La Havane (et pas seulement celui du joueur ayant déclenché la fin de manche).

Après avoir réalisé ces étapes, commencez la nouvelle manche. Le joueur suivant dans le sens horaire (c'est-à-dire le joueur à gauche de celui ayant déclenché la fin de manche) commence.

DÉCOMPTE FINAL

(après la manche IV)

Une fois qu'un joueur déclenche le décompte final en terminant son déplacement sur la case 22, la partie s'achève. Suivez les étapes suivantes :



1. En commençant par le joueur qui a déclenché le décompte final, chaque joueur, dans le sens horaire, choisit l'une de ces options :

a. Choisissez l'une de vos cartes Projet (soit dans votre main, soit dans votre Zone de planification) et achetez-la. Placez-la face visible. Vous pouvez aussi choisir d'investir dans un bâtiment de prestige à la place

OU

b. Marquez 2 points de victoire.



2. Marquez les points de victoire indiqués sur votre piste Revenu des points de victoire, et les points de victoire additionnels de votre piste Revenu des doublons (mais vous ne recevez pas les doublons).



3. Marquez les points de victoire de toutes vos cartes Projets achetées, ainsi que ceux des bâtiments de prestige. Les cartes dans votre main ou sur la Zone de planification ne valent plus rien !



4. Pour chaque nation, regardez quel joueur possède la plus grande Influence. Pour chaque nation, le joueur avec le plus d'Influence marque 3 points de victoire. En cas d'égalité, les joueurs marquent chacun les 3 points de victoire. Aucun point de victoire n'est gagné pour les nations où le marqueur d'Influence est encore sur la case 0.



5. Enfin, marquez des points de victoire selon votre rang de noblesse. Pour chaque nation, multipliez votre rang de noblesse par le multiplicateur de la nation :

a. D'abord, déterminez le multiplicateur de chaque nation. Il est égal au nombre de **cases vides** dans la réserve de cette nation (c'est-à-dire les cases à côté de la piste d'Influence où chaque cube Possession des nations est retiré) auquel s'ajoute un **bonus de majorité**.



- **Bonus de majorité** : comptez les cubes Possession sur le plateau (dans les Villes, les Villages et sur les tuiles Héritage) pour chaque nation.

La nation avec le plus de cubes reçoit un bonus de majorité de 2. La nation suivante reçoit un bonus de majorité de 1. La dernière nation n'obtient rien.

En cas d'égalité, toutes les nations à égalité reçoivent le bonus le plus élevé. Si deux nations sont en tête à égalité, elles reçoivent un bonus de majorité de 2 et la nation en troisième place ne reçoit rien. Si les trois nations sont à égalité, elles reçoivent toutes le bonus de majorité de 2.

b. Ensuite, pour **chaque** nation, multipliez votre rang de noblesse (la valeur sur la dernière bande rouge atteinte sur la piste d'Influence) par le multiplicateur de nation. Marquez autant de points de victoire que le total obtenu.



6. En utilisant les mêmes règles que lors du décompte intermédiaire, vérifiez si les conditions des cartes Histoire ont été remplies. Si une nouvelle carte Histoire est ajoutée à la partie, ajoutez-la au plateau de jeu comme d'habitude, mais ne suivez pas immédiatement ses instructions. Elle sera placée dans l'Archive (sac bleu) à la fin de la partie.



Alex a marqué 34 points de victoire grâce à ses cartes Projet et ses bâtiments de prestige.

Il marque 4 autres points de victoire grâce à son positionnement sur sa piste Revenu des doublons, et 9 autres pour celui sur sa piste Revenu des points de victoire.

Les multiplicateurs sont calculés. La France et l'Espagne ont 4 cubes Possession sur le plateau, alors que l'Angleterre n'en a que 2. La France a un multiplicateur de 6 (4 pour les cases vides de sa réserve, 2 pour le bonus de majorité des cubes Possession), l'Espagne a un multiplicateur de 5 (3 pour les cases vides de sa réserve, 2 pour l'égalité avec la France pour le bonus de majorité des cubes Possession) et l'Angleterre a un multiplicateur de 2 (uniquement pour les cases vides, elle n'a pas de bonus de majorité).

Pour la France, Alex marque 2 (la position de son marqueur d'influence) x 6 (multiplicateur) = 12 points de victoire. Pour l'Espagne, il marque 3 x 5 = 15 points de victoire et pour l'Angleterre, il marque 1 x 2 = 2 points de victoire. Il termine donc la partie avec 76 points de victoire (34+4+9+12+15+2).

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement après le décompte final.

Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur ! En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

APRÈS LA PARTIE

Jouez-vous la campagne et souhaitez-vous la continuer pendant la prochaine partie ?

Prenez toutes les tuiles Héritage (rangez dans la boîte les disques qui y sont placés) et les tuiles Histoire sur le plateau et placez-les dans l'Archive (sac bleu). Laissez toutes les cartes Projet numérotées en rouge (introduites en jeu par des cartes Histoire) dans la pile ; vous les utiliserez à nouveau lors de la prochaine partie.

Jouez-vous sans la campagne ?

Rangez simplement la carte Histoire dans la boîte.

CARTES CARRIÈRE

Votre carte Carrière indique trois objectifs pouvant être réalisés dans n'importe quel ordre durant la partie.



Chaque objectif peut être accompli de deux manières. Dès que vous répondez à la condition principale d'un objectif (celle du dessus), vous pouvez utiliser une action gratuite, immédiatement ou non, pour accomplir cet objectif. Si vous le faites, prenez aussitôt les doublons indiqués et placez l'Espion correspondant dans votre réserve.

Vous pouvez aussi choisir de patienter pour tenter d'atteindre la condition suivante (celle du dessous).

Dans ce cas, vous marquerez des points de victoire en plus de prendre les doublons et d'ajouter l'Espion à votre réserve. Vous ne pouvez accomplir chaque objectif qu'une seule fois. Sitôt les trois objectifs remplis, prenez la récompense inscrite en bas de la carte (2 doublons et 2 points de victoire). Vous venez d'être promu Amiral. Placez la carte face cachée sous votre plateau Navire, ce qui agrandit la taille du mât. *(Cela n'a aucun effet en jeu, mais transforme peu à peu votre navire en un impressionnant vaisseau de guerre.)*



Dès qu'Alex possède 4 tuiles Quête sur son Navire, il peut accomplir son objectif pour une action gratuite. Il ajoute l'Espion à sa réserve et prend 4 doublons. Toutefois, il pourrait aussi attendre d'avoir 6 tuiles Quête sur son Navire. Dans ce cas, il gagnerait 4 points de victoire supplémentaires. S'il a déjà accompli ses deux autres objectifs de Carrière, il prend 2 autres doublons et marque 2 autres points de victoire. Il range alors la carte face cachée sous son plateau, transformant l'apparence de son navire en celle d'un puissant vaisseau.

