



## Règles complètes

Maintenant que vous avez maîtrisé un navire, il est temps de créer une flotte, de rechercher des trésors et de chasser votre ennemi dans une vraie partie de Pirates™ de...<sup>1</sup> Les règles que vous avez apprises lors de "Votre première partie" s'appliquent toujours, nous allons seulement ajouter les suivantes à celles que vous connaissez déjà; cependant, ne vous inquiétez pas trop, ces règles de base vous seront à nouveau expliquées en temps voulu.

## Nouveaux éléments du jeu

Voilà ce qu'il y a de nouveau:

- Les événements (*event*<sup>2</sup>) sont un nouveau type de cartes (§. Choix des événements).
- Les équipages (*crew*<sup>2</sup>) d'une valeur de 0 point ont maintenant des limitations lorsqu'on les assigne à des navires (§. Mise en place des équipages).
- Il y a de nouveaux mots-clefs, comme "galère" (*galley*<sup>2</sup>) ou "fusiliers" (*marine*<sup>2</sup>), et d'autres mots-clefs, comme "limité" (*limit*<sup>2</sup>), qui ont été mis à jour (§. Les mots-clefs). Vous y retrouverez encore d'autres nouveautés comme les monstres marins (*sea monter*<sup>2</sup>), la marque noire (*black mark*<sup>2</sup>), les jonques (*junk*<sup>2</sup>), les sous-marins (*submarine*<sup>2</sup>), etc...
- La valeur en points d'or (*gold point*<sup>2</sup>) des forts (*fort*<sup>2</sup>) ne compte plus comme total de construction (§. Les forts).
- De nouveaux éléments stratégiques pour le combat maritime, comme le feu, ont été rajoutés (§. la nouvelle carte d'équipage "Artificiers" (*firepot specialist*<sup>2</sup>)).
- De nouveaux terrains comme les maelströms et les icebergs et des îles mystérieuses aux effets qui le sont tout autant.
- Un nouveau type de carte, les équipements (*equipment*<sup>2</sup>), est apparu (§. Mise en place des équipements). Ils peuvent être utilisés par n'importe quelle nation et sont marqués du symbole .

## Création d'une flotte

Chaque navire (*ship*<sup>2</sup>) et équipage a une valeur en points de coût et fait partie d'une des nations suivantes:

-  Amérique.
-  Angleterre.
-  Corsaires barbares.
-  Espagne.

-  France.
-  Maudits.
-  Mercenaires.
-  Pirates.
-  Rébellion de jade.
-  Viking.

Pour créer une flotte, déterminez le nombre de points de construction avec lequel vous allez jouer. Nous recommandons de jouer avec une flotte d'un total de 40 points; ce qui revient à choisir des navires, des équipages et des événements (équipages et événements étant facultatifs) d'un coût total combiné de 40 points ou moins. N'importe quel total de construction peut être choisi, à partir du moment où les deux joueurs utilisent le même. Chaque navire doit porter le drapeau de sa nationalité sur sa poupe (l'arrière du navire); les joueurs peuvent créer des flottes alliant plusieurs nationalités.

### Choix des événements

Les événements sont des cartes spéciales que vous achetez lorsque vous créez votre flotte. Les points de chaque événement compte dans le total de construction, et chacun est imprimé avec un texte d'effet expliquant quand et comment le jouer. Les événements ne sont pas nécessairement assujettis à un navire lors de la mise en place.

## Mise en place

On peut jouer à ce jeu sur une table ou n'importe quelle autre surface plane. Chaque joueur lance un dé à six faces (et le relance en cas d'égalité). Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé est le premier joueur, l'autre le second.

### Mise en place des îles

Pour une partie en 40 points, les joueurs doivent utiliser six îles (*island*<sup>2</sup>). Si vous n'avez pas assez d'îles, utilisez des objets de taille et de forme similaires pour les représenter et compenser ce manque. En commençant par le premier joueur, les joueurs placent chacun leur tour une île sur l'aire de jeu. Les îles doivent être placées à au moins 3  les unes des autres mais pas à plus de 6  (§. Les règles du grand large).

## Mise en place des terrains

Les terrains (*terrain*<sup>2</sup>) sont imprimés au dos des îles. L'utilisation de terrains dans vos parties est optionnelle. Si vous utilisez des terrains dans votre partie, les joueurs doivent s'accorder sur le nombre de tuiles de terrain qui seront utilisées; nous recommandons que chaque joueur place le même nombre de tuiles de terrain, dans le même ordre qu'ils ont déjà placé les îles. Un terrain peut être placé n'importe où sur l'aire de jeu, mais chaque tuile doit être placée à au moins 1 **C** de n'importe quelle île ou autre tuile de terrain (§. Les tuiles de terrains et Les règles du grand large).

## Choix des ports d'attache

Le deuxième joueur choisit quelle sera l'île qui constituera le port d'attache (*home island*<sup>2</sup>) du premier joueur. Le premier joueur place ses navires de façon à ce que leurs proues (l'avant des navires (*stern*<sup>2</sup>)) touchent l'île. Ensuite, le premier joueur choisit une autre île pour être le ports d'attache du deuxième joueur et ce joueur place ses navires de façon à ce que leurs proues touchent cette île. Le reste des îles sont appelées îles vierges (*wild island*<sup>2</sup>).

## Mise en place des équipages

Si vous avez choisi des équipages, mettez-les face cachée soit sur votre port d'attache, soit sur la carte de pont (*deckplate card*<sup>2</sup>) du navire auquel vous voulez les affecter. Chaque équipage prend un espace de cargaison (*cargo*<sup>2</sup>) sur le navire. Quelle que soit la capacité de cargaison d'un navire, il ne peut pas transporter des équipages d'un coût total combiné plus grand que ses propres points de coût.

Les équipages ne peuvent utiliser leurs capacités que sur les navires jamais sur les îles. Si un navire et un équipage ne sont pas de la même nationalité, cet équipage ne peut pas utiliser ses capacités sur ce navire. Un équipage avec 0 point de coût ne peut être affecté à un navire qui ne partage pas sa nationalité. Vous devez révéler (le placer face visible) un équipage lorsque vous utilisez ses capacités et devra rester face visible pour le reste de la partie.

