John D Clair

DEAD RECKONING™

LIVRET DE RÈGLES



Introduction

Le vent a repris, gonflant les voiles et dispersant finalement dans l'air la fumée des canons. Smitty poussa un soupir de soulagement alors que le vaisseau qui venait de les attaquer se faisait plus petit à l'horizon.

- *J'ai bien cru que nous étions faits, les gars, dit-il aux autres sur le pont d'artillerie. J'ai bien cru qu'on irait droit au fond, je le pensais vraiment.*
- *Arrêtez immédiatement cette conversation, M. Smith, ordonna le capitaine Kern d'un ton sec.*

Smitty fit la grimace tandis que le capitaine et son suivant, Gunter le garçon de cabine, descendaient les escaliers vers le pont d'artillerie.

- *C'était la Rose Noire. Elle reviendra. Son capitaine ne s'arrêtera pas tant que notre navire ne sera pas sous les flots, ou qu'il ne pourra pas revendiquer mon trésor comme étant le sien.*

Les artilleurs se regardèrent tous avec anxiété. Chaque fois que le capitaine commençait à parler de son trésor, ça se passait mal. Il y a des années, elle avait découvert un étrange coffre sur une île isolée, qu'elle n'avait jamais pu ouvrir quoiqu'elle ait tenté. C'était son obsession, ne jamais s'en séparer. Il l'avait accompagnée dans tous ses voyages depuis lors.

Smitty était douloureusement conscient que le capitaine avait perdu de nombreux membres d'équipage au cours de ce voyage. Des rumeurs disaient que certains d'entre eux étaient morts des mains mêmes du capitaine quand cette obsession jalouse l'avait envahie. En dix ans, elle n'avait jamais cessé de chercher la clé qui ouvrirait le coffre. Smitty se contentait de ne jamais poser les yeux sur le coffre, car quiconque manifestait trop d'intérêt vivait dangereusement.

- *M. Smith, aboya le capitaine, quel est l'état de nos réserves de poudre ?*
- *En parfait état, capitaine, répondit aussitôt Smitty. Les hommes ont fait attention à leurs tirs. Nous avons assez de poudre pour gérer trois ou quatre autres affrontements de cette durée. Mais j'espère que nous n'en aurons pas besoin, si vous me permettez, capitaine.*
- *Restez quand même vigilant, M. Smith, dit le capitaine d'un signe de tête. Gunter ! aboya-t-elle.*

Le garçon de cabine jouait avec quelque chose dans sa chemise et sursauta quand le capitaine l'appela.

- *À vos ordres, capitaine !*
- *Dites au cuisinier que je prendrai mon dîner dans une heure, ordonna-t-elle.*
- *Oui, capitaine ! répéta le garçon et il gravit les escaliers en un éclair.*

Bien qu'il ne dit rien, Smitty ne put s'empêcher de remarquer que la chose avec laquelle le garçon jouait était un collier qui ressemblait beaucoup à une vieille clé corrodée.

APERÇU

Un jeu pour 1 à 4 joueurs âgés de 14 ans et plus par John D Clair.



Bienvenue à bord !

Dans *Dead Reckoning*™, vous êtes le commandant d'un navire de corsaires prêt à s'élancer dans des eaux lointaines. Explorez des îles inconnues, gagnez de l'influence et établissez des avant-postes, lancez-vous dans une chasse au trésor ou terrorisez les mers, à vous de choisir. Chaque choix vous rapprochera d'une série de réussites et lorsqu'un joueur en aura accompli quatre, la fin de la partie sera déclenchée.

Mais vous n'êtes pas le seul à avoir soif de gloire en haute mer... Vous êtes dans une course face à l'opposition des autres joueurs, chacun à la poursuite de la victoire selon ses propres conditions. Serez-vous le meilleur explorateur, marchand ou corsaire ? Votre choix stratégique se révélera-t-il décisif ? Lorsque la fumée se dissipera, le joueur qui aura le mieux relevé les défis de Dead Reckoning et qui aura amassé le plus grand trésor remportera la victoire !

Remerciements particuliers de la part de l'auteur :

Un grand merci à tous les gens formidables qui ont testé *Dead Reckoning*. La route a été longue entre l'idée initiale et le jeu final et je pense que, peut-être plus que pour toutes autres de mes créations, les commentaires et les suggestions des testeurs ont vraiment aidé à amener ce jeu à son niveau de conception final. Il y a quelques personnes que j'aimerais particulièrement citer : Pace Wilder, Leon Blight, Rhy Green et Nye Green pour leurs nombreux tests du jeu et leurs multiples séries de parties avec les différentes versions des extensions de la saga. De plus, la contribution des joueurs avisés de l'équipe AEG, en particulier Mark Wootton qui a fait un travail incroyable en développant le jeu et en l'aidant à franchir la ligne d'arrivée, et John Zinser dont l'excellente contribution, l'enthousiasme et la vision de *Dead Reckoning* ont continuellement orienté le jeu dans la bonne direction. Parmi les jeux qui ont particulièrement inspiré ou influencé certaines parties de la conception de *Dead Reckoning*, citons mes propres modèles *Mystic Vale* et *Edge of Darkness*, qui se sont inspirés de *Dominion*, *Ascension* et *Splendor*, ainsi que *Scythe* pour le système des réussites, *Wallenstein* pour le combat dans la tour à cubes et *Scythe : le réveil de Fenris* pour les idées de campagne.

CONTENU

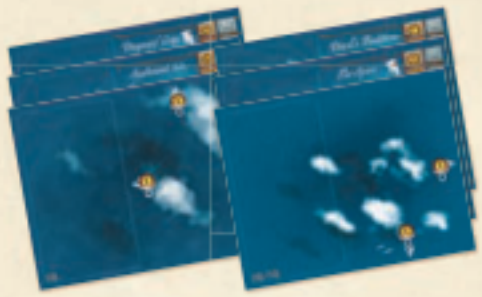
- 1 plateau port
- 16 plateaux océan
  (12 avec des îles, 4 hautes mers)
- 4 paquets de cartes progrès
  (25 progrès et rencontres des niveaux 1, 2 et 4, 23 pour le niveau 3. Chacun avec sa propre boîte de rangement)
- 80 pièces
- 40 jetons cargaison
  (30 jetons cargaison valeur 1, 10 jetons cargaison valeur 3)
- 32 tuiles amélioration de navire base / avancée
- 16 marqueurs de dégâts
- 22 bâtiments
  (8 forts, 8 garnisons, et 6 avant-postes)
- 20 cubes noirs
- 1 navire de combat et 1 plateau de combat
- 80 protège-cartes
  (remarque, alors qu'il ne faut que 48 protège-cartes pour jouer, le jeu comprend un supplément en cas de dommage pendant les parties)
- 4 cartes aide de jeu marin
- 4 cartes aide de jeu tour
- 8 jetons bonus de réussite
- 3 boîtes de rangement pour les jetons
- 1 livret de règles
- 18 cartes jeu solo
- 1 livret de règles pour le jeu solo
- 1 boîte de rangement pour les paquets des joueurs



JETONS BONUS DE RÉUSSITE



PLATEAU PORT



PLATEAUX OCÉAN



PAQUETS DE CARTES PROGRÈS



CUBES NOIRS



BOÎTES DE RANGEMENT POUR LES JETONS



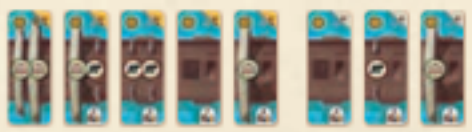
PIÈCES



MARQUEURS DE DÉGÂTS



JETONS CARGAISON



TUILES AMÉLIORATION DE NAVIRE BASE / AVANCÉE



NAVIRE DE COMBAT ET PLATEAU DE COMBAT



BÂTIMENTS



PROTÈGE-CARTES



CARTES RENCONTRE ET PROGRÈS



CARTES AIDE DE JEU

CONTENU DU JOUEUR

Chaque joueur doit avoir :

- 1 tuile quai
- 1 figurine navire
- 1 plateau navire
- 1 jeton mode pirate
- 1 coffre au trésor
- 30 cubes dans sa couleur de joueur
- 6 marqueurs réussite
- *12 protège-cartes*
- *12 cartes illustration de marin*
- *12 cartes capacité de marin*

Ces 3 éléments se combinent pour former une pioche de 12 cartes marin, chaque « carte » étant un protège-carte contenant une carte illustration et une carte capacité correspondante.

Chaque joueur doit avoir 1 **Capitaine**, 1 **Bosco**, 1 **Commissaire de bord**, 1 **Premier lieutenant**, 1 **Corsaire**, 2 **Artilleurs**, 2 **Matelots**, et 3 **Membres d'équipage**. Les cartes illustration ont un sceau de couleur afin que vous puissiez facilement identifier un ensemble.



TUILE QUAI



FIGURINE NAVIRE



PLATEAU NAVIRE



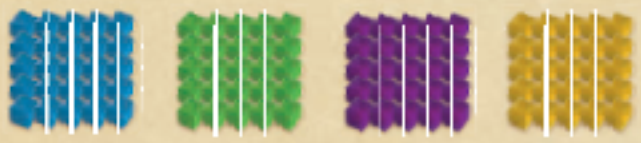
COFFRE AU TRÉSOR



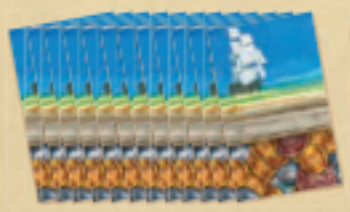
JETON MODE PIRATE



MARQUEURS RÉUSSITE



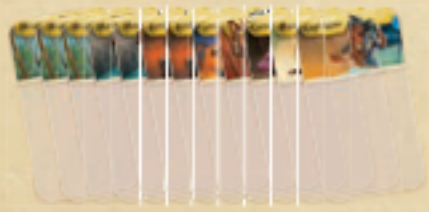
CUBES DANS VOTRE COULEUR DE JOUEUR



PROTÈGE-CARTES



CARTES CAPACITÉ DE MARIN

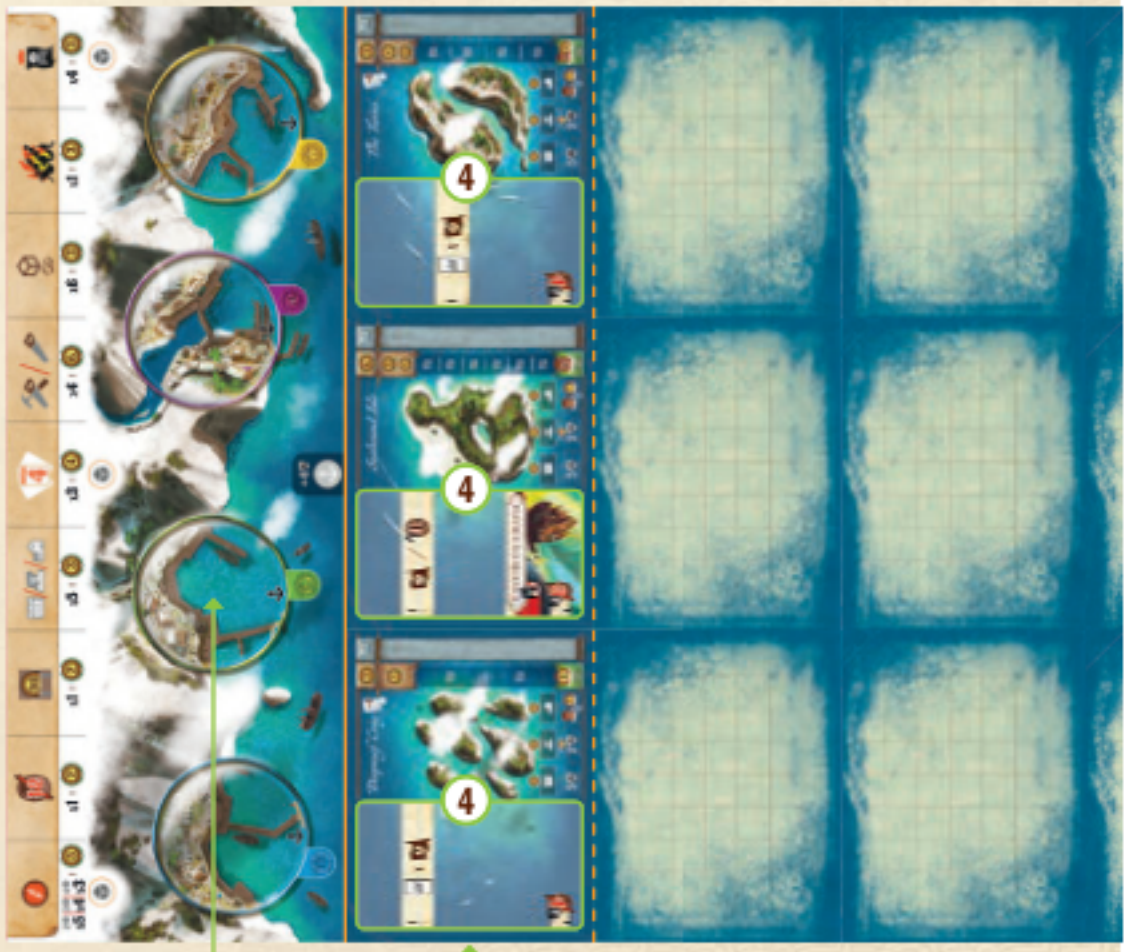


CARTES ILLUSTRATION DE MARIN

Les éléments finaux peuvent varier. Ils ne sont pas à l'échelle.

