



# PIRATES

de MARACAIBO

## Règles du jeu

Un jeu d'Alexander Pfister, Ryan Hendrickson et Ralph Bienert  
De 1 à 4 joueurs, à partir de 12 ans, 25 min. par joueur



Les Caraïbes, fin du XVII<sup>e</sup> siècle. La promesse des richesses apportées par les nouvelles routes commerciales, l'industrie florissante et la lutte sans merci entre les puissances occidentales pourtant lointaines attirent toujours plus de marins en devenir prêts à s'engager sur l'océan, théâtre de nombreux combats. Trouver du travail est facile, mais il se fait bien souvent dans des conditions inhumaines et pour un salaire dérisoire. « Pourquoi se tuer à la tâche quand on peut profiter des richesses d'une vie d'aventure ? », vous dit une voix intérieure. « Les pirates font et prennent ce qu'ils veulent, quand ils le veulent. »

Attention, toutefois ! Une vie si insouciance se termine bien souvent par une rencontre aussi brutale qu'imprévue avec la potence. Couvrez-vous promptement de gloire tant que vous le pouvez, mais efforcez-vous d'être plus rusé que vos adversaires !

Que restera-t-il de votre passage dans les Caraïbes lorsque vous n'y serez plus ? La terreur qu'inspirait votre figure de proue aux capitaines des galions chargés de trésors ? L'admiration que suscitait la silhouette de votre majestueux navire lorsque ses voiles apparaissaient au large des côtes ? Les fabuleuses rumeurs qui entourent les coffres que vous aviez enterrés et qui n'ont jamais été retrouvés ?

À vous de créer votre légende et d'éclipser celle de vos rivaux !

# MATÉRIEL

## MATÉRIEL COMMUN



1 plateau Exploration



3 dés de raid  
(jaune, vert et blanc)



Environ 125 cubes  
(de différentes couleurs,  
le gris est générique)



62 doublons  
(20× 5, 20× 2, 22× 1)



3 plateaux  
Île au trésor



12 tuiles Figure de proue



6 tuiles Valeur



42 cartes de nv.I  
 • 8 lieux  
 • 12 résidences  
 • 22 développements



41 cartes de nv.II 25 cartes Quête

## MATÉRIEL DES JOUEURS

4 plateaux Navire  
(1 par joueur ; l'un des  
verso est réservé  
au solo)



4 plateaux Repaire  
(1 par joueur ; l'un des versos est  
réservé au solo)



20 tuiles Marché noir recto-verso  
(5 pour chaque couleur de joueur)



4 pions Score  
(1 pour chaque couleur de joueur)



4 pions Navire  
(1 pour chaque couleur de joueur)



4 pions Explorateur  
(1 pour chaque couleur de joueur)

## POUR LE MODE SOLO

1 plateau Navire Solo  
(au verso d'un  
plateau Navire)



12 cartes Solo  
(6x A, 6x B)



1 plateau Repaire Solo  
(au verso d'un plateau Repaire)



### MODULE RUBIS

2 tuiles Réserve de rubis



1 tuile Marché aux rubis

### MODULE RETRAITE AU SOLEIL

1 tuile Moitié prix

(peut aussi être utilisée dans Maracaibo)



## MISE EN PLACE



5

Zone de départ



4

9



8 cartes Lieu  
15 cartes Développement  
4 cartes Résidence

3



Pioche de nv.I

Chaque joueur commence avec la somme  
en doublons ci-dessous, selon sa place dans  
l'ordre du tour (sens horaire) :

1<sup>er</sup> joueur  
**10 doublons**

2<sup>e</sup> joueur  
**11 doublons**

3<sup>e</sup> joueur  
**12 doublons**

4<sup>e</sup> joueur  
**13 doublons**



## MISE EN PLACE

- Avant de commencer la mise en place, choisissez un ou plusieurs modules à ajouter à votre partie si vous le souhaitez (voir p.14). Si vous ne connaissez pas encore le jeu, jouez sans aucun module.
- Placez le **plateau Exploration** au milieu de la table.
- Formez la pioche de nv.I face cachée comme suit :
  - Prenez les 8 cartes Lieu  ;
  - Ajoutez-y 4 cartes Résidence  prises au hasard ;
  - Ajoutez-y 15 cartes Développement  prises au hasard ;
  - Mélangez l'ensemble de la pioche de nv.I ;
  - Rangez les cartes inutilisées sans les regarder.
- Construisez maintenant la zone de jeu selon le schéma donné ci-dessus : placez le premier plateau Île au trésor en haut à gauche, puis piochez et révélez les deux premières cartes de la pioche de nv.I pour former la première colonne. Continuez de piocher et révéler des cartes pour former la 2<sup>e</sup> colonne, puis ainsi de suite de gauche à droite (prenez soin de placer les deux autres tuiles Île au trésor comme indiqué). Terminez par l'île au trésor (tout en haut à droite de la zone de jeu).

Cette zone de jeu représente **Les Caraïbes** (le Golfe et Maracaibo, sur le plateau Exploration, en font également partie). Si, lors de vos premières parties, vous formez un ensemble de 4 cartes Lieu adjacentes dans les Caraïbes, nous vous conseillons d'échanger une ou plusieurs de ces cartes avec des cartes Développement pour casser cet ensemble.

**Note :** voyez les schémas de mise en place alternatifs p.11 pour découvrir d'autres configurations, ou créez la vôtre ! Les Caraïbes doivent faire environ 4 rangées de 9 colonnes.

- Mélangez toutes les cartes de nv.II et placez-les face cachée près des Caraïbes.
- Placez **4 cubes** sur chaque plateau Île au trésor (en partant des cases du bas). Les cubes restants doivent rester à portée de main des joueurs.
- Placez au hasard **une tuile Valeur** face visible sur le coin supérieur gauche de chaque carte Lieu marquée d'un symbole  (6 au total). (l'illustration ci-dessus n'est qu'un exemple)
- Chaque joueur prend un **plateau Navire** et un **plateau Réparer** ainsi que les éléments suivants à sa couleur : pion Navire, pion Explorateur, pion Score, tuiles Marché noir et jetons Joueur.





9) Chaque joueur place les éléments à sa disposition sur les emplacements suivants :

- Son **pion Navire** sur la zone de départ indiquée
- Son **pion explorateur** sur la case de départ de la piste d'exploration du plateau Exploration
- Son **pion Score** sur la case 0 de la piste de score du plateau Exploration
- Son **plateau Navire** devant lui, côté multijoueurs visible
- Son **plateau Repaire** à proximité, côté multijoueurs visible
- Le reste des éléments à portée de main.

10) Un joueur prend maintenant ses **tuiles Marché noir** et pose chacune d'entre elles sur une face au hasard avant de les aligner au-dessus de son plateau Navire. Les autres joueurs doivent placer leurs propres tuiles Marché noir sur les mêmes faces que ce joueur et les aligner de la même façon.

