

PORT ROYAL

Big Box



Règles

Les quais de Port Royal grouillent d'activité, et chacun espère y faire l'affaire de sa vie. Mais n'y risquez pas toute votre fortune, au risque de devoir faire voile sans le sou ! Assurez-vous du soutien des gouverneurs et des amiraux, recrutez des pirates, et embarquez des passagers. Prouvez que vous êtes un partenaire de confiance... ou un rival sans merci ! Préparez de juteuses expéditions et acceptez des missions pour augmenter votre influence ou vivre une aventure riche en rebondissements en cinq chapitres.

Matériel

Port Royal – Jeu de base (2 à 5 joueurs)

120 cartes

60 cartes Personnage (avec différents coûts de recrutement et points d'influence)



6 expéditions



4 taxations



50 navires (10 de chaque couleur)



Carte promotionnelle : le parieur

4 cartes



Ces 4 cartes sont marquées d'un **P** en bas à droite.

Notes historiques

Port Royal se passe dans un monde de fiction, inspiré de la vie dans les Caraïbes aux XVI^e et XVII^e siècles. Port Royal est une ville de Jamaïque, qui fut en grande partie détruite par un tremblement de terre en 1692. Son histoire est étroitement liée au colonialisme, une page sombre de l'histoire européenne.

Nous recommandons l'article suivant aux personnes qui aimeraient en apprendre davantage à ce sujet :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Colonisation_européenne_des_Amériques

Remarque

Dans ces règles, le terme *joueurs* s'adresse à toutes les identités de genre.

Port Royal met les voiles (2-4 joueurs) - Un jeu indépendant qui peut être combiné avec le jeu de base.

Les cartes de *Port Royal met les voiles* sont marquées d'un **U** en bas à droite.

32 cartes Personnage (avec différents coûts de recrutement et points d'influence)

3 taxations

25 navires (5 de chaque couleur)

10 marchands	10 matelots	2 pirates	5 passagers	5 passagers			2x1	2x1	2x1	2x1	2x2
							2x2	1x2	1x3	1x3	1x4
							1x4	2x5	2x5	1x6	1x7
										1x	1x

Extension - Pour un contrat de plus (1-5 joueurs)

Les cartes de *Pour un contrat de plus* sont marquées d'un **A** en bas à droite.

14 cartes Personnage

10 navires (2 de chaque couleur)

18 grandes cartes Contrat

3 marqueurs de couleur par joueur (à 5 joueurs, vous utilisez donc 15 marqueurs).

5 greffiers	4 canonnières	5 vice-amiraux	2	1	1	1	2						
			4	5	3	6							

Extension - L'aventure commence (1-4 joueurs)

5 cartes Aventurier recto verso

4 cartes Couronne

1 carte Résumé recto verso
Victoire coopérative

16 cartes Événement

39 cartes

55 cartes Histoire

5 marqueurs de couleur par joueur (à 4 joueurs, vous utilisez donc 20 marqueurs).

					Recto	Verso	Recto : histoire	Verso : mission				

Notes au sujet du casier de rangement

Les 3 compartiments inférieurs sont prévus pour les cartes suivantes : jeu de base à gauche, *Pour un contrat de plus* au centre, et *L'aventure commence* à droite.

Dans la moitié supérieure, le compartiment de gauche est prévu pour *Port Royal met les voiles*. Vous pouvez ranger les cartes promotionnelles juste à côté. Le compartiment de droite abrite les marqueurs en bois et les grandes cartes Contrat de *Pour un contrat de plus*.

Jeu de base

Mise en place

Si vous jouez à moins de 5 joueurs, rangez la carte **Expédition spéciale**, dont le verso n'est pas marqué d'une pièce. Si vous jouez à 5 joueurs, placez cette carte au milieu de la table.

Mélangez toutes les autres cartes et formez une pile face cachée sur la table pour constituer la **pioche**. Laissez un peu de place à côté pour la défausse. Chaque joueur reçoit 3 cartes face cachée et les place devant lui face Pièce visible pour former son trésor.

Note : le recto des cartes représente des navires, des personnages, des taxations et des expéditions. Le verso de chaque carte représente une pièce d'or.

Lorsque vous gagnez des pièces d'or, tirez le nombre de cartes correspondant à votre gain depuis la pioche sans regarder le recto et placez-les face cachée devant vous pour former votre trésor. Chaque carte représente 1 pièce d'or.



But du jeu

Utilisez vos navires pour gagner des pièces et recruter des personnages qui vous feront bénéficier de leurs capacités. Les personnages, comme les expéditions,

vous rapporteront les points d'influence dont vous aurez besoin pour remporter la victoire.

Déroulement de la partie

En commençant par le premier joueur (le dernier à avoir navigué), puis dans le sens horaire, chaque joueur devient le **joueur actif**. Il effectue les deux phases suivantes dans l'ordre :

- **Phase 1 : Découverte** : piochez des cartes et placez-les dans la rivière ;
- **Phase 2 : Commerce et Recrutement** : récupérez des cartes de la rivière.

Il arrive que la seconde phase n'ait pas lieu. Dans ce cas, les joueurs non actifs ont la possibilité d'agir après que le joueur actif a terminé de jouer. Ensuite, le joueur suivant devient joueur actif à son tour.

Phase 1 : Découverte

Le joueur actif tire une carte de la pioche et la place **face visible** au centre de la table pour former la **rivière**. Après chaque carte, il décide s'il veut **piocher une nouvelle carte** ou s'il préfère **arrêter** et passer à la phase 2. Toutefois, s'il y a deux navires de la même couleur dans la rivière, il est obligé de s'arrêter et doit renoncer au reste de son tour de jeu (voir ci-contre).

Il existe 4 types de cartes :

- **Personnages**
- **Navires**
- **Expéditions**
- **Taxations**

• Personnages

Si la carte révélée est un personnage, celui-ci est placé dans la **rivière**. Chaque personnage dispose d'une capacité indiquée dans la partie supérieure de la carte, et d'un bouclier  qui indique son score d'influence (voir *Capacités des personnages* p. 8 et 9).

• Navires

Si la carte révélée est un navire, le joueur actif peut le placer dans la **rivière** comme potentielle source de revenus.

Deux navires de même couleur

Si le joueur actif révèle un navire alors qu'il y en a déjà un autre de la **même couleur** dans la rivière, alors il doit défausser toutes les cartes de la rivière (les expéditions ne sont pas défaussées).

Si un tel cas de figure se produit, la *Phase 2 : Commerce et Recrutement* n'a pas lieu. Le tour du joueur actif est terminé. Il peut compléter des expéditions s'il remplit les conditions requises, puis il passe la main au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce dernier devient alors le joueur actif et joue sa *Phase 1 : Découverte*.

Pour éviter un tel scénario, le joueur actif peut **repousser** le navire qu'il vient de piocher.

Repousser un navire

Lorsque vous révélez un navire, vous pouvez choisir de le repousser pour le placer dans la défausse : cela est particulièrement utile lorsque vous révélez un second navire de la même couleur (voir p.4) et que vous ne souhaitez pas perdre votre tour.

Pour repousser un navire, vous devez avoir un ou plusieurs matelot(s) et/ou pirate(s) dans votre espace personnel, dont le nombre total de **sabres**  est supérieur ou égal aux nombres de sabres du navire que vous souhaitez repousser. Si c'est le cas, vous pouvez placer le navire repoussé dans la défausse au lieu de le placer dans la rivière. Sinon, le navire n'est pas repoussé et vous devez le placer dans la rivière. Vous pouvez uniquement repousser un navire qui vient d'être pioché. Vous ne pouvez jamais repousser un navire marqué d'une tête de mort .