SCHÉMA DE MISE EN PLACE

- A PLATEAU PORT
- B PLATEAUX OCÉAN
- C PAQUETS DE CARTES PROGRÈS



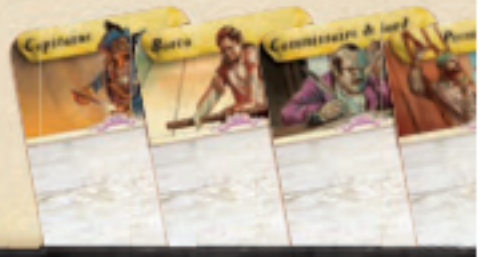




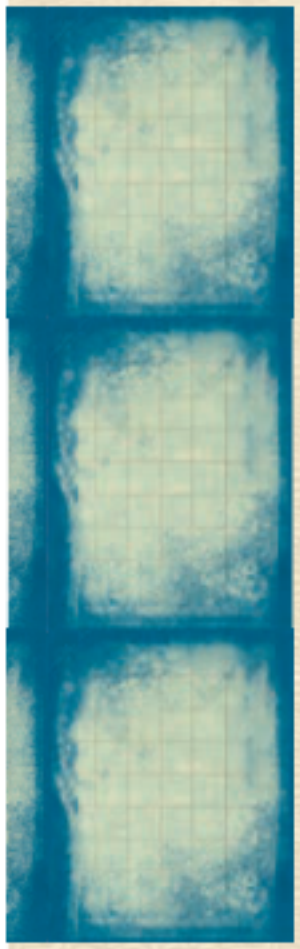


E ZONE DE JOUEUR

- 6 MARQUEURS RÉUSSITE
- 15 PIÈCES
- 1 COFFRE AU TRÉSOR
- 30 CUBES
- 12 CARTES MARIN
- 1 FIGURINE NAVIRE
- 1 PLATEAU NAVIRE
- 2 CARTES AIDE DE JEU
- 1 TUILE QUAI
- 1 JETON MODE PIRATE



E



RANGÉE 4



D

AUTRE MATÉRIEL
- PIÈCES
- JETONS CARGAISON
- CUBES NOIRS
- MARQUEURS DE DÉGÂTS
- BÂTIMENTS
- NAVIRE DE BASE TUILES AMÉLIORATION
- NAVIRE AVANCÉ TUILES AMÉLIORATION
- NAVIRE DE COMBAT
- PLATEAU DE COMBAT

D



JETONS CARGAISON



CUBES NOIRS



MARQUEURS DE DÉGÂTS



BÂTIMENTS



NAVIRE DE COMBAT ET PLATEAU DE COMBAT



TUILES AMÉLIORATION DE NAVIRE AVANCÉE



TUILES AMÉLIORATION NAVIRE DE BASE

E

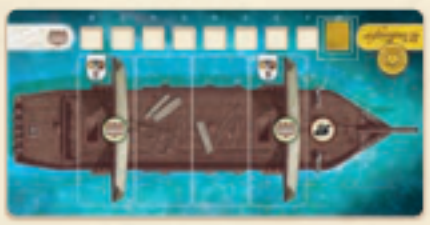


TUILE QUAI

6 MARQUEURS RÉUSSITE



FIGURINE NAVIRE



PLATEAU NAVIRE



12 CARTES MARIN



CUBES



PIÈCES



JETON MODE PIRATE



CARTES AIDE DE JEU



COFFRE AU TRÉSOR



DEAD RECKONING

E

COFFRE AU TRÉSOR



PIÈCES



JETON MODE PIRATE



CARTES AIDE DE JEU

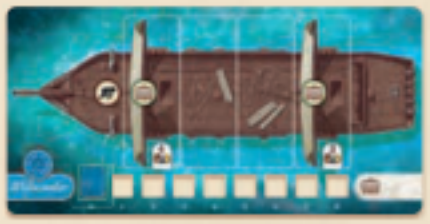


CUBES



PLATEAU NAVIRE





FIGURINE NAVIRE



12 CARTES MARIN



6 MARQUEURS RÉUSSITE



TUILE QUAI





MISE EN PLACE

Les sections ci-dessous sont numérotées et lettrées pour correspondre au schéma et aux exemples de mise en place.

A **Placez le plateau port sur la table.**

B **Installez les plateaux océan en respectant les étapes suivantes :**

Prenez tous les plateaux océan possédant des îles et retournez-les face cachée. Prenez au hasard un nombre d'entre eux en fonction du nombre de joueurs et laissez le reste dans la boîte : utilisez 10 de ces plateaux îles lors d'une partie à 4 joueurs, 9 plateaux lors d'une partie à 3 joueurs et 8 plateaux lors d'une partie à 2 joueurs.

Ensuite, prenez les 2 plateaux océan haute mer (ceux qui n'ont pas d'îles) qui n'ont pas d'icône de nombre de joueurs dessus et ajoutez-les aux plateaux îles choisis.

Enfin, si vous jouez à 2 joueurs, ajoutez également les deux autres plateaux de haute mer (2👤/3👤). Si vous jouez à 3 joueurs, ajoutez simplement le plateau de haute mer avec l'icône 3👤. Vous devez avoir 2 plateaux océan de haute mer au total dans une partie à 4 joueurs, 3 dans une partie à 3 joueurs et 4 dans une partie à 2 joueurs. Vous devriez maintenant avoir un total de 12 plateaux océan. Mélangez-les (en les gardant face cachée) puis placez-les pour former une grille de 3 x 4 comme indiqué sur l'image.

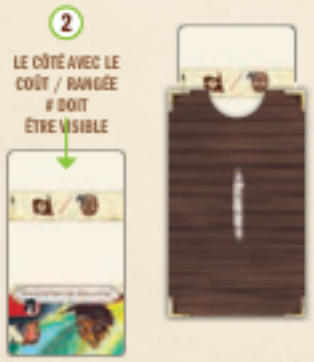
Retournez face visible les 3 plateaux océan qui touchent le plateau port.

C **Les paquets de cartes progrès :**

1. Divisez le paquet de cartes progrès/rencontre(s) en 4 paquets en vous basant sur l'icône de « rangée » en haut à droite *(remarque : certaines sont recto verso et cette icône n'est visible que sur la face recto)*.



2. Mélangez ces paquets séparément, puis placez-les dans leurs boîtes respectives face visible et le haut des cartes progrès orienté vers le fond de la boîte. Pendant la partie, lorsque vous piochez dans les boîtes, veillez à ne pas retourner les progrès lorsque vous les piochez, car certains sont recto verso et comportent des informations secrètes au verso.



3. Placez chaque boîte à côté de la rangée de plateaux océan correspondante. La boîte n°1 doit être placée à côté de la rangée d'îles la plus proche du port, la boîte n°2 à côté de la deuxième rangée, etc.

4. Enfin, pour chacun des plateaux océan adjacents au plateau port, prenez une carte de la boîte de la rangée 1 et placez-la face visible sur la case des cartes libres.



Remarque : avant votre première partie, vous devez assembler le navire de combat en suivant les instructions fournies sur la boîte du navire de combat.

D **Autre matériel :**

Créez une réserve générale contenant des piles séparées de cargaison (🟤), de pièces (🟡), de cubes noirs, de marqueurs de dégâts (🔥), et de bâtiments. Les 🟤 et 🟡 doivent être facilement accessibles à tous les joueurs, donc faites deux piles de chaque côté de la table si besoin. Nous vous recommandons d'utiliser les boîtes de rangement supérieures et inférieures fournies comme réserves à jetons. Placez les tuiles amélioration de navire de base et avancée à proximité, en piles de tuiles identiques.

Installez le navire de combat et le plateau de combat à proximité.

E **Chaque joueur reçoit :**

I. 1 coffre au trésor de sa couleur pour garder ses 🟡 à l'abri du regard des autres joueurs.
II. 15 🟡 dans son coffre au trésor.
III. 30 cubes de sa couleur.
IV. 1 plateau navire avec un de ses cubes sur la case 0 de la piste voiles.
V. 1 tuile quai.
VI. 6 marqueurs réussite.
VII. 1 figurine navire que chaque joueur place sur le plateau port. L'endroit où vous la placez sur le plateau port n'a pas d'importance, car le plateau port compte comme une seule et même case pour les déplacements.
VIII. 1 jeton mode pirate.
IX. 1 carte aide de jeu.
X. 1 paquet de 12 cartes marin, mélangées et placées face cachée devant lui.





Création de votre paquet de cartes marin de départ :

Votre paquet de cartes marin se compose des éléments suivants : 1 **capitaine**, 1 **commissaire de bord**, 1 **premier lieutenant**, 1 **bosco**, 1 **corsaire**, 2 **artilleurs**, 2 **matelots**, 3 **membres d'équipage**.

Pour chaque marin, retournez la carte capacité de sorte que le niveau 1 apparaisse en bas, puis placez la carte illustration par-dessus. Mettez les deux dans un protège-carte. Le terme « carte marin » désigne la carte illustration, la carte capacité et tout progrès dans un même protège-carte.

Les tuiles quai et port :

Votre tuile quai représente votre entrepôt dans le port. Habituellement, lorsque vous gagnez 🟤, elle est placée sur votre tuile quai. Les 🟡 ne sont jamais placées sur votre tuile quai, mais peuvent être utilisées depuis votre coffre au trésor comme si elles l'étaient. Vous pouvez soit laisser votre tuile quai sur le plateau port, en recouvrant une des villes représentées, soit placer votre tuile quai devant vous si c'est plus pratique.



Chaque joueur reçoit 2 jetons bonus de réussite au hasard, en choisit 1 et le garde. Ces jetons sont facultatifs, mais recommandés pour votre première partie.

F **Déterminez le premier joueur, la cargaison de départ et les cartes en main :**

Tous les joueurs doivent ensuite piocher les quatre premières cartes de leur paquet de marins et les prendre en main. Ensuite, déterminez au hasard un premier joueur. Ce joueur gagne 1 🟤. Le joueur suivant, dans le sens horaire, gagne 2 🟤, le 3e joueur, le cas échéant, gagne 3 🟤, et le 4e joueur, le cas échéant, gagne 2 🟤 et peut augmenter le niveau d'une de ses cartes marin dans sa main de départ avant son premier tour (voir page 13). Placez toute 🟤 gagnée sur votre tuile quai.

PRINCIPES DE JEU

Les joueurs jouent chacun à leur tour, les uns après les autres. Votre tour se compose de deux phases, réalisées dans l'ordre suivant :

1. **Phase principale :** c'est là que se déroule toute l'action de votre tour. Vous réalisez un certain nombre d'actions différentes, comme déplacer votre navire, charger et décharger des 🛢, jouer des cartes et utiliser leurs capacités, et acheter un ou plusieurs progrès ou résoudre une ou plusieurs rencontre.

2. **Phase de maintenance :** après avoir effectué toutes vos actions, il est temps de mettre sous protège-cartes vos nouveaux progrès, de piocher de nouvelles cartes et de réinitialiser le plateau pour le tour du joueur suivant. Si vous le souhaitez, vous pouvez également hisser votre drapeau pirate et passer en mode pirate.

À la fin de votre tour, vous améliorez une carte en main, pendant que vos adversaires jouent leur tour.

1 PHASE PRINCIPALE

Pendant votre phase principale, vous pouvez réaliser autant des actions indiquées que vous le souhaitez. Les actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre, à l'exception du déplacement de votre navire, qui nécessite d'abord de hisser les voiles. Sauf mention contraire, vous pouvez effectuer ces actions autant de fois que vous le souhaitez.

- Charger/décharger/réorganiser & larguer 🛢 et 🟡.
- Jouer une carte de votre main.
- Hisser les voiles *(une fois par tour)*.
- Déplacer votre navire.
- Acheter la carte progrès ou résoudre la carte rencontre dans la case actuelle de votre Navire *(jusqu'à deux fois par tour)*.
- Utiliser la capacité d'une carte jouée *(chaque capacité d'une carte ne peut être utilisée qu'une fois par tour)*.



Par exemple, vous pouvez jouer une carte, décharger 🛢, hisser les voiles, charger 🛢, vous déplacer, jouer une autre carte, utiliser une capacité, acheter une carte progrès, charger 🛢, vous déplacer à nouveau, jouer une autre carte, résoudre une rencontre, etc.

✸ CHARGER / DÉCHARGER / RÉORGANISER / LARGUER DES 🛢 ET DES 🟡

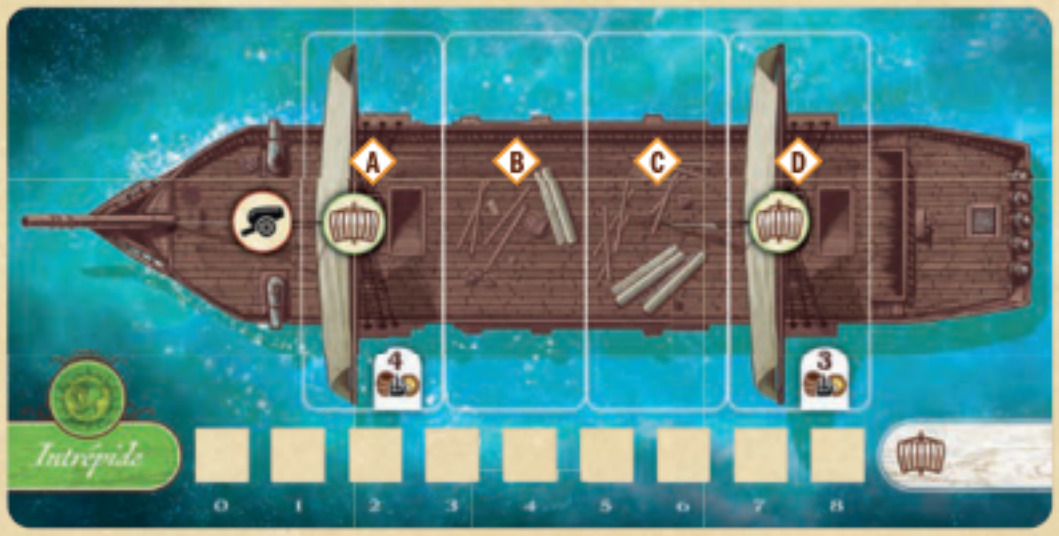
CHARGER

- Chaque fois que votre navire se trouve sur le plateau port, il est considéré comme « au port » et vous pouvez déplacer 🛢 de votre tuile quai vers les cases de coque disponibles sur votre navire.
- Si votre navire se trouve sur une île que vous contrôlez (voir page 16), vous pouvez déplacer 🛢 et 🟡 de cette île sur les cases de coque disponibles de votre navire. Vous ne pouvez pas charger à partir d'une île que vous ne contrôlez pas.

DÉCHARGER

- Si votre navire est au port, vous pouvez déplacer 🛢 de votre navire sur votre tuile quai. Les 🟡 ne sont jamais placées sur votre tuile quai, mais peuvent être utilisées à partir de votre coffre au trésor comme si elles y étaient.
- Si votre navire se trouve sur une île, vous pouvez déplacer 🛢 et 🟡 de votre navire à l'île. Vous pouvez décharger sur une île même si vous ne la contrôlez pas.

Si le navire d'un adversaire en mode pirate se trouve sur une île que vous contrôlez, vous ne pouvez pas charger ou décharger de l'île sans combattre et vaincre le navire de l'adversaire (voir page 17 pour les règles de combat et pages 10 & 12 pour plus d'informations sur le mode pirate).



Votre plateau navire comporte quatre cases de coque : la première case (A) a une voile (⛵) et une cale d'une contenance de 4 🛢. Les deux cases (B) et (C) suivantes sont vides, et la dernière case (D) a une voile et une cale d'une contenance de 3 🛢. Les 🛢 et 🟡 que vous chargez doivent être placés dans une cale, et le nombre total de 🟡 et 🛢 combiné dans chaque cale ne peut pas dépasser la contenance de cette cale.

Les avantages d'une case de coque, par exemple voile ou canon (🔫), ne sont obtenus que si cette partie de la coque a une cale vide (ne contient pas de 🟡 ou 🛢). Au début de la partie, cela signifie que votre navire peut transporter un maximum de 7 🛢 + 🟡 (4 dans la cale (A) et 3 dans la cale (D)). Si un ou plusieurs 🛢 ou 🟡 sont chargés dans l'une des cases de la coque avec cales, vous perdrez le bénéfice de la voile pour cette case de coque jusqu'à ce que la cale soit vidée.

