

*Nous étions grésés en goélette élancée,
Avec une coque longue et souple,
Et nous avons fait flotter les jolies couleurs des os croisés et du crâne ;
Nous avons un grand Jolly Roger noir qui battait inistrement à l'avant,
Et nous avons navigué sur les Eaux espagnoles dans les jours heureux d'autrefois.*

John Masefield, 'La Ballade de John Silver'

Introduction

C'est la fin du XVII^e siècle, et les boucaniers des Caraïbes - les Frères de la côte – travaillent ensemble avec la bénédiction des puissances coloniales pour attaquer la marine et les territoires espagnols.

Chaque joueur est le capitaine d'une flotte de galions et de goélettes et doit se joindre aux autres flottes de boucaniers pour capturer et partager l'or espagnol. Les butins de la guerre seront répartis équitablement, comme le dicte le code des Frères, mais seul le capitaine qui retournera à Port Royal avec le plus grand butin de doublons gagnera le vrai respect de ses pairs pirates !

Matériel *(Voir illustrations p. 2 de la règle anglaise)*

- 1 plateau Port Royal (double face)
- 6 plateaux Espagnols (double face)
- 18 doublons
- 72 navires : 3 grands galions et 9 petites goélettes, dans chacune des 6 couleurs de joueur
- 76 cartes

But du jeu

Le joueur avec le plus grand butin de doublons à la fin de la partie est le gagnant.

Mise en place

Cartes

Constituez le paquet, selon le nombre de joueurs.

Le paquet contient 3 « jeux marqués » de 12 cartes chacun. Les cartes de chaque jeu sont marquées d'un symbole dans le coin des cartes : Pavillon, Tête de mort et Perroquet. Ces jeux sont identiques. Lors de la configuration du paquet pour moins de 6 joueurs, peu importe quels jeux vous supprimez, à condition que vous supprimiez le nombre correct de jeux complets.

- 3 joueurs : Utilisez 40 cartes. Supprimez les 3 jeux marqués.
- 4 joueurs : Utilisez 52 cartes. Supprimez 2 des jeux marqués.
- 5 joueurs : Utilisez 64 cartes. Supprimez 1 des jeux marqués.
- 6 joueurs : Utilisez les 76 cartes.

Mélangez le paquet et retirez 4 cartes au hasard, sans laisser les joueurs les voir. Remettez-les dans la boîte et hors jeu. Distribuez à chaque joueur une main de 4 cartes face cachée et placez les autres cartes face cachée à côté de la zone de jeu pour former la pioche.

Port Royal

Placez le plateau Port Royal au centre de la table. Le tableau des nombres sur le plateau vous indique combien de cartes Mousquet, Canon et Coffre au trésor étaient dans le paquet avant que les 4 cartes secrètes ne soient retirées.

Plateaux Espagnols *(Voir illustrations p. 4 de la règle anglaise)*

Disposez un nombre de plateaux espagnols égal au nombre de joueurs dans un cercle autour du plateau Port Royal, avec le côté montrant les galions espagnols face visible, et avec la ligne des positions orientée vers Port Royal. Un des plateaux Espagnols doit être aligné avec la direction nord de la boussole de Port Royal. Remettre les éventuels plateaux Espagnols non utilisés dans la boîte.

Navires

Chaque joueur prend les 12 vaisseaux d'une couleur : 3 grands galions et 9 petites goélettes. Mettez tout navire inutilisé dans la boîte.

Doublons

Donnez à chaque joueur le nombre suivant de doublons, puis remettre les doublons restants dans la boîte :

- 3 ou 4 joueurs : 4 doublons.
- 5 ou 6 joueurs : 3 doublons.

Vous pouvez dépenser ces doublons pendant la partie pour garder secrètes certaines des cartes que vous jouez, ou en conserver tout ou partie jusqu'à la fin et les compter comme partie de votre butin.

À propos des cartes *(Voir illustrations p. 5 de la règle anglaise)*

Canons et mousquets

Durant un décompte, avant que tout trésor soit partagé, l'Espagnol peut attaquer les flottes de boucaniers avec des canons ou des mousquets, en changeant les forces des flottes.

Doublons marqués

Durant un décompte, et après toute attaque espagnole, chaque paire de doublons marqués est donnée directement au joueur dont la flotte est dans la position indiquée sur la carte.

Doublons et Coffres au trésor

Durant un décompte, et après l'attaque espagnole, les doublons et les coffres sont partagés entre tous les joueurs ayant une flotte présente sur le galion ou la colonie. Le joueur avec la flotte la plus forte choisira une carte en premier, et ainsi de suite dans l'ordre des flottes.