11) Mélangez les **cartes Quête** et placez-les face cachée à proximité du plateau Exploration. Chaque joueur pioche 2 cartes Quête. Il doit en conserver 1 (qu'il garde secrète) et défausser l'autre face cachée. Remettez ensuite les cartes Quête défaussées dans la pioche Quête et mélangez-la. Ensuite, révélez les 2 premières cartes de cette pioche et

placez-les face visible à côté de la pioche pour former le **Marché des quêtes**.

12) Prenez au hasard autant de **figures de proue** que le nombre de joueurs +2 et placez-les face visible à côté de la piste d'exploration pour former le **Marché des figures de proue**. Rangez les figures de proue non utilisées.

13) Placez les **doublons** et les **dés de raid** à portée de main des joueurs.

14) Déterminez au hasard le premier joueur. La partie se joue dans le sens horaire. Chaque joueur récupère la somme suivante selon l'ordre de jeu :

1 <sup>er</sup> joueur	10 doublons
2 <sup>e</sup> joueur	11 doublons
3 <sup>e</sup> joueur	12 doublons
4 <sup>e</sup> joueur	13 doublons

15) Enfin, le dernier joueur (qui se trouve à la droite du premier) place l'un de ses jetons Joueur, face 50 PV cachée, sur l'emplacement Maracaibo du plateau Exploration. Ceci vous permet de vous rappeler qu'une fois la fin de partie déclenchée, c'est ce joueur qui jouera le dernier.

## DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en **trois manches**. Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire. À votre tour, vous devez naviguer à travers les Caraïbes puis effectuer les actions indiquées à l'emplacement où votre navire s'est arrêté. La manche se termine lorsqu'un joueur atteint Maracaibo. La partie se termine à l'issue des trois manches.

### TOUR D'UN JOUEUR

À votre tour, vous **devez** résoudre une phase de **déplacement** et **pouvez** résoudre une phase d'**actions**. Vous passez ensuite la main au joueur suivant, dans le sens horaire.

#### Phase de déplacement

Déplacez votre pion Navire de **1 à 3 cases** dans les Caraïbes. Chaque carte est considérée comme une case, de même que les emplacements *Le Golfe* et *Maracaibo* du plateau Exploration. Les îles au trésor **ne sont pas des cases**, vous ne pouvez ni y entrer, ni les traverser.

Chaque point de déplacement doit vous faire arriver dans une case adjacente, au moins partiellement, à la case que vous occupez. La zone de départ est adjacente à toutes les cartes de la première colonne. Votre navire doit toujours terminer son déplacement dans une colonne de cases qui est plus proche de Maracaibo que la colonne d'où il est parti.



**Exemple :** Rémi (en noir) déplace son navire de deux cases : pour se rapprocher de Maracaibo, il se déplace d'une case vers le haut et d'une case vers la droite. Il lui est interdit de se déplacer uniquement vers le haut, car cela le ferait rester dans la colonne d'où il est parti.

Les autres pions Navire ne bloquent jamais votre déplacement : la mer est vaste ! Chaque case peut accueillir un nombre illimité de navires.

Toutefois, si vous terminez votre déplacement sur une **carte** occupée par d'autres navires, vous devez **payer 1 doublon à chacun d'entre eux**, si possible. S'il y a plus de joueurs à payer que vous n'avez de doublons, vous choisissez ceux que vous payez (sans autre conséquence fâcheuse qu'une rancune tenace de la part des joueurs lésés). *Le Golfe* et *Maracaibo* ne sont pas des cartes et cette pénalité ne s'y applique pas.

**Exemple :** dans l'exemple ci-dessus, Rémi (en noir) devra payer 1 doublon à Aurélie (en bleu).



Si votre navire se déplace sur *Le Golfe* (sur le plateau Exploration), il doit immédiatement s'y arrêter et perd le reste de ses points de déplacement. Vous ne pouvez plus vous déplacer lors de ce tour. La même règle s'applique pour *Maracaibo* (voir p.10).

#### Phase d'actions

Lors de la phase d'actions, les options à votre disposition dépendent du type de case où vous vous arrêtez : **cartes Développement, cartes Résidence, cartes Lieu, Le Golfe et Maracaibo** (les deux dernières sont directement imprimées sur le plateau Exploration).

#### Carte Développement



Lorsque vous vous arrêtez sur une **carte Développement**, vous devez choisir **une** des options suivantes :

- Ignorer la carte et gagner 5 doublons de la réserve.
- Acquérir la carte Développement en dépensant la somme indiquée dans le coin supérieur gauche de la carte, minorée des éventuelles réductions dont vous bénéficiez (via d'autres cartes ou améliorations de navire). Placez ensuite cette carte face visible à côté de votre plateau Navire. Si une icône d'éclair y apparaît, vous pouvez immédiatement effectuer les actions indiquées sur la carte dans l'ordre de votre choix. Tous les effets permanents indiqués sur la carte sont utilisables dès que vous en faites l'acquisition (voir p.16 pour plus de détails). Ensuite, révélez la première carte de la pioche de nv.II et placez-la face visible sur la table en remplacement de la carte Développement que vous venez d'acquérir. Tous les pions Navire qui se trouvaient sur l'ancienne carte sont placés sur la carte de remplacement (s'il n'y a plus de cartes dans la pioche de nv.II, placez face cachée une des cartes de nv.I retirées du jeu ; les joueurs pourront seulement choisir l'option A sur cette case).



**Exemple :** la carte *Tabac* coûte 8 doublons, -3 grâce à l'effet permanent du *Klabautermann* que Rémi avait récupéré lors d'un tour précédent, donc 5 doublons en tout.

### Carte Résidence



Lorsque vous vous arrêtez sur une **carte Résidence**, vous pouvez dépenser la somme indiquée dans le coin supérieur gauche de la carte (minorée des éventuelles réductions dont vous bénéficiez) pour construire cette résidence. Si vous le faites, placez l'un de vos jetons Joueur sur cette carte, côté symbole visible : il s'agit maintenant d'un **jeton Résidence**. Si vous êtes le premier joueur à placer un tel jeton sur cette carte, marquez immédiatement 2 PV.

Tout jeton Résidence vous permet de marquer les PV associés à la carte à la fin de la partie, lesquels dépendent d'autres paramètres : richesse, PV, icônes etc. Vous ne pouvez avoir qu'un seul jeton Résidence par carte Résidence. Vous ne pouvez plus déplacer un jeton Résidence une fois qu'il a été placé.



**Exemple :** Yannick (en jaune) paie 16 doublons pour construire la hacienda : celle-ci lui rapportera 2 PV pour chaque doublon de revenu à la fin de la partie. Il ne touche pas pour autant le bonus réservé au premier joueur, car Rémi (en noir) a déjà construit la hacienda avant lui.

### Carte Lieu



Lorsque vous vous arrêtez sur une **carte Lieu**, vous devez effectuer les étapes suivantes dans l'ordre :

#### 1. Augmenter la valeur du trésor

S'il y a une tuile Valeur sur ce lieu, vous devez placer 1 cube de la réserve sur l'île au trésor du type indiqué (or, émeraudes ou perles). Les cubes doivent être placés de bas en haut, et les grandes cases qui se trouvent tout en haut peuvent accueillir un nombre de cubes illimité.



