



NASSAU

Un jeu pour 2 à 4 joueurs, à partir de 14 ans

TABLE DES MATIÈRES

Matériel _____ Pages 2-3

Mise en place _____ Pages 4-5

Phase I: Nassau _____ Pages 6-8

Phase II: Les Caraïbes A) Actions _____ Pages 9-11

Phase II: Les Caraïbes B) Voyage de retour _____ Pages 12-13

Phase III: Apprêter le navire _____ Page 13

Fin de partie et Décompte final _____ Page 14

Extension 1: Le Hollandais volant _____ Page 15-16

Variante pour le pion Stefan Feld _____ Page 16



VUE D'ENSEMBLE

Gloire et honneur pour le plus célèbre des capitaines pirates !

Engagez un équipage de pirates audacieux et naviguez dans les Caraïbes à la recherche de trésors et d'aventures. Votre but est d'améliorer votre navire, de vaincre vos adversaires, de trouver des trésors, de piller les comptoirs commerciaux et

de faire des raids sur les forteresses. Partagez vos aventures autour d'un feu de camp avec une bouteille de rhum et gagnez ainsi l'estime de tous les autres pirates.

Le navire le mieux équipé et l'équipage le plus intrépide à la fin de la partie seront déclarés vainqueurs !



MATÉRIEL

- 1 plateau Caraïbes



- 1 plan de Nassau, composé de 9 tuiles Quartier recto-verso et de 8 morceaux de cadre



- 1 Île de la Tête de mort



- 1 Île du Feu de camp



- 1 Île des Animaux



- 1 Taverne



- 1 plateau Vieux loup de mer



- 1 pion Vieux loup de mer



- 9 tuiles Vieux loup de mer



- 5 Offrandes



- 25 Provisions



- 6 Cachettes



- 1 Capitaine pirate



- 80 Armes



- 24 Marchandises



- 8 Avant-postes



- 10 Tours de guet



- 10 Comptoirs commerciaux



• 35 Adversaires



• 74 cartes Récit de marins: 10 cartes de départ S, 25 cartes A(rrr) et 39 cartes B



• 80 Objets



25 Doubloons, 10 Bombes, 10 Boussoles, 10 Contrats et 25 Rhums

Matériel des joueurs (pour chacune des couleurs suivantes: rouge, jaune, vert et bleu)

• 1 Navire



• 2 tuiles Cale

Recto: Fermé
Verso: Ouvert



• 1 Voile avec un drapeau



• 1 Marin



• 16 Voiles

• 16 Marins



• 24 Animaux



• 25 jetons Combat



• 5 dés Combat



• 1 Sac en tissu



• 1 Dauphin

• 1 pion Stefan Feld avec son socle

• 2 Vues d'ensemble A

• 2 Vues d'ensemble B

• 1 Livret de règles & 1 Supplément



• 20 Caisses de munition



• 1 Bateau pirate



• 13 Pirates



• 1 marqueur de score

• 1 jeton 100/200 points



Extension 1: Le Hollandais volant

• 1 plateau Hollandais volant



• 1 pion Hollandais volant



• 8 tuiles Hollandais volant



• 5 Armes Hollandais volant



* Jusqu'ici vous avez pu voir à la fois le matériel de la version **DELUXE** et celui de la version **CLASSIQUE**. A partir de maintenant, nous utiliserons uniquement le matériel de la version **DELUXE** pour les illustrations.

MISE EN PLACE – EXEMPLE POUR UNE PARTIE À 4 JOUEURS

Plan de Nassau

1) Placez les **9 tuiles Quartier de Nassau** ensemble afin de former un carré de 3 x 3. Vous pouvez aligner et faire pivoter les tuiles comme vous le souhaitez. Placez les 8 morceaux de cadre autour de ce carré, de manière à former une piste de score allant de 0 à 100. Et voilà, le plan de la ville de Nassau est prêt.

Note : Lors de votre première partie, nous vous conseillons de placer cette tuile au milieu afin de faciliter le démarrage.

2) Placez le **capitaine pirate** sur la tuile comportant le symbole représenté ci-contre.



Matériel des joueurs

Choisissez une couleur et prenez les éléments suivants de cette couleur :

- **1 Navire** que vous placez devant vous.
- **13 pirates** : Placez 5 d'entre eux sur la taverne, 1 sur chacune des 5 tables différentes. Placez les 8 pirates restants sur le pont supérieur de votre navire.
- **20 caisses de munitions** : Placez-en trois dans une cale ouverte de votre navire et les autres dans votre réserve, à côté de votre navire.
- **1 bateau pirate** que vous placez sur votre navire.
- **1 marqueur de score** que vous placez sur la case 10 de la piste de score.
- **1 jeton 100/200 points** que vous posez sous votre navire.
- **1 voile avec un drapeau** que vous attachez dans l'emplacement prévu à cet effet le plus à droite (voir illustration ci-contre).
- **1 marin** que vous placez sur le pont supérieur de votre navire.
- **2 tuiles Cale**, que vous placez faces cachées (cales fermées) sur les emplacements prévus à cet effet sur votre navire.
Au départ, vous disposez de 3 cales ouvertes. Une cale peut contenir soit jusqu'à 4 caisses de munitions, soit jusqu'à 3 provisions soit 1 marchandise. Vous ne pouvez stocker qu'un seul type d'élément dans une même cale.



Prenez également chacun les éléments suivants de la réserve :

- **1 rhum, 1 doublon, 1 provision, 1 marin et 1 voile supplémentaire** : Placez ces éléments sur votre navire respectivement dans les cales, sur le pont supérieur et à côté de la voile déjà mise en place.
- **1 arme** : Prenez 1 arme de chacun des 5 types différents et distribuez-en 1 aléatoirement à chaque joueur. Formez une réserve avec les armes restantes..
- **1 animal** : Piochez cet animal face cachée dans la pile située sur l'île des animaux et placez-le face visible au-dessus du marin situé sur le pont supérieur de votre navire.
- **5 cartes Récit de marins** : Triez les cartes Récit de marins en fonction de leurs versos (S, Arrr et B) et mélangez chaque pile séparément. **Piochez ensuite 2 cartes S, 2 cartes Arrr et 1 carte B** et ajoutez-les à votre main.



Île de la tête de mort

Île du Feu de camp

Avant-poste

Comptoir commercial

Tour de guet

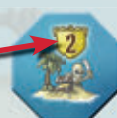
Adversaire

Plateau Caraïbes

3) Placez le **plateau Caraïbes** à droite du plan de Nassau de manière à ce que le port soit adjacent à la partie inférieure droite du plan.

4) Prenez le **sac en tissu** et commencez par y placer les **adversaires** de force **1 et 2**. Mélangez-les et placez-en un aléatoirement sur chacune des cases prévues à cet effet dans les zones A, B et D du plateau Caraïbes. Veillez à ne placer les adversaires que sur les cases correspondant au nombre de joueurs de la partie en cours. Le nombre de poissons représentés sur chaque case Adversaire vous indique le nombre de joueurs minimum nécessaire pour pouvoir y placer un adversaire.

Adversaire de force 2



min. 2 joueurs

min. 3 joueurs

4 joueurs

5) Ajoutez ensuite tous les **adversaires** de force **3, 4 et 5** dans le sac en tissu et placez 1 adversaire sur chaque case Adversaire concernée des zones restantes (C, E, F, G, H et I). Les adversaires restants dans le sac ne seront pas utilisés et vous pouvez les replacer dans la boîte de jeu.

6) Placez tous les **avant-postes** dans le sac en tissu, piochez-les ensuite un par un et posez-les face visible dans l'ordre de «A» à «I» dans les zones appropriées du plateau Caraïbes jusqu'à ce qu'ils aient tous été placés. Répétez ce processus avec les **tours de guet** et les **comptoirs commerciaux**. Toutes les tuiles doivent être en jeu pour ces éléments.

7) Mettez **1 marchandise de chaque type** dans le **sac en tissu** et placez-en ensuite 1 sur chaque comptoir commercial dans les zones **A, B, C, D, E et G**. Ajoutez ensuite **toutes les marchandises restantes dans le sac** et placez-en une sur chaque comptoir commercial restant dans les zones **F, H et I**.