RÉORGANISER

Vous pouvez réorganiser 🛢/🟡 comme vous le souhaitez sur votre navire à tout moment, même pendant le tour d'un autre joueur, y compris en réponse immédiate à une attaque. Cependant, une fois que le combat a commencé, vous ne pouvez plus le faire jusqu'à ce que le combat soit terminé.

LARGUER

Vous pouvez aussi larguer 🛢 ou 🟡 en les jetant à la mer ; retirez-les de votre navire et remettez-les dans la réserve générale. Vous pouvez même le faire lorsque ce n'est pas votre tour, y compris en réponse immédiate à une attaque. Cependant, une fois que le combat a commencé, vous ne pouvez plus le faire tant que le combat n'est pas terminé.

JOUER UNE CARTE DE VOTRE MAIN

Lorsque vous jouez une carte, placez-la de votre main sur la table face visible devant vous. Vous pouvez utiliser les capacités de la carte jouée maintenant, plus tard dans le tour, ou pas du tout (voir page 11 pour l'utilisation des capacités).

HISSER LES VOILES

Vous ne pouvez le faire qu'une fois par tour et devez le faire avant de vous déplacer. Comptez le nombre d'icônes de voile () que vous avez sur votre navire et sur les cartes que vous avez jouées. Placez le cube sur la piste voiles de votre plateau navire dans la case correspondante. Vous pouvez hisser un maximum de 8 voiles .

N'oubliez pas qu'au moment où vous hissez les voiles, si une cale de votre navire a au moins 1  ou  sur elle, vous n'obtenez pas l'icône de voile.

Remarque : Lorsque vous hissez les voiles depuis le plateau port ou depuis une île que vous contrôlez, vous pouvez compter les voiles des cales avec /. En fait, comme le chargement et le déchargement peuvent être effectués plusieurs fois au cours de votre tour, vous déchargez essentiellement tout, vous hissez les voiles, puis vous rechargez tout. Cela ne fonctionne pas sur les îles que vous ne contrôlez pas, puisque vous ne pouvez pas charger à partir de ces îles.



Le joueur Violet commence son tour sur une île qu'il contrôle, il peut donc utiliser les voiles () de son navire même si elles sont occupées par /. En fait, il décharge, hisse les voiles et charge à nouveau. Il règle sa piste voiles sur 3 (2 pour la voile du navire et 1 pour la voile de la carte jouée).

Bleu ne peut pas compter les voiles () sur son navire à moins qu'il ne décharge, largue ou dépense la pour découvrir les cales des voiles. Bleu peut décharger et hisser les voiles, mais comme il ne contrôle pas l'île, il ne peut pas recharger avant de partir. Il ne veut pas donner au joueur Violet des , et ne veut pas les larguer, donc il ne peut compter que les icônes de voile sur les cartes jouées ; Bleu règle sa piste voiles sur 1.



C'est une situation similaire à l'exemple précédent, mais le joueur bleu veut vraiment naviguer deux fois ce tour et n'a qu'une carte en main avec une icône voile (). Il pourrait choisir de décharger d'une des cales sur l'île, mais comme le joueur Violet contrôle cette île, il choisit de larguer à la place, en la remettant dans la réserve.

DÉPLACER VOTRE NAVIRE

Vous pouvez déplacer votre navire d'un certain nombre de plateaux en déplaçant le cube sur votre piste voiles vers la gauche d'une case pour chaque plateau sur lequel vous souhaitez vous déplacer. Vous ne pouvez pas déplacer le cube au-delà de la fin de la piste et une fois que votre cube a atteint la case la plus à gauche, vous ne pouvez plus vous déplacer plus loin pendant ce tour.

Vous ne pouvez vous déplacer que de manière orthogonale (pas de déplacement en diagonale). Le plateau port est adjacent aux trois plateaux océan de la rangée 1.

Si vous vous arrêtez sur un plateau inexploré (tourné face cachée), vous **devez** l'explorer. Pour ce faire, retournez le plateau, piochez le premier progrès dans la boîte associée à cette rangée et placez-le face visible sur la grande case du plateau océan. Cela met fin à cette action particulière de déplacement, mais vous pouvez effectuer d'autres actions de déplacement plus tard au cours du tour. Cependant, **vous ne pouvez pas explorer plus d'un plateau océan au cours du même tour**, et donc, toute autre action de déplacement que vous effectuez ne peut pas vous amener à vous arrêter sur un autre plateau non exploré.



Exemple : En utilisant 2 voiles (), Violet peut se déplacer sur n'importe lequel des plateaux indiqués.



Le joueur vert utilise 2 de ses voiles () pour se déplacer à travers un plateau non exploré et sur un autre plateau non exploré. Le plateau océan qu'il a traversé reste face cachée et Vert explore celui sur lequel il a terminé son déplacement, en le retournant face visible.

Remarque : les navires des autres joueurs ne bloquent pas ou n'empêchent pas le déplacement.

Remarque : vous pouvez naviguer sur des plateaux inexplorés sans les explorer, mais si vous vous arrêtez sur un plateau océan inexploré, vous devez l'explorer.

Remarque : vous devez vous arrêter sur un plateau océan si vous souhaitez y faire quelque chose. Cela inclut l'achat d'un progrès, l'attaque d'un navire ou toute interaction avec l'île de quelque manière que ce soit.

MODE PIRATE & DÉPLACEMENT

Si vous vous arrêtez sur un plateau océan contenant le navire d'un adversaire qui est en mode pirate (voir page 12), un combat est automatiquement déclenché (voir page 18). Cependant, vous pouvez traverser un plateau océan où se trouve le navire d'un adversaire en mode pirate sans provoquer de combat.

Si vous vous arrêtez sur un plateau océan où se trouvent plusieurs navires adverses en mode pirate, vous devez les combattre l'un après l'autre jusqu'à ce que vous les ayez tous combattus ou que votre navire soit coulé ; vous choisissez l'ordre dans lequel vous combattez les navires.

Remarque : le fait d'être en mode pirate lors de votre propre tour n'a aucun effet. Le fait que votre navire soit en mode pirate n'a d'importance que pour les tours de vos adversaires. Si vous voulez attaquer vos adversaires pendant votre propre tour, vous devez utiliser l'icône du drapeau d'attaque.



ACHETER DES PROGRÈS / RÉSOUDRE DES RENCONTRES

S'il y a un progrès ou une rencontre à l'endroit où se trouve votre navire, vous pouvez acheter ce progrès / résoudre cette rencontre. Des effets de cartes peuvent s'y référer avec le terme « avancées ».

Les progrès peuvent être achetés et sont ensuite insérés dans vos cartes marin, améliorant ainsi cette carte. Les rencontres ont des informations cachées au dos. Dans le jeu de base, les seules rencontres sont les navires marchands qui, s'ils sont acquis, sont également des progrès.

Important : vous ne pouvez acheter/résoudre qu'un maximum de 2 progrès / rencontre(s) par tour.





Exemple : l'achat de ce progrès coûte 4, donc vous retournez 4 de votre navire à la réserve générale.

PROGRÈS

Pour acheter un progrès, votre navire doit se trouver au même endroit que le progrès, et vous devez dépenser de votre navire un montant égal au coût indiqué. Si vous n'avez pas assez de sur votre navire, vous ne pouvez pas acheter le progrès. Une fois que vous avez payé le progrès, placez-le face visible à proximité ; vous le placerez dans un protège-carte pendant votre phase de maintenance.



PROGRÈS

Sur le plan thématique, les progrès représentent l'acquisition de compétences et d'expériences spéciales par l'équipage de votre navire, devenant ainsi de meilleurs marins et des combattants plus efficaces.

1. Capacité.
2. Indicateur de la position qu'occupera le progrès (première/moyenne/basse).
3. Coût d'achat du progrès.
4. Indicateur de la rangée dont il provient.

RENCONTRES

Dans le jeu de base, les seules rencontres sont les navires marchands qui sont résolus de l'une des deux façons suivantes : **échanger** ou **attaquer**.

Échanger : vous pouvez acheter la rencontre en tant que progrès en utilisant les règles normales pour acheter un progrès. Si vous faites cela, prenez la rencontre comme vous le feriez normalement et ne regardez pas au dos de celle-ci. Lorsque vous insérez la rencontre, insérez-la entre la carte illustration et la carte capacité de sorte que la première partie de la carte navire marchand soit cachée, mais que la partie progrès soit visible. Lorsque vous insérez la rencontre, insérez-la entre la carte Illustration et la carte capacité de sorte que la partie haute de la carte navire marchand soit cachée, mais que la partie progrès soit visible.

Attaquer : vous n'avez pas besoin d'un drapeau d'attaque (⚑) pour attaquer un navire marchand. Retournez simplement la rencontre et résolvez l'effet. En général, cela donne lieu à un combat (expliqué à la page 17). S'il y a un combat, suivez les instructions sur la carte navire marchand Victoire ou Défaite, selon l'issue du combat. Si vous perdez le combat, les navires marchands doivent être enterrés (c'est-à-dire placés sous la boîte de progrès de leur rangée).

CARTES PROGRÈS / RENCONTRE ENTERRÉES :
Il arrive qu'une carte progrès ou rencontre soit enterrée. Par exemple, lorsque vous combattez un navire marchand et que vous perdez le combat, le navire marchand est enterré. Placez les cartes enterrées sous la boîte de cette rangée, car elles ne seront plus utilisées dans cette partie.



Exemple : Les progrès[1] obtenus en battant un navire marchand ou en échangeant avec un navire marchand sont indiqués sur la partie haute de la carte, là où se trouvent les informations sur le navire marchand. Lorsque vous les glissez dans le protège-cartes, insérez-les de manière à ce qu'elles se trouvent entre les cartes illustration et capacité.



RENCONTRE RECTO

1. Icônes représentant l'option échanger (et son coût) ou attaquer.
2. Capacité obtenue si vous échangez.
3. Aide visuelle pour indiquer la position occupée par le progrès (premier/moyen/bas).
4. Indicateur de la rangée d'où il provient.



RENCONTRE VERSO

5. Nom de la rencontre.
6. Nombre de cubes que le navire marchand utilisera lors du combat.
7. Conditions de victoire et de défaite à la suite du combat.
8. Capacité obtenue si vous gagnez le combat ; tous les navires n'en auront pas.

UTILISER UNE CAPACITÉ D'UNE CARTE JOUÉE

Les cartes que vous avez jouées de votre main peuvent avoir une ou plusieurs capacités. L'utilisation d'une capacité est une action que vous pouvez réaliser pendant votre phase principale, qui peut avoir lieu immédiatement après que la carte a été jouée ou plus tard dans votre tour. L'utilisation d'une capacité est facultative.

Chaque capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour. Les capacités « combat » ne peuvent être utilisées que pendant les combats et ne peuvent également être utilisées qu'une seule fois par tour, même si vous menez plusieurs combats.

Si vous avez beaucoup de capacités, pour vous aider à vous souvenir des capacités que vous avez utilisées à votre tour, vous pouvez marquer chacune d'entre elles avec un cube au fur et à mesure que vous les utilisez.

Voir page 14 pour plus de détails sur les différents types de capacités et leur fonctionnement.



2 PHASE DE MAINTENANCE

Réalisez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Recharger les progrès/rencontres
2. Choisir d'être en mode pirate ou marchand
3. Perdre les voiles non utilisées
4. Placer les progrès dans les protège-cartes
5. Défausser et piocher

1 RECHARGER LES PROGRÈS/ RENCONTRES

Pour chaque case progrès/rencontre vide sur les plateaux océan, piochez une carte de la boîte correspondant à cette rangée et placez-la face visible sur la case. Les cartes dans les boîtes doivent être toutes face visible, et lorsque vous sortez de nouvelles cartes des boîtes, veillez à les piocher de manière à ne pas révéler le dos de la carte. Si jamais une boîte de rangée est vide, piochez plutôt dans la rangée suivante la plus haute et disponible.

[1] Vous trouverez des informations plus détaillées sur les progrès aux pages 30 et 31.

2 CHOISIR D'ÊTRE EN MODE PIRATE OU MARCHAND

Le mode marchand est le mode par défaut. Les navires qui ne sont pas en mode pirate sont en mode marchand.

Dans cette phase, si votre navire n'est pas au port, vous pouvez choisir de mettre votre navire en mode pirate. Pour ce faire, vous devez ajouter votre jeton mode pirate sur la case située entre les voiles avant et centrales de votre navire. Les navires dans le port doivent être en mode marchand, donc si vous terminez votre tour dans le port, retirez votre jeton mode pirate.

3 PERDRE LES VOILES NON UTILISÉES

Réglez la piste voiles de votre plateau navire sur 0 ; vous ne pouvez pas garder les voiles inutilisées pour le prochain tour.



4 PLACER LES PROGRÈS DANS LES PROTÈGE-CARTES

Si vous avez un ou plusieurs progrès de côté, vous pouvez maintenant les mettre dans les protège-cartes en suivant ces règles :

- Vous ne pouvez placer en protège-cartes que sur une carte que vous avez jouée à ce tour. Vous ne pouvez pas le faire sur une carte de votre main.
- Vous ne pouvez pas insérer un progrès de telle sorte qu'il couvre ou soit couvert par un progrès déjà présent sur la carte (les cartes peuvent avoir un maximum de 3 progrès).
- Il est autorisé d'insérer plusieurs progrès sur la même carte en même temps.
- Vous ne pouvez pas utiliser la capacité d'un progrès que vous avez mis dans un protège-carte au même tour que celui où vous l'avez mis dans le protège-carte.

Placer un progrès dans un protège-carte est facultatif, vous pouvez choisir de laisser le progrès de côté. Toutefois, à la fin de cette étape, vous ne pouvez avoir qu'un seul progrès mis de côté et devez mettre le reste en protège-carte.

Si vous avez plusieurs progrès que vous ne pouvez pas mettre en protège-carte, vous pouvez les mettre de côté, mais vous devez mettre en protège-carte tous ceux que vous pouvez.

POURQUOI NE PAS METTRE EN PROTÈGE-CARTES IMMÉDIATEMENT ?

Il arrive que vous achetiez un progrès que vous souhaitez insérer dans une carte spécifique de votre paquet, mais que vous n'ayez pas joué cette carte ce tour-ci. Il peut être très utile de pouvoir garder le progrès mis de côté jusqu'à ce que vous jouiez cette carte la prochaine fois.

MODE PIRATE

Être en mode pirate est un bon moyen de protéger les îles de vos adversaires. C'est aussi un bon moyen de participer à des combats si c'est ce que vous recherchez. L'inconvénient est que, si un adversaire termine son déplacement sur votre case, vous devez le combattre, même si vous n'y êtes pas préparé.

