



Préparation des piles de tuiles mer

1) Placer le plateau des points de victoire sur la table. Le dessin des ports cible (Norderkap, Trutzhavn et Olesand) doit être orienté vers le centre de la table.

2) Prendre les 3 tuiles 'port de destination' (Norderkap, Trutzhavn et Olesand) et les placer sur le plateau des points de victoire (dans cet ordre).

3) Mélanger les tuiles restantes et faire 3 piles de 7 tuiles faces cachées puis placer une pile sous chaque port cible.

4) Placer les 3 tuiles 'port de destination' (faces cachées) sur leurs piles respectives.

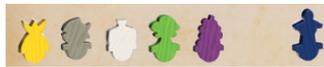
5) Mélanger chaque pile de tuiles (contenant maintenant 8 tuiles), puis placez-les dans la même position sous le plateau des points de victoire. Ainsi les joueurs savent que chaque tuile 'port de destination' est située dans la pile sous son image.



Autres préparations

- Trier les ressources

Trier les pions blé, poisson, sel, bois vin et capitaine pirate (bleu foncé), dans les compartiments du stockage amovible (stock) et placer celui-ci sur à côté du plateau des points de victoire, à portée de main des joueurs.



- Placer les pièces d'or et les lettres de commerce près du plateau.



- Placer les dés événement (blanc) et de combat (noir) près du plateau.



- Chaque joueur reçoit ce qui suit comme réserve personnelle, qu'il garde en face de lui :

- 5 pièces d'or comme capital de départ,



- 1 lettre de commerce,



- 10 cubes 'point de victoire' d'une couleur choisie (8 cubes à 4 joueurs),



- 4 membres d'équipage (bleu clair) et



- 4 canons.



Toutes les ressources non utilisées sont remises dans la boîte.

Votre bateau :

Chaque joueur prend le bateau de sa couleur (identifié par la couleur de la voile) et le place en face de lui. Le pont de chaque bateau est divisé en 3 zones:

La prison est située à l'avant. Jusqu'à 2 capitaines pirates capturés (bleu foncé) peuvent être détenus dans les emplacements de la prison à tout moment.



La cale est située dans le centre du bateau. Les 6 emplacements de la soute peuvent accueillir une marchandise chacun. Vous pouvez stocker un maximum de 2 marchandises du même type.

La cabine est située à l'arrière du bateau et peut contenir jusqu'à 4 membres d'équipage. L'emplacement du mât peut également loger 1 membre d'équipage (le guet).

Important : Les personnages ne peuvent être placés que dans leurs zones spécifiques. Par exemple, il n'est pas permis de placer un capitaine pirate dans la cabine ou de placer des marchandises dans le mât ou la prison.

Préparation finale des bateaux

- Chaque joueur prend 1 de ses 4 canons et l'insère dans l'un des emplacements de canon du pont.



- Au début du jeu, chaque bateau a un niveau de voile '4'. Ajuster la voile dans l'encoche 4 du mât.



Le jeu

Le joueur le plus jeune commence. À son tour, chaque joueur réalisera les 3 actions suivantes dans l'ordre indiqué :

1) Revenus d'or pour les pauvres : Si vous n'avez pas d'or au début de votre tour, prenez 1 pièce d'or.

2) Voyage de commerce : choisissez l'une des 3 pile de tuiles mer que vous souhaitez visiter. Une à la fois, piochez les tuiles de la pile sélectionnée, jusqu'à un maximum égal à votre distance de navigation en cours. (Par conséquent, au début du jeu, chaque joueur peut piocher jusqu'à 4 tuiles). Il s'agit de la distance de navigation de votre bateau. Après avoir pioché une tuile mer, vous devez la «résoudre» avant de tirer la suivante :

- Si vous piochez une tuile 'Événement' (une tuile affichant de la 'brume', avec un «E» dans le coin supérieur gauche), vous devez lancer le dé événement blanc.
- Si vous piochez une tuile 'Action' (une tuile avec un «A» dans le coin supérieur gauche), vous pouvez décider d'effectuer ou non l'action indiquée.
- Seulement après vous pouvez piocher la tuile suivante.

