

Marchez sur les traces du célèbre navigateur et explorateur Amerigo Vespucci.

De nouveaux domaines, riches en ressources précieuses, n'attendent que vous pour accueillir les colons. La tour à dés affecte le sort de tous les joueurs : vous devrez planifier judicieusement et choisir avec soin votre stratégie. Seuls les joueurs qui gardent l'œil sur les cubes de la tour à dés, surveillent attentivement leurs adversaires et n'oublient pas la menace des pirates ont une chance de devenir de célèbres découvreurs et de remporter la partie.

Règles complètes intégrant les FAQs et Errata - Guillaume Gaudé (DocGuillaume) - 02/09/2021

MATÉRIEL DE JEU

Matériel commun :

■ 1 tour à dés

La tour à dés doit être assemblée au début de chaque partie. Elle se compose de trois éléments : l'entonnoir, la tour elle-même et la soucoupe.



■ 49 cubes

7 cubes de chaque couleur (bleu, noir rouge, marron, vert, jaune blanc)

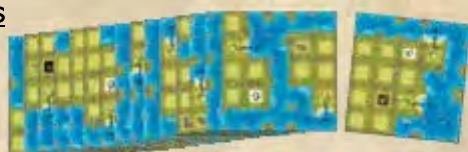


■ 1 plateau de stockage



■ 16 tuiles d'îles

pour créer la zone d'îles

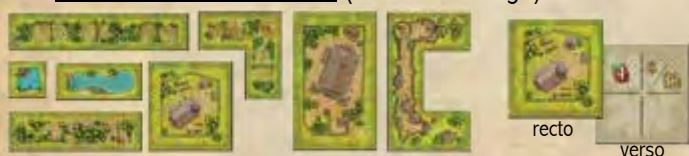


■ 8 éléments du cadre

pour délimiter la zone d'îles



■ 37 tuiles de terrain neutre (de couleur beige)



Matériel de chaque joueur :

■ 1 fiche de joueur



■ 16 tuiles de village (de couleur bleu, blanc, rouge ou jaune sur le verso)



■ 12 comptoirs commerciaux

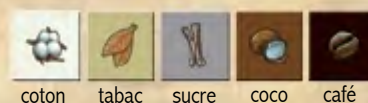


■ 24 jetons de progression



■ 40 jetons de denrées

5 types de denrées (x8 de chaque)



■ 50 jetons de production

pour chaque type :
3x coût 2, 4x coût 3,
3x coût 4



■ 6 marqueurs de pirates



■ 5 coffres au trésor

à placer sur les grandes îles



■ 4 marqueurs de round



■ 1 jeton de planification



■ 1 livret de règles

■ 2 navires



■ 3 disques de score

à placer sur la fiche de joueur



■ 1 disque de points de victoire (PV)

à placer sur la piste de points de victoire



■ 1 disque d'ordre des joueurs

à placer sur la piste d'action spéciale



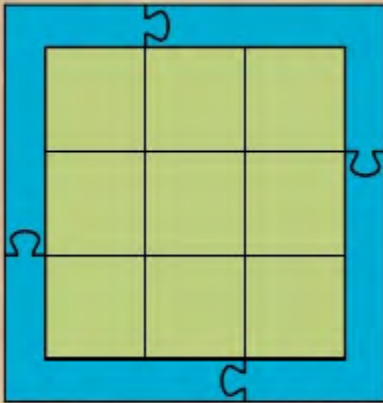
■ 2 jetons de points de victoire

50/100 PV et 150/200 PV



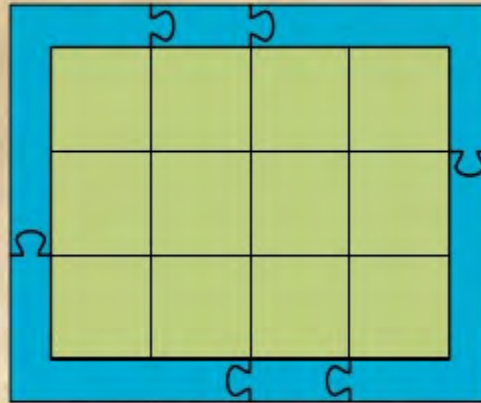
PRÉPARATION

Mise en place des îles pour 2 joueurs :



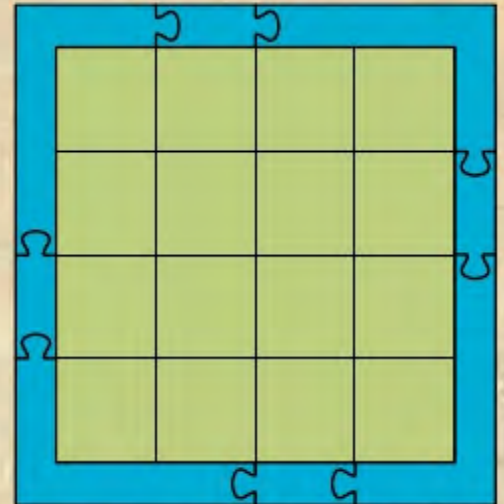
La zone d'îles est composée de 9 tuiles d'îles (piochées au hasard) et 4 coins de cadre.

Mise en place des îles pour 3 joueurs :



La zone d'îles est composée de 12 tuiles d'îles (piochées au hasard), 4 coins de cadre et 2 éléments de cadre.

Mise en place des îles pour 4 joueurs :



La zone d'îles est composée des 16 tuiles d'îles, des 4 coins de cadre et des 4 éléments de cadre.

EXEMPLE DE PRÉPARATION POUR 4 JOUEURS

1. PRÉPARER LES ÎLES

Disposer au hasard les 16 tuiles d'îles (pour 4 joueurs) pour former la zone d'îles, comme sur l'illustration, ci-dessus.

