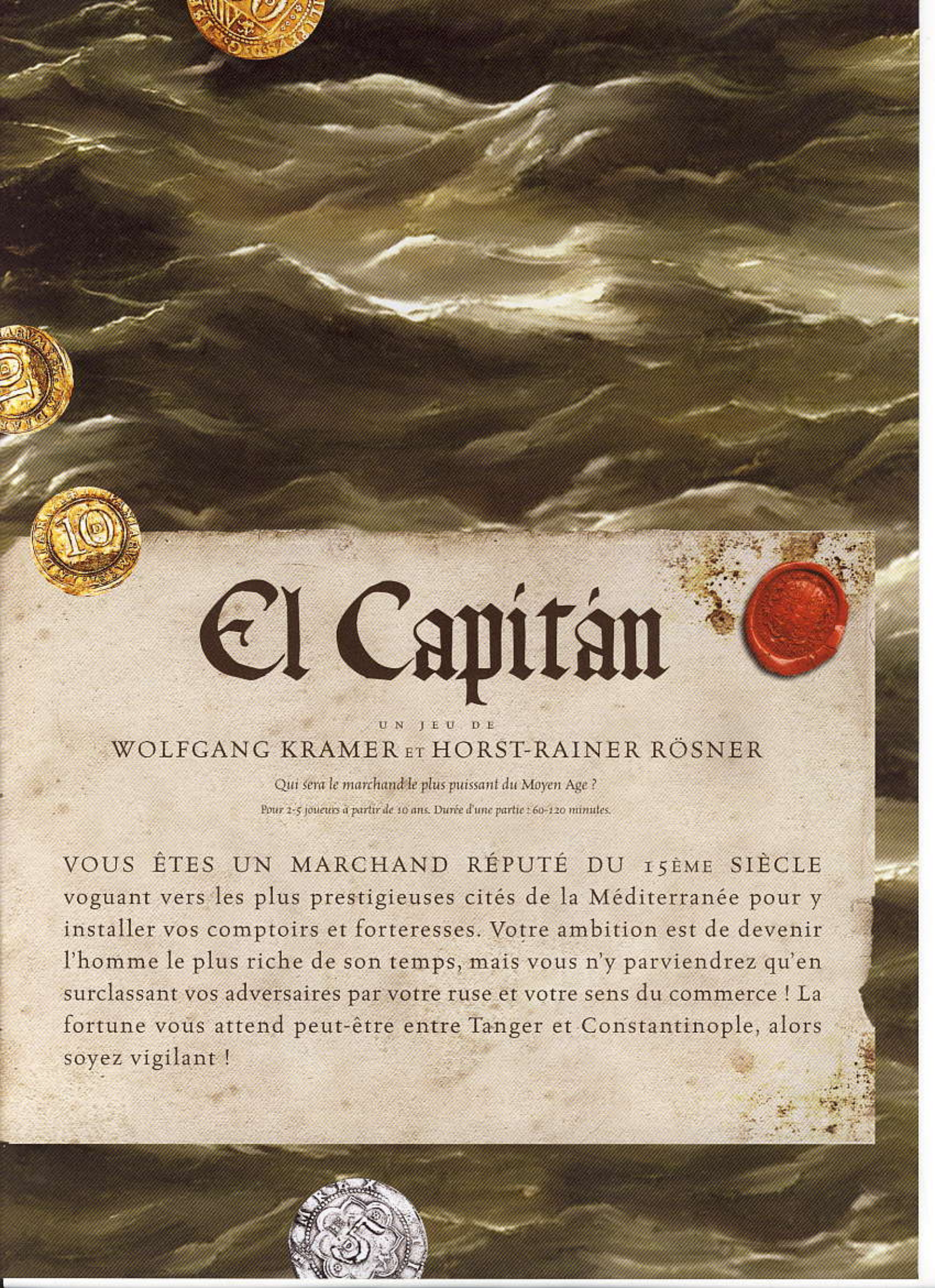




El Capitán

UN JEU DE
WOLFGANG KRAMER ET HORST-RAINER RÖSNER

Qui sera le marchand le plus puissant du Moyen Âge ?

Pour 2-5 joueurs à partir de 10 ans. Durée d'une partie : 60-120 minutes.

VOUS ÊTES UN MARCHAND RÉPUTÉ DU 15^{ÈME} SIÈCLE voguant vers les plus prestigieuses cités de la Méditerranée pour y installer vos comptoirs et forteresses. Votre ambition est de devenir l'homme le plus riche de son temps, mais vous n'y parviendrez qu'en surclassant vos adversaires par votre ruse et votre sens du commerce ! La fortune vous attend peut-être entre Tanger et Constantinople, alors soyez vigilant !

CONTENU

Description du matériel de jeu

- 1 plateau
- 5 bateaux en bois (de 5 couleurs différentes)
- 90 entrepôts en bois (de 5 couleurs, soit 18 entrepôts par couleur)
- 15 forteresses (de 5 couleurs, 3 forteresses par couleur)
- 1 tuile El Capitan (premier joueur)
- 54 cartes Navigation (18 cartes Objectif ou Déplacement et 36 Cartes Connexion entre villes)
- 3 cartes Bonus de présence commerciale (15 Florins, 10 Florins, 5 Florins)
- 30 cartes Emprunt (18 emprunts de 10 Florins et 12 emprunts de 16 Florins)
- 108 pièces de monnaie (34 de 1 Florin, 28 de 5 Florins, 26 de 10 Florins et 20 de 50 Florins)

Pour les variantes (voir page 11):

- 3 tables Ville spéciales
- 1 bateau pirate noir

BUT DU JEU

Chaque joueur incarne un marchand du 15^{ème} siècle, qui navigue entre d'importantes villes marchandes de la Méditerranée pour y construire des entrepôts et des forteresses protectrices.

