Aventures de boucaniers à l'âge d'or de la Piraterie

De dangereux pirates croisent en haute mer, prêts à aborder votre navire et vous voler la victoire ! Naviguez avec votre navire dans les îles des Caraïbes, vous arrêtant autant que possible dans les ports pour améliorer votre réputation de fier boucanier. Combattez avec vos adversaires, abordez leurs navires et volez leurs armes, équipages et provisions. Amassez des richesses à l'aide de cartes au trésor pour gagner plus de points de victoire mais assurez-vous que les vents soufflent dans la bonne direction ! Profitez des vents dominants Est-Ouest. Coopérez avec les autres Pirates pour orienter les vents à votre avantage puis naviguez et utilisez vos points d'actions avec sagesse pour récolter butin et victoire !

TABLE DES MATIERES

Introduction 2
Contenu de la boîte 2
Plateau de jeu 3
Préparation du jeu 3
Les différentes icônes 4
Phases de chaque tour 4
Phase de vent 4
- Direction du vent : la clé du mouvement 4
- Voter pour la tuile Barbe Noire et la direction du vent 4

Phase de pillage 5
- Points d'Action 5
- Naviguer et la séquence d'arrivée au port 5
- Objets et leurs avantages 6
- Cartes d'action 8
- Cartes de Trésor 9
- Bonus de réputation de port 9

Fin du tour de jeu 10
Bonus de fin de partie (End Game VPs) 10
Egalités 10
Marquer des points 10
Variantes 10
Crédits 11
Notes de conception 12

GMT Games
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308 USA
www.GMTGames.com

© 2006 GMT Games, LLC

Introduction

La paix est rompue entre l'Angleterre, la France et l'Espagne. Les monarques de chaque pays ont juré de renforcer les lois contre la piraterie dans les Caraïbes. Mais les nouvelles vont plus vite que les flottes. Vous et vos compagnons pirates avez encore du temps pour vous enrichir avant leur arrivée, aux dépends des natifs des Caraïbes et de vos adversaires.

A chaque tour, vous pourrez manipuler les vents à votre avantage et ainsi piller les ports des Caraïbes et vos adversaires. Le butin se traduit en points de victoire et le vainqueur sera le joueur avec le plus de ces points (VP) après 9 tours.

Il y a de nombreuses façons d'amasser les VP dans *Winds of Plunder* : acquérir des tuiles de VP, obtenir des bonus de réputation dans les ports, aborder vos adversaires, trouver des trésors et – à la fin du jeu – gagner des bonus pour les armes, équipages, provisions, cubes de vents non utilisés et marqueurs Avantage.

Contenu de la boîte

Winds of Plunder inclut les éléments suivants:

- Ce livret de règles
- Une feuille de synthèse des règles
- Une fiche de référence
- Une planche de tuiles, contenant:
  - 1 Flèche de vent
  - 1 marqueur de tour de jeu
  - 1 tuile Barbe Noire
  - 18 tuiles de VP
  - 5 tuiles Compas (1 par joueur)
- 5 flèches plastiques (1 par tuile Compas)
- 5 sets de pièces en bois (rouge, vert, bleu, jaune, orange), un pour chaque joueur, avec:
  - 30 cubes
  - 1 disque de score
  - 1 bateau pirate
- Un paquet de 55 cartes:
  - 40 Action
  - 12 Trésor
  - 3 marqueurs Avantage
- Le plateau de jeu

Livret de règles: décrit les composants du jeu et détaille les règles en proposant des exemples de jeu.

Feuille de synthèse des règles: fournit une synthèse des règles du jeu sur le recto et une présentation du plateau de jeu sur le verso. Les joueurs qui veulent débuter rapidement une partie peuvent se baser sur cette feuille et se référer ensuite au livret pour d'éventuelles clarifications.

Fiche de référence : propose sur le recto un résumé graphique des concepts clés du jeu ; sur le verso, liste le texte associé à chacune des cartes d'action en anglais, allemand, français et italien.

Flèche de vent: pointe dans la direction du vent.

Marqueur de tour de jeu: indique le tour de jeu en cours.

Tuile Barbe Noire (« Blackbeard »): désigne le joueur qui est chargé à la fois de trancher les égalités pendant la phase de choix de la direction du vent et de décider quel joueur commencera durant la phase de pillage de chaque tour.

Tuiles de Point de victoire (VP): chaque tuile montre l'objet(s) disponible pour un joueur arrivant dans un port ainsi que le nombre de points qu'il y marquera.

Compas et flèches plastiques: attachez une flèche en plastique à chaque compas. Les joueurs utiliseront ces compas pour choisir secrètement leur direction du vent préférée au début de chaque tour.

Cubes: chaque joueur reçoit 30 cubes en bois. Placez un de ces cubes sur chacun des quatre espaces «0» des tables de marque autour du plateau. 10 cubes constituent la réserve de **Cubes de Vent** de chaque joueur. Les 16 cubes restants pourront être ultérieurement achetés par les joueurs. Un joueur ne peut utiliser que les cubes de sa couleur.

Disque de score: marque la position de chaque joueur sur la piste de score.