**Exemple :** dans cette partie, lorsqu'un joueur s'arrête sur Trinité, il doit placer un cube blanc de la réserve sur l'île aux perles.

#### 2. Activer le Marché noir

S'il y a une tuile Marché noir de votre couleur sur ce lieu, vous pouvez l'activer pour résoudre tous les effets indiqués dessus (voir p.15). Vous ne déclenchez pas les Marchés noirs adverses.



**Exemple :** Aurélie (en bleu) s'arrête sur Tobago. Elle bénéficie aussitôt d'une action Enterrer un trésor (voir p.8).

### 3. Améliorer votre navire

Vous pouvez améliorer votre navire selon les règles indiquées page suivante.

### 4. Actions de lieu

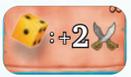
Chaque lieu affiche une ou plusieurs actions que vous pouvez résoudre dans l'ordre de votre choix. Si plusieurs actions sont séparées par le symbole « / », vous ne pouvez en choisir qu'une seule parmi celles-ci. Voici une liste des actions possibles :



#### Action de lieu : Raid

1. Lancez les 3 dés de raid. Vous avez le droit à **une** relance (relancez alors **tous** les dés).

2. Choisissez 1 dé : il définit la **puissance** de base de votre raid, exprimée en nombre de sabres. La couleur du dé choisi définit le type de trésor que vous pouvez piller, si vous choisissez cette option (voir plus loin) – le dé jaune pour l'or, le dé vert pour les émeraudes, le dé blanc pour les perles.



3. Certains effets permanents de vos cartes Développement, améliorations de navire et figure de proue peuvent vous faire gagner des sabres supplémentaires, augmentant d'autant votre puissance, parfois selon la couleur du dé choisi.



4. Dépensez votre puissance de raid pour effectuer des actions de raid. Chaque action de raid ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour. Les trois actions suivantes, rappelées sur votre plateau Navire, sont les actions de base. D'autres actions de raid peuvent être déverrouillées via certaines cartes ou améliorations.

1 = 1 Dépensez 1 sabre pour gagner 1 PV.

2 = 3 Dépensez 2 sabres pour gagner 3 doublons.

5 = 1 Dépensez 5 sabres pour piller 1 trésor depuis l'île correspondant à la couleur du dé choisi (voir cadre ci-dessous).

5. Tout sabre non dépensé est perdu à la fin de votre tour.

#### Trésors

Lorsqu'un effet de jeu vous fait piller un trésor, prenez le cube le plus haut possible de l'île correspondant à ce type de trésor et placez-le sur votre plateau Repaire. S'il n'y a plus aucun cube sur l'île, prenez-le de la réserve à la place. Vous devez ensuite placer ce cube dans la zone de stockage correspondante de votre plateau, sur le sable (au-dessus de la ligne de séparation). S'il y a un emplacement bonus libre dans cette zone, vous pouvez y placer le cube pour toucher immédiatement le bonus indiqué. Chaque cube correspond à 1 trésor du type de cette zone, qu'il ait été enterré sous le sable ou non (voir ci-contre).



*ligne de séparation* *emplacement bonus* *zone de stockage*

La valeur de chaque type de trésor dépendra du nombre de cubes de ce type qu'il reste sur l'île au trésor correspondante à la fin de la partie. Voyez p.11 pour plus de détails.



**Exemple :** Sandrine aurait préféré aller piller de l'or, mais son 2 jaune est insuffisant pour le faire, et elle ne souhaite pas relancer. Le 6 vert, en revanche, lui rapporte 6 sabres : elle en utilise 1 pour gagner 1 PV et les 5 autres pour piller l'île aux émeraudes. En plaçant le cube vert sur l'emplacement bonus, elle gagne 2 PV supplémentaires.



#### Action de lieu : Explorer

Vous pouvez déplacer votre explorateur d'autant de cases que la valeur indiquée à gauche de cette icône d'action (ou moins).

L'explorateur doit se déplacer d'au moins une case, et obligatoirement dans la direction indiquée sur la piste d'exploration. Toute case déjà occupée par un autre explorateur est **ignorée** (vous sautez par-dessus sans dépenser de point de déplacement).

À l'issue du déplacement, vous pouvez gagner l'effet de toutes les icônes imprimées sur la case où s'est arrêté votre explorateur (voir p.15 pour une liste des icônes).



**Exemple :** Aurélie (en bleu) a déplacé son navire sur Bonaire, ce qui lui permet de déplacer son explorateur d'un maximum de 3 cases. Elle choisit d'utiliser la piste du bas et ignore la case où se trouve Yannick (en jaune) pour atteindre la case qui lui rapporte 3 doublons, qu'elle touche aussitôt.



#### Action de lieu : Enterrer un trésor

Vous pouvez enterrer un trésor (cube) pour chaque icône de pelle représentée sur cette action. Pour enterrer un trésor, déplacez un cube depuis la zone de stockage vers une des cases bonus qui se trouvent **sous** la ligne de séparation de votre plateau Repaire, dans la même section, et gagnez le bonus indiqué, le cas échéant. Vous possédez encore ce trésor, même s'il est enterré. S'il n'y a plus aucune case libre sous la ligne, vous ne pouvez pas enterrer ce trésor. Si vous bénéficiez de plusieurs actions Enterrer lors du même tour, vous pouvez enterrer plusieurs types de trésor. Chaque trésor enterré vous rapportera 2 PV en fin de partie.



**Exemple :** Sandrine enterre son émeraude. Le bonus indiqué lui permet d'ajouter un cube vert sur l'île aux émeraudes (voir p.7).



#### Action de lieu : Piocher une quête

Vous pouvez prendre une carte Quête du Marché des quêtes (cartes face visible) ou au sommet de la pioche. Si vous prenez une carte du Marché, remplacez-la immédiatement par une nouvelle carte. Vos quêtes doivent rester secrètes jusqu'à la fin du jeu.



#### Action de lieu : Choisir un développement

Prenez une carte Développement de type Équipage ou Équipement (selon l'icône) depuis n'importe quel endroit des Caraïbes pour un coût additionnel de 3 doublons. Remplacez-la ensuite par la première carte de la pioche de nv.II puis replacez les éventuels navires qui s'y trouvaient par-dessus.

## ACTIONS DUES À UN EFFET DE JEU

### Améliorer son navire

Au fil du jeu, vous pourrez régulièrement améliorer votre navire pour obtenir des effets immédiats ou permanents. Lorsque cela se produit, placez un cube gris de la réserve sur une case d'amélioration libre de votre plateau Navire.



Notez les cloisons verticales qui divisent votre navire : vous ne pouvez pas placer de cube à droite de ces cloisons avant d'avoir placé autant de cubes à leur gauche que le chiffre indiqué.



**Exemple :** pour avoir le droit de placer des cubes à droite de cette cloison, vous devez d'abord avoir placé au moins deux cubes parmi les six cases de gauche.

Chaque amélioration vous offre un avantage. Certains sont à usage unique (parchemin beige) et doivent être résolus immédiatement. D'autres sont permanents (parchemin rouge) et s'exercent à partir du moment où vous avez fait l'amélioration. Voyez le glossaire p.16 pour une explication détaillée de chaque icône.