Si, au cours du tour d'un autre joueur, le navire d'un adversaire s'arrête sur le plateau océan où se trouve votre navire, et que vous êtes en mode pirate, vous déclenchez automatiquement et immédiatement un combat contre ce navire. Les adversaires peuvent toujours traverser le plateau où se trouve votre navire sans provoquer de combats tant qu'ils ne s'y arrêtent pas.

Si vous perdez ce combat, en plus des résultats normaux, votre navire passe en mode marchand : retirez votre jeton mode pirate.

Si vous gagnez le combat et que vous vous trouvez sur une île, vous avez réussi à « bloquer » l'île, ce qui signifie que le joueur actif ne peut pas placer ou retirer de cubes d'influence sur cette île pour le reste de son tour, et il ne peut ni charger ni décharger de ou de sur l'île. De plus, il ne peut attaquer aucun bâtiment de l'île. Cependant, il peut toujours acheter le progrès ou résoudre la rencontre sur ce plateau, après le combat (qu'il y ait eu victoire ou défaite tant que son navire n'a pas coulé).

Remarque : si votre adversaire commence son tour en partageant la case avec votre navire en mode pirate, il n'est pas obligé de vous combattre et peut se déplacer pacifiquement. Il peut cependant choisir de vous combattre même s'il n'a pas de capacité drapeau d'attaque. Enfin, votre « blocus » de l'île s'applique toujours, de sorte qu'il ne peut pas interagir avec l'île de quelques manières que ce soit, à moins qu'il ne choisisse de vous combattre et de gagner ce combat.

5 DÉFAUSSER ET PIOCHER

Placez toutes les cartes que vous avez jouées ce tour dans votre pile de défausse. Toutes les cartes que vous n'avez pas jouées restent en main. Ensuite, piochez des cartes de votre paquet.

Si vous n'avez plus de cartes dans votre paquet et que vous devez en piocher d'autres, mélangez toutes les cartes de votre défausse pour reformer votre paquet.

La limite normale de votre main est de 6 et le nombre de cartes que vous pouvez piocher est de 4. Par conséquent, s'il vous reste 0, 1 ou 2 cartes dans votre main, vous devez en piocher 4. Cependant, s'il vous reste 3 cartes ou plus en main, vous piochez jusqu'à avoir 6 cartes en main.



La limite de votre main peut être augmentée par certains effets du jeu. Plus précisément, chaque île que vous contrôlez avec cette icône augmente votre limite de cartes en main de 1. Remarque : si votre limite de main diminue au tour de votre adversaire (par exemple, si vous perdez le contrôle d'une île avec), vous n'avez pas à vous défausser pour respecter la nouvelle limite de votre main.



Le nombre de cartes à piocher peut être temporairement augmenté grâce à l'effet bonus de cartes à piocher. Pour chaque icône piocher que vous avez jouée ce tour, vous piochez une carte supplémentaire. Cependant, la capacité de piocher une carte bonus n'augmente pas la limite de votre main, mais seulement le nombre de cartes à piocher. Ainsi, un trop grand nombre de cartes avec un bonus pioché jouées au cours du même tour peut être gaspillé.



Exemple : au cours du tour, vous avez joué 2 cartes qui ont des capacités bonus piocher. Lorsque vous piochez des cartes à la fin du tour, vous en prendrez normalement 4, mais comme vous avez 2 capacités bonus piocher, vous piochez 6 cartes à la place. Cependant, vous avez toujours 1 carte en main et votre limite de main est de 6, ce qui fait que vous ne piochez que 5 cartes.

RÈGLE SUGGÉRÉE POUR MÉLANGER VOTRE PAQUET :
Vos « cartes » peuvent avoir des épaisseurs sensiblement différentes en fonction du nombre de progrès qui ont été ajoutés à chacune. Lorsque vous mélangez vos cartes, il peut être difficile de ne pas sentir où se trouvent vos cartes les plus épaisses et les plus fines. Si cela vous inquiète, nous vous suggérons, après avoir mélangé votre paquet, de demander au joueur à votre droite un « chiffre de coupe » ; il choisira n'importe quel chiffre de 1 à 6 et vous prendrez le nombre de cartes nécessaires dans la première partie de votre paquet et les placerez en dessous. Vous pouvez également utiliser un dé à six faces pour choisir au hasard un chiffre de coupe. Bien que vous puissiez encore avoir une idée de l'endroit où vos cartes épaisses et fines se trouvent dans votre paquet (ce qui est normal), vous n'aurez pas pu choisir leurs positions (ce qui serait de la triche).

AMÉLIORER

Une fois votre tour terminé, vous pouvez, à tout moment avant le début de votre tour suivant, améliorer une carte marin dans votre main. Normalement, vous le faites pendant que les autres joueurs jouent leur tour. Vous pouvez même le faire en réponse à une attaque d'un adversaire avant que le combat ne soit résolu. Si vous n'avez pas amélioré une carte avant le début de votre prochain tour, faites-le avant de jouer votre tour.

Pour améliorer une carte marin, retirez la carte capacité de son protège-carte, retournez-la (ou faites-la pivoter lorsque vous passez du niveau 2 au niveau 3) et remettez-la dans son protège-carte de façon à ce que le niveau suivant soit visible. La carte reste dans votre main, vous aurez donc la possibilité de l'utiliser à votre prochain tour.



Exemple : vous choisissez d'améliorer le niveau de votre matelot de niveau 1. Vous retirez la carte, vous la faites pivoter de 180 degrés et vous la remettez en place. Pour passer du niveau 2 au niveau 3, vous retournez la carte de l'autre côté.

Les cartes aide de jeu fournies avec le jeu vous montrent les différentes capacités des cartes à leurs différents niveaux. En bas à droite de chaque carte figure également un aperçu du niveau suivant.

CAPACITÉS DE CARTE

Si une carte possède plusieurs capacités séparées par une **ligne verticale verte**, ces capacités peuvent être utilisées indépendamment les unes des autres.

Si une capacité a plusieurs effets séparés par une **barre oblique rouge**, vous devez choisir l'effet à résoudre.

La représentation d'une icône grise sur une carte blanche signifie « le nombre de cet élément présent sur cette carte ». Remarque : cette icône ne compte pas elle-même comme une des icônes présentes.



Exemple : la carte niveau 4 membre d'équipage a deux capacités distinctes. Vous pouvez utiliser l'une ou l'autre, ou les deux, dans n'importe quel ordre et à différents moments de votre tour.



Exemple : le bosco de niveau 4 a 4 capacités. Elle fournit toujours une roue (⚙) (ligne verticale verte) et peut ensuite être utilisée pour 1 des 3 autres capacités (séparées par une barre oblique rouge).

[ICÔNE] X [ICÔNE] : vous gagnez l'élément à gauche du **X** pour chaque instance sur cette carte de l'élément à droite du **X**.



Exemple : il y a 3 canons (🔫) sur cette carte. Placez 1 Influence (🚩) pour chaque canon sur cette carte.

Exemple : cette capacité procure un avantage en fonction du nombre de roues (⚙) présentes sur la carte. L'avantage dans ce cas est de gagner le premier progrès de la boîte de la rangée appropriée, mettez-le de côté ; vous le mettrez dans le protège-carte à la fin de votre tour. Regardez la première carte dans la boîte ; s'il s'agit d'un navire marchand ou d'une autre rencontre, remettez-la dans la boîte et regardez alors la carte suivante. Continuez jusqu'à ce que vous trouviez la première carte progrès (qui n'est pas une rencontre) et gagnez-la.

Cette combinaison particulière vous permet de (A) gagner le premier progrès de la deuxième rangée au total et de piocher jusqu'à 3 cartes supplémentaires, car il y a 3 roues représentées.



GAGNER ET DÉPENSER DES PIÈCES ET DES CARGAISONS

Lorsque quelque chose vous demande de gagner ou de payer 🪙 ou 🪵, il est indiqué où ces 🪵/🪙 sont « gagnés de » ou « payés à partir de ». Si un symbole d'ancre est visible (⚓), le 🪵/🪙 est gagné dans le port et est placé sur votre tuile quai (🪙 va directement dans votre coffre au trésor). Si un symbole de navire (🚢) est visible, le 🪵/🪙 est gagné directement sur votre navire ; si vous ne pouvez pas placer le 🪵/🪙 sur votre navire, vous devez soit le larguer, soit le décharger ou autre 🪵/🪙 pour faire de la place.

Prenez 1 🪵 de la réserve générale et placez-le sur votre tuile quai.

Prenez 1 🪙 de la réserve générale et placez-le sur votre navire.

Prenez 4 🪵 de la réserve générale et partagez-les comme vous le souhaitez entre votre navire et votre tuile quai.

Dépensez 2 🪵 de votre navire.

Dépensez 2 🪵 venant de votre tuile navire ou votre tuile quai (ou un de chaque tuile).

DESCRIPTION DES CAPACITÉS

Voile : cette capacité n'est pas utilisée comme une action. Les icônes de voile visibles sur les cartes que vous avez jouées sont comptées lorsque vous hissez les voiles.

Placer de l'influence : cette capacité ne peut être utilisée que quand votre navire se trouve sur un plateau océan avec une île. Placez un cube de votre couleur sur un emplacement vide (A) de l'île. S'il n'y a pas d'emplacement vide, choisissez un emplacement occupé par le cube d'un adversaire et remplacez ce cube par le vôtre (redonnez le cube à votre adversaire).

Remarque : si une capacité, comme celle du corsaire, vous donne plusieurs icônes de cube d'influence (🏴) à la fois, vous devez utiliser tous les cubes d'influence possibles de cette capacité avant de faire autre chose ; vous ne pouvez pas en utiliser certains maintenant et stocker les autres pour plus tard dans le tour.

Après avoir placé un cube, vérifiez si vous prenez le contrôle de l'île (voir page 16). Si c'est le cas, placez un cube supplémentaire dans la zone de cubes permanents (B).

Production : cette capacité vous permet de produire sur une île. Vous n'avez pas besoin de contrôler l'île ou d'être sur le plateau océan de l'île pour y produire, mais vous préférerez généralement choisir une île que vous contrôlez (ou que vous prévoyez de contrôler bientôt), afin de pouvoir charger 🪵/🪙 sur votre navire.

Lorsqu'une île produit, placez un certain nombre de 🪵/🪙 comme indiqué en bas à droite du plateau de l'île (E).

Les plateaux océan haute mer (sans île) stimulent la production des îles adjacentes. Lorsqu'une île produit, elle produit 1 🪙 de plus pour chaque plateau haute mer adjacent avec 🪙 pointant vers elle (D).

La production d'une île est également augmentée de 1 🪙 et de 1 🪵 s'il y a un avant-poste sur l'île (C).

Bonus de carte à piocher : cette capacité ne peut pas être utilisée pendant votre phase principale. À la place, lors de votre phase de maintenance, pour chacune de ces capacités que vous avez jouée à ce tour, piochez 1 carte supplémentaire (mais toujours pas au-delà de votre limite de main). Par conséquent, vous recevrez des cartes supplémentaires au prochain tour, mais pas à ce tour.

À COURT DE CUBES

Chaque fois que vous avez besoin de 1 ou plusieurs cubes, mais que vous n'en avez pas de disponibles, vous pouvez retirer ce nombre de cubes non permanents de n'importe quelle île et les utiliser pour remplacer les cubes dont vous avez besoin. Toutefois, vous ne pouvez pas retirer des cubes qui entraînent un changement de contrôle d'une île.





DESCRIPTION DES CAPACITÉS SUITE

Construction d'un bâtiment : cette capacité vous permet de construire 1 bâtiment de votre choix sur une île que vous contrôlez pour le coût indiqué, vous n'avez pas besoin d'être sur le plateau océan avec l'île pour faire cela. Si vous contrôlez une île (voir page 16), vous contrôlez tous les bâtiments de cette île. Chaque fois que le contrôle d'une île passe d'un joueur à l'autre, vous devez retirer tous les bâtiments de l'île.

Drapeau d'attaque : cette capacité vous permet de choisir le navire d'un adversaire sur le même plateau océan que votre navire, ou dans le port avec votre navire, et de résoudre un combat de navires contre ce joueur. Vous trouverez tous les détails des combats à la page 17.

Remarque : le fait d'être en mode pirate ou non n'a rien à voir avec l'utilisation de cette icône pour attaquer le navire d'un adversaire.

Canon : dans les combats, chaque canon que vous possédez vous donne un cube de combat. De plus, de nombreuses capacités font référence aux canons et se combinent avec eux lorsqu'ils sont présents sur la même carte.

COMBAT: lancez 2 cubes.

Capacités de combat : toute capacité qui commence par « **COMBAT** » ne peut être utilisée que pendant un combat. Voir page 20 pour un exemple de combat utilisant les capacités de combat.

Roues : cette icône n'apporte rien toute seule, mais de nombreuses autres capacités la référencent et se combinent avec elle lorsqu'elles sont présentes sur la même carte.

BASE

Améliorer votre navire : cette capacité vous permet d'améliorer votre navire. Il existe deux catégories de tuiles amélioration : base et avancée. Lorsque vous utilisez cette capacité, après avoir payé le coût indiqué pour cette capacité, choisissez une tuile amélioration de navire disponible du type approprié et placez-la sur une case vide de votre navire. Si toutes les cases sont pleines (avec un jeton ou un effet de départ), remplacez l'une des cases actuelles par la nouvelle tuile en la plaçant sur une autre amélioration ou sur un des effets de départ. Ne défaussez pas les tuiles remplacées ; vous les décomptez quand même à la fin de la partie et elles sont importantes pour la **réussite Navire d'élite** (voir page 22).

AVANCÉE

Réparation des dégâts : cette capacité vous permet de retirer 1 de votre navire. Généralement, cela a un coût (2 de votre tuile navire ou quai la capacité représentée ici).

Décompte de fin de partie des progrès : une capacité avec des bordures violettes n'est décomptée qu'à la fin de la partie (voir page 23).



Exemple : cette île est actuellement contrôlée par Violet. Il a construit un fort ( ) et un avant-poste ( ) pour le coût respectif de 4 et 2 , en utilisant son **premier lieutenant** de niveau 3 (F). Les autres joueurs ne peuvent plus interagir avec cette île, sauf s'ils ont une capacité qui surpasse les forts. En produisant sur cette île, il gagnera 1 et 1 (G) supplémentaires en plus de 1 (H).

TYPES DE BÂTIMENTS

Il existe 3 types de bâtiments. Chaque île peut avoir au maximum 1 bâtiment de chaque type. Chaque bâtiment rapporte 1 au joueur qui contrôle l'île à la fin de la partie.



Les forts ( ) vous aident à défendre l'île. Si vous contrôlez une île avec un fort, les autres joueurs ne peuvent pas interagir avec cette île (placer ou retirer des cubes, produire, charger/décharger /) même avec des capacités de cartes, à moins que la capacité de la carte n'indique explicitement qu'elle a priorité sur les forts. Ils peuvent toujours acheter le progrès ou résoudre la rencontre sur la case.

Un joueur dont le navire se trouve sur la case où se trouve le fort de l'adversaire peut choisir d'attaquer le fort afin de le détruire (un drapeau d'attaque n'est pas nécessaire).

