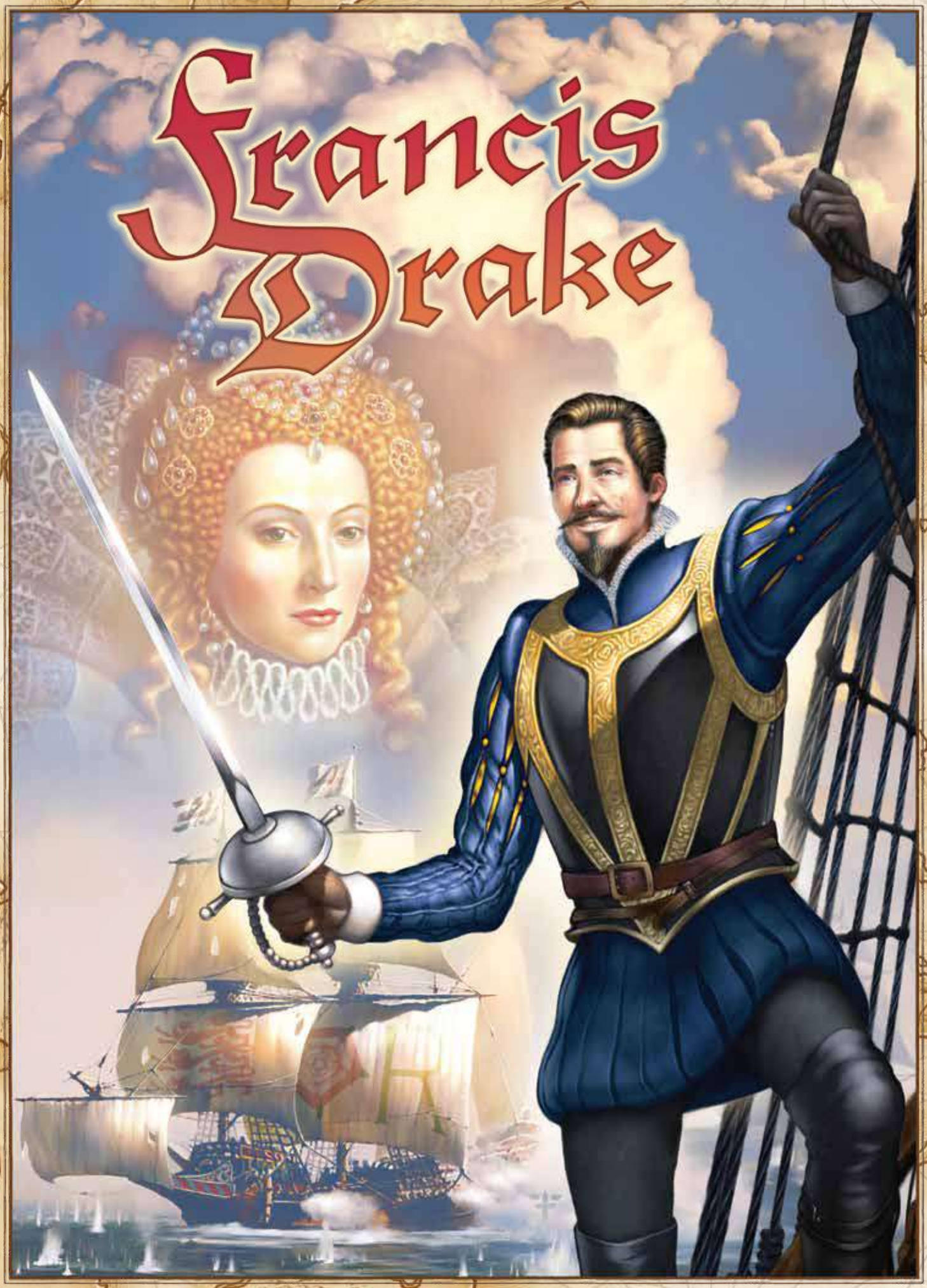
Francis Drake



Un jeu de Peter Hawes

Introduction

Les joueurs vont essayer d'imiter les exploits de Francis Drake en montant 3 voyages dans la Mer des Caraïbes. Avant de quitter l'Angleterre, ils devront trouver, dans les rues de Plymouth, l'équipage, les canons, les bateaux et les provisions nécessaires, ainsi que l'aide de riches alliés. Une fois prêt à naviguer, chaque capitaine devra tracer sa route sur la Mer des Caraïbes et décider quels forts, villes et galions, il pillera. Les documents pris à l'Amiral et au Gouverneur rendront sa tâche plus facile, tout comme les informateurs qui le renseigneront sur les plans des capitaines rivaux. Avec les cales de leurs bateaux remplies de butins, les capitaines rentreront vers le port de Plymouth et seront récompensés par le pays et la Reine : comme tout bon corsaire, cela dépendra aussi du chaos qu'ils auront semé dans ce nouvel empire espagnol, au cœur des Caraïbes.

Sommaire

Introduction et sommaire	**2**
Contenu	**2 - 3**
Le plateau de jeu	**4**
Mise en place	**5**
Principes	**5**
Phase d'approvisionnement	**5**
- Les lieux	**6**
Phase de Navigation	**7**
- (A) Se Préparer à naviguer	**7**
- (B) Naviguer	**8**
- (C) L'Informateur	**9**
- (D) Retourner les disques de Mission	**9**
- (E) Résoudre les missions	**10**
- (F) Revenir à Plymouth	**11**
- (G) Marquer les points pour le voyage	**11**
- (H) Remettre en place le plateau	**11**
Voyages 2 et 3	**12**
Fin de partie	**12**
Crédits	**12**
Remerciements	**12**

Conseil : *une fois que vous aurez détaché tous les jetons/tuiles des planches en carton, placez ces planches sous le thermoformage en plastique afin de garder le jeu bien calé et ainsi éviter qu'il ne se renverse lors des transports.*

Contenu

1 règle de jeu
1 plateau de jeu
1 marqueur de voyage (figurine)
5 Frégates et 5 Galions (figurines)
5 journaux de bord (plateaux individuels)
5 coffres aux trésors
30 disques de mission : 6 par couleur de joueur
50 disques d'action : 10 par couleur de joueur
20 cubes de conquêtes : 4 par couleur de joueur
5 marqueurs de score pour les joueurs
1 plateau Port de Plymouth
3 séries de 16 tuiles Lieux pour le jeu à 3,4 et 5 joueurs
3 tuiles Galions Espagnols
4 jetons Troupes Espagnoles (une série en plus)
3 jetons Frégates Espagnoles (une série en plus)
5 jetons Investisseur
1 jeton Gouverneur
1 jeton Amiral
1 jeton Informateur
2 jetons Canot
1 feuille d'autocollants (avec une série en plus)
Jetons marchandises : 3 Indigo, 6 Sucre, 6 Café, 6 Tabac
Cubes : 28 membres d'équipage (gris), 28 canons (noir), 8 articles de commerce (violet)
21 provisions (barils)
Trésors (perles de verre) : 12 Or, 12 Argent et 9 Bijoux
1 dé