8) Placez les **jetons Combat** dans le sac en tissu et mettez-les de côté pour le moment.

9) Placez les **5 dés Combat** à portée de main.

Les différents plateaux

10) Placez la **taverne** et l'**île des animaux** à côté du plan de Nassau.

11) Mélangez tous les **animaux** et placez-les faces cachées sur l'**île des animaux**. Révélez ensuite 3 animaux et placez-les faces visibles sur les montagnes au-dessus de l'île.

12) Placez le **plateau Vieux Loup de mer** et l'**île de la tête de mort** à côté de l'île du feu de camp.

13) Mélangez les **tuiles Vieux loup de mer**, piochez-en 4 aléatoirement et placez-les faces cachées sur les 4 cases du plateau Vieux loup de mer. Révélez la tuile la plus à gauche et placez le **pion Vieux loup de mer** sur le plateau Caraïbes dans la zone indiquée sur cette tuile (lettre dans la longue vue). Puis, mélangez les **offrandes** et placez-en 4 en une pile face cachée à côté du plateau et révélez la première. Retirez les offrandes et les tuiles Vieux loup de mer restantes du jeu.

Réserve

14) Placez séparément les **objets**, les **provisions**, les **armes**, les **marchandises**, les **voiles** et les **marins** près des plateaux de jeu où ils forment la réserve.

Début de partie

15) Le joueur qui a séjourné à Nassau ou dans ses environs le plus récemment reçoit le dauphin (*ou le pion Stefan Feld*) et le place à l'avant de son navire.

Mélangez ensuite les cartes S restantes avec les cartes Arrr. Placez l'**île du feu de camp** à côté du plateau Caraïbes et placez-y les piles faces cachées sur les cases prévues à cet effet.

• **1 cachette** : Mélangez les 6 cachettes et prenez-en chacun une aléatoirement. Placez-les à droite de votre navire. Remettez les cachettes restantes dans la boîte de jeu, vous n'en aurez pas besoin pour le reste de la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Nassau* est composée de 4 tours, chacun divisé en 3 phases :

 **Phase I : Nassau** |  **Phase II : Les Caraïbes** |  **Phase III : Apprêter le navire**

Phase I : Nassau

Lors de cette phase, vous essayez d'obtenir le plus d'équipement possible afin de traverser avec succès les Caraïbes au cours de la phase II. Le joueur qui possède le dauphin commence.

Pour obtenir un équipement, vous devez déplacer le capitaine pirate de la case sur laquelle il se trouve vers une case voisine en passant par une des allées. Vous pouvez décider de l'allée que vous souhaitez utiliser, à condition qu'elle ne soit pas encore occupée par des pirates.

Les allées entre les différentes cases sont composées d'un nombre différent de sections. Pour déplacer le capitaine pirate sur une case adjacente à la sienne, vous devez placer un des pirates de votre navire sur chaque section de l'allée que vous avez choisie. Déplacez ensuite le capitaine pirate sur sa nouvelle case située au bout de cette allée.

Recevez ensuite l'équipement représenté sur cette case. Sur les cases où il y a 2 équipements séparés par un «/», vous devez choisir celui que vous souhaitez prendre.



Exemple :

Patricia (rouge) a deux options pour déplacer le capitaine pirate :

Option 1 : Si elle choisit cette allée, elle doit utiliser 4 pirates pour obtenir 2 doublons.

Option 2 : Si elle choisit cette autre allée, elle n'a besoin que de 2 pirates et peut transformer l'une de ses cales fermées en cale ouverte.

Option 1 :



Option 2 :



Vous pouvez récupérer les équipements suivants à Nassau :

 Placez vos nouvelles **armes** sur votre navire au-dessus des armes de départ correspondantes.

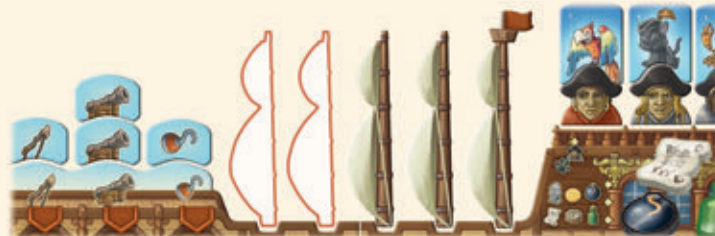
 Vous pouvez avoir un maximum de 5 armes de chaque type, en incluant l'arme de départ..



Armes de départ:

 Placez vos nouvelles **voiles** à gauche de vos voiles existantes.

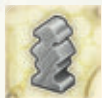
 Vous pouvez posséder un maximum de 5 voiles, en incluant votre voile de départ.



 Placez les **doublons**, le **rhum**, les **bombes**, les **contrats** et les **boussoles** sur le pont supérieur de votre navire.

 Vous trouverez une explication détaillée de ces 5 objets dans le supplément.



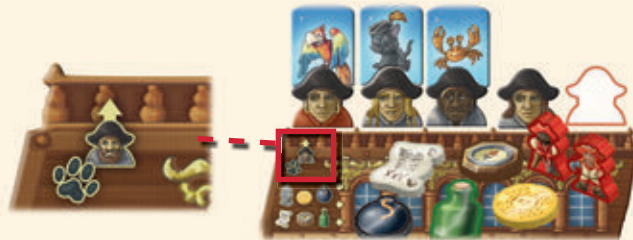


Prenez un nouveau **pirate** de votre couleur dans la taverne et placez-le sur le pont supérieur de votre navire.

Recevez immédiatement l'équipement représenté sur la table sur laquelle vous avez pris votre pirate.



Ajoutez les **marins que vous recevez** à vos marins déjà présents sur le pont supérieur de votre navire. Vous pouvez posséder un maximum de 5 marins, en incluant votre marin de départ.



Recevez un **animal** parmi les 3 animaux posés faces visibles sur l'île des animaux. Ensuite, révélez immédiatement un nouvel animal et placez-le sur la case que vous venez de vider.



Exemple : Patricia peut prendre un animal parmi ceux disponibles. Comme elle possède déjà un chat et un crabe, elle ne peut prendre que le rat.

Placez l'animal au-dessus d'un de vos marins. Chaque marin ne peut avoir qu'un seul animal sur son chapeau. Si vous n'avez pas de marin libre, placez l'animal sur une case Marin inoccupée. Vous ne pourrez cependant utiliser l'avantage octroyé par cet animal que lorsqu'il sera posé sur le chapeau d'un marin que vous aurez récupéré.

Vous pouvez posséder un maximum de 5 animaux et vous n'avez pas le droit d'avoir deux fois le même animal. S'il n'y a que des animaux que vous possédez déjà parmi ceux disponibles, remplacez l'animal le plus à gauche par un autre animal de la pioche jusqu'à ce que vous en révéliez un que vous ne possédez pas encore. Prenez alors cet animal et remplacez les animaux défaussés dans la pioche, faces cachées.

Les animaux vous octroient certains avantages au cours de la partie. Après avoir utilisé un de vos animaux, vous devez le retourner. À la fin de chaque tour, remplacez tous vos animaux recto visible.

Vous trouverez une explication détaillée des avantages octroyés par les animaux dans le supplément.



Exemple : Patricia utilise son crabe et le retourne sur verso pour ce tour.



Recevez **3 cartes Récit de marin**. Vous pouvez décider dans quelle pile vous souhaitez piocher chaque carte.

Note : Les cartes de la pile Arrr sont généralement plus faciles à compléter que les cartes de la pile B.



Nouvelle cale : Ouvrez une des deux cales fermées de votre navire. Pour ce faire, retournez la cale concernée. Si vos deux cales sont déjà ouvertes, vous ne faites rien.



3 caisses de munitions : Placez-les dans une de vos cales ouvertes. Une cale peut contenir au maximum 4 caisses de munitions.



2 provisions : Placez-les dans une de vos cales ouvertes. Une cale peut contenir au maximum 3 provisions.



Vous ne pouvez placer les caisses de munitions, les provisions ou les marchandises (disponibles en phase II) que dans des cales séparées, vous n'avez pas le droit de mélanger ces différents éléments. Vous pouvez réorganiser vos cales à tout moment et vous débarrasser de leur contenu pour faire de la place.

