

# PLUNDER

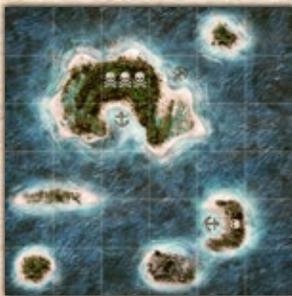
UNE VIE DE PIRATE

RÈGLES DU JEU

# INTRODUCTION

Maints aventures et richesses attendent les flibustiers prêts à prendre la barre et le commandement d'une flotte. Affrontez les capitaines rivaux. Construisez et améliorez vos navires avec mâts et canons pour augmenter leur vitesse et leur puissance de feu. Lancez-vous à la conquête d'îles inconnues et dans l'exploitation de terres qui vous procureront de précieuses ressources. Naviguez sur des eaux impétueuses et préservez-vous de cette tempête errant sans fin. Serez-vous assez impitoyable pour l'emporter ? Allez-vous vous couvrir d'or et d'infamie ? Si vous rêviez de dominer les océans sans partage, alors il est temps de libérer le pirate qui sommeille en vous. Il est temps de partir écumer les mers !

## MATÉRIEL



6 tuiles de plateau



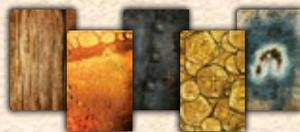
10 bordures de grille



4 coins de grille



2 boussoles



150 cartes Ressource



56 cartes Point de Pillage



55 cartes Trésor



18 navires



36 drapeaux



6 aides de jeu



18 mâts emboîtables



18 canons emboîtables



36 points de vie emboîtables



1 tempête



4 jetons X-indique-l'endroit



1 dé d'attaque



1 dé de navigation



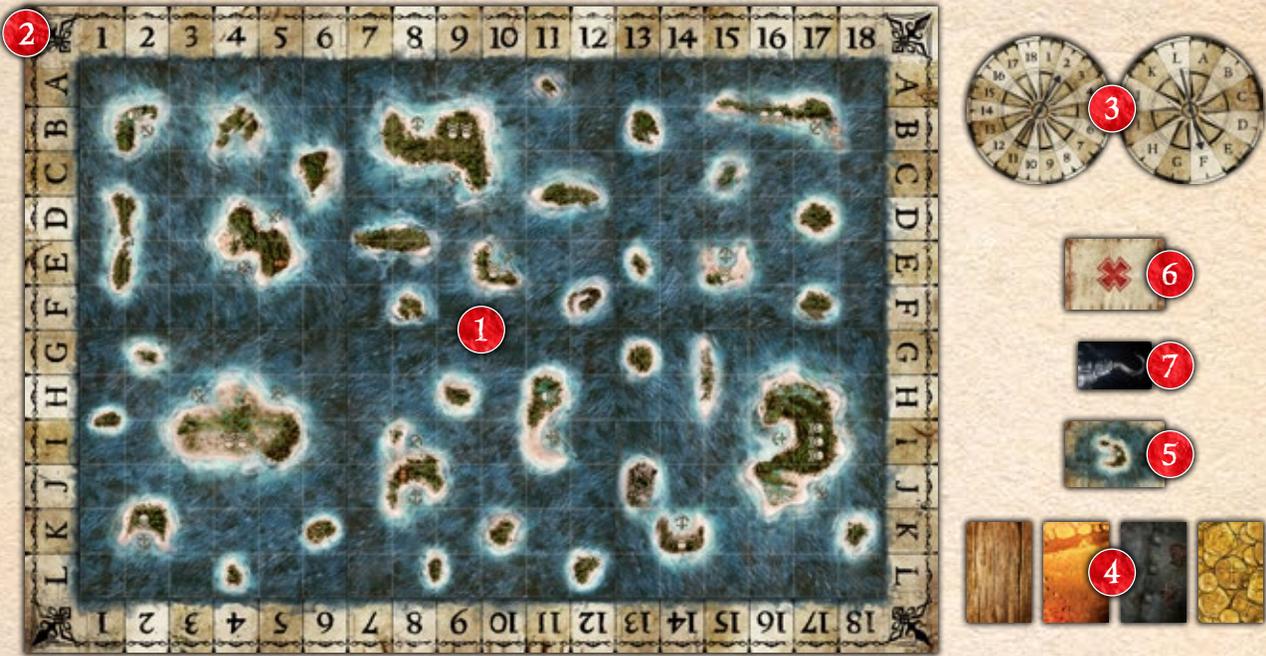
1 dé de défense

## SOMMAIRE

- Mise en place, But du jeu
- Navires, Naviguer avec votre flotte
- Commencer la partie, Aperçu d'un tour de jeu
- Construire votre flotte, Types d'îles
- Conquérir des îles
- Affronter d'autres navires
- Faire du commerce, Menacer, Pots-de-vin, Traités
- X-indique-l'endroit & cartes Trésor
- La tempête
- Un capitaine sans navire
- Variante : partie à deux joueurs, Variante : partie en équipes
- Conseils pour améliorer l'expérience de jeu, Stratégie générale

# MISE EN PLACE

- 1) Mélangez les six tuiles du plateau et disposez-les de façon à obtenir un rectangle de 2x3, qui représentera une carte unique.
  - Cette disposition aléatoire permet de jouer sur une carte à chaque fois différente,
  - Les parties à deux joueurs ont lieu sur un plateau plus petit. Voir page 12 pour les différences en matière de règles et de mise en place.
- 2) Placez et connectez les bordures de la grille alphanumérique le long de la carte.
- 3) Placez les boussoles à proximité.
- 4) Créez une pile de dix cartes Ressource pour chaque type de ressources : bois, fer, rhum et or. Placez ces piles face visible.
- 5) Mélangez et empilez les cartes Ressource restantes, face cachée.
- 6) Mélangez et empilez les cartes Trésor, face cachée.
- 7) Empilez les cartes Point de Pillage.



# BUT DU JEU

Votre objectif est d'accumuler dix Points de Pillage. Le premier joueur à obtenir dix Points de Pillage est immédiatement déclaré vainqueur.

Les joueurs accumulent des Points de Pillage de plusieurs façons :

- Chaque navire actuellement dans votre flotte compte comme un Point de Pillage.
- Chaque île actuellement en votre possession compte comme un Point de Pillage.
- Chaque carte Point de Pillage en votre possession compte comme un Point de Pillage. Les cartes Point de Pillage peuvent être obtenues de plusieurs façons :
  - > Vous gagnez une carte Point de Pillage en coulant le navire d'un autre joueur au combat.
  - > Certaines cartes Trésor peuvent vous rapporter une carte Point de Pillage.
  - > Vous pouvez échanger cinq cartes Ressource d'Or contre une carte Point de Pillage. C'est ce que l'on appelle enterrer son trésor. Vous pouvez enterrer un trésor à tout moment pendant votre tour.

Vous devez garder vos cartes Point de Pillage devant vous afin que les autres joueurs puissent les voir à tout moment. Vous n'avez pas besoin de prendre de cartes Point de Pillage pour vos îles ou navires : ajoutez simplement leur valeur à votre total de points.

Exemple : si vous êtes en possession de deux îles et de deux navires sur la carte, et que vous avez déjà obtenu trois cartes Point de Pillage (par exemple en enterrant deux fois un trésor et en coulant un navire ennemi au combat), vous disposez d'un total de sept Points de Pillage.



# NAVIRES

Chaque joueur commence la partie avec un navire. Vous pourrez construire des navires supplémentaires, mais votre flotte ne peut jamais être composée de plus de trois navires en même temps. Les navires peuvent être améliorés par l'ajout de canons, de mâts et de points de vie.

- Les navires commencent avec trois points de vie. Vous ne pouvez jamais avoir plus de trois points de vie par navire.
- Les navires commencent la partie sans aucun canon. Vous pouvez construire jusqu'à deux canons par navire.
- Les navires commencent la partie sans aucun mât. Vous pouvez construire jusqu'à deux mâts par navire.

Vous ne pouvez améliorer que les navires de votre propre flotte. Une fois qu'un élément est ajouté à un navire, vous ne pouvez pas le transférer sur un autre navire.

Si un point de vie est perdu en cours de partie, retirez l'élément correspondant. Si votre navire perd ses trois points de vie, il sombre aux fonds des eaux et est retiré de la carte. Tous les mâts et canons du navire coulé sont remplacés dans la réserve commune.



