Black Fleet

Règles du jeu

Vous représentez une nation qui contrôle des navires dans un coin reculé des Caraïbes. À chaque tour, vous déplacerez votre bateau marchand, votre navire pirate et une frégate pour essayer de gagner des doublons. Cette richesse vous permettra d'améliorer vos bateaux et lorsque votre flotte sera complètement développée, vous pourrez payer la rançon de la fille du gouverneur pour gagner la partie !

Contenu

- 1 plateau

- 10 bateaux (1 marchand et 1 pirate pour chaque joueur, plus 2 frégates)

marchand pirate frégate frégate

- 65 cubes de marchandise (13 marchandises de chaque couleur)

- 10 doublons de valeur 5 (or), 20 doublons de valeur 1 (argent) :

- 44 cartes de mouvement

- 44 cartes de fortune de mer

- 24 cartes de développement (au dos pourvu d'une valeur chiffrée)

- 4 cartes de détermination du premier joueur (dont le dos complète le panorama des cartes de développement)

- 8 cartes de victoire (4 au dos marqué d'un 10, 4 au dos marqué d'un 20).

Mise

Déployez le plateau au centre de la table. Placez les deux frégates

en place

sur leur case de départ et les marchandises dans les ports appropriés.

→ *Séparez les cartes de développement en 4 paquets portant le même numéro au dos.*
Mélangez chaque paquet et distribuez à chaque joueur une carte de chacune des valeurs 5, 8, 11 et 14.
Les cartes surnuméraires sont remises dans la boîte.
Les joueurs doivent placer les cartes développement devant eux, face cachée, par ordre croissant de valeur de gauche à droite.
Un joueur peut regarder à tout moment ses cartes de développement. Il place ensuite sa carte de victoire (de valeur 10 pour la première partie) à droite de ses cartes de développement.

→ *Les cartes de détermination du premier joueur (qui complètent le panorama) sont ensuite distribuées à chaque joueur et révélées.*

→ *Chaque joueur prend les bateaux correspondant à la couleur de sa carte (un marchand capable de recevoir 3 marchandises et un pirate qui ne peut en accueillir qu'une).*
Ils placent ces bateaux devant eux.

→ *Mélangez les cartes fortune de mer et formez une pioche.*
Posez-la à côté du plateau, puis chaque joueur en pioche une.

→ *Mélangez les cartes de mouvement et donnez-en 2 à chaque joueur. Les autres cartes de mouvement forment une pioche à côté du plateau.*

→ *Le premier joueur est toujours celui qui détient les bateaux noirs. Tout le monde jouera le même nombre de tours (voir fin de partie).*

Le premier joueur place son navire marchand dans une des trois cases adjacentes au port de son choix et charge 3 marchandises correspondantes au port en question.

Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois tous les marchands en jeu, la partie peut commencer.

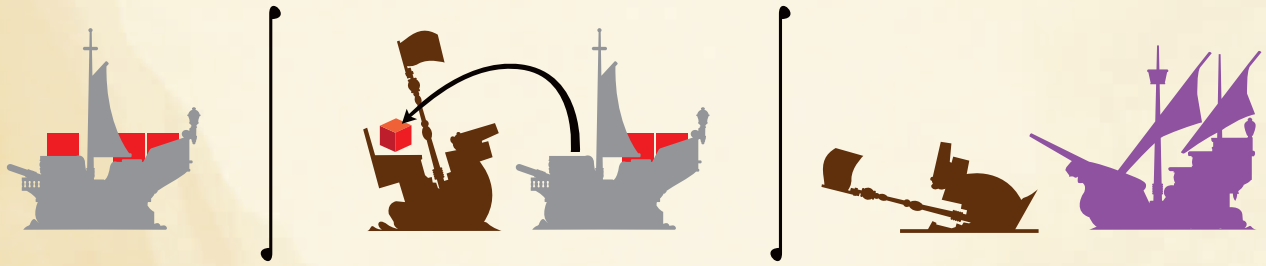
Les navires pirates commencent la partie vides et en dehors du plateau de jeu. À son tour, chaque joueur fera entrer son pirate par l'une des cases de mer lointaine.

But du jeu

Le but du jeu est de retourner votre carte victoire en payant les 10 doublons indiqués.