5 journaux de bord :
1 de chaque couleur


Verso / Recto des 3 tuiles Galions espagnols


5 jetons Investisseur


Bannière beige 3 joueurs — Bannière bleue 4 joueurs — Bannière dorée 5 joueurs
3 séries de 16 tuiles Lieux


5 coffres aux trésors

Plateau Port de Plymouth



Cubes gris = Membres d'Équipage

Barils = Provisions





Cubes noirs = Canons



Jeton Amiral





Jeton Informateur



Jeton Gouverneur



Cubes violets = Articles de commerce



2 jetons Canot



Marchandises (4 types différents)



Verso / Recto des 3 jetons Frégates espagnoles



Verso / Recto des 4 jetons Troupes espagnoles



1 dé



20 cubes de conquêtes
4 par couleur de joueur



12 Or



12 Argent



9 Bijoux



30 disques de mission
6 par couleur de joueur
1,2,3,4, Bateau Fantôme, le Golden Hind



Appliquez une série d'autocollants sur chaque couleur de disques de mission



50 disques d'action
10 par couleur de joueur



5 marqueurs de points



5 Galions (grandes figurines)



5 Frégates (petites figurines)



1 marqueur de voyage

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu est constitué d'une piste de score (sur le pourtour) et de trois régions (d'échelles différentes) :

1. PLYMOUTH : c'est une rue à sens unique, composée de lieux et de personnalités (on s'y reporte sous le terme générique de Lieux). Ici, les joueurs peuvent acquérir les objets et l'assistance nécessaires à leurs voyages.

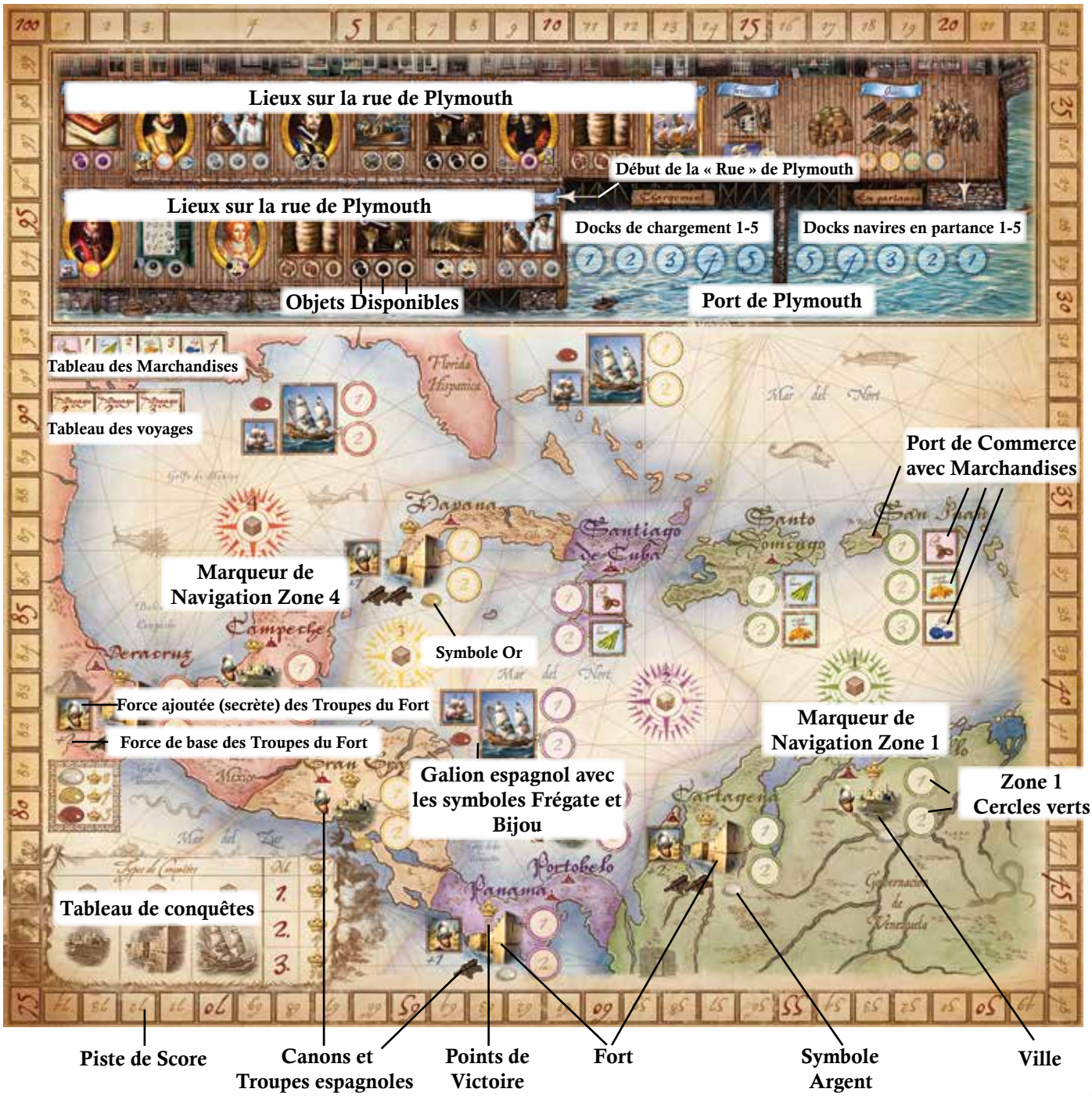
Il y a 3 séries de tuiles pour les 16 premiers Lieux de la rue : une pour chaque configuration de joueurs (3, 4 ou 5 joueurs), faisant varier le nombre d'objets disponibles. La série imprimée sur le plateau correspond à la mise en place pour le premier voyage lors d'une partie à 4 joueurs (recto) et 5 joueurs (verso). Pour le 2ème et 3ème voyage, la série adaptée de 16 Lieux est mélangée et disposée sur le plateau de jeu pour recouvrir les Lieux imprimés sur le plateau et ainsi donner un ordre différent dans la rue de Plymouth.

