

MANILLA

Trafics et spéculations en Extrême-Orient
pour 3 à 5 pirates dès 8 ans.

En 1821, la « Isla Felipina » est sous le joug des colons espagnols. Les galions quittent le port d'Acapulco chargés d'or en direction de Manilla. Là-bas, le précieux métal est échangé contre des épices, de la soie, du chanvre, de la porcelaine et bien d'autres trésors d'Extrême-Orient.

Mais à l'ombre du pouvoir colonial, des marchands locaux s'obstinent à mettre en place un commerce maritime secret entre les archipels avoisinants et le continent asiatique. Des bateaux chargés de muscade, de jade, de ginseng et de soie quittent Manilla. Cependant, aucun n'est sûr d'arriver à bon port, certains navires auraient besoin d'une remise en état et les capitaines semblent n'être que de pauvres moussaillons ! De plus, des pirates essaieraient de piller les cargaisons.

Une bourse du marché noir se met en place par de gros paris pris sur les bateaux qui arrivent au port. Pour tenter de protéger leurs bateaux, les marchands envoient des complices pour corrompre les pilotes. Les figures les plus respectées n'hésitent pas à engager un bateau pirate pour profiter secrètement de la « tragique » perte de marchandises qu'ils regrettent ensuite publiquement : « VAYA CON DIOS... »

MATÉRIEL



III. 1



règle de jeu



DÉROULEMENT DU JEU (RÉSUMÉ)

Les EXPÉDITIONS MARITIMES (tours de jeu) se succèdent.

A chaque expédition, 3 bateaux mettent le cap sur le port de Manilla. On lance les dés pour déplacer les bateaux. Les chances d'atteindre le port sont plus ou moins importantes et vos revenus varient en fonction des marchandises chargées.

Chaque joueur commence la partie avec 2 actions et 30 PESOS.

Au début de chaque expédition, cet argent vous permet d'acheter aux enchères la fonction de **CAPITAINE DU PORT**, qui est le seul à pouvoir acquérir de nouvelles actions. De plus, celui-ci choisit les marchandises qui peuvent être chargées à bord des bateaux et donne l'avantage de départ à chaque bateau.

Une fois que le capitaine du port est désigné, les joueurs utilisent leur argent pour effectuer certaines actions avec l'aide de leurs **COMPLICES** :

- chaque joueur place ses complices à bord des bateaux pour gagner de l'argent grâce aux marchandises chargées si le bateau arrive au port de Manilla.
- les complices peuvent aussi être placés sur les cases du port ou du chantier naval pour gagner de l'argent grâce aux bateaux arrivés à destination ou nécessitant des réparations.
- un joueur peut décider d'être **AGENT D'ASSURANCE** : il gagne immédiatement 10 PESOS mais doit payer les réparations des bateaux qui arrivent au chantier naval.
- les joueurs peuvent décider de jouer aux **PIRATES**, en abordant ou en pillant les bateaux de transport dans le seul but de s'enrichir.
- en tant que **PILOTES**, les joueurs pourront influencer la vitesse des bateaux.

A la fin de chaque expédition, les joueurs gagnent de l'argent pour les complices les mieux placés. Les marchandises qui parviennent au port voient leur valeur augmenter. Le jeu est terminé dès que la valeur d'une marchandise atteint 30. Le vainqueur est le joueur qui possède alors la plus grosse fortune.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur reçoit :
30 PESOS
2 actions,
3 complices.

Pour les parties à 3 joueurs, chaque joueur reçoit 4 complices.



1. Chaque joueur reçoit 30 PESOS, les pièces restantes sont placées à côté du plateau de jeu. Elles forment la CAISSE DU PORT.
2. Chaque joueur reçoit 3 complices de même couleur. Les pions restants sont remis dans la boîte.

Les 4 complices sont utilisés uniquement pour les parties à 3 joueurs.