Les actions qui peuvent être réalisées avec les tuiles 'Action' et les événements possibles résultant des tuiles 'Événement' sont décrits dans la section «Détail des tuiles mer».

- Limite de 2 actions par voyage : Lorsque vous piochez une tuile action, vous devez décider si vous souhaitez effectuer l'action ou non. Vous ne pouvez effectuer que 2 actions au cours de votre voyage (tour). Une fois que vous avez réalisé 2 actions, votre voyage se termine immédiatement, même si vous pouvez toujours tirer plus de tuiles en fonction de votre distance de navigation. Si vous avez utilisé une tuile d'action, vous l'indiquez en l'inclinant de 45 degrés.
- Obtention d'une lettre de commerce : Lorsque vous avez terminé votre voyage commercial, vous recevez une lettre de commerce, si les 2 conditions suivantes sont remplies :
 - Vous n'avez effectué sur votre voyage commercial qu'une ou aucune action.
 - Vous n'avez qu'une ou aucune lettre de commerce, le maximum étant de 2 lettres commerciales dans votre stock à tout moment.

3) Mélange des tuiles : Lorsque votre voyage est terminé, mélangez toutes les tuiles de la pile choisie, et replacez la à sa place.

Puis c'est au joueur suivant (sens horaire) de jouer. S'il le souhaite, il peut «réagencer» les tuiles avant son voyage commercial. Le «réagencement» des tuiles signifie qu'il peut prendre autant de tuiles du haut de la pile choisie (mais pas toutes) et de les remettre en dessous, sans les regarder.

Détail des tuiles mer :

1) Tuiles d'action 'Port d'échange' :

Tuiles 'port de commerce' :



Vous permet d'acheter ou de vendre jusqu'à 2 marchandises au prix indiqué. Pour acheter des marchandises, les prendre du stock, les placer dans les emplacements de la cale de votre bateau, et payer les pièces d'or nécessaires. Pour vendre des marchandises, les prendre dans votre soute, les remettre dans le stock, et prendre la quantité appropriée de pièces d'or comme moyen de paiement. Veuillez noter que :

- Vous pouvez stocker un maximum de 2 marchandises du même type.
- Si les 6 emplacements de votre soute sont occupés, vous ne pouvez pas acheter d'autres marchandises, sauf si vous faites de l'espace en jetant par-dessus bord des marchandises (les remettre dans le stock sans paiement).

Tuiles 'port d'équipement' :



Vous permet d'équiper votre bateau en payant le montant indiqué en pièces d'or.

- Pour acheter 1 niveau de vitesse à la voile, payer 2 pièces d'or et déplacer la voile d'1 cran plus haut sur le mât. Un niveau de vitesse à la voile plus élevé augmente la distance de navigation de votre bateau pour les tours suivants.
- Pour acheter 1 canon, payer 1 pièce d'or et mettre 1 canon de votre réserve personnelle dans un emplacement de canon libre sur votre bateau.
- Pour embaucher 1 nouveau membre d'équipage, payer 1 pièce d'or et mettre 1 membre d'équipage bleu clair de votre réserve personnelle dans un emplacement libre dans la cabine ou dans le mât de votre bateau.

Vous pouvez trouver un aperçu des avantages des membres d'équipage à la fin des règles.

Tuiles 'navire marchand' :



Selon le marchand, vous pouvez acheter ou vendre n'importe quelle marchandise, mais une seule, pour 2 ou 3 pièces d'or, comme indiqué sur la tuile.

Utilisation de lettres de commerce :



Lorsque le "A" est souligné sur un 'port de commerce', 'port d'équipement' ou 'navire marchand'. Si vous avez utilisé une telle tuile, donc acheté ou vendu quelque chose (et seulement alors), vos adversaires peuvent, dans l'ordre du tour, profiter également d'une action sur cette tuile en remettant une lettre de commerce dans le stock. Ils ne peuvent pas acheter ou vendre le même article que vous. Par exemple, si vous avez embauché un membre d'équipage à l'aide d'une tuile 'port d'équipement', vos adversaires peuvent acheter un canon ou un niveau de voile. Ou, si vous avez vendu du blé à l'aide d'un 'port de commerce' de blé, vos adversaires ne peuvent pas en vendre, mais peuvent seulement en acheter.