Les deux derniers Lieux (Investisseur et Quais) sont également imprimés sur le plateau, mais ils ne seront jamais remplacés par des tuiles.

2. LE PORT DE PLYMOUTH : il y a 5 Docks pour les bateaux en chargement (ordre pour la phase d'approvisionnement) et 5 Docks pour les bateaux en partance (ordre pour la phase de navigation).

3. UNE CARTE DES CARAÏBES : elle représente les Villes, les Forts, 3 Galions Espagnols avec leurs Frégates et les 3 Ports de Commerce avec les marchandises, accessibles dans les Caraïbes. On se référera aux endroits ci-dessus comme des Destinations.

- A côté de chaque Destination, on trouve 2 ou 3 cercles numérotés, que les bateaux des joueurs pourront atteindre à chaque voyage.
- La carte est divisée en 4 zones, chacune avec un emplacement pour les Marqueurs de Navigation. La couleur des cercles correspond à la couleur de la zone (zone 1 : vert, zone 2 : violet, zone 3 : jaune et zone 4 : rouge).



- Certaines Destinations ont un nombre de Troupes espagnoles et/ou de canons qui défendent ce lieu.
- La couronne jaune et le nombre sur la plupart des Destinations indiquent le nombre de Points de Victoire (PV) reçu immédiatement pour une attaque réussie.
- En bas, à gauche, on trouve un « Tableau de Conquêtes » qui montre le nombre de PV marqué en fin de Voyage pour avoir attaqué différents types de Destinations parmi Villes, Forts et Galions.
- En haut, à gauche se trouve le Tableau des marchandises qui montre le nombre de PV marqué en fin de partie pour les marchandises détenues.
- Sous le Tableau des marchandises, se trouve le Tableau des Voyages qui indique les 3 manches / voyages d'une partie.
- Le symbole Or, Argent ou Bijoux présent à côté de la plupart des Destinations indique le type de trésor qui y est placé lors de chaque voyage.

Mise en place

1. Prenez la série de tuiles Lieux adaptée au nombre de joueurs :

- **5 joueurs :** utilisez le verso du plateau (bannières dorées). Lors du premier voyage, placez les tuiles à côté du plateau pour pouvoir les utiliser lors des voyages 2 et 3.
- **4 joueurs :** utilisez le recto du plateau (bannières bleues). Lors du premier voyage, placez les tuiles à côté du plateau pour pouvoir les utiliser lors des voyages 2 et 3.
- **3 joueurs :** placez chaque tuile des 16 premiers Lieux sur son équivalente imprimée sur le plateau de jeu. Lorsque des tuiles ont le même nom (Équipage, Canons, Provisions), placez la meilleure tuile (celle avec le plus grand nombre d'objets dessus) le plus tôt sur la rue.

2. Placez la carte du Port de Plymouth à côté du plateau et stockez-y le matériel suivant : les perles (Or, Argent, Bijoux), les jetons (carrés : Frégates et Troupes / rectangulaires : Amiral, Gouverneur, Informateur, 2 Canots), les cubes (gris, noirs, violets), les barils et les marchandises (Sucre, Tabac, Café, Indigo).

3. Placez un exemplaire de chaque marchandise imprimée dans les différents ports de commerce : San Juan, Santo Domingo et Santiago de Cuba.

4. Mélangez les 3 tuiles Galions espagnols, et placez-en un face visible, sur chacune des symboles de galion du plateau.

5. Chaque joueur prend dans sa couleur : 1 Frégate, 1 Galion, 6 disques Mission, 10 disques d'action, 4 Cubes, 1 Marqueur de Score, 1 Journal de Bord. Chaque joueur prend aussi 1 Coffre aux Trésors et 1 jeton Investisseur.

6. Placez les Frégates et les Galions des joueurs (figurines) en dehors du plateau à côté du Port de Plymouth.

7. Chaque joueur place un de ses cubes en haut de chacune des trois sections du Tableau de Conquête et le dernier sur le Journal de Bord du bateau (sur le bateau lui-même) en réserve.

8. Placez les Marqueurs des points des joueurs sur la case 4 de la piste de Score.

9. Placez le Marqueur de voyage (figurine) sur la première case du tableau des voyages.

Principes du jeu

La partie se déroule en 3 voyages dans la Mer des Caraïbes. Chaque voyage comporte 2 phases.

1. Phase d'approvisionnement

Dans l'ordre de chargement, les joueurs obtiennent l'Équipage, les Canons, les Provisions, les Articles de Commerce, les Canots et les Galions ainsi que l'aide des Personnalités disponibles. Lorsqu'ils sont prêts à lever l'ancre, ils déplacent leurs bateaux dans les Docks des navires en partance.

2. Phase de Navigation

Dans l'ordre de navigation, les joueurs placent leurs disques de mission (habituellement 4) un par un, sur des Destinations de la carte. Ensuite, on résout toutes les missions pour chaque joueur (les attaques et le commerce). Les Points de victoire sont marqués, les butins et les marchandises sont récupérés. Chaque joueur décide quand son voyage est terminé et il fait revenir son bateau dans le Port de Plymouth dans les Docks de chargement.

Après le 3ème voyage, les PV pour les Marchandises et l'Or, l'Argent et les Bijoux cachés dans le Coffre aux Trésors sont ajoutés au score de chaque joueur. Le gagnant est le joueur qui a le plus de PV.

1. Phase d'Approvisionnement

A. Ordre de chargement

Pour le premier voyage, placez les Frégates au hasard sur les Docks de chargement : case 1, puis 2, puis 3 etc. Cela déterminera l'ordre dans lequel les joueurs placeront leurs disques d'action lors de leurs déplacements dans la « Rue de Plymouth ». Pour les voyages 2 et 3, l'ordre de chargement sera déterminé en fin de phase navigation (F. Rentrer à Plymouth).



Exemple 1 : Les frégates ont été piochées dans cet ordre et placées dans les Docks 1-4 : Rouge, Bleu, Jaune et Vert. C'est l'ordre dans lequel les joueurs placeront leurs disques.

On donne au dernier joueur un Canon (cube noir). Cette compensation ne se produit que pour le premier voyage, et pas pour les voyages suivants (2 et 3).

B. Placement et Sélection

La rue de Plymouth se compose de 18 Lieux et commence par le premier Lieu (Équipage) à gauche des Docks de chargement pour se poursuivre dans le sens horaire jusqu'au Lieu Quais (juste au dessus des Docks des navires en partance).



Exemple 2 : Indique la direction de circulation dans la rue de Plymouth.