**Les équipages et navires liés.** Certains équipages sont "liés" (*linked*<sup>2</sup>) à un autre équipage ou un navire (ils sont notés par le symbole  sur leurs cartes). Quand deux équipages liés entre eux sont affectés au même navire, ce navire gagne +1 espace de cargaison. De même, si un équipage est affecté à un navire auquel il est lié, ce navire gagne aussi +1 espace de cargaison. Des liens multiple sur un même navire se cumulent; ainsi, un navire gagne +1 espace de cargaison chaque fois que deux équipages liés entre eux lui sont affectés, ou qu'un équipage auquel il est lié lui est affecté.

**Les équipages génériques.** Les divers types d'équipages génériques sont:

- Artificiers (*firepot specialist*<sup>2</sup>), 2 points: une fois par tour, lorsqu'une action de tir est donné à ce navire, un de ses canons peut tirer un feu grégeois sur un navire à moins de C de lui. Déclarez quel est le canon qui tire le feu grégeois avant de lancer le d6. S'il touche, le contrôleur du navire visé remplace un de ses mâts par un mât en feu. Au début de chaque tour, lancez un d6 pour chaque mât en feu. Sur un 6, retirez le mâts en feu; sur 1 à 3, le contrôleur du navire remplace un autre des mâts de ce navire par un mât en feu. Lorsqu'un navire n'a plus

que des mâts en feu, il doit être sabordé lors son prochain tour. Quand un navire accoste à son port d'attache ou à un fort, retirez tous ses mâts en feu en tant qu'action gratuite.

- Canonniers (*canonneer*<sup>2</sup>), 2 points: une fois par tour, un des canons de ce navire peut retirer s'il a raté sa cible.
- Capitaine (*captain*<sup>2</sup>), 3 points: ce navire peut se déplacer puis tirer en utilisant la même action de mouvement.
- Charpentier (*shipwright*<sup>2</sup>), 2 points: ce navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île
- Empesteurs (*stinkpot specialist*<sup>2</sup>), 2 points: une fois par tour, lorsqu'une action de tir est donné à ce navire, un de ses canons peut tirer une boule puante sur un navire à moins de C de lui. Vous devez déclarer quel est le canon qui tire les chaînes avant de lancer le d6. Si la boule puante touche, vous n'éliminez pas de mâts; à la place, les équipages du navire visé ne peuvent utiliser leurs capacités au prochain tour.
- Enfumeurs (*smokepot specialist*<sup>2</sup>), 3 points: une fois par tour, lorsqu'une action de tir est donné à un navire, vous pouvez déclarez qu'un de ces canons tire un fumigène à la place; vous n'êtes pas obligé de viser un navire. Placez simplement le centre d'une nappe de brouillard (*fog bank*<sup>2</sup>) à moins de C de ce navire; elle ne peut pas toucher d'îles, ni de navires accostés à une île. Retirez cette nappe de brouillard au début de votre prochain tour.
- Explorateurs (*explorer*<sup>2</sup>), 1 point: ce navire peut accoster et explorer une île vierge en utilisant la même action de mouvement.
- Mousquetaires (*musketeer*<sup>2</sup>), 3 points: ce navire gagne un canon à  dont la portée et le jet de dé ne peuvent être accrus. Il peut tirer de n'importe quel mât, même un mât éliminé.
- Rameurs (*oarsman*<sup>2</sup>), 1 point: S'il est à la dérive, se navire a une base de mouvement de **+C**. Cet équipage n'occupe pas d'espace de cargaison.
- Timonier (*helmsman*<sup>2</sup>), 2 points: ce navire gagne +C à son mouvement de base.
- Tireurs de chaînes (*chainshot specialist*<sup>2</sup>), 2 points: une fois par tour, lorsqu'une action de tir est donné à ce navire, un de ses canons peut tirer un jet de chaînes sur un navire à moins de C de lui. Vous devez déclarer quel est le canon qui tire les chaînes avant de lancer le d6. Si les chaînes touchent, vous n'éliminez pas de mâts; à la place, le navire ciblé ne pourra pas se déplacer au prochain tour.

## Mise en place des équipements

Les équipements représentent la technologie dernier cri qui peut affecter le jeu de diverses façons. Si vous avez inclus un équipement à votre flotte, mettez le face cachée soit sur votre port d'attache, soit sur la carte de pont du navire auquel vous l'avez attaché. Chaque équipement sur un navire prend un espace de cargaison. Quelle que soit la capacité de cargaison d'un navire, il ne peut pas transporter des équipements d'un coût total combiné plus grand que ses propres points de coût.

Les équipements laissés sur des îles vierges peuvent normalement être chargés par n'importe quel navire.

## Mise en place des trésors

Un nombre indiquant quelle est sa valeur en or (*gold*<sup>2</sup>) est imprimé sur chaque pièce de trésor (*treasure coin*<sup>2</sup>). Pour une partie à 40 points, chaque joueur devrait fournir huit pièces de trésor d'une valeur de 15 point d'or. Mélangez ces pièces de trésor nombres cachés et distribuez aléatoirement quatre pièces sur chaque île vierge.

Trésors uniques. Certains trésors sont uniques. Au début du jeu, chaque trésor unique a une valeur de 0 point d'or. La valeur d'un trésor unique peut changer ensuite au cours de la partie en fonction de son texte d'effets. Chaque joueur peut insérer des trésors uniques parmi les trésors répartis aléatoirement sur les îles. Cependant, si vous utilisez des trésors uniques, vous devez toujours fournir un total de 15 points d'or (pour une partie en 40 points).

## Les règles du grand large

Vous sont énumérés ici quelques concepts de règles importants pour jouer à Pirates™ de...<sup>1</sup> :

- Le terme dé à six faces sera abrégé en "d6".
- Il existe deux types de mesures de distance la longue et la courte (respectivement abrégées **L** et **C** (**L** et **S**<sup>2</sup>), §. Les déplacements. La mesure de distance courte correspond au petit côté d'une carte du jeu ou moins et la longue au grand côté (ou moins aussi). La portée des canons d'un navire est indiquée par la couleur du dé imprimé en bas de chacun de ses mâts; blanc **☐** pour les portées courtes et rouge **☐** pour les longues (§. Les tirs).
- Le texte d'effets (imprimé sur le côté face des cartes) l'emporte sur celui des règles; ainsi, les effets qui y sont indiqués sont des exceptions à ces règles. La seule règle qui ne peut jamais être contredite, c'est qu'un résultat de 1 sur un jet de dé de canon est toujours un échec.
- Le texte d'ambiance (qu'on trouve au dos des cartes) n'a aucun effet dans le jeu; il n'est là que pour raconter une partie de l'univers du jeu. Référez-vous au texte d'effet d'une carte pour savoir ce qu'elle fait en jeu.
- Deux sources ayant le même texte d'effet sur le même navire (comme du navire et d'un équipage ou de deux équipages, par exemple) ne se cumulent pas; ainsi, vous ne pouvez utiliser cette capacité sur ce navire qu'une fois par tour.
- La proue d'un navire est une zone à l'avant du navire. Elle commence là où l'avant du navire touche la table et se poursuit vers l'avant (en y incluant, mâts, figure de proue, étrave, etc...).
- La poupe (**bow**<sup>2</sup>) d'un navire est une zone à l'arrière du navire. Elle commence là où l'arrière du navire touche la table et se poursuit vers l'arrière (en y incluant, mâts, l'artimon, le drapeau de nationalité, etc...).
- Jouez avec fair-play et amusez-vous bien!