3. Parmi les 20 actions, on en prend 3 de chaque marchandise et on les mélange. Chaque joueur reçoit alors 2 actions de ce paquet qu'il est le seul à pouvoir regarder. Les actions non distribuées sont triées par type de marchandises et posées faces visibles à côté du plateau de jeu. Le nombre d'actions disponibles pour chaque marchandise est mis à la vue de chaque joueur (voir ill.2a).
4. Les marqueurs de valeur sont posés sur la case inférieure de couleur correspondante sur le « tableau des cours du marché noir » (voir ill. 2b).
5. Les bateaux, les cargaisons de marchandises et les dés sont posés à côté du plateau de jeu.



III. 2a : les actions non distribuées aux joueurs sont posées faces visibles à côté du plateau.



III. 2b : la situation du marché noir au début de la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque expédition maritime se déroule en 4 phases dans l'ordre suivant :

- I - Mise aux enchères et exercice de la fonction de capitaine du port.
- II - Placement des complices et jet de dés pour les bateaux,
- III - Distribution des revenus,
- IV - Augmentation de la valeur des marchandises,

L'expédition est ensuite terminée. La fonction de capitaine du port est remise aux enchères pour l'expédition suivante ...

PHASE I : MISE AUX ENCHÈRES ET EXERCICE DE LA FONCTION DE CAPITAINE DU PORT

A chaque tour de jeu, la fonction de capitaine du port est attribuée à un joueur.

Intérêt d'exercer la fonction de capitaine du port :

- il peut acheter une action,
- il détermine quelles cargaisons de marchandises vont être transportées,
- il détermine la position de départ des bateaux,
- il pose le premier complice (en phase II).

MISE AUX ENCHÈRES DE LA FONCTION DE CAPITAINE DE PORT.

Le joueur qui mise le plus devient le capitaine du port.

Pour commencer le premier tour de jeu, le joueur le plus âgé lance la première offre (au moins 1 PESO). Lors des tours suivants, c'est le capitaine du port du tour précédent qui ouvre l'enchère. S'il ne peut ou s'il ne veut pas faire d'offre, c'est son voisin de gauche qui débute alors l'enchère et ainsi de suite.

Chacun leur tour, les joueurs font une offre. Chaque joueur doit renchérir sur à l'offre précédente sinon, il passe. Un joueur qui passe son tour ne peut revenir dans l'enchère par la suite et faire une nouvelle offre. Le joueur dont l'offre est la plus élevée devient le capitaine du port. Il paye la somme mise à la caisse du port.

Si aucun joueur ne fait d'offre, le capitaine du port du tour précédent reste en fonction.

Un joueur ne peut pas faire d'offre supérieure à ce qu'il peut payer, mais il peut mettre en gage des actions (et ainsi prendre un crédit) pour payer son offre (voir paragraphe « Prendre un crédit »).

LE CAPITAINE DE PORT EXERCE SES FONCTIONS

a) Acheter des actions

Dans un premier temps, le capitaine du port décide s'il veut acheter des actions. Il choisit alors l'action qu'il souhaite. Pour cela, le joueur paye à la caisse du port que la valeur actuelle de la marchandise au marché noir en PESOS. Une action dont la valeur est « 0 » coûte un minimum de 5 PESOS au capitaine du port (voir ill. 3).



III. 3 : Une action de muscade coûte 10 PESOS. Une action de soie coûte 20 PESOS. L'action de ginseng n'a pas de valeur sur le marché noir, mais coûte quand même 5 PESOS, comme l'action de jade qui a une valeur de 5 PESOS au marché noir.

Seul le capitaine peut acheter une action, mais il n'est pas obligé de le faire.

b) Charger les marchandises

C'est la deuxième « action administrative » du capitaine. Il charge une marchandise sur chacun des 3 bateaux. Il décide ou non ou non telle ou telle autre marchandise (voir ill. 4).

