La Capitaine

Vous êtes la Capitaine Peau Verte, menant votre flotte en haute-mer en quête de trésors à rapporter aux quais pour en tirer un bon prix. Vous ne savez pas quels genres de trésors enterrés vous trouverez sur les îles lointaines, mais une chose est sure : de nombreuses richesses vous attendent. Lors de vos voyages vous pouvez également croiser de mystérieuses tentations et de sombres malédictions cachées au creux des vagues. Et même si ce n'est ni prestigieux ni palpitant, vous devrez parfois joindre les deux bouts en pêchant, ou en acceptant d'effectuer des patrouilles maritimes.

CONTENU

- Ce livre de règles
- 1 figurine de Capitaine
- 1 plateau Carte de Capitaine
- 1 plateau d'Équipe de Capitaine
- 1 Boussole
  - ▶ 1 flèche en plastique
  - ▶ 1 connecteur en plastique
- 4 Vaisseaux en plastique
- 7 Pièces Maudites
- 1 Étal en 3D
- 24 Marchandises de Capitaines
  - ▶ 12 petites (3 de chaque couleur)
  - ▶ 12 grandes (3 de chaque couleur)

MISE EN PLACE

1. Placez sur la table devant vous le plateau Carte de Capitaine, le plateau d'Équipe, la Boussole, et l'Étal.
2. Posez les 4 Vaisseaux sur la Baie des Serpents.
3. Mélangez les Trésors (grandes Marchandises) en pile, face cachée, puis posez un coffre face cachée sur chaque Île.
4. Conservez les Fruits de Mer (petites Marchandises) et les Pièces Maudites près de vous.
5. Posez la figurine de Capitaine sur la case d'action **Utiliser son Équipe**.

LES ACTIONS DE LA CAPITAINE

Déplacer 1 Vaisseau (1 Heure)

Dépensez 1 **Point de Mouvement**.

Points de Mouvement :

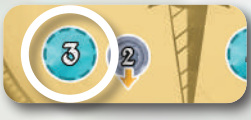
- Dépensez 1 Point de Mouvement pour faire franchir une ligne bleue en pointillés à un **Vaisseau** vers une **Région** adjacente.
- Si une Région contient à la fois un Vaisseau et un **Trésor** face cachée, retournez le Trésor face visible.
- Cette icône représente un **Raccourci** qui vous permet de déplacer un Vaisseau en diagonale. Pour utiliser un Raccourci, ajoutez 1 **Pièce Maudite** à l'**Île des Pirates**, dépensez 1 Point de Mouvement, et déplacez le Vaisseau vers une Région où conduit le Raccourci.

Faire tourner et Déplacer les Vaisseaux (2 Heures)

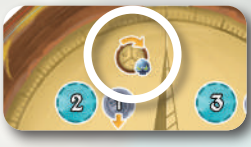
Faites tourner la flèche de la **Boussole**, puis effectuez les actions du cadran désigné par la flèche :

Note : votre Étal est spécifiquement conçu pour accueillir vos coffres à Trésor, qui ont deux faces distinctes, contrairement aux grandes Marchandises des autres Marchands.

- Ajoutez à l'**Île des Pirates** autant de Pièces Maudites que le chiffre indiqué par cette icône.
  - ▶ Si vous ne pouvez pas ajouter suffisamment de Pièces Maudites, ajoutez-en le maximum possible, puis piochez 1 carte Corruption.



- Dépensez autant de Points de Mouvement que le chiffre indiqué par cette icône.
- Les Points de Mouvement inutilisés sont perdus.
- Les Points de Mouvement peuvent être répartis entre plusieurs Vaisseaux.



- Si le cadran de la Boussole désigne cette icône, vous pouvez si vous le souhaitez piocher 1 carte Corruption pour effectuer l'action **Faire tourner et Déplacer les Vaisseaux** une nouvelle fois, après avoir terminé de résoudre l'action en cours mais avant de modifier l'Horloge. Ceci n'augmente pas le coût de l'action. Vous pourrez parfois enchaîner cet effet plusieurs fois au cours d'un seul tour.

Pêcher (2 Heures)

Cette action vous permet de **Pêcher** des **Fruits de Mer,** et de potentiellement transformer des Pièces Maudites en Or. Vous pouvez Pêcher avec chaque Vaisseau dans une Région avec un **Hameçon**.

Pour chaque Vaisseau avec lequel vous voulez pêcher :

- Si le Vaisseau est dans une Région avec un Hameçon et une Marchandise, déplacez 1 Fruit de Mer de la couleur correspondante de votre réserve vers votre Étal. Puis posez le Vaisseau sur la Baie des Serpents.

- Si le Vaisseau est dans une Région avec un Hameçon et une Pièce Maudite, retirez jusqu'à 4 Pièces Maudites de l'Île des Pirates, et avancez votre marqueur Or d'une case par Pièce Maudite retirée. Puis posez le Vaisseau sur la **Baie des Serpents.**

Importer (2 Heures)

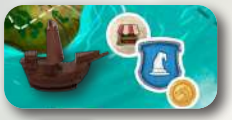
Cette action vous permet d'Importer des Trésors, et de potentiellement transformer des Pièces Maudites en Or. Vous pouvez Importer avec chaque Vaisseau dans une Région avec un Trésor, ou à l'Île des Pirates.

