

<p style="text-align: center;">1) Revenus d'1 pièce d'or pour les pauvres (2 avec le <i>trésorier</i>)</p> <p style="text-align: center;">2) Voyage de commerce</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réagencement des tuiles si voulu. La vigie permet de consulter la 1^{ère} tuile. • Limite de 2 actions par voyage. • Vous recevez 1 lettre de commerce, si vous n'avez effectué qu'une ou aucune action et que vous n'avez qu'une ou aucune lettre de commerce. <p style="text-align: center;">3) Mélange des tuiles</p> <p>Port de commerce : acheter ou vendre jusqu'à 2 marchandises. (+ 1 pièce d'or pour la transaction avec le comptable)</p> <p>Port d'équipement : équiper votre bateau.</p> <p>Navire marchand : acheter ou vendre une marchandise au choix, mais une seule. (2 avec le batelier et + 1 pièce d'or pour la vente avec le comptable).</p> <p style="text-align: center;">Utilisation de lettres de commerce :</p> <p>Sur une Action réalisée, les autres joueurs peuvent, dans l'ordre du tour, profiter d'une action différente sur cette tuile contre une lettre de commerce.</p> <p>Port de destination : livrer la commande la plus basse pour ce port.</p> <p>Explorer l'épave : prendre 2 pièces d'or.</p> <p>La brume : lancer le dé événement blanc. Δ N'EST PAS UNE ACTION Δ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si le dé montre 1 pièce d'or, recevez alors 1 pièce d'or. • Si le dé montre 1, 2 ou 3 crânes : <p>Payez 1 pièce d'or et continuer votre voyage OU combattez le bateau pirate. Combat : Chaque canon permet de lancer 1 fois le dé de combat noir. Si le dé montre 1 boulet de canon, vous avez touché le bateau pirate 1 fois. Pour gagner le combat, vous devez obtenir au moins autant de coups que la force du bateau pirate. Un jet double boulet de canon ne compte comme un double succès que s'il y a un canonnier dans votre équipage. Si victoire : vous capturez un capitaine pirate (1 pièce d'or si prison pleine), sinon vous perdez le combat et votre voyage se termine immédiatement.</p>	<p style="text-align: center;">1) Revenus d'1 pièce d'or pour les pauvres (2 avec le <i>trésorier</i>)</p> <p style="text-align: center;">2) Voyage de commerce</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réagencement des tuiles si voulu. La vigie permet de consulter la 1^{ère} tuile. • Limite de 2 actions par voyage. • Vous recevez 1 lettre de commerce, si vous n'avez effectué qu'une ou aucune action et que vous n'avez qu'une ou aucune lettre de commerce. <p style="text-align: center;">3) Mélange des tuiles</p> <p>Port de commerce : acheter ou vendre jusqu'à 2 marchandises. (+ 1 pièce d'or pour la transaction avec le comptable)</p> <p>Port d'équipement : équiper votre bateau.</p> <p>Navire marchand : acheter ou vendre une marchandise au choix, mais une seule. (2 avec le batelier et + 1 pièce d'or pour la vente avec le comptable).</p> <p style="text-align: center;">Utilisation de lettres de commerce :</p> <p>Sur une Action réalisée, les autres joueurs peuvent, dans l'ordre du tour, profiter d'une action différente sur cette tuile contre une lettre de commerce.</p> <p>Port de destination : livrer la commande la plus basse pour ce port.</p> <p>Explorer l'épave : prendre 2 pièces d'or.</p> <p>La brume : lancer le dé événement blanc. Δ N'EST PAS UNE ACTION Δ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si le dé montre 1 pièce d'or, recevez alors 1 pièce d'or. • Si le dé montre 1, 2 ou 3 crânes : <p>Payez 1 pièce d'or et continuer votre voyage OU combattez le bateau pirate. Combat : Chaque canon permet de lancer 1 fois le dé de combat noir. Si le dé montre 1 boulet de canon, vous avez touché le bateau pirate 1 fois. Pour gagner le combat, vous devez obtenir au moins autant de coups que la force du bateau pirate. Un jet double boulet de canon ne compte comme un double succès que s'il y a un canonnier dans votre équipage. Si victoire : vous capturez un capitaine pirate (1 pièce d'or si prison pleine), sinon vous perdez le combat et votre voyage se termine immédiatement.</p>