Attardons-nous cependant dès maintenant sur deux icônes importantes :



#### Gagner une figure de proue

Dépensez 3 doublons pour prendre 1 figure de proue depuis le Marché des figures de proue puis placez-la devant votre plateau Navire (à gauche). Tout effet marqué d'un éclair s'applique immédiatement (voir « Faucon ») et tout effet permanent commence à s'exercer à partir de ce moment. Vous trouverez une liste des figures de proue p.15. **Vous ne pouvez avoir qu'une seule figure de proue et devez la conserver jusqu'à la fin du jeu.**



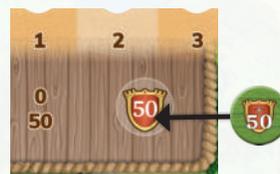
#### Placer une tuile Marché noir

Dépensez le coût indiqué en doublons, le cas échéant. Placez ensuite une tuile Marché noir de votre choix sur n'importe quelle carte Lieu qui ne comporte pas déjà un marché noir (chaque carte Lieu ne peut donc accueillir qu'un seul marché noir). Vous ne pouvez pas placer de marché noir au Golfe, ni à Maracaibo. Les tuiles sont recto-verso, mais vous **ne pouvez pas** les retourner : elles doivent rester telles que vous les aviez définies lors de l'étape 10 de la mise en place. Une fois que vous avez placé une tuile Marché noir, **activez-la immédiatement**. Vous trouverez une liste des tuiles Marché noir p.15.

### Points de victoire (PV)



Chaque fois qu'une telle icône est activée, vous gagnez le nombre de PV indiqué. Utilisez la piste de score autour du plateau Exploration pour tenir le compte des PV de chaque joueur à l'aide de son jeton Score. Si un joueur dépasse 50 PV, il place l'un de ses jetons Joueur côté +50 PV visible sur la case réservée de la piste de score, et continue à compter à partir de la 1<sup>re</sup> case.



### Doublons



Chiffre blanc : prenez le montant de doublons indiqué depuis la réserve. Nous vous conseillons de stocker vos doublons sur votre plateau Repair.



Chiffre rouge : payez le montant de doublons indiqué à la réserve. Vous **devez** payer ce montant pour accomplir l'action associée à cette dépense.

### Ressources illimitées

Les doublons, cubes et jetons Joueur ne sont pas limités par le matériel. Si vous tombez à court de l'une de ces ressources, utilisez des équivalents.

## Le Golfe



Le Golfe est la première des deux cases qu'un navire peut atteindre sur le plateau Exploration. Ce navire doit alors s'y arrêter. Son propriétaire gagne une amélioration de navire (voir p.9) puis peut choisir **une** des options suivantes :

- Mener une action Raid avec un bonus de 2 sabres,
- Mener une action Explorer de valeur 4,
- ou Construire n'importe quelle résidence présente dans les Caraïbes, à condition de ne pas déjà y avoir posé un jeton Résidence.



## Maracaibo

Lorsqu'un navire repart du Golfe, il doit s'arrêter à Maracaibo et renoncer au reste de ses points de déplacement. Le propriétaire du navire gagne 6 PV et une amélioration de navire.

Dès la fin du tour de ce joueur, la manche s'arrête, sauf s'il s'agit de la troisième et dernière manche. Dans ce cas, jouez jusqu'à ce que le propriétaire du jeton Joueur déposé sur Maracaibo (étape 15 de la mise en place) ait pu jouer son tour.

## FIN D'UNE MANCHE

Chaque joueur gagne l'intégralité de ses **revenus** (parchemins verts) :

- Gagnez autant de doublons que la somme de vos revenus en doublons (cartes Développement acquises + figure de proue)
- Gagnez autant de PV que la somme de vos revenus en PV (cartes Développement acquises + figure de proue).



**Exemple :** à la fin de chaque manche, ce joueur gagne 2 PV et 5 doublons grâce à ses cartes Développement.

Si vous venez de disputer la troisième manche, passez au décompte final. Sinon, déplacez **tous** les navires sur la zone de départ des Caraïbes. Le joueur suivant dans le sens horaire commence (c'est-à-dire le joueur à gauche de celui ayant déclenché la fin de manche).

## DÉCOMPTE FINAL



À l'issue des trois manches (et de la dernière phase de revenus), donc une fois que tous les joueurs ont disputé le même nombre de tours, la partie se termine. Chaque joueur marque des PV supplémentaires en fonction des paramètres suivants, qui vous sont rappelés sur chaque plateau Repaire :

- ① Marquez 4 PV pour chaque cours d'eau traversé sur le plateau Exploration.
- ② Marquez 1 PV pour chaque lot de 5 doublons en votre possession.
- ③ Marquez les PV indiqués dans le coin supérieur droit de chacune de vos cartes Développement.
- ④ Marquez les PV de fin de partie (parchemin gris) des cartes Développement marquées du symbole .
- ⑤ Marquez les PV qui vous sont dus pour chacune des résidences où vous avez placé un jeton Résidence. Chaque résidence ne peut pas vous rapporter plus de 24 ou 25 PV.
- ⑥ Chaque cube Trésor (qu'il soit enterré ou non) vous rapporte un montant de PV qui dépend de la quantité restante de ce type sur son île.

- S'il reste 0-2 cubes sur l'île, chaque cube vaut 2 PV.
- S'il reste 3-4 cubes sur l'île, chaque cube vaut 3 PV.
- S'il reste 5-6 cubes sur l'île, chaque cube vaut 4 PV.
- S'il reste 7+ cubes sur l'île, chaque cube vaut 5 PV.

- ⑦ Marquez 2 PV supplémentaires pour chaque cube Trésor enterré.
- ⑧ Révélez toutes vos cartes Quête et marquez les PV indiqués si vous remplissez les conditions requises. Chaque carte Quête affiche deux prérequis : vous marquez toujours les PV du plus haut prérequis atteint ou dépassé (et non des deux).  
Un même élément peut être utilisé pour plusieurs cartes Quête.

*Exemple : si deux cartes Quête récompensent les cartes Développement de type Équipage, alors vos cartes Équipage comptent pour chacune d'entre elles.*

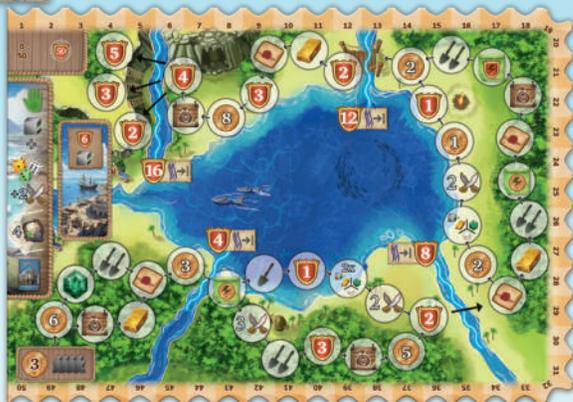
- ⑨ Si vous avez réussi au moins 6 quêtes, alors vous marquez 10 PV supplémentaires.