La partie se déroule en trois phases, chacune d'elles se terminant par un décompte.

Lors de chaque décompte, chaque joueur reçoit de l'argent :

- en fonction du nombre de villes dans lesquelles il a construit des entrepôts (présence commerciale) ;
- pour chaque forteresse construite ;
- pour chaque ville dans laquelle il possède une première ou une seconde place en termes de nombre d'entrepôts (majorité).

La partie est terminée après le troisième décompte et le marchand le plus riche gagne la partie.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit dans cette couleur :

- 1 bateau
- 6 entrepôts
- 1 forteresse

Chaque joueur reçoit en outre 20 Florins en pièces de monnaie (fortune de départ).

Chaque joueur pose les bateaux, entrepôts, forteresses et pièces de monnaie sur la table devant lui. Le reste des entrepôts et forteresses constituent la réserve. Pendant la partie, chaque joueur devra conserver son argent visible.

Cartes Navigation : A partir des cartes Navigation, on constitue deux talons séparés, l'un avec les cartes Objectif / Déplacement et l'autre avec les cartes Connexion entre villes.

Les deux talons sont mélangés séparément et sont placés de chaque côté du plateau. On révèle **quatre** cartes Objectif / Déplacement et **six** cartes Connexion entre villes.

Emprunts : Les cartes Emprunt sont séparées en un talon de cartes 10 Florins et un talon de cartes 16 Florins et sont placées **face visible** sur le plateau, sur les deux cases réservées à la banque.

Un joueur est désigné banquier et gèrera l'argent du jeu et les cartes Emprunt.

Les trois cartes Bonus de présence commerciale sont posées près du plateau.

Le joueur le plus jeune commence la première phase. Il reçoit la tuile « El Capitan » (Premier Joueur) et la place devant lui.

LE PLATEAU

Le plateau représente la table du capitaine d'une caravelle de commerce. On y distingue neuf plaques représentant des villes autour de la Méditerranée.

Les villes comportent dans la rangée supérieure deux ports et deux emplacements de construction de forteresses. Le nombre dans chaque case Port représente le coût de construction d'un entrepôt dans cette ville. De même, le nombre dans la case Forteresse représente le coût de construction d'une forteresse. Les cases disposées en U autour de l'illustration de la ville sont les emplacements pour les entrepôts, à l'exception de la dernière case. Les nombres sur les cases de construction indiquent les revenus des joueurs lors des décomptes.

Sur la partie droite du plateau se trouvent deux cases Banque, le port de la banque et l'échelle de présence commerciale. Les cartes Emprunt sont placées sur les deux cases Banque.

L'échelle de présence commerciale représente combien d'argent un joueur obtient lors d'un décompte, en fonction du nombre de villes dans lesquelles il a construit des entrepôts. Cette échelle a deux colonnes. La colonne de droite indique les Florins que le joueur reçoit lors d'un décompte, en fonction du nombre de villes dans lesquelles il a construit des entrepôts (colonne de gauche).

Exemple : à la fin de la première phase, un joueur possède des entrepôts dans quatre villes différentes. Lors du décompte, il reçoit 10 Florins.

LES CARTES NAVIGATION

Les cartes Navigation indiquent dans quelles villes on peut se rendre avec son bateau et le coût du trajet.

Celui qui achète une telle carte détient un itinéraire et peut effectuer **un trajet** avec cette carte.

Il y a deux types de cartes Navigation :

- les cartes Objectif / Déplacement
- les cartes Connexions entre villes

LES CARTES OBJECTIF / DÉPLACEMENT

Ces cartes peuvent être utilisées de deux façons :

- **En tant qu'Objectif** : Le joueur navigue directement sur un port libre dans la ville nommée sur la carte (celle-ci indique où la ville se situe sur la table du capitaine).
- **En tant que Déplacement** : Le joueur navigue à partir de la ville dans laquelle se situe son bateau, d'autant de villes que de sceaux sont représentés sur la carte. Si un sceau est représenté, le joueur peut se déplacer horizontalement ou verticalement jusqu'à la ville suivante. Si plusieurs sceaux sont représentés, le joueur peut se déplacer d'autant (ou moins) de tronçons (horizontalement ou verticalement, les changements de direction étant autorisés).

A : 4 cartes Objectif
B : Talon face cachée
C : Défausse des cartes Objectif

D : 3 cartes bonus de présence commerciale



E : Monnaie



F : Tanger, une des 9 villes

J : 6 cartes Connexion entre villes

K : Talon face cachée

L : Défausse des cartes Connexion entre villes



G : Echelle de présence commerciale
H : Cartes Emprunt
I : Port de la Banque



UNE VILLE (MARSEILLE)

A : Port : Ce sont les deux cases Port pour les bateaux. Le joueur qui souhaite construire un entrepôt et/ou une forteresse dans cette ville doit diriger son bateau vers un des deux ports. Les nombres représentent le coût de construction d'un entrepôt. Le joueur présent dans le premier port peut payer 4 Florins pour construire un entrepôt. Pour celui qui est présent dans le second port, chaque entrepôt coûtera 5 Florins.

B : Forteresse : Pour construire une forteresse, il faut être présent sur l'une des deux cases Port et au moins une des deux cases forteresse doit être libre. Pour construire sur la première case, on place sa forteresse sur cette case et l'on paye 8 Florins. La case est alors bloquée jusqu'à la fin de la partie. Celui qui construit sur la deuxième case paye 10 Florins pour sa forteresse.