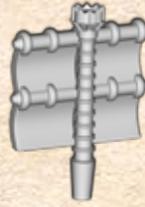
*Nouveau navire*



*Point de vie*



*Canon*



*Mât*



*Navire entièrement amélioré*

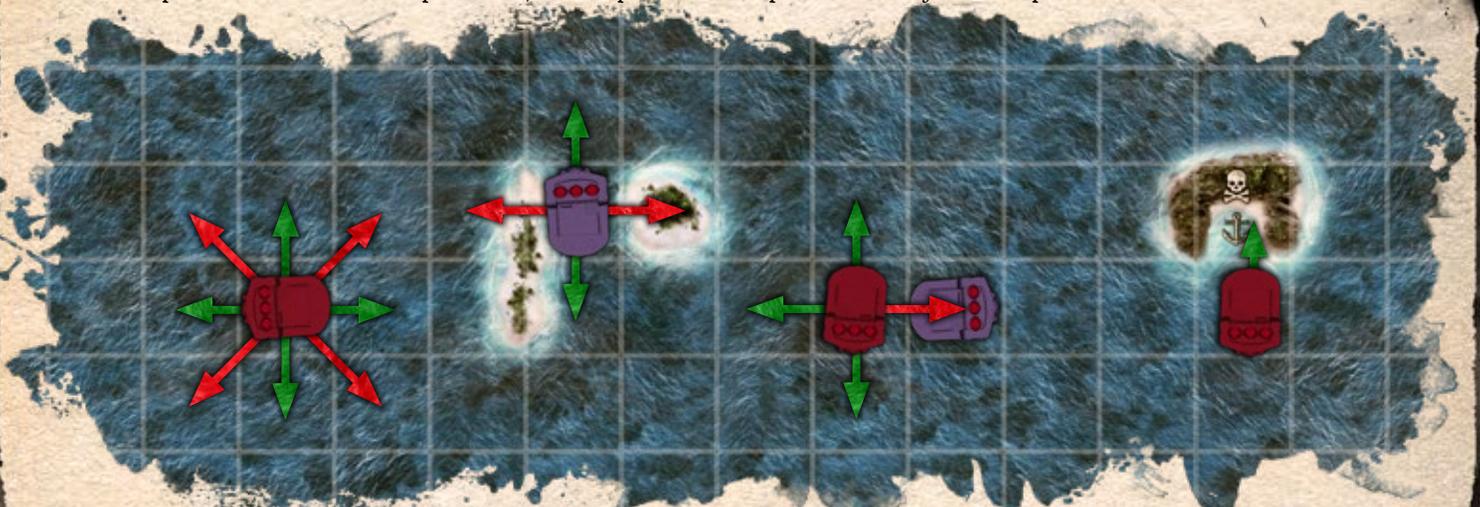
## NAVIGUER AVEC VOTRE FLOTTE

La carte est divisée en cases de forme carrée. Lancez le dé de navigation pour déplacer le(s) navire(s) composant votre flotte. Le résultat obtenu indique le nombre de points de déplacement que vous pouvez partager entre les différents navires de votre flotte (exemple : vous avez deux navires et obtenez un 5 au dé. Vous répartissez ces 5 points de déplacement comme vous le souhaitez entre vos navires). Chaque mât permet au navire de se déplacer d'une case supplémentaire.



*Dé de navigation*

- Vous pouvez déplacer vos navires dans n'importe quel ordre, et alterner entre eux comme vous l'entendez,
- Vous avez le droit de ne pas utiliser tous les points de déplacement obtenus au dé, quelle qu'en soit la raison,
- Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale,
- Vous ne pouvez pas traverser une case occupée par un autre navire. Une case sur la carte ne peut être occupée que par un seul navire à la fois,
- Vous ne pouvez pas traverser d'îles ni de barrières terrestres. Une case de la carte n'est considérée comme traversable que si elle est constituée essentiellement d'eau,
- Vous pouvez accoster, ou vous déplacer dans/hors des ports. Les cases portuaires sont symbolisées par une ancre.



*Interdit de naviguer en diagonale*

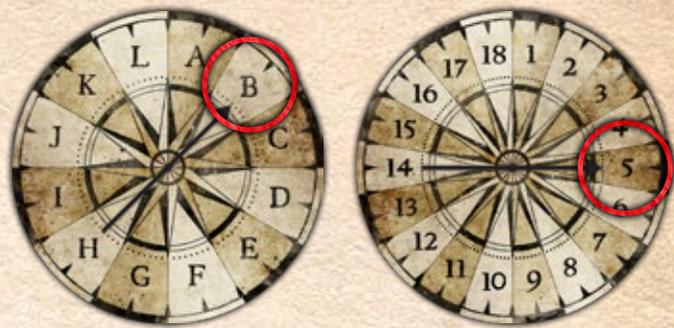
*Interdit de traverser des terres*

*Interdit de traverser une case occupée par un navire*

*Entrée et sortie des ports*

# COMMENCER LA PARTIE

- 1) Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments (navires et drapeaux) correspondants.
  - N'hésitez pas à vous munir d'une Aide de jeu et à vous y référer pendant la partie.
- 2) Déterminez les emplacements de trois jetons X-indique-l'endroit en faisant tourner l'aiguille des boussoles.
  - Les boussoles fournissent des coordonnées alphanumériques (exemple : ligne B, colonne 5),
  - Faites tourner l'aiguille des boussoles et placez chaque X séparément,
  - Lors d'une partie à cinq ou six joueurs, placez un X supplémentaire.
- 3) Déterminez l'emplacement de la tempête en faisant tourner l'aiguille des boussoles.
  - Le centre de la tempête est placé sur les coordonnées tout juste révélées.
  - Au début de la partie, le port d'une île à 1 crâne ne peut pas être pris dans la tempête. Si cela se produit, faites de nouveau tourner l'aiguille des boussoles et déplacez la tempête en conséquence.
- 4) Chaque joueur choisit une île de départ.
  - Pour déterminer l'ordre de sélection, chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit en premier. La phase de sélection se poursuit ensuite en sens antihoraire.
  - Vous ne pouvez choisir que parmi les îles à 1 crâne.
  - Plantez le drapeau de votre couleur au sommet de l'île choisie pour bien montrer qui en est le maître !
- 5) Chaque joueur place l'un de ses navires sur le port de son île.
  - Chaque navire commence avec trois points de vie.
- 6) Chaque joueur pioche trois cartes Ressource.
  - Piochez dans le paquet de cartes Ressource face cachée, afin de garder une part d'aléatoire.
  - Ne montrez pas votre main aux autres joueurs.
- 7) Le dernier joueur à avoir choisi une île devient le premier joueur à commencer son tour de jeu.
  - Les tours se déroulent en sens horaire.



*Les coordonnées alphanumériques fournissent un croisement de lignes et de colonnes. Exemple : si la boussole indique B-5, localisez la case sur laquelle la ligne B et la colonne 5 se croisent.*

# APERÇU D'UN TOUR DE JEU

- 1) Commencez votre tour en piochant, dans le paquet de ressources face cachée, une carte par île en votre possession. Ajoutez ces cartes à votre main. Les cartes Ressource permettent de construire et améliorer vos navires. Vous pouvez construire à tout moment pendant votre tour et même construire plusieurs fois durant le même tour.
- 2) Lancez le dé de navigation et déplacez votre ou vos navires en conséquence. Au fur et à mesure que vous naviguez sur la carte, de nouvelles actions s'offriront à vous :
  - Attaquer et conquérir une île,
  - Combattre un navire ennemi,
  - Faire du commerce,
  - Chasser un trésor.Une action ne met pas fin à votre tour (exemple : vous obtenez quatre au dé. Si vous vous déplacez d'une case puis combattez, vous pouvez encore vous déplacer de trois cases ensuite). Vous pouvez commencer votre tour par une action, avant même de vous déplacer, et effectuer plusieurs actions pendant votre tour.
- 3) Votre tour peut se terminer de plusieurs manières :
  - Si une carte Trésor vous l'indique,
  - Si votre dernier navire sur la carte coule,
  - Si vous avez terminé de déplacer vos navires, fini de construire et ne pouvez pas effectuer d'autre action.