## Débuter la partie

Le premier joueur joue en premier (comme c'est original!) et peut donner une de ces quatre actions (*se déplacer*, *explorer*, *tirer* ou *réparer*) à chacun de ses navires. Vous ne pouvez donner d'actions uniquement aux navires de votre flotte.

**L'action gratuite.** A moins qu'un effet enjeu ne nécessite une des quatre actions ci-dessus, cet effet est une action gratuite (**free action**<sup>2</sup>). Les actions gratuites ont automatiquement et immédiatement lieu. Une action gratuite ne compte pas comme action du navire le tour où elle est utilisée.

## Les déplacements

Un navire ne peut pas se déplacer à travers une île ou un autre navire. Si un navire a une combinaison de mesures de déplacement, comme **L+C** par exemple, vous pouvez choisir de le déplacer soit de **L** soit de **C** en premier, bien que vous puissiez changer de cap (jusqu'à 90° de rotation, rappelez-vous que "Votre première partie" se déroulait sur une carte quadrillée) avant chacune des mesures de distance. Si un navire touche une île ou un autre navire il doit arrêter son mouvement, même s'il peut encore se déplacer pendant ce tour.

**A la dérive.** Un navire est à la dérive (**derelict**<sup>2</sup>), et ne peut donc pas se déplacer, s'il n'a plus de mâts. On ne peut donner à un navire à la dérive que des actions d'exploration ou de réparation. Un navire à la dérive peut toujours transporter des équipages et des trésors. Si un navire à la dérive perd encore un mât, il coule.

Les fonctions de jeu suivantes peuvent être accomplies en utilisant une action de déplacement ou résulter d'une action de déplacement.

### **Le renversement**

Un navire peut se renverser (faire un demi-tour sur place (**come about**<sup>2</sup>)) de façon à ce que sa proue finisse là où se trouvait sa poupe (il tourne donc d'au maximum 180°). Le renversement nécessite une action de mouvement complète.

### **L'accostage**

Vous ne pouvez accoster (**dock**<sup>2</sup>) sur le port d'attache de l'adversaire ou sur un fort ennemi. Pour une action gratuite, un navire accosté à une île ou un fort peut débarquer ou embarquer des équipages d'un ou sur un navire accosté sur la même île.

**Le déchargement des trésors.** Lorsque vous êtes accosté à votre port d'attache ou un fort, pour une action gratuite, vous devez décharger (**unload**<sup>2</sup>) tous les trésors ayant une valeur en points d'or; ceci n'est pas optionnel. Les trésors déchargés dans un fort sont placés à l'intérieur de celui-ci et compte pour la victoire (§. Gagner la partie).

### **L'éperonnage**

Après qu'un navire ait résolu son action de mouvement, si une partie de sa proue touche physiquement n'importe quelle partie d'un navire ennemi, vous pouvez éperonner (**ram**<sup>2</sup>) ce navire pour une action gratuite. Lancez un d6; si le résultat est plus grand que le nombre de mâts (**mast**<sup>2</sup>) restant du navire ennemi, le joueur du navire ennemi doit choisir et éliminer (retirer de la partie) un des mâts restants de ce navire. A moins que le navire ennemi ne soit à la dérive suite à un éperonnage, le navire éperonnant est automatiquement bloqué (**pin**<sup>2</sup>). Tant qu'au moins l'un des deux navires est bloqué, les navires ne peuvent s'éperonner l'un l'autre.

**Bloqué.** Un navire est bloqué quand sa proue est en contact avec n'importe quelle partie d'un navire ennemi. Un navire bloqué ne peut se déplacer à moins que l'autre ne s'éloigne ou soit à la dérive.

**Abordage.** Après qu'un navire en ait éperonné un autre, les deux joueurs peuvent entamer un (et unique) abordage (*boarding party*<sup>2</sup>); le joueur dont c'est le tour choisit en premier s'il souhaite aborder et s'il refuse c'est au joueur éperonné de choisir. Chaque joueur lance un d6 et y ajoute le nombre de mâts restants à son navire impliqué dans l'éperonnage. Le joueur avec le plus haut total peut éliminer un équipage affecté à l'autre navire ou voler une pièce de trésor sur celui-ci. En cas d'égalité, rien ne se passe.

## **Le touage**

Après qu'une action de mouvement ait été donné à un navire, si une partie de sa proue touche physiquement n'importe quelle partie d'un navire à la dérive, il peut touer (prendre en remorquage (*tow*<sup>2</sup>)) ce navire à la dérive pour une action gratuite. Pour une action gratuite, déplacez le navire à la dérive de façon à ce que sa proue touche la poupe du navire qui le toue. Le navire toué, tous ses équipage et toutes les pièces de trésor qu'il transporte font partie de la flotte du joueur du vaisseau le touant.

La base de mouvement d'un navire touant devient **C**; le navire toué se déplace gratuitement avec le navire le touant. Lorsque le navire touant accoste, accostez le navire toué sur la même île ou le même fort pour une action gratuite flanc contre flanc.

## **L'exploration**

Si un navire commence un de vos tour accosté à une île vierge, donnez lui une action d'exploration pour regarder tous les trésors de cette île (sans les révéler à l'autre joueur) et choisissez autant de trésors que vous voulez prendre (dans les limites de la capacité de cargaison du navire). Placez chacune des pièces de trésor face cachée sur la carte de pont du navire. Toute pièce de trésor non prise reste sur l'île face cachée.

Quand vous quittez une île vierge, marquez la en y laissant une banderole (ou tout autre marqueur); si vous accostez sur une île avec une de vos banderoles sur elle, vous pouvez l'explorer pour une action gratuite après y avoir accosté.

