

Mise en place du jeu

Posez le plateau au centre de la table.

Mélangez les cartes Trésor et placez-les en piles de 12 cartes, face cachée, à l'emplacement réservé sur chacune des 5 îles extérieures (îles n° 1 à 5).

Chaque joueur choisit :

- ◆ un navire miniature de la couleur de son choix
- ◆ un marqueur de renommée et 4 anneaux, tous de la couleur de son navire
- ◆ une fiche de navire
- ◆ une roue de navigation
- ◆ un doublon de 5 Or et 4 doublons de 1 Or, soit un total de 9 Or
- ◆ une carte Taverne (prise sur la pile de cartes Taverne)

Note : Lorsque vous jouez pour la première fois, détachez les doublons et les roues de navigation de leur planche d'attache. Pour assembler les roues, ôtez le petit disque de carton en leur centre, et glissez-y, sur le devant, l'embout de l'une des aiguilles de plastique noir, en le fixant à l'aide de l'un des petits disques d'attache correspondant. Si l'aiguille tourne trop librement sur la roue, inversez le disque d'attache avant de le ré-encliqueter sur l'aiguille.

Chaque joueur pose son marqueur de renommée sur la tête de mort marquant le début de la piste de décompte, sur le pourtour du plateau de jeu. Pendant la partie, chaque fois qu'un joueur gagnera des points de renommée, il avancera immédiatement son marqueur d'autant de cases.

Chaque joueur pose devant lui sa fiche de navire, puis ses quatre anneaux de couleur en position de départ (seconde position en partant de la gauche, marquée par une icône de tête de mort). Il dépose également ses 9 doublons à côté de sa fiche.

Les doublons d'or restants, ainsi que les coffres au trésor sont enterrés sur l'Île au Trésor (n° 6), au centre du plateau de jeu.

Un des navires de Pirate de Légende démarre le jeu ancré sur l'Île de la Taverne. Placez-y sa figurine (navire noir), ainsi que la première carte de la pile Pirates de Légende, face visible.

S'il n'y a que 3 joueurs, un deuxième navire de pirate de légende est ancré sur l'Île aux Canons en début du jeu. Révélez alors une deuxième carte Pirate de Légende, et placez celle-ci sous ce second navire noir.

Vous êtes maintenant prêt à mettre le cap sur les Îles de la Crique, en quête de renommée.

Mélangez les cartes Taverne et placez-les, face cachée, à l'endroit réservé à cet effet sur l'Île de la Taverne (île n° 1).

Prenez les 6 cartes Pirate de Légende. Mettez la carte Royal Navy de côté, sur le bord du plateau de jeu. Mélangez les 5 cartes Pirate de Légende restantes puis posez-les, face cachée, à côté de celle de la Royal Navy.



But du jeu

Votre objectif est de parcourir les Îles de la Crique afin de devenir le pirate le plus renommé de l'histoire de la Flibusterie (pour cette année du moins !). Pour cela, il vous faudra tour à tour naviguer judicieusement, combattre courageusement et piller sans vergogne. Vous acquerrez de la renommée en gagnant d'épiques combats navals, en enterrant or et trésors, et en vantant vos exploits à la taverne du coin. Au bout de 12 mois (tours de jeu), le pirate à la renommée la plus grande sera déclaré vainqueur et le plus célèbre des Frères de la Côte !

Connaître son navire

Avant de s'aventurer sur ces eaux troubles, chaque aspirant-pirate aura bon compte de prendre connaissance de son navire et de l'armer en conséquence.

Les capacités marines et de combat d'un vaisseau sont déterminées par les valeurs prises par ses anneaux de couleur dans quatre domaines différents (dénommés sections dans la suite de ces règles), qui sont :



Sa coque, qui décide du nombre maximum de trésors qu'il pourra transporter ;



Son équipage, qui, associé au nombre de canons, déterminera le nombre de dés à lancer lors d'un combat ;



Ses canons, qui, associés à la taille de son équipage, détermineront le nombre de dés à lancer lors d'un combat ;



Ses voiles, qui, correctement réglées, décideront de sa vitesse et de sa manœuvrabilité au combat.

Important : À chaque homme son canon et réciproquement ! Les capacités d'attaque d'un navire (c'est-à-dire le nombre de dés lancés lors d'un combat) sont égales au minimum de sa taille d'équipage et de son nombre de canons. Ainsi, un navire armé de 3 canons et 2 membres d'équipage, ou encore de 2 canons et 3 membres d'équipage, lance 2 dés, tandis qu'un navire possédant 3 canons et 3 membres d'équipage lance 3 dés.

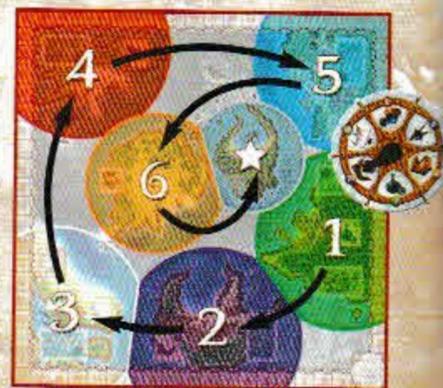
De l'art d'armer son navire...

En début de partie, avant le premier tour de jeu, chaque pirate a l'occasion d'armer son navire comme il le souhaite, dans la limite de ses moyens. Chaque section peut être augmentée d'un ou plusieurs niveaux en déplaçant son anneau vers la droite sur la valeur désirée, et en payant le coût d'amélioration correspondant (indiqué par le petit chiffre blanc inscrit à côté de la position d'anneau correspondante, comme sur l'illustration ci-contre). Les coûts sont cumulatifs : ainsi, régler ses voiles sur la valeur 7 au lieu de 5 nécessite un paiement de 3 (1 + 2) doublons d'or. L'or ainsi dépensé est déposé sur l'île au Trésor. L'armement de chaque navire en début de partie se fait simultanément pour tous les joueurs, sans connaissance préalable des choix de chacun.