Bateau pirate: marque le port dans lequel chaque joueur est situé durant le jeu.

Cartes d'action: piochées et jouées en dépensant des points d'action; expliquées plus loin dans CARTES D'ACTION.

Cartes Trésor: piochées et jouées en arrivant aux ports; expliquées aussi ultérieurement.

Marqueurs Avantage: Ce sont 3 cartes spéciales, une pour chaque élément d'amélioration d'un bateau pirate. Le haut de chaque carte indique à quel élément elle s'applique. Le milieu présente, sous forme graphique, l'avantage conféré par la carte. Le bas reprend le nombre de VP obtenu en fin de partie pour cette carte. Un joueur obtient un marqueur Avantage en prenant seul la tête dans l'objet du marqueur. Il le conserve si un joueur vient à égaler son score mais doit le céder si son score est dépassé. Ces marqueurs sont décrits en détail dans OBJETS ET LEURS AVANTAGES.

© 2006 GMT Games, LLC

Plateau de jeu

*(Informations de mise en place en **gras**)*

Placez les disques de score sur la pièce «VP» pour commencer

Piste de Points de Victoire («VP»)

Placez la flèche de vent vers le nord pour commencer

Cercles de port

Placez le marqueur de tour sur «1» pour commencer

Bonus d'objet de fin de jeu

Tables de marque de navire pirate

Les symboles d'objet des tuiles de «VP» (Armes, Membres d'équipage, Provisions) reprennent ceux des tables de marque

Les lignes épaisses des tables de marque indiquent les niveaux de bonus de fin de jeu (1 «VP» par ligne franchie)

Placez 1 cube sur 0 dans chacune des 4 tables de marque

Bonus de Réputation de Port

Espaces de tuiles de Points de Victoire («VP») (placez 1 tuile «VP» sur chaque case)

Le symbole des coffres au trésor se retrouve sur le dessus des cartes de Trésor.

Barre de Rotation (6 cases pour tuiles de «VP»)

Chaque bande de couleur différente représente une zone distincte de la carte

Le Butin est traité différemment des Armes, Membres d'équipage et Provisions. De ce fait, la table de marque du Butin est différente.

Préparation du jeu

Placez le plateau au centre de votre espace de jeu.

Donnez la tuile Barbe Noire au joueur qui a fait le plus de chemin pour venir jouer.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit un set de pièces de jeu : compas, bateau pirate, disque de score et 30 cubes.

Puis chaque joueur sépare les 30 cubes comme suit :

- 4 cubes marqueur, un pour chaque table de marque autour du plateau de jeu,
- 10 cubes comme cubes de vent de départ du joueur
- Et les 16 cubes restants en réserve.

Chaque joueur place son disque sur le coin gauche du plateau et ses quatre marqueurs sur la case 0 des quatre tables de marque. Les joueurs placent ensuite à la vue de tous ses 10 cubes de vent et mettent de côté les 16 cubes restants.

Mélangez les 18 tuiles de VP face cachée. Placez une tuile de VP sur chaque case à côté d'un port (12 au total). Placez les 6 dernières sur la barre de rotation en bas à gauche du plateau. Tournez toutes les tuiles de VP face visible.

Séparez les cartes de Trésor de **San Salvadore**, **Puerto Rico**, **Turks & Caicos**, **Santo Domingo**, et **Jamaica**. Ces cartes ont leur nom de port inscrit en gris en bas. Mélangez ces cartes et distribuez en une à chaque joueur pour indiquer leur port de départ.

Chaque joueur place alors son bateau sur le plateau, à côté du cercle du port indiqué sur leur carte.

Remélangez ensemble les 12 cartes de Trésor et placez les face cachée à côté du plateau. Mélangez le paquet de cartes Action et placez le face cachée à côté des cartes de Trésor

Placez la flèche de vent sur la rose des vents du plateau pointée vers le nord et le marqueur de tour sur la case du tour 1.

Placez les marqueurs d'avantage à côté du plateau de jeu.

© 2006 GMT Games, LLC

Les différentes icônes

Un ensemble de symboles ou icônes apparaissent à la fois sur le plateau, sur différentes cartes et sur la fiche de référence. Les termes associés à chacune de ces icônes sont indiqués ci-après. Tous ces termes seront expliqués ultérieurement dans les règles.

Armes

Membre d'Equipage

Provisions

Trésor (non utilisées)

Butin (utilisées)

Point de victoire (VP)

Point d'action

Port

Phases de chaque tour

Chaque tour a deux phases distinctes:

1) *Orientation du vent:* Les joueurs «votent» pour pouvoir choisir qui navigue en premier et pour orienter le vent dans une direction favorable.
2) *Pillage :* Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, utilise ses points d'action et navigue pour récolter du butin.

Phase de vent

Direction du vent : la clé du mouvement

Avant de décrire la procédure de vote, quelques mots sur la direction du vent et ses effets sur le mouvement des bateaux sont nécessaires.

Comme indiqué sur la description du plateau de jeu, les Caraïbes sont divisées en 4 sections, alternativement claires et sombres. Ces sections sont appelées zones et servent au mouvement et au calcul du bonus de réputation de port (décrit plus loin dans BONUS DE REPUTATION DE PORT).