C : Sur ces deux cases seront construits les deux premiers entrepôts. Ce n'est que lorsqu'on construit le premier entrepôt que l'on peut choisir si l'on construit sur la première ou la deuxième case.

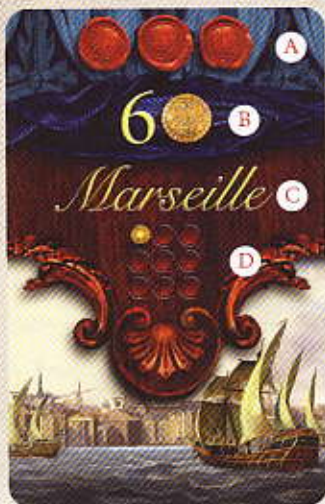


G : Sur cette case il n'est pas possible de construire d'entrepôt.

F : Dernière case de construction.

D : La case avec le triangle sombre est une case de fermeture supplémentaire dans le jeu à deux ou trois joueurs. A quatre ou cinq joueurs, c'est une case de construction normale.

E : Les cases sombres sont les cases de fermeture. Dès qu'un joueur construit un entrepôt sur une telle case, l'entrepôt actuellement à l'extrémité gauche de la chaîne des entrepôts est fermé. Cet entrepôt est placé sur l'illustration de la ville. Il ne comptera pas lors du décompte, ni dans la présence commerciale ni dans les majorités.



A : Nombre de sceaux rouges = nombre de tronçons que le joueur peut parcourir à partir de la ville où il se trouve.

B : Coût de la carte

C : Ville objectif : Depuis toute ville, depuis la banque ou dès le début de la partie, un joueur peut naviguer directement jusqu'à cette ville.

D : Position de la ville sur le plateau.

Avec cette carte, un joueur peut atteindre directement Marseille, quelle que soit la position initiale de son bateau, ou partir de la ville dans laquelle il se trouve et avancer de trois tronçons (ou moins). Si son bateau se trouve par exemple à Valence, il peut ainsi atteindre avec cette carte n'importe quelle ville du plateau.

LES CARTES CONNEXION ENTRE VILLES

Ces cartes coûtent moins cher. Elles ne permettent que de naviguer entre les deux villes représentées sur la carte. Si vous achetez une carte Venise - Tanger, vous devez payer 3 Florins à la banque. Avec cette carte, vous pouvez voyager une fois, soit de Venise à Tanger, soit de Tanger à Venise. Pour avoir le droit de naviguer avec une telle carte, votre bateau doit se trouver dans une des deux villes nommées par la carte.



A : Coût d'achat de la carte

B : Avec cette carte, le joueur peut naviguer de Venise à Tanger ou de Tanger à Venise.

C : Position des villes sur le plateau

DESCRIPTION SYNTHÉTIQUE DU DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en trois phases. Chaque phase consiste en plusieurs tours. A la fin d'une phase, on procède à un décompte. A son tour, un joueur peut d'abord **naviguer** et **doit** ensuite exécuter l'une des trois actions suivantes :

1. Construire un entrepôt (ou le rouvrir)

Pour qu'un joueur puisse construire un entrepôt ou le rouvrir, il faut que son bateau se situe au port de la ville en question. Avant de construire, il est possible de naviguer. Avant et après avoir construit, il est possible d'acheter des cartes Navigation. On ne peut construire ou rouvrir **qu'un seul** entrepôt par tour.

2. Construire une forteresse

Pour qu'un joueur puisse construire une forteresse, il faut que son bateau se situe au port de la ville en question. Avant de construire, il est possible de naviguer. Avant et après avoir construit, il est possible d'acheter des cartes Navigation. On ne peut construire **qu'une seule** forteresse par tour.

3. Contracter un emprunt

Pour qu'un joueur puisse contracter un emprunt, il faut que son bateau se situe au port de la banque. Il ne peut pas acheter de cartes Navigation. Le tour passe immédiatement au joueur suivant. Vous ne pouvez contracter **qu'un seul** emprunt par tour de jeu.

Attention : À deux joueurs, il y a des règles supplémentaires et des modifications, décrites après le paragraphe « Fin de la partie ».

LES ACTIONS EN DÉTAIL

Acheter des cartes Navigation

Cette action est optionnelle, et peut avoir lieu avant ou après la construction d'un entrepôt ou d'une forteresse. Vous ne pouvez pas acheter de cartes Navigation si votre action consiste à contracter un emprunt.

Il y a toujours quatre cartes Objectif / Déplacement et six cartes Connexion entre villes faces visibles. Vous pouvez acheter autant de ces cartes que vous le souhaitez. Pour cela, prenez une ou plusieurs cartes en main et payez la somme correspondante à la banque. Vous pouvez utiliser les cartes immédiatement ou lors d'un tour ultérieur. Au début de la partie, vous devez acheter au moins une carte, afin de mettre votre bateau en jeu.

Une fois qu'un joueur a achevé son tour, on complète les rangées avec de nouvelles cartes prises des talons, de manière à ce que le joueur suivant puisse choisir parmi le même nombre de cartes. Lorsqu'un des deux talons est épuisé, les cartes défaussées sont mélangées et utilisées comme un nouveau talon.

Naviguer

Au début de la partie, vous devez voyager avec une carte Objectif vers la ville désignée par la carte. Par la suite, le déplacement est optionnel, mais lorsque vous naviguez, vous devez le faire **avant de construire**.