2) Autres tuiles d'action :

Tuiles 'port de destination' :



Si vous avez découvert un 'port de destination' (Norderkap, Trutzhavn ou Olesand), vous pouvez - si vous répondez aux exigences - livrer une commande pour ce port cible (voir «Remplir les commandes»).

Tuiles 'explorer l'épave' :



Lorsque vous effectuez cette action, vous pouvez prendre 2 pièces d'or du stock. Veuillez noter que : Lorsque vous prenez l'une des 'autres actions', les lettres de commerce ne peuvent pas être utilisées par vos adversaires.

3) Tuile événement 'brume' :



Si vous piochez une tuile montrant la brume, vous devez immédiatement lancer le dé événement blanc, et vous devrez soit rencontrer un bateau de pirates soit découvrir un trésor, en fonction du résultat du dé.

a) Bateau pirate

L'événement 'bateau pirate' se produit lorsque le dé indique 1, 2 ou 3 crânes.



Le nombre de crânes représente la force des pirates. Vous avez maintenant le choix :

- Payez 1 pièce d'or et (si votre distance de navigation vous le permet) continuer votre voyage en tirant une autre tuile, ou:

- Combattez le bateau pirate.



Combat : Chaque canon équipé sur votre bateau vous permet de lancer 1 fois le dé de combat noir. Si le dé montre 1 boulet de canon en argent, 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. *Par exemple, si votre bateau dispose de 2 canons, vous pouvez lancer 2 fois le dé de combat noir. Si le dé événement blanc montre 2 crânes, vous devez jouer 1 boulet de canon en argent 2 fois afin de gagner le combat.* Un jet 'double boulet de canon bleu' ne compte comme un succès (en infligeant 2 coups à la fois) que s'il y a un canonnier dans votre équipage.

Pour plus d'informations sur la règle du canonnier, voir à la fin des règles.



Une face blanche du dé compte comme un échec.

- Victoire : Si vous gagnez le combat, vous capturez un capitaine pirate (bleu foncé) et le placez dans un emplacement libre de la prison de votre bateau.

- Défaite : Si vous perdez le combat, votre voyage se termine immédiatement.

Veillez noter que :

- Si vous rencontrez un bateau pirate et n'avez ni un nombre suffisant de canons pour gagner le combat, ni de pièce d'or pour payer à la place, le combat est immédiatement considéré comme une défaite.

- Si vous avez vaincu un bateau pirate et que votre prison est déjà pleine avec 2 capitaines pirates, vous recevez à la place 1 pièce d'or.

- Peu importe le jet de dé, les tuiles 'brume' ne sont pas considérées comme une action.

b) Découverte de trésor

L'événement 'Trésor' se produit lorsque le jet de dé montre 1 pièce d'or.



Vous recevez alors 1 pièce d'or.

Exemple d'un voyage de commerce :

Vous avez 1 vin dans la soute de votre bateau et vous souhaitez répondre à la 1^{ère} commande de Norderkap (Comment «Remplir les commandes» est expliqué dans la section suivante). Par conséquent, vous sélectionnez la pile de tuiles de mer correspondant à Norderkap sous le plateau des points de victoire. La 1^{ère} tuile tirée révèle une tuile 'Brume' (1). Vous lancez le dé événement découvrez un 'Trésor' et prenez 1 pièce d'or. La tuile suivante révèle un 'port commerce' de sel (2).



Vous achetez 2 sacs de sel pour 2 pièces d'or, faites pivoter la tuile de 45 degrés pour montrer que vous avez réalisé l'action, et continuer votre voyage. La 3^{ème} tuile tirée révèle un autre 'port commerce' de sel (3). Vous ne voulez pas manquer cette occasion de faire un profit, ainsi vous vendez 2 sacs de sel pour 6 pièces d'or. Puisque vous avez effectué 2 actions, votre voyage est terminé pour ce tour. Bien que vous n'avez pas atteint votre cible Norderkap, c'est à dire que la tuile Norderkap n'a pas été révélée, vous avez maintenant 5 pièces d'or de plus qu'au début de votre voyage.