Veiller à respecter les **règles de positionnement** suivantes :

1. Arrangez-vous pour qu'aucune zone d'océan ne soit complètement entourée de terre (c'est-à-dire pas de mer intérieure).
2. Les cases de terre des tuiles d'îles adjacentes doivent se relier orthogonalement et non en diagonale (a).

Ensuite, placez les coins et les éléments de cadre nécessaires autour des 16 tuiles d'îles pour délimiter la zone d'îles.

Placer par ordre croissant du bas vers le haut les 4 marqueurs de round sur le coin de cadre dédié à ces marqueurs (b). Le marqueur "5" doit figurer sur le haut de la pile, le marqueur "1" étant imprimé sur le coin de cadre.

Les îles comportant 20 cases de terre ou plus sont appelées "**grandes îles**". Toutes les autres sont des "petites îles".

Placer 1 coffre au trésor n'importe où sur chaque grande île (l'endroit n'a pas d'importance) (c).

Placer les jetons de denrées sur les cases de denrées correspondantes figurant sur les îles (d).

Placer les tuiles de terrain neutre près de la zone d'îles, face verso visible, pour former la réserve commune aux joueurs (e). Poser le jeton de planification juste à côté (f) pour indiquer que les joueurs vont pouvoir choisir parmi ces tuiles lors d'une action de planification, en plus de leurs propres tuiles de villages.



(a)



(b)



2. PRÉPARER LE MATÉRIEL DES JOUEURS

Chaque joueur reçoit :

- une **fiche de joueur** et la place devant lui.
 - un **set d'une couleur** comprenant 12 comptoirs commerciaux, 2 navires, 16 tuiles villages, 3 disques de score, 1 disque de points de victoire, 1 disque d'ordre des joueurs et les 2 jetons de points de victoire 50/100 et 150/200.
- Pour le moment, ces éléments sont conservés près de la fiche de joueur. Les tuiles de villages doivent être stockées face verso visible.

Chaque joueur place ensuite 1 disque de score sur la case de départ de chacune des pistes Progression, Canons et Pièces d'or sur sa fiche de joueur.

3. PLATEAU DE STOCKAGE

Placez le plateau de stockage près du plateau de jeu (c'est-à-dire la zone d'îles).

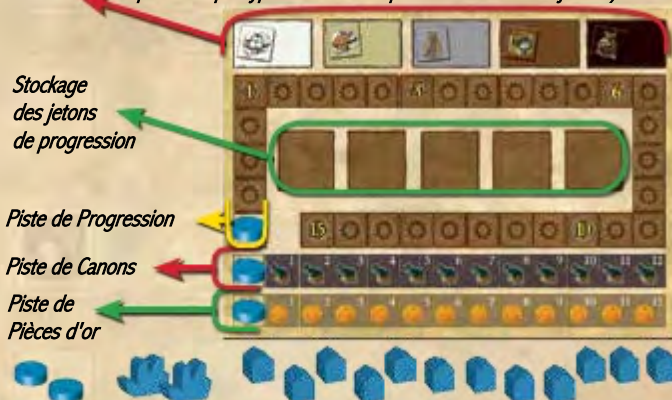
Mélangez face cachée les 6 marqueurs de pirates et placez-en 5 au hasard face cachée sur les cases pirates. Remettez dans la boîte de jeu, toujours face cachée, le marqueur restant. Choisissez au hasard puis révélez un des marqueurs de pirates.

Mélangez face cachée les jetons de progression et placez-les près du plateau de stockage. Placez un jeton de progression face visible sur chacune des 8 cases de progression.

Mélangez face cachée les jetons de production et placez-les près du plateau de stockage. Placez un jeton de production face visible sur les cases de production correspondant au nombre de joueurs : 6 cases à 2 joueurs, 8 cases à 3 joueurs et 10 cases à 4 joueurs.

Remarque : à chaque fois qu'un joueur termine un tour complet sur la piste des points de victoire, il place un jeton de points de victoire sur la face correspondante près de la piste pour l'indiquer. Ainsi, après un premier tour, il placera son jeton 50/100 sur la face "50" et s'il dépasse les 100 points de victoire il le retournera sur la face "100".

Stockage des jetons de denrées et de production (il y a déjà 1 jeton de production pour chaque type de denrée imprimé sur la fiche de joueur)

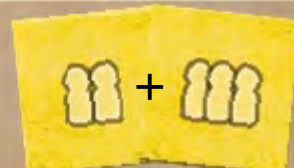


Modifications pour 2 et 3 joueurs

A 2 joueurs, ne garder que les jetons de production pour 2 joueurs, identifiables par leur face jaune affichant 2 joueurs, et remettre dans la boîte de jeu les jetons de production destinés à 3 et 4 joueurs (affichant respectivement 3 et 4 joueurs sur leur face jaune). A 3 joueurs, remettre dans la boîte uniquement les jetons affichant 4 joueurs sur leur face jaune. Remplir les cases de production correspondant au nombre de joueurs.



30 jetons de production pour 2 joueurs



40 jetons de production pour 3 joueurs

Chaque joueur place son disque de points de victoire sur la case 0/50 de la piste de points de victoire.

Empilez aléatoirement les disques d'ordre des joueurs sur la première case de la piste d'action spéciale (la case blanche avec une flèche).

Le joueur dont le disque se trouve au sommet de cette pile sera le **premier joueur** en début de partie.

Tous les autres joueurs reçoivent 1 pièce d'or pour chaque joueur qui les précède dans l'ordre des joueurs et déplacent vers la droite le disque sur leur piste de pièces d'or, du nombre de cases correspondant aux pièces reçues.



Exemple : le joueur rouge est le premier joueur. Le joueur blanc est le 2^e joueur et reçoit 1 pièce d'or. Le joueur bleu est le 3^e joueur et reçoit 2 pièces d'or. Le joueur jaune est le dernier joueur et reçoit 3 pièces d'or.

4. LA TOUR À DÉS

Placez la tour à dés près du plateau de stockage.