Les trésors uniques ne prennent pas d'espace de cargaison. Les trésors uniques doivent être pris par le premier joueur qui explore l'île sur laquelle il a été posé. Mettez-les face visible sur la carte de pont du navire ayant exploré cette île; tout effet d'un trésor unique arrive automatiquement en jeu pour une action gratuite.

Vous pouvez aussi explorer n'importe quel navire allié ou à la dérive que votre navire touche, ce qui vous permet de transférer trésors et équipages entre ces deux navires.

## **Les tirs**

Chaque mât est marqué d'un symbole de dé (  ou , par exemple). Ils sont aussi visibles sur la carte de pont de chacun de vos navires dans la section consacrée aux canons. La couleur du symbole indique la portée, et le chiffre le score à battre avec votre lancer de dé pour toucher votre cible.

Pour une action de tir (*shoot*<sup>2</sup>) donnée à un navire, le canon associé à chaque mât de ce navire peut tirer. Quand un canon tire, tracez une "ligne de mire" invisible du centre du

mât associé au tir vers n'importe quelle partie de la cible. Si cette ligne croise l'un des mâts ou les voiles d'un de vos navires, une île ou n'importe quel autre navire (autre que celui vers qui la ligne a été tracée), le tir ne peut pas avoir lieu. Un navire ne peut tirer qu'après avoir effectué tous ses déplacements. Vous ne pouvez pas tirer sur un navire accosté sur son port d'attache, et vous ne pouvez pas tirer sur un membre de votre propre flotte.

Si vos canons sont à portée, vous pouvez faire feu. Le symbole de dé sur chaque mât indique un chiffre. Lancez un d6. Le résultat du dé doit être plus grand que le chiffre sur le mât pour toucher. Pour chaque touche obtenue, votre adversaire doit retirer un mât du navire ciblé. Quand un mât est retiré, le canon qui lui est associé ne peut plus tirer. Quand un navire n'a plus de mât on dit qu'il est à la dérive. Si un navire à la dérive est à nouveau touché par un tir de canon, il est coulé et retiré de la partie. Si un de vos navires est coulé par un navire ennemi, il peut prendre à ce dernier autant de trésors que sa capacité de cargaison le lui permet.

Un résultat de 1 au jet de dé est toujours un échec.

**Couler un navire avec des pièces de trésor dessus.** Faites le total de tout l'or du navire coulé et divisez le équitablement entre le contrôleur de ce navire et le joueur qui l'a coulé. Si le total ne peut être divisé équitablement, le joueur qui a coulé ce navire prend la plus grosse part. Mettez les trésors que vous avez gagné de cette façon sur votre port d'attache pour une action gratuite. Les trésors uniques sont retirés de la partie lorsqu'ils coulent.

**Couler un navire avec des équipages affectés dessus.** Les équipages qui étaient affectés sur un navire qui a coulé sont retirés de la partie.

**Couler un navire avec des équipements affectés dessus.** Les équipements qui étaient affectés sur un navire qui a coulé sont retirés de la partie.

## **Le sabordage**

Parfois, vous pouvez vouloir couler un de vos navires plutôt que de le voir tomber aux mains de l'adversaire. N'importe quand durant votre tour, vous pouvez donner à un de vos vaisseau une action gratuite et déclarer que vous sabordez (*scuttle*<sup>2</sup>) ce navire. Lancez un d6. Sur un résultat de 5 ou 6, ce vaisseau coule au début de votre prochain tour. Si un adversaire se met à le touer avant le début de votre prochain tour, la tentative de sabordage échoue. Tous les équipages et trésors sur un navire sabordé sont retirés de la partie lorsqu'il coule.

## **Les réparations**

Une action de réparation (*repair*<sup>2</sup>) permet à un navire accosté sur son port d'attache ou un fort allié, de réparer (récupérer en termes de jeu) un mât.

## **Les mots-clefs**

Un mot-clef représente l'effet qu'une carte a. Si une carte a un mot-clef, il apparaît en gras sur la côte face de la

carte, appliquez les effets du mot-clef en plus des autres effets que la carte peut avoir.

- **Bombardier** (*bombardier*<sup>2</sup>): ce navire a un canon bombardier spécial qui n'est associé à aucun mât, qui ne peut pas être éliminé, ni être la cible d'effets. Avant le début de la partie, vous devez annoncer si le canon bombardier est une artillerie (en utilisant un canon d'artillerie) ou un canon lance-flamme (en rajoutant la flamme sur le canon d'artillerie) ; vous ne pourrez plus revenir sur ce choix après le début de la partie. Utilisez la valeur et la portée du dé imprimé sur le canon d'artillerie à la fois pour le canon d'artillerie et le canon lance-flamme. Les capacités des équipements ne peuvent pas affecter les tirs effectués par le canon bombardier. Le canon d'artillerie a le mot-clef "portée étendue". La flamme du canon lance-flamme mesure physiquement , vous pouvez ainsi mesurer sa portée vers n'importe quel navire ennemi. Lorsque le canon lance-flamme touche, remplacez un des mâts de la cible par un mât en feu (§. Artificiers). Si le canon bombardier sous n'importe laquelle de ses formes obtient un résultat de 1, le canon s'enraye et ne peut plus être utilisé tant qu'une action de réparation n'a pas été donnée au navire dans ce but.

- **Bordée** (*broadside attack*<sup>2</sup>): lorsqu'on donne une action de tir à ce navire, vous pouvez réduire la portée des canons de ce navires à  et ne tirer que sur une seule cible. Lancez un dé; le résultat doit être plus grand que la valeur de chaque canon. S'il en est ainsi, tous les canons touchent et le navire gagne une touche supplémentaire. Aucun autre effet ne peut s'appliquer à cette action.

- **Brise-glace** (*icebreaker*<sup>2</sup>): ce navire ignore les terrains, sauf les icebergs, lorsqu'on lui donne une action de mouvement (les îles ne sont pas des terrains). Ce navire peut éperonner un iceberg comme s'il s'agissait d'un navire ennemi. Dans ce cas, retirez l'iceberg ainsi éperonné du jeu; ce navire n'est pas bloqué.

- **Canonier** (*canonneer*<sup>2</sup>): une fois par tour, un des canons de ce navire peut retirer s'il a raté sa cible.

- **Capitaine** (*captain*<sup>2</sup>): ce navire peut se déplacer puis tirer en utilisant la même action de mouvement.