# CONSTRUIRE VOTRE FLOTTE

Un capitaine pirate digne de ce nom doit continuellement veiller à agrandir et renforcer sa flotte. À votre tour, vous pouvez échanger des cartes Ressource pour construire et améliorer des vaisseaux. Les différents éléments de navire coûtent différentes quantités de ressources. Il existe quatre types de ressources : le bois, le fer, le rhum et l'or.



*Verso de la carte*



*Bois*



*Fer*



*Rhum*



*Or*

Annoncez ce que vous avez l'intention de construire et défaussez chaque ressource utilisée, face visible, dans le paquet de ressources correspondant. Cela permet aux autres joueurs de vérifier que vous avez payé le montant approprié. Vous pouvez maintenant récupérer l'élément à construire. Une amélioration ne s'applique qu'à un seul navire, pas à l'ensemble de votre flotte. N'oubliez pas de respecter les limites d'amélioration de votre navire.

**NAVIRE** *Coût en ressources :* **2 Bois, 1 Fer, 2 Or**



Placez le navire nouvellement acquis dans l'un de vos ports disponibles ou sur n'importe quelle case maritime adjacente à l'un de vos autres navires. Les navires débutent avec trois points de vie. Un navire construit après que vous avez lancé le dé de navigation ne peut pas se déplacer. Il peut toutefois effectuer des actions.

**MÂT** *Coût en ressources :* **1 Bois, 2 Rhum**



Emboîtez un mât dans votre navire. Lorsque vous naviguez, chaque mât permet au navire de se déplacer d'une case supplémentaire. Votre navire ne peut pas profiter de ce déplacement supplémentaire si le mât a été construit après que vous avez lancé le dé de navigation.

**CANON** *Coût en ressources :* **2 Fer, 1 Rhum, 1 Or**



Emboîtez un canon dans votre navire. En combat, chaque canon ajoute un point au résultat de votre lancer de dé.

**POINT DE VIE** *Coût en ressources :* **1 Bois, 1 Fer, 1 Rhum, 1 Or**



Emboîtez un point de vie dans votre navire pour restaurer sa santé.

## TYPES D'ÎLES

Ces mers sont plus que de simples étendues d'eau salée. Elles abritent des îles à exploiter et/ou à éviter. Pour interagir avec une île, l'un de vos navires doit se trouver dans le port de cette île. Les cases portuaires sont symbolisées par une ancre. Un symbole d'ancre en diagonale signifie qu'il est possible d'accoster au port depuis plusieurs directions. Il existe quatre types d'îles :

- 1) **Îles à ressources** : ce sont les îles marquées de crânes. Il est possible de les conquérir et elles fournissent des ressources à leur propriétaire. Une île ne peut avoir qu'un seul propriétaire à la fois.
- 2) **Îles marchandes** : ce sont les îles marquées d'un tonneau. Les joueurs ne peuvent pas se les approprier, mais elles permettent de faire du commerce.
- 3) **Îles ordinaires** : elles occupent simplement de l'espace et perturbent votre parcours.
- 4) **Barrières terrestres** : elles n'occupent pas d'espace, mais limitent les directions que vous pouvez suivre.



# CONQUÉRIR DES ÎLES

Pour contrôler les mers, il vous faut conquérir les terres. Les îles à ressources peuvent être attaquées et conquises. La possession de ces îles vous permet de recevoir des cartes Ressource au début de votre tour. Vous recevez une carte Ressource par île en votre possession.



*Exemple : si vous possédez deux îles, prenez deux cartes Ressource au début de votre tour.*

Les îles à ressources ne peuvent que se défendre, elles ne peuvent jamais lancer d'attaque. Chaque île arbore un certain nombre de symboles de crâne : ils représentent la puissance de l'île. Plus il y a de crânes, plus l'île est fortifiée et plus elle est difficile à conquérir. Pour conquérir une île, suivez les étapes suivantes :

- 1) Tout d'abord, votre navire doit se trouver dans le port de l'île à attaquer. Pour engager le combat, lancez le dé d'attaque.
- 2) L'île doit maintenant riposter en lançant le dé de défense.
  - Si personne ne possède l'île, le joueur à votre gauche lance le dé au nom de l'île.
  - Si l'île appartient à un joueur, ce dernier lance le dé.
- 3) Calculez votre résultat et celui de votre adversaire.
  - Ajoutez à votre lancer 1 point par canon sur votre navire.
  - Ajoutez au lancer de votre adversaire 1 point par crâne présent sur l'île.
- 4) Le résultat le plus élevé remporte la bataille. Les égalités sont toujours remportées par l'attaquant.
  - Si vous conquérez l'île, placez votre drapeau à son sommet (et retirez le drapeau de l'ancien propriétaire, le cas échéant). Votre total de Points de Pillage vient d'augmenter d'un point.
  - Si vous perdez, retirez un point de vie à votre navire.
  - Si votre navire perd son dernier point de vie, votre navire coule et est retiré de la carte (et le propriétaire éventuel de l'île remporte une carte Point de Pillage).
- 5) Votre combat est maintenant terminé.
  - Votre navire ne peut pas attaquer à nouveau cette île à ce tour.
  - Votre navire peut attaquer une autre île.
  - Vous pouvez toutefois utiliser un autre navire de votre flotte pour attaquer de nouveau la même île.



Le score du navire est de 3.  
Le score de l'île est de 5.

**L'île l'emporte**



Le score du navire est de 6.  
Le score de l'île est de 6.

**Le navire l'emporte toujours en cas d'égalité**

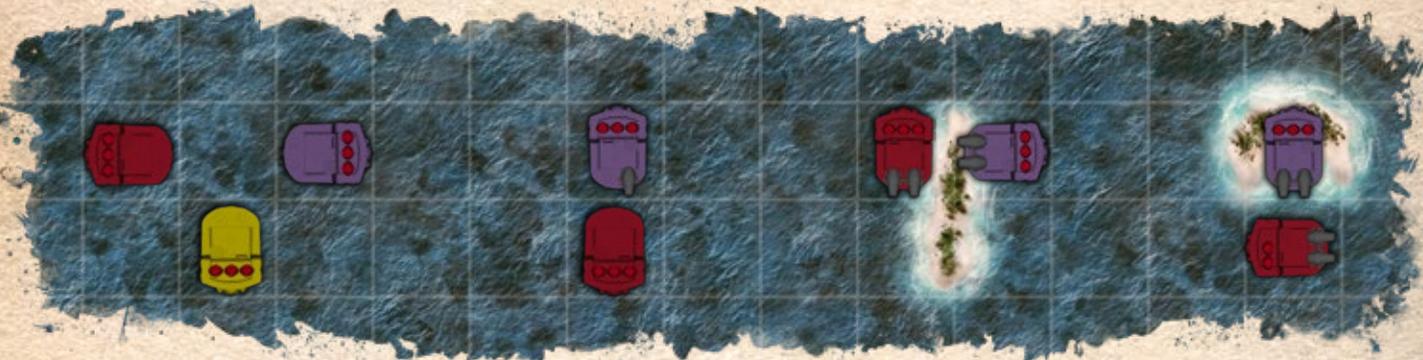


Le score du navire est de 7.  
Le score de l'île est de 8.

**L'île l'emporte**

# AFFRONTER D'AUTRES NAVIRES

Les pirates doivent se débarrasser impitoyablement de leurs ennemis en mer. Livrez bataille à vos adversaires pour endommager et couler leurs navires. Pour attaquer, votre navire doit être à côté du navire ennemi, autrement dit que les deux navires soient sur des cases adjacentes et non séparées par de la terre. Vous ne pouvez pas attaquer en diagonale.



*Les joueurs ne peuvent pas attaquer*

*Les joueurs peuvent attaquer*

*Les joueurs ne peuvent pas attaquer*

*Les joueurs peuvent attaquer*

Vous ne pouvez attaquer que lors de votre tour. Vous pouvez attaquer des navires amarrés à un port. Pour lancer une attaque, suivez ces étapes :

- 1) Vous lancez le dé d'attaque.
- 2) Votre adversaire lance le dé de défense.
- 3) Calculez votre résultat et celui de votre adversaire.
  - Ajoutez à votre lancer 1 point par canon sur votre navire.
  - Ajoutez au lancer de votre adversaire 1 point par canon sur son navire.
- 4) Le plus haut résultat remporte la bataille.

Les égalités sont toujours remportées par l'attaquant.