AMÉLIORATIONS DE NAVIRE

Vous aurez de nombreuses opportunités au cours de la partie pour retirer des disques de votre Navire (par exemple, quand vous livrez une marchandise dans une Ville). Dès que vous retirez deux disques d'une zone de votre Navire, vous recevez un bonus immédiat (fond beige) ou un effet permanent (fond rouge).



Si vous choisissez d'effectuer une action Village comme action principale (et non comme action d'espionnage, ou venant d'un autre effet !), vous pouvez effectuer deux actions Village si vous avez dépensé 2 à 4 de vos points de mouvement durant la Phase A, ou

trois actions Village si vous avez dépensé au moins 5 de vos points de mouvement pour ce tour (c'est-à-dire pas les 4 à 6, ou 7 points de mouvement requis habituellement durant la navigation).



La limite de votre main est augmentée à six cartes (au lieu de quatre).



Vous marquez immédiatement 3 points de victoire. Durant la Phase C, vous pouvez prendre les cartes Projet face visible gratuitement.



Vous prenez immédiatement 5 doublons.



Vous marquez immédiatement 3 points de victoire.



Vous ne pouvez retirer les disques de cette zone que si vous avez précédemment débloqué la zone « 3 points de victoire ». Vous marquez immédiatement 6 points de victoire.



Vous disposez d'une nouvelle action de combat :

Choisissez un Village (pas une Ville !). S'il n'y a pas de cube Possession dessus, réduisez la valeur de combat de 2. S'il y a déjà un cube Possession autre que celui de nation combattante, réduisez la valeur de combat de 5 et retirez le cube de la partie. Remplacez-le par un cube de la nation combattante et gagnez 1 point d'Influence auprès de cette nation. Prenez 3 doublons pour chacun de vos Espions sur le lieu, et 1 doublon pour chaque autre Espion présent.

Nouvelles actions Village : dès que vous retirez 2 disques de l'une de ces zones, vous disposez d'une nouvelle action Village.



Gagnez 1 point de combat et prenez 1 doublon.



Vous ne pouvez retirer les disques de cette zone que si vous avez précédemment débloqué l'action Village ci-dessus. Si vous défaussez trois marchandises identiques (pas des objets !) de votre main, prenez 2 doublons et marquez 2 points de victoire.

Vous ne pouvez retirer les disques des zones suivantes que si vous avez précédemment retiré les deux disques d'au moins quatre autres zones !

Nouvelle action Village :



Vous disposez d'une nouvelle action Village. Elle ne peut être effectuée que dans un Village **sans cube Possession**. Prenez un cube de la nation de votre choix et placez-le dans ce Village. Gagnez 1 point d'Influence auprès de cette nation et prenez 1 doublon.

Effet immédiat :



Choisissez l'une des trois options suivantes : avancez votre Explorateur de 3 cases maximum (et prenez les récompenses indiquées), OU prenez 4 doublons et marquez 4 points de victoire, OU déplacez l'un de vos marqueurs Influence jusqu'au prochain rang de noblesse (bande rouge).

Vous ne pouvez retirer les disques de la zone suivante que si vous avez précédemment retiré les deux disques d'au moins six autres zones !



Vous marquez immédiatement 10 points de victoire.

DESCRIPTION DES CARTES



Vous pouvez utiliser les cartes de différentes manières : comme marchandises (sucre, tabac et maïs) ou objets (livres, longues-vues, herbes médicinales et cartes), ou vous pouvez les acheter. Si vous utilisez une carte comme marchandise ou objet, vous devez la défausser.

Une fois que vous avez acheté une carte, ou que vous l'avez ajoutée à votre Zone de planification, vous ne pouvez plus l'utiliser comme marchandise ou objet.

ACHETER DES CARTES

Vous ne pouvez acheter des cartes qu'en effectuant une action Village (exception : durant les décomptes intermédiaires et final). Vous pouvez seulement acheter des cartes de votre main ou de votre Zone de planification. Vous pouvez aussi choisir d'investir dans un bâtiment de prestige à la place.

Dès que vous achetez une carte, ajoutez-la à côté de votre Navire. Vous pouvez utiliser les effets de la carte immédiatement. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas utiliser les effets de vos cartes dans la Zone de planification - vous devez d'abord les acheter !



La plupart des cartes ont une simple valeur en doublon. Pour acheter la carte, payez en mettant le nombre de doublons indiqué dans la réserve générale. Certains effets de carte (provenant de cartes déjà acquises) peuvent réduire ce coût, mais jamais à moins de 0 doublon.



Si un Espion apparaît à côté du coût en doublon, vous devez remettre un de vos Espions de votre réserve dans la réserve générale.



Si un nombre apparaît sous l'Espion, alors vous devez déplacer un Espion de votre réserve vers le lieu indiqué. À partir du tour suivant, lorsque votre Bateau accostera sur le lieu indiqué, vous pourrez effectuer l'action d'espionnage indiquée comme action principale.

De nombreuses cartes ont des conditions ou coûts supplémentaires qui doivent être payés quand vous les achetez. Vous trouverez un résumé à la page 21.

EFFETS DES CARTES

Dès que vous achetez une carte, ses effets s'appliquent :

Les effets sur fond vert augmentent les revenus.

Les effets sur fond rouge sont des effets permanents dont vous pouvez tirer avantage durant la partie.

Les effets sur fond bleu sont des actions d'espionnage que vous pouvez réaliser dès que votre Bateau accoste sur le lieu où se trouve votre Espion.

Les effets sur fond beige sont des effets immédiats qui se déclenchent quand vous achetez la carte.

EFFETS DE REVENU

Les effets de carte Projet sur fond vert augmentent vos revenus. Déplacez votre cube de la piste Revenu des doublons ou des points de victoire.

Il y a deux types de revenus :



Déplacez immédiatement votre cube sur la piste Revenu correspondante.



Lorsque vous détenez le jeton Combinaison indiqué, vous pouvez immédiatement déplacer votre cube sur la piste Revenu (voir ci-dessous). Si vous obtenez le jeton Combinaison plus tard dans la partie, vous déplacerez votre cube à ce moment-là.

JETONS COMBINAISON



Certaines cartes ou bâtiments de prestige affichent parfois l'un des cinq symboles Combinaison sur fond beige. Quand vous achetez l'une de ces cartes, et que vous ne possédez pas encore le jeton indiqué, vous le prenez immédiatement dans la réserve générale et le placez près de votre plateau Navire (vous n'aurez donc jamais plus d'un jeton par symbole).

Certains effets de revenu ne sont activés que lorsque vous possédez un jeton Combinaison précis. Si vous n'obtenez le jeton que plus tard, vous pourrez alors immédiatement activer le revenu. Pensez à toujours vérifier si un effet de revenu ne doit pas être activé lorsque vous obtenez un jeton Combinaison.