Rose des vents

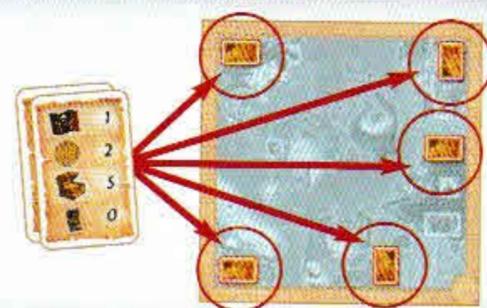
Durant la partie, certaines actions devront être exécutées sur les îles en ordre successif, dans le sens des aiguilles d'une montre. Il s'agit alors des îles extérieures (Taverne, puis Coque, Voile, Canons et Équipages), numérotées de 1 à 5, puis de l'Île au Trésor au centre de la carte, et enfin de la Crique des Pirates.



Tour de jeu

La partie se déroule sur 12 mois (tours de jeu) consécutifs. Le pirate qui a remporté le plus grand nombre de points de renommée à la fin de ces 12 tours est déclaré vainqueur. Chaque tour de jeu est divisé en 6 phases distinctes :

1. Trésors – Retournez une carte Trésor, face visible, au sommet de chaque pile de cartes Trésor. Ces cartes indiquent les trésors et autres récompenses que rapportent ce mois-ci la capture des îles extérieures. Les cartes Trésor sont épuisées à la fin du 12^e et dernier tour de jeu.



2. Navigation – À l'aide de votre roue de navigation, choisissez en secret l'île que vous souhaitez piller ce mois-ci. Révélez vos roues simultanément et déplacez les navires vers leurs îles de destination respectives.



3. Combat – En commençant par les navires ancrés sur l'Île de la Taverne, puis d'île en île vers l'ouest, résolvez les combats. Un combat a lieu chaque fois que 2 navires au moins sont présents sur une des îles extérieures ou qu'un Pirate de Légende au mouillage sur l'Île au Trésor est approché. Chaque combat est constitué d'une phase d'Abordage suivie de tirs de bordée successifs. Un combat prend fin lorsqu'il reste un unique navire de joueur ancré devant l'île, ou lorsque tous les navires de joueurs ont fui ou ont été forcés de rejoindre la Crique des Pirates.



4. Pillage – En commençant par l'île de la Taverne et en continuant vers l'ouest, chaque navire ancré à proximité d'une des îles extérieures pille celle-ci. Son capitaine prend la carte Trésor correspondante et reçoit les trésors, doublons d'or, cartes Taverne et points de renommée indiqués par la carte. S'il n'y a plus de Trésors, doublons d'or ni cartes Taverne disponibles, vous ne recevez rien, d'où l'importance d'un pillage dans l'ordre.



5. Effet des îles – En commençant par l'île de la Taverne et en continuant vers l'ouest, chaque joueur peut utiliser les effets de l'île qu'il occupe, pour :

◆ Sur l'Île de la Taverne, acheter jusqu'à 3 cartes Taverne pour 2 doublons d'or chacune ;



◆ Sur les îles de la Coque, de la Voile, des Canons ou des Équipages, améliorer une section de son navire d'autant de niveaux que souhaité, en payant le prix correspondant ;



◆ Sur l'Île au Trésor, augmenter sa renommée d'un point pour chaque trésor et pour chaque sac de 3 doublons enterrés. Une section unique du navire peut également être améliorée d'un seul niveau, au double du prix habituel ;

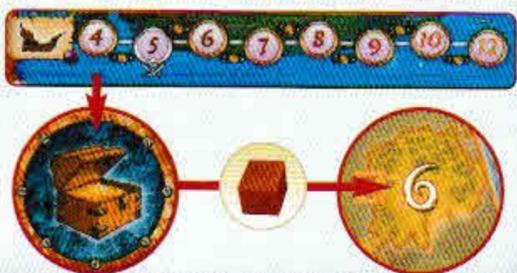


◆ Dans la Crique des Pirates, prendre 2 cartes Taverne (ou 1 carte Taverne et 2 doublons d'or), et réparer son navire.



6. Déplacez les navires noirs et vérifiez les cargaisons –

Déplacez tout navire noir d'une île vers l'ouest. La Crique des Pirates étant protégée des pirates de légende, ces derniers naviguent directement de l'Île au Trésor (n° 6) à l'île de la Taverne (n° 1) si nécessaire. Si un pirate de légende a été coulé au combat, tirez une nouvelle carte Pirate de Légende pour le remplacer. Si besoin est, mélangez de nouveau les cartes de la défausse Pirate. Vérifiez que votre cargaison de trésor (y compris ceux nouvellement gagnés lors d'un pillage) n'excède pas la capacité de votre coque, et rejetez tout excédent sur l'Île au Trésor. Enfin, défaussez toute carte Trésor restée face visible sur les îles extérieures.



Combats

Les pirates sont d'un naturel jaloux et violent : Toute île extérieure dans les eaux de laquelle plus d'un navire (ceux des joueurs, mais aussi ceux des pirates de légende et la Royal Navy) choisit de naviguer est le témoin d'une bataille navale sans merci. Tout navire de joueur approchant un pirate de légende sur l'île au Trésor se voit également contraint de livrer combat contre celui-ci. Un combat est gagné lorsque tous les opposants ont fui ou été mis en déroute, l'une des sections au moins de leur navire détruite. L'anneau correspondant est alors poussé hors de sa fiche navire.