Votre tour se termine ensuite et c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il choisit à son tour une allée, place ses pirates sur les sections inoccupées de cette dernière, déplace le capitaine pirate et prend l'équipement représenté sur sa case. De cette façon, vous allez créer une ligne de pirates à travers Nassau.

Utiliser la barge :



Si vous choisissez une allée qui mène au-delà du plan de la ville, vous pouvez utiliser la barge.

Elle vous permet de retourner en ville par une autre allée vers une des cases. Comme expliqué précédemment, vous devez occuper chaque section de l'allée que vous utilisez avec vos pirates et vous devez en plus payer 1 doublon pour utiliser la barge.

Note : Vous pouvez également perdre 2 points (mais seulement si vous n'avez plus de doublons) afin de pouvoir utiliser la barge même si vous n'avez plus de doublons.

Faire une pause :

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez également décider de faire une pause, c'est-à-dire de ne pas placer de pirates sur le plan de la ville. Pour ce faire, vous devez défausser 1 rhum. Lors de votre prochain tour, vous pourrez à nouveau placer vos pirates.

Déplacement supplémentaire :

Une fois par tour, en payant 1 doublon, vous pouvez déplacer immédiatement le capitaine pirate une fois de plus (en plaçant vos pirates), ce qui vous permet de récupérer un total de 2 pièces d'équipement.

Passer :

Si vous n'avez plus assez de pirates pour déplacer le capitaine pirate sur une nouvelle case ou si vous ne souhaitez plus vous déplacer, vous pouvez passer votre tour. Dans ce cas, vous déplacez votre bateau pirate de votre navire vers un quai de votre choix sur le plateau Caraïbes. Il doit s'agir soit de l'un des 5 quais du port de Nassau, soit du quai d'un avant-poste que vous contrôlez. Prenez ensuite les bonus qui sont représentés là où vous vous êtes placé. Vous recevez toujours 2 provisions, ainsi qu'un autre bonus si vous vous placez sur un quai du port de Nassau.

Dans le rare cas où vous ne pouvez plus déplacer le capitaine pirate parce que toutes les allées menant à la case sur laquelle il se trouve sont déjà occupées par des pirates, vous pouvez le déplacer sur une case sur laquelle il a déjà été précédemment et commencer votre déplacement depuis cette case.

Remarque : S'il vous reste encore des pirates sur le pont supérieur de votre navire, vous pourrez les utiliser lors de la phase II.

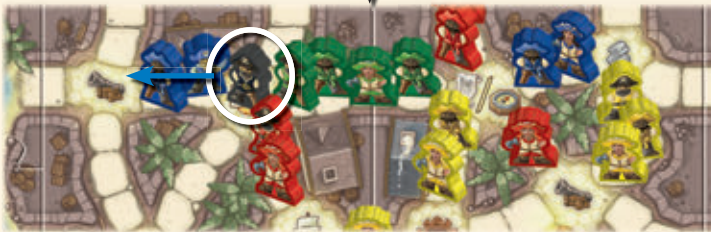
Le joueur qui passe son tour en premier lors de la phase I prend le dauphin et jouera en premier lors de la phase II. Une fois que vous avez tous passé et que vos bateaux pirates se trouvent sur le plateau Caraïbes, la phase II commence.



Exemple : Ulrich souhaite gagner les 2 provisions. Il pose d'abord 1 de ses pirates, puis déplace le capitaine pirate sur le bord du plan de la ville, paie 1 doublon pour utiliser la barge et place ensuite ses deux autres pirates.



Exemple : Frank a encore 4 pirates, mais il veut faire une pause. Il paie donc 1 rhum et il pourra continuer à jouer lors de son prochain tour.



Exemple : C'est le tour de Frank (bleu) et comme toutes les allées menant à la case du capitaine pirate sont occupées, il peut maintenant choisir une case qui a déjà été occupée pour y placer le capitaine pirate et commencer ensuite à placer ses pirates à partir de cette dernière.



Exemple : Frank place son bateau pirate sur un des quais du port de Nassau. De ce fait, il reçoit 2 provisions et 1 doublon.



Phase II : Les Caraïbes

Cette phase est divisée en deux parties :

A) Actions : Tout d'abord, vous dépensez vos provisions afin d'effectuer diverses actions sur le plateau Caraïbes. Si vous n'avez plus de provisions ou si vous ne souhaitez pas effectuer d'autres actions, vous devez commencer votre voyage de retour.

B) Voyage de retour : Durant votre voyage de retour, vous pouvez cacher les marchandises que vous avez pillées, raconter des récits de marins et naviguer jusqu'à votre port d'attache.

Le joueur qui possède le dauphin commence. Ensuite, les autres joueurs continuent dans le sens des aiguilles d'une montre. Continuez à effectuer des actions jusqu'à ce que vous ayez tous quitté les Caraïbes et commencé votre voyage de retour.

***Note :** N'oubliez pas les animaux que vous possédez, ils peuvent vous aider lors des combats ou pour d'autres actions de cette phase. Vous trouverez une explication détaillée des avantages octroyés par les animaux dans le supplément.*

A) Actions



1) Au début de votre tour, vous devez replacer une de vos provisions dans la réserve afin d'avoir le droit de naviguer et de pouvoir effectuer une action.

***Note :** Si vous ne possédez pas de provision, vous devez commencer votre voyage de retour (voir page 12).*



2) Naviguer : Vous pouvez naviguer dans autant de zones que de séries composées d'un marin () et d'une voile que vous possédez (les différentes zones sont délimitées par les lignes en pointillés). Vous ne pouvez vous déplacer d'une zone à l'autre qu'en passant par les lignes pointillées sur la mer, et non par les îles. Vous pouvez également choisir de rester dans la zone où vous vous trouvez actuellement et de ne pas naviguer.

***Important :** Si vous naviguez jusqu'à une zone où se trouve un kraken, vous devez terminer votre déplacement dans cette zone et y effectuer une action de votre choix. Cependant, vous n'êtes pas obligé de vous battre contre ce kraken. Vous pourrez continuer votre déplacement au tour suivant.*

Utiliser des pirates comme des marins :

Vous pouvez utiliser les pirates qui se trouvent encore à bord de votre navire lors de la phase II comme des marins pour effectuer une action comme naviguer plus loin ou utiliser plus d'armes. Lorsque vous utilisez un de vos pirates en tant que marin, couchez-le. Vous ne pourrez plus l'utiliser comme marin une autre fois au cours de cette phase.



Exemple : Ulrich possède 3 voiles et 2 marins sur son navire. Il peut donc se déplacer à travers les lignes pointillées et visiter jusqu'à 2 zones différentes. Cependant, il peut aussi choisir de ne pas naviguer et de rester dans la même zone lors de son déplacement.



Exemple : Ulrich peut utiliser un de ses pirates inutilisés lors de la phase I comme un marin et naviguer ainsi sur 3 zones différentes, puisque toutes ses voiles sont maintenant couplées avec un marin/pirate.



Exemple : Beate pourrait naviguer dans 2 zones différentes (2 voiles et 2 marins), mais comme il y a un kraken dans la première zone qu'elle traverse, elle doit mettre fin à son déplacement dans cette dernière.

3) Vous devez choisir et effectuer 1 action parmi les 6 actions possibles dans la zone dans laquelle vous terminez votre déplacement :



Combattre un adversaire



Capturer un avant-poste



Occuper une tour de guet



Piller des marchandises dans un comptoir commercial



Rencontrer le vieux loup de mer



Récupérer 1 carte Récit de marin

Les différentes actions en détails

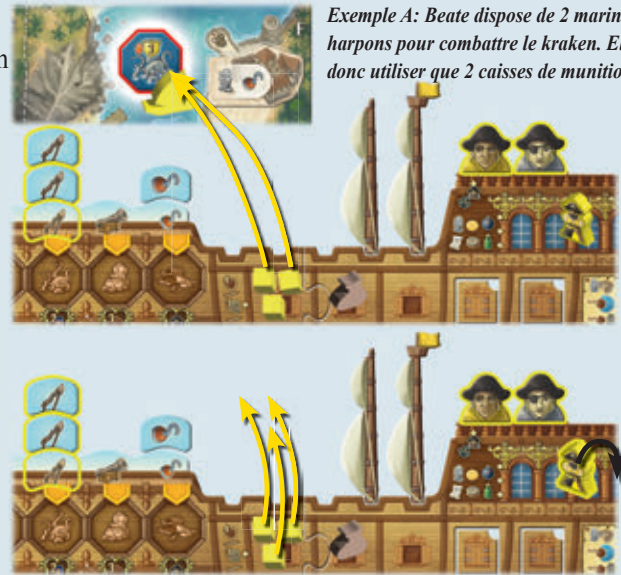


Combattre un adversaire

Pour cette action, choisissez un des adversaires présents dans la zone où vous vous trouvez. Chaque adversaire ne peut être attaqué qu'avec un certain type d'arme qui est indiqué sur votre navire au-dessus de l'adversaire en question. La force de chaque adversaire est indiquée sur sa tuile.