Exemple : Alex a acheté la carte « Légionnaire ». Il augmente son revenu de 2 doublons. S'il possède le jeton Combinaison , il augmente aussi son revenu de points de victoire de 2.



Exemple : Alex a acheté la carte « Port ». Il possède le jeton Combinaison , mais pas le . Il augmente son revenu de points de victoire de 4. Si, plus tard dans le jeu, il achète une carte avec le jeton , il pourra à nouveau augmenter son revenu de points de victoire de 2.

Pistes Revenu



Il y a 2 pistes Revenu sur le plateau de jeu : une pour les points de victoire et une pour les doublons. À chaque fois que vos revenus augmentent (par l'achat d'une carte ou l'obtention d'un jeton Combinaison qui augmente votre revenu), avancez votre cube sur la piste correspondante.



Après la quatrième manche, vous ne recevez pas vos revenus en doublons. À la place, vous gagnez les points de victoire indiqués sur l'emplacement de votre cube sur la piste Revenu des doublons.



Si votre cube est sur la dernière case de la piste Revenu des doublons (34) et que vous devez augmenter ces revenus, à la place, vous augmentez votre revenu en points de victoire. En d'autres termes, chaque revenu en doublon supplémentaire est transformé en revenu en points de victoire.



Si votre cube sur la piste Revenu des points de victoire atteint la dernière case de la piste (20), gagnez immédiatement 20 points de victoire pour chaque décompte restant (intermédiaire et final) et replacez votre jeton au départ de la piste, sur la case 0.

Vous pouvez toujours vérifier que vous avez correctement calculé vos revenus en additionnant les revenus inscrits sur vos cartes Projet (plus le revenu de 8 doublons de début de partie).

EFFETS PERMANENTS

Les effets des cartes sur fond rouge sont des effets spéciaux qui vous permettent soit d'effectuer de nouvelles actions, soit d'améliorer des actions déjà existantes.

Le résumé détaillé des effets permanents se trouve à la page 18.

ACTIONS D'ESPIONNAGE

Les effets sur fond bleu sont les actions d'espionnage que vous pouvez accomplir lorsque votre Bateau fait escale sur un lieu où se trouve l'un de vos Espions.

Le résumé détaillé des effets d'espionnage se trouve à la page 20.

EFFETS IMMÉDIATS

Les effets sur fond beige sont des effets immédiats qui se déclenchent à l'achat de la carte.

Le résumé détaillé des effets immédiats se trouve à la page 19.

BÂTIMENTS DE PRESTIGE

Les bâtiments de prestige sont des cartes Projet spéciales. Ces bâtiments vaudront des points de victoire en fin de partie. Durant la mise en place, disposez quatre bâtiments de prestige au-dessus du plateau de jeu - un face visible, les trois autres face cachée. Révélez un autre bâtiment de prestige à la fin des manches I, II et III.

À chaque fois que vous pouvez acheter une carte, vous pouvez à la place investir dans un bâtiment de prestige. Les bâtiments de prestige sont des projets mis en commun - tous les joueurs peuvent y participer.

Pour investir dans un bâtiment de prestige, vous devez :

- Payer le prix indiqué en doublons et prendre un Espion de votre réserve pour le placer sur le bâtiment de prestige.
- Prendre le jeton Combinaison , si vous ne l'avez pas déjà.
- Gagner immédiatement 2 points de victoire si vous êtes le premier joueur à investir sur ce bâtiment de prestige.

Tous les joueurs peuvent investir sur tous les bâtiments de prestige, toutefois vous ne pouvez investir qu'une seule fois sur un même bâtiment.

Les bâtiments de prestige restent toujours au-dessus du plateau de jeu. Le résumé détaillé des bâtiments de prestige se trouve à la page 21.

QUÊTES



Chaque Quête a un coût indiqué dans sa partie supérieure, et une récompense dans sa partie inférieure. Pour accomplir une Quête, vous devez pouvoir en payer les coûts.

Si le coût est en marchandises ou en objets, vous devez défausser des cartes de votre main indiquant ces marchandises ou ces objets. Payez les doublons et les Espions (de votre réserve) en les remettant dans la réserve générale. Payez les points de combat en déplaçant le cube sur votre piste Combat.

Une fois le coût acquitté, vous recevez une récompense. Une partie de la récompense dépend du nombre de symboles Boussole en votre possession. Vous recevez la récompense une fois pour chaque symbole (sur vos cartes achetées et sur votre Navire). Vous démarrez la partie avec



un symbole Boussole sur votre Navire : les Quêtes ont donc un gain minimal assuré dès le début du jeu. De plus, vous recevez une récompense supplémentaire qui ne prend pas en compte le nombre de symboles Boussole.

Exemple : Alex possède 3 symboles Boussoles (2 sur des cartes et 1 sur son Navire). Il paie 1 Espion et gagne 6 doublons (2 pour chaque symbole Boussole). De plus, il peut avancer son Explorateur de 3 cases maximum.

Après avoir reçu votre récompense, prenez la tuile Quête et ajoutez-la face cachée sur l'emplacement libre le plus à gauche de la piste Quête de votre Navire. Rappelez-vous de ne pas remplacer la tuile Quête - cela arrive seulement lorsqu'une nouvelle carte Histoire est révélée !

VARIANTE SOLO

Si vous voulez naviguer seul aux Caraïbes, vous jouerez contre Jeanne, un adversaire virtuel utilisant les cartes Automa.

MISE EN PLACE

Mettez en place le jeu comme pour une partie à 2 joueurs, avec les changements suivants :

Choisissez une couleur pour Jeanne. Elle dispose de son Bateau et d'un Explorateur, mais pas d'Espions. Elle ne collecte aucun doublon ou point de combat. Elle ne reçoit aucune carte Projet au début de la partie.

Placez le marqueur Points de Victoire de Jeanne sur la case « 0 » de la piste Revenu de points de victoire.

Placez ses trois marqueurs Influence sur la case « 0 » de chaque piste Influence.

Jeanne a un plateau Automa au lieu d'un plateau Navire. Le plateau Automa est au verso d'un plateau Navire.

Placez un disque au-dessus de chaque symbole point de victoire sur la piste en bas du plateau Automa (c'est à dire sur chaque case jaune , et sur les cases restantes intercalées).



Triez les cartes Automa selon l'ordre des lettres dans leur coin inférieur droit, et mélangez chaque pile séparément. Choisissez un niveau de difficulté et mélangez les cartes correspondantes ensemble.

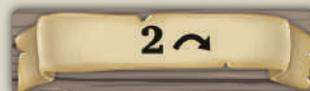
	A	B	C
Très facile	5	0	0
Facile	5	0	1
Moyen	5	1	1
Difficile	4	2	1
Très difficile	3	3	1

Placez la pile mélangée à côté de vous, face cachée. C'est la pile Automa. Remettez les cartes restantes dans la boîte, vous n'en aurez plus besoin.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous commencez à jouer, puis Jeanne et vous alternerez les tours. Lorsque que c'est au tour de Jeanne, piochez une carte de la pile Automa et suivez les instructions indiquées. Une fois que toutes les actions indiquées sont effectuées, placez la carte dans une défausse à côté de la pile.