Les sabres ne sont pas perdus lorsque vous les utilisez. Vous pouvez les utiliser à plusieurs reprises dans le même tour.

Note : chaque navire indique le nombre de sabres des navires de cette couleur.



Exemple : Kentia veut repousser une flûte de 2 sabres. Son **matelot** lui rapporte 1  et son **pirate** 2 , soit un total de 3 . Elle peut donc repousser cette flûte et la défausser.

• Expéditions

Si la carte révélée est une expédition, placez-la au milieu de la table, **en dehors de la rivière**. Une expédition reste en place jusqu'à ce qu'un joueur actif remplisse les conditions qu'elle requiert.

Pour remplir les conditions d'une expédition (telles qu'indiquées au bas de la carte), le joueur actif doit posséder dans son espace personnel les personnages disposant des capacités correspondantes. Il **défausse** alors les personnages requis, place la carte d'expédition dans son espace personnel, puis touche la récompense indiquée en pièces d'or. Le joueur actif peut compléter autant d'expéditions qu'il le souhaite lors de son tour.



Exemple : Olivier est le joueur actif. Il veut compléter cette expédition qui demande 2 . Il défausse son **prêtre**  et sa **couche-à-tout**  pour remplir les conditions demandées, touche 2 pièces d'or, et marque 4 points d'influence.

• Taxations

Enfin, si la carte révélée est une taxation, tous les joueurs qui possèdent 12 pièces d'or ou davantage dans leur trésor perdent la moitié de leur or, arrondie à l'inférieur (par exemple, un joueur avec 12 ou 13 pièces perd 6 pièces). Ensuite, en fonction du type de taxation, le joueur qui possède le plus de sabres ou celui qui possède le moins de points d'influence gagne 1 pièce d'or. En cas d'égalité (par exemple, si aucun joueur n'a de sabres ou de points d'influence), tous les joueurs à égalité gagnent 1 pièce d'or.

Une fois que la taxation a été résolue, elle est défaussée et le jeu reprend normalement.



Le joueur possédant le moins de points d'influence gagne 1 pièce.



Le joueur possédant le plus de sabres gagne 1 pièce.

Si la pioche vient à s'épuiser, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.



Phase 2 : Commerce et Recrutement

Lors de cette phase, le **joueur actif** peut prendre 1 à 3 cartes de la rivière, **en fonction du nombre de couleurs différentes de navires** dans la rivière :

- 0 à 3 couleurs : il peut prendre 1 carte de la rivière.
- 4 couleurs : il peut prendre 2 cartes de la rivière.
- 5 couleurs : il peut prendre 3 cartes de la rivière.

Les cartes doivent être prises une par une. Ainsi, la capacité spéciale d'une carte peut être utilisée pour récupérer la carte suivante.

Ensuite, tous **les autres joueurs** peuvent prendre **1 carte**.



Commerce

Le joueur prend **1 navire** de la rivière et le place dans la défausse. Il **gagne** alors autant de pièces d'or qu'indiqué dans la partie supérieure de la carte.



Exemple : Loïg prend une flûte de la rivière, la défausse, et gagne 2 pièces d'or.

Recrutement

Pour recruter un **personnage**, un joueur doit **payer** autant de pièces d'or que le coût indiqué dans la partie inférieure de la carte du personnage. Placez les cartes dépensées comme pièces d'or face visible dans la défausse. Lorsque vous recrutez un personnage, placez-le dans votre **espace personnel**, devant vous. Dès lors, vous pouvez utiliser la capacité du personnage, représentée dans la partie supérieure de sa carte (voir *Capacités des personnages*, p.8 et 9). Vous bénéficiez aussi des points d'influence de ce personnage.



Exemple : Marianne recrute un matelot. Cela lui coûte 3 pièces, qu'elle place dans la défausse. Puis elle récupère le matelot et le place devant elle.

Une fois que le joueur actif a terminé de récupérer une ou plusieurs cartes (navires ou personnages), les autres joueurs, dans le sens horaire, **peuvent** à leur tour récupérer 1 carte de la rivière, en observant les mêmes règles de Commerce et Recrutement. Toutefois, chaque joueur qui récupère une carte doit **payer 1 pièce d'or** au joueur actif. Si vous prenez un navire, vous pouvez récupérer le revenu du navire, puis payer le joueur actif.

Lorsque chaque joueur a eu la possibilité de récupérer une carte, les cartes restantes sont défaussées. Il peut arriver qu'il n'y ait pas assez de cartes pour tous les joueurs.

Le joueur suivant dans le sens horaire devient joueur actif et joue sa *Phase 1 : Découverte*.

Exemple : c'est le tour de Kentia. Elle a pioché et placé 5 cartes dans la rivière lors de sa phase Découverte. Parmi ces cartes, 4 sont des navires de couleurs différentes, elle peut donc récupérer 2 cartes. Elle choisit un navire de 3 pièces, qu'elle défausse. Puis elle dépense des pièces pour recruter un personnage. Les autres joueurs peuvent maintenant prendre une carte. Olivier décide de prendre un des navires restants. Il le place dans la défausse et touche le nombre de pièces associé à ce navire. Puis il paie 1 pièce à Kentia. Les autres joueurs choisissent leur carte. Une fois que tout le monde a eu la possibilité de prendre 1 carte, les éventuelles cartes restantes sont défaussées.



Fin de la partie

Un joueur déclenche la fin de partie dès qu'il a rassemblé **12 points d'influence** dans son espace personnel. Terminez le tour de table jusqu'à ce que le joueur assis à la droite du premier joueur soit devenu joueur actif, et ait terminé son tour.

Le joueur qui a le **plus de points d'influence** dans son espace personnel est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur le plus riche parmi les ex æquo l'emporte. S'il y a encore égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.

Variante de fin de partie

Un joueur déclenche la fin de partie lorsqu'il a rassemblé 12 points d'influence devant lui, **dont au moins une expédition**. Les autres règles restent inchangées.

Le joueur qui a le plus de points d'influence **et une expédition** devant lui est déclaré vainqueur. Les égalités sont résolues de la même façon que dans le jeu classique.

Port Royal met les voiles

Port Royal met les voiles est une variante rapide et indépendante pour **2 à 4 joueurs**. C'est une version de voyage idéale qui peut aussi servir de partie d'initiation pour les novices dans l'art du commerce et du recrutement. Vous pouvez aussi ajouter des cartes de cette extension au jeu de base pour y apporter un peu de variété.

Pour combiner le jeu de base avec Port Royal met les voiles, prenez les cartes de l'extension marquées du symbole  en bas à gauche (5 marchands, 2 passagers, 3 passagères et 10 navires), et ajoutez-les à votre jeu.

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent dans l'extension, **avec les exceptions suivantes**.

But du jeu

Contrairement au jeu de base, il n'y a **pas d'expéditions**. Vous devez gagner suffisamment de pièces avec les navires pour engager des matelots, des pirates, des marchands, et des passagers ou des passagères pour gagner des points d'influence.

Déroulement de la partie

Lors de la **Phase 2 : Commerce et Recrutement**, ignorez les règles des **expéditions** et utilisez les règles ci-dessous pour les **taxations**.



Si le joueur actif révèle une carte **Taxation**, tous les joueurs qui possèdent **9 pièces d'or ou plus** dans leur trésor doivent en défausser pour revenir à **8 pièces d'or**. De plus, le joueur qui a le moins de points d'influence gagne **1 pièce d'or**. En cas d'égalité (par exemple, si personne n'a de sabres ou de points d'influence), tous les joueurs à égalité gagnent 1 pièce d'or.

Fin de la partie

Un joueur déclenche la fin de partie dès qu'il a rassemblé **8 points d'influence** devant lui.