- Dans l'ordre de chargement, chaque joueur place un de ses disques d'action sur un cercle de la rue de Plymouth. Les placements peuvent commencer sur le premier Lieu ou sur n'importe quel Lieu plus avancé le long de la rue de Plymouth. La seule obligation est de poser son disque sur un cercle vide **(Exception : la case Investisseur où tous les joueurs peuvent s'arrêter)**. Après avoir placé un disque, le joueur prend les objets donnés par le Lieu et les place sur son Journal de Bord.

- Les joueurs continuent à placer leurs disques dans l'ordre de chargement, mais le prochain placement d'un même joueur doit être plus avancé dans la rue que **SON** dernier placement. Il ne peut jamais revenir en arrière. Chaque joueur ne peut placer qu'un seul disque sur chaque Lieu **(sauf pour Drake – voir ci-dessous)**.

- Au lieu de placer un nouveau disque, un joueur peut décider de passer et déplace alors son bateau dans les Docks des navires en partance, sur le plus petit numéro disponible (1 puis 2...) ; il est prêt à naviguer. Il **doit** passer s'il n'a plus de disques disponibles. Si un joueur place un disque sur le dernier Lieu (Quais), sa prochaine action sera de passer.

- Les joueurs continuent à placer des disques jusqu'à ce qu'ils aient tous passés. L'ordre des bateaux sur les Docks des navires en partance devient l'ordre dans lequel les bateaux navigueront pendant la Phase de Navigation. Cet ordre est appelée l'**Ordre de Navigation**.

LES LIEUX

- Chaque Lieu a un nombre de cercles qui indique le nombre de joueurs qui peuvent placer des disques ici (à l'exception de Drake et de l'Investisseur – voir ci-dessous).

- Les symboles à l'intérieur des cercles indiquent ce qui est reçu lorsqu'un disque est placé dessus. Les bonus des Lieux sont décrits ci-après (version 4 joueurs).

Équipage



Jusqu'à 3 joueurs peuvent s'arrêter ici, placer un disque et prendre autant de Membres d'Équipage (cubes gris) qu'indiqué dans le cercle.

Ces Membres d'équipage servent pour l'attaque des Villes et des Forts.

Canons



Jusqu'à 3 joueurs peuvent s'arrêter ici, placer un disque et prendre autant de Canons (cubes noirs) qu'indiqué dans le cercle.

Les canons servent pour attaquer les Forts et les Galions espagnols.

Provisions



Jusqu'à 3 joueurs peuvent s'arrêter ici, placer un disque et prendre autant de Provisions (barils) qu'indiqué.

Les Provisions déterminent quelles zones un joueur pourra atteindre sur la carte. Avec trois barils, il est possible de naviguer vers n'importe quelle Destination dans les zones 1, 2 ou 3. Pour atteindre la zone 4, il faudra 4 barils. Sans au moins 1 baril pour atteindre la première zone, un joueur ne peut pas naviguer ! Le dernier lieu (Quais) est la dernière chance pour un joueur d'obtenir des Provisions.

Commerce



Jusqu'à 2 joueurs peuvent s'arrêter ici, placer un disque et prendre autant d'articles de Commerce (Cubes violets) qu'indiqué.

Ces cubes peuvent être échangés à 1 contre 1 dans les Ports de commerce espagnols pour obtenir les Marchandises disponibles là-bas – Sucre, Café, Tabac et Indigo.

Taverne



Jusqu'à 2 joueurs peuvent visiter la taverne. Chacun lance 1 dé. Le 1er joueur ajoute 1 à son jet de dé. Le jet du 2ème joueur n'est pas modifié.

Sur un 1 ou 2, le joueur reçoit son disque de Mission « Bateau Fantôme » pour la phase navigation de ce voyage uniquement ; sur un 3 ou 4, 2 Membres d'équipage ; sur 5 ou plus, 3 Membres d'équipage.

Chantier Naval



Jusqu'à 2 joueurs peuvent visiter le Chantier Naval. Le 1er joueur transforme sa Frégate en Galion (grande figurine) et prend 1 Canon (cube noir) et le 2nd joueur transforme sa Frégate en Galion. **Sans un Galion, un joueur ne peut pas attaquer de tuile Galion espagnol.** Les Frégates et les Galions peuvent s'arrêter sur toutes les autres Destinations.

Canot



Jusqu'à 2 joueurs peuvent s'arrêter ici. Le premier prend 1 Canot et 1 membre d'Équipage. Le Second prend 1 Canot.
Un joueur avec un Canot peut attaquer les Forts à revers et **ignorer tous les Canons que les Forts possèdent pour ce voyage**. Un Fort peut ainsi être attaqué victorieusement en ne payant que le coût en Membres d'Équipage.

Drake



Les deux cercles entrelacés sur Drake signifient que seul un joueur peut s'arrêter ici, mais il doit utiliser 2 tours consécutifs à placer des disques sur Drake. Après avoir placé le second, le joueur prend 2 membres d'Équipage et 2 Canons plus 1 membre d'Équipage ou 1 Canon supplémentaire.

Note: vous ne pouvez pas vous placer sur Drake avec votre 10ème et dernier disque.

La Reine



Un seul joueur peut s'arrêter ici. Il transforme sa Frégate en Galion (grande figurine), et il prend 1 Canon (cube noir) et 1 Article de Commerce (cube violet).

Amiral



Un seul joueur peut s'arrêter ici.

- Il prend le jeton Amiral et les 3 jetons Frégates espagnoles. Au début de la Phase de Navigation, il placera les jetons Frégates faces cachées sur les symboles à côté des 3 tuiles Galions espagnols.

Seul ce joueur saura le nombre exact de Canons nécessaire pour attaquer un Galion – la puissance de feu du Galion plus les canons supplémentaires sur le jeton Frégate (soit 0, 1 ou 2).

- Il récupère 1 PV pour chaque Or laissé sur le plateau à la fin de ce voyage. L'Or retourne ensuite dans la réserve.

Gouverneur



Un seul joueur peut s'arrêter ici.

- Il prend le jeton Gouverneur et les 4 jetons Troupes Espagnoles. Au début de la Phase de Navigation, il placera 1 jeton Troupe face cachée sur le symbole Troupe de chaque Fort. Seul ce joueur saura le nombre exact de Membres d'Équipage nécessaire pour attaquer un Fort – la force des troupes du Fort plus les troupes supplémentaires sur le jeton (soit 0, 0, 1 ou 2).
- Sauf s'il est déjà en première position, le joueur échangera sa place sur les Docks des navires en partance avec le joueur immédiatement à droite (avant la phase de Navigation).
- Il récupère 1 PV pour chaque Argent laissé sur le plateau de jeu à la fin de ce voyage. L'Argent est ensuite remis dans la réserve.