Remplir les commandes

Sur le plateau des points de victoire, il y a une colonne de 9 commandes pour chacun des 3 ports cible. Norderkap demande du vin et/ou de l'or pour stimuler l'économie locale. À Trutzhavn, les capitaines pirates capturés doivent être placés dans la prison locale. En outre, il est exigé du vin ou de l'or. Olesand a été incendié par les pirates, et il a besoin de livraisons de bois, de poisson, de sel et de blé afin d'être reconstruit.

Dans chaque colonne, les commandes doivent être remplies de bas en haut (dans le sens des flèches brunes). Ainsi, au début du jeu, uniquement les 3 commandes du bas sont disponibles pour être remplies : du vin pour Norderkap, un capitaine pirate livré en prison pour Trutzhavn, et du sel et du poisson pour Olesand.

Si vous découvrez lors de votre voyage de commerce une tuile 'port de destination' et que vous possédez les ressources indiquées sur la commande actuelle (la position la plus basse inoccupée) de ce port cible, vous pouvez remplir la commande. Payez les ressources nécessaires à l'action et placez un de vos cubes 'point de victoire' sur la commande. Chaque commande ne peut contenir qu'un cube.

Important : Vous ne pouvez remplir la commande actuelle qu'à votre tour. Même si vous avez les ressources nécessaires pour remplir la prochaine commande d'une colonne, vous devez attendre votre prochain tour afin de la remplir (si elle est encore disponible).

Dans la figure ci-contre, les joueurs jaune et rouge ont rempli chacun 2 commandes. Actuellement, il y a 3 commandes disponibles : 3 pièces d'or pour Norderkap, 1 vin et 1 capitaine pirate pour Trutzhavn, et 1 blé et 1 sel pour Olesand.



Espaces bonus pour les cubes 'point de victoire'

1) Bonus pour la majorité des commandes livrées

Si vous avez placé le plus de cubes 'point de victoire' dans l'une des 3 colonnes des commandes du plateau des points de victoire, vous pouvez placer un cube supplémentaire sur l'espace bonus du port cible correspondant. Si un autre joueur effectue le même nombre de commandes dans la même colonne plus tard dans le jeu, il enlève votre cube 'point de victoire'. Chaque fois qu'un joueur détient la majorité des commandes livrées dans l'un des ports cible, il place un cube sur l'espace bonus correspondant.

Veuillez noter que : Si vous êtes le 1^{er} joueur à remplir une commande dans l'une des 3 colonnes, vous avez le plus de cubes 'point de victoire' à ce moment, et par conséquent, vous êtes autorisé à placer un cube 'point de victoire' sur l'espace bonus.

Dans la figure ci-contre, le joueur rouge a rempli la 1^{ère} commande du port cible Norderkap et peut immédiatement placer un cube 'point de victoire' sur l'espace bonus de Norderkap.



2) Bonus pour les livraisons à tous les ports cible

Si vous avez rempli au moins une commande dans chacun des 3 ports cible, vous pouvez placer un cube 'point de victoire' supplémentaire sur l'espace bonus correspondant indiqué ci-contre.



3) Bonus pour 1 équipage complet

Si vous avez engagé les 4 membres d'équipage de votre bateau, vous pouvez placer un cube 'point de victoire' supplémentaire sur l'espace bonus 'équipage complet' indiqué ci-contre.



Fin du jeu

À 2 ou 3 joueurs, le 1^{er} joueur à placer 10 cubes 'point de victoire' sur le plateau est le gagnant.

À 4 joueurs, seulement 8 cubes 'point de victoire' doivent être placés pour gagner.