Actions Automa



Avancez d'abord le Bateau de Jeanne d'autant de cases qu'indiqué. Si un choix de direction doit être fait, la forme de la flèche détermine si le Bateau doit prendre la route du haut  ou du bas .

Important ! Jeanne ignore tous les Villages sans Quête. Ces cases ne comptent pas, ce qui signifie que Jeanne termine toujours son déplacement sur une Ville ou sur un lieu avec une Quête.

Jeanne ne peut pas dépasser les lieux avec le symbole , comme les « Retour à bon port ». Ce qui signifie qu'une fois la case 20 atteinte, elle ne pourra plus se déplacer que sur la case suivante.

Si les tuiles Héritage révèlent de nouvelles Villes, Jeanne les prend en compte.



Quête : si le Bateau de Jeanne accoste sur un lieu avec une Quête, ajoutez la tuile Quête au plateau Automa (sans avoir à payer de coût). Cela vaut également pour les tuiles Histoire (qui sont traitées comme des tuiles Quête). S'il y a plusieurs tuiles, Jeanne choisit celle arrivée en premier. **Si Jeanne prend une tuile Quête, son tour s'arrête immédiatement.**



Ville : si le Bateau de Jeanne accoste à une Ville, vérifiez si une case du marché est encore disponible. Si tel est le cas, prenez le disque le plus à gauche du plateau Automa et placez-le sur le marché. Dans le cas contraire, prenez à la place la carte Projet face visible indiquée (1 signifie que vous prenez la carte face visible la plus à gauche, etc.) et placez-la, face cachée, près du plateau Automa, puis révélez une nouvelle carte Projet. (Puisque vous ne pouvez pas livrer de marchandise sur les cases « Retour à bon port », Jeanne y prendra obligatoirement une carte.)

Après que Jeanne a livré une marchandise ou prit une carte, elle effectue les actions indiquées sur la carte Automa. **Ces actions ne dépendent pas de la Ville où a accosté le Bateau de Jeanne !**

Les actions suivantes peuvent être indiquées sur les cartes Automa :

 Jeanne gagne 1 Influence auprès de la nation indiquée.

 Jeanne retire de la partie le disque le plus à gauche du plateau Automa. À partir de la troisième manche, elle marque également 4 points de victoire.

 Jeanne retire de la partie le disque le plus à gauche du plateau Automa et marque 4 points de victoire.

 Jeanne avance son Explorateur de 2 cases. Si une tuile Quête est à portée de son déplacement, l'Explorateur s'y arrête (perdant tout déplacement supplémentaire). Sinon, le chemin le plus court doit être choisi. Jeanne ne gagne aucune récompense en dépassant une ligne ou en atteignant la fin de la piste d'Exploration. Cependant elle réduit votre bonus d'Exploration.

 Jeanne gagne 4 points de victoire et avance son Explorateur de 2 cases. À partir de la troisième manche, elle déplace son Explorateur de 4 cases à la place.

 Jeanne prend une tuile Quête de la pile et l'ajoute au plateau Automa. À partir de la troisième manche, elle marque également 4 points de victoire.

 Jeanne prend une tuile Quête de la pile et l'ajoute au plateau Automa. Elle marque également 3 points de victoire.

 Jeanne effectue une action de combat spéciale. Suivez ces étapes :

- (1) Révélez un jeton Combat.
- (2) Déterminez la valeur de combat modifiée de chaque nation. Pour chaque nation, ajoutez d'abord le rang de noblesse de Jeanne pour cette nation à la valeur de combat indiquée par le jeton Combat. Puis soustrayez votre rang de noblesse pour cette nation. Les rangs de noblesse sont la dernière bande rouge que Jeanne ou vous avez atteints sur la piste d'Influence correspondante. Si le jeton Combat indique une condition qui modifie la valeur de combat d'une nation, appliquez-la (voir Combat, page 5). Jeanne ignore les coûts ou les bonus immédiats sur les jetons Combat.

En cas d'égalité, Jeanne choisit la nation avec la plus haute valeur de combat sur le jeton Combat (sans prendre en compte les modifications ou les bonus). S'il y a toujours égalité, elle choisit préférentiellement la France, puis l'Espagne, et enfin l'Angleterre.

(3) Jeanne annexe alors la Ville  libre au chiffre le plus bas (sans recevoir la récompense indiquée sur le drapeau). S'il n'y a pas de Ville libre, elle annexe le Village libre au chiffre le plus bas à la place. S'il n'y en a pas non plus, alors elle retire de la partie un cube Possession de la nation choisie. Pour la carte Automa « Guerrier », Jeanne annexe un Village libre supplémentaire en suivant les règles ci-dessus.

(4) Enfin, Jeanne gagne la récompense indiquée sur la carte Automa : soit 2 Influence auprès de la nation avec laquelle elle a combattu, soit 3 Influence auprès de la nation avec laquelle elle a combattu et 2 points de victoire. Placez le jeton Combat sur le plateau Automa. Lorsque Jeanne atteint la fin de la piste d'Influence, elle gagne également 2 PV par case qu'elle devrait ensuite atteindre.

Règles supplémentaires :

- Si la pile de cartes Automa s'épuise, mélangez les cartes Automa défaussées pour former une nouvelle pile.
- Jeanne ne gagne pas de points de victoire pour l'achat de carte durant le décompte intermédiaire ou final.
- Pendant les revenus, Jeanne marque autant de points de victoire que la plus haute valeur de case vide sur le plateau Automa, plus 1 point de victoire par carte près du plateau.
- Lorsque Jeanne complète une tuile Quête Histoire, vous lisez aussi le dos de la carte Histoire à la fin de la manche.



Exemple : Jeanne a retiré 3 disques du plateau Automa. Elle marque 2 points de victoire pendant la phase de Revenu.

JEANNE ET TUILES HÉRITAGE

- L4, L7 : Jeanne peut seulement accoster ou annexer cette Ville si son Explorateur a atteint ou dépassé la case concernée.
- L2, L5, L6, L8, L10-L25 : Jeanne ignore ces tuiles.
- L10-L17 : Lorsqu'une de ces tuiles entre en jeu, en plus de la règle pour 2 joueurs (L11-L17 : placez un disque sur la tuile Héritage), prenez un autre disque dans la boîte et ajoutez-le à la tuile, sur une autre case.