Ordre de combat

Les combats sont résolus d'ouest en est, en commençant par l'île de la Taverne. Tout combat est constitué d'une phase d'abordage, suivie de lâchers de bordée successifs.

1. Abordage – Les cartes Abordage sont jouées à la discrétion des joueurs.

2. Premier échange de bordée :

a. **Le navire le plus rapide :**

- Tire une bordée ;
- Ou fuit vers la Crique des Pirates.

b. **Le second navire le plus rapide, s'il n'a pas été mis en déroute :**

- Tire une bordée ;
- Ou fuit vers la Crique des Pirates.

c. **Et ainsi de suite**, en ordre décroissant de vitesse, jusqu'à ce que tous les navires aient pu tirer une bordée, fuir, ou aient été contraints de rejoindre la Crique des Pirates pour réparer, avant même d'avoir eu une chance de combattre.

3. Échange de bordées successives :

Les échanges de bordées continuent ainsi jusqu'à qu'il ne reste qu'un navire de joueur victorieux ; ou que tous les navires de joueurs aient choisi de fuir ou été forcés de rejoindre la Crique des Pirates.

Pendant tout le combat, le niveau de voile de chaque navire détermine sa vitesse. Si la voilure d'un navire est endommagée durant un combat, sa vitesse s'en trouve affectée, ainsi que son ordre de tir pour les échanges de bordées à venir.

Au cours des phases de combat, pillage et effets des îles, le navire le plus rapide sur une île donnée agit toujours en premier. En cas d'égalité de voiles, lancez un dé pour départager les ex-æquo : le résultat le plus élevé agit en premier. Tout autre cas d'égalité au cours d'une partie sera résolu de manière similaire.

Abordage

En commençant par le navire le plus rapide, les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, jouer à tour de rôle une carte d'Abordage ou passer. Toute carte jouée doit être lue à voix haute, et son effet appliqué immédiatement.

Les cartes d'Abordage sont ainsi jouées, si souhaité, à raison d'une par joueur et par tour, en rondes successives jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi de passer au cours d'une même ronde. Un joueur peut passer, puis décider de jouer une carte lors d'une ronde suivante, dès lors qu'au moins l'un des autres joueurs n'a pas passé durant cette même ronde.

Toute carte jouée durant la phase d'abordage est défaussée en fin de combat, que son effet ait pu s'appliquer ou non.

Les cartes d'Abordage ne peuvent jamais être jouées en faveur de la Royal Navy, ni en faveur d'un pirate de légende.

Échange de bordées

Un joueur qui décide de lâcher une bordée :

1. Peut jouer autant de cartes Bordée qu'il le souhaite, avant de jeter les dés. L'effet des cartes Bordée jouées ne s'applique qu'au jet de dés à venir. Les cartes jouées sont ensuite défaussées, que leur effet ait été couronné de succès ou non. Aucune carte Bordée ne peut être jouée en faveur de la Royal Navy ou d'un pirate de légende.

2. Annonce d'une voix claire quel navire, et quelle section de ce navire (coque, canons, équipage ou voile), il souhaite viser. Les pirates de légende et la Royal Navy ne peuvent être visés que sur leur coque.

3. Lance un nombre de dés égal au plus petit de son nombre de canons et d'équipages. Toute face de dé montrant un 5 ou un 6 représente un tir au but et entraîne un déplacement de l'anneau de la section visée d'un cran vers la gauche sur la fiche du navire ennemi.

Si un pirate de légende ou la Royal Navy est présent sur l'île et qu'un joueur choisit de rester pour combattre, il doit d'abord concentrer ses bordées sur ce dernier. C'est uniquement une fois ceux-ci coulés qu'il pourra tirer ses bordées sur d'autres joueurs.

Si la section attaquée est protégée par une carte Artisan ou Perroquet, cette carte absorbe les deux premiers coups tirés au but, avant que la section elle-même ne soit endommagée. Au premier coup, la carte est tournée d'un quart de tour, et au deuxième coup, défaussée. Seules les bordées suivantes endommagent le navire à proprement parler, entraînant un déplacement d'anneau vers la gauche.



Fuite

Une fuite honteuse est parfois préférable à une mort certaine. Lors de son tour, un pirate peut choisir de s'enfuir en direction de la Crique des Pirates.

Si son navire a été touché au moins une fois durant le combat, tous les autres joueurs encore présents sur l'île reçoivent un point de renommée à la vue de ce navire en fuite.

Si cette fuite n'a été ni contrainte ni forcée, c'est-à-dire si aucun des 4 anneaux du navire n'a été bouté hors de sa fiche, le navire en fuite est sujet à une éventuelle mutinerie à bord. Son capitaine lance un dé. S'il obtient 1, une mutinerie a lieu : l'équipage, exaspéré d'être aux ordres d'un couard, prend le contrôle du navire et jette son capitaine à fond de cale. Le joueur perd tout son or et ses trésors, qui sont remis sur l'île au Trésor, ainsi que 2 points de renommée.

Les pirates de légende et la Royal Navy ne fuient jamais.

Retraite forcée

Si un navire au combat reçoit des dommages tels que l'anneau d'au moins l'une de ses sections est bouté hors de sa fiche, le navire est en déroute, et son capitaine contraint de l'amener se ressourcer à l'abri de la Crique des Pirates.

Tout navire en déroute rapporte un point de renommée aux joueurs encore présents et témoins de sa fuite.

