Francis Drake — Variante 2 joueurs

Sur une idée originale de Mathue Faulkner et développée par Kayal Games

Dans le jeu à 2 joueurs, toutes les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes :

1. PRÉPARATION :

• Utilisez la série de tuiles lieux pour le jeu à 3 joueurs.





• Il y aura dans cette variante un 3ème joueur neutre, qui sera appelé Hawkins (John Hawkins était le cousin ainé de Drake). Hawkins utilisera les éléments suivants dans une couleur non choisie par les joueurs : 1 frégate, un jeton investisseur et 10 disques d'action.







Les disques mission de la même couleur seront utilisés pour bloquer certains emplacements des Caraïbes (voir plus loin).

• Placez la frégate d'Hawkins sur la position 3 des Docks de chargement.



• Bloquez 1 Galion, 2 Forts, 2 Villes et un port de commerce avant chaque voyage (voir page 2).

• Ne placez pas d'Argent, d'Or, de Bijoux, de Marchandises, de Galions et Frégates/Troupes espagnols sur les destinations ainsi bloquées.

2. PHASE D'APPROVISIONNEMENT :

Lors de la phase d'approvisionnement, à chacun de ses tours, Hawkins placera un disque d'action sur un Lieu suivant le résultat d'un dé. Hawkins n'a pas besoin de prendre les objets / bonus associés.

• Quand c'est à Hawkins de jouer, lancez le d6 et appliquez les règles suivantes :
sur un résultat de 1-3, Hawkins se place sur le meilleur espace (le plus à gauche) sur la **prochaine** tuile accessible pour lui ;
sur un résultat de 4-5, Hawkins se place sur le meilleur espace sur la 2ème **prochaine** tuile accessible ;
sur un résultat de 6, Hawkins se place sur le meilleur espace sur la 3ème **prochaine** tuile accessible.

• Hawkins doit suivre les mêmes règles qu'un joueur normal (pas deux disques sur un même Lieu, il doit toujours progresser dans la rue…).

• Si Hawkins se place sur le premier emplacement de Drake, alors son prochain tour est de se placer sur le 2ème emplacement de Drake.

• Le Lieu investisseur est disponible pour Hawkins tant que son jeton Investisseur n'a pas été défaussé.

• Si le résultat du dé amène Hawkins à se placer au-delà du dernier lieu (Quais) alors placez sa frégate sur le premier emplacement disponible des Docks des navires en partance, ce qui termine son tour (aucun autre disque ne sera placé). Hawkins ne naviguera pas : il prend uniquement part à la phase d'approvisionnement des 3 voyages et sera toujours en 3ème position sur les Docks de chargement au début d'un nouveau voyage.



Après que Rouge et Bleu se sont placés, si Hawkins fait 1, 2 ou 3 au dé, il place son disque sur le 2ème espace d'Equipage (le 1er espace est occupé).



Si Hawkins fait 4 ou 5, il place son disque sur le 2ème espace de Chantier naval (le 1er espace est occupé).



Si Hawkins fait un 6, il place son disque sur le 1er espace de Canons (3ème tuile disponible pour lui, espace le plus à gauche).

3. PHASE DE PRÉPARATION : BLOQUER DES EMPLACEMENTS

• Pendant la phase de préparation de chaque voyage (et avant la phase d'approvisionnement), des destinations sur la partie Caraïbes sont bloquées. Ces destinations (1 Galion, 2 Forts, 2 Villes et un Port de commerce) sont déterminées par un jet de dé, et la table de références décrites ci-dessous.

• Lancez le dé et placez un disque Mission sur les destinations indiquées. Les joueurs **ne peuvent pas** naviguer vers ces destinations pour ce voyage. Les disques Mission sont enlevés à la fin du voyage (et replacés sur des nouvelles destinations quand on prépare le voyage suivant).





un « 5 » est obtenu au dé : 1 disque est placé sur Santiago de Cuba, Portobelo, Gran Granada (montré ci-contre), et sur les Forts des zones 1 et 4, ainsi que le Galion de la zone 4 (non montré dans le visuel).

Résultat	Galion	Fort	Ville	Port de commerce
	Zone 2	Zone 2 Zone 4	Zone 1 Zone 3	San Juan
	Zone 2	Zone 1 Zone 3	Zone 2 Zone 4	San Juan
	Zone 3	Zone 3 Zone 4	Zone 1 Zone 2	Santo Domingo
	Zone 3	Zone 1 Zone 2	Zone 3 Zone 4	Santo Domingo
	Zone 4	Zone 1 Zone 4	Zone 2 Zone 3	Santiago de Cuba
	Zone 4	Zone 2 Zone 3	Zone 1 Zone 4	Santiago de Cuba

*Note: la zone 1 correspond à la partie verte, la zone 2 la violette, la zone 3 la jaune et la zone 4 la rouge.