Comment jouer

Les joueurs jouent à tour de rôle des bateaux et des cartes le long des galions espagnols - et, plus tard, le long des colonies espagnoles sur le verso des plateaux - jusqu'à ce que tous les navires des joueurs et toutes les cartes du paquet aient été joués. Chaque galion ou colonie espagnol(e) sera «compté(e)» - et aura son trésor partagé par les joueurs - immédiatement après que les 6 premières cartes auront été jouées à ses côtés, et à nouveau à la fin de la partie.

TOUR DE JEU

Le plus jeune joueur joue le premier. Les joueurs jouent à tour de rôle en sens horaire. À votre tour, faites les trois actions suivantes dans l'ordre.

1. Jouer un navire

Jouez l'un de vos navires non joués le long de n'importe quel plateau Espagnol.

- Vous devez jouer un nouveau navire à chaque tour et ne pouvez pas déplacer un navire joué lors d'un tour précédent.
- Dans les tours suivants, lorsque des navires supplémentaires sont joués sur le même plateau, regroupez les navires de chaque joueur dans une flotte, et repositionner les flottes afin qu'elles soient toujours triées par force - voir *Flottes*.

2. Jouer une carte

Jouez une carte de votre main le long d'un plateau Espagnol différent.

Vous ne pouvez jamais jouer un navire et une carte sur le même plateau Espagnol dans le même tour !

- Vous devez jouer une nouvelle carte à chaque tour et ne pouvez pas déplacer une carte jouée lors d'un tour précédent.
- Vous pouvez jouer votre carte face visible ou face cachée. Cela ne coûte rien de jouer la carte face visible, mais si vous voulez jouer la carte face cachée, vous devez placer l'un des doublons que vous avez reçu au début de la partie sur Port Royal. Si vous avez dépensé tous les doublons que vous aviez reçus au début de la partie, vous pouvez seulement jouer votre carte face visible.
- Dans les tours suivants, lorsque des cartes supplémentaires sont jouées sur le même plateau, faites-les chevaucher de façon que les cartes jouées précédemment puissent être vues.
- Si la carte que vous jouez est la 6^e carte jouée sur un galion espagnol, alors les flottes des boucaniers attaquent et il y a un partage immédiat afin que le trésor puisse être réparti - voir *Décompte*. Après le partage, retirez toutes les flottes à côté du galion espagnol et remettez-les dans la boîte, puis retournez le plateau pour montrer la colonie espagnole. Les colonies peuvent avoir n'importe quel nombre de cartes jouées sur elles, et ne sont décomptées qu'en fin de partie.

3. Piocher une carte

Prenez la carte supérieure de la pioche et ajoutez-la à votre main. Lorsque la pioche est épuisée, sautez cette étape mais continuez à tourner pour jouer un navire et une carte lors de votre tour, jusqu'à ce que vos navires et vos cartes aient tous été joués.

FLOTTES

Un galion a 3 voiles, une goélette seulement 2 voiles. La force d'une flotte est égale au nombre total des voiles de tous ses navires. Lorsqu'il y a plusieurs flottes sur un plateau Espagnol, gardez-les classées par force, et positionnez-les le long du bord du plateau Espagnol avec la plus forte flotte en position « 1 ». Si, après que tous les navires ont été joués, les forces de deux flottes sont à égalité, la flotte déjà en tête reste en tête et le joueur actif perd le duel. Plus de 3 joueurs peuvent placer des flottes le long d'un même plateau Espagnol. S'il y a plus de 3 flottes sur un plateau, positionnez les flottes les plus faibles à côté de la flotte en position « 3 », en gardant toutes les flottes triées par force.

Exemple p. 7 de la règle anglaise : Cinq navires et 4 cartes ont été joués sur ce plateau Espagnol. La flotte bleue est la plus forte avec 5 voiles. La flotte verte a 4 voiles. La flotte jaune est la plus faible avec 3 voiles.

DÉCOMPTE

Lorsqu'un galion ou une colonie espagnol(e) est décompté(e), interrompez la partie et retournez immédiatement face visible les éventuelles cartes face cachée. S'il y a des canons ou des mousquets parmi les cartes, alors les Espagnols attaquent les flottes avant que tout trésor soit partagé. S'il y a à la fois des cartes Canon et Mousquet sur un galion ou une colonie espagnol(e), les canons attaquent toujours les flottes des joueurs en premier. Après l'attaque, remettez les cartes Canon et Mousquet dans la boîte.

1. Canons

S'il y a un seul canon, les Espagnols attaquent la plus forte flotte (la flotte en position « 1 »). Cette flotte est réduite à son plus petit navire. Remettez tous les autres navires de la flotte dans la boîte – ils sont perdus - puis réorganisez les flottes par force comme d'habitude. Si la force de la flotte attaquée est maintenant à égalité avec une autre flotte, la flotte attaquée perd le match et doit être positionnée derrière l'autre flotte. S'il y a deux canons ou plus, les Espagnols ratent leur attaque contre la flotte la plus forte et se tirent dessus par erreur. Les boucaniers sortent indemnes des coups de canon espagnols !!