  - Si vous gagnez, retirez un point de vie au navire de votre adversaire.
  - Si le navire de votre adversaire perd son dernier point de vie, son navire coule et est retiré de la carte. Vous gagnez une carte Point de Pillage.
  - Si vous perdez, retirez un point de vie à votre navire.
  - Si votre navire perd son dernier point de vie, votre navire coule et est retiré de la carte. Votre adversaire gagne une carte Point de Pillage.
- 5) Votre attaque est maintenant terminée.
  - Votre navire ne peut plus attaquer ce navire précis à ce tour.
  - Votre navire peut lancer une attaque contre un autre navire.
  - Vous pouvez toutefois utiliser un autre navire de votre flotte pour attaquer de nouveau le même navire.



*Dé d'attaque*



*Dé de défense*



*Le résultat de l'attaquant est de 2.  
Le résultat du défenseur est de 1.*

*L'attaquant l'emporte*



*Le résultat de l'attaquant est de 6.  
Le résultat du défenseur est de 7.*

*Le défenseur l'emporte*



*Le résultat de l'attaquant est de 5.  
Le résultat du défenseur est de 4.*

*L'attaquant l'emporte*

## FAIRE DU COMMERCE

Même le plus sanguinaire des capitaines sait quand il est préférable de faire du négoce avec ses ennemis. À votre tour, vous pouvez proposer aux autres joueurs d'échanger des cartes Ressource. Vous pouvez commercer autant de fois et avec autant de joueurs que vous le souhaitez. Pour faire du commerce, vous devez vous trouver dans l'une des situations suivantes :

- Vous pouvez commercer avec un joueur si vous vous trouvez dans son port.
- Vous pouvez commercer avec un joueur s'il se trouve dans votre port.
- Vous pouvez commercer avec un joueur qui est amarré à une île marchande.
- Vous pouvez commercer en mer avec un joueur, si vos navires sont côte à côte, c'est-à-dire sur des cases adjacentes non séparées par de la terre.
- Si vous êtes amarré à une île marchande, vous pouvez commercer avec tous les joueurs.
- Si vous êtes amarré à une île marchande, vous pouvez échanger deux de vos cartes Ressource contre une carte Ressource de votre choix. Défaussez vos cartes et piochez une carte Ressource du type souhaité.



*Ces joueurs peuvent commercer*

*Impossible de faire du commerce*

*Ces joueurs peuvent commercer*

*Ce joueur peut commercer avec n'importe qui*

Le commerce de ressources avec d'autres joueurs est une action très libre. Lorsque vous faites une offre, vous pouvez formuler une proposition bien spécifique ou annoncer les ressources que vous recherchez/proposez. Écoutez les contre-offres, négociez, et acceptez ou refusez de faire affaire.

## MENACER

Avant d'attaquer le navire ou l'île d'un autre joueur, vous pouvez choisir de commencer par le menacer. La menace consiste à exiger des ressources gratuitement ou à peu de frais, contre votre promesse de ne pas attaquer (exemple : vous menacez d'attaquer un navire plus faible à moins que son propriétaire ne vous remette deux d'Or). Pour menacer un ennemi, vous devez vous trouver dans l'une des situations suivantes :

- Votre navire se trouve dans son port.
- Votre navire se trouve à côté du sien, sur des cases adjacentes non séparées par de la terre.

## POTS-DE-VIN

Si votre île ou votre navire est sur le point d'être attaqué, vous pouvez offrir un pot-de-vin à l'ennemi afin d'éviter une bataille. Un pot-de-vin consiste à offrir des ressources à votre adversaire. Vous pouvez offrir autant de ressources que vous le souhaitez. Si le joueur adverse rejette votre offre, vous pouvez augmenter votre offre et retenter de l'amadouer. Pour offrir un pot-de-vin, vous devez vous trouver dans l'une des situations suivantes :

- Son navire se trouve dans votre port.
- Son navire se trouve à côté du vôtre, sur des cases adjacentes non séparées par de la terre.

## TRAITÉS

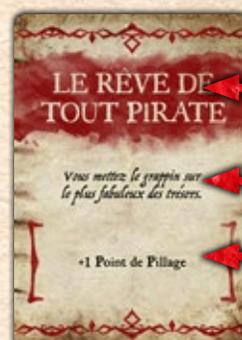
Après avoir fait du commerce, menacé avec succès un ennemi ou accepté son pot-de-vin, vous concluez officiellement un traité avec ce joueur, traité qui durera jusqu'à la fin de votre tour. Les traités représentent une période de paix éphémère. Tant que le traité est actif, vous ne pouvez plus nuire à l'autre joueur. Autrement dit :

- Vous ne pouvez pas attaquer ses navires.
- Vous ne pouvez pas attaquer ses îles.
- Vous ne pouvez pas cibler ce joueur avec l'effet d'une carte Trésor.

# X-INDIQUE-L'ENDROIT ET CARTES TRÉSOR

Une autre façon d'obtenir des ressources et d'autres avantages consiste à chasser des trésors. Si votre navire navigue sur une case où se trouve un jeton X-indique-l'endroit, piochez une carte du paquet de cartes Trésor. Prenez vos meilleures intonations de pirate, lisez à haute voix la carte et suivez-en immédiatement les instructions. Défaussez ensuite la carte en la plaçant au bas du paquet.

Si le X est situé sur une case de terre, votre navire doit simplement atteindre une case maritime adjacente pour récupérer le trésor. Toutefois, vous ne pouvez pas récupérer de trésor se trouvant de l'autre côté d'une barrière terrestre.



Titre

Récit

Instructions



collecte impossible

collecte possible

collecte impossible

collecte possible

Bien que la majorité des cartes Trésor vous récompensent avec de l'or, certaines ont des effets indésirables. Lorsque vous suivez les instructions, respectez ces consignes :

- Si vous recevez des ressources, prenez les cartes des paquets de ressources correspondants. Si vous perdez des ressources, défaussez les cartes dans ces paquets.
- Si vous obtenez des améliorations pour votre navire, vous devez toujours respecter les limites maximales d'amélioration des navires.
- Si votre navire devait être déplacé sur une case de terre (ou au sommet d'un autre navire), placez-le plutôt sur une case maritime adjacente de votre choix.
- Vous n'obtenez pas de Point de Pillage lorsque vous coulez un autre navire grâce à l'effet d'une carte Trésor.
- Si vous n'êtes pas en mesure de respecter l'intégralité des consignes d'une carte Trésor, vous devez toujours en effectuer le maximum, dans la limite de vos moyens (exemple : si vous avez pour instruction de perdre certaines ressources, mais que vous n'en avez pas suffisamment, payez-en autant que possible puis passez aux autres instructions).

Certaines cartes Trésor vous permettent de voler les ressources d'autres joueurs. La victime du larcin vous présente ses cartes Ressource en éventail et face cachée, afin de vous laisser le choix. Vous ne pouvez jamais exiger de voir les cartes du joueur, mais vous pouvez lui demander des ressources spécifiques. Peut-être le joueur sera-t-il prêt à se séparer des ressources qui vous intéressent, et éviter que vous ne lui voliez ses plus précieuses ressources.

Après avoir défaussé la carte Trésor, vous devez immédiatement déplacer le jeton X-indique-l'endroit : faites tourner l'aiguille des boussoles pour définir ses nouvelles coordonnées. Vous pouvez tout à fait vous remettre en quête de trésors.

- Si le X se déplace sous l'un de vos propres navires, cela compte comme un trésor trouvé. Piochez une carte Trésor et déplacez à nouveau le X.
- Si le X se déplace sous le navire d'un adversaire, vous ne pourrez accéder à ce X que si vous (ou l'un des joueurs suivants) coulez le navire, avant que son chanceux propriétaire ne récupère automatiquement ce trésor au début de son tour.
- Plusieurs X peuvent occuper la même case. Résolvez un X à la fois : l'effet de la première carte Trésor peut parfois vous empêcher de collecter le X suivant.

Vous n'êtes pas dans l'obligation de récupérer une carte Trésor si vous ne le souhaitez pas (peut-être en craignez-vous le résultat ?). Vous pouvez donc simplement ignorer le X et continuer à naviguer.

# LA TEMPÊTE

Ah, la tempête... La hantise de tout pirate. La tempête est une catastrophe naturelle qui sévit et erre sur les mers. Entrer ou sortir de la tempête coûte deux cartes Ressource de votre choix (mais certaines cartes Trésor vous permettent d'entrer ou sortir de la tempête sans aucun coût). Attention, si vous vous trouvez dans la tempête, mais sans ressources pour en sortir, votre navire reste piégé jusqu'à ce que la tempête se déplace ou que vous obteniez suffisamment de ressources pour vous en échapper.