<p style="text-align: center;">1) Revenus d'1 pièce d'or pour les pauvres (2 avec le <i>trésorier</i>)</p> <p style="text-align: center;">2) Voyage de commerce</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réagencement des tuiles si voulu. La vigie permet de consulter la 1^{ère} tuile. • Limite de 2 actions par voyage. • Vous recevez 1 lettre de commerce, si vous n'avez effectué qu'une ou aucune action et que vous n'avez qu'une ou aucune lettre de commerce. <p style="text-align: center;">3) Mélange des tuiles</p> <p>Port de commerce : acheter ou vendre jusqu'à 2 marchandises. (+ 1 pièce d'or pour la transaction avec le comptable)</p> <p>Port d'équipement : équiper votre bateau.</p> <p>Navire marchand : acheter ou vendre une marchandise au choix, mais une seule. (2 avec le batelier et + 1 pièce d'or pour la vente avec le comptable).</p> <p style="text-align: center;">Utilisation de lettres de commerce :</p> <p>Sur une Action réalisée, les autres joueurs peuvent, dans l'ordre du tour, profiter d'une action différente sur cette tuile contre une lettre de commerce.</p> <p>Port de destination : livrer la commande la plus basse pour ce port.</p> <p>Explorer l'épave : prendre 2 pièces d'or.</p> <p>La brume : lancer le dé événement blanc. Δ N'EST PAS UNE ACTION Δ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si le dé montre 1 pièce d'or, recevez alors 1 pièce d'or. • Si le dé montre 1, 2 ou 3 crânes : <p>Payez 1 pièce d'or et continuer votre voyage OU combattez le bateau pirate. Combat : Chaque canon permet de lancer 1 fois le dé de combat noir. Si le dé montre 1 boulet de canon, vous avez touché le bateau pirate 1 fois. Pour gagner le combat, vous devez obtenir au moins autant de coups que la force du bateau pirate. Un jet double boulet de canon ne compte comme un double succès que s'il y a un canonnier dans votre équipage. Si victoire : vous capturez un capitaine pirate (1 pièce d'or si prison pleine), sinon vous perdez le combat et votre voyage se termine immédiatement.</p>	<p style="text-align: center;">1) Revenus d'1 pièce d'or pour les pauvres (2 avec le <i>trésorier</i>)</p> <p style="text-align: center;">2) Voyage de commerce</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réagencement des tuiles si voulu. La vigie permet de consulter la 1^{ère} tuile. • Limite de 2 actions par voyage. • Vous recevez 1 lettre de commerce, si vous n'avez effectué qu'une ou aucune action et que vous n'avez qu'une ou aucune lettre de commerce. <p style="text-align: center;">3) Mélange des tuiles</p> <p>Port de commerce : acheter ou vendre jusqu'à 2 marchandises. (+ 1 pièce d'or pour la transaction avec le comptable)</p> <p>Port d'équipement : équiper votre bateau.</p> <p>Navire marchand : acheter ou vendre une marchandise au choix, mais une seule. (2 avec le batelier et + 1 pièce d'or pour la vente avec le comptable).</p> <p style="text-align: center;">Utilisation de lettres de commerce :</p> <p>Sur une Action réalisée, les autres joueurs peuvent, dans l'ordre du tour, profiter d'une action différente sur cette tuile contre une lettre de commerce.</p> <p>Port de destination : livrer la commande la plus basse pour ce port.</p> <p>Explorer l'épave : prendre 2 pièces d'or.</p> <p>La brume : lancer le dé événement blanc. Δ N'EST PAS UNE ACTION Δ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si le dé montre 1 pièce d'or, recevez alors 1 pièce d'or. • Si le dé montre 1, 2 ou 3 crânes : <p>Payez 1 pièce d'or et continuer votre voyage OU combattez le bateau pirate. Combat : Chaque canon permet de lancer 1 fois le dé de combat noir. Si le dé montre 1 boulet de canon, vous avez touché le bateau pirate 1 fois. Pour gagner le combat, vous devez obtenir au moins autant de coups que la force du bateau pirate. Un jet double boulet de canon ne compte comme un double succès que s'il y a un canonnier dans votre équipage. Si victoire : vous capturez un capitaine pirate (1 pièce d'or si prison pleine), sinon vous perdez le combat et votre voyage se termine immédiatement.</p>

<p style="text-align: center;">PRÉPARATION</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 tuile 'port de destination' + 7 autres par pile, sous le port correspondant. Chaque joueur reçoit : • 1 bateau avec 1 canon et 1 voile de niveau 4. Réserve personnelle : • 5 pièces d'or. • 1 lettre de commerce. • 10 (8 à 4 joueurs) cubes 'point de victoire'. • 4 membres d'équipage. • 3 canons. <p style="text-align: center;">VOTRE BATEAU</p> <p>Prison : 2 capitaines pirates capturés maximum.</p> <p>Cale : 6 marchandises maximum (2 de chaque maximum).</p> <p>Cabine et mât : Équipage (4 pour 5 places).</p> <p style="text-align: center;">MEMBRES D'ÉQUIPAGE</p> <p>Batelier : Chaque fois que vous utilisez l'action du 'navire marchand', vous pouvez acheter ou vendre 2 marchandises au lieu d'une seule. Vous pouvez également acheter une marchandise et en vendre une autre.</p> <p>Canonier : Quand le dé de combat noir montre 2 boulets de canon lors d'un combat contre un bateau pirate, vous infligez 2 coups à la fois.</p> <p>Trésorier : Plus d'or pour les pauvres : Si vous n'avez pas d'or au début de votre tour, vous en recevez 2 pièces au lieu d'une seule.