Voir « Attaquer des bâtiments » à la page 20 pour savoir comment ces combats sont résolus.



Les avant-postes ( ) augmentent la production. Chaque fois qu'une île dotée d'un avant-poste produit, elle produit 1 et 1 supplémentaire. Les avant-postes ne peuvent pas être attaqués.



Les garnisons ( ) ont les mêmes propriétés que les forts, mais sont plus faibles au combat. De plus, chaque fois que le navire d'un autre joueur entre dans une case avec une garnison que vous contrôlez, même s'il ne fait que la traverser, ce navire prend immédiatement 1 .

CONTRÔLE DES ÎLES

Chaque île dispose d'un certain nombre d'emplacements pour les cubes (A) (chaque emplacement peut contenir 1 cube), et d'une zone pour les cubes permanents (B) (aucune limite de cube).

Une île est considérée comme contrôlée si vous remplissez ces deux conditions :

- Vous avez plus de cubes sur l'île que tout autre joueur (y compris les cubes permanents).
- Vous avez plus de cubes que le nombre d'emplacements vides sur l'île.



Remarque : vous ne pouvez charger et que des îles que vous contrôlez. De plus, le contrôle des îles vous permettra d'obtenir d'autres à la fin de la partie, comme indiqué en haut à droite du plateau de l'île.

Exemple : si vous avez le plus de cubes sur Seahound Isle à la fin de la partie, vous gagnerez 6 (C). Le joueur ayant le 2e plus grand nombre de cubes gagnera 5 (D) et le 3e gagnera 4 (E). Toutes les îles n'ont pas de 3e place. Voir pages 22-23 pour plus d'informations sur le décompte des points.



Exemple : dans ce cas, personne ne contrôle l'île. Violet n'a pas plus de cubes ( ) que le nombre d'emplacements vides.



Exemple : Violet ajoute un cube ( ) et contrôle maintenant l'île et peut donc ajouter un cube permanent (F).

CUBES PERMANENTS

Chaque fois que vous prenez le contrôle d'une île, placez un cube supplémentaire sur l'île dans la « zone du cube permanent » située sur le côté droit du plateau ; ne le placez pas sur l'un des autres emplacements. Ce cube contribue à déterminer qui contrôle l'île, mais il ne peut jamais être retiré. Si vous prenez et perdez le contrôle de la même île plusieurs fois, vous vous retrouverez avec plusieurs cubes permanents sur cette île.



Exemple : plus tard dans la partie, Bleu utilise 1 influence ( ) pour ajouter un cube bleu ( ) à l'emplacement vide restant (G), et ensuite 2 influences supplémentaires pour remplacer 2 des cubes violets ( ) par des bleus (H). Bleu a maintenant 3 cubes sur l'île contre 2 pour Violet, ce qui lui permet de prendre le contrôle. Il ajoute un cube bleu supplémentaire à la zone de cubes permanents (I) ce qui lui donne 4 cubes contre 2 pour Violet.



Remarque : Le fait de placer ou de retirer des cubes à votre tour permettra occasionnellement à un autre joueur de prendre le contrôle d'une île. Si cela se produit, ce joueur place immédiatement un cube permanent sur l'île.

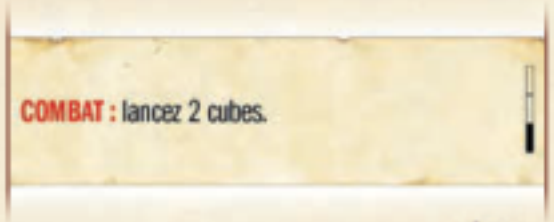
COMBATS



Il existe trois types de combats : joueur vs non-joueur, navire de joueur vs navire de joueur et navire de joueur vs bâtiment (voir « Joueur vs bâtiment », page 20).

Les canons ( ) et les capacités de combat contribuent à gagner des combats. Il est possible d'avoir plusieurs combats pendant votre tour, mais chaque capacité canon et combat ne peut être utilisée qu'une fois par tour. Si vous prévoyez de participer à plusieurs combats à votre tour, vous devrez décider du nombre de canons et de capacités de combat à utiliser lors de votre premier combat et du nombre de canons et de capacités de combat à conserver pour les prochains combats.

Vous ne pouvez jamais combattre le même navire, le même bâtiment ou le même non-joueur plus d'une fois par tour. Par exemple, si vous vous déplacez sur un plateau océan avec le navire d'un adversaire en mode pirate et que vous l'affrontez, vous ne pouvez pas choisir d'attaquer ce navire plus tard au cours du même tour.



À COURT DE CUBES

Chaque fois que vous avez besoin d'un ou plusieurs cubes, mais que vous n'en avez pas de disponibles (y compris pour les combats), vous pouvez retirer ce nombre de cubes non permanents de n'importe quelle île et les utiliser pour les cubes dont vous avez besoin. Toutefois, vous ne pouvez pas retirer des cubes qui entraînent un changement de contrôle d'une île.





COMBAT JOUEUR VS NON-JOUEUR

Ce type de combat se produit lorsque vous attaquez une rencontre, par exemple un navire marchand. Résolvez-la en effectuant les 5 étapes suivantes dans l'ordre :

1. Prenez les cubes de combat.
2. Lancez les cubes de combat.
3. Résolvez les capacités de combat.
4. Résolvez le navire de combat.
5. Déterminez le résultat.

Remarque : certains effets vous permettent d'améliorer la dernière carte de votre paquet. Si, pour une raison quelconque, vous ne pouvez pas l'améliorer, vous pouvez améliorer la carte suivante.

1 PRENDRE DES CUBES DE COMBAT

Le nombre de cubes de combat que vous avez est basé sur le nombre d'icônes de canon que vous avez. Vous avez 1 canon imprimé sur votre plateau navire et vous pouvez jouer des cartes de votre main avec une ou plusieurs icônes de canon et/ou qui ont une capacité de combat. Pour chaque icône de canon que vous choisissez d'utiliser, prenez 1 cube de votre réserve. Le verso de la carte rencontre vous indiquera le nombre de cubes de combat qu'elle possède. Prenez autant de cubes noirs qu'indiqué.

2 LANCER DES CUBES DE COMBAT

Lancez les cubes de combat (les vôtres et ceux de vos adversaires) en une seule fois dans la partie supérieure du navire de combat de la hauteur des mâts et d'une « manière neutre » en résolvant immédiatement tout tir explosif. (voir page 19)

3 RÉSOUDRE LES CAPACITÉS DE COMBAT

Vous pouvez utiliser les capacités de combat dont vous disposez dans n'importe quel ordre. L'utilisation des capacités de combat est facultative.

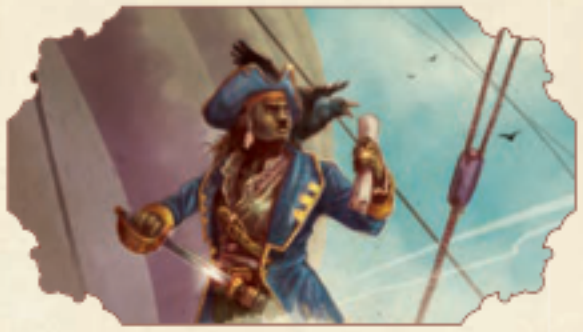
4 RÉSOUDRE LE NAVIRE DE COMBAT

Reportez-vous à la section Détails du navire de combat à la page 19.

5 DÉTERMINER LE RÉSULTAT

Appliquez l'effet au dos de la rencontre selon que vous avez gagné ou perdu. Si le joueur gagnant ne possède pas la réussite légendaire (voir page 21), il place un cube sur cette réussite.

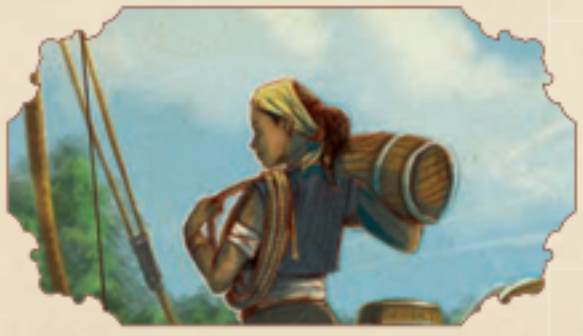
Un navire qui compte 5 ou plus coule (voir page 21).









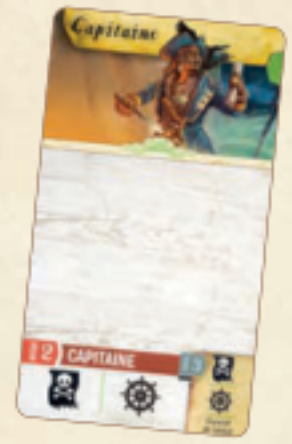


COMBAT NAVIRE DE JOUEUR VS NAVIRE DE JOUEUR

Les combats navire de joueur contre navire de joueur se produisent lorsque vous utilisez une capacité drapeau d'attaque (🏴‍☠️) d'un progrès ou lorsque vous terminez votre déplacement sur un plateau océan avec le navire d'un adversaire en mode pirate.

Pour résoudre un combat navire de joueur contre navire de joueur, suivez ces 5 étapes, dans l'ordre :

1. Prenez les cubes de combat.
2. Lancez les cubes de combat.
3. Résolvez les capacités de combat.
4. Résolvez le navire de combat.
5. Déterminez le résultat.



1 PRENDRE DES CUBES DE COMBAT

Le joueur actif (le joueur dont c'est le tour) détermine d'abord le nombre de cubes de combat qu'il prend selon les règles des combats entre joueurs et non-joueurs. Ensuite, le joueur inactif peut jouer toutes les cartes de sa main qui ont des canons ou des capacités de combat, avant de déterminer le nombre total de ses cubes de combat. Si un des joueurs se trouve sur une île qu'il contrôle, il ajoute un cube de combat supplémentaire pour chaque bâtiment situé sur cette île. Si le joueur qui est attaqué se trouve au port, il reçoit 4 cubes de combat supplémentaires.

Remarque : les cartes jouées par le joueur inactif restent en jeu jusqu'à la prochaine phase de maintenance de ce joueur. Toutes les capacités qu'elles contiennent peuvent donc être utilisées au prochain tour de ce joueur, comme si elles avaient été jouées à ce tour. Cela inclut les capacités canon et combat, car elles peuvent être utilisées une fois par tour, et les utiliser lors du tour d'un autre joueur signifie qu'elles peuvent toujours être utilisées normalement lors du tour du joueur qui les possède.

Comme chaque canon et chaque capacité de combat peuvent être utilisés une fois par tour, cela signifie que si le joueur 1 attaque le joueur 4 et que le joueur 4 joue une carte avec un canon en défense, cette carte reste en jeu. Si, à son tour, le joueur 2 attaque le joueur 4, le canon peut être utilisé à nouveau, puis à nouveau s'il est attaqué par le joueur 3, et encore une fois, au tour du joueur 4.

2 LANCER LES CUBES DE COMBAT

Lancez les cubes de combat (les vôtres et ceux de votre adversaire) en une seule fois dans la partie supérieure du navire de combat de la hauteur des mâts et d'une « manière neutre » en résolvant immédiatement tout tir explosif.

3 RÉSOUDRE LES CAPACITÉS DE COMBAT

À tour de rôle, en commençant par vous (le joueur actif), chaque joueur peut utiliser une capacité de combat ou passer. Cela s'alterne jusqu'à ce que les deux joueurs passent consécutivement, auquel cas cette étape se termine, et vous passez à l'étape 4. L'utilisation des capacités de combat est facultative et chacune peut être utilisée au maximum une fois par tour.

4 RÉSOUDRE LE NAVIRE DE COMBAT

Reportez-vous à la section Détails du navire de combat à la page 19.

5 DÉTERMINER LE RÉSULTAT

Le joueur perdant place 1 🔥 sur son plateau navire. C'est la seule conséquence par défaut d'une défaite. Si le joueur gagnant n'a pas la réussite **légendaire** (voir page 21), il place un cube sur cette réussite. C'est la seule conséquence par défaut d'une victoire.

Si le navire perdant était en mode pirate, il passe en mode marchand.

Si le combat a été provoqué parce que vous vous êtes déplacé sur une case avec un autre joueur en mode pirate et que vous avez perdu la bataille, vous êtes bloqué et ne pouvez pas interagir avec l'île où le combat a eu lieu.

Un navire qui compte 5 🔥 ou plus coule (voir page 21). Il est possible que les deux navires coulent au cours du même combat. Il est également possible pour un joueur de « gagner le combat » et de voir son navire couler. Thématiquement, considérez cela comme une victoire à la Pyrrhus, *votre « objectif » a été atteint, mais au prix de votre navire.*

DÉTAILS DU NAVIRE DE COMBAT

Le plateau de combat est divisé en plusieurs zones.

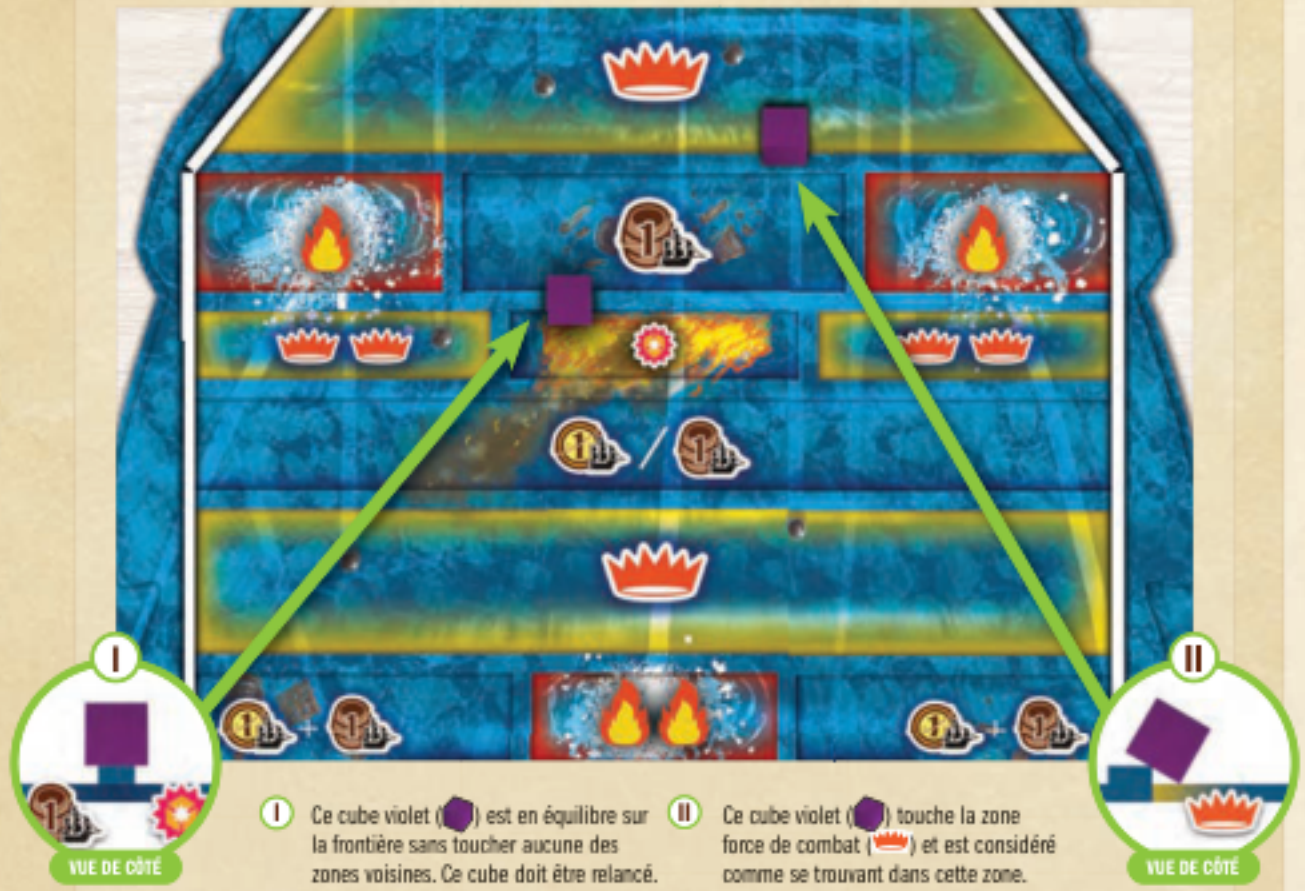
- Si une partie d'un cube touche une zone, ce cube est considéré comme se trouvant dans cette zone.
- Si un cube forme un angle à la fois sur la zone et sur la bordure surélevée, il est considéré comme se trouvant dans cette zone.
- Chaque fois qu'un cube est lancé et se retrouve en équilibre sur une bordure surélevée, il est immédiatement relancé. Continuez à le lancer si nécessaire jusqu'à ce que tous les cubes se trouvent dans une zone.