*Ce déplacement coûte deux ressources*

*Ce déplacement coûte quatre ressources*

*Ce déplacement coûte deux ressources*

*Ce déplacement ne coûte rien*

Lorsqu'un port est pris dans la tempête, aucun commerce ne peut être effectué via ce port. Une fois la tempête passée, vous pouvez reprendre vos activités commerciales via ce port. Cela concerne les îles à ressources et les îles marchandes.

Vous ne pouvez pas récupérer de X, construire et placer un nouveau navire, ni interagir avec d'autres joueurs situés de l'autre côté des bords de la tempête. Vous pouvez effectuer toutes ces actions à l'intérieur même de la tempête, tant qu'elles ne traversent pas les bords de la tempête (exemple : vous pouvez attaquer un adversaire si son navire et le vôtre se trouvent tous deux à l'intérieur de la tempête).



*Les joueurs ne peuvent pas attaquer*



*Le joueur ne peut pas récupérer le trésor*



*Les joueurs peuvent attaquer*



*Le joueur peut récupérer le trésor*

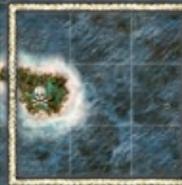
La tempête peut empêcher une île à ressources de fournir des ressources. Si tous les ports de votre île sont pris dans la tempête, vous ne pouvez pas collecter la moindre ressource de cette île au début de votre tour. Toutefois, l'île continue à compter dans votre total de Points de Pillage et peut tout à fait être conquise par un autre joueur.



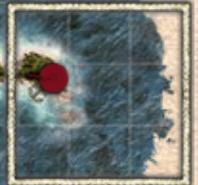
*L'île ne fournit pas de ressources*



*L'île fournit des ressources*



*L'île fournit des ressources*

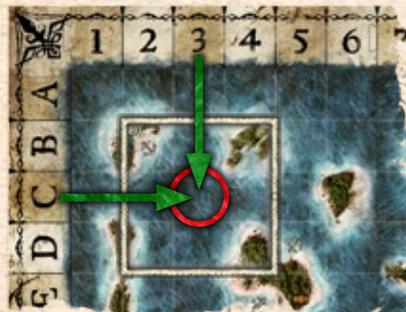


*L'île ne fournit pas de ressources*

Lorsque c'est à votre tour de vous déplacer, si vous obtenez un 1 en lançant le dé de navigation, la tempête change de lieu.



Vous devez déplacer la tempête avant de poursuivre votre tour. Faites tourner l'aiguille des boussoles pour déterminer les nouvelles coordonnées de la tempête. Le centre de la tempête est placé sur la case désignée par les boussoles. La tempête peut être placée sur la terre ferme et se trouver en partie hors de la carte.



*Les boussoles indiquent C-3 : voici où placer la tempête.*



*Les boussoles indiquent A-5 : voici où placer la tempête.*

# UN CAPITAINE SANS NAVIRE

Si vous finissez par vous retrouver sans navire, ne désespérez pas ! La perte de tous vos navires est une mésaventure assez courante dans le monde de la flibuste. Lorsque vous vous retrouvez sans navire, menez votre tour comme suit :

- 1) Tirez une carte Ressource par île en votre possession, comme d'habitude.
  - Si vous n'avez ni île ni carte Point de Pillage, prenez une carte ressource du paquet de cartes Ressource de votre choix.
- 2) Lancez deux dés. Si vous obtenez un double, vous recevez un nouveau navire.
- 3) Si vous n'obtenez pas de double, vous pouvez choisir d'acquérir un navire d'une autre manière :
  - Si vous disposez des ressources nécessaires, vous pouvez construire un navire.
  - Vous pouvez échanger une carte Point de Pillage contre un navire.
  - Vous pouvez échanger cinq d'Or contre un navire.
  - Vous pouvez renoncer à l'une de vos îles. Retirez-en votre drapeau et prenez un navire.Même sans navire, vous pouvez continuer à commercer avec un joueur amarré dans l'un de vos ports ou sur une île marchande. Vous pouvez tout à fait commencer par faire du commerce avec les autres joueurs, afin d'avoir ensuite de quoi vous procurer un navire.
- 4) Vous ne pouvez acquérir qu'un seul navire durant tout ce processus. Votre navire commence avec trois points de vie, mais sans aucun mât ni canon. Placez le navire nouvellement acquis dans l'un de vos ports disponibles. Si vous n'avez pas de port disponible, faites tourner les boussoles pour déterminer la nouvelle position du navire. Si les boussoles placent votre navire sur la terre ferme (ou au sommet d'un autre navire), choisissez une case maritime adjacente sur laquelle placer votre navire. Exemple :



*Si les boussoles indiquent C-4, voilà les coordonnées de la case sur laquelle placer votre nouveau navire.*

- 5) Maintenant que vous avez de nouveau un navire en jeu, votre tour se déroule comme n'importe quel tour habituel. Vous pouvez naviguer, construire et effectuer des actions.
- 6) Si vous ne prenez pas possession d'un nouveau navire à ce tour, répétez toutes les étapes de ce processus lors de votre prochain tour. N'oubliez pas que les autres joueurs peuvent toujours interagir avec vous lors de leur tour :
  - Vos îles peuvent être menacées
  - Vos îles peuvent être attaquées
  - Vous pouvez offrir des pots-de-vin
  - Vous pouvez faire du commerce
  - Vous pouvez être la cible d'une carte Trésor

## VARIANTE : PARTIE À DEUX JOUEURS

Affrontez un autre forban en duel, face à face ! Pour cela, il vous suffit de modifier le plateau et de changer légèrement les règles.

- Le plateau est différent, car vous n'utiliserez aucune des deux tuiles contenant des Îles marchandes. Prenez les quatre tuiles restantes et créez une carte de 2x2 carrés. Vous n'aurez donc pas besoin des bordures de grille numérotées de 13 à 18. Si, au cours de la partie, vous obtenez entre 13 et 18 sur la boussole, faites tourner son aiguille à nouveau.
- Seuls deux jetons X-indique-l'endroit sont placés sur la carte.



*La carte est désormais plus petite et adaptée à une partie à deux joueurs.*



*Si l'aiguille de la boussole numérique indique un chiffre entre 13 et 18, faites-la tourner à nouveau.*

## VARIANTE : PARTIE EN ÉQUIPES

Aussi imbuvable qu'il soit, un capitaine peut toujours se révéler un allié précieux. Lors d'une partie en équipes, vous continuez d'agir en votre nom, avec vos propres navires et drapeaux de couleur, mais votre (vos) allié(s) et vous-même poursuivrez le même objectif. Les équipes peuvent être configurées de trois façons :

- 1) Deux équipes de deux joueurs (seize Points de Pillage à obtenir en commun).
- 2) Deux équipes de trois joueurs (seize Points de Pillage à obtenir en commun).
- 3) Trois équipes de deux joueurs (quatorze Points de Pillage à obtenir en commun).

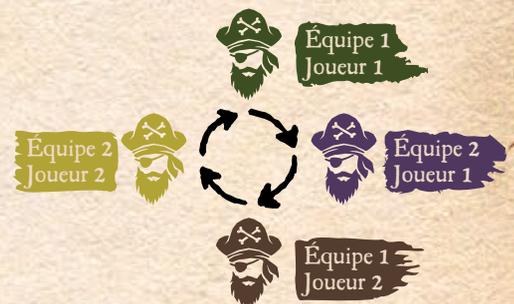
Les équipes, et les joueurs qui les composent, alternent les tours. Assurez-vous que les joueurs sont positionnés en conséquence. Le total des points d'une équipe est égal à la somme des Points de Pillage de chacun des pirates qui la composent (exemple : si vous avez huit Points de Pillage et que votre coéquipier en a trois, votre équipe dispose de onze Points de Pillage au total).

Vous pouvez élaborer ouvertement des stratégies avec votre (vos) coéquipier(s), mais vous ne pouvez commander que votre propre flotte.

- Vous ne pouvez pas déplacer ou améliorer les navires de votre coéquipier.
- Vous ne pouvez pas attaquer votre propre coéquipier.
- Vous devez garder séparées vos cartes de Points de Pillage.