Lancez les 49 cubes de couleurs dans l'entonnoir de la tour puis répartissez ceux qui sont ressortis dans la soucoupe sur les cases de stockage correspondant à leur couleur, sur la roue des actions.

La préparation du jeu est terminée et la partie peut commencer !

Exemple : les cubes tombés dans la soucoupe ont été répartis sur les cases de stockage de leurs couleurs respectives.

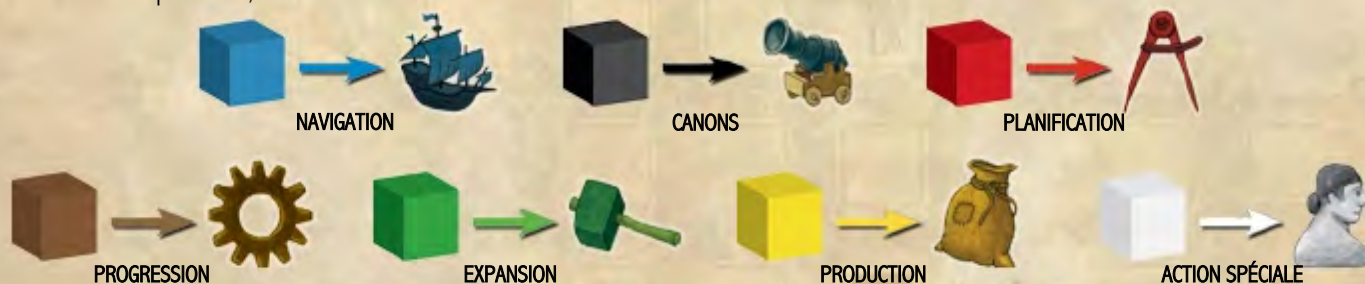


Il reste donc dans la tour : 3 cubes bleus, 3 cubes noirs, 2 cubes rouges, 4 cubes marrons, 3 cubes verts, 2 cubes blancs et 4 cubes jaunes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 5 rounds, chacun étant composé de 7 phases. Durant chaque phase, les joueurs jouent dans l'ordre de tour et chaque joueur doit réaliser une seule action.

Il existe 7 actions possibles, chacune étant associée à une couleur différente :



Au début de la première phase d'un round, le premier joueur lance dans la tour tous les cubes bleus situés sur la case de stockage bleue. Ceci est rappelé sur le plateau de stockage par une flèche bleue pointant vers la case de stockage bleue.



Exemple : Au début de la première phase du round, le joueur prend les 4 cubes bleus situés sur la case de stockage bleue et les lance dans la tour à dés.

Placez ensuite tous les cubes qui ressortent dans la soucoupe sur la case d'actions, au centre de la roue des actions. Ils indiquent les actions qui vont pouvoir être choisies durant cette phase :



— Les couleurs des cubes qui ressortent de la tour déterminent les actions disponibles durant cette phase.

— Le plus grand nombre de cubes d'une même couleur détermine le nombre maximum de points d'action (PA) qui pourront être dépensés pour une même action, choisie parmi celles disponibles durant cette phase.

Chaque cube de cette couleur représente donc 1 PA.

Un joueur n'est pas obligé de dépenser tous les points d'actions disponibles.

Il place sur la case d'actions centrale les 4 cubes bleus, les 2 cubes verts, et les cubes noir et rouge qui sont ressortis dans la soucoupe. Le plus grand nombre de cubes d'une même couleur est 4 (les cubes bleus). Les joueurs vont donc avoir un maximum de 4 PA à dépenser dans les actions disponibles suivantes : Navigation (couleur bleue), Canons (couleur noire), Planification (couleur rouge) et Expansion (couleur verte).

En commençant par le joueur dont le disque est le plus avancé sur la piste d'action spéciale, chaque joueur choisit une des actions disponibles et la réalise. Plusieurs joueurs peuvent choisir la même action.



Exemple : Le joueur rouge a son disque le plus avancé sur la piste d'action spéciale. C'est lui qui choisit et réalise en premier une action parmi celles disponibles durant cette phase, puis ce sera aux joueurs blanc, bleu et jaune.

S'il y a plusieurs disques empilés sur une même case, comme en début de partie, les joueurs concernés jouent dans l'ordre de disponibilité des disques : du sommet de la pile vers le bas.



Exemple : Le disque rouge est au sommet de la pile donc c'est lui qui choisit et réalise une action le premier, suivi des joueurs blanc, bleu et jaune.

Dans le cas où un joueur ne pourrait ou ne voudrait pas utiliser tous les points d'action disponibles, il est en droit de renoncer à tout ou partie de ses points d'action. Son tour se termine alors.

Après que tous les joueurs ont terminé leur tour, remettez tous les cubes depuis la case d'actions centrale vers leurs cases de stockage respectives. Ceci met fin à la phase en cours et on passe à la phase suivante dans le sens des aiguilles d'une montre (sens horaire).

Au début de la phase suivante (la 2^e), le premier joueur procède de la même façon : il lance dans la tour tous les cubes noirs situés sur la case de stockage noire et la phase se déroule comme décrit précédemment. Les 7 phases s'enchaînent, dans le sens horaire, depuis la première (cubes bleus) jusqu'à la septième (cubes blancs).

A la fin de la septième phase (où les cubes blancs ont été lancés), le round se termine, on procède alors à un **décompte intermédiaire** de points de victoire et on prépare le round suivant (voir page 9).

Remarque : Si une case de stockage est vide ou si aucun cube ne ressort de la tour à dés, on saute cette phase et les joueurs ne réalisent aucune action.

Si des cubes tombent de la tour à un moment inopportun (par exemple lorsque quelqu'un fait bouger la table), on les laisse dans la soucoupe jusqu'au début de la phase suivante, où ils seront lancés avec ceux provenant de la prochaine case de stockage.