Terminez alors le tour de table jusqu'à ce que le joueur assis à la droite du premier joueur soit devenu le joueur actif, et ait terminé son tour. Le joueur qui a le **plus de points d'influence** devant lui est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur le plus riche l'emporte. S'il y a encore égalité, les joueurs ex æquo partagent la victoire.



Capacités des personnages

Les capacités spéciales des personnages sont indiquées dans la partie supérieure de chaque carte. Les points d'influence gagnés lorsque vous recrutez le personnage sont indiqués dans le bouclier à droite. Lorsque vous faites une action, que vous soyez ou non le joueur actif, vous pouvez utiliser les capacités spéciales de vos personnages. Si vous avez plusieurs personnages identiques, leurs effets se cumulent. Par exemple, si vous avez 2 **señoritas**, le coût de recrutement des personnages est réduit de 2 pièces d'or.

Prêtre, Capitaine, Colon (5 de chaque), et Touche-à-tout (3)



Ces personnages peuvent être défaussés pour compléter des expéditions. Leur bannière est plus sombre que celle des autres personnages. La touche-à-tout est un joker qui peut remplacer un prêtre, un colon ou un capitaine.

Négociant (2 de chaque couleur)



Lorsque vous récupérez un navire, gagnez 1 pièce d'or supplémentaire pour chaque négociant de la couleur correspondante de votre espace personnel.

Amiral (6)



Lors de la *Phase 2 : Commerce et Recrutement*, s'il y a au moins 5 cartes dans la rivière lorsque votre tour arrive (voir note ci-dessous), gagnez 2 pièces d'or par amiral de votre espace personnel. Attention : les cartes Taxation et Expédition ne font pas partie de la rivière.

Un amiral que vous venez de recruter ne vous fait pas gagner de pièces d'or (à ce moment-là, votre tour est déjà engagé).

Note : plusieurs cartes ont un effet qui se déclenche « **lorsque votre tour arrive** ». Cela signifie que l'effet se déclenche au moment où c'est à vous de choisir une ou des cartes dans la rivière, que vous soyez le joueur actif ou non. Passé ce moment, l'effet ne s'exerce plus, du moins pas avant le prochain tour.

Saltimbanque (5)



Lors de la *Phase 2 : Commerce et Recrutement*, si la **rivière est vide** lorsque votre tour arrive, gagnez 1 pièce pour chaque saltimbanque de votre espace personnel. Attention : les cartes Taxation et Expédition ne font pas partie de la rivière.

S'il n'y a pas de *Phase 2 : Commerce et Recrutement*, tous les joueurs, y compris le joueur actif, reçoivent 1 pièce d'or pour chaque saltimbanque de leur espace personnel. Puis le tour du joueur actif se termine.

Un saltimbanque que vous venez de recruter ne vous fait pas gagner de pièce d'or, même si c'était la dernière carte de la rivière (à ce moment-là, votre tour est déjà engagé).

Gouverneur (4)



Lors de la *Phase 2 : Commerce et Recrutement*, lorsque votre tour arrive, vous pouvez prendre 1 carte supplémentaire de la rivière selon les règles classiques pour chaque gouverneur de votre espace personnel. Si vous n'êtes pas le joueur actif, vous devez payer 1 pièce au joueur actif pour chaque carte.

Un gouverneur que vous venez de recruter ne vous permet pas de prendre une carte en plus (à ce moment-là, votre tour est déjà engagé).

Señorita (4)



Le coût de recrutement des personnages diminue de 1 pièce d'or par señorita de votre espace personnel, avec un minimum de 0.



**Matelot (10) et Pirate (3) PLUS
Matelot (10) et Pirate (2)
de Port Royal met les voiles**



Les sabres de ces personnages peuvent être utilisés pour repousser les navires (voir *Phase 1 : Découverte*).

**Marchand (2 de chaque couleur)
de Port Royal met les voiles**



Lors de la *Phase 2 : Commerce et Recrutement*, s'il y a un marchand dans votre espace personnel et qu'il correspond à la couleur d'un navire que vous utilisez pour faire du *Commerce* (gagner des pièces d'or), vous pouvez placer ce navire sous le marchand en question au lieu de le défausser. Tout navire récupéré de cette façon vous rapporte 1 point d'influence supplémentaire. Un même navire ne peut pas être récupéré par plusieurs marchands, mais un marchand peut récupérer plusieurs navires.

**Passagers et Passagères (10)
de Port Royal met les voiles**



Les passagers et les passagères n'ont pas de capacité. Ils rapportent simplement des points d'influence.

Carte promotionnelle : le parieur (4)



Le parieur est un personnage qui a tendance à pousser sa chance un peu plus que les autres. Même si vous n'êtes pas du genre à tout risquer sur un seul tirage, le parieur apportera un peu de piment à vos parties. Il peut être ajouté aux cartes du jeu de base.

Si vous êtes le **joueur actif**, vous pouvez utiliser le parieur une fois lors de la *Phase 1 : Découverte* pour piocher 4 cartes en une seule fois et les placer dans la rivière. Lorsque vous révélez ces 4 cartes, vous ne pouvez repousser aucun navire, mais vous devez résoudre les éventuelles taxations à mesure qu'elles sont révélées.

Ensuite, si la rivière contient :

- au moins 2 navires de la même couleur : vous devez terminer votre tour sans effet supplémentaire, comme d'habitude. Vous ne jouez pas de *Phase 2 : Commerce et Recrutement*.
- aucun navire, ou des navires de couleurs différentes uniquement : terminez votre *Phase 1 : Découverte* et passez à la *Phase 2 : Commerce et Recrutement*. Lors de cette phase, vous pouvez prendre **1 carte supplémentaire** de la rivière, en respectant les règles classiques.

Cas particulier : si votre espace personnel comporte **2 parieurs ou plus**, vous pouvez choisir d'utiliser un premier parieur, puis un deuxième juste après avoir utilisé le premier, et ainsi de suite. Cependant, une fois que vous avez terminé d'utiliser vos parieurs, vous devez passer à la *Phase 2 : Commerce et Recrutement*.

Pour un contrat de plus

Pour un contrat de plus est une extension qui permet de jouer de 1 à 5 joueurs. Nous vous recommandons de faire quelques parties du jeu de base avant d'y ajouter cette extension.

Combiner le jeu de base avec *Pour un contrat de plus*

Vous pouvez choisir d'ajouter uniquement les nouveaux personnages et les navires au jeu de base. En revanche, pour jouer avec les contrats, vous devez aussi rajouter les nouveaux personnages et les nouveaux navires.

Nouveaux personnages

Greffier (1 par couleur de navire)



Pour chaque greffier de votre espace personnel correspondant à la couleur du **navire** que vous utilisez pour faire du *Commerce*, vous pouvez prendre 1 carte supplémentaire de la rivière, en respectant les règles classiques. Si vous n'êtes pas le joueur actif, vous devez payer 1 pièce au joueur actif pour chaque carte.

Canonnière (4)



Lors de la *Phase 2 : Commerce et Recrutement*, lorsque votre tour arrive, gagnez pour chaque canonnière de votre espace personnel **autant de pièces d'or qu'il y a de navires dans la rivière, moins une**.

Une canonnière que vous venez de recruter ne vous rapporte pas de pièces (à ce moment-là, votre tour est déjà engagé).

Vice-Amiral (5)



Lors de la *Phase 2 : Commerce et Recrutement*, s'il y a exactement 3 ou 4 cartes dans la rivière lorsque votre tour arrive, gagnez 1 pièce d'or par vice-amiral de votre espace personnel. Attention : les cartes *Taxation* et *Expédition* ne font pas partie de la rivière.