Afin de vaincre un adversaire, vous devez lui infliger autant de dégâts qu'il a de force. Pour chaque série composée d'un de vos marins () et d'une arme du type correspondant à l'adversaire concerné que vous possédez, vous pouvez placer 1 des caisses de munitions que vous transportez dans l'une de vos cales sur l'adversaire. Chaque caisse inflige 1 dégât à l'adversaire. Cependant, l'adversaire vous attaquera également et, en fonction de l'issue du combat, il pourra vous retirer certaines de vos caisses de munition.

Au début du combat, placez vos caisses de munitions sur l'adversaire et piochez autant de jetons Combat dans le sac que la force de votre adversaire.



Exemple A : Beate dispose de 2 marins et de 3 harpons pour combattre le kraken. Elle ne peut donc utiliser que 2 caisses de munitions.

Exemple B : Avec 2 marins + 1 pirate (à ajouter) et 3 harpons, Beate peut maintenant utiliser 3 caisses de munitions dans son combat contre le Kraken.

Voici une explication des différents jetons Combat :

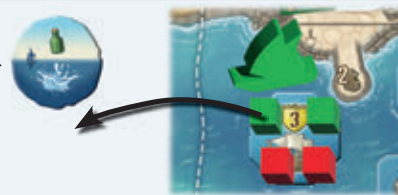


L'adversaire ne fait rien :

Remplacez ces jetons dans le sac en tissu.



L'adversaire esquivé : Dans ce cas, vous devez retirer l'une de vos caisses de munitions placées sur l'adversaire et la remettre dans la réserve. Cependant, vous pouvez également choisir de dépenser 1 rhum pour éviter d'avoir à le faire. Que vous retiriez 1 caisse ou que vous dépensiez 1 rhum, remettez le jeton Combat dans le sac une fois le combat terminé.



Exemple : Ulrich décide de ne pas dépenser de rhum, car il a déjà placé 4 caisses de munitions sur l'adversaire qui a une force de 3. Il retire donc 1 de ses caisses de munitions.



L'adversaire attaque : Le jeton vous indique l'équipement que vous perdrez si vous ne parvenez pas à repousser l'attaque. Pour ce faire, lancez 1 dé Combat pour chaque série composée d'un marin () et d'une voile que vous possédez. Pour chaque 3, 4, 5 et 6 obtenu, remettez un jeton Combat de type Attaque de votre choix dans le sac. S'il vous reste des jetons Combat de type Attaque après votre action de défense (votre lancer de dés), perdez l'équipement représenté sur ces derniers. Si vous n'avez pas d'équipement de ce type à ce moment-là, vous perdez **3 points** à la place. Vous ne pouvez pas perdre les armes et les cales de départ imprimées sur votre navire, ni votre marin de départ et votre voile de départ mais vous perdez **3 points** à la place comme expliqué précédemment. Après le combat, remettez tous les jetons Combat dans le sac.

Note : Si vous perdez une de vos cales, vous perdez également les objets qui y sont stockés, à moins que vous ne puissiez les déplacer vers d'autres cales.



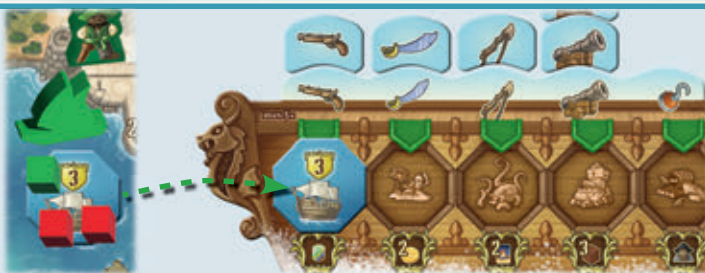
Exemple : Frank attaque un adversaire pour lequel il ne doit piocher qu'un seul jeton Combat dans le sac. Comme il possède 3 voiles et 4 marins, il peut lancer 3 dés Combat pour se défendre. Il a de la chance et obtient au moins un chiffre convenable (3 - 6) et peut donc repousser l'attaque de son adversaire.

Une fois que le combat est terminé, les caisses de munitions de tous les joueurs qui se trouvent encore sur l'adversaire attaqué vous indiquent les dégâts que vous avez infligés à ce dernier. Si vous avez infligé au moins 1 dégât lors du combat, vous recevrez la récompense associée à l'adversaire en question, ainsi que les points représentés dessus!



Exemple : Ulrich a infligé 1 dégât et peut donc prendre la récompense d'une marchandise aléatoire (piochée dans le sac) et les 3 points.

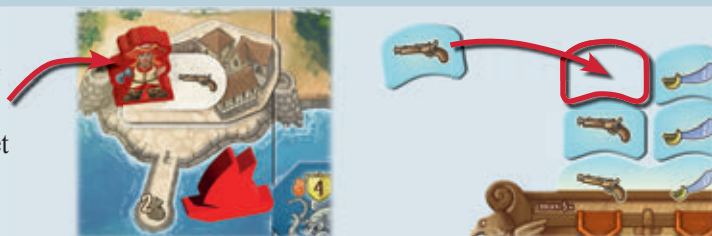
S'il y a maintenant sur l'adversaire un nombre de caisses de munitions supérieur ou égal à sa force, vous prenez cet adversaire et le placez sur votre navire. En revanche, si les dégâts infligés à l'adversaire n'ont pas été suffisants pour le vaincre, vous laissez toutes vos caisses de munitions sur sa tuile. Si un joueur combat à nouveau cet adversaire lors d'un tour suivant, les caisses déjà présentes dessus comptent comme des dégâts déjà existants et il suffit de réussir à infliger plus de dégâts que sa force pour le vaincre. Cependant, l'adversaire pioche toujours le nombre de jetons Combat correspondants à sa force dans le sac.



Exemple : Une fois qu'Ulrich combattu l'adversaire de force 3, il y a 3 caisses de munitions sur la tuile : 1 d'Ulrich (verte) et 2 de Patricia (rouge) d'un tour précédent. Cela suffit pour vaincre l'adversaire. Ulrich prend donc la tuile de l'adversaire qu'il place sur son navire.

Capturer un avant-poste

Prenez un pirate qui est debout ou couché sur le pont supérieur de votre navire et placez-le sur un avant-poste inoccupé. Recevez ensuite la récompense représentée sur l'avant-poste en question. Votre pirate reste sur l'avant-poste jusqu'à la fin de la partie. Ce pirate vous permet de commencer la phase II en plaçant votre bateau pirate sur cet avant-poste lors des prochains tours, au lieu de le mettre dans le port de Nassau. Si vous commencez sur le quai d'un avant-poste, recevez 2 provisions.



Exemple : Patricia place un de ses pirates sur l'avant-poste avec le pistolet. Elle peut maintenant prendre cette arme de la réserve et la placer au-dessus de ses autres pistolets sur son navire.

Occuper une tour de guet

Chaque tour de guet vous indique le type d'arme que vous devez utiliser pour pouvoir l'occuper. Vous pouvez placer une caisse de munitions sur cette dernière pour chaque série composée d'un marin ( - ) et d'une arme du type représenté que vous possédez. S'il y a déjà des caisses de munitions (les vôtres ou celles d'autres joueurs) sur la tour de guet, vous devez en placer au moins une de plus que le nombre qui se trouve actuellement sur la tuile. **Si vous réussissez, rendez toutes les caisses de munitions présentes sur la tour de guet à leur propriétaire qui reçoit également 2 points.**



Exemple : Frank (bleu) rend les 2 caisses de munitions de Beate (jaune) qui se trouvent sur la tour de guet (parce qu'il possède 3 marins et 3 armes et qu'il peut donc utiliser 3 caisses de munitions). Beate gagne 2 points mais elle doit remplacer ses deux caisses de munitions dans sa réserve.