Lors d'une partie en équipes, quelques règles sont modifiées :

- Pour le commerce, les règles habituelles s'appliquent. Toutefois, les échanges entre coéquipiers ne peuvent jamais entraîner un gain de plus d'une ressource (exemple : si vous voulez donner trois ressources à votre coéquipier, vous devez en recevoir au moins deux en retour).
- Les traités ne durent toujours qu'un seul tour, mais s'appliquent à l'ensemble de l'équipe (exemple : si vous concluez un traité avec un adversaire, vous ne pouvez pas attaquer son (ses) coéquipier(s) non plus).
- Si votre navire se trouve dans le port de votre coéquipier, celui-ci peut renoncer à son île et vous l'offrir. Dans ce cas, remplacez son drapeau par le vôtre.



*Deux équipes de 2 joueurs*

# CONSEILS POUR AMÉLIORER L'EXPÉRIENCE DE JEU

Voici quelques suggestions pour rendre votre expérience de jeu plus efficace et amusante :

- Si vous disposez de plusieurs navires, mais que vous avez utilisé la totalité des points de déplacement du dé de navigation sur un seul navire, n'oubliez pas de vérifier si vos autres navires ont des mâts : ils pourront quand même se déplacer.
- Gérer le déplacement de plusieurs navires peut se révéler complexe lorsque des mâts sont impliqués. Vous risquez de perdre le compte en chemin. Pour résoudre ce problème, comptez toujours en premier le point de mouvement octroyé par le mât, puis le mouvement permis par le lancer du dé de navigation (exemple : vous avez deux navires, chacun avec un mât, et vous obtenez un 5 au dé. Lorsque vous déplacez le premier navire, faites : mât puis un, deux. Pour le déplacement du navire suivant, faites : mât puis trois, quatre, cinq).
- N'utilisez pas le dé choisi comme dé de navigation pour résoudre une bataille : vous risqueriez de ne pas vous souvenir du nombre de points de mouvement qu'il vous reste à utiliser ensuite. Garder le dé de navigation de côté permet de se souvenir du résultat obtenu avant que la bataille n'éclate.
- Si le paquet de ressources face cachée vient à s'épuiser, réapprovisionnez-le à partir des différents paquets de ressources. Laissez dix cartes dans chacun des paquets de ressources et mélangez les cartes restantes pour recréer une pioche face cachée.
- Bien qu'une partie classique se joue en dix Points de Pillage, le système de score est complètement ajustable. D'une partie à l'autre, n'hésitez pas à varier le nombre de Points de Pillage requis, ou à fixer un temps de jeu précis, le vainqueur étant celui ayant accumulé le plus de points d'ici la fin du temps imparti.

## STRATÉGIE GÉNÉRALE

Pour vous aider à vous lancer dans votre quête pour la domination des mers, voici quelques conseils utiles :

- Utiliser vos ressources pour acheter un point de vie n'est pas toujours le meilleur investissement. Scrutez l'horizon afin de savoir si votre navire risque d'être attaqué lors de cette manche.
- Construire un mât après avoir lancé le dé de navigation n'est pas la manière la plus efficace d'utiliser des ressources. Envisagez plutôt d'économiser ces ressources jusqu'au début de votre prochain tour.
- Même s'il vous reste des points de navigation utilisables, envisagez de terminer votre tour en ayant amarré votre navire à une île marchande. De cette façon, vous pourrez faire du commerce pendant l'ensemble de la manche.
- Si vous avez la conviction que, lors de son tour, un adversaire va vous attaquer et probablement couler votre navire, songez peut-être à l'attaquer en premier, tant que vous bénéficiez de l'avantage en cas d'égalité au combat.
- Si vous vous retrouvez sans navire, mais que vous décidez d'en acquérir un nouveau, songez peut-être à renoncer à une île qu'un adversaire s'apprête de toute façon à conquérir.
- L'obtention de cartes Point de Pillage est le moyen le plus sûr de consolider votre score total, car vos îles et navires peuvent être conquis et coulés par vos adversaires.

# CRÉDITS

## Design du jeu

K.C. Schrimpl

## Concept du jeu

Cameron Ring  
K.C. Schrimpl

## Designer graphique

Chris Doughman

## Sculpteurs numériques

Ben de Bosdari  
Francesco Pizzo

## Testeurs du jeu

Larry Ring  
Corey Schrimpl  
Chris Whitesides

## Site Internet

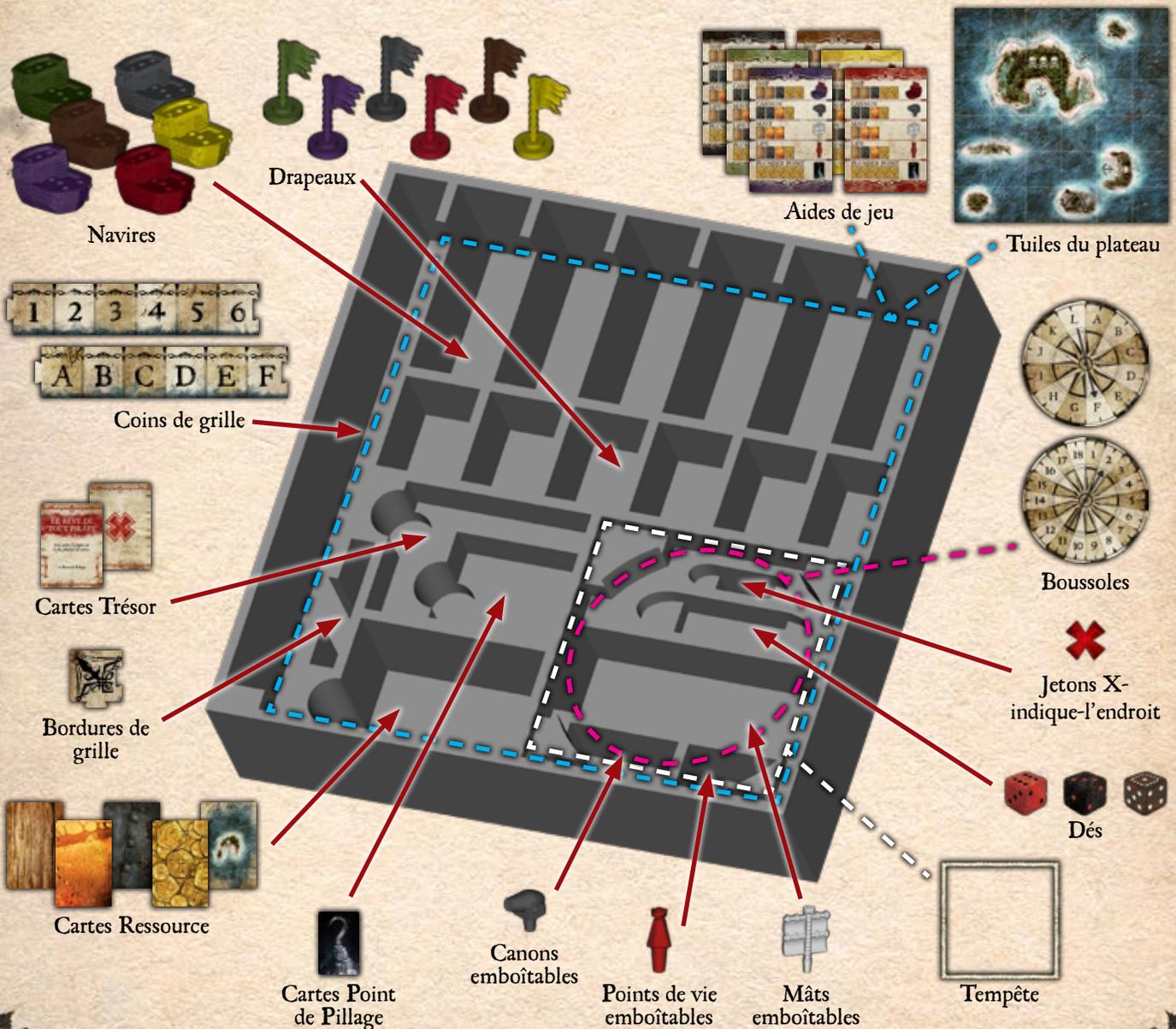
[www.lostboyentertain.com](http://www.lostboyentertain.com)

## Traduction

Tartatin Translations  
[www.tartatin-translations.com](http://www.tartatin-translations.com)

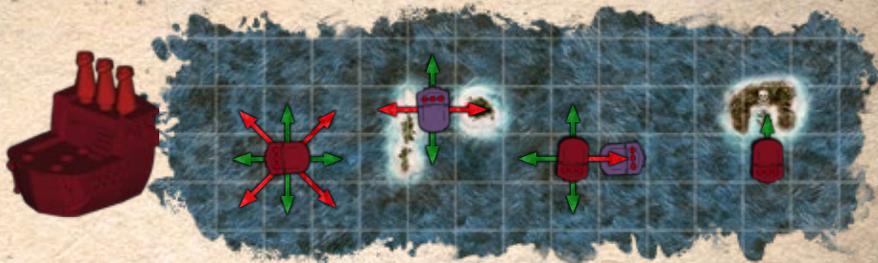
# LOST BOY ENTERTAINMENT

© 2020 Lost Boy Entertainment LLC. Tous droits réservés.