Chaque zone contient 3 ports. Un port sera toujours d'une des 4 couleurs, chacune d'entre elles correspondant à une zone spécifique.

Les vents d'Est et d'Ouest sont plus forts que ceux de Sud et de Nord. **Ils permettent donc de se déplacer plus loin mais requièrent aussi que les joueurs changent de zone.**

Le mouvement des bateaux dépend de la direction du vent. Les bateaux doivent se déplacer d'un port à un autre dans la direction indiquée par la flèche de vent sur la rose des vents (voir **VOTER POUR LA TUILE BARBE NOIRE ET LA DIRECTION DU VENT**) ou celle modifiée en utilisant *Coup de Vent* (voir **POINTS D'ACTION**). De plus :

- Si le vent est à l'Est (ou à l'Ouest), vous devez vous déplacer d'une ou deux zones vers l'Est (ou à l'Ouest). Vous ne pouvez pas rester dans la même zone. *Coup de Vent* peut être utilisé pour se déplacer d'une zone supplémentaire vers l'Est (ou à l'Ouest).

  ***EXEMPLE**: Un bateau à **Puerto Rico** peut se déplacer vers l'ouest à **San Salvadore**, **Nassau**, **Jamaica**, **Havana**, **Cozumel** ou **Belize**. Il ne peut aller avec un vent d'Ouest ni à **Santo Domingo** ni **Turks & Caicos** car ces ports sont dans la même zone que **Puerto Rico**.*

- Si le vent est au Nord (ou au Sud), vous ne pouvez vous déplacer que vers le Nord (ou le Sud), soit dans la même zone, soit dans une zone adjacente. Votre destination doit être au Nord (ou au Sud) de votre port de départ.

  ***EXEMPLE**: Un bateau à **Puerto Rico** peut se déplacer vers le sud à **Jamaica**, **Santo Domingo**, **Guadeloupe**, **Barbados**, ou **Trinidad**. Il ne peut se déplacer vers **Belize** parce que ce port n'est ni dans la même zone ni dans une zone adjacente à **Puerto Rico**.*

Voter pour la tuile Barbe Noire et la direction du vent

Chaque joueur prend son compas et positionne secrètement sa flèche de vent (Nord, Est, Sud ou Ouest). Tous les joueurs DOIVENT ensuite placer devant eux leur compas face cachée.

Ils retournent tous leur compas en même temps en les laissant près du plateau. La direction choisie par chacun est notée.

Chaque joueur prend ensuite secrètement dans son poing les cubes de vent avec lesquels il veut renchérir. Tout le monde doit participer même sans prendre de cube. Tous révèlent leurs cubes en même temps.

Résolvez en premier temps l'attribution de la tuile Barbe Noire. Si un joueur a voté avec plus de cubes que n'importe quel autre, ce joueur reçoit la tuile Barbe Noire. En cas d'égalité, la personne qui détient la tuile décide lequel des joueurs ayant joué le plus de cubes la reçoit. Bien sûr, si l'un des joueurs à égalité est celui qui détient déjà la tuile, il peut choisir de la conserver.

Puis déterminez la direction du vent en ajoutant pour chacune des quatre directions les cubes choisis par les joueurs en fonction de la direction de leur compas. Placez la flèche de vent du plateau dans la direction choisie. En cas d'égalité, c'est le nouveau détenteur de Barbe Noire qui choisit entre les directions à égalité.

Tous les cubes qui ont été utilisés pour voter sont mis dans la réserve de chaque joueur. Les cubes non encore utilisés sont remis à la vue de chacun.

Une fois la direction du vent établie, le détenteur de Barbe Noire choisit soit de commencer à jouer, soit le joueur qui va commencer.

© 2006 GMT Games, LLC

Phase de pillage

En commençant par le joueur choisi par le détenteur de Barbe Noire et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur mène sa phase de pillage. Cela consiste à naviguer et à dépenser 3 points d'action.

Les joueurs peuvent dépenser leurs points et naviguer *dans l'ordre qu'ils souhaitent*. Il ne leur est pas nécessaire de dépenser tous leurs points avant de naviguer.

> ***EXEMPLE**: A son tour, Bonnet dépense un point d'action, navigue puis dépense ses 2 points restants. Ensuite, «Calico Jack» dépense tous ses points et navigue. Enfin «Black Sam» navigue puis dépense tous ses points.*

Retournez votre compas quand vous avez fini votre phase de pillage. Cela permet de se rappeler que vous avez terminé votre tour.

Points d'Action

Les points d'action peuvent être dépensés comme suit:

- Prendre une carte d'action (coûte 1 point d'action).
- Jouer une carte d'action (coûte 1 point d'action).
- Ajouter 2 cubes de votre réserve à vos cubes de vent (coûte 1 point d'action).
- Ajouter 5 cubes comme ci-dessus (coûte 2 points d'action).
- Ajouter 9 cubes comme ci-dessus (coûte 3 points d'action).
- *Coup de Vent* dans n'importe quelle direction (coûte 3 points d'action):

  Coup de Vent permet au joueur de faire comme si le vent soufflait dans une autre direction ou d'ajouter à la force d'un vent d'Est (d'Ouest) de façon à se déplacer d'une zone supplémentaire vers l'Est (l'Ouest) pour atteindre un nouveau port. *Coup de Vent* ne s'applique que pour le mouvement d'un unique bateau.