Piller des marchandises dans un comptoir commercial

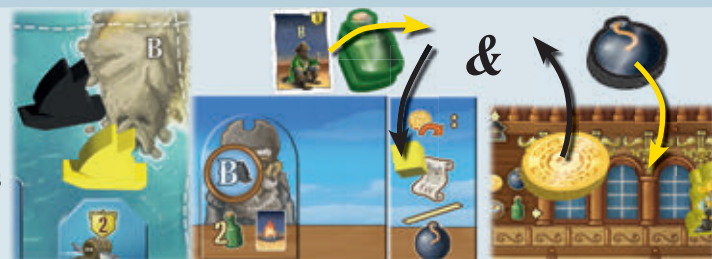
Si vous possédez au moins 2 armes du type indiqué sur le comptoir commercial concerné sur votre navire ainsi qu'au moins 2 marins ( - ), vous pouvez prendre la marchandise qui se trouve sur ce comptoir commercial et la placer dans une cale vide de votre navire. Si vous n'avez pas de cale vide, vous ne pouvez effectuer cette action que si vous videz une de vos cales afin de faire de la place.



Exemple : Patricia possède 2 pistolets et 2 marins (1 marin & 1 pirate, qu'elle couche sur son navire) et peut donc prendre la marchandise verte sur le comptoir commercial représenté. Elle la place dans une de ses cales vides.

Rencontrer le vieux loup de mer

Vous ne pouvez effectuer cette action que si le pion Vieux loup de mer se trouve dans la même zone que vous. Recevez alors 2 rhums et piochez 1 carte de Récit de marin de la pile de votre choix. Vous pouvez également commercer avec le vieux loup de mer une fois par tour. Pour cela, payez 1 doublon et prenez 1 des équipements indiqués sur la tuile Offrande en jeu lors de ce tour. Placez ensuite une de vos caisses de munitions sur l'offrande afin d'indiquer que vous ne pouvez plus commercer avec le vieux loup de mer pendant ce tour.



Exemple : Beate rencontre le vieux loup de mer dans la zone B. Elle prend 1 carte Récit de marin, 2 rhums et dépense 1 doublon pour prendre 1 bombe.

Récupérer 1 carte Récit de marin

Piochez 1 carte Récit de marin de la pile de votre choix.

Une fois que vous avez terminé votre action, votre tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. **Passer** : Si vous n'avez plus de provisions ou que vous ne souhaitez plus effectuer d'action, vous passez votre tour et commencez immédiatement votre voyage de retour.

B) Voyage de retour

Lorsque vous commencez votre voyage de retour, vous pouvez vous rendre dans trois endroits différents. Après vous être rendu dans un de ces endroits, les autres joueurs effectuent leur tour avant que vous ne puissiez vous rendre à l'endroit suivant. Vous devez visiter les 3 endroits dans l'ordre suivant:

1) L'île de la tête de mort, pour y cacher les marchandises que vous avez volées.

2) L'île du feu de camp, pour y raconter des récits de marin et gagner des points.

3) Votre port d'attache, pour y recevoir des bonus.

L'île de la tête de mort et l'île du feu de camp sont facultatives mais vous êtes en revanche obligé de vous rendre à votre port d'attache sur votre navire. Après cela, votre voyage de retour est terminé.

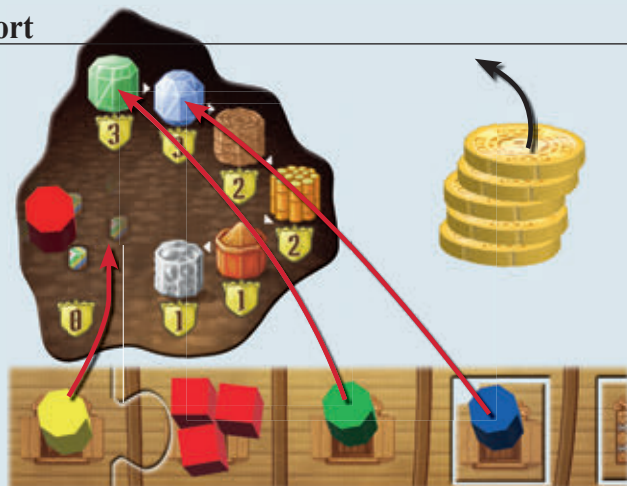
1) Votre voyage de retour en passant par l'île de la tête de mort

Sur le chemin du retour, vous pouvez tout d'abord déplacer votre bateau pirate du plateau Caraïbes vers l'île de la tête de mort et ramener entre 1 et 3 marchandises de votre navire dans votre cachette.

Pour ce faire, vous devez payer:

1 Marchandise	2 Marchandises	3 Marchandises
1 Doubloon	3 Doubloons	5 Doubloons

Vous **devez** ranger les marchandises que vous placez dans votre cachette dans l'ordre indiqué sur cette dernière, de haut en bas. Si la couleur de la marchandise que vous souhaitez ranger correspond à la couleur de la prochaine case vide de votre cachette, vous pouvez y placer la marchandise en question. Sinon, placez la marchandise sur la grande case de stockage centrale. Vous pouvez poser autant de marchandises que vous le souhaitez sur cette case. Si vous choisissez de stocker 2 ou 3 marchandises au cours d'un même tour, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous le faites. Une fois que vous avez caché vos marchandises, c'est au tour du joueur suivant.



Exemple : Patricia veut cacher 3 marchandises à la fois et elle paye donc 5 doubloons. Elle peut choisir l'ordre dans lequel elle stocke ses marchandises.

Remarque : Une fois stockées, vous ne pouvez plus déplacer vos marchandises!

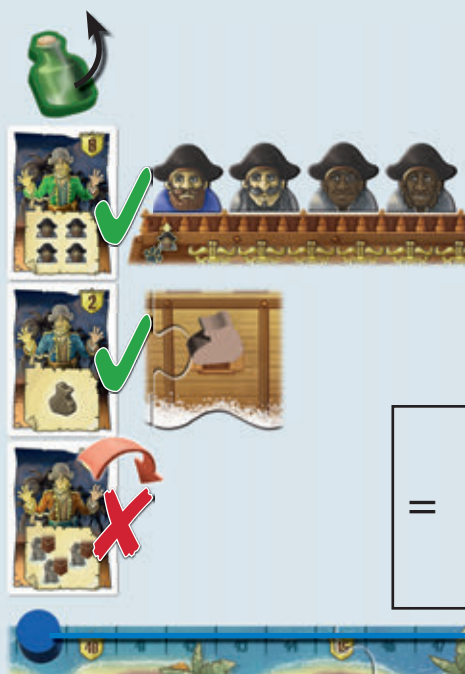
2) Votre voyage de retour en passant par l'île du feu de camp

Après avoir caché vos marchandises (ce qui est optionnel) vous pouvez vous rendre sur l'île du feu de camp pour raconter à vos compagnons des récits de marin que vous avez entendus lors de vos voyages, autour d'au moins une bouteille de rhum. Pour chaque rhum que vous dépensez, vous pouvez jouer jusqu'à 3 cartes Récit de marin, ce qui signifie que vous racontez le récit de marin correspondant. Il est préférable de jouer les cartes Récit de marin dont vous avez rempli les conditions. Une fois que vous avez joué toutes les cartes que vous souhaitiez, recevez autant de points que ceux indiqués sur ces dernières. Laissez ensuite ces cartes faces visibles devant vous. Si vous ne remplissez pas les conditions requises pour une carte, vous pouvez tout de même la jouer. Vous placez alors cette carte face cachée et ne recevez qu'un seul point pour avoir fait une (mauvaise) blague. Une fois que vous avez placé toutes les cartes que vous souhaitiez devant vous et que vous avez reçu vos points, c'est au tour du joueur suivant.

Note : Vous ne vous devez jamais défausser les éléments indiqués pour compléter une carte Récit de marin, il vous suffit de les posséder.