FIN DE PARTIE

La partie se termine comme d'habitude après la quatrième manche. Le décompte final suit également les règles habituelles. Le marqueur Influence de Jeanne est considéré comme étant celui d'un adversaire humain. Jeanne obtient également les points bonus suivants :

- Jeanne marque 5 points de victoire par tuile Quête.
- Si Jeanne a plus de tuiles Quête que vous, elle marque 10 points de victoire. Si elle a trois Quêtes de plus que vous, elle marque 20 points de victoire à la place. Si elle a quatre Quêtes de plus que vous, elle marque 30 points de victoire à la place !
- Comptez combien de cases  sont vides sur le plateau Automa. Comparez ce nombre au nombre d'améliorations de votre Bateau. Si Jeanne a vidé plus de cases que vous n'avez amélioré votre Bateau, elle marque 10 points de victoire. Si elle a vidé trois cases de plus, elle marque 20 points de victoire à la place. Si elle a vidé quatre cases de plus, elle marque 30 points de victoire à la place.
- Si l'Explorateur de Jeanne est allé plus loin que le vôtre sur la piste d'Exploration, elle marque 10 points de victoire. S'il est 8 à 10 cases plus loin que le vôtre, elle marque 20 points de victoire à la place. S'il est au moins 11 cases plus loin, elle marque 30 points de victoire à la place. (Si les Explorateurs ont suivi des embranchements différents, comptez de combien de cases chaque Explorateur est éloigné de la prochaine ligne. L'Explorateur le plus proche de la ligne est considéré comme étant devant l'autre. En cas d'égalité Jeanne ne marque rien).

Vous remportez la partie face à Jeanne ? Partagez une photo de vous avec les cartes Automa utilisées avec le tag #MaracaiboGame !

RÉSUMÉ DES SYMBOLES

(Cette partie des règles est seulement réservée au récapitulatif des symboles. Vous pouvez l'utiliser comme référence lorsque des interrogations surviennent durant vos parties.)

Vous pouvez avoir le même effet plusieurs fois sur différentes cartes. Dans ce cas, les effets sont cumulatifs, c'est-à-dire que chaque effet de carte est indépendant. Vous pouvez ignorer une partie des effets si vous le souhaitez.

EFFETS DE REVENU

(Vous pouvez trouver plus de renseignements sur les effets de Revenu page 14.)



Avancez votre marqueur de X cases sur la piste Revenu des doublons.



Avancez votre marqueur de X cases sur la piste Revenu des points de victoire.



Si vous possédez le jeton Combinaison indiqué, avancez votre marqueur de X cases sur les pistes Revenu des doublons ou des points de victoire. Si vous gagnez le jeton Combinaison requis plus tard, alors augmentez immédiatement votre Revenu.

EFFETS PERMANENTS ET ACTIONS ADDITIONNELLES



Dès que vous devez payer un objet pour effectuer une action ou un effet (par exemple accomplir une Quête ou effectuer une action Village), la carte compte comme l'un des objets requis. Ces objets « permanents » sont toujours à votre disposition : ils n'ont pas besoin d'être défaussés.



À chaque fois que vous achetez une carte, payez X doublons de moins (mais jamais moins que 0 doublon). Vous pouvez aussi utiliser cet effet lorsque vous investissez dans un bâtiment de prestige.



À chaque fois que vous effectuez une action de combat, gagnez un point de combat avant de faire cette action. Si vous êtes déjà au maximum de votre piste Combat, vous ne gagnez rien.



Les Boussoles augmentent les récompenses des Quêtes. En début de partie, vous avez déjà un symbole Boussole sur votre Navire.



À chaque fois que vous déplacez votre Explorateur, vous pouvez avancer d'une case supplémentaire. Vous ne gagnez toujours que la récompense de la case sur laquelle vous vous arrêtez.



À chaque fois que vous dépassez des Explorateurs adverses, vous prenez 1 point de victoire à chacun d'entre eux, s'ils en possèdent (même s'ils sont sur des cases Quête libre et que vous les dépassez). Il est impossible de voler un point de victoire à un joueur qui n'en a pas.



À chaque fois qu'un joueur (vous y compris) fait escale sur un lieu où se trouve l'un de vos Espions, vous gagnez 1 point de victoire ou 2 doublons, sans prendre en compte le nombre d'Espions que vous avez sur le lieu.



À n'importe quel moment, et aussi souvent que vous le souhaitez, vous pouvez remettre un Espion de votre réserve dans la réserve générale pour gagner 2 points de combat.



Si vous choisissez de combattre auprès de la nation indiquée durant votre action de combat, vous gagnez immédiatement 2 points de combat.



À chaque fois que vous retirez de la partie le cube Possession d'une nation, vous gagnez immédiatement 3 points de victoire.

NOUVELLES ACTIONS VILLAGE

Si vous achetez l'une des cartes suivantes, vous, et vous seul, disposez d'une nouvelle action Village. « Votre ultime action Village » signifie toujours que si vous effectuez au moins une action Village, et que vous choisissez cette action, alors vous perdez toutes les actions Village restantes auxquelles vous auriez encore droit pendant votre action principale, y compris celles gagnées grâce à des actions d'espionnage.



Votre ultime action Village : Payez 2 cartes. Si vous le faites, vous marquez 2 points de victoire et vous avancez votre Explorateur de 2 cases au maximum.



Votre ultime action Village : Payez 2 cartes. Si vous le faites, vous gagnez 3 doublons et vous avancez votre Explorateur de 2 cases au maximum.



Votre ultime action Village : Payez 2 livres. Si vous le faites, vous gagnez X doublons et vous marquez X points de victoire.



Payez deux marchandises identiques (pas des objets !). Lorsque vous le faites, prenez 4 doublons.

NOUVELLES ACTIONS DE COMBAT

Si vous achetez l'une des cartes suivantes, vous, et vous seul, disposez d'une nouvelle action de combat. Comme pour les actions de combat normales, vous ne pouvez en faire qu'une par tour.



Réduisez la valeur de combat de 2. Gagnez 1 point d'Influence auprès de la nation combattante et marquez X points de victoire.



Réduisez la valeur de combat de 1. Prenez 3 doublons. Si vous possédez le jeton Combinaison indiqué, marquez aussi 2 points de victoire.

EFFETS IMMÉDIATS

L'effet ne se déclenche qu'une fois, juste après l'achat de la carte.



Gagnez 2 points d'Influence auprès de la nation indiquée.



Prenez le jeton Combinaison indiqué de la réserve générale, si vous ne le possédez pas encore (vérifiez si vos revenus sont affectés).



Choisissez une nation et placez l'un de ses cubes Possession sur un Village vide (sans cube dessus). S'il n'y a pas de Village vide alors l'effet est perdu. (Vous ne recevez aucune récompense supplémentaire pour annexer le Village). Prenez le jeton Combinaison de la nation.



Retirez immédiatement un disque de votre Navire.



Gagnez immédiatement 1 point d'Influence auprès de la nation de votre choix.



Placez immédiatement la tuile du dessus de la pile des Quêtes sur cette carte. Votre ultime action Village vous autorise à accomplir cette Quête (une seule fois), en suivant les règles normales (payez les coûts et gagnez les récompenses).