> ***NOTE**:* Coup de Vent *ne change pas la flèche de vent. Cela n'affecte* ***que*** *le mouvement du joueur qui l'emploie.*

Naviguer et la séquence d'arrivée au port

Naviguer ne coûte pas de point d'action. Cependant, à moins qu'un joueur ne joue une carte d'action le lui permettant, il ne peut naviguer qu'une fois durant son tour.

Les bateaux naviguent dans le sens du vent comme décrit dans **DIRECTION DU VENT : LA CLE DU MOUVEMENT**.

Un joueur DOIT naviguer durant son tour sauf si la direction du vent ne lui permet pas d'avoir de destination valide. Dans ce cas, il peut dépenser 3 points d'action pour un *Coup de Vent* ou rester dans son port.

> ***EXEMPLE**: Vous êtes à* ***Guadeloupe*** *et le vent est à l'Est. Dans ce cas, vous devez normalement vous déplacer de 1 ou 2 zones vers l'Est. Mais aucun port de la carte ne vous le permet. Votre navire est bloqué.*

Quand vous choisissez de naviguer vers un nouveau port, vous devez exécuter un certain nombre d'actions, appelées *Séquence d'arrivée au port*.

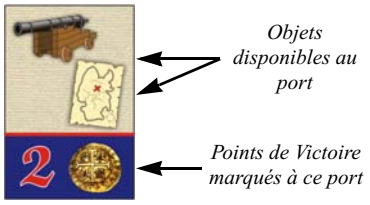
Résumé de la *séquence d'arrivée au port*

1) Mettez de côté toutes vos cartes d'actions en main et déplacez votre bateau vers le nouveau port.
2) Prenez la tuile de VP, ajustez le contenu de votre bateau dans la table de marque appropriée et/ou prenez la carte de trésor (si cela s'applique), marquez les VP pour ce port et replacez la tuile de VP sur la barre de rotation.
3) Dans n'importe quel ordre :
   - Abordez et pillez un adversaire, si possible.
   - Localisez un trésor et marquez les points, si possible.
4) Gagnez de la réputation, si éligible.
5) Marquez un bonus de réputation de port, si applicable.
6) Reprenez vos cartes d'actions, si vous en avez.

Détails de la *séquence d'arrivée au port*

1) Vous ne pouvez pas jouer de carte d'action pendant l'arrivée au port. Mettez de côté vos cartes. Déplacez votre bateau selon la direction du vent (effective ou altérée par un *Coup de Vent*) vers le port choisi.
2) A l'arrivée, prenez la tuile de VP. Ajoutez tout membre d'équipage, provision et/ou arme indiqués au contenu de votre navire en ajustant la table de marque appropriée d'une case. Si la tuile de VP indique que vous devez prendre une carte de trésor, piochez en une.

   Cependant, s'il n'y a pas de carte de trésor disponible, vous n'en obtenez pas. De plus, si vous avez déjà atteint pour un objet la 9ème case, vous ne pouvez en rajouter un supplémentaire et cet objet est perdu.



> ***NOTE**: Si vous prenez la tête en Equipage, Armes ou Provisions, vous recevez immédiatement la marqueur Avantage correspondant, à savoir* ***«Largest Crew» [Le plus grand équipage]****,* ***«Most Weapons» [Le plus d'armes]*** *ou* ***«Most Provisions» [Le plus de provisions]****. Si vous avez le marqueur Avantage des provisions, vous gagnez en outre 1 VP à ce moment. Pour plus de détails, consulter* ***OBJETS ET LEURS AVANTAGES****.*

APRES avoir ajusté les contenus des bateaux dans les tables de marque, gagnez les Points de victoire pour le port. Avancez votre marqueur de VP d'autant de cases qu'indiqué par le nombre sur la tuile de VP. Si vous avez le marqueur Avantage pour **Le plus de provisions**, vous marquez aussi un bonus de 1 VP (comme indiqué sur votre marqueur Avantage) à ce moment.

Une fois que vous avez marqué les Points de victoire, prenez la tuile de VP. Placez la à l'extrémité gauche de la barre de rotation (qui est en bas du plateau de jeu). Déplacez les tuiles sur la barre vers la droite et placez celle à l'extrémité droite sur l'emplacement libre du port.

© 2006 GMT Games, LLC

3) En plus de la tuile de VP, les pirates ont d'autres moyens de piller dans un nouveau port : aborder des adversaires et trouver des trésors. Ces deux actions peuvent être exécutées dans n'importe quel ordre.

   a) *Aborder* (Optionnel)

   Vous pouvez aborder un adversaire si

   - le bateau de ce joueur est dans le même port que celui que vous venez de rejoindre, et
   - vous avez le bateau le plus fort, c'est-à-dire que soit vous avez plus d'armes que ce joueur, soit vous détenez le marqueur **Le plus d'armes**.