Résolvez les cubes dans l'ordre suivant :

1. Tirs explosifs
2. Capacités de combat
3. Pillage
4. Dégâts
5. Déterminer le vainqueur

1 Tirs explosifs

Chaque cube de cette zone est retiré et relancé dans le navire de combat avec 1 cube supplémentaire de la même couleur. S'il y a plusieurs cubes dans cette zone, lancez-les tous avec les cubes supplémentaires en même temps. Répétez ce processus jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cubes dans la zone de tir explosif.



I Ce cube violet ( ) est en équilibre sur la frontière sans toucher aucune des zones voisines. Ce cube doit être relancé.

II Ce cube violet ( ) touche la zone force de combat ( ) et est considéré comme se trouvant dans cette zone.

2 Capacités de combat

En cas de combat avec un non-joueur ou d'attaque d'un bâtiment, utilisez simplement toutes les capacités de combat que vous souhaitez dans l'ordre qui vous convient.

Dans un combat navire de joueur contre navire de joueur, en commençant par le joueur actif, les joueurs résolvent à tour de rôle une de leurs capacités de combat ou passent. Ce processus se termine lorsque les deux joueurs passent consécutivement.

Si une capacité de combat fait qu'un cube se retrouve dans la zone de tir explosif, résolvez-les selon l'étape 1 avant de passer à la capacité de combat suivante.

3 Pillage

(ignorez cette étape dans les combats avec des bâtiments)

Chaque cube qui se trouve dans l'une de ces zones est retiré et le joueur qui le possède gagne la valeur indiquée / venant de la réserve. Ceux-ci doivent être soit placés dans une cale avec la place disponible sur leur navire, sur l'île où le combat a lieu, soit défaussés et remis dans la réserve. Si vous combattez un non-joueur (c'est-à-dire un navire marchand), vous gagnez tout de même le pillage, mais le non-joueur n'en gagne évidemment pas.

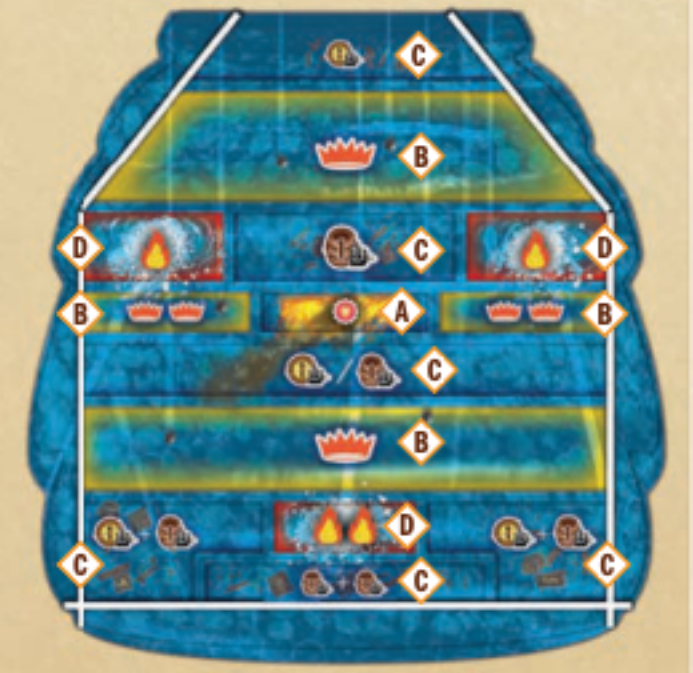
4 Dégâts

Chaque cube qui se trouve dans l'une de ces zones est retiré et le joueur qui le possède fait un 1 au navire de l'adversaire, en plaçant un sur le plateau navire de l'adversaire.

Remarque : le fait d'infliger des dégâts ne vous aide pas à gagner le combat.

5 Déterminer le vainqueur

Chaque cube dans ces zones contribue à 1 ou 2 à la force de combat comme indiqué. Le camp ayant la plus grande force de combat totale gagne le combat. En cas d'égalité, le joueur actif (le joueur dont c'est le tour) gagne.



COMBAT NAVIRE DU JOUEUR VS BÂTIMENT

Si votre navire se trouve sur une case avec un fort ou une garnison de l'adversaire, vous pouvez choisir d'attaquer le(s) bâtiment(s) en tant qu'action, même sans drapeau d'attaque. Les avant-postes ne peuvent pas être attaqués.

Vous ne pouvez pas attaquer un bâtiment si le navire d'un adversaire en mode pirate se trouve sur l'île. Vous devez gagner le combat automatique contre le navire adverse, en le forçant à passer en mode marchand, avant de pouvoir choisir d'attaquer le fort et/ou la garnison.

Les cartes navire et marin ne peuvent pas être utilisées pour la défense des bâtiments pendant les combats.

Si le navire d'un adversaire se trouve dans la case et en mode marchand, il ne participe pas au combat. Par conséquent, si un joueur veut utiliser son navire pour défendre une île, il doit passer en mode pirate à la fin de son tour.

Pour résoudre une attaque sur un bâtiment, procédez selon les 5 étapes normales d'un combat navire de joueur contre navire de joueur, avec les exceptions suivantes :

1. **Prenez les cubes de combat :**
   le défenseur reçoit 5 cubes de combat s'il a un Fort, 2 s'il a une Garnison et 7 s'il a les deux. Il ne peut pas utiliser de canons sur ses cartes ou sur son navire.

2. **Lancez les cubes de combat :**
   pas de changement à cette étape.

3. **Résolvez les capacités de combat :**
   seul l'attaquant peut utiliser les capacités de combat.

4. **Résolvez le navire de combat :**
   - aucun des deux joueurs n'a droit à un butin.
   - le navire attaquant prend normalement.

5. **Déterminez le résultat :**
   - même chose que pour le combat navire de joueur vs navire de joueur, si le navire perd, il prend 1 .
   - si le navire gagne, le fort et/ou la garnison sont retirés.

Remarque : Lorsque vous voyez , cela signifie que la capacité de combat ne peut pas être utilisée dans les combats contre des bâtiments.

EXEMPLE DE COMBAT COMPLEXE NAVIRE VS NAVIRE

Le joueur actif, Violet, déplace son navire sur la même case que le joueur Vert .Violet a un drapeau d'attaque ( ) sur son **capitaine** de niveau 3 et choisit d'attaquer Vert.



1. Violet détermine d'abord le nombre total de canons ( ).
   A Violet a 2 canons sur son navire, 3 canons sur sa carte **artilleur** et 1 canon sur son **matelot**. Violet n'a pas l'intention de mener plusieurs combats ce tour, donc il annonce qu'il utilise les 6 canons.



2. Vert décide maintenant s'il souhaite jouer une carte de sa main et détermine également le nombre total de ses canons. Il joue un **artilleur** de niveau 2 et un **membre d'équipage** 1.
   B Vert a 1 canon sur son navire, 1 canon de son **artilleur** et 1 canon de son **membre d'équipage**. Le joueur inactif utilise ensuite tous ses canons, donc 3 canons pour Vert.



3. Lancer les cubes ! Lancez les 9 cubes (6 violets et 3 verts) en même temps dans le navire de combat C.

4. Violet le joueur actif peut choisir d'utiliser une capacité de combat. Cependant, comme il est en train de gagner le combat, il choisit de « passer » entre la force de combat 2 ( ) et la force de combat 2 (le joueur actif gagne les égalités). En utilisant sa capacité « Lancer 2 cubes », D il risque de faire rebondir les cubes de façon défavorable.

5. Vert, choisit ensuite d'utiliser sa capacité « Lancer 2 cubes » E. Un des cubes de Vert atterrit dans la zone de tirs explosifs et l'autre dans la zone de pillage. F.
   ... il prend donc immédiatement son cube dans la zone plus 1 de sa réserve et les lance tous les deux. Les deux cubes G nouvellement lancés atterrissent dans les zones et .



EXEMPLE DE COMBAT COMPLEXE NAVIRE VS NAVIRE SUITE

6. Violet choisit maintenant d'utiliser sa capacité « Lancer 2 cubes » (H). Il a de la chance, car un de ses cubes fait sortir le cube vert de la zone avant d'atterrir dans la zone de pillage + . Cependant, Vert gagne toujours 3 à 2 en force de combat. Le deuxième cube atterrit dans la zone .
7. Vert n'a plus de capacité de combat et doit passer.
8. Violet utilise la capacité de combat « Gagner 1 », ce qui lui donne +1 force de combat pour le combat et donc l'avance à 3 force de combat.
9. Vert passe.
10. Violet passe.
11. Le combat est terminé, les joueurs ont donc droit à un butin. Vert gagne 1 et 1 / sur son navire. Violet a bien réussi ce combat et gagne 5 , 2 , et le choix de 2 et/ou sur son navire.
12. Les zones de dégâts sont résolues. Vert a un cube dans une zone , donc le navire Violet reçoit 1 .
13. Enfin, déterminez le résultat Vert perd lors de la résolution de l'égalité 3 à 3, donc le navire de Vert prend 1 . Violet a gagné ; s'il n'a pas encore la **réussite légendaire**, il place 1 cube sur la réussite légendaire (voir à droite).





NAVIRES COULÉS

Si votre navire a 5 ou plus à la fin d'un combat, il coule. Si votre navire reçoit son 5e au milieu d'un combat (par exemple, à cause d'une capacité de combat), terminez la résolution du combat avant que le navire ne coule. Si votre navire reçoit son 5e en dehors d'un combat, il coule immédiatement.

Lorsque votre navire coule, si vous en avez 5 ou plus sur votre navire, vous perdez immédiatement tous les qui se trouvent sur votre navire (remettez-les dans la réserve). Si vous avez moins de 5 sur votre navire, gardez-les et perdez plutôt 5 de votre coffre au trésor. Les sur votre navire ne sont pas perdues lorsque vous êtes coulé.

Placez votre navire au port, retirez tous les , et déplacez les dans votre coffre au trésor. Mettez votre navire en mode marchand avec ses voiles réglées sur 0.

Si un autre joueur est à l'origine du naufrage de votre navire (il a infligé le 5e lors d'un combat, une garnison ou une capacité sur une carte), ce joueur gagne les 5 que vous avez perdus au lieu de les mettre dans la réserve. Ce joueur place les directement dans son coffre au trésor.

RÉUSSITES



Il y a 9 réussites dans le jeu, représentées sur la première partie du plateau port. À tout moment, si vous remplissez les conditions d'une réussite, placez un de vos marqueurs réussite sur la case pour indiquer que vous avez accompli cette réussite. Plusieurs joueurs peuvent obtenir la même réussite.

Il est possible que vous remplissiez les conditions de plusieurs réussites au tour d'un autre joueur.

Une fois placés, les marqueurs réussite ne peuvent pas être retirés, même si le joueur ne remplit plus les conditions requises.

Les Réussites sont les suivantes :

- **Légendaire :**
  Gagnez 4 combats avec votre navire qui ne sont pas contre des bâtiments. Les 3 premières fois que vous gagnez un combat sans bâtiment avec votre navire pendant la partie, placez un de vos cubes sur cette réussite. Après la quatrième fois, remettez ces cubes dans votre réserve et placez un de vos marqueurs réussite ici.

  Remarque : « Gagner un combat avec votre navire qui n'est pas contre un/des bâtiment/s » signifie un combat contre un non-joueur (par exemple un navire marchand) ou contre le navire d'un adversaire. Défendre avec succès avec un bâtiment ou vaincre un bâtiment ne compte pas.

- **Marins experts :**
  Avoir 3 cartes de niveau 4. Les 2 premières fois que vous obtenez une carte de niveau 4, placez 1 de vos cubes ici. La troisième fois, remettez ces cubes dans votre réserve et placez un de vos marqueurs réussite ici.



RÉUSSITES SUITE

✸ **Terreur des 7 mers :**
Coulez un navire. La première fois que vous coulez le navire d'un autre joueur pendant la partie, placez un de vos marqueurs réussite ici.

✸ **Constructeur :**
Possédez 5 bâtiments ou plus.
Si vous avez 5 bâtiments en même temps sur les îles que vous contrôlez, placez immédiatement un marqueur réussite ici. Si, plus tard dans le jeu, vous avez moins de 5 bâtiments sur les îles que vous contrôlez, vous ne perdez pas cette réussite.

✸ **Capitaliste :**
Vous avez 30 ○ ou plus dans votre coffre au trésor.

> **Remarque :** même si les ○ contenus dans votre coffre au trésor sont secrètes, vous n'êtes pas autorisé à cacher le fait que vous avez obtenu cette réussite. Ainsi, une fois que vous avez atteint 30 ○ ou plus dans votre coffre au trésor, vous devez annoncer que vous l'avez complété et placer votre marqueur réussite ici.

✸ **Colonisateur :**
Si vous avez un total de 6 cubes permanents ou plus sur les îles, placez ici un de votre marqueur réussite.