Pour cela, jouez une carte de navigation et placez votre bateau dans la ville correspondante. Si la première case Port est occupée, vous devez placer votre bateau dans la seconde case. Si les deux cases sont occupées, vous ne pouvez pas vous arrêter dans cette ville et devez poursuivre votre voyage. Durant votre tour, vous pouvez jouer autant de cartes Navigation que vous le souhaitez. Si vous jouez plusieurs cartes Navigation dans le même tour, il suffit qu'un port soit libre soit disponible dans la dernière ville du trajet.

Exemple : Vous pouvez voyager avec une carte Objectif jusque Tanger puis de là, avec une carte Connexion entre villes, vers Alexandrie.

A partir du port de la banque et au début de la partie, vous ne pouvez voyager qu'avec une **carte Objectif**. Pour vous rendre à la banque, vous n'avez pas besoin de carte de navigation. Ce déplacement est **gratuit**.

Les cartes jouées sont défaussées après le voyage.

Construire un entrepôt

Vous ne pouvez construire un entrepôt que dans la ville dans le port de laquelle se trouve votre bateau. Pour construire un entrepôt, il faut payer à la banque le coût de construction indiqué sur la case Port sur laquelle se trouve le bateau, et placer un entrepôt sur la première case de construction disponible.

Le joueur qui construit le **premier** entrepôt dans une ville peut décider de le construire sur la première case (case « 0 ») ou sur la deuxième case. Si le premier entrepôt a été construit sur la deuxième case, le deuxième entrepôt de cette ville **doit** être construit sur la première case – qu'il soit construit par le même joueur ou par un autre joueur.

Tous les entrepôts suivants sont posés sur la case adjacente suivante. La dernière case du « U » **n'est pas** une case de construction. On n'a pas le droit d'y construire.

Les nombres sur les cases de construction ne sont pris en compte que lors du décompte.

Lorsque revient votre tour, vous pouvez laisser votre bateau dans la ville dans laquelle il se trouve et y construire un nouvel entrepôt (ou une forteresse). Vous pouvez également naviguer vers une autre ville et y construire, ou naviguer vers la banque et y contracter un emprunt.



Rouge a navigué vers Marseille et a construit son premier entrepôt pour 4 Florins. Il avait le choix de le construire sur la première ou sur la deuxième case. Il s'est décidé pour la deuxième case.



Ensuite Vert joue. Il a construit quatre entrepôts et une forteresse. Il a été obligé de construire son premier entrepôt sur la première case. Si aucun autre joueur ne construit un entrepôt à Marseille, il devra quitter la ville, car il ne peut pas y posséder plus de trois entrepôts à la suite.

Un joueur dont le bateau se trouve sur le port le plus cher ne peut pas se déplacer sur le moins cher si celui-ci s'est libéré.

Aucun joueur ne peut construire plus de trois entrepôts à la suite dans une même ville. Si un joueur a construit (ou rouvert) trois entrepôts consécutifs, il ne peut y construire un entrepôt supplémentaire seulement après qu'un autre joueur y a construit un entrepôt.

Bonus de présence commerciale

Le joueur qui possède le premier au moins un entrepôt dans chacune des neuf villes (les entrepôts fermés ne comptant pas) reçoit la carte bonus de Premier (15 Florins) immédiatement après la construction de l'entrepôt dans la neuvième ville et la place devant lui. Les deux autres cartes bonus sont attribuées aux joueurs qui arrivent en second, puis en troisième, à être présents dans les neuf villes. Un joueur qui a acquis une carte Bonus ne doit pas la rendre s'il est, plus tard dans la partie, représenté dans moins de neuf villes, à cause de fermetures.



Fermer un entrepôt

A chaque fois qu'un entrepôt est construit sur une case de construction sombre, l'entrepôt situé sur la première case de cette ville – quel que soit son propriétaire – est fermé. Il est écarté de cette case de construction et placé sur l'illustration de la ville. Cet entrepôt n'est pas pris en compte lors du décompte, ni pour la présence commerciale ni pour les majorités. Dès qu'on construit sur la deuxième case sombre, l'entrepôt situé sur la deuxième case est fermé, etc. Les cases de construction ainsi libérées ne peuvent être reconstruites que lorsque la dernière case de construction de la ville (l'avant-dernière case du « U ») est occupée.

A deux et trois joueurs, chaque ville a une case de fermeture supplémentaire. Le premier entrepôt de chaque ville ferme dès qu'un joueur construit sur la case de construction marquée d'un triangle sombre.

Rouvrir un entrepôt fermé

Le joueur auquel appartient l'entrepôt fermé peut le remettre en jeu s'il navigue à nouveau vers la ville concernée. Il place son bateau vers un port disponible et peut rouvrir son entrepôt **gratuitement**. Il le prend de l'illustration de la ville et le place sur la case disponible suivante. Lorsqu'on rouvre un entrepôt, on ne peut pas construire de nouvel entrepôt ni de forteresse dans le même tour.

Si un entrepôt est fermé et que le bateau du joueur se situe déjà dans la ville, il peut le rouvrir immédiatement à son tour.



Fermer un entrepôt : Jaune a construit sur la première case sombre. Ceci provoque la fermeture du premier entrepôt, qui est placé sur l'illustration de la ville.



Rouvrir un entrepôt : Bleu a construit sur la seconde case sombre. Ceci provoque la fermeture du deuxième entrepôt (Rouge). Ensuite, Rouge a rouvert son entrepôt sans frais. Pour cela, il a dû naviguer vers Marseille.