III. 4 : le capitaine du port a décidé de ne pas charger de soie.



c) Placer les bateaux

Le capitaine du port met les bateaux à l'eau et détermine leur position de départ :

- Chaque bateau doit suivre une "route maritime" composée de cases de « 0 » à « 13 » dont l'arrivée est le port de destination.
- Le capitaine du port place chacun des bateaux sur la route de son choix (il ne peut y avoir plusieurs bateaux sur la même route).
- Pour chaque bateau, le capitaine du port choisit une case départ parmi les cases de « 0 » à « 5 » sur sa route.
- La somme des 3 positions de départ doit toujours être exactement égale à 9 (voir ill. 5a & 5b).



III. 5a : La somme des 3 positions de départ doit être égale à 9. On peut, par exemple, placer les bateaux sur les cases 4, 3 et 2.

Il est interdit d'avoir un placement de départ dont la somme des 3 positions de départ serait inférieure ou supérieure à 9.



III. 5b : Si un bateau est placé sur la case « 0 » alors les deux autres bateaux doivent obligatoirement être placés sur les cases 5 et 4. Aucun bateau ne peut prendre son départ sur une case supérieure à la case 5.

PHASE II : PLACEMENT DES COMPLICES ET JET DE DÉS POUR LES BATEAUX

Cette phase du jeu est composée de 3 tours de pose et de 3 tours de dés, joués alternativement : on joue un tour de pose puis un tour de dés, etc.

Remarque : Une partie à 3 joueurs comporte 4 tours de pose et 3 tours de dés. On effectue successivement les 2 premiers tours de pose. Ensuite, à lieu le premier tour de dés. On alterne les tours jusqu'au dernier tour de pose (4ème) et dernier tour de dés (3ème).

Déroulement d'un tour de pose

En commençant par le capitaine, les joueurs posent tour à tour un de leurs complices sur une case inoccupée de leur choix et payent à la caisse du port la somme indiquée sur cette case (exception : Assurance, voir plus loin).

Un joueur qui renonce à poser un de ses complices ne pourra le poser lors du tour de pose suivant.

Un joueur qui n'a plus d'argent et qui ne peut pas prendre de crédit peut- en tant que « passager clandestin » - poser un COMPLICE de façon exceptionnelle et gratuite (cf. paragraphes « prendre un crédit » et « passager clandestin »).

Le capitaine du port peut acheter 1 action au cours du marché, mais le prix minimum reste fixé à 5 PESOS.



Le capitaine du port charge 3 marchandises et en laisse 1 à terre.

Le capitaine du port détermine la position de départ des 3 bateaux

Somme des cases de départ = 9

Aucun bateau ne peut commencer au-delà de la case 5.



On alterne les tours de pose et les tours de dés (3 fois)

A 3 joueurs : avant le premier tour de dés, il y a 2 tours de pose

Tour de pose : chaque joueur pose un complice, le capitaine du port commence.

Où poser les complices ?

On peut poser des complices sur les cases suivantes :

Sur les cases Marchandises à bord des bateaux :



bateaux chargés

3 emplacements pour les cargaisons de ginseng, de soie et de muscade.
4 emplacements pour les cargaisons de jade.

Lorsqu'un joueur veut placer un de ses complices sur une des 3 marchandises chargées, il le fait sur l'emplacement libre le plus avantageux pour la marchandise choisie. Au cours des tours de pose, chaque joueur peut poser plusieurs de ses complices sur un même bateau.

--> But de cette action : Après avoir lancé 3 fois les dés, si le bateau atteint le port de destination, les complices se partagent les bénéfices. (cf. phase III : « Distribution des revenus »).

--> Risque de cette action : si le bateau n'atteint pas le port d'arrivée, l'argent investi est perdu.

Sur les cases du port et sur les cases chantier naval:



port

Chaque joueur dispose d'un emplacement dans le port et le chantier naval pour y placer un complice. Il y place un complice sur un emplacement inoccupé de son choix. Au cours des tours de pose, chaque joueur peut placer ses complices dans les ports et/ou chantiers navals.