Un vice-amiral que vous venez de recruter ne vous fait pas gagner de pièces d'or (à ce moment-là, votre tour est déjà engagé).

Nouveaux navires



Cette extension ajoute **2 nouveaux navires** par couleur. Un navire dans chaque couleur dispose d'un nouvel effet : en plus des 3 pièces d'or que vous recevez lorsque vous prenez ce navire, **un autre joueur de votre choix reçoit 1 pièce d'or**. Les pièces viennent de la pioche principale comme d'habitude. Vous devez toujours payer 1 pièce au joueur actif si ce n'est pas vous.

Pour la **variante solo**, ignorez le gain supplémentaire. Vous ne gagnez que 3 pièces.



Les contrats

Si vous voulez jouer avec les contrats, vous devez utiliser toutes les cartes du jeu de base et de l'extension *Pour un contrat de plus*. Mélangez tous les personnages, navires, expéditions et taxations pour former la pioche. Placez ensuite les contrats à proximité. Chaque joueur reçoit 3 marqueurs d'une couleur donnée.



Décidez de la variante que vous allez jouer.

- En mode **compétitif** : les contrats rapportent des points d'influence supplémentaires.
- En mode **coopératif** : vous pouvez jouer **seul** ou **en équipe** pour tenter de réussir autant de contrats que possible et devenir le Seigneur des Sept Mers. Mais le temps joue contre vous !

Pour un contrat de plus utilise les règles du jeu de base avec des modifications suivant le mode de jeu choisit (voir ce qui est indiqué p. 11 et 12).

Mode compétitif

Retirez les deux contrats blancs avec un sceau bleu, réservés au mode coopératif. Mélangez les 16 contrats restants pour former une pile face cachée et **révélez 4 contrats face visible**.

Note : ignorez les sceaux visibles dans le coin supérieur droit de chaque carte pour ce mode. Le déroulement de la partie reste le même qu'avec le jeu de base, avec les contrats en plus.

Pour **remplir un contrat**, vous devez remplir les **conditions indiquées** (voir *Détail des contrats* p.13). Vous pouvez remplir un contrat à tout moment de votre tour, que vous soyez le joueur actif ou non. Une fois que vous avez rempli un contrat, placez un de vos 3 marqueurs sur l'emplacement libre le plus à gauche de la carte. Ce marqueur reste en place jusqu'à la fin du jeu. Vous ne pouvez pas remplir plusieurs fois le même contrat, mais un même contrat peut être rempli par plusieurs joueurs.

Souvent, remplir un contrat vous rapportera des pièces d'or de la pioche, et la récompense sera plus intéressante si vous remplissez le contrat rapidement. Lorsque vous remplissez un deuxième contrat, vous gagnez aussi **1 point d'influence**. Si vous réussissez à remplir un troisième contrat, vous gagnez **2 points d'influence**. Vous ne pouvez pas remplir plus de 3 contrats.

Pour chaque point d'influence gagné via un contrat, prenez une carte Contrat de la pile et placez-la face verso visible dans votre espace personnel (toutes les cartes Contrat ont un symbole de point d'influence au verso). Si la pile vient à s'épuiser, utilisez les dos des cartes Contrat blanches ou trouvez un autre moyen de compter les points.

La fin du jeu survient comme dans le jeu de base. Un joueur peut tout à fait la déclencher sans remplir le moindre contrat.

Exemple : Marianne (en rouge) est la deuxième joueuse à remplir ce contrat et gagne donc 3 pièces d'or de la pioche. Comme il s'agit du deuxième contrat qu'elle remplit, elle gagne aussi 1 point d'influence, qu'elle matérialise en prenant une carte dans la pile Contrats et en la plaçant face cachée devant elle.



Mode solo et coopératif

En mode solo ou coopératif, vous devez remplir un certain nombre de contrats dans un temps donné. L'écoulement du temps est mesuré avec une pioche temporelle constituée à partir de la pioche principale. Au début du tour de chaque joueur, vous devez tirer une carte de la pioche temporelle.

Mélangez 18 cartes Contrat et révélez le nombre de contrats indiqués dans le tableau ci-dessous.

Joueurs	1	2	3	4	5
Contrats	3	5	7	9	11

Ensuite, mélangez l'ensemble des cartes (jeu de base + *Pour un contrat de plus*) pour créer la pioche principale comme d'habitude. Tirez des cartes au sommet de cette pioche pour former la pioche temporelle en veillant à bien la séparer de la pioche principale.

La pioche temporelle est constituée de :

- 13 cartes (quel que soit le nombre de joueurs)
- + la somme des valeurs indiquées dans les sceaux des cartes Contrat visibles (-1, 1, 2)
- +1 carte pour chaque lettre différente dans les sceaux des cartes Contrats visibles (chaque lettre ne compte qu'une seule fois ; par exemple, s'il y a trois A, vous n'ajoutez qu'une seule carte).

Exemple : vous jouez en solo avec les 3 contrats suivants. La pioche temporelle est donc formée de $13 + (1+0-1) + 2 (G, H) = 15$ cartes.



Appliquez les règles de base avec les modifications suivantes.

La première carte que tire le joueur actif à son tour doit venir de la **pioche temporelle** (elle est alors placée dans la rivière). Le reste des cartes doit être tiré de la pioche principale. Si vous devez révéler une carte de la pioche temporelle alors que vous n'avez pas rempli tous les contrats visibles, alors la partie est perdue. Vous gagnez la partie si vous parvenez à remplir tous les contrats visibles avant que la pioche ne soit épuisée. Un contrat est rempli dès qu'au moins un joueur y a placé son marqueur.

Vous jouez tous ensemble. Si vous prenez une carte lors de la *Phase 2 : Commerce et Recrutement* alors

que vous n'êtes **pas le joueur actif**, vous devez tout de même **payer 1 pièce** au joueur actif. Cela rend les navires à 1 pièce intéressants, puisque même si vous n'allez pas gagner de pièce à titre personnel, vous en faites gagner à l'équipe.

Utilisez les contrats comme expliqué pour le mode coopératif (voir page précédente).

Note pour le jeu en solo

Vous êtes systématiquement le joueur actif, ce qui signifie que vous ne payez jamais de pièce lors de la phase 2. Si vous révélez une taxation, vous gagnez toujours le bonus indiqué.

Quel marin êtes-vous ?

Au cours du jeu, à chaque fois que vous révélez une carte **Taxation**, vous pouvez choisir de mettre de côté la carte du sommet de la pioche temporelle pour créer une pile de victoire. Si vous remplissez tous les contrats avant d'avoir épuisé la pioche temporelle, chaque carte de la **pile de victoire** vous rapportera 1 point d'influence supplémentaire.

Pour augmenter la difficulté, vous pouvez aussi choisir de prendre un certain nombre de cartes depuis la pioche temporelle pour les placer dans la pile de victoire **au début de la partie**. Vous aurez moins de temps pour remplir les contrats, mais plus de points si vous remportez la victoire.

Exemple : reprenons les contrats ci-contre. La pioche temporelle est constituée de 15 cartes. Marianne estime qu'elle peut retirer 5 cartes de la pioche temporelle pour les placer dans la pile de victoire. Cela ne lui laisse que 10 tours pour remplir ses 3 contrats. En cas de réussite, elle pourra au moins revendiquer le titre de « Pirate » dans le tableau ci-dessous. Pour un résultat optimal, Marianne devrait aussi mettre une carte de côté pour chaque taxation qui surviendra en cours de jeu.