→ *Mais, il faudra au préalable avoir payé et retourné toutes vos cartes de développement dans l'ordre de votre choix.*

→ *Vous gagnez des doublons en transportant des marchandises vers les ports avec votre marchand, en utilisant votre pirate pour voler des marchandises aux marchands adverses, en enterrant les marchandises volées et en envoyant une frégate couler les pirates adverses.*



→ *Se déplacer pour intercepter et attaquer les autres bateaux tout en échappant à vos adversaires pour livrer vos marchandises est la clé de la victoire.*

Déroulement de la partie

Le premier joueur accomplit son tour, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Durant votre tour, vous devez résoudre les phases suivantes dans cet ordre strict :

→ *Jouez une carte de mouvement ;*

→ *Déplacez vos bateaux, faites-les agir et jouez éventuellement des cartes de fortune de mer ;*

→ *Piochez une carte de mouvement et parfois une ou plusieurs cartes de fortune de mer ;*

→ *Si vous souhaitez en payer le prix, retournez face visible une carte de développement/victoire.*

Jouez une carte de mouvement

La première chose à faire est de sélectionner une de vos deux cartes de mouvement.
Les cartes de mouvement comportent 4 lignes d'informations.
Nous ne prendrons en compte pour le moment que les trois premières lignes (la dernière est utilisée en fin de tour).

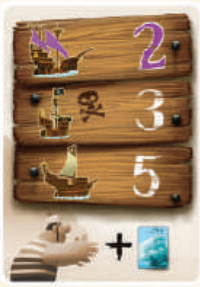
→ *Chacune de ces lignes représente un type de bateau et une valeur chiffrée qui représente la capacité de déplacement correspondante.*

Frégate jaune

Pirate

Marchand

Défaussez une carte de fortune de mer



Frégate violette

Piochez une carte de fortune de mer

Piochez deux cartes de fortune de mer

Jouez vos bateaux

Une fois que vous avez joué votre carte de mouvement, il est temps de déplacer vos bateaux.
Vous pouvez également déplacer la frégate représentée sur la carte que vous venez de jouer.
Chaque navire peut se déplacer d'un nombre de cases inférieur ou égal à la valeur indiquée sur la ligne qui lui correspond sur la carte de mouvement.

→ *Tous ces bateaux ne peuvent se déplacer que sur les cases de mer.*
Ils peuvent passer par une case occupée par un bateau ami, mais pas par une case occupée par un bateau adverse.

→ *Les bateaux amis sont : votre pirate, votre marchand et la ou les frégate(s) que vous pouvez déplacer durant votre tour. Un bateau ne peut jamais terminer son déplacement sur la même case qu'un autre bateau.*

→ *Un bateau ne peut effectuer qu'**UNE SEULE ACTION DE JEU** durant son tour.*

Important : vous pouvez déplacer vos bateaux dans l'ordre de votre choix et pas obligatoirement dans celui indiqué par la carte de mouvement.
Chaque déplacement de bateau doit être achevé avant de commencer le suivant.

La frégate

Le rôle de la frégate est de couler les pirates.

Avant, pendant ou après son déplacement, la frégate que vous déplacez peut attaquer un pirate adverse sur une case adjacente. Ce dernier est coulé et rendu à son propriétaire. Vous gagnez 2 doublons. S'il transportait une marchandise, elle est remise dans le stock du port de sa couleur.
Attaquer constitue une action de jeu.

Le déplacement de la frégate est de 3. La frégate se déplace de 2 cases.

Elle attaque et coule le pirate.

Elle se déplace d'une dernière case.

Le marchand

Le rôle du marchand est de transporter des marchandises.

Votre marchand commence la partie complètement chargé de marchandises (soit 3 cubes).
Votre but est de livrer ces marchandises au port de votre choix afin de gagner des doublons.
Avant, pendant ou après votre déplacement, si votre marchand se trouve dans une case adjacente à un port, vous pouvez vendre la totalité de votre chargement au prix indiqué (respectivement 2 ou 3 doublons par marchandise) sur le port. Les marchandises sont remises dans le stock du port de sa couleur.
On ne peut en aucun cas vendre un chargement dans un port qui n'accepte pas la marchandise en question.
Après avoir vendu son chargement, le marchand doit recharger immédiatement 3 marchandises de la couleur du port où il se trouve.
Vendre et charger des marchandises constitue une seule action de jeu.

Le marchand vend son chargement pour 4 doublons (2 marchandises pour 2 doublons chacun).

Ce port (La Barbaria) achète les marchandises et pour 2 doublons chacune.

Ce port achète les marchandises pour 3 doublons chacune.

Ce port n'achète pas les marchandises et .

Le marchand décharge ses deux marchandises pour 4 doublons et charge 3 marchandises .

➔ *Il est impossible de charger des marchandises sans avoir vendu au préalable.*
Si un joueur commence son tour sans que son marchand soit en jeu (parce qu'il a été coulé), il le place sur une case adjacente au port de son choix et le charge de 3 marchandises de la couleur correspondante. Il agit ensuite normalement.