--> But de cette action : Après avoir lancé 3 fois les dés, si un bateau arrive au niveau de la case sur laquelle un joueur a placé un complice, alors ce joueur gagne la somme indiquée par la case (cf. phase III : « Distribution des revenus »).

--> Risque de cette action : si aucun bateau n'arrive au niveau cette case sur laquelle est placé un complice, l'argent investi est perdu.



chantier naval

Sur les cases Pirates:



bateau pirate

Sur le bateau pirate (dessiné sur le plateau) figurent deux emplacements pour des pirates. Pour charger un complice à bord du bateau pirate, on doit le placer sur la « case avant » du bateau. Le pirate est alors appelé le « CAPITAINE DES PIRATES ».

Si cette case avant est occupée, le joueur pose son complice sur la case inoccupée.

Remarque : Au cours des tours de pose, un même joueur peut occuper les deux cases du bateau pirate avec ses complices.

--> But de cette action (bateaux se trouvant exactement sur la case 13) :

Au 2^{ème} tour de dé, ces bateaux peuvent être abordés par les pirates.

Au 3^{ème} tour de dé, ces bateaux peuvent être pillés par les pirates (cf. paragraphe « Case 13 : les pirates »).

--> Risque de cette action: si aucun bateau n'atteint la case 13, les pirates ne peuvent rien gagner.

Sur les cases de pilotage



pilotes

L'« ÎLE DE PILOTAGE » offre deux emplacements dont le coût varie d'un emplacement à l'autre.

Un joueur place un complice « pilote » sur l'un des deux emplacements (si toutefois ils sont libres). Le complice placé sur l'emplacement le plus cher sera appelé « chef-pilote ».

--> But de cette action : Juste avant le 3^{ème} tour de dés, les pilotes peuvent influencer le déplacement des bateaux. Ils essaient de gêner ou de faciliter l'arrivée d'un bateau au port de destination. Les bateaux qui se trouvent déjà au port ne peuvent plus être déplacés (cf. paragraphe « Les pilotes s'en mêlent »).

--> Risque de cette action : L'action peut ne pas avoir l'effet escompté.

Sur la case Assurance



assurance

Le bâtiment d'assurance ne dispose que d'un seul emplacement. Lorsqu'un joueur y place un complice, il devient un « agent d'assurance ». La caisse du port lui verse immédiatement 10 PESOS.

--> But de cette action : Au 3^{ème} jet de dés, si aucun bateau n'arrive au chantier naval, le joueur garde les 10 PESOS reçus.

--> Risque de cette action : Pour chaque bateau qui arrive au chantier naval, le joueur paie les « réparations ». (Voir paragraphe « L'assurance paye »).

Déroulement d'un tour de dés

Le capitaine du port lance les 3 dés dont les couleurs correspondent aux marchandises chargées. Il déplace ensuite les bateaux vers port de destination dans l'ordre de son choix. Pour ce faire, il les déplace du nombre de cases indiquées par le dé de couleur correspondante (cf. ill. 6).

1. Si un bateau atteint le port de destination, les déplacements restants sont perdus.
2. Chaque bateau se déplace le long de « sa » route, sans pouvoir en changer.
3. Il n'est pas possible de perdre (ou d'échanger) de marchandises en chemin.



Ill. 6 : le « dé marron » indique un 4. Le bateau qui transporte la muscade se déplace donc de 4 cases en direction du port de destination. Le bateau qui transporte la soie avance de 2 cases, conformément au résultat du dé bleu. Le bateau de jade atteint le port en 4 cases. Un des points du dé vert « 5 » ne sont donc pas utilisés.

Tour de dés :

le capitaine du port lance les 3 dés correspondant aux 3 marchandises chargées et avance les bateaux correspondant au chiffre obtenu.



Expédition réussie

Lorsqu'un bateau dépasse la case 13, il atteint le port de Manilla et est placé sur la case A du port. Un 2ème bateau arrive au port de Manilla et est posé sur la case B. Si deux bateaux atteignent le port en même temps, la case sur laquelle ils sont posés n'a pas d'importance.