Votre grade en fonction de votre réussite :

Quel marin êtes-vous ?	
0-1 point	Marin d'eau douce
2-3 points	Matelot
4-5 points	Pirate
6-7 points	Capitaine
8+ points	Seigneur des Sept Mers

Détail des contrats

Le contrat vous indique ce que vous devez avoir dans votre espace personnel, ou ce que vous devez faire, pour qu'il soit considéré comme rempli. Les valeurs indiquées sont des minimums (si le contrat nécessite un certain nombre de sabres, vous avez le droit d'en avoir davantage). Vous n'êtes pas obligé de revendiquer un contrat dès qu'il est rempli. Vous pouvez temporiser et récupérer le contrat plus tard. Les seuls contrats à récupérer immédiatement sont *Inspecteur des Impôts*, *Maléfice*, *Grand Spéculateur*, *Spéculateur*, *Frégate Némésis*, et *Galion Némésis*. Seul le joueur actif peut remplir les contrats *Antre des pirates*, *Grand Spéculateur*, *Spéculateur* et *Maléfice*.

Note : vous pouvez remplir un contrat à tout moment de votre tour, même si vous n'êtes pas le joueur actif (contrairement aux **expéditions** que vous ne pouvez pas compléter en dehors de votre tour de joueur actif).

Sommité, Bruja, Suprématie Maritime, Nouvelle colonie, Comptoir commercial, Maître Négociant

Si vous avez les deux personnages indiqués dans votre espace personnel, vous pouvez placer un marqueur sur ce contrat pour le remplir. La touche-à-tout **ne peut pas être utilisé** pour remplacer un personnage (mais vous pouvez encore utiliser vos colons, prêtres et capitaines pour d'éventuelles expéditions une fois que vous avez rempli ce contrat).

Équipage économe

Si vous avez 4 personnages dans votre espace personnel, coûtant chacun 3 pièces d'or max., vous pouvez immédiatement placer un marqueur sur ce contrat pour le remplir (les réductions des señoritas ne comptent pas).

Mercenaire

Si vous avez au moins 3 sabres dans votre espace personnel, vous pouvez immédiatement placer un marqueur pour remplir ce contrat.

Explorateur

Si vous avez accompli au moins une expédition, vous pouvez immédiatement placer un marqueur pour remplir ce contrat.

Frégate Némésis

Lorsque vous faites du *Commerce* avec une frégate, vous pouvez choisir de **renoncer** à tout l'or qu'elle vous rapporte (y compris avec un négociant) pour placer votre marqueur sur la case [1] de cette carte. La deuxième fois que vous renoncez, déplacez votre marqueur sur la case [2]. La troisième fois, vous remplissez **automatiquement** le contrat. Une fois que vous avez placé un marqueur sur cette carte, il y reste jusqu'à la fin du jeu, même si vous ne réussissez pas le contrat. Une même case peut accueillir plusieurs marqueurs.

Galion Némésis

Voir *Frégate Némésis*, mais vous n'avez besoin de renoncer que deux fois pour réussir le contrat, et non trois fois.

Inspecteur des Impôts

Vous pouvez placer un marqueur pour remplir ce contrat au moment où vous payez une taxation.

Maléfice

Au moment où vous êtes forcé de renoncer à votre tour en tant que **joueur actif** parce que vous avez révélé deux navires de la même couleur (même avec le *parieur*), vous pouvez placer un marqueur pour remplir ce contrat.

Spéculateur

Si vous êtes le **joueur actif** et qu'il y a 3 navires de couleurs différentes dans la rivière, vous pouvez décider (ou non) de placer un marqueur sur la case [1]. La prochaine fois que vous serez le joueur actif et qu'il y aura de nouveau 3 navires de couleurs différentes dans la rivière, vous remplirez **automatiquement** le contrat. Une fois que vous avez placé un marqueur sur cette carte, il y reste jusqu'à la fin du jeu, même si vous ne réussissez pas le contrat. Une même case peut accueillir plusieurs marqueurs.

Grand Spéculateur

Si vous êtes le **joueur actif**, vous pouvez placer un marqueur pour remplir ce contrat au moment où il y a 4 navires de couleurs différentes dans la rivière.

Antre des Pirates

Lorsque vous êtes le **joueur actif** et que vous repoussez un navire avec vos matelots et pirates, vous pouvez stocker ce navire dans votre espace personnel au lieu de le défausser, si vous n'avez pas déjà stocké cette couleur. Une fois que vous avez stocké les 5 couleurs, défaussez les 5 cartes Navire stockées pour placer un marqueur et remplir ce contrat.

Petit Domaine (mode coopératif)

Si un joueur a 12 points d'influence, il peut immédiatement placer un marqueur et remplir ce contrat.

Rançon (mode coopératif)

Si un joueur paie 15 pièces d'or, il peut immédiatement placer un marqueur et remplir ce contrat.

L'aventure commence

L'aventure commence est une extension qui se joue de 1 à 4 joueurs. Nous vous recommandons de faire quelques parties du jeu de base avant d'y ajouter cette extension. L'aventure commence propose 5 chapitres successifs. Chaque session de jeu correspond à un chapitre.

Contrairement aux cartes des autres extensions, vous ne devez pas intégrer les cartes de *L'aventure commence* à la pioche du jeu de base. C'est le jeu qui vous dira quand et comment les nouvelles cartes peuvent s'intégrer à votre aventure. En outre, nous vous déconseillons de combiner cette extension avec d'autres, car cela rendra le jeu beaucoup plus difficile. En effet, vous aurez parfois besoin de cartes spécifiques : plus vous mettez d'extensions en jeu, plus il sera difficile de les retrouver.

Note : ne mélangez pas les cartes avant que le jeu ne vous y invite. Veillez à bien suivre les instructions de mise en place.

Détails des cartes

5 cartes **Aventurier recto verso** avec un aventurier différent sur chaque côté. Chaque aventurier dispose d'une capacité spéciale et d'un trésor de départ.

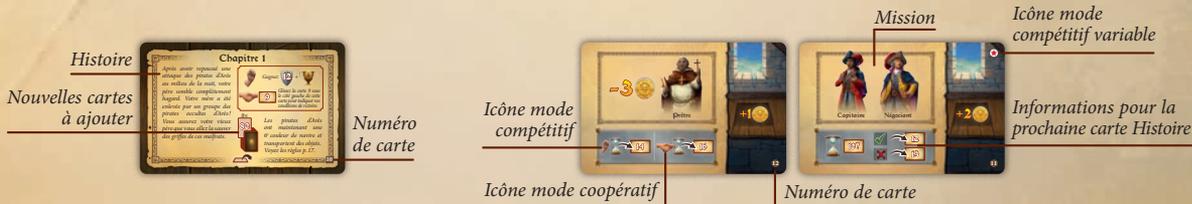
39 cartes qui seront ajoutées à la pioche de base à mesure que l'aventure progressera : navires, personnages, expéditions et taxations.



16 cartes **Événement** qui forment un paquet séparé. Les 13 cartes marquées d'un 0 constituent le paquet de base.



55 cartes **Histoire** (dont la couverture du livre et 4 cartes Chapitre)



Recto : l'histoire principale et les instructions pour ajouter de nouvelles cartes à la pioche.

Verso : les missions à accomplir et les informations sur les prérequis de la prochaine carte Histoire.

Chaque chapitre consiste en un certain nombre de cartes numérotées pour former une série (cartes 10 à 17 pour le chapitre 1, cartes 20 à 28b pour le chapitre 2, etc.). Les cartes *Fin de chapitre* sont dans la dizaine des 60 (carte n° 61 pour le chapitre 1, carte n° 62 pour le chapitre 2, etc.). Des cartes *Titre de chapitre*, non numérotées, séparent chaque chapitre. Elles indiquent le numéro de chapitre, son titre, et au verso, un rappel de ce qu'il s'est passé jusque là (pour que vous puissiez facilement reprendre vos marques entre deux sessions de jeu éloignées).