✸ **Vaisseau d'élite :**
Acquérir 4 améliorations de navire.
Dès que vous aurez acquis votre quatrième amélioration, placez un marqueur réussite ici. N'oubliez pas de compter toutes les tuiles amélioration de votre navire, même celles qui sont recouvertes par d'autres tuiles.

✸ **Explorateur :**
Le nombre de plateaux océan que vous devez explorer que requiert cette réussite dépend du nombre de joueurs :

- Partie à 2 joueurs : explorez 5 cases.
- Partie à 3 joueurs : explorez 4 cases.
- Partie à 4 joueurs : explorez 3 cases.

Chaque fois que vous explorez un plateau océan, placez un de vos cubes ici. Une fois que vous avez exploré le nombre de plateaux océan requis, remettez vos cubes dans votre réserve et placez un de vos marqueurs réussite ici.

> **Remarque :** s'il n'est plus possible d'obtenir cette réussite, remettez tous les cubes placés ici dans votre réserve.

✸ **Maître marchand :**
Retournez 12 de votre navire et/ou de votre tuile quai à la réserve pour placer un marqueur réussite.

> **Remarque :** vous devez retourner 12 en une seule fois. C'est différent que de dépenser ; les 12 doivent être retournées à la réserve sans aucun autre bénéfice.

✸ **Règle optionnelle - Jetons bonus de réussite :**
Si c'est votre première partie de *Dead Reckoning*™ et que vous pensez avoir besoin d'éléments pour vous guider sur la façon d'aborder les différentes stratégies ou si, en tant que joueur expérimenté, vous souhaitez un changement de rythme, nous vous recommandons d'utiliser les jetons bonus de réussite. Il suffit d'en distribuer 2 à chaque joueur au début de la partie et de leur demander d'en choisir 1. Chaque joueur garde le jeton choisi face cachée devant lui. À la fin de la partie, chaque joueur révèle son jeton. Chaque réussite achevée qui apparaît sur le jeton rapporte un bonus de 2 ○.



FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

FIN DE LA PARTIE

À la fin de votre tour, si vous avez 4 marqueurs de réussite ou plus placés sur le plateau port, la fin de la partie est déclenchée. Chaque autre joueur obtient un dernier tour, puis la partie se termine (le joueur qui a déclenché la fin n'obtient pas de tour supplémentaire). Chaque joueur doit encore piocher de nouvelles cartes normalement à la fin de son dernier tour. Ces cartes peuvent être utilisées dans tous les combats, mais ne peuvent pas être améliorées.

Après qu'un joueur a joué son dernier tour, ses cubes d'influence sur les îles nécessitent désormais deux actions « placer de l'influence » par les adversaires pour les remplacer au lieu d'une. De plus, si un joueur qui a joué son dernier tour est impliqué dans un combat, il reçoit deux cubes de combat supplémentaires.

Une fois que tous les joueurs ont joué leur dernier tour, additionnez les ○.

DÉCOMPTE DES POINTS

Réussites :
Les joueurs gagnent la valeur ○ des réussites qu'ils ont accomplies.

Pièces dans les coffres au trésor, sur le navire et dans les îles :
Les joueurs décomptent toutes les ○ de leur coffre au trésor, sur leur navire et sur les îles qu'ils contrôlent.

Bâtiments :
Les joueurs gagnent 1 ○ pour chaque bâtiment sur les îles qu'ils contrôlent.

Progrès :
Les joueurs décomptent 1 ○ pour chaque 2 progrès sur leurs cartes ou mises de côté.

SUITE DU DÉCOMPTE DES POINTS

PROGRÈS DE FIN DE PARTIE



Pour chaque 3 que vous possédez (sur votre tuile quai, sur votre navire et sur les îles que vous contrôlez), gagnez 1 .



Pour chaque île où vous n'avez pas de cubes, gagnez 1 .



Pour chaque roue ( ) de cette carte, gagnez 2 .

*** Remarque :** les progrès qui copient d'autres progrès ne peuvent pas copier ces effets à la fin d'une partie.

Améliorations des navires :
Les joueurs gagnent 1 pour chaque amélioration de base et 2 pour chaque amélioration avancée . Les améliorations qui ont été recouvertes comptent toujours pour .

Effets de fin de partie des progrès :
Les joueurs gagnent en fonction des effets de fin de partie qu'ils ont sur leur(s) progrès.

Îles :
Les joueurs marquent des points pour leurs cubes d'influence sur chaque île.

- Celui qui a le plus de cubes sur une île gagne le plus grand nombre de indiqués en haut à droite du plateau océan.
- Le 2e a avoir le plus de cubes sur une île gagne le 2e plus grand nombre de .
- De même pour le 3e, bien que toutes les îles ne rapportent pas le même nombre de points pour le 3e plus grand nombre.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour une position, ils obtiennent tous les points de la place suivante pour . S'il y a égalité pour la 3e place, aucune n'est attribuée aux joueurs à égalité.

Pour déterminer qui a le plus de cubes, les cases vides des îles comptent comme un autre joueur dont les points ne sont pas pris en compte. Il est possible que les cases de cube vides gagnent ou arrivent pour la 1re, 2e ou 3e place.

Le joueur qui a le plus de pièces gagne !
En cas d'égalité, les joueurs à égalité comptent tous les canons de leur navire et sur toutes les cartes de leur paquet et prennent le nombre de cubes correspondant (et peuvent utiliser les cubes des îles si nécessaire). En une seule fois, lancez tous ces cubes dans le navire de combat. Résolvez les tirs explosifs , mais pas les capacités de combat. La force de combat la plus élevée remporte la partie. S'il y a toujours égalité, recommencez le combat. Un combat à égalité comme celui-ci peut impliquer plus de 2 joueurs en même temps.



Exemple : ici, Violet et Vert sont à égalité pour la première place avec 3 cubes chacun, donc ils marquent chacun la valeur de 5 pour la deuxième place. Il y a deux cases vides et Bleu n'a qu'un cube, donc Bleu n'obtient pas les points de la 3e place.

CRÉDITS

Auteur
John D Clair

Illustration et conception graphique
Ian O'Toole

Directeur de projet
Nicolas Bongiu

Production
David Lepore

Graphisme et mise en page du livret
Stephanie Gustafsson

Règles
Paul Grogan (Gaming Rules!)

Relecture
Ryan Dancey, Luke Peterschmidt, John Goodenough

Rédaction
Shawn Carman

Sculpteur
Nick Natsios

Édition
John D Clair, Luke Peterschmidt, Mark Wootton

Développement additionnel
Josh Wood, John Zinser

Traduction française
BGC French translation team

Chef de projet et de développement
Mark Wootton

Testeurs
Eva Balogh, Benjamin Barzilai, Matthew Bivens, Leon Blight, Nicolas Bongiu, Christopher Buckley, Zachary Burch, Chris Buskirk, Csilla Clair, Shannon Clair, Alex Daar, Ryan Dancey, Lacy Dove, Eric Elder, Ehren Evans, Rhys Green, Nye Green, Sean Growley, Candice Harris, Tim Herring, Kyle Huibers, Ian Ingoldsby, Mara Kenyon, Neil Kimball, Michael Kutan, Dave Lepore, Erik Lima, Damon Mair, Eric Martinez, Mike McDonald, Chris McPherson, Sam Nazarian, Kaz Nyborg-Andersen, Ben Okun, Vladimir Orellana, Mike Rizzo, Andrew Rosemberg, Taylor Jackson Ross, Charlie Sehres, Taylor Shuss, Zoe Stanton, Dwight Stone, Frank Weidner, Jason Wegener, Pace Wilder, Josh Wood, John Zinser.

© 2021 Alderac Entertainment Group.

Dead Reckoning, Card Crafting System, et toutes les marques connexes sont ™ ou ® et © à l'endroit indiqué.

Alderac Entertainment Group, Inc.
2505 Anthem Village Drive Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA.

Tous droits réservés. Imprimé en Chine.

Avertissement :
Risque d'étouffement ! Ne pas utiliser pour les enfants de moins de 3 ans.

Des questions ?
https://alderac.com/customer-service

WWW.ALDERAC.COM/DEAD-RECKONING

NAVIGUER DANS DEAD RECKONING...

Quelques conseils pour jouer différentes stratégies.

PIRATE

Si vous aimez le grand large, le pont qui tangue sous vos pieds, le gréement dans vos mains, le rhum dans votre estomac et le sang sur votre coutelas, alors la vie de pirate est faite pour vous. Sur la mer, tous les gens sont libres. Libres de faire ce qu'ils veulent et de prendre ce qu'ils veulent. La seule allégeance qu'une personne doit avoir est pour son capitaine, pour son équipage et surtout pour elle-même.

Les pirates prennent ce qu'ils veulent, et maudissent tous ceux qui disent qu'ils ne peuvent pas. Si vous êtes assez fort pour le garder, alors c'est à vous. Quand un pirate a faim, il fait un raid dans un port et prend des réserves. Quand il a besoin d'argent, il coule un navire marchand et prend sa cargaison. Et quand vous voulez du sang, un navire corsaire fera l'affaire pour une bonne bagarre. Une nouvelle île ? Bon pour une cachette. Un avant-poste ? C'est comme un cadeau, tout bien emballé.

Les règles de la mer doivent être respectées. Ne jamais faire de raid sans faire flotter le black-jack. La malchance suivra. Quand vous volez un trésor, lancez une pièce de monnaie sur la proue ou les morts viendront chercher leur dû. Et si vous tuez un homme en mer, balancez son corps par-dessus bord. Les bêtes qui vivent sous les vagues prendront ce qui leur appartient, et si vous ne le leur donnez pas, elles vous prendront à la place.

- Recherchez les progrès avec les canons et les capacités de combat.
- Ne laissez aucun navire marchand naviguer sans être attaqué.
- Concentrez-vous sur votre **capitaine**, vos **artilleurs** et/ou votre **bosco**.



CORSAIRE

Contrairement à ce que certains disent, la mer n'est pas un no man's land. La couronne se tient à l'horizon et cela inclut aussi l'océan. Mais un gouverneur peut-il la surveiller ? Bien sûr que non. Pourquoi le ferait-il, alors que son or peut acheter la fidélité des corsaires ? Les soldats sont paralysés par le nationalisme et les dogmes. Un corsaire est un vrai professionnel.

Les corsaires font respecter la loi sur la mer. La piraterie ne doit pas être tolérée. Les marchands qui tentent de cacher leur butin sans payer au gouverneur les taxes qui lui sont dues doivent être punis. Et les explorateurs ne peuvent opérer que dans le cadre de leur charte, en se réclamant de la couronne, ou bien être chassés des mers ou envoyés par le fond. Le fait d'opérer illégalement peut les rendre pires que les pirates. Qu'est-ce qui est pire que de voler des pièces ? Voler des terres. C'est voler directement la couronne et les corsaires sont bien payés pour l'empêcher.

Un corsaire doit maintenir la discipline. Les canons doivent être nettoyés et la poudre doit être stockée. Les nouvelles découvertes doivent être consignées sur une carte et les notifications doivent être faites au gouverneur, bien que la charte du corsaire permette à un équipage de réclamer un petit pourcentage du butin récolté grâce à ses efforts. Les marchands et les explorateurs sont des alliés s'ils opèrent sous des prétextes légitimes. Les pirates, cependant, sont toujours envoyés au fond de la mer.

- Recherchez un mélange équilibré et solide entre progrès pour le combat et le contrôle des îles.
- Bousculez les marchands ou échangez avec eux, contrôlez plusieurs îles et récoltez où vous pouvez.
- Concentrez-vous sur au moins un **membre d'équipage**, le **corsaire**, et/ou le **matelot**.



MARCHAND

La mer, c'est de l'argent et ne pensez pas autrement. Il y a des terres au-delà de celles qui appartiennent à la couronne, et des ressources qui peuvent faire la fortune d'un marin en un seul voyage en mer. La richesse peut venir de l'or, mais l'or vient de la mer. Des îles lointaines avec des trésors insoupçonnés attendent d'être découvertes ! Certaines contiennent de l'or, d'autres des herbes rares, des épices ou des reliques... La richesse est infinie et accessible. Le gouverneur doit avoir son dû, sinon il prend tout et envoie ses débiteurs en prison, mais les chiffres sont un jeu de marchands.

Les nations font du commerce, mais généralement à une échelle si grande que cela complique tout. Il n'y a pas beaucoup de profit à faire. C'est pourquoi le marchand et son navire ont tant de possibilités ; ils font du commerce d'une manière que la plupart des nations ne peuvent pas faire parce que le rendement n'en vaut pas la peine. Mais un équipage de navire marchand peut gagner assez d'argent pour toute une vie. Mais les dangers sont nombreux. Des tempêtes, une faune agressive, oui, et surtout... des pirates.

La vie de marchand est difficile. C'est un travail éreintant, et souvent la récompense n'est pas celle attendue. Les dangers sont importants et la lutte contre les pirates a coûté la vie à plus de marins que quiconque veut bien l'admettre. Mais les récompenses peuvent être suffisantes pour que les équipages volontaires ne manquent pas, même s'ils doivent jusque-là transporter des caisses.

- Échangez avec d'autres navires marchands, recherchez des progrès qui vous donnent des productions supplémentaires sur les îles.
- Contrôlez un petit nombre d'îles à haut rendement, sécurisez-les et améliorez-les avec des bâtiments, en y récoltant régulièrement.
- Concentrez-vous sur votre **premier lieutenant**, le **commissaire de bord** et/ou **membre d'équipage**.



EXPLORATEUR

Nombreux sont ceux qui disent que la mer est une opportunité de pillage, de gloire ou de profit. Ce qu'ils ne comprennent pas, c'est que ce ne sont pas les véritables récompenses de la haute mer. La puissance d'un fort vent arrière et le frisson d'une destination inconnue, voilà la vraie récompense. Il n'y a pas de plus grande joie que de naviguer sur des eaux inconnues, ou de poser le pied sur des sables vierges. Quelles sont les richesses par rapport à une telle expérience ?

Le frisson de l'exploration est un frisson que beaucoup ne connaîtront jamais. Malheureusement, ce mode de vie est coûteux, et peu de gens peuvent se le permettre. La plupart sont des gouverneurs qui cherchent à accroître les biens de la couronne, malheureusement, mais il arrive qu'un capitaine ou un noble s'ennuie suffisamment pour parrainer une expédition ou en mener une lui-même. Si leurs motivations peuvent être suspectes, ils accordent aux autres la joie d'une destination inconnue, ce qui n'est pas rien.

L'exploration, c'est le frisson de la découverte. Une île inexplorée est le désir de tout explorateur. Que nous réserve l'avenir ? Dans bien des cas, rien d'autre que la belle mer vierge. Dans certains cas, cependant, on peut découvrir de nouvelles espèces sauvages, des merveilles naturelles ou des artefacts mystérieux. L'excitation du mystère ne peut être sous-estimée, et la gloire et la fortune sont possibles lorsque des découvertes capitales sont faites.

Il suffit de se méfier des pirates et tout sera parfait...