   Vous pouvez prendre soit 2 VP soit 1 objet quelconque (c'est-à-dire Armes, Membre d'équipage ou Provisions) au joueur abordé. Ajustez les tables de marque des deux bateaux. Si votre adversaire passe sous un autre joueur pour cet objet, il doit se défausser du marqueur Avantage de cet objet. De même, si vous prenez la tête pour cet objet, vous pouvez immédiatement prendre le marqueur Avantage correspondant.

   S'il y a plus d'un bateau dans le port avec moins d'armes, vous ne pouvez en aborder qu'un seul, mais celui que vous souhaitez.

   b) *Trouver un trésor.*

   Si vous avez une carte de trésor pour ce port, retournez-la. Avancez votre marqueur de butin d'une case, s'il reste de la place, puis marquez le nombre de VP indiqués par la position occupée par votre marqueur.

   ***EXEMPLE**: Hornigold navigue vers **Jamaica** et marque sa première carte Trésor. Il déplace son marqueur de butin d'une case de «0» à «2 VP» et marque donc 2 VP.*

   Une fois les points marqués, remettez la carte face cachée sous le paquet de cartes Trésor.

   Pour plus de détails sur les cartes Trésor, voir la section **CARTES DE TRÉSOR**.

4) Puis un pirate gagne en réputation parmi les habitants du port, devenant à la fois respecté et craint. Si vous naviguez vers un port inoccupé, vous gagnez de la réputation dans ce port, et aussi vers un port occupé, mais alors vous devez avoir autant d'armes que n'importe quel autre occupant du port.

   ***NOTE** : Le marqueur **Le plus d'armes** ne peut être utilisé pour empêcher un joueur de gagner en réputation. Il ne permet pas dans ce cas de trancher les égalités.*

   Pour montrer cela – *si vous ne l'avez pas déjà fait pour ce port et que vous disposez encore de cubes en réserve* – vous DEVEZ prendre un cube de votre réserve (pas un de vos cubes de vent) et le placer sur le cercle du port.

   ***EXEMPLE**: Bonnet et «Calico Jack» ont tous les deux leur bateau à **Trinidad**. Bonnet a 2 armes et «Calico Jack» en a 1. «Black Bart» a son bateau à **Barbados**, et a 2 armes plus le marqueur **Le plus d'armes**. «Black Sam» a son bateau à **Guadeloupe** et n'a pas d'armes. Hornigold a son bateau à **Puerto Rico** avec 1 arme. Si Bonnet navigue n'importe où à ce moment, y compris à **Barbados**, il gagne en réputation dans le nouveau port. Si Hornigold navigue n'importe où sauf à **Barbados**, il gagnera aussi en réputation; par contre, s'il va à **Barbados**, il n'en gagnera pas.*

   La réputation ne peut jamais être perdue ou volée. Une fois qu'un cube a été placé de cette manière, il reste dans le port jusqu'à la fin du jeu.

5) Si vous avez acquis de la réputation dans le 3ème port d'une zone, marquez le bonus de réputation de cette zone. Voir la section **BONUS DE REPUTATION** pour plus de détails.

6) Finalement, reprenez vos cartes d'action en main. Vous avez terminé la séquence d'arrivée au port.

Objets et leurs avantages

Comme indiqué dans **NAVIGUER ET LA SEQUENCE D'ARRIVEE AU PORT**, différents objets peuvent être trouvés dans un port: armes, membres d'équipage, provisions et cartes de trésor. Les joueurs débutent le jeu avec leurs marqueurs à 0 pour chaque objet.

Chaque objet confère des avantages spécifiques, comme décrit ci-après:

«WEAPONS» [ARMES]: Elles sont utiles pour aborder les bateaux des autres joueurs et pour établir sa réputation de fier boucanier.

Pour l'abordage, si un joueur a PLUS d'armes qu'un adversaire – même si ce n'est pas lui qui a le plus d'armes – et navigue vers le port que cet adversaire occupe, il peut l'aborder. Il peut le faire même si un autre bateau dans ce port a plus d'armes que lui.

Si un joueur navigue vers un port occupé et a au moins autant d'armes que n'importe quel occupant de ce port (*a fortiori* bien sûr vers un port inoccupé), il y gagne en réputation.

Enfin, le joueur avec le plus d'armes prend le marqueur Avantage **«Most Weapons» [Le plus d'armes]**. Ce marqueur permet d'éviter les égalités en cas d'abordage et donc à son porteur d'aborder n'importe quel adversaire.

© 2006 GMT Games, LLC

«CREW» [MEMBRE D'EQUIPAGE]: Le joueur avec le plus grand équipage prend le marqueur Avantage **«Largest Crew» [Le plus grand équipage]**. Avoir ce marqueur lui permet d'utiliser un point d'action supplémentaire à la fin de son tour. Il doit avoir utilisé ses 3 autres points et navigué avant de pouvoir utiliser ce bonus. Ceci implique que ce point ne peut être combiné avec d'autres pour récupérer des cubes de vent supplémentaires ou utiliser un *Coup de Vent*.