Marquez immédiatement 1 point de victoire par jeton Combat sur votre Navire.



Marquez immédiatement 2 points de victoire pour chacun de vos Espions sur le plateau de jeu (ceux dans votre réserve ou dans la réserve générale ne valent rien).



Marquez immédiatement 1 point de victoire pour chaque tuile Quête sur votre Navire (en incluant les tuiles Histoire).



Marquez immédiatement 2 points de victoire pour chaque symbole Boussole que vous possédez (avec celui de votre Navire, vous marquerez au moins 2 points de victoire).



Prenez immédiatement 2 Espions de votre couleur de la réserve générale (s'il y en a encore).



Prenez un jeton Combinaison d'un type que vous ne possédez pas encore.



Choisissez une nation. Placez l'un des cubes Possession de cette nation sur un Village (pas une Ville !) de votre choix n'en possédant pas déjà un. Déplacez votre marqueur sur la piste d'Influence de cette nation jusqu'au prochain rang de noblesse (bande rouge).



Si vous achetez cette carte, vous pouvez y placer autant d'Espions de votre réserve que vous le souhaitez. Augmentez votre revenu en doublons de 2 pour chaque Espion que vous y placez. Vous ne pourrez plus retirer ces Espions de la carte, ni en rajouter de nouveaux.



Vous gagnez immédiatement X points de combat.



Vous gagnez immédiatement 2 points de victoire pour chaque jeton Combinaison en votre possession.



Vous gagnez immédiatement 3 points de victoire pour chaque nation auprès de laquelle vous possédez au moins 3 points d'Influence.



Marquez 3 points de victoire et prenez 5 doublons.



Prenez l'un de vos Espions de la réserve générale, retirez un disque de votre Navire et effectuez une action Village.



Gagnez 1 point d'Influence auprès de la nation de votre choix et effectuez deux actions Village.



Gagnez 2 points de combat. Vous pouvez maintenant dépenser 1 à 3 points de mouvement pour naviguer. Effectuez une action supplémentaire là où votre Bateau fait escale. Si vous faites une action Village, utilisez les points de mouvement que vous venez de dépenser (1-3) pour déterminer le nombre d'actions que vous pouvez effectuer.



Payez 3 marchandises identiques. Si vous le faites, prenez 5 doublons et effectuez deux actions Village.



Gagnez 1 point de combat, retirez un disque de votre Navire et effectuez deux actions Village.



Prenez 2 doublons, retirez un disque de votre Navire et effectuez deux actions Village.



Payez 3 marchandises identiques. Si vous le faites, prenez 5 doublons, marquez 2 points de victoire, et gagnez 2 points de combat.



Payez 3 marchandises identiques. Si vous le faites, prenez 5 doublons, marquez 2 points de victoire, et gagnez 1 point d'Influence auprès de la nation de votre choix.



Prenez 2 doublons. Avancez votre Explorateur de 3 cases au maximum.



Marquez 4 points de victoire. Avancez votre Explorateur de 2 cases au maximum.



Prenez 3 doublons. Marquez 2 points de victoire pour chacun de vos Espions sur le plateau de jeu.



Marquez 1 point de victoire pour chaque jeton Combat sur votre Navire. Effectuez trois actions de village.

ACTIONS D'ESPIONNAGE

À chaque fois que vous achetez une carte vous permettant d'effectuer une action d'espionnage, vous devez immédiatement placer un Espion de votre réserve sur le lieu indiqué des Caraïbes. Quand votre Bateau y accoste, vous pouvez effectuer, **dans l'ordre**, les actions indiquées par la carte.



Marquez 3 points de victoire. Vous pouvez maintenant dépenser 1 à 3 points de mouvement pour naviguer. Effectuez une action supplémentaire là où votre Bateau fait escale. Si vous faites une action Village, utilisez les points de mouvement que vous venez de dépenser (1-3) pour déterminer le nombre d'actions que vous pouvez effectuer.



Payez 2 points de combat. Si vous le faites, prenez 5 doubloons et effectuez trois actions Village.



Payez 2 points de combat. Si vous le faites, prenez 7 doubloons et effectuez deux actions Village.



Payez 3 marchandises identiques. Si vous le faites, prenez 4 doubloons et gagnez 4 points de victoire.

BÂTIMENTS DE PRESTIGE

Un bâtiment de prestige est révélé durant la mise en place de la partie, ainsi qu'à la fin des manches I, II et III. À chaque fois que vous pouvez acheter une carte, vous pouvez à la place investir dans un bâtiment de prestige (révélé). Cela vous coûte le nombre de doubloons indiqué ainsi qu'un Espion de votre réserve que vous placez alors sur le bâtiment. Vous ne pouvez investir dans un même bâtiment de prestige qu'une fois, mais pouvez investir sur plusieurs bâtiments de prestige.



Prenez le jeton Combinaison indiqué dans la réserve générale, si vous ne le possédez pas déjà. Gagnez immédiatement 2 points de victoire si vous êtes le premier joueur à investir sur ce bâtiment de prestige.



Abbaye : à la fin de la partie, marquez 4 points de victoire pour chaque ligne franchie par votre Explorateur.



Palais : à la fin de la partie, marquez 2 points de victoire pour chaque tuile Quête sur votre Navire (en incluant les tuiles Histoire).



Basilique : à la fin de la partie, marquez 4 points de victoire pour chacun de vos Espions placés sur le plateau, jusqu'à un maximum de 16 points.



Citadelle : à la fin de la partie, marquez 2 points de victoire pour chaque Espion encore dans votre réserve, ainsi que pour chaque point de combat restant. *Si vous avez, par exemple, 2 Espions et 3 points de combat, vous gagnez 10 points de victoire.*



Église : à la fin de la partie, marquez 3 points de victoire pour chaque jeton Combinaison en votre possession.



Place forte : à la fin de la partie, marquez 2 points de victoire pour chaque jeton Combat sur votre Navire.



Académie : à la fin de la partie, marquez 2 points de victoire pour chaque amélioration de votre Navire.



Cathédrale : à la fin de la partie, gagnez deux fois les points de victoire indiqués par votre marqueur sur la piste Revenu en doubloons.



Exemple : à la fin de la partie, Alex gagne 5 points de victoire pour la position de son marqueur sur la piste Revenu des doubloons. S'il avait investi dans la Cathédrale, il aurait marqué 10 points de victoire supplémentaires, soit 15 au total.

CONDITIONS D'ACHAT

Vous pouvez seulement acheter des cartes si vous remplissez les conditions exigées.



Payez autant de doubloons qu'indiqués à la réserve générale.



Placez l'un des Espions de votre réserve sur le lieu indiqué. Si vous n'avez pas d'Espion disponible, vous ne pouvez pas acheter cette carte ! (Votre Bateau n'a pas besoin d'être sur le lieu indiqué pour pouvoir acheter cette carte.)