Note : Vous trouverez une vue d'ensemble de toutes les cartes Récit de marin et de leurs conditions dans le supplément.

Si vous ne possédez pas de rhum dans votre réserve, vous n'avez pas le droit de vous asseoir autour du feu de camp et vous ne pouvez donc pas vous rendre sur cette île.



Exemple : Frank dépense 1 rhum pour jouer 3 cartes Récit de marin, alors qu'il ne remplit les conditions que pour 2 cartes. Il raconte donc également 1 mauvaise blague. Il reçoit un total de 11 points et place les cartes devant lui.

3) Votre voyage de retour se termine à votre port d'attache

Que vous ayez ou non visité l'île de la tête de mort et/ou l'île du feu de camp, la dernière étape de votre voyage de retour est toujours votre port d'attache sur votre plateau Navire.

Vous recevez maintenant les éléments suivants :

1 caisse de munitions pour chaque avant-poste que vous possédez.



1 carte Récit de marin pour chaque adversaire dans les Caraïbes avec au moins 1 de vos caisses de munitions dessus. Vous pouvez piocher cette carte dans la pile Arrr ou dans la pile B.



2 points pour chaque tour de guet sur laquelle se trouve au moins 1 de vos caisses de munitions.



Le joueur qui atteint le premier son port d'attache prend le dauphin et sera le nouveau premier joueur lors de la **phase I suivante**.



Phase III: Apprêter le navire

Une fois que tous vos bateaux pirates ont regagné vos ports d'attache, la phase III commence :

Commencez par replacer tous les pirates de votre pont supérieur à la verticale et reprenez vos pirates placés dans Nassau, que vous posez également sur votre pont supérieur.



Retournez ensuite tous vos animaux utilisés de façon à ce qu'ils soient de nouveau recto visible.



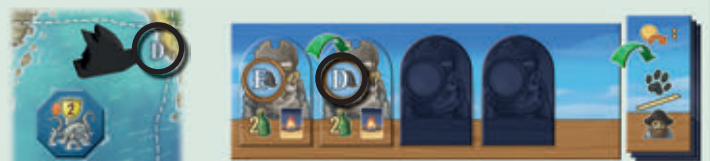
Comparez maintenant les cartes Récit de marin que vous avez tous jouées. Le joueur qui a obtenu le **plus grand nombre** de **points** avec ses cartes Récit de marin gagne 5 points. En cas d'égalité, recevez tous **5 points**. Si vous **n'avez joué aucune** carte Récit de marin, vous **perdez 5 points**. Défaussez ensuite toutes les cartes Récit de marin que vous avez jouées.



Remettez les animaux encore placés faces visibles sur l'île des animaux dans la boîte de jeu et remplacez-les par 3 nouveaux animaux de la pioche.



Dévoilez la tuile Vieux loup de mer suivante et déplacez ensuite le pion dans la zone indiquée sur cette dernière (B - I). Remettez l'offrande du dessus de la pile dans la boîte de jeu et dévoilez la tuile suivante. **Remarque :** Vous pouvez savoir à quel tour vous en êtes en regardant combien il y a de tuiles Vieux loup de mer qui sont faces visibles.

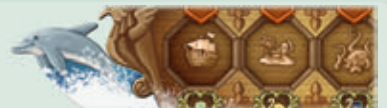


Pour finir, réapprovisionnez les cases vides des différents comptoirs commerciaux en piochant des marchandises dans le sac en tissu.



Le joueur qui possède le dauphin commence le tour suivant avec la phase I.

Exemple : Patricia a été la première à atteindre son port d'attache et commence donc le tour suivant.



Note : Le capitaine pirate à Nassau commence le nouveau tour à l'endroit où il a terminé le dernier.

Vous pouvez maintenant reprendre la mer et commencer le prochain tour.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ FINAL

A la fin de la phase III du quatrième tour, la partie est terminée et le décompte final des points a lieu. Vous recevez alors les points suivants :

Tours de guet : Multipliez les caisses de munitions placées sur vos tours de guet occupées par le nombre de vos tours de guet occupées.



Exemple : Beate occupe 3 tours de guet avec un total de 7 caisses de munitions. Elle gagne donc $3 \times 7 = 21$ points.

Adversaires : Additionnez les scores de tous les adversaires présents sur votre navire et multipliez-les par le nombre de types d'adversaires différents.



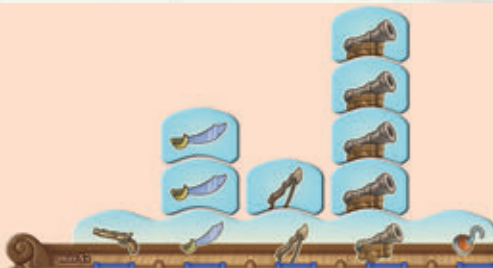
Exemple : Ulrich a collecté 3 types d'adversaires différents (kraken, forteresse, île au trésor) qui ont un total de 12. Il a donc gagné $3 \times 12 = 36$ points.

Marchandises cachées : Additionnez les valeurs indiquées sur les cases contenant des marchandises dans votre cachette et multipliez-les par le nombre de marchandises présentes dans votre cachette.



Exemple : Patricia a récupéré 4 marchandises au total. Elle a placé les deux premières sur les cases des couleurs correspondantes et les 2 autres sur la grande case centrale. Le total des points pour ses marchandises est donc de $3 + 3 + 0 + 0 = 6$ points $\times 4$ marchandises au total = 24 points.

Domination des armes : Multipliez le nombre d'armes du type que vous possédez le plus (*en incluant l'arme de départ*) par la somme de toutes les armes que vous avez récupérées (*sans prendre en compte les armes de départ*).



Exemple : Frank a collecté 4 armes de type canon. En plus de ces armes, il possède également 2 sabres et 1 harpon sur son navire. Il possède donc un total de 7 armes. Le total de ses armes est donc de 5 (pour le total des 5 canons, en incluant celui de départ) $\times 7$ (pour toutes ses armes sans celles de départ). Il gagne donc $5 \times 7 = 35$ points.

Compagnons : Chaque série composée d'un marin et d'un animal que vous possédez vous rapporte 8 points. Vous n'avez pas le droit d'utiliser des pirates pour ce décompte. Votre marin de départ est pris en compte.



Exemple : Patricia possède 3 séries de marins et d'animaux. Elle reçoit donc $3 \times 8 = 24$ points. Elle ne reçoit aucun point pour le marin restant.

Chargement : Additionnez tous les éléments qu'il vous reste. Chaque tranche de 2 éléments (*caisses de munitions, provisions et marchandises dans vos cales, cartes Récit de marin que vous avez en main, rhum, doublons, contrats, bombes et boussoles sur votre pont supérieur*) vous rapporte 1 point.



Indiquez tous les points que vous recevez au cours de la partie et lors du décompte final sur la piste de score. Si vous avez fait un tour complet et que vous dépassez la case 0, prenez le jeton 100/200 points et placez-le devant vous côté 100 visible. Si vous faites à nouveau le tour de la piste de score, retournez le jeton côté 200 visible. Le joueur qui a le plus de points à l'issue du décompte final est déclaré vainqueur et devient le capitaine pirate le plus célèbre. En cas d'égalité, vous vous partagez la victoire.

EXTENSION 1: LE HOLLANDAIS VOLANT

MISE EN PLACE

1) Avec cette extension, vous ajoutez le plateau Hollandais volant à la partie. Placez-le près du plateau Vieux loup de mer.

Note : Vous pouvez choisir de jouer avec les deux plateaux (le vieux loup de mer & le hollandais volant) ou avec un seul.

2) Mélangez les **8 tuiles Hollandais volant** et placez-en 4 faces cachées sur les cases prévues à cet effet du plateau Hollandais volant.

Révélez la tuile la plus à gauche et placez le **pion Hollandais volant** dans la zone correspondante de B à I.

Retirez les tuiles Hollandais volant restantes du jeu.



3) Mélangez les **5 armes Hollandais volant** et placez-en une face visible au-dessus de chaque tuile Hollandais volant sur les cases prévues à cet effet. Retirez l'arme Hollandais volant restante du jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lors de la **phase II : Caraïbes**, vous pouvez désormais choisir d'effectuer une action supplémentaire :



Attaquer le Hollandais volant

Pour pouvoir effectuer cette action, vous devez vous trouver dans la même zone (B - I) que le Hollandais volant et l'attaquer avec le type d'arme correspondant au tour en cours. Ce type d'arme est indiqué sur l'arme située au-dessus de la tuile Hollandais volant du tour en cours.