***EXEMPLE 1**: «Calico Jack» joue une carte d'action avec son second point d'action qui lui permet d'avoir le plus grand équipage. Il décide de prendre des cubes de vent supplémentaires. Cependant il ne peut utiliser son point d'action de bonus avant d'avoir terminé son tour. Il peut donc avec son dernier point prendre 2 cubes puis avec son point de bonus en prendre 2 autres. Mais il ne peut pas dépenser ensemble ces 2 points pour prendre 5 cubes.*

***EXEMPLE 2**: «Black Bart» a le plus grand équipage au début de son tour. Il veut naviguer contre le vent. Il peut dépenser ses 3 points d'action pour prendre un Coup de Vent puis prendre son point de bonus. Mais il ne peut pas utiliser 1 point d'action puis combiner les 2 restants avec son point de bonus pour acquérir un* Coup de Vent.

PROVISIONS: Le joueur avec le plus de provisions prend le marqueur Avantage **«Most Provisions» [Le plus de provisions]**. Avoir ce marqueur lui permet de marquer 1 VP supplémentaire à chaque fois qu'il marque des VP en arrivant à un port.

«BURIED TREASURE» [TRÉSOR]: La présence de cet objet dans un port permet au joueur de piocher une carte de trésor. La séquence d'arrivée au port et la section **CARTES DE TRÉSOR** expliquent comment transformer ces cartes en **«BOOTY» [BUTIN]** et marquer des points. Aucun avantage spécial n'est obtenu en ayant le plus de cartes de trésor non utilisées ou le plus de butin.

Un joueur ne peut profiter d'un avantage qu'au moment où son utilisation est possible.

***EXEMPLE 1**: Hornigold navigue vers un nouveau port et termine la séquence d'arrivée au port. Puis il joue une carte d'action «BUY PROVISIONS» (Acheter des provisions). Cela lui permet d'avoir le plus de Provisions. Il obtient le marqueur **Le plus de provisions**. Mais comme il n'avait pas cet avantage au moment requis (à la fin de la séquence d'arrivée), il NE PEUT PAS revenir en arrière et marquer 1 VP en plus.*

***EXEMPLE 2**: «Calico Jack» navigue vers le port occupé par Hornigold et commence sa séquence d'arrivée. A ce moment-là, il a autant d'armes qu'Hornigold. Après avoir pris la tuile de VP et ajusté son bateau, il se retrouve avec plus d'armes qu'Hornigold. Comme l'abordage suit la prise de la tuile de VP, «Calico Jack» peut maintenant aborder le bateau d'Hornigold.*

Avantages et cartes de trésor devraient en toute orthodoxie être utilisées et jouées au moment prévu par les règles. Cependant les joueurs peuvent convenir d'une certaine flexibilité. Par contre, si un joueur oublie d'utiliser un avantage (en armes, membres d'équipage ou provisions) ou néglige d'utiliser une carte de trésor, il ne peut pas revenir en arrière une fois le tour du joueur suivant commencé.

Dès qu'un joueur prend seul la tête en Armes, Membres d'équipage ou Provisions, il prend le marqueur Avantage pour cet objet. Il le place face visible devant lui. Il le conserve tant qu'il reste en tête pour cet objet, même à égalité. Une fois qu'un autre joueur le dépasse, il doit immédiatement défausser le marqueur correspondant.

***EXEMPLE 1**: Bonnet a 5 Provisions et le marqueur **Le plus de provisions**. «Black Bart» a 4 Provisions et «Calico Jack» en a 3. «Calico Jack» joue une carte Swindle sur Bonnet, échangeant une de ses armes contre une provision. Cela amène simultanément Bonnet et «Calico Jack's» à 4 provisions. Comme personne n'a plus de provisions que Bonnet, il conserve le marqueur **Le plus de provisions**.*

***EXEMPLE 2**: Cette fois, Bonnet n'a que 4 provisions et le marqueur **Le plus de provisions**. De nouveau, «Calico Jack» joue une carte Swindle sur Bonnet, échangeant une de ses armes contre une provision. Cela amène Bonnet et «Calico Jack's» à respectivement 3 et 4 provisions. Comme un autre joueur a plus de provisions que lui, Bonnet doit se défausser du marqueur **Le plus de provisions**. Cependant, ni «Calico Jack» ni «Black Bart» ne sont seuls en tête, donc aucun des deux ne peut prendre ce marqueur à ce moment.*

Il est possible à plus d'un joueur d'obtenir et d'utiliser un même avantage durant le même tour de jeu.

La possession de chaque marqueur Avantage à la fin du jeu rapporte au moins 2 VP. Ceci est indiqué à la fois en bas du marqueur et dans le bloc «End Game VPs» sur le plateau de jeu.

***NOTE**: Les armes, membres d'équipage et provisions partagent un point commun. Ils peuvent être volés à un autre joueur ou retirés de leurs tables de marque. Au contraire, la table de marque du butin sert à indiquer la valeur de la dernière carte de trésor qu'un joueur a marquée. Ainsi le butin ne peut être volé. Cette différence est matérialisée par 2 couleurs différentes pour les tables de marque.*

© 2006 GMT Games, LLC

Cartes d'action

Chaque carte d'action requiert un point d'action pour être piochée et un autre point pour être jouée.

