

Préparation du jeu

Placez le plateau au centre de la table et triez les cartes par symbole figurant au verso : Cargaison (60 cartes Shipment) & Port (14 cartes Harbour).

Chaque joueur reçoit 3 marchands identiques et la carte résumé correspondante.

Mélangez les 60 cartes Cargaison et empilez-les *faces cachées* dans la case ad hoc du plateau.

Distribuez *faces cachées* 3 cartes Cargaison à chaque joueur : ces cartes forment sa main initiale.

Préparez la pile Port :

- à 3 ou 4 joueurs, remettez dans la boîte les 2 cartes Port présentant un 5 dans le coin en bas à gauche
- à 5 joueurs, remettez dans la boîte les 4 cartes Port présentant un 3/4 dans le coin en bas à gauche

Mélangez le reste des cartes Port et empilez-les *faces cachées* dans la case ad hoc du plateau, puis placez 3 cartes Port *faces visibles* dans les 3 cases ad hoc du plateau.

Le 1^{er} joueur est tiré au sort. En commençant par le 1^{er} joueur et en sens horaire, chaque joueur place l'un de ses marchands dans le 1^{er} emplacement libre situé juste sous le navire de couleur d'une des 4 compagnies. Après ce 1^{er} tour de placement, un second tour est effectué en sens anti horaire en commençant par le joueur situé à la droite du 1^{er} joueur. Enfin, un troisième et dernier tour de placement est effectué en sens horaire en commençant par le 1^{er} joueur.

Préparez les jetons Missions:

- à 3 ou 4 joueurs, remettez dans la boîte les 4 tuiles Mission présentant un 5 dans le coin en bas à gauche
- à 5 joueurs, on utilise les 16 tuiles Missions.

Triez les tuiles Mission par valeur et alignez-les *faces visibles* à côté du bord supérieur du plateau.

Placez les 5 marqueurs Rang (numérotés 1, 2, 3, 4 & M) à côté du plateau.

L'espace situé devant chaque joueur est appelé son entrepôt et servira à collecter épices et cartes Mission.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en une série de tours effectués en sens horaire.

A son tour, le joueur actif effectue, dans l'ordre, les 4 phases suivantes :

1. Il **peut** réaliser une Mission.
2. Il **peut** changer de compagnie ou essayer de progresser au sein d'une compagnie.
3. Il **doit** jouer une carte Cargaison dans un port et distribuer des épices.
4. Il **doit** piocher 2 cartes Cargaison et défausser ses cartes en excès (au dessus de 6).

Après avoir effectué ces 4 phases, c'est le joueur suivant (en sens horaire) qui devient joueur actif.

1) Réaliser une Mission

Pendant la 1^{ère} phase de son tour, le joueur actif **peut** réaliser UNE Mission. Pour ce faire :

- il choisit une tuile Mission disponible
- il défausse depuis son entrepôt la combinaison d'épices indiquée sur la tuile Mission choisie. Il peut utiliser des cartes Cargaison ou des cartes Port comme épices et autant de jokers (caisses) que souhaité. Par contre les cartes en main ne peuvent pas être utilisées pour réaliser une Mission. Les cartes comportant le multiplicateur 2 peuvent être utilisées comme 2 épices de ce type. S'il défausse plus d'épices que demandé, il n'y a pas de change.
- il prend la tuile Mission choisie et la place *face cachée* devant lui.

2) Compagnies

Pendant la 2^{ème} phase de son tour, le joueur actif **peut** effectuer UNE SEULE des 2 actions suivantes :

- déplacer un de ses marchands d'une compagnie à une autre. Celui-ci est placé dans le 1^{er} emplacement libre de la nouvelle compagnie. Si nécessaire, comblez les emplacements libres créés dans la compagnie d'origine en remontant les marchands placés en-dessous de cet emplacement.
- avancer un de ses marchands au sein d'une compagnie. Pour ce faire, il désigne l'un de ses marchands (l'attaquant) et le marchand d'un autre joueur situé plus haut dans la même compagnie (le défenseur). Puis il joue de sa main *faces visibles* une ou plusieurs cartes Cargaison portant le drapeau de la compagnie où se déroule le combat. Le défenseur peut maintenant jouer de sa main des cartes Cargaison portant le drapeau de la compagnie où se déroule le combat, mais ne peut pas jouer plus de cartes que le nombre de cartes jouées par l'attaquant. **Important** : aucun des 2 joueurs ne peut jouer **toutes** ses cartes Cargaison (il doit en garder en mains au moins une).

Résolution : lorsque les 2 joueurs ont joué leurs cartes, chaque joueur compte le nombre de drapeaux présents sur les cartes qu'il a jouées, et le défenseur ajoute à son total un bonus égal au nombre de marchands présents entre son marchand et celui de l'attaquant.

- a) Si l'attaquant possède au moins autant de drapeaux que le défenseur, son attaque réussit et son marchand prend la place du marchand du défenseur qui, soit prend la place laissée vacante par l'attaquant, soit est déplacé dans le 1^{er} emplacement libre d'une autre compagnie.

b) Si le défenseur possède plus de drapeaux que l'attaquant, l'attaque échoue et les 2 marchands restent en place. De plus, le défenseur peut ajouter à son entrepôt UNE des cartes Cargaison qu'il a jouées.

Toutes les cartes utilisées pendant le combat (sauf la récompense choisie par le défenseur victorieux) sont alors défaussées.

Important: un joueur n'ayant qu'une seule carte en mains ne peut pas initier un combat puisqu'il ne peut pas jouer toutes les cartes qu'il détient pendant un combat.

3) Cargaisons

Pendant la 3^{ème} phase de son tour le joueur actif doit jouer UNE carte Cargaison de sa main dans un des ports.