L'attaque se déroule de cette façon :

Pour chaque série composée d'un marin (👤) et d'une arme du type adéquat que vous possédez, placez 1 caisse de munitions de votre navire sur la tuile Hollandais volant du tour en cours.

Piochez ensuite 2, 3, 4 ou 5 tuiles Combat du sac en fonction du tour en cours (respectivement 1, 2, 3 ou 4) et menez à bien le combat comme d'ordinaire.

Recevez ensuite **2 rhums**, quel que soit le nombre de dégâts que vous avez infligés.



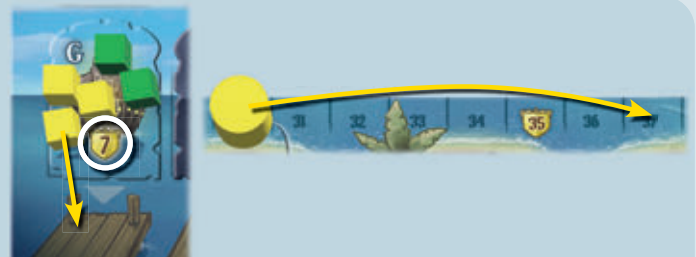
Exemple : Beate doit piocher 2 tuiles Combat du sac parce qu'elle veut attaquer le Hollandais volant lors du premier tour. Cependant, elle réussit à éviter la contre-attaque grâce à son lancer de dés. Elle dispose de 3 harpons pour l'attaque et couche 1 de ses pirates afin d'obtenir un total de 3 marins. Elle place donc 3 de ses caisses de munitions sur la tuile Hollandais volant actuellement en jeu et elle reçoit ensuite 2 rhums.

Vous ne recevez des points pour votre combat contre le Hollandais volant qu'à la fin du tour.

Vous gagnez les points suivants :

Le joueur qui possède le plus de caisses de munitions sur la tuile Hollandais volant à la fin du tour est le vainqueur et reçoit les points indiqués sur la tuile en question.

En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité reçoivent les points. Le(s) gagnant(s) place(nt) 1 de ses caisses de munitions sur le quai en dessous de la tuile Hollandais volant.



Exemple : Ulrich (vert) a placé 2 caisses de munitions sur la tuile Hollandais volant en jeu et Beate (jaune) en a placé 3. Elle gagne donc 7 points et pose une de ses caisses de munitions sur le quai sous la tuile.

Déplacez ensuite toutes les caisses de munitions restantes sur la tuile vers le quai situé tout à droite du plateau Hollandais volant.

À l'exception des caisses de munitions placées sur les différents quai sous les tuiles Hollandais volant, toutes les caisses de munitions que vous utilisez pour combattre le Hollandais volant au cours de la partie sont placées à cet endroit.



Lors de la phase III : Apprêter le navire, dévoilez la tuile Hollandais volant suivante et placez le pion Hollandais volant sur la zone correspondante dans les Caraïbes (B - I).



DÉCOMPTE FINAL

Hollandais volant : Le joueur qui a le plus grand nombre de caisses de munitions sur le quai en bas à droite du plateau Hollandais volant reçoit les points de la première place, le joueur avec le deuxième plus grand nombre de caisses reçoit les points de la deuxième place, et ainsi de suite.

En cas d'égalité, vous recevez tous les points de la place concernée et vous ne distribuez pas les points des places suivantes.



Exemple : Beate (jaune) et Patricia (rouge) ont toutes les deux le plus grand nombre de caisses de munitions sur le quai en bas à droite. Elles reçoivent donc toutes les deux 25 points. Ulrich est troisième avec 2 caisses de munitions et reçoit 10 points (les 15 points de la deuxième place sont ignorés car il y a eu 2 premières places). Frank (bleu) n'a pas placé de caisses de munitions, il ne participe donc pas au classement et ne reçoit pas de points.

VARIANTE POUR LE PION STEFAN FELD

Le pion Stefan Feld représente un marchand itinérant dans la ville de Nassau.

MISE EN PLACE

Placez le pion Stefan Feld sur une case aléatoire du quartier situé dans le coin inférieur gauche de la ville de Nassau.

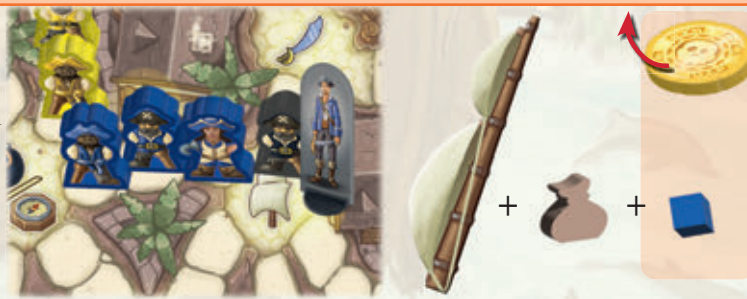
Attention : S'il s'agit du quartier de départ, ne placez pas le pion Stefan Feld dans ce quartier mais dans le quartier opposé.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Si vous réussissez à placer le **capitaine pirate** sur la case où se trouve le pion **Stefan Feld**, gagnez l'équipement représenté sur cette dernière **ainsi qu'un bonus** de soit **1 provision, 1 rhum ou 1 caisse de munitions**. En outre, vous pouvez choisir de dépenser **1 doublon** afin d'obtenir un autre bonus différent du premier.

Placez ensuite le pion Stefan Feld sur n'importe quelle case du quartier situé dans le coin suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le joueur qui vient juste de recevoir le bonus accordé par ce pion qui choisit la nouvelle case sur laquelle le placer.



Exemple : Frank (bleu) déplace le capitaine pirate sur la case où se trouve le pion Stefan et il peut donc prendre 1 provision, 1 rhum ou 1 caisse de munitions en plus de la voile. Il choisit la provision et dépense 1 doublon pour obtenir également 1 caisse de munitions. Il place ensuite le pion Stefan Feld sur une case de son choix du quartier situé dans le coin suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Stefan Feld
City Collection

7

NASSAU

SUPPLÉMENT

VUE D'ENSEMBLE DES DIFFÉRENTS OBJETS



Vous pouvez utiliser vos doublons :

- **Pour utiliser la barge (Phase I : Nassau),**
Si vous choisissez une allée qui mène au-delà du bord du plan de la ville, vous pouvez utiliser la barge afin de revenir dans la ville par une autre allée jusqu'à une case en respectant les règles de déplacement. Comme d'ordinaire, vous devez occuper chaque section de l'allée que vous utilisez avec vos pirates et vous devez en plus payer 1 doublon pour vous servir de la barge.
- **pour effectuer un déplacement supplémentaire (Phase I : Nassau),**
- **pour pouvoir placer vos marchandises dans votre cachette (Phase II: Les Caraïbes B) Voyage de retour).**
ou
- **pour commercer avec le vieux loup de mer (Phase II: Les Caraïbes A) Actions).**



Vous pouvez utiliser vos rhums :

- **pour faire une pause (Phase I : Nassau),**
- **afin d'empêcher un adversaire d'esquiver votre attaque (Phase II: Les Caraïbes A) Actions)**
ou
- **comme paiement sur l'île du feu de camp avant de jouer des cartes Récit de marin**
(Phase II: Les Caraïbes B) Voyage de retour).



Contrat :

- Si vous avez infligé au moins 1 dégât pendant l'action : **Combattre un adversaire (Phase II: Les Caraïbes A) Actions)**, vous recevez deux fois la récompense accordée par cet adversaire lorsque vous jouez un contrat, mais vous ne recevez par contre les points qu'une seule fois.



Bombe :

- Lors de l'action : **Combattre un adversaire (Phase II: Les Caraïbes A) Actions)**, vous pouvez utiliser une bombe au début du combat pour infliger immédiatement 2 points de dégâts à l'adversaire. Si l'adversaire n'est pas encore vaincu, continuez le combat normalement et placez **2 caisses de munitions** sur cet adversaire.