2. Mousquets

S'il y a un seul mousquet, les Espagnols attaquent la flotte la plus faible (la flotte dans la position occupée la plus faible). Cette flotte perd seulement son plus petit navire. Remettez le navire perdu de la flotte dans la boîte. Si la flotte n'avait qu'un navire, la flotte est détruite. S'il y a 2 mousquets ou plus, les Espagnols ratent leur attaque sur la flotte la plus faible et se tirent dessus par erreur. Les boucaniers sortent indemnes de l'attaque des mousquets espagnols !

Il est possible, par ricochet, pour un seul canon et un seul mousquet de détruire complètement la plus forte flotte. D'abord, le canon attaque, réduisant la plus forte flotte à son plus petit navire. Avant que le mousquet n'attaque, les flottes doivent être réorganisées par force. Si la flotte la plus forte est maintenant la plus faible, son seul navire restant est attaqué par le mousquet et la flotte complètement détruite !

3. Partager le trésor

Si un seul joueur a une flotte sur un galion ou une colonie, ce joueur prend tout le trésor. Sinon, partagez le trésor comme expliqué ci-dessous. Les joueurs doivent garder toutes les cartes qu'ils prennent durant les décomptes face visible de façon à ce que tous les joueurs puissent voir les cartes déjà récupérées.

Doublons marqués : S'il y a des doublons marqués, donnez chacun d'eux au joueur avec une flotte dans la position correspondante le long du galion ou de la colonie. S'il n'y a pas de flotte à cette position, donnez la carte au joueur en position « 1 ».

Doublons et Coffres au trésor : Les joueurs avec des flottes sur le galion ou la colonie espagnol(e) prennent maintenant les cartes restantes dans l'ordre des flottes jusqu'à ce que toutes les cartes soient prises. Le joueur dont la flotte est en position « 1 » choisit une carte, puis le joueur dont la flotte est en position « 2 » choisit une carte, et ainsi de suite. S'il reste des cartes après que tous les joueurs ayant une flotte sur le galion ou la colonie en ont pris une, recommencez avec le joueur en position « 1 ».

Vous ne pouvez pas dépenser les doublons gagnés durant les décomptes pour jouer des cartes trésor face cachée lors d'un tour ultérieur.

4. Après un décompte

Après avoir partagé un galion espagnol, enlevez tous les navires des flottes à côté de lui et remettez-les dans la boîte. Puis retournez le plateau pour montrer la colonie espagnole avant de continuer la partie. Les colonies peuvent avoir n'importe quel nombre de cartes jouées sur elles, et ne sont décomptées qu'en fin de partie.

Fin de partie

La partie se termine quand tous les bateaux et toutes les cartes des joueurs ont été joués. Maintenant, décomptez chaque plateau dans l'ordre suivant les mêmes règles de décompte que pour les galions espagnols. Quand vous décomptez les plateaux à la fin de la partie, commencez toujours par le plateau directement au nord de Port Royal, selon la rose des vents, puis décomptez les plateaux dans le sens des aiguilles d'une montre.

Coffres au trésor

Après que tous les plateaux ont été décomptés, compter le nombre de coffres au trésor collectés par chaque joueur.

S'il y a un seul joueur avec le plus de coffres, donnez-lui le plateau Port Royal. Port Royal a une « valeur » de 4 doublons. Cette récompense est accordée uniquement si un seul joueur a plus de coffres que tout autre joueur. Sinon, aucun joueur ne reçoit la récompense.

Comptez tous les doublons sur Port Royal : c'est le « butin ».

Le joueur qui a le plus de coffres reçoit la moitié du butin, et le joueur en deuxième position obtient l'autre moitié !

Si le butin ne peut pas être divisé en deux moitiés égales, diviser le butin comme suit :

☞ Donnez le doublon excédentaire au joueur qui a le plus de coffres.

☞ Si des joueurs sont à égalité pour le plus de coffres : Diviser équitablement les doublons entre tous les joueurs à égalité, en défaussant tout reste. Les autres joueurs ne reçoivent rien.

☞ Si des joueurs sont à égalité pour la deuxième position : Le joueur qui a le plus de coffres reçoit toujours la moitié du butin, mais on divise équitablement l'autre moitié entre les joueurs à égalité pour la deuxième position, en défaussant tout reste.

Le gagnant

Comptez les doublons sur toutes les cartes de trésor que vous avez récupérées. Ajoutez-y les doublons restants de ceux que vous avez reçus en début de partie, l'éventuelle récompense de Port Royal et la valeur du butin que vous pouvez avoir collecté pour vos Coffres au trésor. Le joueur ayant la plus grande réserve de doublons est le gagnant. Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour le plus de doublons, le joueur à égalité qui a recueilli le plus de Coffres au trésor gagne. Si des joueurs sont toujours à égalité, alors ils se partagent la victoire.