Ce n'est que lorsque 3 bateaux arrivent au port de destination que la case C est occupée (voir ill. 7). Ces cases ne peuvent être occupées par deux complices à la fois.



Ill. 7 : Le bateau de jade a atteint le port au 2ème tour de dés, la case A est donc occupée. Au 3ème jet de dés, les deux autres bateaux atteignent le port de destination. L'un est placé sur la case B, l'autre sur la C.

Les bateaux qui dépassent la case 13 sont placés au port.

Naufrage

Les bateaux qui n'ont pas atteint le port après les trois tours de dés sont endommagés. Ils doivent aller au chantier naval (exception : pour les bateaux arrivés sur la case 13, voir paragraphe « Case 13 : les pirates »).

Si un bateau n'atteint pas le port, il est placé sur la case A du chantier naval, et ainsi de suite pour les bateaux suivants sur les cases B et C (voir ill. 8).

Les cases du chantier naval ne peuvent être occupées deux fois.



Ill. 8 : seul le bateau chargé de soie a atteint le port. Les deux autres bateaux sont placés sans ordre d'importance, sur les cases A et B du chantier naval.

Les bateaux qui n'ont pas dépassé la case 13 après les 3 tours de dés sont placés au chantier naval.

Les cases de port et de chantier naval sont remplies en commençant par la case A (puis B et C)

ATTENTION : juste avant le 3ème tour de dés, les pilotes effectuent leur tour de jeu (voir paragraphe « Les pilotes s'en mêlent »).

Case 13 : Les pirates

Si, après un jet de dés, un bateau arrive sur la case 13, il peut être attaqué par les pirates. Si, le bateau pirate est inoccupé, il n'arrive rien au bateau.

Les bateaux peuvent atteindre la case 13 lors du 2ème ou du 3ème tour de dés :

- a) Les bateaux qui atteindront la case 13 lors du 2ème tour de dés seront abordés.
- b) Les bateaux qui atteindront la case 13 lors du 3ème tour de dés seront pillés.

Un bateau, qui atteint la case 13 lorsqu'il est déplacé par un pilote, n'est pas affecté par les pirates. Les pirates ne peuvent passer à l'attaque dans ce cas (voir paragraphe : « Les pilotes s'en mêlent »).

a) Abordage (voir ill. 9)

Le « capitaine des pirates » peut passer à l'abordage en premier. Le 2ème pirate (s'il y en a un) peut ensuite passer à l'action. Les pirates ne peuvent renoncer de passer à l'abordage s'ils espèrent pouvoir piller un bateau après le 3ème tour de dés (voir plus loin « Aborder »). Pour passer à l'abordage, le joueur ne peut poser son pirate que sur un emplacement libre du bateau attaqué.

Les pirates abordent ou pillent les bateaux qui arrivent sur la case 13.



Passer à l'abordage : seulement après le 2° tour de dés !

Les pirates doivent occuper des cases libres sur les bateaux.

Si le 2^o pirate reste seul à bord du bateau pirate, il devient le capitaine

S'il n'y a plus d'emplacement libre à bord du bateau, le joueur pirate ne peut pas aborder.

Si seul le capitaine des pirates passe à l'abordage, le deuxième pirate devient immédiatement le chef des pirates. Il est placé sur la case de devant du bateau pirate.



III. 9 : Au 2^{ème} tour de dés, les bateaux de jade et de ginseng ont atteint la case 13. Le capitaine des pirates décide d'aborder. Celui-ci est obligé d'occuper le seul emplacement libre sur le bateau de ginseng. Le second pirate ne peut passer à l'abordage. Il devient donc le chef des pirates.

Si plusieurs bateaux atteignent la case 13 lors du 2^{ème} tour de dés, chaque pirate peut choisir le bateau qu'il souhaite aborder.

b) Pillage (voir ill. 10)

Piller : seulement après le 3^o tour de dés !

Les pirates se partagent la valeur de la (des) marchandise(s) pillée(s).