Un entrepôt est construit sur la dernière case de construction

Dès qu'un entrepôt est construit sur le dernier emplacement de l'échelle en U, un joueur peut construire un nouvel entrepôt sur un emplacement redevenu libre à cause de la fermeture d'un entrepôt. De cette manière, des emplacements libérés par des fermetures peuvent être à nouveau occupés. La chaîne d'entrepôts est poursuivie en direction de la première case. L'emplacement 0 est construit en dernier. A ce stade il ne se produit plus de fermetures. Lorsque les douze emplacements de construction sont occupés, il ne peut plus y avoir de construction d'entrepôt dans cette ville.

Même lorsqu'un joueur construit sur un emplacement redevenu libre à cause d'une fermeture, il ne lui est pas possible de posséder plus de 3 entrepôts consécutifs.

Construire une forteresse

Vous ne pouvez construire une forteresse que dans une ville dans le port de laquelle votre bateau se trouve. Pour construire une forteresse, il faut payer le prix indiqué sur une case vide de construction de forteresse et placer une de ses forteresses sur la case en question. Lorsque revient votre tour, vous pouvez rester dans le port de cette ville et construire un entrepôt, ou naviguer vers une autre ville et y construire, ou naviguer vers la banque et y contracter un emprunt.

Chaque joueur ne peut construire qu'une forteresse par ville.



Dès que le dernier emplacement d'une ville est construit, les emplacements libérés par les fermetures peuvent à nouveau être construits.

La chaîne d'entrepôts se poursuit dans la direction de la première case. La première case de construction (case 0) est occupée en dernier.

Si les trois derniers entrepôts construits à Marseille étaient rouges, Rouge pourrait construire car les entrepôts ne seraient pas adjacents.

Si Vert construisait avant Rouge, il pourrait construire sur la case 8, mais pas sur la case 4 car il aurait alors 4 entrepôts adjacents.

Contracter un emprunt

Pour contracter un emprunt, il est nécessaire de naviguer de la ville dans laquelle on se trouve vers le **Port de la Banque** (cela se fait sans jouer de carte Navigation). Dans le même tour, on peut contracter l'emprunt. Deux types d'emprunts sont disponibles :



Emprunt de 10 Florins
Remboursement : 12 Florins,
Après prolongation : 16 Florins
(dos de la carte)



Emprunt de 16 Florins
Remboursement : 20 Florins,
Après prolongation : 30 Florins
(dos de la carte)

Le joueur qui a contracté un emprunt pose la carte où figure le montant de l'emprunt face visible devant lui et reçoit le montant correspondant de la banque. A son prochain tour, il peut soit rester sur la case Banque et contracter un nouvel emprunt, soit naviguer vers une ville avec une carte Objectif.

Attention : Le joueur qui, à son tour de jeu, ne peut ni ne veut construire, doit naviguer jusqu'au Port de la Banque et contracter un emprunt. Pour cela, il n'utilise **pas** de carte Navigation. Lors du premier tour de jeu, on n'a pas le droit de contracter d'emprunt. Il n'y a pas de limite au nombre de bateaux situés dans le Port de la Banque.

DÉCOMPTE

Dès qu'un joueur a construit tous les entrepôts et forteresses qu'il avait devant lui, on termine le tour de jeu courant (de façon à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours). On procède ensuite à un décompte.

Les joueurs reçoivent de l'argent en fonction de leur présence commerciale, de leurs majorités, et des forteresses construites.

Présence commerciale

L'échelle de présence commerciale montre combien d'argent les joueurs touchent. Un joueur qui possède des entrepôts dans 3 villes touche 5 Florins, un joueur qui possède des entrepôts dans 9 villes touche 60 Florins.

Les forteresses et les entrepôts fermés ne sont pas pris en compte pour ce décompte.

Bonus de présence commerciale

Lors du **troisième** décompte, les joueurs possédant une carte Bonus de présence commerciale reçoivent le montant indiqué sur celle-ci (15, 10 ou 5 Florins).

Majorité

Chaque ville est décomptée indépendamment. Seuls les deux joueurs ayant le plus grand nombre d'entrepôts construits dans la ville reçoivent de l'argent. Pour chaque ville, le joueur majoritaire reçoit la somme indiquée sur la case libre suivante de l'échelle en U, et le second reçoit la moitié de cette somme (arrondie à la valeur inférieure). Par exemple, si le premier reçoit 15 Florins, le second en reçoit 7.



Vert et Bleu possèdent le plus d'entrepôts.

Comme Vert a construit son premier entrepôt avant Bleu, il est considéré comme premier et touche 20 Florins. Bleu est second dans cette ville et reçoit la moitié (10 Florins). Si Rouge construisait le prochain entrepôt, il deviendrait premier et Vert second.

Egalité : Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre d'entrepôts dans une ville, c'est le joueur qui, parmi eux, a construit l'entrepôt le plus à gauche sur l'échelle en U qui est considéré comme majoritaire (voir exemple). Il n'y a donc toujours qu'un premier et qu'un second.

A partir du moment où l'entrepôt le plus à droite de l'échelle en U a été construit, la dernière case (sur laquelle il n'est pas possible de construire un entrepôt) montre le montant à payer jusqu'à la fin de la partie.



La partie a progressé. Rouge, Bleu et Jaune possèdent le plus d'entrepôts (l'entrepôt fermé de Bleu ne compte pas). Comme l'entrepôt de Rouge est le plus à gauche sur l'échelle en U, il prend la première place. Il touche 16 Florins. Bleu reçoit 8 Florins pour la seconde place. Jaune est troisième et ne reçoit rien.