Il place cette carte Cargaison *face visible* directement au dessous d'une carte Port *face visible* ou recouvrant partiellement une carte Cargaison déjà jouée sur ce port (de manière à ne recouvrir que la 2^{ème} rangée de drapeaux, laissant visible la 1^{ère} rangée de drapeaux).

→ Jouer une carte Cargaison peut déclencher une distribution d'épices. Chaque carte Port comporte 2 valeurs :

- la valeur de gauche indique le nombre de drapeaux nécessaire pour obtenir un monopole dans ce port
- la valeur de droite indique le nombre maximum de cartes Cargaison qui peuvent être jouées sur ce port

Si l'une ou l'autre de ces 2 valeurs est atteinte avec votre carte Cargaison, les épices de ce port sont distribués aux joueurs.

a) Monopole

Si une compagnie possède le nombre de drapeaux correspondant à la valeur de monopole indiquée sur la carte Port, cette compagnie possède le monopole sur les épices dans ce port (même si le nombre maximum de cartes Cargaison n'a pas encore été atteint dans ce port) : placez le marqueur de monopole M sur cette compagnie.

Les épices sont distribués entre marchands de la manière suivante :

- le joueur qui a joué la dernière carte Cargaison prend la carte Port et l'ajoute à son entrepôt
- le marchand de plus haut rang de la compagnie détenant le monopole choisit et prend l'un des épices
- puis c'est le tour du 2^{ème} marchand de plus haut rang de cette même compagnie, puis du 3^{ème}, etc. jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées. S'il y a plus de cartes que de marchands, la distribution se poursuit à nouveau avec le 1^{er} marchand. Enfin, retirez le marqueur M et placez-le à côté du plateau.

Il est possible que le jeu d'une carte Cargaison puisse avoir pour effet que 2 ou plusieurs compagnies atteignent simultanément la valeur de monopole : dans ce cas, l'égalité est levée en faveur de la compagnie dont le drapeau est placé le premier (c'est-à-dire le plus à gauche et de haut en bas) sur la dernière carte Cargaison jouée.

b) Distribution partagée

Si le nombre maximum de cartes Cargaison dans un port est atteint et qu'aucune compagnie n'y a obtenu de monopole, il y a une distribution partagée des épices dans ce port :

- le joueur qui a joué la dernière carte Cargaison prend la carte Port et l'ajoute à son entrepôt
- comptez le nombre de drapeaux de chaque compagnie. La compagnie en possédant le plus est la 1^{ère} compagnie : placez le jeton « 1 » sur elle. Placez le jeton « 2 » sur la compagnie en 2^{ème} position, etc.
- le marchand de plus haut rang de la 1^{ère} compagnie choisit un épice qu'il ajoute à son entrepôt
- puis le marchand de plus haut rang de la 2^{ème} compagnie fait de même, etc.
- s'il reste des épices après distribution aux marchands de plus haut rang, la distribution se poursuit avec les 2^{èmes} marchands de plus haut rang, toujours dans l'ordre des compagnies, etc.

En cas d'égalité entre compagnies pour le nombre de drapeaux, l'égalité est levée en faveur de la compagnie dont le drapeau est placé le premier (c'est-à-dire le plus à gauche et de haut en bas) sur les cartes Cargaison.

En fin de distribution, retirez les jetons 1, 2... et placez-les à côté du plateau.

Important : si une compagnie ne possède aucun drapeau dans un port, les marchands de cette compagnie ne reçoivent pas d'épices.

→ A la fin de cette phase retournez la 1^{ère} carte de la pile Port et placez-la dans la case port vide.

4) Piocher 2 cartes

A la fin de son tour, le joueur actif pioche 2 cartes Cargaison. S'il possède à ce moment plus de 6 cartes en mains, il doit se défausser des cartes excédentaires (si la pile Cargaison est épuisée, elle est reconstituée à partir de la défausse).

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque l'une des 2 conditions suivantes est vérifiée :

- un joueur doit piocher une carte Port mais la pile est épuisée
- un joueur doit piocher 2 cartes Cargaison, mais il n'y en a plus (ni dans la pile, ni dans la défausse)

Toutes les cartes Port & Cargaison encore sur la table sont défaussées, ainsi que les cartes en mains.

Chaque joueur dispose d'une dernière possibilité de réaliser une Mission : en commençant par le joueur situé à la gauche du dernier joueur actif et en sens horaire, chaque joueur peut choisir une Mission disponible et la réaliser avec les épices de son entrepôt. Le score final de chaque joueur est alors calculé :

- chaque carte Cargaison en entrepôt rapporte 1 PV
- chaque carte Port en entrepôt rapporte 1 PV

- chaque Mission réalisée rapporte le nombre de PV indiqué sur sa tuile

Le joueur obtenant le plus de PV l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur détenant le plus de tuiles Mission.

Variante pour 3 joueurs

Chaque joueur commence avec 4 marchands au lieu de 3. Les 4 marchands de chaque joueur sont placés de la façon décrite pour 3 marchands dans le chapitre « Préparation du jeu »,

Variante : les secrets de Barbe Noire

Au début du jeu, placez le repaire de pirates près du plateau et le bateau pirate dans le repaire.

Pendant la phase 1, un joueur réalisant une Mission peut défausser une (et une seule) carte épices à la place d'une autre (il commerce avec les pirates). Dans ce cas, il prend le bateau pirate et le place devant lui.

Un joueur avec le bateau pirate devant lui ne peut pas commercer avec les pirates.

Le commerce avec les pirates ne peut pas se produire en fin de jeu.

A la fin du jeu, le joueur en possession du bateau pirate perd 2 PV.