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ex-aequo qui a enterré le plus de trésors l'emporte. Si cela ne suffit pas à départager les joueurs ex-aequo, ils se partagent la victoire.

### SCHÉMAS DE MISE EN PLACE ALTERNATIFS



## MODE SOLO



## INTRODUCTION

Vous jouez seul contre Jordan, un automa contrôlé par un paquet de cartes Solo.

## MISE EN PLACE

Faites une mise en place pour deux joueurs en attribuant une couleur à Jordan. Les seules exceptions à observer sont : le Marché des figures de proue ne propose que 3 tuiles Figure de proue et Jordan ne gagne jamais d'argent ni n'en dépense.

Effectuez les étapes de mise en place supplémentaires suivantes :

- ① Retournez les plateaux Navire et Repaire de Jordan côté solo.
- ② Placez un cube sur la position la plus à gauche de la piste Raid & Exploration de son plateau Repaire.
- ③ Séparez les cartes Solo en deux pioches (A et B, voir le coin supérieur droit de chaque carte). Remplacez au hasard de 0 à 6 cartes Solo A par autant de cartes Solo B. Plus vous ajoutez de cartes B, plus la difficulté augmente.
- ④ Mélangez la pioche de 6 cartes Solo ainsi formée et placez-la face cachée à côté du plateau Navire de Jordan.
- ⑤ Jordan pioche une carte Quête au hasard lors de la mise en place. Placez-la face cachée à côté de son plateau Navire.

## DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez toujours le premier. Ensuite, Jordan joue son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que la partie se termine (après trois manches).

À votre tour, vous devez respecter les règles du jeu multijoueurs. Si vous vous arrêtez sur une **carte** occupée par le navire de Jordan, vous devez payer 1 doublon à la réserve si possible. Si Jordan s'arrête sur une carte occupée par votre propre navire, recevez 1 doublon de la réserve.

### Tours de Jordan

Au début de chacun des tours de Jordan, révélez la première carte de la pioche Solo. S'il ne reste aucune carte à piocher, remélangez les 6 cartes pour créer une nouvelle pioche face cachée.

Les actions de Jordan commencent toujours par un déplacement, suivi d'une action principale. Avec une carte B, Jordan fera d'abord une action bonus.

Toute carte Solo affiche plusieurs actions principales, mais Jordan n'en effectue qu'une seule. Jordan essaie d'abord de faire la 1<sup>re</sup> action indiquée ; si ce n'est pas possible, il fait l'action du dessous, etc. Si aucune action principale n'est possible, ignorez la carte piochée et piochez une nouvelle carte à la place.



### Actions de la carte Solo



**Raid** : si un lieu affichant cette action est à 3 cases de déplacement ou moins, Jordan navigue sur ce lieu. Il y effectue ensuite les actions suivantes :

1. S'il y a une tuile Valeur sur ce lieu, placez 1 cube de la réserve sur l'île au trésor correspondante.
2. Jordan place 1 cube sur l'emplacement d'amélioration libre le plus à gauche de son plateau Navire.
3. Jordan effectue une **action Raid** : le cube du plateau Repaire de Jordan indique les effets de son raid :



Jordan lance le dé et prend 1 cube Trésor correspondant au résultat (voir ci-dessous).



Jordan marque 2 PV, lance le dé et prend 1 cube Trésor correspondant au résultat.



Jordan marque 2 PV, lance le dé et prend 1 cube Trésor correspondant au résultat. Si Jordan a plus de trésors de ce type que vous, placez 1 cube de la réserve sur l'île au trésor correspondante.



Jordan marque 3 PV, lance le dé et prend 2 cubes Trésor correspondant au résultat. Si Jordan a plus de trésors de ce type que vous, placez 1 cube de la réserve sur l'île au trésor correspondante.



Le schéma ci-contre vous indique quel trésor Jordan doit prendre en fonction du résultat obtenu au dé. Sur 4, 5 ou 6, Jordan prend un cube Trésor de l'île qui comporte le plus de cubes. En cas d'égalité, appliquez l'ordre de priorité suivant : Or > Émeraude > Perle.



**Explorer** : si un lieu affichant cette action est à 3 cases de déplacement ou moins, Jordan navigue sur ce lieu. Il y effectue ensuite les actions suivantes :

1. S'il y a une tuile Valeur sur ce lieu, placez 1 cube de la réserve sur l'île au trésor correspondante.
2. Jordan place 1 cube sur l'emplacement d'amélioration libre le plus à gauche de son plateau Navire.
3. Jordan effectue une **action Explorer** : il déplace son explorateur de la valeur indiquée à gauche de l'icône Action du lieu où il se trouve. Les règles de déplacement s'appliquent. L'explorateur de Jordan choisit toujours le chemin le plus long s'il doit choisir entre deux itinéraires. Jordan ne gagne aucun bénéfice de la case où son explorateur s'arrête. Le cube du plateau Repaire de Jordan indique les effets de son exploration :



Jordan marque 3 PV.



L'explorateur de Jordan se déplace d'une case supplémentaire et Jordan marque 3 PV.



L'explorateur de Jordan se déplace de 2 cases supplémentaires et Jordan marque 4 PV.



L'explorateur de Jordan se déplace de 2 cases supplémentaires et Jordan marque 6 PV.



**Quête :** si un lieu affichant cette action (par ex. Aruba) est à 3 cases de déplacement ou moins, Jordan navigue sur ce lieu. Il y effectue ensuite les

actions suivantes :

1. S'il y a une tuile Valeur sur ce lieu, placez 1 cube de la réserve sur l'île au trésor correspondante.
2. Jordan place 1 cube sur l'emplacement d'amélioration libre le plus à gauche de son plateau Navire.
3. Jordan récupère la quête qui se trouve la plus à droite et la place face cachée sur les cartes Quête qu'il possède déjà. Complétez le Marché des quêtes en faisant glisser la carte Quête restante d'un cran et en révélant une nouvelle carte face visible.



**Achat :** si l'un des lieux affichant cette action est à 3 cases de déplacement ou moins, Jordan navigue

sur ce lieu. Si les deux sont à portée, appliquez l'ordre de priorité Solo indiqué plus loin. Jordan effectue ensuite les actions suivantes :

1. S'il y a une tuile Valeur sur ce lieu, placez 1 cube de la réserve sur l'île au trésor correspondante.
2. Jordan place 1 cube sur l'emplacement d'amélioration libre le plus à gauche de son plateau Navire.
3. Jordan n'achète pas de carte dans les Caraïbes, mais en échange, il prend la première carte de la pioche de nv.II et la stocke avec ses autres cartes récupérées au préalable.



**Développement :**

Jordan achète une carte Développement.

Commencez par le premier

type de carte Développement : si une carte de ce type est à 3 cases de déplacement ou moins, Jordan navigue sur ce lieu. Si plusieurs sont à portée, appliquez l'ordre de priorité Solo indiqué plus loin. Jordan récupère **gratuitement** cette carte Développement et la remplace par la première carte de la pioche de nv.II. Si aucune carte du premier type n'est à portée, appliquez la même procédure pour le 2<sup>e</sup> type, puis pour le 3<sup>e</sup> type de carte Développement. S'il n'y a aucun type de carte Développement à portée, Jordan ne peut pas faire cette action ; passez à l'action suivante de la carte Solo que vous avez piochée.