Informateur



Un seul joueur peut s'arrêter ici. Ce joueur prend 1 Article de Commerce (cube violet) et le jeton Informateur qui sera utilisé au début de la Phase de Navigation, après que tous les joueurs ont placé leurs disques de Missions.

L'informateur permet au joueur de soit :

- Examiner les disques de Missions sur une seule Destination où il est présent. Il peut ensuite échanger deux de ses disques Missions pour l'aider à prendre un avantage lors d'une attaque ou lors de commerce. OU
- Il peut examiner la défense (jeton) d'un Fort ou d'un Galion Espagnol où il a un disque et s'il le souhaite, il peut déplacer ce disque vers une autre Destination, dans ses zones navigables.

Golden Hind (nom du bateau de Drake)



Un seul joueur peut s'arrêter ici. Il prend son disque de Mission Golden Hind et il le met avec ses autres disques de Missions à utiliser pour ce voyage.

Lorsqu'il résout ses missions, le joueur qui a son disque de Mission du Golden Hind joue toujours en premier avec ce disque et avant tous les autres disques de Mission des autres joueurs.

Investisseur



Tous les joueurs peuvent s'arrêter ici une fois dans la partie, mais ils doivent ensuite défausser leur jeton Investisseur qui est remis dans la boîte. Comme les Investisseurs veulent un retour sur investissement, il en coûte 4 PV pour s'arrêter ici. Le joueur choisit s'il s'arrête sur la partie haute du Lieu, ce qui lui fournit 1 membre d'équipage et 2 canons ou 2 membres et 1 canon, OU BIEN s'il s'arrête sur la partie basse, ce qui lui permet de transformer sa Frégate en Galion. **N'importe quel nombre de joueur peut s'arrêter ici pendant une même Phase d'approvisionnement.**

Quais



Tous les joueurs **peuvent** s'arrêter ici et prendre 1 Membre d'Équipage, OU 1 Canon, OU 1 Provision. Les joueurs placent leur disque sur le cercle qui correspond à leur couleur.

2. Phase de Navigation

A. SE PRÉPARER A NAVIGUER



- Prenez 4 Argent et placez-en un sur les 2 Villes et le 2 Forts marqués des symboles Argent.



- Prenez 4 Or et placez-en un sur les 2 Villes et le 2 Forts marqués des symboles Or.



• Prenez 3 Bijoux et placez-en un sur chaque symbole Bijoux à côté des 3 tuiles Galions Espagnols.



• Celui qui détient le jeton Amiral place un des jetons Frégate Espagnole face cachée sur le symbole Frégate à côté de chaque Galion (0, 1 et 2 canons). Faites-le au hasard si personne n'a le jeton Amiral.



• Celui qui détient le jeton Gouverneur place un des jetons Troupes Espagnoles face cachée sur chacun des symboles Troupes des 4 Forts (0, 0, 1 et 2 Troupes). Faites-le au hasard si personne n'a le jeton Gouverneur.

• Rappel: sauf s'il est déjà en première position, le joueur avec le jeton Gouverneur échange la position de son bateau avec celui immédiatement sur sa droite dans le Dock des navires en partance : il améliore donc sa position d'un cran pour l'Ordre de Navigation.



Exemple 3 : Jaune a choisi le Gouverneur, il se déplace donc sur le Dock 3 et il repousse le joueur Bleu sur le Dock 4. L'ordre de Navigation est donc maintenant Vert, Rouge, Jaune, Bleu.

• Chaque joueur compte ses Provisions (barils) et place le cube de son journal de bord sur le Marqueur de navigation correspondant à ce nombre (zone 1 si 1 baril, zone 2 si 2 barils... jusqu'à un maximum de 4). Cela détermine les zones que ce joueur pourra atteindre pendant la Phase de Navigation. Aucun joueur ne peut naviguer dans une zone plus lointaine que son cube.



Exemple 4 : Vert a 3 Provisions et place son cube sur le Marqueur de Navigation 3. Jaune a 2 Provisions et place son cube sur le Marqueur 2.



Pendant la Phase de Navigation, Vert peut atteindre toutes les Destinations dans les zones 1, 2 ou 3, alors que Jaune peut seulement atteindre les Destinations situées dans les zones 1 et 2.

B. NAVIGUER

Chaque joueur a une série numérotée de disques Mission : ces disques indiqueront les différentes Destinations vers lesquelles un joueur voguera pendant ce voyage et aussi dans quel ordre : Mission 1 d'abord, puis Mission 2 etc.

Les docks des navires en partance indiquent l'**Ordre de navigation** des joueurs. En suivant cet ordre, chaque joueur place tour à tour un de ses disques Mission FACE CACHÉE, sur le premier cercle d'une Destination de la carte.

- Les disques Mission peuvent être placés dans n'importe quel ordre (Mission 3 avant Mission 1 par exemple).
- Chaque joueur ne peut placer qu'un seul disque Mission par Destination, mais tous les joueurs peuvent placer un disque sur la même Destination (en formant une pile sur le premier cercle).
- Rappel: le disque d'un joueur peut être placé sur la zone sur laquelle son cube se trouve (nombre de barils) ainsi que toutes zones de numéro inférieur.
- Le jeu continue dans l'Ordre de navigation jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs disques (même s'ils n'ont pas l'intention de tous les utiliser).



Exemple 5 : En utilisant l'ordre de Navigation de l'exemple 3 – Vert pose son disque Mission 2 sur Granada, – Rouge son disque 3 à Santiago de Cuba, – Jaune son disque 4 sur Santo Domingo, – Bleu son disque 4 à Puerto Cabello, – Vert son disque 1 sur Panama et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les disques Mission des joueurs aient été placés. Vert et Jaune avaient besoin de 3 Provisions ; Bleu et Rouge avaient juste besoin de 2 Provisions.

Notes : seules deux attaques victorieuses sont autorisées par Destination, donc l'ordre dans lequel le joueur arrive est important. Si les deux premières attaques sont victorieuses, un troisième disque Mission (ou plus) ratera son attaque. Les nombres sur les disques Mission deviennent donc importants. Le disque Golden Hind est résolu en premier, ensuite tous les disques de Mission 1, puis tous les disques Mission 2, puis tous les disques Mission 3 etc.
Pour les disques qui ont le même nombre, l'égalité est résolue suivant l'Ordre de navigation.