Vous pouvez jouer une carte d'action à tout moment durant votre tour, *excepté* pendant la *Séquence d'Arrivée au Port*.

Défaussez vous immédiatement d'une carte d'action après l'avoir jouée, à moins qu'elle ne stipule le contraire. Quand la pile de pioche de cartes d'action est vide, mélangez toutes les cartes défaussées et formez une nouvelle pile.

Les règles n'imposent pas de limite au nombre de cartes d'action qui peuvent être gardées en main. Par contre, des cartes peuvent vous forcer à les défausser au-dessus d'une certaine limite.

Les nom, nombre et description de chacune des cartes d'action sont décrits ci-après.

BUY PROVISIONS (3) [***Acheter des provisions***] – Vous pouvez acheter 1 (et seulement 1) provision pour 2 VP en jouant cette carte, ou gagner gratuitement 1 provision si votre bateau est actuellement dans un des ports spécifiés. Votre marqueur de provisions doit être en dessous de 9 pour jouer cette carte. Ajustez votre marqueur d'une case vers le haut.

BUY WEAPONS (3) – [***Acheter des armes***] – Vous pouvez acheter 1 (et seulement 1) arme pour 2 VP en jouant cette carte, ou gagner gratuitement 1 arme si votre bateau est actuellement dans un des ports spécifiés. Votre marqueur d'armes doit être en dessous de 9 pour jouer cette carte. Ajustez votre marqueur d'une case vers le haut.

HEAVE, YE SCURVY DOGS ! (2) – [***Tirez, sales chiens***] Si vous avez déjà navigué à ce tour et que chacun de vos adversaires a plus de VP que vous, vous pouvez payer 1 Membre d'équipage pour naviguer une seconde fois. Vous devez le faire comme indiqué sur le compas, à moins que vous ayez déjà dépensé des points pour un *Coup de Vent* avant de jouer cette carte. Vous ne pouvez jouer qu'une carte HEAVE durant votre tour.

> ***EXEMPLE 1****: Le vent souffle vers l'Est. Vous êtes à* ***Nassau*** *et avec 1 membre d'équipage de moins que le joueur avec le marqueur* ***Le plus grand équipage****. Vous décidez de naviguer vers* ***Puerto Rico****, qui a une tuile avec 3 VP et 1 Membre d'équipage. A cet instant, votre score reste inférieur à celui des autres joueurs. Vous pouvez donc dépenser 1 Membre d'équipage et jouer la carte «HEAVE» à ce tour pour naviguer une seconde fois. Cependant, à moins que vous ayez la carte «PUT THE CREW TO THE TEST» pour obtenir des actions supplémentaires, vous devez soit utiliser «HEAVE» pour naviguer dans le sens du vent ou renoncer à utiliser «HEAVE» ce tour. Sinon vous n'aurez pas assez de points d'action pour à la fois prendre un Coup de Vent et jouer une carte «HEAVE».*

> ***EXEMPLE 2****: Même situation que ci-dessus, excepté que soit vous avez le marqueur* ***Le plus grand Equipage****, soit vous l'acquériez en naviguant vers* ***Puerto Rico****. Vous pouvez dépenser 3 points d'action pour un Coup de Vent, puis utiliser le point d'action de bonus du marqueur* ***Le plus grand Equipage*** *pour jouer «HEAVE» et naviguer dans n'importe quelle direction.*

> ***EXEMPLE 3****: Même situation que dans l'****EXEMPLE 2****, excepté que vous avez dépensé 3 points d'action pour naviguer vers le sud à* ***Jamaica****, qui a une tuile de 4 VP et 1 Membre d'équipage. Vous pouvez utiliser le point d'action de bonus du marqueur* ***Le plus grand Equipage*** *pour jouer «HEAVE» mais cette fois vous devez naviguer dans la direction du vent (Est).*

HIRE CREW (3) [***Engager un membre d'équipage***] – Vous pouvez engager 1 (et seulement 1) membre d'équipage pour 2 VP en jouant cette carte ou obtenir 1 membre d'équipage gratuitement si votre bateau est actuellement dans un des ports spécifiés. Votre marqueur d'équipage doit être en dessous de 9 pour jouer cette carte. Ajustez votre marqueur d'une case vers le haut.

INTRIGUE ! (3) [***Intrigue***] – Jouez cette carte pour échanger 2 tuiles de VP (pas les disques de score) sur le plateau. Ces tuiles peuvent être soit dans un port soit sur la barre de rotation.

MISFIRE ! (2) [***Raté***] – Choisissez n'importe quel adversaire, que vos navires soient ou ne soient pas dans le même port. Cet adversaire perd 1 Arme.

MUTINY ! (2) [***Mutinerie***] – Choisissez n'importe quel adversaire, que vos navires soient ou ne soient pas dans le même port. Cet adversaire perd 1 Membre d'équipage.