- **Catararan** (*catamaran*<sup>2</sup>): un navire avec ce mot-clef possède une deuxième coque plus petite. Chaque fois que ce navire est touché, lancez un dé. Sur un 5 ou un 6, Ce navire n'est pas touché. La première fois que ce navire est touché avec succès, éliminez sa deuxième coque. Sans sa deuxième coque, les touches éliminent normalement les mâts de ce navire. Ce navire ne peut pas être bloqué ni abordé tant qu'il possède sa deuxième coque. Les catamarans ne peuvent être éperonnés.

- **Cuirassé** (*turtle ship*<sup>2</sup>): lorsque ce navire est touché, retirez un de ses panneaux de protection. Quand il n'a plus de panneau de protection, éliminez normalement les mâts. Ce navire ne peut pas être abordé s'il a encore des panneaux de protection. S'il est à la dérive, ce navire gagne un déplacement de base de .

- **Dragon des mers** (*sea dragon*<sup>2</sup>): une pièce de jeu avec ce mot-clef est fait de segments qui agissent comme des mâts en termes de jeu. Ces segments peuvent arborer de nombreuses formes différentes, comme des ailes, des anneaux, etc... On ne peut pas donner d'action de réparation à un dragon des mers. Un dragon des mers n'est pas limité dans ses déplacements et peut se déplacer n'importe où sur l'aire de jeu. Il ignore tous les terrains et les îles. On peut donner deux type d'action de tir à un dragon des mers: l'action de tir normale et l'attaque en piqué. L'action de tir normale suit toutes les règles d'action de tir normale. L'attaque en piqué permet au dragon des mers d'attaquer une cible (qu'elle soit

en plongée ou en surface) à moins de  de la base du dragon des mers. Lancez un dé: l'attaque en piqué réussit sur un résultat de 4 ou plus et inflige deux touches si elle réussit. Après qu'une attaque en piqué ait été résolue, placez le dragon des mers aussi près que possible de la cible sans qu'il ne la touche. Lorsqu'on lui donne une action de tir, le dragon des mers ne peut faire qu'une seule action de tir: soit une action de tir normale, soit une attaque en piqué. Un dragon des mers ne peut pas être ni éperonné, ni bloqué, ni abordé; et il ne peut ni éperonner, ni bloquer, ni aborder. On ne peut pas assigner d'équipage à un dragon des mers et il ne peut pas charger de trésor. Un dragon des mers est immédiatement éliminé s'il n'a plus de segments.

- **Drakkar** (*longship*<sup>2</sup>): lorsqu'on donne à ce navire une action de tir, lancez deux fois les dés et considérez chaque jet de dés comme une attaque différente (ce navire possède deux canons par mâts). Ce navire ne peut ni bloquer, ni être bloqué. Si ce navire éperonne, il obtient un bonus de +1 à son jet d'abordage. Pour une action gratuite, ce navire peut pivoter sur sa poupe dans n'importe quelle direction après avoir terminé son action de déplacement. S'il est à la dérive, ce navire a une base de mouvement de .

- **Eternel** (*eternal*<sup>2</sup>): lorsque ce navire sombre, il n'est pas retiré du jeu. A la place, placez le accosté sans aucun mât à votre port d'attache; il conserve tous ses équipages et équipements à son bord, mais tous les trésors qu'il transportait sont normalement répartis entre les joueurs. Vous pouvez alors le réparer normalement à votre port d'attache.

- **Ex-patriote** (*ex-patriot*<sup>2</sup>): cet équipage peut être assigné sur n'importe quel navire. Tout navire ayant un tel équipage à bord gagne le mot-clef Mercenaire, faisant de lui un membre de la nation Mercenaires  à part entière. Si cet équipage est assigné au navire auquel il est lié, lorsque ce navire lance un dé pour connaître l'effet d'une île mystérieuse, ajoutez 1 au résultat du dé.

- **Explorateur** (*explorer*<sup>2</sup>): ce navire peut accoster et explorer une île vierge en utilisant la même action de mouvement.

- **Flottille** (*flotilla*<sup>2</sup>): Une pièce de jeu avec ce mot-clef est une plateforme de tir; traitez la comme un navire avec les exceptions suivantes. On ne peut donner que les actions de tir et de réparation à une flottille (elles peuvent réparer en pleine mer). Une flottille au sein de votre flotte a un mouvement de  indiquant qu'elle ne peut être déplacée qu'en étant touée par un navire de votre flotte et de la même nationalité. Lorsqu'un navire toue une flottille, on ignore toutes ses capacités et celles de ses équipages qui affectent son mouvement de base. En tant qu'action gratuite, le navire touant la flottille peut arrêter son touage, la laissant là où elle se trouve jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau touée ou qu'elle sombre. Une flottille n'a pas de mâts. A la place, elle a des drapeaux qui ne peut être éliminé que si elle touchée deux fois en un tour dans la même action de tir. Lorsqu'une flottille n'a plus de drapeau, elle sombre. On peut donner des actions de tir à une flottille même si elle n'a plus de drapeau; elle tire depuis les dés imprimés sur sa base. Une flottille ne peut pas être éperonnée, ni abordée.

- **Fusiliers** (*marine*<sup>2</sup>): un équipage avec ce mot-clef peut être débarqué sur n'importe quelle île (sauf le port d'attache d'un adversaire). Qu'il soit sur un navire ou sur une île, ont peut leur donner leur propre action de tir à chaque tour; il a une valeur de tir de . Un adversaire ne peut cibler cet équipage avec une action de tir seulement s'il est sur une île, mais il doit le toucher deux dans le même tour pour l'éliminer — une seule touche n'a aucun effet. Contrairement aux autres effets, la capacité des fusiliers s'additionnent. Par exemple, si

deux équipages avec “fusiliers” sont affectés sur le même navire, ils peuvent être tous les deux utilisés durant le même tour.

- **Galère** (*galley*<sup>2</sup>): un navire avec ce mot-clef ne peut jamais être à la dérive (bien qu’il puisse couler). S’il éperonne un navire ennemi, il ne peut être bloqué et ne peut retirer de mâts de ce navire. Pour une action gratuite, il peut pivoter sur sa poupe dans n’importe quelle direction après avoir terminé son action de déplacement.

- **Goélette** (*schooner*<sup>2</sup>): les goélettes sont des navires conçus pour se déplacer contre le vent et virer plus vite que des navires au carénage plus large. Un navire avec le mot-clef “goélette” peut, pour une action gratuite, pivoter sur sa poupe dans n’importe quelle direction après avoir terminé son action de déplacement.

- **Hostile: X** (*hostile: X*<sup>2</sup>): une pièce du jeu avec de mot-clef ne peut pas être dans la même flotte de départ que ce qui est indiqué par le X. Si le X est une nation, alors aucun équipage ni aucun navire de cette nation ne peut se trouver dans la flotte de départ avec cette pièce de jeu.