- Avancez très tôt sur les progrès qui vous donnent des voiles, cherchez à acheter plus tard dans les îles les plus éloignées, où se trouvent les meilleurs progrès, et utilisez leur pouvoir pour vous en écarter à la fin.
- Naviguez loin et naviguez tôt, explorez de nouvelles îles et visez la 3e ou 4e rangée avec une grande capacité de navigation, à la fois pour la valeur et le contrôle des îles, car les autres ne pourront pas s'y rendre avec la même régularité.
- Concentrez-vous sur un **matelot**, un **corsaire** et/ou un **bosco**.



RÉFÉRENCE CARTE MARIN

Les 12 cartes en protège-cartes de votre paquet sont des « cartes marin ». Chacune de ces 12 cartes est considérée comme une carte unique, composée de la carte illustration, de la carte capacité et du nombre de progrès qu'elles contiennent.

Toutes les cartes marin commencent avec une carte illustration et une carte capacité. La carte illustration comporte simplement une image en haut et le reste de la carte est transparent. Les cartes capacité sont en carton au lieu de plastique et sont recto verso. Ces cartes comportent 4 capacités (2 au recto et 2 au verso), chacune ayant un niveau 1, 2, 3 ou 4. Les cartes illustration et capacité sont conçues de telle sorte que, lorsqu'elles sont glissées ensemble, seul le niveau actuel de la carte est visible.

Au milieu de la carte se trouvent 3 emplacements où l'on peut placer des progrès, en haut, au milieu et en bas. Une carte marin peut contenir un maximum de 5 cartes dans son protège-carte, une carte illustration, une carte capacité et jusqu'à 3 progrès.



CAPITAINE

NIVEAU 1 Vous donne 1 voile ( ).

NIVEAU 2 Vous donne 1 drapeau d'attaque ( ) et 1 roue ( ).

NIVEAU 3 Vous donne 1 drapeau d'attaque, une roue et une capacité de combat qui ne peut pas être utilisée dans les combats contre des bâtiments : si vous gagnez le combat, gagnez 1 sur votre navire pour chaque icône de roue que vous avez sur cette carte.

NIVEAU 4 Similaire au niveau 3 **capitaine** sauf qu'il y a aussi un canon ( ), et la capacité de combat donne maintenant 2 sur votre navire en plus de 1 sur votre navire pour chaque icône de roue que vous avez sur la carte **capitaine**.









MEMBRE D'ÉQUIPAGE

NIVEAU 1 Gagnez 1 sur votre tuile quai.

NIVEAU 2 Gagnez 2 sur votre tuile quai. De plus, si vous êtes dans le port (⚓), vous pouvez payer 2 (du navire ou de la tuile quai) pour réparer 1 sur votre navire.

NIVEAU 3 Gagnez 3 sur votre tuile quai. De plus, vous pouvez payer 2 (sur la tuile navire ou quai) pour réparer 1 de votre navire, quel que soit l'endroit où se trouve votre navire.

NIVEAU 4 Gagnez 4 sur votre tuile quai et/ou sur votre plateau navire, quelle que soit la combinaison. Vous pouvez également en réparer 1 gratuitement, quel que soit l'endroit où se trouve votre navire.









PREMIER LIEUTENANT

NIVEAU 1 Gagnez 1 sur votre tuile quai.

NIVEAU 2 Construisez 1 bâtiment pour le coût indiqué (du navire ou de la tuile quai). Votre navire n'a pas besoin d'être sur l'île pour y construire, mais vous devez contrôler l'île.

NIVEAU 3 Construisez jusqu'à 2 bâtiments pour les coûts indiqués (du navire ou de la tuile quai). Votre navire n'a pas besoin d'être sur l'île pour y construire, mais vous devez contrôler l'île.

NIVEAU 4 Construisez jusqu'à 3 bâtiments pour les coûts indiqués (du navire ou de la tuile quai). Votre navire n'a pas besoin d'être sur l'île pour y construire, mais vous devez contrôler l'île.









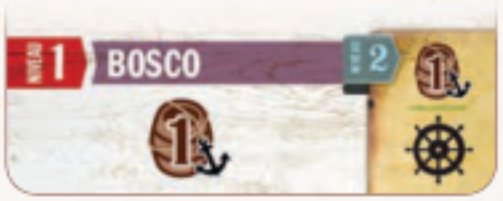
BOSCO

NIVEAU 1 Gagnez 1 sur votre tuile quai.

NIVEAU 2 Possède 1 roue () et gagne 1 sur votre tuile quai.

NIVEAU 3 Possède 1 roue et une capacité qui soit vous fait gagner 1 sur votre tuile quai, soit vous permet de payer 3 (du navire ou de la tuile quai) pour une amélioration de base du navire ().

NIVEAU 4 Possède 1 roue et une capacité qui soit vous fait gagner 1 sur votre tuile quai, soit vous permet de payer 3 (sur la tuile navire ou quai) pour une amélioration de base, soit vous fait payer 6 (du navire ou de la tuile quai) pour une amélioration avancée ().









Remarque : les améliorations de navire peuvent être utilisées tant qu'elles se trouvent sur votre navire, y compris le tour où elles sont acquises.

ARTILLEUR

NIVEAU 1 Gagnez 1 sur votre tuile quai.

NIVEAU 2 Gagnez 1 sur votre tuile quai. Possède 1 canon ().

NIVEAU 3 Gagnez 2 sur votre tuile quai. Possède 1 canon et une capacité de combat qui vous permettent de lancer 2 cubes dans le navire de combat.

NIVEAU 4 Gagnez 2 sur votre tuile quai. Possède 1 canon et une capacité de combat qui vous permettent de lancer 2 cubes dans le navire de combat, et une autre capacité de combat qui vous permet de retirer un des cubes que vous avez placé précédemment pour donner 1 au navire ennemi et gagner 2 sur votre navire.









MATELOT

NIVEAU 1 Placez 1 cube d'influence ( ).

NIVEAU 2 Placez 1 cube d'influence **ou** gagnez 1 voile ( ).

NIVEAU 3 Placez 1 cube d'influence **ou** gagnez 2 voiles.

NIVEAU 4 Placez 1 cube d'influence et gagnez 3 voiles.



CORSAIRE

NIVEAU 1 Placez 1 cube d'influence ( ).

NIVEAU 2 Placez 2 cubes d'influence.

NIVEAU 3 Placez 3 cubes d'influence.

NIVEAU 4 Placez 4 cubes d'influence.



Remarque : si une capacité, comme le **corsaire**, vous donne plusieurs icônes de cubes d'influence ( ) à la fois, vous devez utiliser tous les cubes d'influence que vous pouvez de cette capacité avant de faire autre chose ; vous ne pouvez pas en utiliser certains maintenant et stocker les autres pour plus tard dans le tour.

COMMISSAIRE DE BORD

NIVEAU 1 Produisez ( ) sur 1 île quelconque.

NIVEAU 2 Produisez sur 2 îles différentes au maximum.

NIVEAU 3 Produisez sur 3 îles différentes au maximum.

NIVEAU 4 Produisez sur 4 îles différentes au maximum. Augmente également ces productions de 1 et 1 sur chaque île.



RÉFÉRENCE DES PROGRÈS

RANGÉE 1



RANGÉE 2



RANGÉE 3



RANGÉE 4



INDEX [A-Z]

Améliorations (voir Navire)
Artilleur (voir Cartes marin)
Attaquer des bâtiments (voir Combat)
Bâtiments 15, 27
(voir aussi Cartes marin, premier lieutenant)
  Avant-poste 15
  Construire 15, 27
  Contrôler 15
  Fort 15, 20
  Garnison ... 15, 20
Bosco (voir Cartes marin)
Capitaine (voir Cartes marin)
Cartes (voir Cartes marin)
Cargaison
  Charger 7, 8-9, 16
  Décharger 7, 8-9, 16
  Gagner et dépenser 14
  Larguer 7, 8-9, 14
  Réorganiser 7
Capacités 13-15
  Bonus de pioche 14
  Canon 15, 17
  Capacités de combat 15, 19
  Drapeau d'attaque 15, 18
  Influence 14
  Production/Produire 14
  Roues 15
  Sur les progrès 13-15
  Voiles 8, 14
Capacité de transport (voir Navire)
Cartes marin/paquet de
  Artilleur 28
  Bosco 28
  Capitaine 26
  Commissaire de bord 29
  Corsaire 29
  Définition de 6
  Jouer/utiliser une carte 8, 11
  Matelot 29
  Mélanger 12-13
  Niveau 13
  Membre d'équipage 27
  Paquet marin 6,
  Pioche/piocher 12
  Premier lieutenant 15, 27
  Références des cartes marin 26-29
  Taille de la main 12
Coffre au trésor
  Décharger les pièces du navire dans 7
Combat 17-21
  Au port 18
  Combat joueur vs non-joueur 17
  Couler un navire 17, 18, 21
  Exemple 20-21
  Joueur vs Bâtiments 20
  Navire de joueur vs Navire de joueur 18
  Plateau de combat 19
  Résolution du Navire de combat 19
  Utiliser & Résoudre les capacités de combat 17-20
Commissaire de bord (voir Cartes marin)
Contenu
  Contenu 3
  Contenu du joueur 3
Contrôle
  Îles (voir Îles)
Corsaire (voir Cartes marin)
Cubes
  À court de cubes 14, 17
  Influence (placer sur les îles) 14,16
  Lancer des cubes de combat 17-20
  Permanent 14, 16
Cube de combat 17, 18, 20
Décompte des points
  Améliorations de navire 23
  Bâtiments 22
  Effets des progrès de fin de partie 23
  Fin de partie 22-23
  Îles 23
  Pièces 22
  Progrès 23
  Réussites 22
Dégâts
  Combats/En combat 19
  Couler un navire (voir Navire - couler)
  Réparer 15
    (voir Cartes marin - équipage) 27
Déplacement 9
Drapeau d'attaque (voir Combat)
Emplacement de la coque (voir Navire)
Équipage (voir Cartes marin)
Explorer 9
Fin de la partie 22
  Augmenter la taille de la main 12
  Attaquer le navire d'un joueur au dernier tour 22
  Bonus de pioche (voir Capacités)
  Canon (voir Capacités)
  Convertir les cubes à la fin de la partie 22
  Décompte 15, 22-23
  Déclencher la fin de partie 22
Icônes
  Drapeau d'attaque (voir Capacités)
  Influence (voir Capacités)
  Production/Produire (voir Capacités)
  Référence visuelle 32
  Roue (voir Capacités)
  Voiles (voir Capacités)
Îles
  Changer la taille de la main 12
  Contrôle 16, 23
  Placer des cubes d'influence 14, 16
  Placer des cubes permanents 14, 16
  Production 14, 29
Influence (voir Îles)
Limite de cartes en main (voir Cartes marin)
Matelot (voir Cartes marin)
Mélanger 12-13
Mise en place 4-6
Mode marchand 12
Mode pirate 12
  Au port (non autorisé) 12
  Bloquer une île 7, 12
  Déplacement en tant que 10
  Jeton Drapeau pirate 12
  Passer en mode pirate 12
Navire
  Améliorations 15
    (voir Cartes marin - Bosun) 28
  Capacité de la cale 7-9
  Couler 17, 18, 21
  Déplacement 9
  Emplacement de la coque 7
  Hisser les voiles 8
  Plateau 7
  Réparer les dégâts 27
Navire marchand (voir Rencontres)
Navire de combat (voir Combat)
Niveau (voir Cartes marin)
Paquet (de cartes) (voir Cartes marin)
Phase de maintenance 11-12
Phase principale 7-11
Pièces
  Charger 7
  Décharger 7
  Gagner 14
  Larguer 7, 14
  Réorganiser 7
Piocher des cartes (voir Cartes marin)
Plateau de combat (voir Combat)
Plateau océan 6, 9
  Haute mer 6, 14
  Îles 6
Port
  Au port 7
  Plateau port 6, 9
Premier lieutenant (voir Cartes marin)
Protège-cartes 11, 12
Progrès 10
  Achat maximum par tour 10
  Acheter 10
  Capacités sur les progrès 13-15
  Enterrer 11
  Fin de la partie 23
  Mettre dans les protège-cartes 12
  Recharger à la fin du tour 11
  Référence des progrès 30
Rencontres 11
  Achat maximum par tour 10
  Acheter/résoudre (Commercer/Attaquer) 11
  Enterrer des progrès 11
  Mettre dans les protège-cartes 11
  Mettre ou ne pas mettre dans un protège-carte 12
  Navire marchand 11, 17
Réussites 21-22
  Définitions 21-22
  Règle optionnelle - Jetons de réussite bonus 6, 22
  Réussite Vaisseau d'élite 15, 22
  Tuile Quai 6, 14
Voiles
  Capacité de la cale et voiles 8-9
  Hisser les voiles 8
  Voiles non dépensées 12

RÉFÉRENCE DES ICÔNES

COMBATS HORS BÂTIMENT



GAGNER DES CARGAISONS SUR LE NAVIRE/SUR LE QUAI



GAGNER DES CARGAISONS SUR LE QUAI



GAGNER DES CARGAISONS SUR LE NAVIRE



GAGNER DES CARGAISONS SUR L'ÎLE



DÉPENSER DES CARGAISONS DU NAVIRE/ DU QUAI



DÉPENSER DES CARGAISONS DU QUAI



DÉPENSER DES CARGAISONS DU NAVIRE



DÉPENSER DES CARGAISONS + DES PIÈCES DU NAVIRE/DU QUAI



GAGNER DES PIÈCES SUR LE QUAI



GAGNER DES PIÈCES SUR LE NAVIRE



GAGNER DES PIÈCES SUR L'ÎLE



GAGNER DES CARGAISONS + DES PIÈCES SUR L'ÎLE



GAGNER DES PIÈCES LORS DU DÉCOMPTE DES POINTS



PERDRE DES PIÈCES LORS DU DÉCOMPTE DES POINTS

LIEUX ET & BÂTIMENTS



ÎLE



DIFFÉRENTES ÎLES



PORT



NAVIRE



AVANT-POSTE



FORT



GARNISON

AUTRE



AMÉLIORATION DE NAVIRE DE BASE



AMÉLIORATION DE NAVIRE AVANCÉE



PRODUIRE



RÉPARER LES DÉGÂTS



DÉGÂTS



DRAPEAU D'ATTAQUE



BONUS PIOCHE DES CARTES



CUBE DE DÉFENSE



CUBE EXPLOSIF



PLACER LE CUBE D'INFLUENCE



CUBE D'INFLUENCE PERMANENTE



RANGÉE 1



RANGÉE 2



RANGÉE 3



RANGÉE 4



FORCE DE COMBAT



COMBATS HORS BÂTIMENT



CAPACITÉ DE CARGAISONS + DE PIÈCES



PROGRÈS HAUT/MILIEU/BAS

NOMBRE TOTAL DE CANONS SUR LA CARTE

TOTAL DES ROUES SUR LA CARTE