Mise en place

Décidez du mode que vous souhaitez jouer : **compétitif** (les uns contre les autres) ou **coopératif** (tous ensemble contre le jeu).

Note pour le jeu en solo : vous êtes systématiquement le joueur actif, ce qui signifie que vous ne payez jamais de pièce lors de la phase 2. Si vous révélez une taxation, vous gagnez toujours le bonus indiqué.

Mélangez toutes les cartes du jeu de base et formez une pioche face cachée. Laissez de la place à côté pour la défausse.

Mettez de côté les nouvelles cartes (navires, personnages, expéditions et taxations) de cette extension **sans les mélanger**. Les cartes Histoire vous indiqueront quand vous devrez ajouter ces cartes à la pioche, au fur et à mesure des 5 chapitres.

Distribuez une carte **Aventurier** au hasard à chaque joueur. Chaque joueur peut choisir le côté de la carte qu'il veut jouer. Placez votre carte Aventurier du côté choisi, devant vous.

Sélection alternative des cartes Aventurier : déterminez un premier joueur. Le joueur à sa droite choisit 1 carte parmi 5, puis passe les 4 restantes à son voisin de droite, et ainsi de suite jusqu'à revenir au premier joueur qui choisit son aventurier en dernier. Chaque joueur place sa carte Aventurier du côté voulu, devant lui.

Remettez toute carte Aventurier non choisie dans la boîte.

Ensuite, **prenez dans la pioche autant de pièces d'or** qu'indiqué dans le trésor de départ de votre aventurier. Prenez également **1 carte Couronne** et **5 marqueurs** d'une couleur donnée. Placez 4 marqueurs sur votre carte Aventurier (1 sur la porte, les 3 autres sur les fenêtres) et conservez le marqueur restant à proximité de votre carte Couronne.

Capacité spéciale



Trésor de départ



Ensuite, préparez le **paquet Événement**. Les cartes Événement sont reconnaissables à leur verso, un livre à la reliure dorée. Identifiez les 13 cartes marquées d'un 0 en bas à droite et mélangez-les. Référez-vous ensuite au tableau ci-dessous et tirez le nombre de cartes Événement indiqué face cachée pour former le paquet Événement selon le nombre de joueurs et le mode de jeu.

	1 joueur	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
coopératif	1	1	2	3
compétitif		3	4	4

Les cartes Événement 0 que vous n'avez pas tirées doivent être mises de côté, face cachée (elles vous serviront plus tard).

À 2 joueurs et en solo, ajoutez la carte n° 1 aux cartes que vous avez tirées pour former le paquet Événement. À 3 ou 4 joueurs, rangez cette carte dans la boîte.

Enfin, **placez la carte n° 2 Fin du mois au-dessous du paquet Événement**. Rangez la carte n° 3 dans la boîte, car elle ne sert que pour le mode compétitif variable (voir p.18).

Vous avez maintenant préparé le paquet Événement. Placez-le à proximité de la pioche en laissant de la place pour sa défausse.

Si vous jouez en mode compétitif, rangez la carte *Victoire coopérative* dans la boîte. Sinon, gardez-la, vous allez la lire bientôt.

Il ne vous reste plus que les cartes Histoire, avec une carte de couverture *L'aventure commence*. Ne mélangez jamais ce paquet ! Par la suite, à mesure que vous avancerez dans l'histoire, vous pourrez ranger les cartes terminées dans la boîte. Dans ce cas, la carte *Chapitre* du chapitre suivant doit toujours être au sommet du paquet.

À présent, que l'aventure commence !

Déroulement de la partie

Commencez par lire la carte Chapitre à voix haute (ou la carte de la couverture du livre pour le premier chapitre). Cette carte vous donne le titre du chapitre et, à partir du chapitre 2, un résumé de ce qu'il s'est passé auparavant. Ensuite, le premier joueur lit à voix haute la première carte Histoire (carte n°10 pour le chapitre 1), puis ajoute les cartes demandées à la pioche principale. L'icône qui se trouve à droite indique les cartes à ajouter et combien vous devez en ajouter.



Nous vous conseillons de répartir les cartes dans la pioche avant de la mélanger. Ensuite, retournez la carte Histoire et placez-la dans la zone de jeu pour découvrir votre **première mission**. Une fois que vous aurez lu l'histoire, retournez la carte (l'icône vous le rappelle).



Vous devez prendre le marqueur le plus à gauche de votre carte Aventurier, en commençant par la porte. Une fois que vous avez accompli votre première mission, la **capacité spéciale** de votre Aventurier **a** est activée (voir *Appendice* p. 19). Accomplir votre deuxième mission révèle le trophée **b**, une étape nécessaire pour remporter la victoire en mode compétitif (voir p. 18). La troisième, puis la quatrième mission réussie vous rapportent respectivement 1 et 3 couronnes **c** et **d**. Un marqueur placé ne peut pas être repris, ce qui signifie qu'aucun joueur ne peut accomplir plus de 4 missions.

Si vous êtes le **premier** à réussir une mission, et uniquement dans ce cas, vous touchez la récompense indiquée sur la case où vous placez votre marqueur **e** (souvent de l'or ou une couronne). Vous touchez **aussi** la récompense en couronnes imprimée sous le pont du navire **f** le cas échéant.



Dans tous les cas, tous les joueurs qui réussissent une mission touchent la récompense imprimée sous le pont du navire.

Conditions de victoire en mode coopératif

Si vous jouez en mode coopératif, prenez la carte n°9. Elle vous indique les conditions de victoire, suivant le nombre de joueurs (nombre de chapeaux) indiqué sur le côté de la carte (recto et verso). Utilisez le sens correspondant au nombre de joueurs et glissez la carte n°9 sous le côté gauche de la première mission du chapitre pour voir apparaître les informations utiles. Plus d'informations, voir p. 18.



Missions

Vous pouvez **toujours** accomplir des missions à votre tour de jeu, que vous soyez ou non le **joueur actif**. Chaque joueur peut accomplir chaque mission une seule fois.

Pour accomplir une mission, vous devez :

- défausser le nombre d'éléments demandés (identifiés par une icône et un signe « moins » : pirates d'Arès, pièces, livres de rituels, etc.);
- ou disposer des éléments demandés dans votre espace personnel (personnages, sabres, etc.).



Si vous accomplissez une mission, prenez un marqueur de votre carte Aventurier et placez-le dans la case carrée sous la fenêtre de la carte Mission. Recevez alors les récompenses correspondantes.



Cartes Couronne

Lorsque vous gagnez ou payez des couronnes, déplacez votre marqueur sur la carte Couronne pour tenir les comptes. La piste des couronnes commence en bas à gauche (au pied du trône). Lorsque vous gagnez des couronnes, avancez le marqueur sur les cases suivantes. Si vous devez payer des couronnes, reculez le marqueur d'autant de cases que nécessaire (vous devez avoir assez de couronnes pour payer). Les couronnes offrent une autre façon de gagner des **points d'influence** (jusqu'à 6). En effet, certaines cases sont associées à un bouclier. Dès que votre marqueur atteint ou dépasse ce bouclier, et tant qu'il ne redescend pas en-deçà, ajoutez le montant de points d'influence qui y est imprimé à votre score. Ainsi, vous gagnez 1 point lorsque votre marqueur atteint le premier bouclier, 2 points au deuxième, etc. Si vous payez des couronnes et que vous repassez sous un bouclier, vous perdez les points d'influence qui y sont associés.