Note : Il arrive qu'un navire particulièrement lent soit mis en déroute avant même d'avoir eu une chance de tirer une bordée.

Havres de paix

Pas de combats sur l'île au Trésor

Les joueurs pirates ont de tout temps respecté un accord de « gentlemen » qui consiste à ne jamais combattre au large de l'île au Trésor.

Barbe-Noire et les autres pirates de légende n'étant pas des gentlemen, ils ouvrent le feu sur tout navire croisant leur proue, île au Trésor ou non ! La Royal Navy, quant à elle, malgré des efforts répétés, n'a jamais réussi à localiser l'île au Trésor, et ne peut donc s'y rendre.

Pas de combats dans la Crique des Pirates

La crique est un lopin de plage si désolé qu'il ne mérite pas que l'on s'y batte. Aucun combat ne s'y déroule et aucun navire non-joueur ne vient perturber la tranquillité de cette crique.

★ Décompte des points ★

Les pirates gagnent des points de renommée en :

- ◆ Remportant des combats (1 point par joueur qui fuit après avoir été touché) ;
- ◆ Pillant des îles (contenant des points de renommée sur leur carte Trésor) ;
- ◆ Coulant des pirates de légende ou la Royal Navy (valeur indiquée sur la carte) ;
- ◆ Enterrant des trésors et de l'or (1 point par trésor et 1 point par sac de 3 doublons) ;
- ◆ Collectant des cartes de Renommée.

Les points de renommée sont perdus lorsque :

- ◆ Une mutinerie éclate à bord, suite à une fuite inopinée (- 2 points) ;
- ◆ Votre perroquet est tué (- 2 points) ou défaussé pour un autre (- 1 point) - voir *Perroquets* p. 10.

Fin de partie.

À la fin du 12^e mois (12^e tour de jeu), toutes les piles de cartes Trésor sont épuisées. Chaque joueur révèle alors ses cartes de Renommée s'il en a, et avance son marqueur de renommée d'autant de cases que ses cartes ont de points. Tout or ou trésor non enterré sur l'île au Trésor avant la fin du dernier tour est considéré comme perdu et ne rapporte alors aucune renommée.

Le pirate à la renommée la plus élevée est déclaré vainqueur et reconnu légende vivante de la flibusterie de son époque.

En cas d'égalité pour la renommée la plus importante de ces îles, les joueurs ex-æquo se livrent un ultime combat maritime décidant du plus illustre d'entre eux.



Vous êtes désormais prêt à hisser les voiles et à mettre le cap vers le grand large pour une vie de rapines et d'aventure !

Les capitaines expérimentés et les apprentis moussaillons désirant améliorer leur connaissance des eaux alentour mettront néanmoins à profit la lecture du guide des îles de la Crique, tel que rapporté dans les pages suivantes : elles contiennent de nombreux secrets.



Guide des îles de la Crique et des alentours



L'île aux Canons

Achetez autant de canons que souhaité, moyennant paiement du coût indiqué sur votre fiche navire. Jouez une carte Artisan si vous le désirez.



L'île au Trésor

Enterrez les trésors de votre cargaison, à raison d'1 point de renommée par trésor caché, et d'1 point de renommée supplémentaire pour chaque sac de 3 doublons d'or également enterré sur l'île.

Vous pouvez également améliorer une, et une seule, des sections de votre navire d'un seul niveau, au double de son coût habituel. Ainsi, augmenter votre voilure de 5 à 6 vous coûtera $2 \times 1 = 2$ Or ; vous ne pourrez alors améliorer d'autres sections ce tour, ni passer vos voiles à un niveau supérieur supplémentaire.

Améliorations

Le coût en or de toute amélioration souhaitée est indiqué par le chiffre adjacent au niveau désiré, dans la section correspondante de votre fiche navire. Pour améliorer une même section de plusieurs niveaux d'un coup, il convient de payer la somme des coûts de chacun de ces niveaux. Ainsi, pour passer d'une vitesse de 5 à 7 en augmentant la voilure, vous devrez payer $1+2=3$ or. Il n'est jamais obligatoire d'améliorer son navire, sauf si celui-ci a été mis en déroute vers la Crique des Pirates, un ou plusieurs anneaux boutés hors de fiche. Toute autre amélioration apportée ne dépend que de votre choix et de vos moyens.



L'île de la Voile

Améliorez votre voilure d'autant de niveaux que souhaité, moyennant paiement du coût indiqué sur votre fiche navire. Jouez une carte Artisan si vous le désirez.



Les îles

Des milliers d'îlots et de lagons qui parsèment la surface des océans, seule une poignée méritent de retenir l'attention du pirate digne de ce nom. Et parmi ceux-ci, aucun n'égale les Îles de la Crique en promesse de combats légendaires et de trésors d'exception, passage obligé de toute renommée éternelle ! Ces îles d'exception sont :

- ◆ les cinq îles extérieures : les Îles de la Taverne, de la Coque, des Voiles, des Canons et des Équipages,
- ◆ l'Île au Trésor,
- ◆ et la Crique des Pirates à proprement parler.

Chacune de ces îles confère un ou des avantages particuliers au pirate qui l'occupe pendant la phase d'Effet des îles :

L'Île des Équipages



Enrôlez autant de marins supplémentaires que souhaité, moyennant paiement du coût indiqué sur votre fiche navire. Jouez une carte Artisan si vous le désirez.

Crique des Pirates



Piochez 2 cartes Taverne ou 1 carte Taverne et 2 Or. Si votre bateau a été endommagé durant un combat, vous devez le réparer en payant 2 Or par section ayant ainsi perdu son anneau. Déposez l'or correspondant sur l'Île au Trésor, et remettez votre anneau sur sa section de la fiche navire en configuration de départ (2^e position en partant de la gauche, marquée par une icône de tête de mort).