Payez 3 herbes médicinales.



La nation indiquée doit posséder au moins trois cubes Possession sur des lieux des Caraïbes.



Prenez un des Espions de votre réserve et remettez-le dans la réserve générale.



Placez un Espion de votre réserve sur la carte.



Payez autant de points de combat qu'indiqué (mais pas d'Espions).

RÉSUMÉ DES CARTES CARRIÈRE

Chaque carte Carrière comporte 3 objectifs. Chaque objectif peut être résolu de deux façons différentes - l'une demandant de remplir une condition modeste, l'autre une condition plus complexe. À n'importe quel moment durant la Phase B, vous pouvez utiliser une action gratuite pour accomplir un objectif (à condition d'avoir rempli la condition exigée) et recevoir les doublons indiqués, ainsi que l'Espion. Si vous avez rempli la condition complexe, vous marquez aussi des points de victoire. Une fois les trois missions accomplies, prenez la récompense indiquée en bas de la carte (2 doublons et 2 points de victoire).



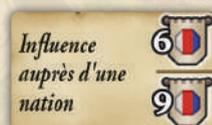
X jetons Combat

Vous devez avoir au moins X jetons Combat sur votre Navire.



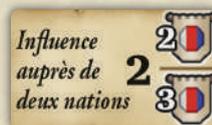
X tuiles Quête

Vous devez avoir au moins X tuiles Quête (et Histoire) sur votre Navire.



Influence auprès d'une nation

Vous possédez au moins X points d'Influence auprès d'une nation.



Influence auprès de deux nations

Vous possédez au moins X points d'Influence auprès de deux nations (pour chacune, pas au total !).



X améliorations de Navire

Vous devez avoir réalisé au moins X améliorations de Navire.



Piste d'Exploration

Votre Explorateur doit avoir franchi la ligne indiquée.



Jeton Combinaison

Vous devez posséder au moins le nombre de jetons Combinaison indiqué.



Espions

Vous devez avoir au moins X Espions sur le plateau de jeu.

RÉSUMÉ DES CARTES HISTOIRE

À chaque fois que vous piochez une carte Histoire, suivez immédiatement ses instructions (à moins qu'elle ne soit révélée durant le décompte final - auquel cas, suivez les instructions au début de la partie suivante). Vous trouverez les instructions suivantes sur les cartes Histoire :

Histoire: 15 Prenez la tuile Histoire suivante dans la pile et placez-la sur le lieu indiqué.

Quêtes: 16 (1-4), 19 (4) Selon le nombre de joueurs, piochez les tuiles Quête de la pile et ajoutez-les face visible sur les lieux indiqués.

Exemple : de 1 à 4 joueurs, ajoutez une tuile Quête sur le lieu 16. Pour 4 joueurs, ajoutez une autre tuile sur le lieu 19.

Ajoutez les cartes 90, 91 à la défausse Prenez les cartes Histoire indiquées dans la pile et ajoutez-les à la défausse des cartes Projet (à côté de la pioche). Dans la prochaine partie, ou dans celle en cours si la pioche est épuisée, elles seront mélangées dans la pioche de cartes Projet.

Lire 05 Ajoutez la carte Histoire à la place habituelle sur le plateau de jeu. Puis, piochez immédiatement la carte Histoire indiquée, lisez-la, et suivez ses instructions. Ajoutez de la même manière la seconde carte à l'endroit habituel du plateau.

Ajoutez la tuile L16 à la partie. Prenez la tuile Héritage indiquée dans la réserve et ajoutez-la sur le lieu correspondant du plateau de jeu. Habituellement, la carte Histoire peut aussi ajouter de nouvelles règles à la partie qui affecteront la tuile Héritage. Les tuiles Héritages sont décrites en page 24.

Tuiles : L25, L13

Cartes : 90-92 Prenez les cartes Histoire indiquées dans la pile et mélangez-les dans la pioche des cartes Projet.

CONDITIONS ET RÉCOMPENSES DES QUÊTES HISTOIRE

Plusieurs cartes dévoilent des Quêtes que vous pouvez remplir en naviguant vers des lieux avec des tuiles Histoire, et en respectant les conditions de la carte. Si vous y parvenez, vous recevez les récompenses indiquées, ainsi que la tuile Histoire. Rappelez-vous que vous ne pourrez la remplir de nouveau avant la fin de la manche !



Chaque Quête Histoire indique les conditions à remplir à gauche et les récompenses à droite.

Conditions des Quêtes et des Quêtes Histoire



Payez 1 ou 2 points de combat (mais pas d'Espions).



Payez les objets indiqués, c'est-à-dire défaussez deux cartes de votre main illustrées avec les objets indiqués.



Payez 2 doublons.



Vous devez au moins dépenser 4 points de mouvement quand vous naviguez à ce tour.



Remettez dans la réserve générale un Espion de votre réserve.



Payez les marchandises indiquées, c'est-à-dire défaussez deux cartes de votre main illustrées des marchandises indiquées.

Récompenses des Quêtes et des Quêtes Histoire



Prenez la tuile Quête du plateau et ajoutez-la sur la case libre suivante de la piste Quête de votre Navire.



Prenez le nombre de doublons indiqué.



Recevez la récompense indiquée (doublons ou points de victoire) une fois pour chaque symbole Boussole en votre possession.



Gagnez 1 point d'Influence auprès de la nation de votre choix.



Prenez un Espion de votre couleur de la réserve générale (s'il en reste).



Gagnez le nombre de points de combat indiqué. Si vous atteignez la fin de votre piste de combat, vous ne gagnez plus de points de combat.



Gagnez 2 points d'Influence auprès de l'Espagne.



Retirez de la partie une tuile Héritage avec le symbole Crâne (L3 et L20-L23). Si vous retirez de la partie la tuile L3, remettez immédiatement les tuiles Ville correspondant au nombre de joueurs dans la boîte et placez l'une d'entre elles, au hasard, sur Carthagène.



Retirez deux disques de votre Navire.



Marquez X points de victoire.



Effectuez immédiatement une action de combat.



Avancez votre Explorateur de 2 cases au maximum.

TUILES HÉRITAGE

À mesure que l'histoire suit son cours dans les Caraïbes, de nouveaux horizons s'offrent à vous - représentés par les tuiles Héritage. De nombreuses cartes Histoire vous demanderont d'ajouter ces tuiles Héritage à la partie. Quand cela arrive, prenez la tuile Héritage et ajoutez-la au lieu indiqué sur le plateau de jeu.

Les tuiles Héritage peuvent rester en jeu durant plusieurs parties. À la fin d'une partie, rangez les tuiles Héritage toujours en jeu dans l'Archive (sac bleu) et remettez-les sur le plateau au début de la partie suivante.

Certains effets retireront des tuiles Héritages du plateau de jeu. Dans ce cas, rangez-les dans la boîte. Peut-être qu'elles pourront être remises en jeu lors de futures parties.