- **Jonque** (*junk*<sup>2</sup>): les mâts et les voiles de ce navire ne bloquent pas les lignes de mire.

- **Lames rétractables** (*switchblade*<sup>2</sup>): un navire avec ce mot-clef a deux “lames” amovibles qui peuvent ainsi surgir de chaque côté du navire. Après que ce navire ait accompli une action de tir ou pendant une action de mouvement, n’importe quelle partie d’une de ces lames touches un ou plusieurs navires ennemis, tous ces navires ennemis sont considérés comme éperonnés et peuvent être abordés. Si l’éperonnage n’a lieu qu’avec les lames, ce navire n’est pas bloqué. Les éperonnages et les abordages sont résolus (s’il y en a plusieurs) dans l’ordre choisi par le joueur dont c’est le tour. Déployer et rentrer les lames est une action gratuite qui peut être donnée chaque fois qu’une action de mouvement ou de tir est donnée à ce navire.

- **Limité** (*limit*<sup>2</sup>): les cartes avec le mot-clef “limité” ne peuvent apparaître qu’une seule fois dans la flotte d’un joueur.

- **Loyal: X** (*loyal: X*<sup>2</sup>): pour pouvoir intégrer une pièce de jeu avec ce mot-clef dans votre flotte de départ, ce qui est indiqué par le X doit aussi se trouver dans votre flotte de départ; que ce soit le vaisseau ou l’équipage spécifié, ou n’importe quelle pièce de jeu de la nation spécifiée.

- **Marque noire** (*black mark*<sup>2</sup>): cet équipage peut commencer la partie comme s’il appartenait à la nationalité Maudits  à la place de sa nation. S’il en est ainsi, placez le face visible sur la carte de pont du navire sur lequel il est affecté; on considère que ce navire a hissé le pavillon maudits  à la place du pavillon de sa nationalité. S’il est mis face visible de cette manière, les points de coût de cet équipage sont augmentés de 1.

- **Mercenaire** (*mercenary*<sup>2</sup>): Ce navire de peut accoster sur aucune île de départ, et il commence le jeu à  de votre île de départ. En tout autre point, il se comporte comme un navire de votre flotte.

- **Monstre marin** (*sea monster*<sup>2</sup>): une pièce de jeu avec ce mot-clef est fait de segments qui agissent comme des mâts en termes de jeu. Ces segments peuvent arborer de nombreuses formes différentes, comme des tentacules, des anneaux, des têtes, des queues, etc... On peut donner à un monstre marin n’importe quelle action de déplacement et de tir. Les déplacements d’un monstre marin sont mesurés à partir du point blanc sur son socle. On ne peut pas affecter d’équipage sur un monstre marin. Avant chaque tour, le contrôleur d’un monstre marin décide s’il est en plongée (*submerged*<sup>2</sup>) ou en surface. S’il est en plongée, le monstre marin ne peut que se déplacer — il ne peut ni tirer ni être pris pour cible. S’il est en

surface, il agit comme un navire avec les modifications suivantes: un monstre marin bloque un navire s’il l’éperonne par n’importe endroit; il ne peut être bloqué. Après avoir remporté un abordage, un monstre marin ne peut pas choisir d’éliminer d’équipages. S’il choisit de prendre un trésor unique, éliminez ce trésor. Un monstre marin ne peut pas touer. On ne peut pas affecter d’équipages sur un monstre marin. Un monstre marin est immédiatement éliminé s’il na plus de segments.

- **Mousquetaires** (*musketeeer*<sup>2</sup>): ce navire gagne un canon à  dont la portée et le jet de dé ne peuvent être accrus. Il peut tirer de n’importe quel mât, même un mât éliminé.

- **Peur** (*fear*<sup>2</sup>): pour chaque navire ennemi à moins de  de ce navire, au début de chaque tour de ce navire, lancez un d6. Sur un résultat de 5, aucune capacité du navire ciblé et de ses équipages ne peut être utilisé durant ce tour. Sur un 6, le déplacement de base du navire ciblé est de  lors de son prochain tour.

- **Portée étendue** (*extended range*<sup>2</sup>): la portée imprimée sur les canons de ce navire est doublée.

- **Prenneur de vent** (*windcatcher*<sup>2</sup>): un navire avec ce mot-clef peut mesurer son mouvement soit de sa proue, soit de sa poupe. S’il le mesure depuis sa poupe, tournez ce navire dans le sens de son déplacement avant celui-ci pour une action libre.

- **Rameurs** (*oarsman*<sup>2</sup>): S’il est à la dérive, se navire a une base de mouvement de . Cet équipage n’occupe pas d’espace de cargaison.

- **Rançon** (*Ransom*<sup>2</sup>): si cet équipage est transféré sur un navire ennemi, il devient un trésor de valeur de 5 points d’or pour celui qui l’a capturé. S’il est éliminé, il devient un trésor de 1 point d’or pour le joueur qui l’a éliminé.

- **Sous-marin** (*submarine*<sup>2</sup>): une pièce du jeu avec ce mot-clef est un navire avec une coque composé de de 2 ou 3 éléments de coque qui agissent en jeu en tout point comme des mâts. Les sous-marins ne peut bloquer ou être bloqués, ni touer ou être toué. Un sous-marin peut soit se déplacer en surface, soit s’enfoncer sous l’eau pour être en plongée (*submerged*<sup>2</sup>). Avant chacun de ses tours, le joueur d’un sous-marin doit décider s’il est en plongée ou non. Si un sous-marin est en plongée, retirez sa coque de sa base et son épine dorsale circulaire sera alors visible. Un sous-marin en plongée ne peut que se déplacer, il ne peut ni tiré, ni être visé, ni être éperonné. Il peut éperonner un autre navire, mais qu’il ait réussi ou pas, le sous-marin doit s’éloigner de  de sa cible dans n’importe quelle direction en tant qu’action gratuite après avoir tenté un éperonnage. Lorsqu’un sous-marin refait surface, remplacez sa coque (sans les pièces manquantes, bien sûr). Un sous-marin en surface utilise toutes les règles des navires avec les modifications suivantes. Il peut être éperonné (et abordé), mais il n’est pas endommagé lorsqu’il est éperonné. Chaque fois qu’il est touché, retirez un de ses éléments de coque. Quand il n’a plus d’élément de coque il est à la dérive.

- **Timonier** (*helmsman*<sup>2</sup>): ce navire gagne  à son mouvement de base.