Si plusieurs sections de votre bateau sont simultanément endommagées, en raison par exemple d'une canonnade ou d'une explosion de Sainte Barbe, vous devrez réparer toutes les sections endommagées. Si votre réserve en or ne vous le permet pas, réparez quand même, mais ne recevez ni or ni cartes Taverne.

L'Île de la Taverne



Vous pouvez acheter jusqu'à 3 cartes Taverne pour un coût de 2 doublons d'or l'unité à chaque visite sur l'île. Jouez une carte Artisan si vous le désirez.

L'Île de la Coque



Augmentez la capacité de votre coque d'autant de niveaux que souhaité, moyennant paiement du coût indiqué sur votre fiche navire. Jouez une carte Artisan si vous le désirez.



La Taverne et ses cartes



L'auberge de l'Île de la Taverne est le plus célèbre repaire d'ivrognes, de fieffés menteurs et de pirates en herbe à des milles. Il y circule de nombreuses rumeurs et s'y pratique toute sorte de commerces plus ou moins avouables.

Chaque visite à l'auberge offre l'opportunité d'acheter jusqu'à 3 cartes Taverne à un coût de 2 doubloons d'or pièce. Occasionnellement, les pirates reçoivent également des cartes Taverne en pillant l'une des autres îles extérieures ou en relâchant à l'abri de la Crique des Pirates.

Si la pile de cartes taverne est épuisée, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pile.

Il existe 6 types de cartes Taverne :

- ◆ a. Les cartes Perroquet
- ◆ b. Les cartes Artisan
- ◆ c. Les cartes Événement
- ◆ d. Les cartes Abordage
- ◆ e. Les cartes Bordée
- ◆ f. Les cartes de Renommée

a. Cartes Perroquet



De temps à autre, un vieux perroquet usé par le temps et de trop nombreux voyages en mer attend sur l'Île de la Taverne un nouveau maître plus aventureux ou chanceux que son précédent propriétaire. En échange d'une occasionnelle gorgée de rhum ou de nouveaux jurons à son répertoire, cet oiseau se laisse parfois convaincre de partager les secrets de ses maîtres d'antan.

Chacun des perroquets possède une expertise particulière,

affectant une section du navire, désignée par l'icône figurant sur sa carte de Perroquet.

- ◆ Perroquet du Capitaine Flint – « Chiens de mer ! » - Transportez autant de trésors que vous le souhaitez.
- ◆ Perroquet de Long John Silver – « Passe-moi le rhum ! » - Lancez toujours 6 dés en combat.
- ◆ Perroquet de Billy Bones – « Pièces de huit ! » - Tirez toujours tous vos canons.
- ◆ Perroquet de Squire Trelawney – « Par les bouches de l'Enfer ! » - Ajoutez +20 à votre vitesse.

Toute carte de Perroquet est utilisée dès que reçue. Posez le perroquet ainsi tiré sur l'emplacement réservé à cet effet sur votre fiche Navire.

Il ne peut jamais y avoir plus d'un perroquet à bord d'un navire à un instant donné. Si vous recevez un 2^e perroquet de la pile de cartes Taverne, vous pouvez l'échanger contre votre ancien perroquet moyennant 1 point de renommée et la remise de ce dernier dans la pile de cartes Taverne restant à tirer ; ou garder l'ancien, et remettre le nouveau dans la pile face cachée. En aucun cas cela ne vous autorise à tirer une autre carte en remplacement.

Un perroquet est blessé au combat lorsque la section du navire sur laquelle il prodigue ses conseils (ainsi qu'indiqué par l'icône figurant sur sa carte) est touchée. Au premier coup reçu, le perroquet est blessé, et sa carte tournée d'un quart de tour. Au second coup reçu, le perroquet meurt et rejoint la pile de défausse. Son propriétaire perd alors 2 points de renommée !

Si un perroquet prodigue des conseils sur une section de navire protégée par une carte Artisan, cette dernière absorbe d'abord les coups. C'est uniquement une fois celle-ci défaussée que le perroquet peut être atteint.

Si un perroquet est blessé au combat mais survit à la bataille, il guérit automatiquement une fois son navire victorieux ou à l'abri de la Crique des Pirates. Remettez la carte en position initiale durant la phase d'Effet des îles qui suit.

b. Cartes Artisan



De nombreux natifs des îles sont devenus maîtres-artisans à force d'œuvrer à la construction de navires de légende. Placée sur une section du navire, la carte Artisan en assure la protection.

Les cartes Artisan sont jouées au cours de la phase d'Effet des îles, en attachant la carte à la fiche navire, à côté de l'icône de la section que l'on souhaite protéger. Les cartes Artisan peuvent

être jouées à partir de n'importe laquelle des îles (y compris l'Île au Trésor et la Crique des Pirates) durant cette phase.

Un navire ne peut jamais être équipé de plus d'une carte Artisan à la fois. (Variante : Les joueurs peuvent d'un commun accord décider d'autoriser l'utilisation de cartes Artisan multiples sur un navire, mais l'emploi de celles-ci doit rester limité à un maximum d'une par section protégée).

En combat, la carte Artisan absorbe les deux premiers coups portés à la section à laquelle elle est rattachée. Au premier coup reçu, le renfort est endommagé et la carte tournée d'un quart de tour. Au second, il vole en éclat, et la carte est défaussée.

Toute carte Artisan endommagée peut être réparée durant la phase d'Effet des îles uniquement, moyennant paiement d'1 doublon d'or. La carte est alors remise dans sa position initiale.