En de très rares occasions, vous pouvez avoir deux cartes Histoire requérant toutes les deux la même tuile Héritage. Dans ce cas, la carte de plus haute valeur l'emporte. Retirez de la partie la carte avec la valeur la plus basse !

La carte de la page suivante vous révèle le lieu où sont placées les cartes Héritage. Nous vous conseillons de ne lire ces règles concernant les tuiles Héritage qu'une fois qu'elles seront utilisées en cours de partie, si vous avez besoin de plus de précision.

Auteur : Alexander Pfister

Édition : Ralph Bienert

Règles : Markus Müller

Mise en Page : Fiore GmbH

Illustrations : Aline Kirrmann, Fiore GmbH

Traduction française : Robin Fabier / Arnaud Zannier

Mise en page de la version française : Christopher Matt

Merci à Grzegorz Kobiela, Anatol Dunder, Sebastian Wenzlaff, dlp games et Travis D.Hill pour leurs remarques constructives. Et un grand merci à What's Your Game pour l'autorisation d'utiliser l'« espion ». Ainsi qu'à tous nos testeurs !



GAME'S UP
BOARD GAME HEROES



Commentaires de l'auteur et de l'éditeur : Nous voulons rappeler à tous les joueurs que la cupidité et les ambitions des puissances européennes ont eu de terribles répercussions sur les habitants des Caraïbes à l'époque à laquelle ce jeu se déroule.

Malheureusement, les mauvais traitements infligés aux populations indigènes, l'esclavagisme et d'autres horreurs étaient dans l'ordre des choses à cette période. Dans ce jeu, nous abordons le monde de manière « abstraite », utilisant certains aspects de l'Histoire, avec un point de vue romancé et limité. Chacun doit garder en mémoire que pour la plupart des gens, la vie n'avait rien de glorieuse, et qu'il fallait composer avec les inégalités et l'oppression.

Super Meeple tient à remercier les relecteurs pour leur précieuse aide : Michael Buy, Nicolas de Oliveira, Matthieu Guimberteau, Cédric Landru, Julien Mallet, Loïc Vinet.

L1 Puerto Cabezas devient une Ville. Ajoutez immédiatement une tuile Quête sur la case Quête. Pour l'action Ville, vous pouvez livrer une marchandise comme d'habitude (à condition qu'il y ait encore de la place au marché) puis accomplir la Quête. Ajoutez la Quête à votre Navire. Placez une nouvelle tuile Quête sur la case Quête vide.

L2 L8 L18 La navigation devient difficile. Se déplacer le long de ces voies coûte désormais 3 points de mouvement (et non plus 1 comme d'habitude). N'oubliez pas : à chaque tour, vous disposez de 7 points de mouvement.

L6 Dès que la flotte au trésor entre en jeu, les joueurs peuvent utiliser une nouvelle action de combat : escorter la flotte au trésor. Réduisez votre valeur de combat de 10 ou 11 et placez un cube Possession de la nation combattante sur l'emplacement de la tuile. Gagnez 3 points d'Influence auprès de cette nation et prenez 8 doublons.

Le cube Possession de la flotte au trésor ne peut pas être déplacé. Une fois que les deux cases sont occupées, cette action de combat ne peut plus être utilisée.

L10-L17 Les tuiles sont ajoutées sur les différents lieux correspondants des Caraïbes. Si votre Bateau accoste sur l'un de ces lieux, vous pouvez, avant de réaliser votre action principale, payer le coût indiqué pour obtenir la récompense et déplacer un disque de votre Navire vers la tuile (pour L10, vous n'avez rien à payer). Si cela vous permet une amélioration de votre Navire, jouez-en immédiatement l'effet. Vous effectuez votre action principale comme d'habitude. Ces tuiles sont donc des bonus additionnels à vos actions. Une fois que la dernière case d'une tuile est occupée, la tuile ne peut plus être utilisée. Vérifiez à la fin de la manche si toutes les conditions pour les cartes Histoire ont bien été remplies. Si c'est le cas, le joueur qui termine la manche lit le dos de la carte Histoire. À la fin de la partie, ajoutez à l'Archive toutes les tuiles incomplètes, avec leurs cartes Histoire correspondantes. Pour la prochaine partie, lisez les cartes Histoire et suivez leurs instructions.

L25 Le joueur qui navigue jusqu'à ce lieu marque 6 points de victoire.

L20-L23 Si votre Bateau fait escale sur ces lieux, vous ne pouvez pas effectuer l'action Village. Les autres actions principales (action d'espionnage, accomplir une quête) restent possibles.

L3 L'épidémie a chassé une grande partie de la population de Carthagène. Vous ne pouvez plus effectuer d'action Ville ou Village comme action principale (voir L20-L23). Rangez la tuile Ville de Carthagène dans la boîte. Retirez de la partie tout cube Possession déjà placé ici ; tant que L3 est en jeu, aucun cube Possession ne peut être placé sur ce lieu.

L4 Une nouvelle ville émerge ! Vous ne pouvez pas accoster ou ajouter un cube Possession à ce lieu tant que votre Explorateur n'a pas dépassé la quatrième case sur la piste d'Exploration. Pour l'action Ville, vous pouvez y livrer une marchandise comme d'habitude. Ensuite, vous pouvez réaliser deux actions Village, et optionnellement remettre un Espion de votre réserve dans la réserve générale pour marquer 5 points de victoire. Se rendre ou sortir de la ville coûte 3 points de mouvement.

L5 Si votre Bateau accoste sur ce lieu, prenez un Espion de votre couleur de la réserve générale avant d'effectuer votre action principale (quel que soit votre choix d'action principale).

L11 En plus des règles pour les tuiles L10-17, si vous ignorez ce lieu en naviguant, vous devez payer 2 doublons. Si vous ne pouvez pas payer, vous devez faire escale ici. Si vous faites escale ici, vous pouvez effectuer votre action principale comme d'habitude.



L7 Une nouvelle ville émerge ! Vous ne pouvez pas accoster ou ajouter un cube Possession à ce lieu tant que votre Explorateur n'a pas dépassé l'emplacement indiqué sur la piste d'Exploration (case 11). Pour l'action Ville, vous pouvez y livrer une marchandise comme d'habitude. Ensuite, gagnez 3 points de combat et effectuez immédiatement une action de combat.

L9 Dès que la mine d'or est découverte dans la partie, les joueurs peuvent utiliser une nouvelle action de combat : s'emparer de la mine d'or. Pour effectuer cette action, votre Explorateur doit dépasser la case indiquée sur la piste d'Exploration (case 5). Réduisez votre valeur de combat de 8 et placez un cube Possession de la nation combattante sur la case 8 de la mine. Prenez 12 doublons. Le cube Possession de la mine ne peut pas être déplacé. Une fois que la case est occupée, cette action de combat ne peut plus être utilisée.