Forteresses

Pour chaque forteresse construite, un joueur reçoit autant d'argent que le second de la majorité (c'est-à-dire la moitié du montant indiqué sur la prochaine case libre de l'échelle en U). Cependant, dans la ville (ou chacune des villes) où ont été construits *le plus** d'entrepôts, une forteresse rapporte autant que la première place de la majorité (c'est-à-dire le montant indiqué sur la prochaine case libre de l'échelle en U).

Lors du décompte des entrepôts, on ne prend en compte que ceux qui se trouvent sur une case de construction de l'échelle en U.

Dans l'exemple ci-dessus, Vert et Rouge reçoivent chacun 8 Florins ; s'il n'a été construit plus de 10 entrepôts dans aucune ville, ils reçoivent 16 Florins.

APRES UN DÉCOMPTE

Rembourser ou prolonger un emprunt

Après un décompte, dans l'ordre du tour, chaque joueur (en commençant par le premier joueur de cette phase de jeu), décide s'il rembourse son emprunt ou s'il souhaite le prolonger. Pour rembourser un emprunt, le joueur pose la carte Emprunt sur la case Banque et paye la somme correspondante à la Banque (12 ou 20 Florins).

Pour prolonger un emprunt, le joueur retourne la carte correspondante. Le remboursement ne sera alors dû qu'au prochain décompte, mais à un coût plus important, c'est-à-dire au prix qui est maintenant visible sur la carte (16 ou 30 Florins). Un emprunt ne peut être prolongé qu'une seule fois, ensuite il doit impérativement être remboursé. Il est possible à tout moment de contracter de nouveaux emprunts, en voyageant avec votre bateau vers la Banque.

Pour prolonger ou rembourser un emprunt, il n'est pas nécessaire de naviguer vers la Banque.



III. Carte Emprunt de 10 Florins de face et de dos

III. Carte Emprunt de 16 Florins de face et de dos

Si on prolonge cet emprunt, on devra rembourser 16 Florins lors du prochain décompte.

Si on prolonge cet emprunt, on devra rembourser 30 Florins lors du prochain décompte.

Faire son bilan

Après le décompte, chaque joueur compte son argent, en retire le montant qu'il devra rembourser pour ses emprunts en cours, et annonce sa fortune. Ainsi, chaque joueur connaît l'état de la partie lors de chaque décompte intermédiaire.

Premier joueur de la phase suivante

Le joueur qui détient la fortune la plus faible après avoir fait son bilan peut choisir qui sera le premier joueur de la phase suivante. Celui-ci reçoit la tuile « El Capitan » et devient ainsi le premier joueur de la nouvelle phase.

Nouveaux entrepôts et forteresses

Chaque joueur reçoit six nouveaux entrepôts et une nouvelle forteresse de la réserve, et les place avec ceux qui lui restaient éventuellement de la phase précédente.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête après la troisième phase, lorsqu'au moins un joueur a construit tous ses entrepôts et forteresses (les entrepôts fermés de ce joueur, placés sur les illustrations des villes, ne sont pas pris en compte).

Le tour en cours est joué jusqu'à son terme, de façon à ce que chaque joueur ait effectué le même nombre de tours de jeu. Le troisième décompte termine la partie. Tous les emprunts en cours doivent être remboursés.

Les joueurs qui détiennent une carte Bonus (15, 10 ou 5 Florins) reçoivent alors la somme correspondante.

Le vainqueur est le joueur le plus riche.

RÈGLES SPÉCIALES POUR EL CAPITAN À DEUX JOUEURS

Les règles de base sont inchangées. Les règles supplémentaires suivantes s'appliquent en complément :

Les deux joueurs doivent construire des entrepôts de deux couleurs différentes.

Chaque joueur choisit une **première** couleur (couleur principale) et une seconde couleur (couleur neutre).

Il reçoit un bateau dans sa couleur principale.

Lors du décompte, quand on établit les majorités, on n'attribue que la première place, c'est-à-dire que seul le joueur majoritaire touche de l'argent. Les entrepôts des couleurs neutres sont décomptés mais ne sont pas en lice pour la première place : l'argent correspondant à la première place n'est attribué que si la majorité.

Préparation de la partie

Au début de chaque phase, chaque joueur reçoit six entrepôts et une forteresse dans sa couleur principale et deux entrepôts dans sa couleur neutre.

Les entrepôts et forteresses restants sont mis de côté et forment une réserve.

Exemple : Le joueur A reçoit les entrepôts rouges et verts, le joueur B reçoit les jaunes et les bleus.



Le joueur le plus jeune commence. Il reçoit la tuile « El Capitan » et la place devant lui.

Construire un entrepôt

Tant qu'un joueur dispose d'entrepôts devant lui, le nombre d'entrepôts de sa couleur principale doit être supérieur que le nombre d'entrepôts dans sa couleur neutre.

Au début de la partie (6 + 2 entrepôts), le joueur A dispose de :



Le joueur A peut construire un entrepôt rouge ou vert.

Dans la situation suivante (3 + 2 entrepôts) :



Le joueur doit construire un entrepôt vert. Il n'est pas autorisé de disposer **d'autant** d'entrepôts rouges et verts (ce qui serait le cas si un entrepôt rouge était construit).



Le joueur peut maintenant construire un entrepôt rouge ou vert.



Dans cette situation, le joueur doit construire son dernier entrepôt vert.

Aucun joueur ne peut construire (et/ou rouvrir) plus de **trois entrepôts de sa couleur principale à la suite** dans une ville, et il ne peut pas construire (et/ou rouvrir) plus de **quatre entrepôts dans ses couleurs principale et neutre** à la suite. Il ne peut construire un nouvel entrepôt dans une telle ville qu'après que son adversaire ait construit un entrepôt dans la ville.