Si une carte Artisan est attachée à la même section de navire que celle sur laquelle un perroquet prodigue ses conseils, ce dernier est protégé par celle-ci, qui sera systématiquement touchée et détruite en premier. C'est parce qu'ils sont plus malins et prudents que leurs maîtres que certains perroquets vivent jusqu'à un âge avancé !

c. Cartes Événement



La vie de pirate est pleine de surprises et de rebondissements en tous genres, reflétés par les cartes Événement suivantes :

◆ Fuite à l'Anglaise

Jouée en fin de phase de Navigation, même après une carte « Royal Navy aux trousses ! ». Cette carte permet à son propriétaire de naviguer vers l'île extérieure innocu-

pée de son choix, ou vers l'Île au Trésor. Elle annule également l'effet de la carte Flibusterie.

◆ Flibusterie

Jouée en fin de phase Trésor. La victime sur laquelle cette carte est jouée doit donner la moitié de son butin à venir au joueur de cette carte. Si nécessaire, le partage est arrondi aux dépens de la victime et en faveur du joueur de la carte. Si la victime jette l'ancre sur l'Île au Trésor et y enterre or et trésor, toute renommée ainsi gagnée est également partagée avec le propriétaire de la carte Flibusterie.

◆ Vigie

Jouée en tout début de phase Navigation, avant que les joueurs n'aient choisi leur île de destination. Au lieu d'être simultanée, la phase de navigation s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur désigné.

◆ Armateur

Jouée durant la phase d'Effet des îles, à partir de n'importe quelle île, cette carte permet d'améliorer gratuitement une section du navire d'un seul niveau supplémentaire.

◆ Lettre de marque

Jouée en fin de phase de Navigation, en réponse à une carte « Royal Navy aux trousses ! ». La Royal Navy est renvoyée vers une nouvelle destination du choix du détenteur de cette lettre.

◆ Royal Navy aux trousses !

Jouée en fin de phase de Navigation, une fois que les joueurs ont révélé leur île de destination. La Royal Navy est envoyée vers l'île extérieure (elle n'a jamais su trouver l'Île au Trésor ni la Crique des Pirates) de votre choix. La Royal Navy lance systématiquement 4 dés en combat, possède 4 points de coque avant de sombrer, une voile de 20, et rapporte 4 points de renommée à qui la vainc.



◆ Carte du Trésor

Jouée en fin de phase Trésor. Lancez un dé et placez un pion de trésor sur l'île extérieure ainsi désignée. Si un 6 apparaît, relancez le dé. Si vous capturez l'île désignée par cette carte au cours du mois à venir vous remportez le double de trésors durant le pillage de l'île.

Cartes combat - Abordage et Bordée

Pirates et boucaniers se sont toujours révélés des combattants d'une exceptionnelle férocité. Deux types de cartes peuvent être joués durant les combats. Les cartes d'Abordage sont jouées en début de combat, une à une, par les joueurs, en ordre de vitesse de navire décroissante ; leur effet dure pour l'ensemble de la bataille. Les cartes Bordée sont jouées immédiatement avant le tir d'une bordée, et n'affectent que ce seul jet de dé.

d. Cartes Abordage



◆ Calme plat

Pour le reste de cette bataille (y compris tous les tirs de bordée), aucune autre carte ne peut être jouée. Les cartes Abordage jouées avant celle-ci, le cas échéant, restent néanmoins en effet jusqu'à la fin du combat, et ne sont pas annulées par le calme plat.

◆ Vent favorable ! x2

Pour le reste de cette bataille, votre voilure reçoit un bonus de vitesse de +6. Deux cartes Vent favorable ! peuvent être combinées, pour un bonus cumulatif de +12.

◆ Grappin x2

Pour le reste de cette bataille, chaque navire lance autant de dés que la valeur de son équipage, quel que soit son nombre de canons. Les perroquets de Billy Bones et de Long John Silver prévalent contre toute carte grappin jouée contre leur navire.

◆ Fumigènes x2

Pour le reste de cette bataille, seul un 6 aux dés touche votre navire.

◆ Par-dessus bord !

Pour le reste de cette bataille, votre voilure reçoit un bonus de vitesse supplémentaire de +2 pour chaque trésor jeté par-dessus bord. Déplacez autant de trésors que vous le souhaitez de votre cargaison sur cette carte. Une fois la bataille terminée, rejetez ces trésors sur l'île au Trésor, et défaussez la carte.

e. Cartes Bordée



◆ Mitraille 🎲 x2

Pour le prochain tir de bordée uniquement, chaque face de dé montrant un 3, 4, 5 ou 6 touche le navire visé, à la suite de quoi vos canons reçoivent 2 points de dégâts. Si ceci détruit vos canons (anneau hors fiche), vous devez alors faire retraite vers la Crique des Pirates. Une attaque de mitraille supprime une protection de Fumigènes, pour la seule bordée durant laquelle la mitraille est utilisée. Attention à l'utilisation de mitraille lorsque le perroquet de Long John Silver est à bord. Sans la protection d'une carte Artisan sur vos canons, l'onde de choc en retour le tuera.

◆ Sainte Barbe 🎲 x2

Pour le prochain tir de bordée uniquement, chaque tir au but ouvre une brèche causant 1 point de dégâts supplémentaire dans la coque de chacun des navires présents, le vôtre inclus ! Ainsi, un 5 et un 6 obtenus sur un lancer de dés ouvrent une brèche causant 2 points de dégâts à chacune des coques des navires présents. Cet effet est cumulatif avec les dégâts occasionnés par le tir lui-même, si celui visait la coque. Les capitaines expérimentés réservent généralement ce tir aux situations désespérées, par exemple face à un pirate de légende et une Royal Navy combattus simultanément. En cas d'explosion de Sainte Barbe, attention au perroquet du Capitaine Flint, qui vole en ras de coque !