Exemple : Dans le jeu à 3 joueurs ci-contre, le joueur blanc gagne avec 10 points de victoire. Dans les colonnes de commandes, il a mis 7 cubes 'point de victoire'. En outre, il a réussi à placer 3 cubes 'point de victoire' sur les espaces bonus : le 1^{er} pour avoir la majorité des cubes 'point de victoire' dans la colonne Norderkap, le 2^{ème} pour avoir livré au moins une commande dans chacune des 3 colonnes et le 3^{ème} car il dispose de 4 membres d'équipage à bord.



Les avantages des membres d'équipage

Quand vous embauchez un membre d'équipage (en utilisant la tuile 'port d'équipement'), vous devez sélectionner l'un des 5 emplacements de membres d'équipage (dans la cabine de votre bateau ou le mât) pour le placer. Une fois qu'un membre d'équipage est placé, il ne peut plus être déplacé. Une petite icône est dessinée à côté de chaque fente. Cette icône représente l'avantage que vous pouvez utiliser lorsque vous avez placé un membre d'équipage dans cet emplacement. Les avantages sont les suivants:

 Batelier	Chaque fois que vous utilisez l'action du 'navire marchand', vous pouvez acheter ou vendre 2 marchandises au lieu d'1 seule. Vous pouvez également acheter 1 marchandise et en vendre 1 autre.
 Canonier	Quand le dé de combat noir montre 2 boulets de canon bleu lors d'un combat contre un bateau pirate, vous infligez 2 coups à la fois.
 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'1 seule.
 Comptable	Chaque fois que vous vendez 1 ou 2 marchandises, vous recevez 1 pièce d'or supplémentaire (pour la transaction, pas par marchandise vendu).
 Vigie	Vous pouvez consulter la tuile du dessus de la pile que vous avez choisi pour votre voyage de commerce. Si vous le souhaitez, vous pouvez placer cette tuile sous la pile. Une tuile écartée de cette manière ne compte pas dans votre limite de distance de navigation.

Conseils de jeu :

S'il vous plaît lisez ce qui suit à tous les joueurs !

Vous devriez essayer d'avoir toujours assez d'or, pour être capable de réagir avec souplesse aux offres de marchandises et aux combats des bateaux de pirates. Bien que vous recevez 1 pièce d'or si vous n'en avez pas au début de votre tour (ou 2 avec le trésorier), ce maigre montant ne sera pas suffisant pour vous permettre de régler le montant requis pour pouvoir honorer les commandes afin de gagner la partie.

Vous pouvez gagner de l'or supplémentaire avec la tuile 'explorer l'épave' ou en achetant des marchandises à 1 pièce d'or chacune, puis de les vendre avec profit grâce au 'Port de commerce' approprié (ou au 'navire marchand' associé au batelier). Si vous savez dans quelle pile est la tuile 'explorer l'épave', vous pouvez visiter cette pile à plusieurs reprises et recevoir 2 pièces d'or chaque fois que vous décidez d'effectuer cette action.

En outre, le comptable est intéressant parce que vous obtenez 1 pièce d'or supplémentaire pour chaque vente d'1 ou de 2 marchandises.

Ne sous-estimez pas non plus le batelier. Il vous permet d'échanger une marchandise contre une autre en utilisant l'action 'navires marchand'. Ainsi, par exemple, vous pouvez échanger un bois contre un vin (qui vaut plus cher). Si vous avez également un comptable dans votre équipage, vous recevrez en plus 1 pièce d'or à chaque transaction.

Matériel de jeu :

64 figurines en bois, dont :

- 16 membres d'équipage, bleu clair



- 8 capitaines pirates, bleu foncé



- 8 sacs de sel, blanc



- 8 sacs de blé, jaune



- 8 raisin (vin), violet



- 8 bois, vert



- 8 poissons, gris



1 dé événement, blanc



1 dé de combat, noir



40 cubes 'point de victoire', 10 par joueur (couleur)



- 4 bateaux (constitués de la coque, du pont, du mât, de la voile et du «nid de pie» en 2 parties)



- 16 canons



- 8 lettres de commerce



- 24 tuiles mer



- 30 pièces d'or (de valeur 1)



- 12 pièces d'or (de valeur 5)



- 1 plateau des points de victoire.