DÉCOMPTE

Une phase de jeu arrive à son terme dès qu'un joueur a construit tous les entrepôts et forteresses dans sa couleur principale et tous les entrepôts de sa couleur neutre qui se trouvent sur la table devant lui. Si ce joueur se trouve être le premier joueur, l'autre joueur joue encore une fois. On procède ensuite au décompte.

Présence commerciale

Pour la présence commerciale, les joueurs ne comptent que les entrepôts dans leur couleur principale.

Bonus de présence commerciale

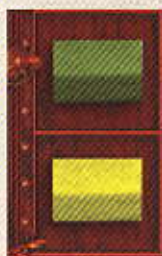
Pour le bonus de présence commerciale, les joueurs ne comptent que les entrepôts dans leur couleur principale.

Majorité

On ne considère que la couleur qui correspond au plus grand nombre d'entrepôts. Si cette couleur est la couleur principale d'un joueur,

ce joueur reçoit le montant qui est imprimé sur la case libre suivante.

Si cette couleur est la couleur neutre d'un joueur, ce joueur ne reçoit rien.



Exemple 1: Le joueur A joue Rouge et le joueur B joue Jaune comme couleur principale.

Le joueur A a construit un entrepôt dans sa couleur neutre Vert, et le joueur B a construit un entrepôt dans sa couleur principale Jaune. L'entrepôt Vert a été construit avant le Jaune. Vert prend donc la première place. Lors du décompte, personne ne reçoit d'argent, car Vert est la couleur **neutre** du joueur A.



Exemple 2: Le joueur A joue Rouge comme couleur principale et Vert comme couleur Neutre.

Dans cet exemple, le joueur A a construit les deux entrepôts. Lors du décompte, il ne reçoit cependant pas d'argent, car Vert est sa couleur neutre.

APRÈS UN DÉCOMPTE

Premier joueur de la phase suivante

Le joueur le moins fortuné après l'évaluation des bilans de chacun peut choisir s'il commence ou s'il laisse son adversaire commencer la phase suivante.

Nouveaux entrepôts et forteresses

Chaque joueur reçoit six nouveaux entrepôts et une nouvelle forteresse de sa couleur principale et deux nouveaux entrepôts de sa couleur neutre.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête à la fin de la troisième phase, lorsque l'un des deux joueurs a construit ses 18 entrepôts, ses trois forteresses ainsi que les six entrepôts de sa couleur neutre.

Le gagnant est le joueur le plus riche.

EL CAPITAN – RÈGLES POUR LES VARIANTES

Lorsque vous aurez joué plusieurs parties de El Capitan avec le plateau de jeu classique, vous pourrez jouer avec les villes supplémentaires. Nous recommandons dans un premier temps de ne jouer qu'avec une des trois villes additionnelles. Les joueurs expérimentés de El Capitan peuvent cependant, lorsqu'ils jouent à 4 ou 5, jouer avec deux voire les trois villes supplémentaires.

Matériel de jeu

- 3 villes spéciales (Porto, Lisbonne, Iles Canaries)
- 1 bateau Pirate noir (seulement pour les Iles Canaries)

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Les joueurs choisissent une ou plusieurs villes spéciales et les placent à gauche du plateau de jeu.

On place toujours Porto à la hauteur de Marseille, Lisbonne à la hauteur de Valence et les Iles Canaries à la hauteur de Tanger, que l'on utilise une, deux ou trois villes spéciales.

On a alors dix, onze ou douze villes en tout, vers lesquelles on peut naviguer et dans lesquelles on peut construire des entrepôts et des forteresses.

Si les Iles Canaries sont en jeu, le bateau Pirate noir est placé sur la deuxième case Port de cette ville en début de partie.

Naviguer hors du plateau de jeu

Une ville qui se trouve hors du plateau de jeu ne peut être atteinte que par une carte Déplacement (avec une, deux ou trois sceaux). Pour cela, votre bateau doit se situer dans le port d'une ville.

Exemple : A partir de Valence, il faut une carte Déplacement avec au moins un sceau pour pouvoir naviguer vers Lisbonne ; de Naples, Marseille ou Tanger il faut que la carte Déplacement dispose d'au moins deux sceaux. De Constantinople ou d'Alexandrie il faut des cartes Déplacement pour un total d'au moins quatre sceaux, ou une carte Connexion entre Villes puis une carte Déplacement.

A partir de la Banque ou en début de partie, on ne peut pas aller directement avec une carte Navigation vers une telle ville.

Une ville qui se trouve en dehors du plateau ne peut être quittée que par une carte Objectif ou Déplacement. Dans le cas où vous voulez contracter un emprunt, vous pouvez placer votre bateau directement sur la case de la Banque, sans utiliser de carte Navigation.

On peut naviguer avec une carte Déplacement entre deux villes toutes deux situées en dehors du plateau. Par exemple, on a besoin d'une carte avec au minimum deux sceaux pour naviguer de Porto vers les Iles Canaries.

DÉCOMPTE

Présence commerciale

Les villes supplémentaires participent au calcul de la présence commerciale. On peut donc être représenté par ses entrepôts dans dix, onze ou douze villes.

Un joueur qui possède des entrepôts dans dix villes reçoit 75 Florins, dans 11 villes 90 Florins et dans 12 villes 110 Florins.

Bonus de présence commerciale

Pour le Bonus de présence commerciale du premier, du second et du troisième joueur à être présents dans neuf villes, les entrepôts des villes qui ne sont pas sur le plateau comptent également.