EXPLICATIONS DÉTAILLÉES DES 7 ACTIONS POSSIBLES

Action bleue = NAVIGATION (déplacement des 2 navires)

Cette action permet de réaliser le déplacement du premier navire puis du second, chaque navire pouvant se déplacer du nombre maximum de points d'action disponibles durant cette phase.

La première fois qu'un joueur choisit cette action, il place gratuitement chacun de ses deux navires sur n'importe quelle case du cadre du plateau. Les deux navires peuvent être placés sur la même case de départ ou sur deux cases différentes.

Ensuite les navires se déplaceront de la manière suivante : chaque point d'action permet de déplacer un navire d'une case d'océan vers une autre, **orthogonalement adjacente**. La case de destination peut être une petite case carrée de la zone d'îles ou bien une grande case du cadre. Les navires peuvent naviguer librement depuis les grandes cases du cadre vers les petites cases carrées, et inversement.

Les grandes cases du cadre peuvent contenir un nombre illimité de navires mais les petites cases carrées sont limitées à un navire chacune. Un navire dans une case, petite ou grande, ne bloque pas le passage des autres navires.

Si un joueur décide de mettre fin au déplacement d'un navire sur **une case d'ancre** (même sans avoir consommé tous les points d'action du déplacement), il peut installer un de ses comptoirs commerciaux sur la case adjacente réservée à cet effet, à condition qu'elle ne soit pas déjà occupée. Le joueur qui installe le **premier comptoir commercial** sur une île gagne immédiatement 3 points de victoire pour sa découverte. On ne peut installer qu'un seul comptoir par navire (donc 2 par tour au maximum). Un joueur peut installer plusieurs de ses comptoirs sur chaque île.

Pour pouvoir construire des tuiles de terrain neutre ou des tuiles de village sur une île, un joueur doit obligatoirement y avoir installé au moins un de ses comptoirs commerciaux.



Exemple : Disposant de 4 PA, le joueur rouge place un navire gratuitement sur une grande case du cadre et pourrait naviguer jusqu'à 4 cases. Toutefois, il décide de n'en parcourir que 3 pour atteindre une case d'ancre d'une île et y installer le premier comptoir commercial. Il doit mettre fin au déplacement de son navire pour pouvoir installer un comptoir et renonce ainsi à utiliser son dernier PA pour ce navire. Il gagne immédiatement 3 points de victoire pour la découverte de l'île. Ce joueur dispose à nouveau de 4 PA pour déplacer maintenant son second navire.

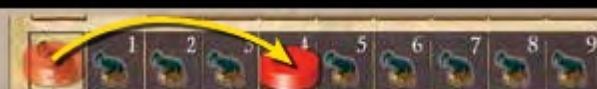


Exemple : Avec 5 PA, le joueur rouge déplace son navire jusqu'à une autre ancre de la même île sur laquelle il a déjà installé un comptoir commercial. Il y place un second comptoir mais ne gagne pas de points de victoire pour celui-ci car l'île a déjà été découverte.

Remarque : Chaque coin de cadre comprend trois cases d'océan tandis que chaque élément de cadre n'en comprend qu'une seule.

Action noire = CANONS (recharger les canons)

Le joueur déplace son disque de canons d'une case vers la droite sur sa fiche de joueur, pour chaque point d'action utilisé, jusqu'à un maximum de 12 points en bout de piste. En cas de dépassement du bout de piste avec cette action, le joueur gagne 2 pièces d'or immédiatement, quel que soit le nombre de PA inutilisés (voir page 9).



Exemple : Avec 4 PA, le joueur rouge déplace son disque de canons de 4 cases vers la droite. S'il partait de la 9^e case, il déplacerait son disque sur la 12^e case et gagnerait 2 pièces d'or.

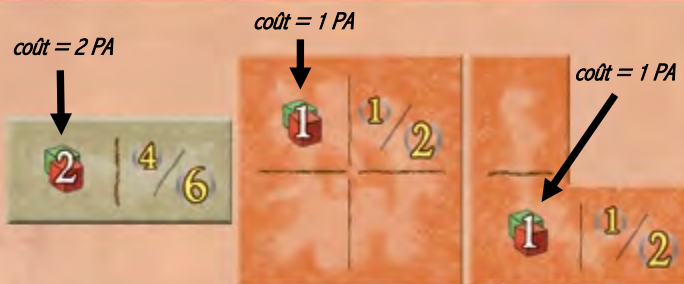
Action rouge = PLANIFICATION

Cette action permet au joueur de prendre des tuiles de terrain neutre dans la réserve commune aux joueurs et/ou des tuiles de village dans sa propre réserve, pour les placer près de sa fiche de joueur, dans son tas personnel de tuiles en attente de construction.

Prendre une de ses propres tuiles de village coûte 1 PA, quelle que soit sa taille (le coût figure sur le verso coloré des tuiles).

Prendre une tuile de terrain neutre dans la réserve commune coûte 1 à 6 PA selon sa taille (le coût figure sur le verso beige des tuiles).

Un joueur ne peut prendre qu'une seule tuile de terrain neutre à chaque phase.



Exemple : Avec 4 PA disponibles, le joueur rouge prend une tuile de terrain neutre de 2 cases (2 PA) dans la réserve commune, ainsi que deux tuiles de village de 4 et 3 cases (1 PA x 2), dans sa propre réserve.

Action marron = PROGRESSION

Le joueur déplace son disque de progression d'une case en sens horaire, pour chaque point d'action utilisé.

Chaque fois que son disque atteint ou dépasse une case imprimée (où figurent des points de victoire), il peut immédiatement prendre un jeton de progression sur le plateau de stockage et le placer sur sa fiche de joueur (explications détaillées des jetons de progression pages 11 et 12).

En fin de partie, au moment du décompte final, le joueur recevra un nombre de points de victoire égal à celui de la case imprimée la plus avancée que son disque aura réussi à atteindre ou dépasser.