#### Améliorations



Lorsque Jordan reçoit une amélioration, placez un cube sur l'emplacement libre le plus à gauche de son plateau Navire. La 1<sup>re</sup> colonne doit être

complétée du haut vers le bas, avant la 2<sup>e</sup>, puis la 3<sup>e</sup>, etc. Toutes les améliorations prennent effet immédiatement.



Faites progresser le cube du plateau Répare de Jordan d'un cran vers la droite. Cela augmente la puissance de ses actions Explorer et Raid.



Lancez un dé pour Jordan. Sur 1-2, il prend la première tuile Figure de proue. Sur 3-4, il prend la deuxième. Sur 5-6, il prend la troisième. Si vous-même avez déjà pris une Figure de proue, Jordan n'en prend pas.



Jordan récupère la quête qui se trouve la plus à droite et la place face cachée sur les cartes Quête qu'il possède déjà. Complétez le Marché des quêtes en faisant glisser la carte Quête restante d'un cran et en révélant une nouvelle carte face visible.



Attribuez un chiffre de 1 à 4 sur chaque Résidence (par ex. par ordre croissant, de gauche à droite) puis lancez un dé pour Jordan et placez l'un de ses jetons sur la résidence correspondant au résultat, sauf si l'un de ses jetons s'y trouve déjà (dans ce cas, relancez le dé). Sur un résultat 5-6, relancez. Pour chaque résidence où Jordan place son jeton avant vous, il marque immédiatement 2 PV.

#### Actions Bonus

Les cartes B proposent toutes une action bonus qui doit être résolue avant l'action principale. Il en existe trois :



Amélioration de navire



Action Raid



Action Explorer

#### Notes importantes :

1. Le **Golfe** affiche l'action Raid et Explorer. Si le Golfe est à 3 cases de déplacement ou moins et qu'une carte Solo demande à Jordan de faire une de ces deux actions, Jordan **doit** se déplacer sur le Golfe pour faire l'action demandée.
2. Lorsque Jordan est sur le Golfe au début de son tour, ne révélez aucune carte Solo. Jordan consacre son tour à se rendre à **Maracaibo** pour recevoir une amélioration et 6 PV.
3. Les cartes Lieu de nv.II offrent des PV pour le nombre de cartes Développement, le nombre de trésors enterrés, etc. Jordan n'en tient pas compte.
4. Lorsque Jordan gagne des cartes Développement, ignorez tous leurs effets, leurs revenus, et les PV de fin de partie qu'elles rapportent.

**Règles de priorité Solo :** si Jordan a le choix entre plusieurs destinations lorsqu'il se déplace, choisissez celle de la colonne la plus proche de Maracaibo. S'il y a encore plusieurs options, choisissez la case la plus haute parmi elles.

#### DÉCOMPTE FINAL

Jordan jouera toujours le dernier, puisque vous avez joué le premier. Utilisez les règles du jeu multijoueurs pour calculer votre score. Jordan calcule ses points comme suit :

1. 4 PV pour chaque cours d'eau traversé sur le plateau Exploration.
2. 6 PV par carte Développement acquise.
3. 15 PV pour chaque Résidence construite.
4. Utilisez la règle multijoueurs pour calculer les PV que lui rapportent ses trésors.
5. 5 PV pour chaque carte Quête acquise.
6. +10 PV si Jordan a acquis 6 cartes Quête.

Si vous obtenez **plus** de PV que Jordan, vous gagnez la partie !

## MODULES

Vous pouvez jouer avec un ou plusieurs des modules proposés ci-dessous et modifier la mise en place et les règles de jeu comme indiqué :

### LIEUX CACHÉS

**Mise en place :** lorsque vous créez la pioche de nv.I, placez les cartes Lieu face cachée et toutes les autres cartes face visible. Mélangez la pioche puis effectuez la mise en place des Caraïbes en laissant les cartes Lieu face cachée. Placez 1 doublon sur chaque carte Lieu face cachée.

**Déroulement du jeu :** chaque fois qu'un navire termine son déplacement sur une carte Lieu face cachée, son propriétaire récupère les doublons déposés dessus et révèle la carte face visible. Il peut ensuite effectuer les actions indiquées sur cette carte. La carte reste visible pour le reste de la partie. Lors de la phase de revenus, à la fin de chaque manche, placez 1 doublon sur chaque carte Lieu encore face cachée.

**Mode Solo :** lorsque Jordan traverse une carte Lieu face cachée ou s'y arrête, révélez-la face visible et rangez les doublons qui s'y trouvaient dans la réserve. Jordan marque ensuite 1/3/5 PV en fonction de la manche en cours (1<sup>re</sup>/2<sup>e</sup>/3<sup>e</sup>). Si Jordan a plusieurs possibilités de déplacement équivalentes, il prend toujours le chemin qui lui permet de traverser le plus de cartes Lieu face cachée.

### DÉVELOPPEMENTS CACHÉS

**Mise en place :** lorsque vous créez la pioche de nv.I, placez les cartes Développement face cachée et toutes les autres cartes face visible. Mélangez la pioche puis effectuez la mise en place des Caraïbes selon le schéma de votre choix. Lorsque vous créez la pioche de nv.II, séparez-la en deux paquets égaux. Retournez l'un de ces paquets d'un seul bloc puis mélangez-les l'un à l'autre. Ainsi, la première carte de la pioche de nv.II sera parfois face visible, et parfois face cachée.

**Déroulement du jeu :** toute carte nv.II placée dans les Caraïbes doit l'être telle qu'elle se présente (visible ou cachée). Chaque fois qu'un navire se déplace sur une carte Développement face cachée, son propriétaire la révèle face visible. Il peut décider de s'y arrêter ou poursuivre son déplacement s'il lui reste des points de déplacement.

**Mode Solo :** lorsque Jordan traverse une carte Développement face cachée, il la révèle face visible mais poursuit son déplacement. Si Jordan a plusieurs possibilités de déplacement équivalentes, il prend toujours le chemin qui lui permet de traverser le plus de cartes face cachée.

### ESCARMOUCHES

**Déroulement du jeu :** chaque fois qu'un joueur termine son déplacement sur une carte occupée par au moins un adversaire, un combat se produit. Tous les joueurs présents sur cette carte lancent un dé de raid. Aucune relance n'est possible. Chacun ajoute ensuite ses bonus permanents de raid au résultat de son dé. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé marque 2 PV et peut prendre 1 doublon à chaque autre joueur impliqué dans le combat. S'il est impossible de déterminer un vainqueur, rien ne se passe.

**Mode Solo :** Jordan augmente toujours sa puissance de raid de la valeur de la manche en cours (par ex. s'il obtient 4 au dé lors de la 2<sup>e</sup> manche, son résultat final est de 6). Le vainqueur du combat marque 5 PV mais ne remporte

aucun doublon. S'il est impossible de déterminer un vainqueur, rien ne se passe.