Pour chaque Vaisseau avec lequel vous voulez **Importer** :

- Si le Vaisseau est dans une Région avec un Trésor, déplacez le Trésor vers votre Étal. Puis posez le Vaisseau sur la Baie des Serpents.
- Si le Vaisseau est à l'Île des Pirates, retirez toutes les Pièces Maudites de l'Île des Pirates, et avancez votre marqueur Or d'une case par Pièce Maudite retirée. Puis posez le Vaisseau sur la Baie des Serpents.

Pour terminer une action Importer, posez de nouveaux Trésors face cachée sur chaque Île sans Trésor. Si un Vaisseau est présent dans la Région, posez le Trésor face visible.

Note : puisque les nouveaux Trésors sont posés à la fin de l'action, vous ne pouvez pas Importer depuis la même île plus d'une fois par tour.



PATROUILLE DE PHASE DE MARCHÉ

Pendant la phase de Marché, chaque Vaisseau qui est dans une des 5 Régions extérieures de la Carte est considéré comme étant en **Patrouille**.

- Pour chaque Vaisseau en Patrouille dans une Région avec une icône de Mécénat de phase de Marché, activez le Mécénat correspondant.
- Pour chaque Vaisseau en Patrouille à l'Île des Pirates, vous pouvez choisir 1 carte Corruption et la défausser

Note : il est possible que plusieurs Vaisseaux soient en Patrouille dans la même Région.

PHASE DE NETTOYAGE

Pendant la phase de Nettoyage :

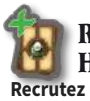
1. Retirez tous les Trésors de la Carte.

2. Mélangez tous les Trésors (sauf ceux sur votre Étal) en une pile face cachée.

3. Posez un Trésor face cachée sur chaque Île.

4. Retournez face visible tous les Trésors dans une Région où se trouve un Vaisseau.

Clarification : lorsque vous utilisez une capacité d'Habitant qui vous fait gagner une grande Marchandise d'une couleur spécifique, cherchez dans la pile de Trésor face cachée celui qui correspond et posez-le sur votre Étal. S'il n'y a pas de Trésor de la couleur correspondante, vous n'obtenez pas de Marchandise. Puis mélangez de nouveau la pile.



Recruter/Remplacer un Habitant (coût variable)

Recrutez un Habitant depuis la Grand Place, utilisez sa capacité. Puis, glissez la carte sous un emplacement de votre plateau Équipe pour l'affecter à une capacité d'Équipe. La plupart des Habitants ont une icône de Clan qui vous octroiera de l'Or pendant le Décompte Final.

Utiliser son Équipe (2 Heures)

Vous pouvez activer chaque **capacité d'Équipe** à laquelle vous avez affecté un Habitant, dans l'ordre de votre choix.

Navigateur : dépensez 2 Points de Mouvement. Ajoutez 1 Pièce Maudite à l'Île des Pirates (ou piochez 1 carte Corruption si c'est impossible).

Pêcheur : Pêchez avec 1 Vaisseau.

Chasseur de Trésor : retirez 1 Pièce Maudite de l'Île des Pirates, puis avancez votre marqueur Or d'une case.

Surveillant : choisissez et défaussez 1 de vos cartes Corruption.

Malédiction du Capitaine Peauverte	Si vous ne pouvez pas ajouter le nombre requis de Pièces Maudites à l'Île des Pirates, ajoutez-en autant que possible, puis piochez exactement 1 carte Corruption.	
	Faites tourner la flèche de la Boussole. Ajoutez des Pièces Maudites à l'Île des Pirates et dépensez le nombre de Points de Mouvement indiqué.	
	Après avoir effectué votre action, vous pouvez piocher 1 carte Corruption pour immédiatement effectuer gratuitement l'action Faire tourner et déplacer les Vaisseaux.	
	Dépensez 1 Point de Mouvement.	
	Pour déplacer un Vaisseau en diagonale : ajoutez 1 Pièce Maudite à l'Île des Pirates pour utiliser le Raccourci.	
	Pêchez avec chaque Vaisseau dans une Région avec un Hameçon. Obtenez la récompense indiquée, puis posez le Vaisseau sur la Baie des Serpents.	
	Pêchez avec chaque Vaisseau dans une Région avec un Trésor ou à l'Île des Pirates. Obtenez la récompense indiquée, puis posez le Vaisseau sur la Baie des Serpents.	
	Pendant la phase de Marché, chaque Vaisseau en Patrouille vous fait gagner de l'Or de Mécénat (ou vous permet de défausser 1 carte Corruption s'il est à l'Île des Pirates).	
	Pendant la phase de Nettoyage, mélangez les Trésors qui ne sont pas sur votre Étal, puis posez-en de nouveaux sur les Îles.	