En cas de dépassement du bout de piste avec cette action, le joueur gagne 2 pièces d'or immédiatement, quel que soit le nombre de PA inutilisés (voir page 9).



Exemple : Avec 5 PA disponibles, le disque de progression du joueur bleu dépasse la case imprimée où figure 1 point de victoire. Il prend immédiatement un jeton de progression depuis l'une des huit cases de progression du plateau de stockage et le place sur sa fiche de joueur.

Action verte = EXPANSION

Cette action permet au joueur de construire, c'est-à-dire poser sur une île les tuiles de village et de terrain neutre, précédemment choisies lors d'une ou plusieurs actions de planification, qui étaient dans le tas personnel de tuiles en attente de construction.

Un joueur ne peut construire sur une île qu'à la condition d'y avoir installé au moins un de ses comptoirs commerciaux.

Construire une de ses propres tuiles de village coûte 1 PA.

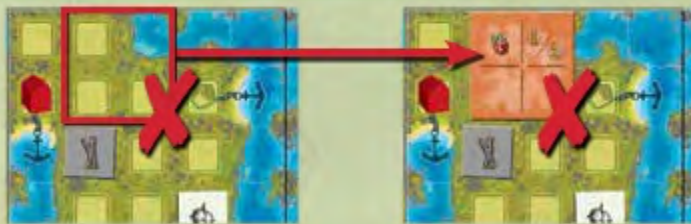
Construire une tuile de terrain neutre coûte 1 à 6 PA en fonction de sa taille.



Exemple : Pour construire les 3 tuiles ci-dessus, le joueur rouge a dû dépenser 2 PA + 1PA + 1PA = 4PA

Lors de votre expansion, vous devez respecter les règles suivantes :

1. Les tuiles doivent être placées uniquement sur des cases de terre, jamais sur des cases d'océan.



Exemple : Une partie de la tuile de village est placée sur une case d'océan : c'est interdit, ce qui empêche sa construction à cet endroit.

2. Chaque tuile de terrain neutre ou de village doit être placée sur une case orthogonalement adjacente à :

a) un comptoir commercial du joueur qui construit

OU



Exemple : Dans cette situation, la tuile de village n'est pas orthogonalement adjacente au comptoir commercial du joueur rouge. La tuile ne peut donc pas être posée ainsi.

b) ... une chaîne de tuiles adjacentes déjà posées à travers lesquelles il existe un chemin virtuel jusqu'à un comptoir commercial du joueur. Ce chemin peut traverser des tuiles de terrain neutre (peu importe qui les a préalablement construites) et des tuiles de village propres au joueur qui construit, mais en aucun cas des tuiles de village d'autres joueurs. Les tuiles de village adverses judicieusement placées peuvent bloquer l'expansion des adversaires...

3. Si un joueur construit sur une case de denrée, il récupère le jeton de denrée et le place sur l'emplacement correspondant sur sa fiche de joueur, en empilant les jetons de denrées de même type.

4. On ne peut pas construire une tuile sur un comptoir commercial déjà bâti. Par contre, on peut construire une tuile sur une case de comptoir vide et, dans ce cas, aucun comptoir ne pourra être installé sur cette case.

5. Un joueur peut construire plusieurs tuiles sur une ou plusieurs îles, au cours de chaque phase.

Chaque tuile venant d'être construite doit être posée face verso visible, sur laquelle figurent deux valeurs de points de victoire, puis la tuile est retournée face recto visible (avec les maisons) et on totalise immédiatement les points de victoire rapportés :

- le joueur gagne le plus petit nombre de PV s'il a construit sur une petite île,
- le joueur gagne le plus grand nombre de PV s'il a construit sur une grande île (identifiée par un coffre au trésor noir).

Lorsque vous complétez une île :

Lorsqu'un joueur construit sur la dernière case vide d'une petite île, il gagne immédiatement **un bonus de 3 points de victoire supplémentaires**. S'il complète une grande île, il gagne les 3PV et récupère en plus **le coffre au trésor**, qu'il place à côté de sa fiche de joueur.

Ensuite, tous les joueurs qui possèdent au moins un comptoir commercial sur cette île vont immédiatement gagner des points de victoire selon le tableau suivant (imprimé sur un coin de cadre) :

1	: 1x	4	: 10x
2	: 3x	5	: 15x
3	: 6x	6	: 21x

Chaque joueur repère d'abord la ligne correspondant au nombre de comptoirs qu'il possède sur cette île (de 1 à 6), puis effectue la multiplication indiquée sur cette ligne, avec la valeur du marqueur du round en cours (situé sur le sommet de la pile). Il gagne autant de points de victoire que le résultat de cette multiplication.

Si la dernière case vide d'une île est une case de comptoir commercial, alors cette île peut être complétée par l'installation d'un comptoir sur cette case. Un comptoir installé est considéré comme une case construite.



coton

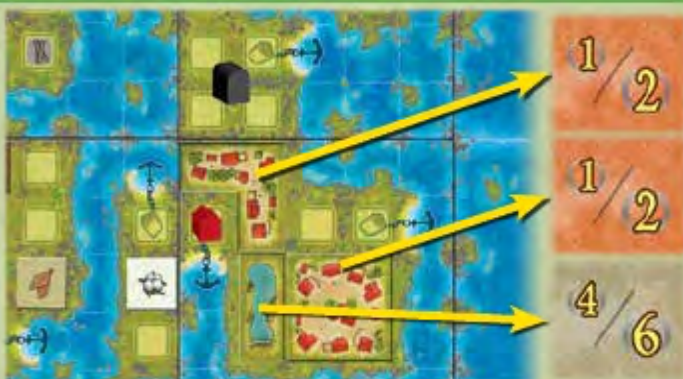
sucré



Exemple : Le joueur rouge a construit ses tuiles sur deux cases de denrées (sucre et coton) : il récupère ces deux jetons de denrées et les empile sur les emplacements correspondant sur sa fiche de joueur.