# APERÇU GÉNÉRAL

1) Chaque joueur commence la partie avec un navire doté de trois points de vie. S'il perd ses trois points de vie, votre navire coule. Lancez le dé de navigation pour déplacer le(s) navire(s) de votre flotte. Le résultat obtenu indique le nombre de points de déplacement que vous pouvez partager entre les différents navires de votre flotte. Vous ne pouvez pas naviguer en diagonale, traverser des terres ou un autre navire. Vous pouvez entrer et sortir des ports.



2) Chaque joueur commence la partie avec une île à un crâne. Vous pouvez conquérir des îles supplémentaires et en voler aux autres joueurs. Pour indiquer à qui appartient l'île, plantez-y votre drapeau de couleur.



3) Les îles avec des crânes fournissent des ressources. Au début de votre tour, vous obtenez une carte Ressource par île en votre possession. Il existe quatre types de ressources : le bois, le fer, le rhum et l'or.



4) Utilisez des ressources pour construire et améliorer les navires. Chaque mât permet à votre vaisseau de se déplacer d'une case supplémentaire. Chaque canon ajoute un point à votre attaque. Vous pouvez construire autant de navires supplémentaires que vous le souhaitez, mais ne pouvez jamais en avoir plus de 3 en même temps dans votre flotte.



### Limites des navires :

- Jusqu'à trois points de vie
- Jusqu'à deux canons
- Jusqu'à deux mâts

5) Afin de conquérir une île, vous devez vous trouver dans son port (symbole d'ancre). Vous et votre adversaire lancez chacun un dé. Chaque canon ajoute un point à votre lancer, chaque crâne en ajoute un à son lancer. Le résultat le plus élevé l'emporte. Les égalités sont toujours remportées par l'attaquant.



Le score du navire est de 7.  
Le score de l'île est de 6.

**Le navire l'emporte**

6) Pour attaquer un autre navire, vous devez vous trouver à côté de ce navire. Vous et votre adversaire lancez chacun un dé. Ajoutez le bonus des canons. Le score le plus élevé l'emporte. Les égalités sont toujours remportées par l'attaquant. Le perdant retire un de ses points de vie.



Le score de l'attaquant est de 5.  
Le score du défenseur est de 4.

**L'attaquant l'emporte**

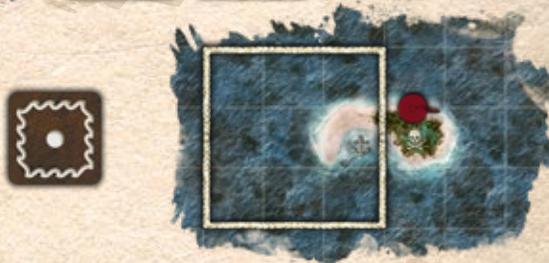
7) Vous pouvez échanger des ressources avec d'autres joueurs si vous vous trouvez à côté de leur navire ou dans leurs ports respectifs. Vous pouvez échanger avec n'importe qui si vous êtes amarré à une île marchande. Depuis une île marchande, vous pouvez également échanger deux cartes Ressource contre une carte Ressource de votre choix.



8) Rendez-vous sur un jeton X-indique-l'endroit pour piocher une carte Trésor, qui vous procurera de précieuses récompenses. Déplacez le X à l'aide de l'aiguille des boussoles, qui génèrent des coordonnées de grille alphanumériques.



9) Lorsqu'un port est pris dans la tempête, il est impossible de faire du commerce depuis ce port. Si tous les ports d'une île sont pris dans la tempête, vous ne pouvez pas collecter la moindre ressource sur cette île. Entrer ou sortir de la tempête coûte deux cartes Ressource. Lorsqu'au moment de vous déplacer, vous obtenez un 1 avec le dé de navigation, commencez par déplacer la tempête sur la carte, à l'aide des boussoles.



10) L'objectif est d'accumuler dix Points de Pillage. Chacun des navires de votre flotte et chaque île en votre possession comptent comme un point. Accumulez des points supplémentaires en coulant des navires ennemis, en échangeant cinq d'Or et grâce à certaines cartes Trésor.



# CARTES TRÉSOR

## A PIRATE'S LIFE - LE RÊVE DE TOUT PIRATE

*Vous mettez le grappin sur le plus fabuleux des trésors.*  
[+1 Point de Pillage]

## ARRR - AAAARRRRR !

*Les rugissements de vos hommes terrifient l'équipage d'un navire au loin, qui vire de bord et s'éloigne sans délai du trésor.*

[+2 Or. Déplacez un navire ennemi de trois cases ou moins.]

## BAD FORM - FAUX-JETON

*Ils se fiaient à vous pour protéger leur planque, mais la loyauté ne fait pas partie de votre vocabulaire.*

[Volez une carte Ressource à chaque joueur ennemi.]

## BAITED - TRAQUENARD

*Vous ne trouvez rien. Mais vous décidez de patienter un peu, en aiguisant votre lame. Qui sait si un autre chasseur de trésor venait à passer par là...*

[Volez 2 cartes Ressource à un joueur ennemi de votre choix.]

## BERTH - COUCHETTE

*Après ce beau périple, vos matelots éreintés n'ont pas mérité un peu de repos.*

[+2 Or. Amarrez votre navire à n'importe quel port accessible. Votre tour prend fin.]

## BLACKOUT - TROU NOIR

*Vous mettez en perche des barils d'un enivrant breuvage. Vous festoyez plus qu'assez et finissez par vous endormir à la barre...*

[+3 Rhum. Utilisez les boussoles pour déplacer votre navire. Votre tour prend fin.]

## BOOTLEG - ALCOOL DE CONTREBANDE

*Vous détrousssez une bande de trafiquants de rhum. Un équipage aviné est un équipage heureux.*

[+2 Rhum]

## CANNONBALL - BOULET DE CANON

*Sur le fond marin, vos plongeurs découvrent une pièce d'artillerie rongée par la rouille.*

[Ajoutez un canon à n'importe quel navire de votre flotte.]

## CARGO - CARGAISON

*Vous vous ruez sur un navire marchand, mais décidez de le laisser repartir. À la dérive et délesté de sa cargaison, bien entendu.*

[+1 Bois +1 Fer +1 Rhum]

## CASTAWAY - NAUFRAGÉS

*Ces pendants ont été laissés pour morts... et ils brûlent de se joindre à votre équipage.*

[Ajoutez un point de vie à l'un des navires de votre flotte.]

## CHEST - COFFRE

*Ce coffre déborde de richesses. Réjouissez-vous donc !*

[+3 Or]

## CURSED - MALÉDICTION

*Une mise en garde a été sculptée à même le coffre, mais vous en faites fi. Et vous payez donc le prix de votre cupidité.*

[+4 Or. Votre navire perd un point de vie.]

## CUTLASS - SABRE D'ABORDAGE

*Vous saignez les vauriens qui gardaient ce trésor et faites fondre leurs armes.*

[+2 Fer +1 Or]

## DINGHY - FRÊLE ESQUIF

*Vous trouvez un canot à rames abandonné que vous démontez pour pièces détachées.*

[+2 Bois +1 Fer]

## DOUBLOONS - DOUBLONS

*Vous faites le serment d'écumer ces mers jusqu'à la dernière pièce.*

[+1 Or]

## DRINK UP - CUL SEC

*Vous mettez la main sur des barils d'eau-de-vie flottant à la dérive. Vous n'en perdez pas une goutte. Ni une planche.*

[+1 Bois +1 Rhum]

### GAMBIT - DÉMON DU JEU

Votre équipage gronde. À quai, vous laissez à vos hommes une part de votre or personnel, en nourrissant l'espoir d'en trouver davantage ici...