Boussole :

- Elle vous permet d'aller voir le vieux loup de mer ou le Hollandais Volant sans être ralenti par un Kraken ou par la distance de navigation (Phase II: Les Caraïbes A) Actions). Vous placez votre navire dans la zone indiquée, et vous pouvez continuer à naviguer plus loin si vous le souhaitez.

VUE D'ENSEMBLE ET CONDITIONS DES CARTES RÉCIT DE MARIN



1) Vous devez posséder au moins 3 voiles sur votre navire. Cela inclut votre voile de départ avec le drapeau.



2-6) Vous devez posséder au moins 2 armes du type représenté. Cela inclut l'arme de départ imprimée sur votre navire.



7) Vous devez posséder au moins 2 marins sur votre navire. Cela inclut votre marin de départ.
Note : Vous ne pouvez pas utiliser vos pirates comme des marins (les coucher) pour remplir cette condition.



8) Vous devez posséder au moins 1 provision dans une des cales de votre navire.



9) Vous devez avoir placé exactement 1 caisse de munitions sur un adversaire.



10) Vous devez avoir placé 1 pirate sur au moins un avant-poste.



11-18) Vous devez posséder l'animal représenté, peu importe s'il est actif ou non, c'est à dire placé face visible ou face cachée.



19-24) Vous devez posséder les marchandises représentées dans une des cales de votre navire ou dans votre cachette.



25-29) Vous devez avoir vaincu l'adversaire représenté au moins une fois.



30) Vous devez posséder au moins 4 voiles sur votre navire. Cela inclut votre voile de départ avec le drapeau.



31) Vous devez posséder au moins 2 rhums sur votre navire.



32) Vous devez posséder au moins 2 doublons sur votre navire.



33) Vous devez avoir placé exactement 1 caisse de munitions sur au moins 2 adversaires.



34) Vous devez posséder au moins un pirate placé debout sur le pont supérieur de votre navire.



35) Vous devez avoir placé au minimum 1 caisse de munitions sur au moins 3 tours de guet.



36) Vous devez posséder au moins 2 animaux de n'importe quel type sur votre navire, qu'ils soient actifs ou non.



37) Vous devez posséder au moins 3 animaux de n'importe quel type sur votre navire, qu'ils soient actifs ou non.



38-42) Vous devez être le joueur qui possède le plus d'armes du type représenté. Cela inclut votre arme de départ imprimée sur votre navire. Si vous êtes premier à égalité avec d'autres joueurs, vous avez tout de même rempli la condition de cette carte Récit de marin.



43-47) Vous devez posséder au moins 3 armes du type représenté. Cela inclut l'arme de départ imprimée sur votre navire.



48-52) Vous devez avoir vaincu au moins 2 des adversaires représentés.



53) Vous devez posséder 1 pirate sur au moins 2 avant-postes.



54) Vous devez avoir placé au minimum 2 caisses de munitions sur au moins 2 tours de guet.



55) Vous devez avoir placé exactement 3 caisses de munitions sur une tour de guet.



56) Vous devez avoir placé exactement 4 caisses de munitions sur une tour de guet.



57) Vous devez avoir placé respectivement 1, 2 et 3 caisses de munitions sur 3 tours de guet.



58) Vous devez posséder au moins 3 marins sur votre navire. Cela inclut votre marin de départ.

Note : Vous ne pouvez pas utiliser vos pirates comme des marins (les coucher) pour remplir cette condition.



59) Vous devez posséder au moins 4 marins sur votre navire. Cela inclut votre marin de départ.

Note : Vous ne pouvez pas utiliser vos pirates comme des marins (les coucher) pour remplir cette condition.



60) Vous devez avoir placé exactement 1 caisse de munitions sur au moins 3 adversaires.



61) Vous devez avoir placé exactement 1 caisse de munitions sur au moins 1 adversaire de force 5.



62) Tous les adversaires doivent avoir été vaincus dans la zone E du plateau Caraïbes. Il n'y a plus d'adversaires dans cette zone.



63) Tous les adversaires doivent avoir été vaincus dans la zone I du plateau Caraïbes. Il n'y a plus d'adversaires dans cette zone.



64-66) Vous devez posséder le nombre de caisses de munitions représenté dans les cales de votre navire.



67) Vous devez posséder **au** moins 2 pirates placés debout **sur** le pont supérieur de votre navire.



68) Vous devez être en première place sur la piste de score, que vous soyez seul ou à égalité avec un autre joueur.



69) Vous devez être en dernière place sur la piste de score, que vous soyez seul ou à égalité avec un autre joueur.



70) Vous devez avoir placé exactement 5 caisses de munitions sur une tour de guet.



71) Vous devez posséder au moins 4 armes d'un même type sur votre navire. Cela inclut l'arme de départ imprimée sur votre navire.



72) Vous devez avoir ouvert les 5 cales de votre navire.



73) Vous posséder exactement 2 marchandises différentes réparties dans deux cales de votre navire.



74) Vous devez posséder au moins 5 armes d'un même type sur votre navire. Cela inclut l'arme de départ imprimée sur votre navire.

CAPACITÉS DES DIFFÉRENTS ANIMAUX



Rat : Vous pouvez charger 1 de vos cales deux fois, c'est-à-dire stocker 1 marchandise et jusqu'à 3 provisions (*mais pas 3 éléments différents*) dans la même cale. Lors de votre tour suivant, vous devez soit activer à nouveau votre rat et le retourner, soit replacer les éléments en surplus dans la réserve. Vous avez le droit de réorganiser vos cales à tout moment.



Exemple : Beate charge deux fois 1 même cale et y place à la fois une marchandise et une provision.



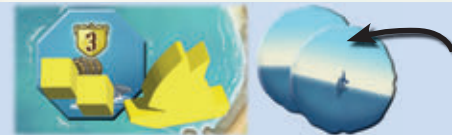
Tortue : Recevez l'une de ces récompenses lorsque vous vous trouvez dans votre port d'attache :

- 2 caisses de munitions pour chacun de vos avant-postes **ou**
- 2 cartes Récit de marin par adversaire sur lequel se trouve au moins une de vos caisses de munitions **ou**
- 4 points par tour de guet que vous contrôlez.

2x
ou
2x
ou
2x



Crabe : Utilisez cet animal lors d'un combat et réduisez la force de l'adversaire de 1 pour ce combat. Vous piochez donc 1 jeton Combat de moins et vous avez besoin d'une caisse de munitions de moins pour vaincre l'adversaire. Les points que vous recevez ne changent pas. **Remarque :** La force de l'adversaire peut tomber à 0. Dans ce cas, vous battez l'adversaire immédiatement et vous n'avez pas besoin de piocher de jetons Combat.



Exemple : Beate ne doit piocher que 2 jetons Combat pour cet adversaire de force 3 et elle le bat avec seulement 2 caisses de munitions.



Chat : Vous pouvez relancer une fois tous les dés Combat avec un résultat de 1 ou un 2 lors de l'action : **Combattre un adversaire.**



Exemple : Patricia ne peut repousser qu'un seul jeton Combat et elle décide donc d'utiliser son chat afin de relancer les 2 dés Combat inefficaces.



Lézard : Recevez le double de la récompense (*pas le double des points*) lors de l'action : **Combattre un adversaire.**

2x :



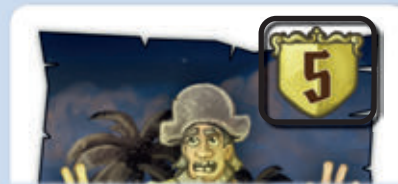
Kraken : Recevez le bonus supplémentaire (*pas les 2 provisions*) deux fois lorsque vous commencez votre voyage sur un quai du port de Nassau.

2x :



Perroquet : Doublez les points de victoire que vous rapporte une carte Récit de marin lorsque vous la jouez (*cette valeur doublée n'est pas prise en compte dans le calcul de la somme totale de toutes les cartes Récit marin lors de l'attribution des points*).

2x :



Esprit de singe : Utilisez 1 de vos objets (*rhum, doublon, boussole, contrat, bombe*) sans avoir à le défausser.



Exemple : Beate décide d'utiliser son rhum pour faire une pause lors de la phase I du tour en cours sans avoir besoin de le défausser.

est. 1989