### CHASSEURS DE QUÊTES

**Mise en place :** chaque joueur pioche 3 cartes Quête et en conserve 2. Il doit toujours y avoir 3 cartes Quête dans le Marché des quêtes.

**Décompte final :** une quête est considérée comme accomplie **uniquement** si son prérequis le plus difficile est atteint. Toute quête accomplie rapporte le **double** de sa valeur imprimée. Toute quête non accomplie inflige une pénalité de 5 PV à son propriétaire.

### RUBIS

**Mise en place :** placez les 2 tuiles Réserve de rubis sur Bonaire et Tobago. Placez la tuile Marché aux rubis à proximité du Golfe.

**Déroulement du jeu :** lorsqu'un navire termine son déplacement sur un lieu pourvu d'une tuile Réserve de rubis, son propriétaire peut gagner 1 rubis. Pour cela, il prend un cube gris de la réserve et le place sur l'image de navire de son plateau Repaire.

Lorsqu'un navire termine son déplacement dans le Golfe, son propriétaire peut y vendre 1 rubis. Pour cela, il retire un rubis de son plateau et le place sur n'importe quelle case bonus libre de la tuile Marché aux rubis. Il touche alors immédiatement le bonus indiqué. Si toutes les cases du Marché aux rubis sont prises, il est impossible d'y obtenir un bonus. Si vous vendez plusieurs rubis lors du même tour, les rubis supplémentaires vous rapportent 2 PV chacun (mais vous n'occupez pas de case bonus supplémentaire).

**Mode Solo :** Jordan gagne 1 rubis s'il s'arrête sur un lieu pourvu d'une réserve de rubis. Lorsqu'il arrive au Golfe, Jordan vend 1 rubis et le place sur une case bonus au hasard (lancez un dé pour déterminer la case concernée ; si elle est occupée, placez le rubis de Jordan sur la case suivante). À la fin de la partie, Jordan marque 2 PV par rubis restant dans sa réserve.

### RETRAITE AU SOLEIL

**Mise en place :** placez la tuile Moitié prix sur l'emplacement correspondant du plateau Exploration. Chaque joueur y place l'un de ses jetons Joueur.



**Déroulement du jeu :** lorsqu'un joueur déplace son explorateur sur la tuile Moitié prix (qui compte comme une case), il **doit** immédiatement acheter une résidence à moitié prix et déplacer le jeton Joueur qu'il avait déposé sur cette tuile vers la résidence de son choix. L'explorateur regagne ensuite la case de départ de la piste d'exploration. Chaque joueur ne peut utiliser qu'une seule fois la tuile Moitié prix.

Les modificateurs de prix éventuellement garantis par des cartes Développement s'appliquent avant d'exercer la tuile Moitié prix (arrondissez au supérieur).

**Note :** vous pouvez aussi utiliser cette tuile dans vos parties de *Maracaibo* ! Si vous décidez de l'utiliser, placez-la sur l'emplacement indiqué de la piste d'exploration. Les règles sont exactement les mêmes : lors de la mise en place, chaque joueur y place un espion de la réserve. Si votre explorateur s'arrête sur cette tuile, placez votre espion sur un bâtiment de prestige pour l'acquérir à moitié prix et replacez votre explorateur au début de la piste.



# GLOSSAIRE

## Cartes Quête

Chaque carte Quête affiche deux prérequis : vous marquez toujours les PV du plus haut prérequis atteint ou dépassé (et non des deux). Un même élément peut être utilisé pour plusieurs cartes Quête.



Avoir autant de trésors de ce type qu'indiqué.



Avoir enterré autant de trésors de ce type qu'indiqué.



Avoir autant de cartes Développement de ce type qu'indiqué.



Avoir le montant de revenus en doublons indiqué.



Avoir le montant de revenus en PV indiqué.



Avoir autant de cartes Développement qu'indiqué (les résidences construites comptent).



Avoir traversé le nombre de cours d'eau indiqué avec votre explorateur.



Avoir autant de cartes Développement de chaque type qu'indiqué.



Avoir autant de cartes Développement de type Navire qu'indiqué.



Avoir enterré autant de trésors qu'indiqué, et avoir le montant de revenus en PV indiqué.



Avoir autant de cartes Développement avec effet immédiat qu'indiqué.



Avoir autant d'améliorations de navire qu'indiqué.



Avoir autant de cartes Développement de type Équipage qu'indiqué, et avoir traversé le nombre de cours d'eau indiqué avec votre explorateur.



Avoir autant de cartes Développement de type Équipement qu'indiqué, et avoir traversé le nombre de cours d'eau indiqué avec votre explorateur.



Avoir autant de cartes Développement de type Équipement et Équipage qu'indiqué.



Avoir autant de cartes Développement de type Navire et de résidences construites qu'indiqué.



Avoir enterré autant de trésors qu'indiqué, et avoir traversé le nombre de cours d'eau indiqué avec votre explorateur.

## Marchés noirs



Effectuez une action Enterrer optionnelle.



Marquez 1 PV (max. 6) pour chacun de vos trésors enterrés.



Marquez 1 PV (max. 6) pour chacune de vos cartes Quête.



Marquez 2 PV (max. 6) pour chaque cours d'eau traversé par votre explorateur. S'il a traversé 4 cours d'eau, vous ne marquez que 6 PV.



Marquez 2 PV et placez un cube sur une île au trésor de votre choix.



Marquez 1 PV (max. 6) pour chacune de vos cartes Développement Équipement.



Marquez 1 PV (max. 6) pour chacune de vos cartes Développement Équipage.



Marquez 1 PV (max. 6) pour chaque trésor de type Émeraude en votre possession.



Marquez 1 PV (max. 6) pour chaque trésor de type Perle en votre possession.



Marquez 1 PV (max. 6) pour chaque trésor de type Or en votre possession.

## Figures de proue



**(A) Sirène**  
Lorsque vous menez un raid, vous pouvez dépenser 2 sabres pour marquer 2 PV et gagner 2 doublons.



**(B) Dragon**  
Lors de chaque action Explorer, vous pouvez déplacer votre explorateur de 2 cases supplémentaires.



**(C) Harpie**  
Vous pouvez déplacer votre navire jusqu'à 4 cases lors de chaque phase de déplacement. Augmentez vos revenus de 4 doublons.



**(D) Baleine**  
Avant de choisir une quête, vous pouvez remplacer les 2 cartes du Marché aux quêtes par 2 nouvelles. En phase de revenus, gagnez 1 doublon par carte Quête en votre possession.



**(E) Lion**  
Lorsque vous menez un raid, gagnez 2 sabres supplémentaires et 1 relance supplémentaire de tous les dés de raid.



**(F) Serpent de mer**  
Augmentez vos revenus de 2 PV et de 2 doublons.



**(G) Poséidon**  
Chaque fois que vous enterrez un trésor, vous pouvez le placer sur une case libre de cette figure de proue (pour gagner 5 doublons, 4 PV, une amélioration ou un trésor) au lieu de le placer sous la ligne de votre plateau Repaire. Le trésor comptera comme trésor enterré lors du décompte final.