- **Titan** (*titan*<sup>2</sup>): une pièce de jeu avec ce mot-clef est fait de segments qui agissent comme des mâts en termes de jeu. Ces segments peuvent arborer de nombreuses formes différentes, comme des pinces, des pattes, etc... On ne peut pas donner d’action de réparation à un titan. La mesure du déplacement d’un titan peut se faire depuis n’importe quelle partie de son corps; mais il ne peut changer d’orientation durant son déplacement. Les titans peuvent se déplacer à travers les îles et peuvent finir leur mouvement “accosté sur” une île (sauf une île de départ ennemie); on peut toujours leur tirer dessus

lorsqu'ils sont accostés à un île. On peut assigner des équipages et charger des trésors sur un titan comme s'il s'agissait d'un navire. Un titan bloque un navire lorsqu'il éperonne n'importe quelle partie celui-ci; il ne peut pas être bloqué. Un titan peut touer. Un titan est immédiatement éliminé s'il n'a plus de segments.

- **Vaisseau fantôme** (*ghostly ship*<sup>2</sup>): au début de chacun de vos tours, décidez si ce navire est intangible. S'il est intangible, il gagne les capacités suivantes: il ignore les îles, les terrains et les autres navires lorsqu'on lui donne une action de déplacement; il ne peut pas finir son déplacement en couvrant, ne serait-ce qu'en partie, une île ou un autre navire; il ne peut pas être éperonné ou bloqué; il ne peut pas accoster.

## Les forts

Les forts (fort<sup>2</sup>) sont imprimés sur deux cartes et sont assemblés comme des navires. Les drapeaux des forts représentent des canons et vous pouvez personnaliser un fort en les plaçant sur ses murs ou sur ses tours. Les forts ne sont pas posés lors de la *mise en place*; au lieu de ça, ils sont achetés et construits pendant la partie sur des îles vierges que vous avez déjà exploré. Une île vierge ne peut recevoir qu'un seul fort à la fois.

### Construire des forts

Pour construire un fort, les trois conditions suivantes doivent être remplies:

- Vous devez posséder ce fort dans votre collection de Pirates™ de...<sup>1</sup>.
- Vous devez avoir un montant en points d'or sur votre île de départ égal ou supérieur au coût en points d'or du fort.
- Vous devez avoir un navire accosté sur une île vierge que vous avez déjà exploré où vous voulez construire un fort.

Si ces trois conditions sont remplies à la fin de l'un de vos tours, vous pouvez construire le fort pour une action gratuite. Prenez l'or utilisé pour le construire sur votre port d'attache et mettez-le à l'intérieur du fort assemblé; cet or compte toujours pour *gagner la partie*. Mettez le fort assemblé sur n'importe quelle île vierge sur laquelle un de vos navires est accosté. Le fort doit être placé sur l'île de façon à ce que deux de ces coins opposés soient complètement sur l'île.

**Les trésors.** S'il y a des pièces de trésors sur l'île où le fort est construit, déplacez ces pièces trésor à l'intérieur du fort assemblé; elles sont maintenant à vous. Vous pouvez utiliser un navire pour charger des trésors et les déplacer vers un autre de vos forts ou votre île de départ, mais vous devez toujours avoir un nombre de points d'or à l'intérieur d'un fort égal ou supérieur à son coût en points d'or.

**Tirer.** On ne peut donner aux forts que des actions de tir. On tire avec les canons d'un fort comme avec ceux d'un navire; utilisez les portées et les valeurs indiquées sur le socle et mesurez la distance de tir depuis les drapeaux. Les lignes de mire tracées depuis les forts ne sont pas bloquées par les autres îles et les navires.

**Les forts abandonnés.** Lorsqu'un fort est touché, son contrôleur en élimine un drapeau. Quand tous les drapeaux d'un fort sont éliminés, il est abandonné (*abandoned*<sup>2</sup>) et on ne peut plus lui donner d'action.

**Détruire les forts.** Si un fort abandonné est touché, retirez-le de la partie et remettez l'or qui était à l'intérieur sur l'île, laquelle redevient une île vierge inexplorée.

## Les tuiles de terrains

Les tuiles de terrains suivantes peuvent avoir des effets en jeu, comme bloquer les lignes de mire, gêner le déplacement et endommager les navires.

### Les icebergs

Un iceberg (*iceberg*<sup>2</sup>) a les nombres de 1 à 6 imprimés sur son pourtour et un nombre doré imprimé en son centre.

Au début du tour de chaque joueur, avant d'assigner ses actions, ce joueur doit lancer un d6. Comparez ce résultat au nombre doré imprimé sur tous les icebergs en jeu. Si ce nombre correspond à un ou plusieurs icebergs en jeu, cet ou ces icebergs se déplacent ce tour-ci. Pour chaque iceberg qui se déplace, lancez un autre d6 et comparez son résultat aux nombres imprimés sur le pourtour de cet iceberg; celui-ci se déplace alors de  dans cette direction sans pivoter sur lui-même.

Si un iceberg touche un navire ou un monstre marin, arrêtez son mouvement et retirez un mât ou un segment du navire ou du monstre marin touché. Si un iceberg touche une île, il ne peut plus bouger pour le reste de la partie.

### Les maelströms

Lorsque n'importe quelle partie d'un navire, d'un monstre marin ou d'un titan (toute pièce du jeu) touche un maelström (*whirlpool*<sup>2</sup>), vous pouvez choisir à la place qu'il touche n'importe autre maelström en jeu à la place. Si vous faites de la sorte, lancez un d6 après son déplacement. Sur un résultat de 4 à 6, éliminez soit un mât (ou un segment), soit un trésor, soit un équipage de ce navire.

### Les mers des sargasses

Lorsqu'un navire se déplace sur une mer des sargasses (*sargasso sea*<sup>2</sup>), lancez un d6. Le résultat est la valeur de la mer des sargasses jusqu'à la fin du tour de ce joueur. Lorsqu'un navire passe au-dessus d'une mer des sargasses, comparez la valeur de cette dernière au nombre de mâts que ce vaisseau avait à sa construction. Si la valeur de la mer des sargasses est plus grande que ce nombre de mâts, le navire est enchevêtré dans les algues et ne peut plus bouger.

Par exemple, si un trois-mâts passe au-dessus d'une mer des sargasses avec un valeur de 4, il est enchevêtré. Si un quatre-mâts passe au-dessus d'une mer des sargasses ayant une valeur de 2, le navire n'est pas affecté. Si la valeur de la mer des sargasses et le nombre de mâts sont identiques, le navire n'est pas affecté non plus.