C. L'INFORMATEUR



Après que tous les disques Mission ont été placés, le joueur qui a l'Informateur pour ce voyage peut :

1) Soit regarder les disques Mission d'une Destination où il est présent et il peut ensuite utiliser ces informations à son avantage : il peut échanger les positions de deux de ses disques Mission. Les 2 disques échangés peuvent être n'importe lesquels de ses disques, pas nécessairement celui qu'il vient de regarder. **OU**

2). Soit regarder le jeton Troupes ou Frégate qui défend une des Destinations où il est présent. Ensuite s'il le souhaite, il peut déplacer son disque Mission de cette Destination sur n'importe quelle autre Destination où il n'est pas présent (et qu'il peut atteindre).



Exemple 6A : Jaune, qui a l'Informateur, choisit de regarder à Cartagena. Il prend les disques rouges, bleus et jaunes qui y sont. Il y voit rouge 1, bleu 1 et le sien 2.
Les Attaques sont résolues dans l'ordre des disques Mission de 1 à 4. Son disque 2 serait alors la 3ème attaque, après Rouge 1 et Bleu 1, il a donc besoin de son disque Mission 1 ici.
Comme on résout les égalités grâce à l'Ordre de navigation, avec l'Ordre de navigation de l'exemple 3, Jaune navigue avant Bleu, donc le disque 1 de Jaune attaquera avant le 1 de Bleu.



Exemple 6B (suite) : Jaune sait que son disque 1 est placé sur un Galion espagnol, il échange donc la position du disque 1 avec celle du disque 2. Plus tard, Rouge et ensuite Jaune attaqueront et Bleu manquera son attaque (reportez-vous à la partie Résoudre les Missions plus loin dans la règle).

Exemple 7 (illustration ci-dessous) : Une autre option pour Jaune serait de vérifier la force des Troupes à Panama où son disque de Mission 4 est prêt à attaquer.
Il regarde secrètement le jeton Troupes et il voit qu'il y a 2 Troupes supplémentaires plus 1 (de base), ce qui fait un total de 3 Troupes. Il calcule qu'il lui restera seulement 1 Membre d'équipage pour sa 4ème Mission (après avoir dépensé pour ses autres missions) et il ne sera pas capable de réussir son attaque : il déplace donc son disque 4 sur Portobelo qui ne nécessite qu'un seul Membre d'équipage pour attaquer.



D. RETOURNER LES DISQUES MISSION

Tous les disques Missions sont maintenant retournés sur leurs faces numérotées. Les nombres sur les disques de chaque joueur indiquent l'ordre dans lequel il réalisera ses attaques ou ses échanges : le disque 1 en premier, puis le disque 2 etc.

Sur chaque Destination, le disque avec le plus petit numéro est placé dans le 1er cercle, et le 2ème disque le plus petit dans le 2ème cercle. Quand il y a une égalité, celle-ci est résolue grâce à l'Ordre de Navigation. Si un disque Golden Hind est présent, il sera toujours placé en premier.

Seules deux attaques sont autorisées par Destination, mais il peut y avoir un 3ème, 4ème ou 5ème disque Mission présent, au cas où une attaque précédente aurait échoué. Les disques sont entassés à côté du 2ème Cercle.



Exemple 8 : Tous les disques sont retournés et placés dans leur ordre d'arrivée : les disques Mission 1 avant les 2 etc... Les égalités sont résolues en fonction de l'Ordre de Navigation qui dans l'Exemple 3 était : Vert, Rouge, Jaune, Bleu. Remarquez que le 1 Bleu reste à Cartagena au cas où le 1 rouge ou le 1 Jaune soit incapable d'attaquer. Sans tenir compte de l'Ordre de Navigation, le joueur qui a le disque Golden Hind fera sa mission en premier, avant les disques 1 des joueurs.

Le Bateau Fantôme



Lorsqu'un joueur obtient un jet de dé de 1 ou 2 à la Taverne, il ne reçoit pas de Membre d'Équipage, mais on lui accorde le droit d'utiliser son disque Bateau Fantôme sur ce voyage. Lorsque tous les disques Mission sont retournés, ce bateau disparaît et est retiré du plateau. En ayant un disque supplémentaire à placer, le joueur peut jouer en dernier et ainsi voir quelles Destinations les autres joueurs ont choisies.

E. RÉSOUDRE LES MISSIONS

Chaque joueur place son disque Mission Bateau Fantôme sous son bateau dans les Docks des navires en partance. Ces disques permettent de se souvenir de l'Ordre de Navigation, après que les bateaux soient partis en mer.

Toutes les attaques et les échanges sont résolus, un joueur à la fois et dans l'Ordre de Navigation. Si on utilise l'Ordre de Navigation de l'exemple 3 ci-dessous, l'ordre de résolution est :



en premier le joueur qui a le Golden Hind, puis disque 1 de Vert, disque 1 de Rouge, disque 1 de Jaune, disque 1 de Bleu puis disque 2 Vert, disque 2 Rouge etc.

Un joueur qui a le Golden Hind navigue du Port de Plymouth vers sa Mission Golden Hind en plaçant son bateau sur le disque, puis il réalise sa mission.

Ensuite tous les joueurs, simultanément, envoient leur bateau en mer et les placent sur leur disque Mission 1. Chaque disque Mission 1 est ensuite résolu dans l'ordre de Navigation, puis tous les joueurs déplacent leur bateau sur leurs disques de Mission 2, qui sont ensuite résolus dans l'Ordre de Navigation. Puis les disques Mission 3, puis les 4.

- Pour chaque Destination, seules deux attaques réussies sont autorisées. Pour réussir son attaque contre une Ville, un Fort ou un Galion, un joueur doit dépenser un nombre de Membres d'Équipage (cubes gris) et/ou de Canons (cubes noirs) égal au nombre de Troupes et/ou de Canons qui défendent cette Destination.

- Si la mission est réussie, le joueur attaquant reçoit les PV indiqués sur le nombre à côté de la Destination et il retourne son disque face cachée sur le cercle. Dès qu'il y a 2 disques faces cachées, les attaques ne sont plus possibles. Le bonus pour le premier joueur à avoir réussi son attaque est l'Or, l'Argent ou le Bijou accompagnant une Destination. Ce joueur le prend et le met dans son Coffre aux Trésors.

- Si un joueur ne peut pas (ou ne veut pas) faire une Mission, il reprend son disque et libère ainsi un cercle pour les disques Mission en réserve à côté : le plus petit parmi ceux-ci est placé sur le cercle et aura la chance d'attaquer éventuellement plus tard.

Attaquer les Villes



A côté de chaque Ville se trouve un symbole indiquant une Troupe.