ATTENTION : Erreur sur l'image ci-dessus : les jetons de denrées doivent être empilés sur la moitié droite des cases, les jetons de production étant empilés sur la moitié gauche.

Exemple : Le joueur rouge construit sa première tuile de village (3 cases) adjointe à son comptoir commercial, puis peut ensuite construire la seconde car il existe un chemin valide reliant sa tuile de 4 cases à son comptoir commercial (passant par une tuile de terrain neutre et une de ses propres tuiles de village).



Exemple : Le joueur rouge a construit ses tuiles sur une grande île et gagne ainsi 10 PV.



Exemple : Au cours du 2e round, le joueur rouge construit une tuile de village de deux cases et complète ainsi cette grande île. Il gagne 2 PV pour cette tuile, 3 PV pour avoir complété l'île et 12 PV (3 x 4) pour ses deux comptoirs commerciaux sur l'île. Au total, le joueur rouge gagne 17 PV et récupère le coffre au trésor de l'île. Le joueur bleu, quant à lui, gagne 4PV (1 x 4) pour son comptoir.

Remarque : Déplacez librement le coffre au trésor sur l'île pour que celui-ci ne vous gêne pas lors de la construction de vos tuiles.

Action jaune = PRODUCTION (acheter des jetons de production)

Cette action permet au joueur d'acheter un ou plusieurs jetons de production, du même type ou de types différents, sur le plateau de stockage. Ces jetons ont un coût en points d'action : 2 PA, 3 PA ou 4 PA, indiqué sur leur face où figure la denrée.

Attention : le chiffre correspond au coût et non à des points de victoire !

Les jetons de production achetés sont empilés sur la moitié gauche des cases de stockage des denrées correspondantes.

Chaque joueur débute avec 1 jeton de production de chaque type déjà imprimé sur sa fiche de joueur.



coût en PA



Exemple : Avec 5 PA disponibles, le joueur rouge décide d'acheter 2 jetons de production de coton pour 5 PA (3 PA + 2 PA). Il les empile sur la case de stockage correspondante sur sa fiche de joueur.

Remarque : En fin de partie, le nombre de jetons de denrée multiplié par le nombre de jetons de production du même type va générer des points de victoire, pour chaque type de denrée.

Action blanche = ACTION SPÉCIALE

Lorsqu'il choisit cette action, le joueur a le choix entre deux options :

1. Changer l'ordre des joueurs

Le joueur fait avancer son disque sur la piste d'action spéciale d'une case pour chaque point d'action dépensé. S'il s'arrête sur une case occupée par un ou plusieurs disques, il pose le sien sur le sommet de la pile.

OU

2. Action spéciale

Un joueur ayant avancé au moins d'une case sur la piste d'action spéciale aura nécessairement posé son disque sur une case de couleur non blanche. La couleur de cette case correspond à la couleur d'une des 6 premières actions décrites en détails précédemment. Si n'y a aucun cube de cette couleur dans la case d'actions centrale, la couleur blanche prend alors la couleur de cette case et le joueur peut réaliser l'action de cette couleur.

En d'autres termes, pour cette action, la couleur blanche est un joker qui prend la couleur de la case sur laquelle se trouve le disque.

Un joueur dont le disque atteint la dernière case de la piste d'action spéciale peut remplacer la couleur blanche par la couleur de son choix.



Exemple : Le joueur jaune choisit l'action blanche avec 5 PA disponibles. Il avance son disque de 4 cases sur la piste d'action spéciale. Son disque termine sur le disque du joueur bleu, sur une case rouge. Il choisit de renoncer à son dernier point d'action.



Exemple : Le joueur blanc choisit l'action blanche avec 5PA. Il décide de considérer les cubes blancs comme des cubes rouges (couleur de la case de son disque) pour réaliser l'action de planification pour 5 PA.

En fin de partie, au moment du décompte final, le joueur recevra un nombre de points de victoire égal à celui de la case imprimée la plus avancée que son disque aura réussi à atteindre ou dépasser.

OR : GAIN et UTILISATION DES PIÈCES D'OR

Au lieu de réaliser son action à son tour, un joueur peut recevoir des pièces d'or à la place.

Dans ce cas, le joueur compte le nombre de cubes présents sur la case d'actions centrale, divise le total par 3 et arrondit à l'entier supérieur. Puis, il avance son disque sur la piste de pièces d'or d'un nombre de cases égal au résultat obtenu.

Si le disque de pièces d'or devait dépasser le bout de piste (la 12^e case), quelle que soit la cause, le joueur gagne immédiatement 1 point de victoire pour chaque pièce d'or en excès.



+ 1 PV



Exemple : Le joueur bleu choisit de renoncer à son action à son tour. En échange, il reçoit $10/3=3,33$, soit 4 pièces d'or. Comme son disque est sur la 9^e case, il l'avance de 3 cases sur la 12^e case, et gagne immédiatement 1 PV pour la pièce d'or excédentaire convertie en PV.

Autres moyens pour gagner des pièces d'or :

- Si le disque d'un joueur doit dépasser la dernière case des pistes de progression, de canons ou d'action spéciale sans avoir utilisé tous les points d'action disponibles durant cette phase, le joueur reçoit 2 pièces d'or, quel que soit le nombre de points d'action auxquels il doit renoncer.
- Après avoir complété une grande île, un joueur récupère un coffre au trésor. A tout moment de la partie, il peut défausser dans la boîte un ou plusieurs coffres pour gagner 3 pièces d'or par coffre.
- Certains jetons de progression font gagner des pièces d'or une seule fois ou de façon récurrente.

Comment utiliser ses pièces d'or :

- Un joueur peut dépenser des pièces d'or pour **augmenter son nombre de points d'action disponibles** à son tour durant une phase.
Pour chaque pièce d'or dépensée il gagne 1 PA supplémentaire.
- Chaque pièce d'or possédée en fin de partie rapportera 1 PV au moment du décompte final.