**(H) Kraken**  
Lorsque vous menez un raid, vous pouvez dépenser 3 sabres pour gagner 6 doublons.



**(I) Faucon**  
Vous gagnez immédiatement 3 trésors du même type : or, émeraudes ou perles.



**(J) Nautilie**  
Lors de chaque action Explorer, vous pouvez renoncer à 1 point de déplacement pour gagner 1 trésor de type Or.



**(K) Tête de mort**  
Lorsque vous menez un raid, vous pouvez dépenser 2 sabres pour enterrer 1 trésor.



**(L) Licorne**  
Les cartes Développement et Résidence vous coûtent 2 doublons de moins.

## Cartes Résidence



Marquez 2 PV (max.24) pour chaque doublon de vos revenus (comptez le total de doublons et non le total de parchemins).



Marquez 3 PV (max.24) pour chaque PV de vos revenus (comptez le total de PV et non le total de parchemins).



Marquez 5 PV (max. 25) pour chacune de vos cartes Développement Navire.



Marquez 4 PV (max. 24) pour chacune de vos cartes Développement Équipement.



Marquez 4 PV (max. 24) pour chacune de vos cartes Développement Équipage.



Marquez 3 PV (max. 24) pour chacun de vos trésors enterrés.



Marquez 4 PV (max. 24) pour chacune de vos cartes Quête qui rapporte des points lors du décompte final.



Marquez 4 PV (max. 24) pour chacun de vos trésors de type Émeraudes.



Marquez 4 PV (max. 24) pour chacun de vos trésors de type Or.



Marquez 4 PV (max. 24) pour chacun de vos trésors de type Perles.



Marquez 8 PV (max. 24) pour chaque groupe de trois trésors différents.



Marquez 6 PV (max. 24) pour chaque cours d'eau traversé par votre explorateur.

La plupart des icônes suivantes apparaissent sur le plateau Navire, les cartes et la piste d'exploration.



Débloque une nouvelle action Raid qui vous permet de dépenser 3 sabres pour gagner 1 trésor de la couleur du dé choisi.



Débloque une nouvelle action Raid qui vous permet de dépenser 2 sabres pour gagner 3 PV.



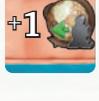
Débloque une nouvelle action Raid qui vous permet de dépenser 4 sabres pour gagner 3 PV et placer 1 cube de la réserve sur n'importe quelle île au trésor.



Lorsque vous menez un raid, vous bénéficiez du montant de sabres supplémentaires indiqué (ici, +1).



Ajoute 2 sabres à votre puissance de raid à condition d'utiliser le dé indiqué. Ainsi, un résultat 5 sur le dé jaune vous donne une puissance de 7 sabres pour piller de l'Or.



Lors de chaque action Explorer, votre explorateur bénéficie du montant de points de déplacement supplémentaires indiqué (ici, +1).



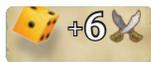
Chaque fois que vous faites une action Explorer, vous pouvez utiliser ces capacités ou des capacités similaires pour renoncer au montant de points de déplacement indiqué en échange d'une récompense. Vous pouvez utiliser plusieurs capacités à la fois, mais un point dépensé pour une récompense ne peut pas être utilisé pour l'autre.



Les cartes Développement et Résidence vous coûtent 2 doublons de moins. Cette réduction est cumulative avec d'autres, mais le coût d'une carte ne peut pas être inférieur à 0.



Menez immédiatement une action Raid (voir p.8) pour le type de trésor de votre choix, comme si vous aviez obtenu sur le dé le chiffre indiqué. Appliquez les effets permanents.



Menez immédiatement une action Raid pour le type de trésor indiqué avec la puissance indiquée. Appliquez les effets permanents.



Accomplissez immédiatement une action Explorer (voir p.8) : déplacez votre explorateur et appliquez les effets permanents.



Gagnez une nouvelle fois les effets de la case où se trouve votre explorateur.



Gagnez une amélioration de navire (voir p.9).



Vous pouvez enterrer un trésor (voir p.8).



Gagnez les effets de n'importe laquelle de vos tuiles Marché noir placée sur un lieu (voir p.9).



Vous pouvez payer 3 doublons pour acheter une tuile Figure de proue.



Défaussez une carte Quête de votre main pour gagner 8 doublons. Mettez la carte défaussée sous la pile des cartes Quête.



Placez 1 cube de la réserve sur n'importe quelle île au trésor afin d'en augmenter la valeur.



Placez 2 cubes de la réserve sur la même île au trésor.



Construisez une résidence que vous n'avez pas déjà. Vos éventuelles réductions s'appliquent.



Prenez n'importe quelle carte Développement Navire des Caraïbes. Vos éventuelles réductions s'appliquent. Placez ensuite une carte nv.II dans l'emplacement vacant.



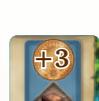
Marquez autant de PV que le total de tous les revenus en PV de vos développements et de votre figure de proue.



Gagnez autant de doublons que le total de tous les revenus en doublons de vos développements et de votre figure de proue.



Prenez n'importe quelle carte Développement de type Équipage des Caraïbes, avec une majoration de +3 doublons. Placez ensuite une carte nv.II dans l'emplacement vacant.



Prenez n'importe quelle carte Développement de type Équipement des Caraïbes, avec une majoration de +3 doublons. Placez ensuite une carte nv.II dans l'emplacement vacant.



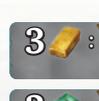
Marquez 1 PV par trésor enterré.



Marquez 1 PV par carte Développement de type Équipage.



Marquez 1 PV par carte Développement de type Équipement.



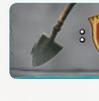
Marquez 2 PV pour chaque cours d'eau franchi par votre explorateur sur le plateau Exploration.



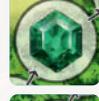
À la fin de la partie, marquez 7 PV pour chaque série de 3 trésors du type indiqué.



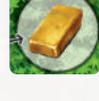
À la fin de la partie, marquez le montant de PV indiqué pour chaque série de 3 quêtes qui vous rapportent des points.



À la fin de la partie, marquez 2 PV par trésor enterré.



Prenez immédiatement le trésor représenté depuis l'île correspondante.



## CRÉDITS

Éditeur original : Game's Up (Ralph Bienert), Westendstr. 1, D-85080 Gaimersheim

Conception graphique : Fiore GmbH

Illustrations : Odysses Stamoglou

Rédacteur : Jonathan Cox

Relecture : Maurice Berenbrinker, Andreas Boehm

Édition française : Super Meeple, 193 rue du Faubourg Saint Denis, 75010 Paris

Traduction : Antoine Prono (Transludis)

Super Meeple remercie César Burini et Grégory Sévin pour leur travail de relecture.

v.1



GAME'S UP  
BOARD GAME HEROES



Les concepteurs du jeu tiennent à remercier leurs testeurs. Ryan remercie également :

Jonathan Cox  
Jake Crouse  
Sebastien Dalin  
Campbell DeSousa  
Nicholas Henning  
Anastasia Heuer  
Tim Kersting  
Michael Kruse