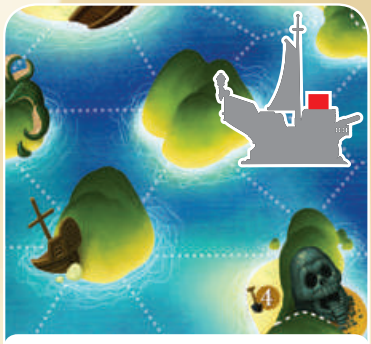
Le pirate

Le rôle du pirate est de voler des marchandises aux marchands, puis de les enterrer sur les plages.

Avant, pendant ou après son déplacement votre pirate vide peut attaquer un marchand adverse sur une case adjacente. Il lui vole une marchandise qu'il place dans sa cale. Vous gagnez 2 doublons.
Si le marchand se fait voler sa dernière marchandise, il est coulé et rendu à son propriétaire.
Attaquer constitue une action de jeu.

Le pirate se déplace de 2 cases.

Il attaque le marchand et lui vole une marchandise. Le joueur gagne 2 doublons.



Le pirate utilise le reste de son mouvement pour s'éloigner.
Il reste une marchandise au marchand, il n'est donc pas coulé et reste en jeu.

Avant, pendant ou après son déplacement votre pirate transportant une marchandise peut l'enterrer sur la case de plage où il se trouve. La marchandise est remise dans le stock du port de sa couleur. Vous gagnez le nombre de doublons indiqué sur la plage.
Enterrer une marchandise constitue une action de jeu.
Vous ne pouvez donc pas attaquer et enterrer durant le même tour.

➔ *Si un joueur commence son tour sans que son pirate soit en jeu (parce qu'il a été coulé ou lors du premier tour de la partie), il le place sur la zone de mer lointaine de son choix et entre en jeu par une des deux cases adjacentes. Il effectue son tour normalement (déplacement et action de jeu).*

Le pirate se trouve déjà sur la plage, il n'a donc pas besoin de se déplacer.

Il enterre la marchandise et gagne 6 doublons.

Il se déplace de 3 cases. Malgré le fait qu'il soit maintenant adjacent à un marchand, il ne peut pas l'attaquer car il a déjà effectué une action de jeu durant ce tour (il a enterré une marchandise).

Jouez des cartes de fortune de mer

Vous pouvez jouer autant de cartes de fortune de mer que vous le désirez durant votre tour. L'effet de ces cartes est expliqué sur chacune d'entre elles. En cas de conflit entre les règles du jeu habituelles et le texte d'une carte de fortune de mer, cette dernière est considérée comme étant prioritaire. Vous ne pouvez jamais jouer de cartes de fortune de mer durant le tour d'un autre joueur.

Fin de tour

Une fois tous vos mouvements effectués, vous terminez votre tour de la façon suivante :

Piochez des cartes de mouvement et de fortune de mer.

- *Piochez des cartes de mouvement afin d'en avoir à nouveau deux (la plupart du temps, vous ne devrez en piocher qu'une).*
- *Sur certaines cartes de mouvement, un symbole vous indique que vous devez piocher une ou deux cartes de fortune de mer.*
- *La limite de la main de cartes de fortune de mer de chaque joueur est de trois. Lorsque vous dépassez trois cartes, vous devez en défausser autant qu'il est nécessaire pour retomber à trois cartes en main.*
- *Certaines cartes de mouvement indiquent par ce symbole* *qu'il faut défausser une carte de fortune de mer. Si vous n'avez plus de cartes à ce moment, cela n'a aucun effet.*
- *Lorsque l'une des pioches (cartes de mouvement et/ou fortune de mer) est vide, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche.*

Retournez face visible une carte de développement/victoire.

- *Vous pouvez acheter une carte de développement/victoire de votre choix (et une seule).*
- *Pour cela, payez la somme indiquée sur la carte et retournez cette dernière face visible. Vous pouvez parfaitement acheter les cartes développement dans le désordre.*
- *La seule exception est la carte de victoire : vous ne pouvez l'acheter qu'après avoir acheté toutes les autres cartes de développement.*

IMPORTANT !

Vous ne pouvez acheter qu'une seule carte de développement/victoire par tour, même si vous avez assez de doublons pour en acheter plusieurs.

Certaines cartes de développement vous donnent la possibilité d'effectuer des attaques sur d'autres types de bateaux ou des actions spéciales.
N'oubliez pas que vous ne pouvez réaliser qu'une action de jeu par bateau et par tour !

Une fois ceci fait, votre tour est terminé et la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de partie

Dès qu'un joueur achète sa carte de victoire, le dernier tour commence.

Vérifiez qui détient la carte de la flotte noire (le premier joueur). Le tour final s'achève avec le joueur situé à sa droite, de manière à ce que tout le monde joue le même nombre de tours.