Pour attaquer une Ville, le joueur doit dépenser 1 membre d'équipage (cube gris) pour neutraliser la Troupe.

Après avoir dépensé 1 membre d'équipage, le joueur déplace son Marqueur de Score du nombre de PV indiqué sur cette Ville.

Il place ensuite un de ses cubes du Tableau de Conquête sur l'icône Ville (position basse), pour indiquer qu'il a réussi à attaquer au moins une Ville lors de ce voyage.
Le premier joueur à réussir à attaquer chaque Ville récupère en bonus l'Argent ou l'Or qui s'y trouve.

Attaquer les Forts

A côté de chaque Fort se trouvent des défenses : des troupes et des canons. Le premier joueur à attaquer un Fort doit retourner le jeton Troupes qui défend le fort, et il doit y ajouter le nombre qui est inscrit dessus. Ce total est les Membres d'Équipage que le joueur devra dépenser. De plus, le joueur devra dépenser un nombre de Canons (cubes noirs) égal au nombre de symboles canons présents.

Rappel : les joueurs qui ont un Canot peuvent ignorer la dépense de canons lors de l'attaque de tous les Forts pour ce voyage.

Après avoir fait cela ; le joueur déplace son Marqueur de Score du nombre de PV indiqué sur ce Fort. Il place ensuite un de ses cubes du Tableau de Conquête sur l'icône du Fort, pour indiquer qu'il a réussi l'attaque d'au moins un Fort lors de ce voyage.
Le premier joueur qui réussit l'attaque de chaque Fort récupère en bonus l'Argent ou l'Or qui s'y trouve.



Exemple 9 : Pour attaquer Veracruz dans ce cas, cela nécessite 4 cubes gris et 1 cube noir. Cela rapportera éventuellement 5 PV à deux joueurs, mais seul le premier joueur victorieux obtiendra l'Or.
Lors d'une attaque avec un Canot, on ne tiendra pas compte du canon et on aura seulement besoin de 4 cubes gris pour réussir l'attaque.

Attaquer les Galions

Chaque tuile Galion espagnol possède un nombre de canons qui doit être ajouté au nombre de canons indiqué sur le jeton Frégate Espagnole situé à côté. Le premier joueur qui attaque un Galion retourne le jeton Frégate qui défend ce Galion.

Pour attaquer un Galion, le joueur doit dépenser le total en Canons (cubes noirs). Après avoir fait cela, le joueur déplace son Marqueur de Score du nombre de PV indiqué sur le Galion. Il place ensuite un de ses cubes du Tableau de Conquête sur l'icône Galion, pour indiquer qu'il a réussi une attaque contre un Galion lors de ce voyage.

Le premier joueur à réussir une attaque contre 1 Galion récupère le Bijou (du Galion) en bonus.

Remarque : Tout l'Or, l'Argent et les Bijoux capturés sont placés dans les Coffres aux Trésors des joueurs.

Exemple 10 : Pour attaquer ce Galion, vous aurez besoin de 4 cubes noirs. Cela rapportera éventuellement 8 PV à 2 joueurs, mais seul le premier attaquant victorieux obtiendra le Bijou.



Le Commerce

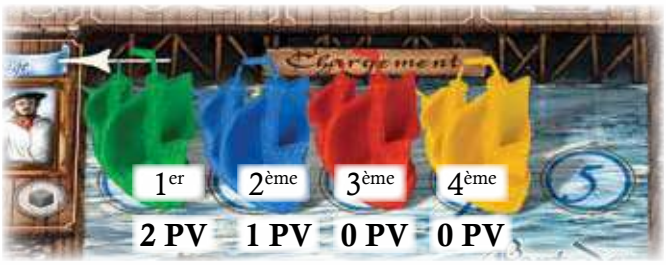
Chaque Port de Commerce a des Marchandises qui peuvent être échangées. Le premier joueur qui veut faire du commerce ici choisit quelle Marchandise il veut et les joueurs suivants choisiront à partir de ce qu'il restera. Les joueurs dépensent un Article de Commerce (cube violet) et prennent en échange la Marchandise (à placer sur le symbole correspondant du Journal de Bord). Vous pouvez stocker plusieurs exemplaires de chaque type de Marchandises. Le nombre de cercles sur un Port de Commerce indique le nombre de transactions qui peuvent se produire lors de ce voyage sur ce Port, mais une seule Transaction est autorisée par joueur et par voyage sur chaque Port.



Exemple 11 : Bleu échange son cube violet et choisit du Sucre. A son tour Jaune échange son cube violet et doit prendre du Tabac car c'est tout ce qu'il reste.

F. RENTRER A PLYMOUTH

- **Après** qu'une des Missions d'un joueur est terminée, le joueur peut annoncer qu'il rentre à Plymouth et il déplace son bateau sur le Dock vide ayant le plus petit numéro dans les Docks de Chargement. Il reprend tous ses disques Mission inutilisés encore sur le plateau : par exemple, un joueur retournant en Angleterre après sa 3ème Mission reprend son 4ème disque Mission étant donné qu'il ne l'utilisera pas. Les disques Mission faces cachées (attaques précédemment réussies) restent sur le plateau.
- Un joueur doit retourner à Plymouth après sa 4ème Mission.
- Les joueurs de retour à Plymouth plus tôt (**avant d'avoir utilisé leur disque Mission 4**) reçoivent un « bonus » du moment où ils ont réussi à attaquer au moins une Ville, un Fort ou un Galion pendant leur voyage : le premier joueur à rentrer reçoit 2 PV et le second reçoit 1 PV.



Exemple 12 : En utilisant les positions de l'exemple 8 – Vert décide de rentrer à la maison après avoir attaqué Puerto Cabello (Mission 3). Bleu rentre à la maison après sa 3ème Mission. Rouge et Jaune font chacun leur 4ème Mission et rentrent à Plymouth dans cet ordre – Rouge jouait avant Jaune à cause de l'Ordre de navigation. Vert obtient 2 PV et Bleu 1 PV.

G. MARQUER LES POINTS DU VOYAGE

Après que tous les joueurs sont rentrés à Plymouth, chaque joueur vérifie le Tableau de Conquête pour marquer des points additionnels pour ce voyage. Les cubes ont été placés sur les icônes Ville, Fort et Galion si le joueur a réussi à attaquer ces types de Destinations pendant son voyage.
Un type apporte 1 PV, deux types rapportent 4 PV et si le joueur a attaqué les 3 types, il reçoit alors 10 PV. On marque les points sur la piste de score.

- Le joueur qui possède l'Amiral obtient 1 PV pour chaque Or non réclamé et le détenteur du Gouverneur obtient 1 PV pour chaque Argent non réclamé.