Les bateaux qui se trouvent sur la case 13 après le 3^o tour de dés, tombent aux mains des pirates.

1. Les complices qui se trouvent à bord sont retirés des bateaux et rendus à leurs propriétaires.
2. La caisse du port verse les revenus aux pirates pour les bateaux pillés (voir plus loin « Phase III : Distribution des revenus »).
3. Ensuite, le capitaine des pirates décide pour chaque bateau pillé, s'il sera posé sur le port de destination ou sur le chantier naval. S'il décide de placer le bateau sur le port, la marchandise chargée voit sa valeur augmenter au marché noir (voir « Phase

4. Si, après le 3^o tour de dés, un bateau atteint la case 13 et que le bateau pirate est inoccupé, le bateau est placé sur la première case libre du port.



III. 10 : Le bateau de muscade atteint la case 13 après le 3^o tour de dés. Les complices qui se trouvent à son bord sont rendus à leur propriétaire. La valeur de la muscade est de 24 PESOS que vont se partager les 2 pirates (12 PESOS chacun).

Les pilotes s'en mêlent

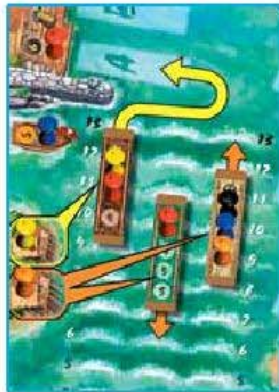
Avant le 3^o tour de dés :

- le « petit pilote » déplace un bateau de 1 case.
- le « grand pilote » déplace 1 bateau (de 2 cases) ou 2 bateaux (d'une case chacun).

A la fin du dernier tour de pose (précèdent le 3^o tour de dés), les pilotes peuvent influencer le déplacement des bateaux.

Remarque : Un bateau qui a déjà atteint le port de destination ne peut se déplacer.

1. Le chef-pilote (case 5) déplace un bateau de 2 cases ou deux bateaux d'une case chacun. Il choisit de déplacer son bateau, soit vers le port de destination, soit dans la direction opposée.
2. Ensuite, le 2^{ème} pilote déplace un bateau d'une case dans la direction de son choix. Il peut choisir un bateau qui a déjà été déplacé par le chef-pilote (voir ill. 11).
Si un pilote déplace un bateau au-delà de la case 13, ce bateau est posé sur la première case libre du port.
Si un pilote déplace un bateau sur la case 13, il ne se passe rien (les pirates n'attaquent qu'après un tour de dés).



III. 11 : Le dernier tour de pose est terminé. Avant le 3^o tour de dés, les pilotes vont jouer. Le « petit pilote » décide d'avancer le bateau de muscade d'une case. Celui-ci atteint alors le port. Il ne peut pas être déplacé par le « grand pilote ». Le « grand pilote » décide d'avancer le bateau de ginseng sur la case 13. Le bateau n'est pas attaqué par les pirates parce que le tour de dés n'a pas encore eu lieu. Il recule ensuite le bateau de jade d'une case.

3. Le capitaine du port ne peut lancer les dés pour le 3^{ème} tour de dés que lorsque les pilotes ont pu effectuer leurs actions.
4. Tout pilote peut renoncer à son action en choisissant de ne déplacer aucun bateau.

La phase II prend fin au 3^{ème} tour de dés quand les 3 bateaux se trouvent sur les cases de port ou de chantier naval. On distribue alors les revenus.

Phase III : DISTRIBUTION DES REVENUS.