Le vainqueur est le joueur qui achète sa carte de victoire.
Si plusieurs joueurs sont dans ce cas, c'est, parmi eux, le plus riche qui l'emporte.

Option : *vous avez pu remarquer qu'il existe deux cartes Victoire pour chaque joueur, une de valeur 10 doublons, l'autre de valeur 20 doublons. Pour la première partie, utilisez la première. Par la suite, pour des parties un peu plus longues mais qui vous permettront d'utiliser les combinaisons de cartes développement plus souvent, essayez la victoire à 20 doublons !*

Sebastian Bleasdale

J'ai toujours aimé jouer, mais ce n'est qu'après avoir participé à quelques séances de test de prototype avec Reiner Knizia que j'ai commencé à créer des jeux. Il se trouve que ce dernier était pour moi une véritable idole, le créateur de mon jeu préféré : Euphrat & Tigris. Après ces essais, je fus convaincu que la création de jeux était un métier formidable, et que je saurais le faire, moi aussi. L'avenir me prouva que je n'avais qu'à moitié tort : créer des jeux, c'est effectivement très plaisant, mais il me fallut dix ans de labeur (à conjuguer ma passion et mon métier : l'évaluation des rentes) avant d'en maîtriser les arcanes. Pendant cette décennie, Black Fleet (qui s'appelait alors Jolly Roger) a grandi avec moi, car il fut l'une de mes premières créations. J'espère que vous allez l'apprécier, et que vous serez d'accord avec moi : cela valait la peine d'attendre !

Denis Zilber

Je suis né à Minsk (URSS) en 1976. A l'age de 15 ans, mes parents et moi avons déménagé en Israël. A 25 ans, j'ai commencé ma carrière d'illustrateur en travaillant pour des agences de publicité, des journaux et des magazines. J'ai pu ainsi collaborer avec des publications internationales, comme FHM, GQ, Playboy ou Maxim, mais aussi des journaux israéliens comme Yedioth, Maariv et Blazer. Je travaille avec de nombreuses agences, ainsi que plusieurs studios d'animation comme Rhythm and Hues, Nickelodeon, Hasbro Animation, Dreamworks et Universal Pictures. Je réalise également des illustrations de livres pour enfants, pour des éditeurs tels que Penguin Group et Scholastic Books, et j'ai tout récemment commencé à illustrer des jeux de société.

Design original des figurines de bateaux :
Christophe Madura
Modélisation 3D des figurines :
Grégory Clavilier

Petits rappels importants

- *À un moment de la partie, vous voudrez faire plusieurs actions avec votre pirate. Ou couler deux pirates avec la frégate que vous contrôlez. CE N'EST PAS POSSIBLE ! Chaque bateau peut faire une et une seule action à chaque tour.*
- *On peut attaquer un marchand dans n'importe quel port, dès le premier tour ou lorsqu'il vient de vendre/charger des marchandises. L'océan est un endroit dangereux.*
- *Vous ne récupérez des marchandises QUE quand vous vendez votre chargement. En d'autres termes, si vous vous faites attaquer au port, deux fois de suite, il est interdit de charger de nouvelles marchandises pour remplacer celles que vous avez perdues. Vendez d'abord celle(s) qu'il vous reste ! La vie est dure pour les marchands.*
- *Il est strictement INTERDIT d'attaquer ses propres bateaux. Vous y penserez, pourtant. Mais non, vous n'aurez pas les deux doublons qui vous manquent pour gagner en coulant votre pirate avec une frégate qui passait par là !*
- *Un pirate peut piller un navire marchand le tour où il revient en jeu après avoir été coulé. De même, un navire marchand agit normalement lors du tour où il réapparait après avoir été coulé et peut donc livrer des marchandises.*
- *Les cartes ont toujours raison. Même quand elles donnent l'impression que les règles sont fausses. Ainsi, une carte autorise un pirate à attaquer un marchand et enterrer un trésor dans le même tour ! Oui, cela contredit la première règle ci-dessus... mais c'est marqué sur la carte.*
- *Vous avez remarqué les petits crânes sur la carte ? Ce sont des repaires de pirates et vous n'avez rien vu à leur sujet dans les règles. Pas d'inquiétude, il y a une carte pour les expliquer, et l'un de vos adversaires est probablement en train de ricaner intérieurement pendant que vous vous posez la question. N'insistez pas, nous ne dirons rien de plus là-dessus !*

Black Fleet est édité par JD Éditions - SPACE Cowboys :
238, rue des frères Farman, 78530 BUC - France
© 2014 SPACE Cowboys. Tous droits réservés
www.spacecowboys.fr