Majorité

Dans chaque ville en dehors du plateau, tous les joueurs qui ont construit au moins un entrepôt reçoivent la moitié du montant affiché sur la prochaine case libre. Le joueur qui a la majorité des entrepôts reçoit la totalité du montant affiché.



RÈGLES SPÉCIALES POUR LISBONNE

Construire un entrepôt

Si votre bateau se trouve sur la première case Port de Lisbonne, la construction de chaque entrepôt est gratuite.

S'il se situe sur la deuxième case Port, chaque entrepôt coûte 1 Florin.



Paiement immédiat

Pour chaque entrepôt que vous construisez à Lisbonne, vous obtenez immédiatement de l'argent de la Banque. Si vous détenez la majorité après la construction, vous recevez le montant total, qui est imprimé sur la case libre suivante.

Si vous n'avez pas la majorité, vous recevez la moitié de ce montant.

Exemple: Le joueur Jaune construit le premier un entrepôt à Lisbonne et le place sur la seconde case de construction. Il reçoit immédiatement 4 Florins. Ensuite, Rouge construit un entrepôt sur la première case. Il reçoit lui aussi 4 Florins. Si Bleu construisait ensuite un entrepôt sur la troisième case, il ne recevrait que 3 Florins (la moitié de 6).

Fermeture d'un entrepôt

À Lisbonne, il n'y a que deux cases qui provoquent la fermeture d'un entrepôt.



RÈGLES SPÉCIALES POUR PORTO

Construire un entrepôt et une forteresse

À Porto se trouvent trois cases Port, ainsi jusqu'à trois bateaux peuvent se trouver simultanément à Porto. Un changement de case Port pendant le séjour n'est pas autorisé, tout comme dans le jeu de base.

À Porto, un seul joueur pourra construire une forteresse.



Fermeture d'un entrepôt

À Porto, les entrepôts fermés ne peuvent pas être rouverts. Les entrepôts concernés sont écartés de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES POUR LES ILES CANARIES

Avec les Iles Canaries, le bateau Pirate entre en jeu. Il est placé en début de partie sur la deuxième case Port des Iles.

Il bloque systématiquement aux bateaux de tous les joueurs la case Port sur laquelle il se trouve.

Naviguer vers les Iles Canaries

Le joueur qui navigue vers les Iles Canaries se place dans un des deux ports. Dans le même tour, il doit déplacer le bateau Pirate, où qu'il soit, vers une autre ville – et ce



gratuitement - et y percevoir une taxe de Protection.

Si le joueur reste ensuite lors des tours suivants dans le port des Iles Canaries, et s'il souhaite à nouveau déplacer le bateau Pirate, il doit alors payer une carte Navigation ou de l'argent. Il ne perçoit pas alors de taxe de Protection.



Déplacer le bateau Pirate

Le bateau Pirate ne peut être déplacé que vers une ville qui dispose au minimum d'un port libre. Le joueur décide s'il place le bateau Pirate sur la case Port libre ou sur la case Port occupée. S'il choisit la case occupée, le bateau qui se trouvait sur cette case est déplacé sur la case Port libre voisine. Le bateau Pirate ne peut pas être déplacé au sein de la même ville.

Percevoir la taxe de Protection

Une fois que le joueur a déplacé le bateau Pirate **gratuitement**, il perçoit une taxe de Protection dans la ville pour chaque bâtiment (entrepôt ou forteresse) auprès du propriétaire du bâtiment. Dans la première phase, il reçoit un Florin par bâtiment, dans la seconde phase deux Florins et dans la troisième phase trois Florins.

Les joueurs concernés doivent payer la taxe de Protection, du moment qu'ils ont la somme nécessaire. S'ils n'ont pas suffisamment d'argent, ils donnent tout ce qu'ils ont.

Attention : Le joueur qui a accosté aux Iles Canaries peut commencer par percevoir la taxe de Protection puis construire, ou construire d'abord puis percevoir la taxe de Protection.

Déplacer le bateau Pirate sans percevoir de taxe de Protection

Chaque joueur, quel que soit l'endroit où se trouve son bateau, peut déplacer une fois le bateau Pirate, au moment de son choix pendant son tour. Pour cela, il doit soit jouer une ou plusieurs cartes Navigation (cartes Objectif, Déplacement ou cartes Connexions entre Villes adaptées), soit payer deux Florins par déplacement du bateau Pirate (d'une ville à une ville voisine). Les règles de déplacement décrites dans le paragraphe « Déplacer le bateau Pirate » s'appliquent.

Le joueur ne perçoit pas dans ce cas de taxe de Protection.

Un jeu de
Wolfgang Kramer et Horst-Rainer Rösner

Illustration et design
Mike Doyle

Supervisé par
Jonny de Vries

Testeurs

Merci pour leur patience et leurs conseils avisés à

**Ursula Kramer, Oliver Joos,
Sabrina Weinzierl, Gudrun Glemser,
Reinhard Kramer, Regina Kramer,
Matthias Kramer, Spieleclub Ludwigsburg,
Spieleclub Stuttgarter Kronisten.**

Vérification des règles

**Angela Jahn, Ingo Anlauff, Ursula Kramer,
Ferdinand Köther.**

FAQ & forum du jeu
www.ystari.com

www.qwggames.nl
www.kramer-spiele.de

© 1997 Wolfgang Kramer und Horst-Rainer Rösner
© 2007 Wolfgang Kramer und Horst-Rainer Rösner
© 2007 QWG Games