Après le 3ème tour de dés, la caisse du port verse des revenus à chaque joueur pour les complices bien placés :

- Les **COMPLICES** à bord du **BATEAU PIRATE** ne gagnent des revenus que si au moins un bateau a atteint la case 13. Les pirates pillent ce bateau et se partagent les gains indiqués sur la carte de marchandise chargée par le bateau pillé. Les complices se trouvant sur ce bateau sont rendus à leur propriétaire (voir ill. 10).
- Les **COMPLICES** se trouvant sur des bateaux **CARGAISONS DE MARCHANDISES** ne gagnent de revenus que si le bateau a atteint le port de destination. Le revenu, indiqué sur chaque carte de marchandises, est distribué en part égale à chacun des complices du bateau à l'arrivée (voir ill. 12). Les complices à bord des bateaux dans le chantier naval n'ont pas atteint le port. Ils ne gagnent rien.
- Les **COMPLICES** qui se trouvent sur des **CASES DE PORT** ou de **CHANTIER NAVAL** ne gagnent de revenus que si un bateau se trouve sur la case correspondante (voir ill. 13a et 13b). La case concernée indique la somme gagnée.

La caisse du port paye les revenus des cases du port.

L'agent d'assurance paye les revenus des cases du chantier naval (s'il y en a un, sinon c'est la caisse du port qui paye).

Les complices se trouvant sur une case du port ou du chantier naval -occupée-, ne gagnent rien.



Ill. 12 : le bateau de jade atteint le port avec 3 complices. La caisse du port paye donc 36 PESOS : Le joueur rouge qui y a placé 2 complices, reçoit 24 PESOS.



Ill. 13a : Le joueur **ORANGE** gagne 6 PESOS, 2 de ses bateaux ont atteint le port. Le joueur **ROUGE** gagne 8 PESOS. Le joueur **BLEU** ne gagne rien, ses 3 bateaux ne sont pas arrivés au port.

- Les **COMPLICES** placés en tant que pilotes ne gagnent pas de revenus.



Ill. 13b : Au chantier naval, seul se trouve le bateau de ginseng. Le joueur **NOIR** ne gagne rien car son complice est placé sur la case B du chantier naval.

L'assurance paye

Chaque bateau dans le chantier naval est considéré comme étant un « sinistre » que l'agent d'assurance doit régler. Le montant est réglé soit :

- au joueur qui possède un **COMPLICE** sur une case de chantier naval quand un bateau s'y trouve.
 - à la caisse du port s'il n'y a pas de **COMPLICE** sur une case du chantier naval où il y a un bateau.
- Le montant de l'assurance correspond à la somme indiquée par la case du chantier naval (voir ill. 14)

L'agent d'assurance peut encaisser ses revenus du tour avant de payer les sinistres. S'il ne peut payer entièrement, il fait un crédit de valeur suffisante en mettant en gage des actions (voir paragraphe : « Prendre des crédits »). S'il ne peut récupérer suffisamment d'argent, il règle alors ses dettes le mieux possible en mettant toutes ses actions en gage. La caisse du port paye ensuite les sommes restantes que le joueur n'a pas pu payer. Celui-ci n'aura pas à rembourser la caisse du port dans la suite du jeu.



Ill. 14 : Deux bateaux se trouvent au chantier naval, l'agent d'assurance doit payer leurs réparations. 6 PESOS au joueur bleu et 8 PESOS au joueur orange. L'agent d'assurance étant également le joueur bleu, il ne paye que 8 PESOS au joueur orange.

Revenus :



A. Les pirates reçoivent leurs revenus pour les bateaux pillés, en parts égales (payés par la caisse du port).

B. Les complices sur les bateaux reçoivent la valeur de la marchandise avec laquelle ils ont atteint le port de destination (payés par la caisse du port).

C. Chaque case de port rapporte son revenu au complice si le bateau l'a atteinte.

D. Chaque case de chantier naval rapporte son revenu au complice si le bateau s'y trouve.

L'agent d'assurance paye. S'il ne peut payer, c'est la caisse du port qui paye.

L'agent d'assurance paye les réparations des bateaux qui se trouvent sur les cases de chantier naval non occupées (à la caisse du port).

Mettre une action en gage (« crédit »)
= 12 Pesos versés par la caisse du port

Remboursement
= 15 Pesos



Crédit non remboursés
= 15 points perdus en fin de partie

Un joueur qui est « sur la paille » peut placer un complice sur un bateau de transport (« passager clandestin »)

La valeur des marchandises qui ont atteint le port de destination monte d'une case au marché noir.