</p> <p>Comptable : Chaque fois que vous vendez 1 ou 2 marchandises, vous recevez 1 pièce d'or supplémentaire (pour la vente, pas par marchandise vendu).</p> <p>Vigie : Vous pouvez consulter la tuile du dessus et si vous le souhaitez, la placer sous la pile.</p>	<p style="text-align: center;">PRÉPARATION</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 tuile 'port de destination' + 7 autres par pile, sous le port correspondant. Chaque joueur reçoit : • 1 bateau avec 1 canon et 1 voile de niveau 4. Réserve personnelle : • 5 pièces d'or. • 1 lettre de commerce. • 10 (8 à 4 joueurs) cubes 'point de victoire'. • 4 membres d'équipage. • 3 canons. <p style="text-align: center;">VOTRE BATEAU</p> <p>Prison : 2 capitaines pirates capturés maximum.</p> <p>Cale : 6 marchandises maximum (2 de chaque maximum).</p> <p>Cabine et mât : Équipage (4 pour 5 places).</p> <p style="text-align: center;">MEMBRES D'ÉQUIPAGE</p> <p>Batelier : Chaque fois que vous utilisez l'action du 'navire marchand', vous pouvez acheter ou vendre 2 marchandises au lieu d'une seule. Vous pouvez également acheter une marchandise et en vendre une autre.</p> <p>Canonier : Quand le dé de combat noir montre 2 boulets de canon lors d'un combat contre un bateau pirate, vous infligez 2 coups à la fois.</p> <p>Trésorier : Plus d'or pour les pauvres : Si vous n'avez pas d'or au début de votre tour, vous en recevez 2 pièces au lieu d'une seule.</p> <p>Comptable : Chaque fois que vous vendez 1 ou 2 marchandises, vous recevez 1 pièce d'or supplémentaire (pour la vente, pas par marchandise vendu).</p> <p>Vigie : Vous pouvez consulter la tuile du dessus et si vous le souhaitez, la placer sous la pile.</p>
<p style="text-align: center;">PRÉPARATION</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 tuile 'port de destination' + 7 autres par pile, sous le port correspondant. Chaque joueur reçoit : • 1 bateau avec 1 canon et 1 voile de niveau 4. Réserve personnelle : • 5 pièces d'or. • 1 lettre de commerce. • 10 (8 à 4 joueurs) cubes 'point de victoire'. • 4 membres d'équipage. • 3 canons. <p style="text-align: center;">VOTRE BATEAU</p> <p>Prison : 2 capitaines pirates capturés maximum.</p> <p>Cale : 6 marchandises maximum (2 de chaque maximum).</p> <p>Cabine et mât : Équipage (4 pour 5 places).</p> <p style="text-align: center;">MEMBRES D'ÉQUIPAGE</p> <p>Batelier : Chaque fois que vous utilisez l'action du 'navire marchand', vous pouvez acheter ou vendre 2 marchandises au lieu d'une seule. Vous pouvez également acheter une marchandise et en vendre une autre.</p> <p>Canonier : Quand le dé de combat noir montre 2 boulets de canon lors d'un combat contre un bateau pirate, vous infligez 2 coups à la fois.</p> <p>Trésorier : Plus d'or pour les pauvres : Si vous n'avez pas d'or au début de votre tour, vous en recevez 2 pièces au lieu d'une seule.</p> <p>Comptable : Chaque fois que vous vendez 1 ou 2 marchandises, vous recevez 1 pièce d'or supplémentaire (pour la vente, pas par marchandise vendu).</p> <p>Vigie : Vous pouvez consulter la tuile du dessus et si vous le souhaitez, la placer sous la pile.</p>	<p style="text-align: center;">PRÉPARATION</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 tuile 'port de destination' + 7 autres par pile, sous le port correspondant. Chaque joueur reçoit : • 1 bateau avec 1 canon et 1 voile de niveau 4. Réserve personnelle : • 5 pièces d'or. • 1 lettre de commerce. • 10 (8 à 4 joueurs) cubes 'point de victoire'. • 4 membres d'équipage. • 3 canons. <p style="text-align: center;">VOTRE BATEAU</p> <p>Prison : 2 capitaines pirates capturés maximum.</p> <p>Cale : 6 marchandises maximum (2 de chaque maximum).</p> <p>Cabine et mât : Équipage (4 pour 5 places).</p> <p style="text-align: center;">MEMBRES D'ÉQUIPAGE</p> <p>Batelier : Chaque fois que vous utilisez l'action du 'navire marchand', vous pouvez acheter ou vendre 2 marchandises au lieu d'une seule. Vous pouvez également acheter une marchandise et en vendre une autre.</p> <p>Canonier : Quand le dé de combat noir montre 2 boulets de canon lors d'un combat contre un bateau pirate, vous infligez 2 coups à la fois.</p> <p>Trésorier : Plus d'or pour les pauvres : Si vous n'avez pas d'or au début de votre tour, vous en recevez 2 pièces au lieu d'une seule.</p> <p>Comptable : Chaque fois que vous vendez 1 ou 2 marchandises, vous recevez 1 pièce d'or supplémentaire (pour la vente, pas par marchandise vendu).</p> <p>Vigie : Vous pouvez consulter la tuile du dessus et si vous le souhaitez, la placer sous la pile.</p>