Exemple : Le joueur rouge choisit l'action noire avec 5 PA disponibles. Il a déjà 10 canons et ne peut donc en ajouter que 2. Le joueur rouge doit renoncer à 3 PA et gagne immédiatement 2 pièces d'or.



Exemple : Le joueur rouge choisit l'action marron avec 2 PA disponibles et dépense 1 pièce d'or pour avoir 1 PA supplémentaire. Il avance maintenant son disque de 3 cases sur la piste de progression ce qui lui permet de récupérer un 4ème jeton de progression sur le plateau de stockage.

FIN D'UN ROUND et PIRATES

Fin d'un round :

Un round s'achève à la fin de la septième phase, celle où les cubes blancs ont été lancés dans la tour à dés.

On procède alors immédiatement à un décompte intermédiaire de points de victoire après que des pirates ont attaqué les joueurs.

Chaque joueur doit se défendre contre les pirates en faisant **tirer un nombre de canons égal à la force totale des pirates**, la force totale des pirates étant la somme de tous les marqueurs de pirates déjà révélés.

Pour ce faire, chaque joueur doit déplacer son disque de canons vers la gauche d'autant de cases que la force totale des pirates.

— Si le disque d'un joueur arrive à zéro sans avoir encore égalé la force totale des pirates, ce joueur est vaincu et subit des dégâts : il laisse son disque de canons sur la case zéro et fait reculer son disque de points de victoire d'autant de cases que la force totale des pirates.

— Si le disque d'un joueur arrive à zéro en ayant égalé la force totale des pirates, ce joueur a vaincu les pirates et il ne subit aucun dégât.

— S'il reste des canons à un joueur après qu'il a tiré et vaincu les pirates, ceux-ci sont conservés pour le round suivant et le joueur ne subit aucun dégât.

Remarque : Si un joueur devait avoir un nombre négatif de points de victoire, il laisse son disque de PV sur la case "0/50" de la piste de points de victoire. On ne peut pas tomber en dessous de zéro.



Exemple : Six pirates (somme des marqueurs de pirates déjà révélés = 3+1+2) attaquent les joueurs en fin de round. Le joueur bleu n'a que 4 canons. Il doit donc d'abord tirer ses 4 canons et placer son disque de canons sur zéro. Ensuite, puisqu'il n'a pas égalé la force totale des pirates égale à 6, il perd 6 PV sur la piste de points de victoire.



Exemple : Dans la même situation, le joueur jaune, qui a 8 canons, déplace son disque de canons de 6 cases vers la gauche et il lui en reste 2. Il a donc réussi à se défendre contre les pirates.

Préparation du round suivant :

1. Retournez un marqueur de pirates supplémentaire.

2. Renouveler les jetons de progression :

D'abord, remettez dans la boîte de jeu tous les jetons de progression situés dans la moitié droite des cases de progression du plateau de stockage.

Puis, faites glisser les jetons de progression de la moitié gauche vers la moitié droite (comme indiqué par les deux flèches).

Enfin, piochez au hasard 4 nouveaux jetons de progression et placez-les dans la moitié gauche des cases de progression.

3. Renouveler les jetons de production :

Remettez dans la boîte tous les jetons de production présents sur le plateau de stockage, puis piochez au hasard le nombre de jetons de production nécessaires pour remplir les cases correspondant au nombre de joueurs.

4. Changez le marqueur de round :

Remettez dans la boîte de jeu le marqueur de round situé sur le sommet de la pile pour révéler le nouveau marqueur.



Exemple : A la fin du prochain round, les pirates attaqueront les joueurs avec une force totale égale à 10 (3+1+4+2).



Remarque : Le plus souvent, il reste moins de 8 jetons de progression disponibles après le premier round.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève à la fin du 5^e round.

Les joueurs procèdent pour la dernière fois au décompte intermédiaire de points de victoire après l'attaque des pirates, puis le décompte final a lieu.

Il faut comptabiliser immédiatement tous les points de victoire gagnés.

Chaque joueur procède au décompte final de la manière suivante :

1. L'or

Tout d'abord, convertissez tous les coffres au trésor en pièces d'or et récupérez l'or de tous les jetons de progression qui rapportent des pièces d'or une seule fois.

Chaque pièce d'or gagnée qui dépasse la limite de 12 pièces d'or est immédiatement convertie en 1 PV.

Ensuite, gagnez autant de points de victoire que vous avez de pièces d'or sur votre piste.

2. Les denrées

Pour chacun des 5 types de denrées, multipliez le nombre de jetons de production par le nombre de jetons de la même denrée. Le résultat obtenu est le nombre de points de victoire que rapporte cette denrée.

Rappel : Le chiffre imprimé sur les jetons de production est inutile pour le décompte final puisqu'il s'agit du coût d'achat du jeton, et non de points de victoire. Chaque jeton de production compte pour 1.

Rappelez-vous que chaque joueur commence avec un jeton de production pour chaque denrée, déjà imprimés sur sa fiche de joueur.

Exemple de décompte final pour le joueur rouge :



+ 5 pièces d'or



+ 3 pièces d'or



L'or :

Il convertit son coffre au trésor (3 PO) et son jeton de progression (5 PO) en 8 pièces d'or. Il avance donc son disque de pièces d'or de la 10^e à la 12^e case puis convertit immédiatement les 6 pièces d'or restantes, en excès, en 6 PV. Enfin, il gagne 12 PV pour ses 12 pièces d'or.

JETONS DE DENRÉES



JETONS DE PRODUCTION



Les denrées :

- Coton : 4 jetons de production x 3 jetons de denrée = 12 PV
- Tabac : 1 jeton de production x 1 jeton de denrée = 1 PV
- Sucre : 2 jetons de production x 0 jeton de denrée = 0 PV
- Coco : 1 jeton de production x 2 jetons de denrée = 2 PV
- Café : 2 jetons de production x 2 jetons de denrée = 4 PV

Au total, les denrées du joueur rouge lui rapportent 19 PV.