Fin du jeu : une marchandise atteint la valeur de 30 Pesos

Le Vainqueur est le joueur qui amasse la plus grosse fortune (PESOS + actions - crédits non remboursés)

Prendre un crédit

Un joueur peut à tout moment mettre en gage des actions à la caisse du port, pour prendre un crédit. Pour ce faire, il pose devant lui l'action face cachée.

- La caisse du port lui verse en échange 12 PESOS par action.

Un joueur qui a besoin d'argent doit obligatoirement prendre un crédit pour honorer ses dettes.

S'il manque d'actions :

- il ne peut pas miser pour la fonction de capitaine du port

- il doit payer les sinistres à hauteur de l'argent et des actions non mises en gage dont il dispose.

- dès qu'il n'aura plus d'argent il est « pris en charge » par la caisse du port en tant qu'agent d'assurance (voir paragraphe « L'assurance payée »)

- il peut mettre en jeu des COMPLICES en tant que « passager clandestin » (voir paragraphe « Passager clandestin »).

Chaque crédit peut être remboursé en échange de 15 PESOS par crédit à la caisse du port. Un joueur qui a remboursé un crédit reprend son action et la place avec ses actions non mises en gage. Celle-ci peut être remise en gage pas la suite.

Pour chaque crédit qui n'aura pas été remboursé à la fin du jeu, le joueur qui aura pris ce crédit devra payer des intérêts de pénalités de 15 BAYAD (voir paragraphe « Fin du jeu et vainqueur »).

Passager clandestin

Un joueur ne possédant ni argent ni action, sera un passager clandestin. En phase II, il peut lors du tour de pose, placer ses COMPLICES des bateaux de transport de façon gratuite.

Un joueur qui possède trop peu d'argent pour placer un COMPLICE sur un emplacement libre même le moins cher peut poser un COMPLICE sur l'emplacement libre d'un bateau. Pour ce faire, il verse l'argent qui lui reste à la caisse du port.

IV - AUGMENTATION DE LA VALEUR DES MARCHANDISES

Les valeurs des marchandises, qui ont atteint le port de destination au cours de ce tour, augmentent. Pour cela, les marqueurs de couleurs correspondant à la valeur des marchandises sont déplacés d'une case vers le haut sur le « tableau des cours du marché noir ».

Les valeurs des marchandises qui n'ont pas atteint le port de destination restent inchangées.

Le tour de jeu se termine avec la phase IV. Pour préparer le tour suivant, les bateaux et les cargaisons sont replacés à côté du plateau de jeu. Les joueurs reprennent leurs COMPLICES.

Le tour suivant peut commencer.

FIN DU JEU ET VAINQUEUR

Dès qu'une marchandise atteint la valeur 30, le jeu se termine.

Chaque joueur compte l'argent qu'il possède en caisse. Il détermine ensuite la valeur de ses actions au tableau du marché noir. Il additionne la valeur de ses actions à son argent en caisse. Pour chaque crédit qu'il n'a pas remboursé, il faut retrancher 15 PESOS.

Le joueur qui a amassé la plus grosse fortune, est le vainqueur du jeu.

Variante de jeu : Les pirates peuvent passer à l'abordage même quand il n'y a pas de cases libres à bord des bateaux attaqués. Le pirate retire du bateau attaqué un complice de son choix, le rend à son propriétaire puis y pose son pirate à la place. Cependant, s'il reste des places libres sur le bateau attaqué, elles doivent d'abord être occupées avant de pouvoir retirer des complices adverses. Si les deux pirates abordent le même bateau, le deuxième pirate ne peut pas prendre la place que vient d'occuper le chef pirate.



© 2005, Zoch GmbH
Auteur : Franz-Benno Delonge
mise en page : Victor Boden
Traduction : Loïc BOISNIER et GIGAMIC