Si un navire est enchevêtré, vous pouvez utiliser son action du tour pour le libérer. Lancez un d6 et ajoutez le

nombre actuel de mâts du navire au résultat. Si le résultat est supérieur à 6, le navire est dégagé. Orientez le navire dans n'importe quelle direction avec sa poupe touchant en n'importe quel endroit le bord de la mer des sargasses. On pourra normalement lui donner une action de déplacement lors de son prochain tour.

### **Les nappes de brouillard**

Une nappes de brouillard (*fog bank*<sup>2</sup>) a les chiffres de 1 à 6 imprimés sur son pourtour.

Lorsque n'importe quelle partie d'un navire touche une nappe de brouillard, le navire doit être mis en entier dans la nappe de brouillard pour une action gratuite; le tour du navire se termine même s'il pouvait encore se déplacer ce tour-ci. Un navire dans une nappe de brouillard est perdu. Les navires perdus ne peuvent tirer, ni être pris pour cibles, ni éperonner, bloquer ou aborder d'autres navires. Les nappes de brouillard bloquent les lignes de mire.

Les navires sortent des nappes de brouillard dans une direction aléatoire. Lorsqu'on donne une action de déplacement à un navire qui le fait sortir d'une nappe de brouillard, lancez un d6 avant de le déplacer. Placer ce navire en-dehors de la nappe de brouillard de façon à ce que sa poupe touche le nombre sur la nappe de brouillard qui correspond au résultat du d6; il peut être posé dans n'importe quelle direction et il n'est plus perdu. Commencez le déplacement du navire à partir de ce point.

### **Les récifs**

Lorsque n'importe quelle partie d'un navire se déplace sur un récif (*reef*<sup>2</sup>), lancez un d6. Le résultat est la valeur du récif jusqu'à la fin du tour du joueur. Mettez le résultat du dé sur le récif pour vous rappeler de sa valeur. Comparez cette valeur au nombre de mâts que le navire avait lors de sa construction. Si la valeur du récif est plus petite que ce nombre de mâts, éliminez un nombre de mâts de ce navire égal à la différence.

Par exemple, si un trois-mâts se déplace sur un récif avec une valeur de 4, aucun mât n'est éliminé. Si un quatre-mâts se déplace sur un récif d'une valeur de 2, deux mâts en sont éliminés. Si la valeur du récif et le nombre de mâts sont identiques, aucun mât n'est éliminé.

Si un navire finit son déplacement partiellement sur un récif, il n'y a pas de jet de dé à faire pour savoir si des mâts sont éliminés lorsqu'il sortira du récif.

Si un navire prend plus de dommages que le nombre de mâts restants suite à s'être déplacer sur un récif, il s'échoue et reste sur le récif; les épaves (*wreck*<sup>2</sup>) bloquent les déplacements et les lignes de mire. Pour indiquer que c'est une épave, retirez un de ses morceaux de coque. Cela fait "giter" (pencher sur le côté) le navire sur le récif et le fait ressembler à une épave. Tous les équipages et trésors sur une épave restent sur l'épave, et les épaves peuvent être explorées.

## **Gagner la partie**

Le premier joueur qui pose plus de la moitié des trésors du départ (calculés en points d'or) sur son port d'attache gagne la partie! Une fois la partie finie, rendez tous les navires qui ont changé de flotte (comme lorsqu'un joueur a toué le

navire d'un autre joueur à la dérive jusqu'à son île de départ) durant la partie à leurs propriétaires.

**Garder les trésors gagnés.** En tant que règle optionnelle, le vainqueur peut définitivement conserver tous les trésors utilisés durant la partie à l'exception des trésors se trouvant sur l'île de départ d'un autre joueur.

## **Parties multijoueur**

Pour faire une partie de Pirates™ de...<sup>1</sup> avec plus de deux joueurs utilisez toutes les règles standards ci-dessus avec les exceptions suivante.

### **Préparation**

Chaque joueur fournit trois îles et six pièces de trésors de n'importe quel type ou valeur.

### **Mise en place**

Chaque joueur lance un d6. Le joueur qui obtient le meilleur score (rejouez les égalités) est le premier joueur et pose la première île. Le joueur à la gauche du premier joueur pose une île à son tour. Continuez ce processus, chacun joueur posant une île à tour de rôle, jusqu'à ce que toutes les îles aient été posées.

Le dernier joueur à avoir posé une île choisit son port d'attache en premier. Le joueur à la droite de ce joueur choisit ensuite la sienne parmi celles qui n'ont pas déjà été choisies. Continuez ce processus jusqu'à ce que chacun des joueurs ait choisi son port d'attache.

Placez les trésors selon les règles standard ci-dessus; chaque île devant recevoir trois pièces de trésor.

Une fois que toutes les ports d'attache ont été choisies et tous les trésors placés, le premier joueur entame son premier tour, passant la main au joueur à sa gauche lorsqu'il a fini son tour.

### **Trésors et victoire**

Contrairement aux règles standard ci-dessus, les pièces de trésor ne sont pas révélées quand elles sont ramenées sur le port d'attache d'un joueur. Cependant, tous les trésors uniques sont révélés sur l'île vierge selon les règles standards ci-dessus. Une fois que la dernière pièce de trésor a été chargé sur un navire, notez ce navire avec un marqueur "fin" (utilisez une banderole, une piécette ou tout autre petit objet comme marqueur de fin).

La partie se termine lorsqu'une des conditions suivantes est remplie:

- Le navire avec le marqueur de fin décharge la dernière
- Le navire avec le marqueur de fin coule.
- A n'importe quel moment, il n'y a plus qu'un seul joueur avec au moins un navire qui n'est pas à la dérive.

Lors de parties à quatre joueurs ou plus, il y a une condition possible supplémentaire pour terminer la partie: la moitié des joueurs au moins n'ont plus de navires en jeu.

Lorsqu'une des quatre conditions ci-dessus est remplie, révélez toutes les pièces de trésor, y compris les trésors à bord des navires. Chaque joueur additionne la valeur totale de ses

pièces de trésor se trouvant sur son île de départ et/ou ses navires. Le joueur avec le plus haut total de trésor gagne!

**Nota bene.** Les pièces de trésor à bord d'un navire qui a coulé ne compte pour la victoire d'aucun joueur.

<sup>1</sup> - Choisissez le nom de l'extension qui vous fait plaisir car ces règles sont valables pour tout le jeu

<sup>2</sup> - En version anglaise.