3. Progression

Évaluez tous les jetons de progression marqués d'un "E", qui signifie "End" pour le décompte final, et gagnez les points de victoire correspondants.

De plus, chaque joueur gagne un nombre de points de victoire égal à celui de la case imprimée la plus avancée que son disque aura réussi à atteindre ou dépasser sur la piste de progression.

4. Piste d'action spéciale

Chaque joueur gagne un nombre de points de victoire égal à celui de la case imprimée la plus avancée que son disque aura réussi à atteindre ou dépasser sur la piste d'action spéciale.

Le gagnant est le joueur avec le plus de points de victoire. En cas d'égalité, le joueur ayant son disque le plus avancé sur la piste d'action spéciale (équivalent au 1^{er} joueur) l'emporte.



Progression :

Le joueur rouge gagne 7 PV grâce à son jeton de progression (le 2^e en partant de la gauche) et 12 PV grâce à un autre (le dernier à droite) qui lui permet de comptabiliser une seconde fois son score de pièces d'or. Enfin, il gagne 10 PV grâce à la position de son disque sur la piste de progression.



Piste d'action spéciale :

Le joueur rouge gagne 6 PV grâce à la position de son disque sur la piste d'action spéciale.

JETONS DE PROGRESSION

Les jetons de progression offrent des avantages aux joueurs qui les possèdent, soit durant la partie soit au moment du décompte final.

Il y a trois types de jetons qui correspondent à trois types d'avantages :

1.		L'avantage s'applique à partir du moment où le joueur possède le jeton (effet non rétroactif) et jusqu'à la fin de la partie.
2.		L'avantage ne s'applique qu'une seule fois durant la partie. Retournez le jeton après l'avoir utilisé.
3.		L'avantage ne s'applique qu'une seule fois au moment du décompte final.

Les explications détaillées de chacun des jetons de progression figurent ci-dessous :

Points d'action supplémentaires :



Chaque jeton ne représente qu'une seule action.

Chaque fois que le joueur choisit cette action durant une phase, il bénéficie de 2 points d'action supplémentaires pour la réaliser.



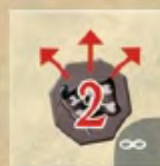
Chaque jeton représente deux actions.

Chaque fois que le joueur choisit l'une des deux actions de son jeton durant une phase, il bénéficie d'un point d'action supplémentaire pour la réaliser.



Si le joueur choisit l'action de navigation, il peut utiliser ce jeton pour bénéficier une seule fois de 8 points d'action supplémentaires pour chacun de ses navires, durant la phase.

Pirates :



La force totale des pirates est augmentée de 2 pour tous les autres joueurs, jusqu'à la fin de la partie.



Si le joueur doit subir des dégâts liés à une attaque des pirates, il ne perd que la moitié des points de victoire, arrondie à l'entier supérieur.



Si le joueur réussit à vaincre les pirates à la fin d'un round, il reçoit immédiatement 2 pièces d'or.
Le joueur reçoit 2 pièces d'or même si la force totale des pirates est égale à 0.

Actions de planification et d'expansion :



Le joueur qui possède ce jeton de progression peut, au cours de son action de planification, choisir 2 tuiles de terrain neutre au lieu d'une seule.

Il doit payer normalement les deux tuiles avec des points d'actions.



Le joueur qui possède ce jeton de progression peut considérer les cubes rouges comme des cubes verts, et inversement :

- S'il y a des cubes verts dans la case d'actions centrale, mais pas de cube rouge, le joueur peut quand-même choisir l'action rouge de planification au lieu de l'action verte d'expansion.

OU

- S'il y a des cubes rouges dans la case d'actions centrale, mais pas de cube vert, le joueur peut quand-même choisir l'action verte d'expansion au lieu de l'action rouge de planification.

Ordre des joueurs :

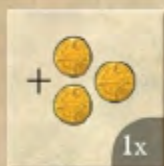


Si le joueur qui possède ce jeton de progression choisit l'action blanche d'action spéciale, il peut poser son disque d'ordre des joueurs par-dessus celui du premier joueur actuel, et ce quel que soit le nombre de points d'action disponibles à cette phase.

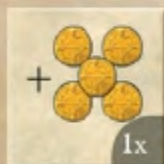
En d'autres termes, ce jeton lui permet de devenir directement premier joueur.



Or :



Le joueur qui possède ce jeton de progression peut recevoir 3 pièces d'or durant son tour, une seule fois durant la partie.



Le joueur qui possède ce jeton de progression peut recevoir 5 pièces d'or durant son tour, une seule fois durant la partie.



A chaque fois qu'il installe un comptoir commercial, le joueur qui possède ce jeton de progression reçoit 1 pièce d'or.



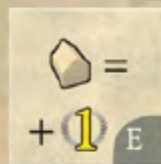
A chaque fois que le joueur qui possède ce jeton de progression choisit de recevoir de l'or au lieu de réaliser son action, il reçoit 1 pièce d'or pour chaque paire de cubes présents dans la case d'actions centrale, arrondi à l'entier supérieur (au lieu d'une pièce d'or pour 3 cubes).

Points de victoire :



Le joueur qui possède ce jeton peut, une seule fois durant la partie, recevoir autant de points de victoire qu'il y a de cubes dans la case d'actions centrale, au lieu de réaliser son action.

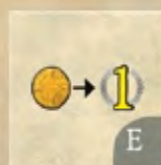
Ce jeton est sans effet lors du décompte final.



Au moment du décompte final, le joueur qui possède ce jeton gagne 1 point de victoire pour chacun de ses comptoirs commerciaux installés.



Au moment du décompte final, le joueur qui possède ce jeton gagne 7 points de victoire.



Au moment du décompte final, le joueur qui possède ce jeton gagne autant de points de victoire qu'il a de pièces d'or.