Exemple 13 : En utilisant encore l'exemple 8, on remarque que Rouge a attaqué 2 Forts et 1 ville. Jaune a attaqué 1 Ville, 1 Fort et 1 Galion. Vert a attaqué 2 Villes et 1 Fort. Bleu a attaqué 1 Galion. Les cubes de chaque joueur indiquent s'ils ont attaqué un objectif particulier. Si 2 objectifs du même type ont été attaqués, 1 seul cube est placé sur cette icône. Bleu obtient 1 PV, Rouge et Vert 4 PV chacun et Jaune obtient 10 PV. (Remarquez que les marchandises, que les joueurs reçoivent, ne sont pas indiquées ici car elles s'accumulent et elles ne rapportent des points qu'après le voyage 3).

H. REMETTRE EN PLACE LE PLATEAU

A la fin des voyages 1 et 2, on prépare à nouveau le plateau pour le prochain voyage. Les marchandises sont les seuls éléments que les joueurs conservent sur leur journal de bord.

- Les objets suivants sont remis sur le Port de Plymouth :
  - Tous les barils, les cubes gris, noirs et violets.
  - Les jetons Frégates, Troupes, Gouverneur, Amiral, Canot et Informateur.
  - L'Or, l'Argent et les Bijoux non réclamés.
- Les bateaux des joueurs dans les Docks de chargement sont tous transformés à nouveau en Frégates (petite figurine). Ré-initialisez ensuite l'ordre pour la phase d'approvisionnement du prochain voyage : le joueur qui est le dernier sur la piste de score va sur le 1er Dock, l'avant-dernier va sur le 2ème Dock, le 3ème va sur le 3ème Dock etc. S'il y a égalité, les joueurs à égalité restent dans le même ordre relatif au dernier voyage.
- Les joueurs récupèrent leurs disques d'action sur les Lieux, leurs disques Mission encore sur le plateau, et leur cube servant à marquer les zones de Navigation.
- Les cubes du Tableau de Conquête sont remis à zéro (position haute).
- La série de 16 tuiles Lieux est mélangée et disposée au hasard sur les 16 premiers Lieux de la Rue de Plymouth.
- Mélangez les 3 tuiles Galion et placez-en un face visible sur chacun des 3 symboles Galion du plateau.

• Remplissez à nouveau les Trésors, de manière à ce que chaque Ville, Fort et Galion ait son Or, son Argent ou son Bijou (en fonction des symboles sur le plateau).
• Remplissez les Marchandises, de manière à ce que les Ports de Commerce possèdent un exemplaire de chaque Marchandise imprimée sur le plateau.
• On avance le Marqueur de voyage d'une case.

Voyages 2 et 3.

Les voyages 2 et 3 se déroulent de la même manière, à l'exception de :
- l'ordre de chargement n'est pas déterminé au hasard mais dans l'ordre inverse des scores,
- le plateau n'est pas remis à jour après le 3ème voyage, l'ordre des bateaux dans les Docks de Chargement est utilisé pour départager les joueurs à égalité en fin de partie,
- l'ordre des lieux est différent pour les voyages 2 et 3: les Tuiles Lieux sont mélangées et placées sur les 16 premiers Lieux imprimés du plateau.

Fin de partie

Après le 3ème voyage, les joueurs marquent des points pour :

1. Les Marchandises

En utilisant le Tableau des Marchandises, les joueurs marquent des PV pour les séries de Marchandises qu'ils ont récupérées.

• **Chaque série** de 4 Marchandises différentes rapporte 26 PV
• **Chaque série** de 3 Marchandises différentes rapporte 16 PV
• **Chaque série** de 2 Marchandises différentes rapporte 8 PV
• Enfin, chaque Marchandise seule rapporte 2 PV



Exemple 14 : Cet ensemble de Marchandises rapporte 26 PV. Pour une série de 3 (Tabac, Sucre, Café) 16 PV, 1 série de 2 (Tabac, Sucre) 8 PV et un seul Tabac 2 PV.

2. Coffre aux Trésors

Chaque joueur enlève les Trésors de son Coffre aux Trésors et il marque les points correspondants sur la piste de score. Argent = 3 PV / Or = 4 PV / Bijoux = 5 PV.

Le vainqueur est le joueur qui a le plus grand total de PV. On départage les égalités en fonction de l'ordre des bateaux dans les Docks de Chargement à la fin du voyage 3.

Variantes

1. Mélangez les tuiles Lieux y compris pour le 1er Voyage, et pas uniquement pour le 2ème et 3ème Voyages.

2. Utilisez tous les jetons Frégates espagnoles (6) et Troupes espagnoles (8) :
- au début de la Phase navigation, si un joueur a le jeton Amiral, il choisit 3 jetons Frégates puis les place secrètement. Si personne n'a l'Amiral, placez aléatoirement une série normale (0, 1, 2).
- au début de la Phase navigation, si un joueur a le jeton Gouverneur, il choisit 4 jetons Troupes qu'il place secrètement. Si personne n'a le Gouverneur, placez aléatoirement une série normale (0, 0, 1, 2).

Credits

Auteur : Peter Hawes
Graphismes : Franz Vohwinkel
Traduction française :
Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant
Révision et localisation: Thomas Cauët

Publié par KAYAL Games Pty Ltd,
154 Virginia Ave, Hawthorne QLD 4171,
Australie
http://kayalgames.com.au/

Production et distribution exclusive par Eagle Games.
http://www.Eagle-Gryphon.com/

Version française : Ystari Games.

Remerciements

Remerciements particuliers à Dominika Podlezanski, Peter Reardon, Paul Gilbert et Babak Hadi, qui ont été présents lors des nombreuses séances de tests. Merci à Howard Posner que l'on a appelé pour ses sages conseils sur toutes sortes de choses allant de la mécanique, du matériel à la présentation. Comme toujours, à tous mes amis au «Gathering of friends» d'Alan Moon qui m'ont vraiment aidés et qui ont eu beaucoup d'idées. En particulier, je voudrais remercier Ralph Anderson (qui a plus de parties en 1 semaine au rassemblement que certains de mes testeurs australiens), Leo Tischer et Ron Krantz. JonBen de BGG, John Farrell et Gerald Squelart pour leurs vastes connaissances du monde du jeu qui a permis la clarté technique de ce livret de règles. Enfin merci à Rick Soued pour ses conseils fréquents et pour ses compétences dans la publication de ce jeu.

©2014 Ystari Games
©2013 KAYAL Games Pty Ltd