[Lancez un dé : sur un 4 ou plus, vous doublez votre or. Sur un résultat inférieur, vous perdez tout votre or.]

### GODFORSAKEN - SEULS AU MONDE

Aucun trésor en vue et pas le moindre souffle de vent. Vous allez probablement rester ici encore un peu. Et vos ressources s'amenuisent.

[Lancez un dé. Perdez ce nombre de cartes Ressource. Vous choisissez les cartes à défausser.]

### GREAT WHITE - GRAND REQUIN BLANC

Ce trésor gît dans des eaux infestées de requins. Mais vous avez de l'alcool et une lame chauffée à blanc pour soigner les blessures éventuelles.

[-1 Fer -1 Rhum +3 Or]

### HAIL TO THE THIEF - HONNEUR AU VOLEUR

Il n'est pas un pirate dont le butin se trouve hors de votre portée.

[Tous les joueurs ennemis vous cèdent l'ensemble de leur or.]

### HOIST THE MIZZEN - HISSEZ HO !

Visiblement, un autre navire a perdu sa voile dans la tempête. Elle est désormais à vous.

[Ajoutez un mât à n'importe quel navire de votre flotte.]

### I AM THE STORM - JE SUIS LA TEMPÊTE

Votre carte contrefaite berne un ennemi qui, en guise de trésor, se perd dans la fureur des éléments.

[+2 Or. Placez un navire ennemi à l'intérieur de la tempête.]

### LAIR - REPAIRE

La cachette secrète de votre adversaire n'est plus si secrète.

[Choisissez un joueur adverse : il vous cède tout son or.]

### LAND HO - TERRE EN VUE !

Ce coffre contient une carte marine menant à des terres inconnues.

[Déplacez votre navire vers un port accessible de n'importe quelle île non revendiquée.]

### LOOT - BUTIN

Vous interceptez un convoi de ravitaillement destiné à vos ennemis ; il est désormais vôtre.

[Choisissez un type de ressource : les joueurs ennemis doivent vous remettre toutes leurs ressources de ce type.]

### MAN OVERBOARD - UN HOMME À LA MER

Du haut du nid-de-pie, vous repérez un homme se débattant dans les flots. Sauvez le marin ou gardez le cap sur l'or.

[+3 Or. Et votre navire perd un point de vie -- OU -- Votre tour prend fin immédiatement.]

### MESSAGE IN A BOTTLE - BOUTEILLE À LA MER

Une missive dans une bouteille flottante, indiquant où se trouve la cache secrète d'un pirate.

[Volez 3 cartes Ressource à un joueur ennemi de votre choix.]

### MIDAS - LA MAIN DE MIDAS

Si c'est de l'or que vous voulez, c'est de l'or que vous aurez. Une ancienne malédiction vous frappe...

[Échangez toutes les ressources de votre main contre autant d'or.]

### MIRAGE - MIRAGE

Vous aviez la certitude d'avoir aperçu un trésor. Les apparences sont parfois trompeuses.

[Votre tour prend fin.]

### MUTINY - MUTINERIE

Aucun trésor ici, et votre équipage commence à se rebiffer. Écraser les rébellions est une coûteuse besogne.

[-1 Fer -1 Rhum -1 Or]

### NOTORIOUS - TRISTEMENT CÉLÈBRE

Votre notoriété et votre légende grandissent un peu plus à chaque traversée. Les marins se hâtent de rejoindre votre équipage.

[+1 Or. Volez un point de vie à un navire ennemi et ajoutez-le à l'un des navires de votre flotte (si cette manœuvre fait couler le navire adverse, vous ne remportez pas de Point de Pillage).]

### PEG LEGS - JAMBES DE BOIS

La lutte acharnée pour ce trésor a coûté quelques membres à vos hommes. Ah, ils apprendront bien à vivre avec quelques égratignures.

[-1 Bois +3 Or]

### PILLAGE - RAPINE

Prenez ce dont vous avez besoin. Et puis prenez-en encore.  
[+1 Bois +1 Fer +1 Or]

### PLUNDER - PILLAGE

Ces eaux ne sont pas pour les demi-sels. Aucun trésor n'est à l'abri.

[Volez une carte Point de Pillage à un joueur adverse.]

### PURSE - BOURSE

Le squelette qui s'accroche à ce magot ne saurait quoi en faire, de toute façon.

[+2 Or]

### ROYAL NAVY - MARINE ROYALE

Vos manières de pirate ne sont guère appréciées. Peut-être qu'un pot-de-vin vous évitera d'essuyer une bordée.

[Votre navire perd un point de vie, sauf si vous sacrifiez tout votre or. Si vous n'avez pas d'or, vous perdez forcément un point de vie.]

### SALVAGE - CHAROIGNARD

Vous découvrirez l'épave d'un navire pris dans les sables. Il doit y avoir plein de débris à récupérer là.

[+2 Bois +2 Fer]

### SCURVY - SCORBUT

Vous atteignez enfin le trésor, mais votre équipage a été décimé par la maladie.

[+3 Or. Votre navire perd un point de vie.]

### SKEWER - BROCHETTE

Le cloporte qui vous a mené à ce trésor vide sera empalé, en guise d'avertissement pour les autres.

[-1 Fer]

### SORROW - CONSTERNATION

Le moral de l'équipage est désormais aussi bas que ce coffre est vide. Vous procurez aux hommes de quoi noyer leur chagrin.

[-2 Rhum]

### STANDOFF - FACE-À-FACE

On vous surprend en train de piller le repaire d'un autre capitaine. Un duel pour l'or s'engage immédiatement.

[Choisissez un joueur ennemi : lancez tous les deux un dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé remporte l'or de l'autre joueur. Si égalité, elle est en votre faveur.]

### TAKEOVER - PRISE DE POSSESSION

Un lointain rivage attire votre attention. Et votre ennemi préfère la poudre d'escampette à la mort.

[Si vous le souhaitez, échangez l'une vos îles avec l'une d'un joueur ennemi.]

### TELL NO TALES - LES MORTS NE PARLENT PAS

Vous vous assurez que personne d'autre que vous ne connaît l'emplacement du trésor.

[+3 Or. Choisissez un navire ennemi : il perd un point de vie (si cette manœuvre le fait couler, vous ne remportez pas de Point de Pillage).]

### THE GALLOWS - POTENCE

Des pillards tentent de s'emparer de votre fortune, et vous les freinez net. Après une courte chute, bien sûr.

[-2 Bois +3 Or]

### THE KRAKEN - LE KRAKEN

Vous façonnez des harpons pour occire le monstre qui garde ce trésor.

[-1 Bois -2 Fer +4 Or]

### THE LOCKER - LE PLACARD

Ceux qui se tiendront entre vous et le trésor seront envoyés par le fond...

[+2 Or. Désignez un navire ennemi : il perd un point de vie (si cette manœuvre le fait couler, vous ne remportez pas de Point de Pillage).]

### TROVE - TRÉSOR CACHÉ

La fortune vous sourit enfin lorsque la marée changeante dévoile une grotte regorgeant de richesses.

[+4 Or]

### VERMIN - VERMINE

Cette cache au trésor n'abrite plus aujourd'hui qu'une énorme colonie de rats. Vous incendiez le tout, par crainte de la peste.

[-1 Rhum]

### WALK THE PLANK - SUPPLICE DE LA PLANCHE

Surpris les poches remplies de l'or d'un autre, un gabier ne demande qu'à rentrer chez lui. Vous vous faites un plaisir de lui montrer le chemin.

[-1 Bois +2 Or]

### WHITE FLAG - DRAPEAU BLANC

*Vous finissez par avoir raison de votre ennemi. Vous pourriez laisser ces chiens vivre contre une somme... raisonnable.*

[Choisissez un joueur ennemi : il doit vous proposer un pot-de-vin. Acceptez-le ou ôtez un point de vie à l'un des navires de sa flotte (si cette manœuvre fait couler le navire, vous ne remportez pas de Point de Pillage).]

### WIND AT YOUR BACK - LE VENT EN POUPE

*Non seulement vous dégotez un trésor, mais en plus la brise souffle en votre faveur.*

[+2 Or. Déplacez votre navire jusqu'à 3 cases supplémentaires.]