Ajustements du déroulement de la partie

L'aventure commence *utilise les règles du jeu de base pour la Phase 1 : Découverte et la Phase 2 : Commerce et Recrutement. Toutefois une Phase 0 vient maintenant précéder ces deux phases.*

Note : si vous prenez une carte lors de la *Phase 2 : Commerce et Recrutement* alors que vous n'êtes pas le **joueur actif**, vous devez toujours payer 1 pièce au joueur actif, même en mode coopératif.

Phase 0 : Révéler une carte Événement

La première action du joueur actif, au début de son tour, doit être de révéler la première carte du paquet Événement. L'effet de la carte peut survenir immédiatement, ou affecter la phase 1 ou la phase 2. Une fois que l'événement a été résolu, la carte doit être défaussée.

La dernière carte du paquet Événement est un événement spécial : la *Fin du mois*. Cette carte vous demande de résoudre l'effet *Fin du mois* **de la dernière carte Mission révélée**.

Lorsque cela arrive, révélez la carte Histoire associée par une flèche à l'icône de sablier  dans la partie inférieure de la carte Mission la plus récente et lisez-la à voix haute pour connaître la suite de l'histoire, avec une éventuelle nouvelle mission.

Si vous voyez une icône de carte Mission beige avec un **numéro et un point d'interrogation**, vérifiez si au moins un joueur a accompli la mission correspondante. Si oui, **lisez à voix haute la carte Histoire associée par une flèche à la coche verte**.



Si **aucun d'entre vous** n'a accompli la mission requise, vous devez **lire à voix haute la carte Histoire associée par une flèche à la croix rouge**. Cette nouvelle mission sera plus difficile.



Placez la nouvelle mission à droite de la mission précédente. Ceci vous permet de savoir quelle mission est la plus récente.

Si vous voyez une icône de poing ou de poignée de main à côté du sablier, vous devez suivre les instructions associées au poing  en mode compétitif et celles associées à la poignée de main  en mode coopératif.

Enfin, placez la carte *Fin du mois* au sommet de la défausse des cartes Événement. Ensuite, retournez la défausse d'un seul bloc, sans la mélanger, pour former un nouveau paquet Événement. Piochez une carte Événement marquée 0 au hasard parmi celles que vous aviez écartées au début de la partie et placez-la au sommet de ce nouveau paquet. Le prochain joueur actif commence son tour en révélant cet événement.

Nouveaux navires : 6^e couleur et cargaison

Les **pirates d'Arès** représentent une nouvelle couleur de navire, la sixième. S'il y a des navires des **6 couleurs différentes** dans la rivière, le **joueur actif** peut y prendre **4 cartes**. De plus, tous les navires de l'extension transportent une cargaison. Les pirates d'Arès transportent soit un livre de rituels, soit des plantes médicinales. Les autres navires transportent du pain ou du rhum.

Si, lors de la phase 2, vous prenez un de ces navires, vous avez deux options possibles :

- prendre les pièces d'or comme d'habitude (ou parfois une couronne), puis placer le navire dans la défausse appropriée. Les pièces doivent être prises du sommet de la pioche (la couronne fait avancer votre marqueur d'une case).

- ou placer la carte Navire dans votre espace personnel. Vous disposez maintenant de sa cargaison, qui pourra être utilisée pour une mission, une expédition, ou pour l'aubergiste. Pour certaines missions, vous devez aussi défausser des pirates d'Arès, qu'il vous faudra avoir récupérés et placés dans votre espace personnel au préalable.

Important : dans les deux cas, vous recevez 1 pièce d'or supplémentaire si vous avez un négociant de la couleur du navire, un capitaine, un prêtre ou un colon de cette extension dans votre espace personnel.

Pour plus d'informations sur les cartes de cette extension, consultez l'Appendice p.19.

Fin de la partie

Mode solo et coopératif

En mode **coopératif** ou **solo**, la partie s'arrête **immédiatement** lors de l'événement **Fin du mois** une fois que l'icône de sablier vous a renvoyé vers la carte n°9. Le joueur qui a révélé l'événement **Fin du mois** doit **terminer son tour immédiatement**.

Pour gagner la partie, vous devez avoir rempli les conditions données sur la carte n°9 :

- chaque mission doit avoir été accomplie. Une mission est accomplie dès qu'au moins un joueur y a placé son marqueur ;
- le groupe doit avoir placé au moins autant de marqueurs sur les missions qu'indiqué dans la liste des conditions ;
- le groupe doit avoir collecté au moins autant de points d'influence qu'indiqué dans la liste des conditions.

Si vous répondez à toutes ces conditions, prenez la carte Histoire dont le numéro est associé à la coche verte et lisez la fin du chapitre à voix haute. Vous pouvez commencer votre prochaine partie avec le chapitre suivant. Au début du chapitre suivant, vous pourrez laisser les cartes Chapitre déjà passées dans la boîte.

Si vous avez échoué, vous devez rejouer ce chapitre. Vous pouvez laisser dans la pioche les cartes que vous y aviez ajoutées. Remettez tous les autres éléments de jeu (cartes des espaces personnels, cartes Histoire, pièces, etc.) dans leur paquet respectif et réinitialisez la partie. Vous pouvez commencer avec **3 pièces d'or** supplémentaires en tout pour rejouer ce chapitre. À vous de les répartir à votre convenance dans le groupe. À chaque nouvel échec, vous bénéficierez de 3 pièces d'or supplémentaires (si vous échouez 3 fois, vous aurez 9 pièces à répartir avant votre quatrième essai). Une fois que vous aurez remporté la victoire, vous commencerez le chapitre suivant sans aucune pièce supplémentaire ! Si vous gagnez les cinq chapitres, vous terminez l'aventure avec succès.

Si vous gagnez les cinq chapitres sans subir la moindre défaite, votre groupe aura prouvé sa maîtrise parfaite du jeu !

Mode compétitif

En mode **compétitif**, la partie s'arrête dès qu'un joueur a atteint au moins **12 points d'influence** (avec des personnages, ses expéditions et/ou sa carte Couronne) **ET qu'il a accompli au moins 2 missions et donc révélé le trophée de sa carte Aventurier**. Il n'est pas possible de gagner sans avoir révélé ce trophée. Il existe toutefois une alternative : l'effet **Fin du mois** de l'une des cartes Mission vous permet de retirer le marqueur le plus à gauche de votre carte Aventurier et de le ranger dans la boîte si vous payez 8 pièces d'or. Préparez ensuite le paquet Événement comme d'habitude.



Une fois que la fin du jeu a été déclenchée, finissez le tour de table jusqu'à ce que le joueur assis à la droite du premier joueur soit devenu joueur actif, et ait terminé son tour. **Le joueur qui a révélé son trophée et qui a le plus de points d'influence l'emporte**. Les points d'influence peuvent provenir des cartes Personnage, des expéditions et des cartes Couronne. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de marqueurs sur sa carte parmi les ex æquo l'emporte. Si cela ne suffit pas, le joueur le plus riche parmi les ex æquo l'emporte.

Vous pouvez ensuite commencer une nouvelle partie avec le **chapitre suivant**.

Mode compétitif variable

Si vous avez déjà joué toute l'aventure, vous pouvez continuer à jouer comme suit (sans retirer les 39 nouvelles cartes que vous avez ajoutées à la pioche).

Isolez les 15 cartes Mission marquées d'une étoile rouge en haut à droite ★ parmi les cartes Histoire. Mélangez-les et tirez-en 4 au hasard que vous placez face visible. Ce sont vos missions pour la partie. Créez le paquet Événement comme indiqué p.15. Placez la carte n° 3 sous le paquet, à la place de la carte n° 2. À la fin de chaque mois, vous pourrez retirer le marqueur le plus à gauche de votre carte Aventurier et le ranger dans la boîte si vous payez 10 pièces d'or. Les autres règles restent inchangées.