◆ Canonnade 🎲 x2

Pour le prochain tir de bordée uniquement, chaque coup au but endommage simultanément toutes les sections du navire touché. Le rechargement de ces canons vous empêche de tirer une bordée au tour suivant.

f. Cartes de Renommée



Que serait la vie de pirate sans quelques mémorables soirées bien arrosées, les ballades improvisées du quartier-maître et la capture du galion occasionnel ? Les cartes de Renommée sont gardées en main jusqu'à la fin du jeu, moment où elles sont converties en un nombre équivalent de points de renommée pour leurs détenteurs éventuels.

La Royal Navy et les Pirates de Légende

La Royal Navy



La Royal Navy patrouille dans les eaux agitées de la Crique des Pirates, essayant de préserver un semblant de tranquillité pour les navires marchands des riches armateurs... si un adversaire vous dénonce, elle se lancera certainement à vos trousses dans le but de récupérer votre précieuse cargaison !

Si la Royal Navy intervient sur une île où se trouvent plusieurs joueurs, ceux-ci doivent d'abord l'éliminer - ou prendre la fuite - avant de pouvoir s'affronter entre eux.

La Royal Navy est toujours contrôlée par le joueur l'ayant lancée aux trousses d'un autre joueur (via la carte « Royal Navy aux trousses » ! ou « Lettre de marque »). Le joueur qui contrôle la Royal Navy lance les dés pour elle et décide des cibles qu'elle attaque en premier en cas d'adversaires multiples. La Royal Navy ne peut jamais être envoyée vers une île occupée par le joueur qui l'avait envoyée le premier.

La Royal Navy ne peut être visée et touchée que sur sa coque. Il faut obtenir 4 coups au but pour couler son navire. Un tel fait d'armes rapporte 4 points de renommée, partagés

entre les joueurs qui ont survécu au combat (arrondis à la valeur inférieure si nécessaire).

La Royal Navy ne peut jouer aucune carte de combat (mais elle peut être affectée par celles jouées par ses adversaires). Déterminée à venir à bout des pirates quoiqu'il en coûte, elle ne fuit jamais devant eux. En revanche, si elle croise la route d'un pirate de légende, rien ne se passe : la Royal Navy reste dans les parages, mais elle n'est pas assez hardie pour s'attaquer à un tel morceau...

Après un combat, la Royal Navy est toujours retirée du plateau, qu'elle ait remporté la victoire ou qu'elle ait été coulée.

Les pirates de légende

Des pirates de légende hantent les eaux et abords de la Crique des Pirates. Par un petit matin brumeux, il peut, quoique rarement, vous arriver de naviguer dans ces eaux. Plus souvent que de coutume, cela sera signe de sérieux ennuis, car ce sont là des adversaires redoutables.

Si, à la fin d'une phase de navigation, votre navire se retrouve sur la même île qu'un navire noir, cela signifie que vous êtes sur le point de vous mesurer à un pirate de légende, lequel dépendra de la carte Pirate de légende qui lui est attaché.

Les navires des pirates de légende combattent en fonction des caractéristiques figurant sur leurs cartes de résumé respectives. Ils ne peuvent être visés et touchés que sur leur coque. Durant la bataille, vous devrez tenir le décompte (par exemple à l'aide d'un dé) de la valeur courante de cette coque. Dès qu'elle atteint zéro, le navire est considéré comme coulé. Sinon, il est automatiquement renfloué au mieux de sa capacité dès la fin de la bataille dont il sort vainqueur.

Aucune des autres sections (canons, voiles, équipages) d'un navire de ce type ne peut être attaquée ni endommagée. Leurs valeurs restent celles indiquées sur la carte pendant toute la durée des combats.

Les dés d'attaque des navires de pirates de légende sont lancés par n'importe quel joueur ne prenant pas part au combat en cours.

Les pirates de légende ne peuvent jouer aucune carte de combat (mais ils peuvent être affectés par celles jouées par leurs adversaires). Maîtres des mers, ils ne fuient jamais un combat et ne s'attaquent pas entre eux - mieux vaut s'attaquer aux proies plus faciles que sont les joueurs !

Si l'utilisation d'une carte Grappin, Sainte-Barbe ou Mitraille conduit un joueur à vaincre un pirate de légende tout en détruisant une section de son propre navire dans son ultime assaut, il doit se rendre à la Crique des Pirates pour réparer son navire, mais obtient tout de même les points de renommée dus à sa victoire contre le pirate de légende.

Combats multiples

Si un pirate de légende arrive sur une île où se trouvent plusieurs joueurs, ceux-ci doivent d'abord l'éliminer - ou prendre



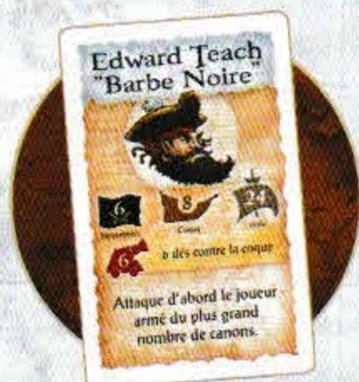
la fuite - avant de pouvoir s'affronter entre eux.

Lorsque plusieurs navires affrontent un pirate de légende, le plus rapide de tous les navires (généralement le pirate de légende) tire le premier, suivi des autres joueurs (chacun tire une bordée par round de combat). Cette manœuvre se répète à chaque round. Chaque pirate de légende tire toujours sa première bordée contre le navire ayant la plus forte valeur d'un domaine en particulier (coque, canons, équipage ou voiles, selon la carte du pirate de légende). La deuxième bordée du pirate de légende est dirigée contre le navire qui a la deuxième plus haute valeur de ce domaine, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ait tiré sur tous ses adversaires. Une deuxième série

de combats s'engage alors, le pirate de légende faisant toujours feu sur le navire ayant la plus haute valeur du domaine concerné (l'ordre ne sera pas nécessairement le même qu'au début, en fonction des dégâts occasionnés). Le combat ne cesse que lorsque le pirate de légende est coulé... ou lorsqu'il s'est débarrassé de tous ses adversaires.

Si le navire d'un pirate de légende est coulé, sa valeur en points de renommée est immédiatement partagée (arrondie à sa valeur inférieure si nécessaire) par tous les navires joueurs encore présents dans cette bataille. Mais le combat n'est pas fini : seul un pirate peut rester aux abords de l'île, et les survivants doivent s'affronter jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un !

◆ Edward Teach « Barbe Noire »



Les bordées dévastatrices de ses canons, sa vitesse sans pareille sur les mers et sa coque exceptionnellement robuste font du navire de Barbe Noire le vaisseau le plus redouté de tous les océans.

Au combat, Barbe Noire lance 6 dés contre la coque de ses ennemis, en s'attaquant d'abord au pirate armé du plus grand nombre de canons ; sa coque peut prendre 8 tirs au but avant de s'éventrer ; sa voilure est de 24 ; et il rapporte 6 points de renommée à quiconque le coule.

◆ Le Hollandais Volant



L'équipage de squelettes de ce navire fantôme lui confère de singuliers pouvoirs de récupération. S'il est touché au combat, le Hollandais Volant récupère jusqu'à 2 points de coque à la fin de chaque échange de bordée (c'est-à-dire chaque fois que tous les navires présents ont eu l'opportunité de tirer une bordée), et ce jusqu'à ce qu'il soit

coulé définitivement. Sa coque n'excédera néanmoins jamais sa valeur initiale de 5, et ne récupérera jamais de points perdus lors d'un échange de bordée antérieur.

Au combat, le Hollandais Volant lance 4 dés contre l'équipage de ses ennemis, en attaquant d'abord le pirate à l'équipage le plus nombreux ; sa coque peut supporter 5 tirs au but avant de s'éventrer, et en récupère jusqu'à 2 par tour ; sa voilure est de 16 ; et il rapporte 6 points de renommée à quiconque le coule.

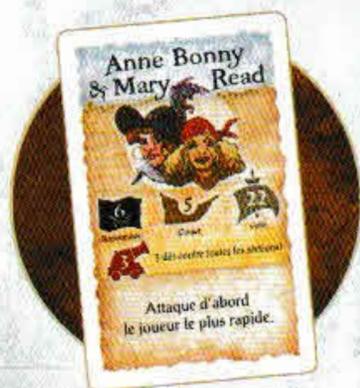
◆ Capitaine Crochet



Cruellement comique, servi par un équipage peu fiable, Capitaine Crochet est un ennemi imprévisible, quoique parfois risible. Même lorsque son navire rate sa cible, ses tirs risquent d'endommager accidentellement un des autres navires présents. Quand Capitaine Crochet tire sur un joueur, les autres navires de joueurs présents se voient assigner un chiffre de 1 à 4, par ordre croissant dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le navire du joueur le plus proche de celui visé. Si Crochet rate son attaque, mais que le dé montre sur sa face visible l'un des chiffres assignés, le navire correspondant reçoit le coup à la place de celui visé.

Au combat, Capitaine Crochet lance 3 dés contre la coque de ses ennemis, en attaquant d'abord le pirate au navire à la coque la plus solide ; sa coque peut prendre 5 tirs au but avant de s'éventrer ; sa voilure est de 18 ; et il rapporte 3 points de renommée à qui le coule.

◆ Anne Bonny et Mary Read



Deux des rares femmes pirates de l'histoire de la flibusterie, Bonny et Read étaient connues pour combattre, jurer et boire aussi bien que n'importe lequel de leurs contemporains. Tout tir au but de leur part endommage simultanément toutes les sections du navire ainsi touché.

Au combat, Bonny et Read lancent 3 dés contre toutes les sections du navire de leur ennemi, en s'attaquant d'abord au pirate au navire le plus rapide; leur coque peut recevoir 5 tirs au but avant de s'éventrer; leur voile est de 22; et elles rapportent 6 points de renommée à qui les coule.

◆ Le Cacafuego



L'un des plus importants galions emplis de trésor jamais capturé, le *Nuestra Senora de la Concepcion* était vulgairement surnommé le Cacafuego par son propre équipage espagnol en raison de son immense trésor et de son manque quasi-criminel de puissance de feu.

Le Cacafuego n'est pas protégé contre les attaques. Tout navire pirate le capturant s'approprie son trésor. Mais comme ce dernier n'est déterminé par un jet de dé qu'une fois celui-ci capturé, il n'est pas rare de voir plusieurs navires pirates s'intéresser simultanément à sa mystérieuse cargaison et s'affronter avant que le seul survivant puisse monter à son bord. Le dé déterminant le nombre de points de renommée que rapporte sa capture est lancé par celui qui capture le navire, une fois tout éventuel combat terminé.

Cartes vierges



Utilisez les cartes vierges pour créer de nouveaux pirates de légendes, cartes d'abordage ou de bordée et autres cartes d'événements. N'hésitez pas à poster vos meilleures suggestions sur : www.piratescovegame.com