Important : avant la partie suivante, préparez les éléments de jeu comme indiqué dans la section *Mise en place*. Les cartes que vous aviez ajoutées à la pioche de base y restent. Ne les retirez pas du jeu après une défaite ou une victoire (à moins de vouloir faire une partie du jeu de base, sans l'extension). Ces cartes peuvent jouer un rôle dans les chapitres à venir.

Appendice : les cartes

Cartes Aventurier

Dès que vous accomplissez votre première mission, retirez le marqueur le plus à gauche de votre carte Aventurier pour déverrouiller sa capacité spéciale. Vous pouvez l'utiliser comme celle d'un personnage, ou en plus de celle-ci.

Grace May «Gamine» : s'il y a 4 cartes ou moins dans la rivière et que vous devez renoncer à votre tour parce que vous avez révélé 2 navires de la même couleur, gagnez 2 pièces (vous devez tout de même renoncer à votre tour).

Jacques Grandeur : lorsque vous complétez une expédition, gagnez 2 couronnes.

Jean Blackbeard : effet identique à un *matelot**.

Señora Anne : effet identique à une *señorita**.

Don Ferdinando : effet similaire à un *négociant**, sauf que vous gagnez 1 couronne et non 1 pièce d'or.

Officier Scott : effet similaire à un *amiral**, sauf que vous gagnez 1 pièce d'or et non 2.

P. Landman «Baron» : effet identique à un *négociant**.

Cutthroat Mary : lors de la phase 2, s'il y a au moins 3 navires dans la rivière lorsque votre tour arrive, gagnez 1 pièce d'or.

Samuel Blackguard : gagnez 2 pièces d'or au moment où vous déverrouillez sa capacité.

Thomas Fishborn : effet identique à une *sentinelle**.

* Même si votre aventurier a une capacité similaire à un personnage, il ne compte pas comme un tel personnage. Par exemple, vous ne pouvez pas dire que Don Ferdinando est un négociant pour accomplir une mission qui demande un négociant.

Cartes de l'extension



Pirates d'Arès (8x) : si vous faites du *Commerce* avec les pirates d'Arès (une situation périlleuse), défaussez leur carte. Vous gagnez seulement 1 pièce d'or pour cela.

Vous pouvez aussi choisir de placer la carte dans votre espace personnel : cela représente l'acquisition de leur cargaison, comme un livre de rituels ou des plantes médicinales. Ces éléments peuvent être utilisés plus

tard pour une mission ou une expédition. De plus, il vous sera parfois demandé de défausser des pirates d'Arès acquis au préalable pour accomplir certaines missions.



Les Frères Tybuk (1 de chaque) : leurs sabres permettent de repousser les navires, comme les matelots et les pirates du jeu de base.



Sentinelle (5x) : une fois par tour, quand vous êtes le joueur actif, vous pouvez regarder les 3 premières cartes de la pioche. Défaussez 2 de ces cartes sans exercer leur effet. Placez la 3^e au sommet de la pioche. Vous pouvez ensuite décider de continuer à révéler des cartes de la pioche (puisque vous connaissez la prochaine) ou passer à la phase 2.



Capitaine, Prêtre, Colon (1 de chaque) : en plus de l'icône utilisable pour les expéditions, ces personnages vous permettent de gagner 1 pièce d'or en plus lorsque vous faites du *Commerce* avec les pirates d'Arès, que vous choisissiez de défausser le navire ou de le conserver dans votre espace personnel pour acquérir la cargaison qu'ils transportent.



Expéditions (3x) : ces nouvelles expéditions fonctionnent de la même manière que celles du jeu de base.



Aubergiste (5x) : lors de la phase 2, s'il y a au moins 4 cartes Personnage dans la rivière lorsque votre tour arrive, gagnez 1 couronne. Vous pouvez aussi vendre 1 pain ou 1 tonneau de votre espace personnel au prix indiqué sur la carte de l'aubergiste.



Taxation : les nouvelles cartes Taxation fonctionnent de la même manière que celles du jeu de base. Toutefois, la taxation ne touche que les joueurs qui ont au moins 16 pièces d'or. Ces joueurs doivent immédiatement défausser la moitié de leur or (arrondie à l'inférieur). Puis, le ou les joueurs avec le moins de points d'influence prennent 2 pièces d'or dans la pioche (même s'ils ont 0 point d'influence).

Missions

Chaque mission indique les éléments requis pour l'accomplir. Si un signe « moins » apparaît, vous devez défausser les cartes indiquées (que vous aurez stockées dans votre espace personnel au préalable). Sinon, il suffit que les éléments demandés soient dans votre espace personnel. Les valeurs indiquées sont des minimums : vous pouvez avoir plus de sabres que le nombre de sabres demandé, par exemple.

Sauf exception, vous n'êtes pas obligé d'accomplir une mission dès que vous remplissez les conditions indiquées. Vous pouvez temporiser et revendiquer la mission plus tard.



Mission 13 : vous devez défausser 4 pièces et avoir au moins 1 prêtre dans votre espace personnel.



Mission 15 : vous devez avoir au moins 2 sabres dans votre espace personnel et défausser 2 pirates d'Arès depuis votre espace personnel.



Mission 30 : vous devez avoir au moins 1 expédition dans votre espace personnel.



Mission 40 : vous devez avoir au moins 3 personnages dans votre espace personnel, coûtant chacun 3 pièces d'or max. Les réductions des señoritas ne comptent pas.



Mission 41 : vous devez défausser 1 carte Pirates d'Arès avec des plantes médicinales et 1 navire avec du pain, le tout depuis votre espace personnel.

Pour les 5 missions suivantes, vous devez revendiquer la mission dès qu'elle est remplie, ou y renoncer.



Missions 33 et 34 : ne peuvent être accomplies que par le joueur actif. S'il y a au moins 4 navires de couleurs différentes dans la rivière, vous pouvez immédiatement placer 1 marqueur sur cette mission (et payer 5 pièces d'or, pour la mission 34).



Mission 50 : le simple fait de révéler une taxation et d'être concerné par celle-ci suffit à revendiquer la mission. Vous devez toutefois déclarer à ce moment-là si vous voulez placer votre marqueur ou non.



Mission 51 : ne peut être accomplie que par le joueur actif. Pour accomplir la mission, vous devez arrêter de piocher après avoir placé la 4^e carte de la rivière, puis payer 5 pièces d'or et prendre une carte de moins que la normale (très souvent, cela signifie que vous ne prenez aucune carte).



Mission 52 : ne peut être accomplie que par le joueur actif. Pour accomplir la mission, vous devez arrêter de piocher dès la première carte de la rivière. Vous pouvez ensuite placer un marqueur sur la 1^{re} case en haut (il ne compte pas comme étant placé sur une mission). Lors d'un tour ultérieur, quand vous serez le joueur actif, vous devrez de nouveau arrêter de piocher dès la première carte de la rivière. Vous pourrez alors déplacer votre marqueur sur la 2^e case pour accomplir la mission (le marqueur comptera alors comme étant placé sur une mission).

Crédits

Auteur : Alexander Pfister

Illustrations : Fantasmagoria Creative, à partir des illustrations d'origine de Klemens Franz

Conception graphique : Jens Wiese

Réalisation : Klaus Ottmaier et Irina Siefert

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Relecture française : Gersende Cheylan et Jérémie Tordjman

Merci à Dagmar et Ferdinand !

© 2021 Pegasus Spiele GmbH. Tous droits réservés.

© 2021 Funforge s.a.r.l. Tous droits réservés pour l'édition française. Publié sous licence Pegasus Spiele GmbH. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sans permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.



Pegasus Spiele