PUT THE CREW TO THE TEST ! (3) [***Mettre l'équipage à l'épreuve***]– Dépensez 1 point d'action pour jouer cette carte, payez 1 Membre d'équipage et recevez 3 points d'action supplémentaires pour ce tour. Vous devez avoir au moins 1 membre d'équipage pour jouer cette carte. Vous ne pouvez jouer qu'une carte PUT THE CREW TO THE TEST durant votre tour.

> ***EXEMPLE****: Vous avez 3 points d'action et 1 membre d'équipage. Vous jouez «PUT THE CREW TO THE TEST» comme première action. Vous réduisez votre équipage de 1 à 0 et avez maintenant 5 points d'action (3-1 + 3).*

RATS ! (2) [***Rats***] – Choisissez n'importe quel adversaire, que vos navires soient ou ne soient pas dans le même port. Cet adversaire perd 1 Provision.

SECRET CACHE OF WEAPONS ! (3) [***Cache d'armes secrète***] – Jouez la carte face visible devant vous. Ne bougez pas votre marqueur d'armes. Cependant, pour le reste de ce tour, ajoutez 2 à votre nombre d'armes pour déterminer votre nombre d'armes réel. Cette carte est cumulative, c'est-à-dire que si vous avez 2 cartes comme celle-ci en jeu, vous ajoutez 4 à votre nombre d'armes.

© 2006 GMT Games, LLC

Si cette carte vous permet de prendre la tête quant au nombre d'armes, prenez le marqueur **Le plus d'armes**. A la fin du tour, placez la carte SECRET CACHE dans la défausse et si nécessaire, défaussez le marqueur **Le plus d'armes**.

> ***EXEMPLE****: Vous avez 4 armes, «Black Sam» a 7 armes et le marqueur **Le plus d'armes**, et «Calico Jack» a 7 armes. Vous jouez 2 cartes «SECRET CACHE». Cela vous donne temporairement 8 armes, ce qui vous permet de prendre le marqueur **Le plus d'armes**. Durant ce tour, personne n'acquière d'armes. A la fin du tour, vous défaussez les 2 cartes «SECRET CACHE» et vous revenez à 4 armes. Comme vous n'avez plus le plus grand nombre d'armes, vous rendez le marqueur **Le plus d'armes**. Et comme «Black Sam» et «Calico Jack» ont tous les deux 7 armes, aucun ne peut reprendre le marqueur d'avantage.*

STORM ! (3) [***Tempête***] – Cette carte oblige tous vos adversaires à ne conserver que 2 cartes d'action en main, que vos navires soient ou ne soient pas dans le même port. Ni les cartes de trésor ni les cartes en jeu devant vos adversaires (par exemple SECRET CACHE) ne comptent dans cette limite.

> ***EXEMPLE****: Vous avez 5 cartes d'action en main. Un de vos adversaires a 3 cartes en main plus une carte trésor face cachée sur la table. Un autre a 2 cartes d'action en main plus une carte «SECRET CACHE» sur la table. Celui avec 2 cartes n'a pas besoin de se défausser. Celui avec 3 cartes doit en défausser une. Les cartes sur la table restent en place.*

SWINDLE ! (4) [***Escroquerie***] – Cette carte vous permet d'échanger un de vos objets contre un objet de n'importe quel adversaire, que vos navires soient ou ne soient pas dans le même port. Les objets échangeables sont les Provisions, les Armes et les Membres d'équipage. Ajustez les marqueurs des deux joueurs sur les tables de marque appropriées.

TAVERN BRAWL ! (3) [***Rixe***] – Placez cette carte devant n'importe quel adversaire n'ayant pas déjà une carte TAVERN BRAWL devant lui, que vos navires soient ou ne soient pas dans le même port. Au début de son tour, ce joueur doit choisir entre perdre 2 points d'action ou 2 VP. Si ce joueur n'a pas 2 VP, alors il *doit* perdre 2 points d'action (**NOTE** : Cette carte n'agit qu'au début du tour suivant du joueur. Si vous la jouez au tour 9 contre un joueur ayant déjà joué son tour, le jeu se terminera avant que la carte ne produise un effet). Défaussez cette carte une fois que sa cible a choisi et subi l'effet de la carte.

TREACHERY ! (4) [***Tricherie***] – Volez la moitié des cubes de vent (jusqu'à 5) d'un adversaire, arrondi à l'entier inférieur, que vos navires soient ou ne soient pas dans le même port. Vous ne pouvez voler que des cubes de vent; c'est-à-dire que les cubes de réserve et autres marqueurs ne sont pas concernés. Echangez ces cubes volés contre des cubes de votre couleur. Si vous n'avez pas assez de cubes de votre couleur, vous ne pouvez voler que le nombre de cubes restant dans votre réserve.

> ***EXEMPLE****: Vous jouez «TREACHERY» contre un adversaire avec 9 cubes de vent. Vous devriez normalement pouvoir lui en voler 4. Mais vous n'avez à ce moment que 3 cubes dans votre réserve. Vous prenez trois cubes dans votre réserve pour les ajouter à vos cubes de vent tandis que votre adversaire replace 3 cubes de vent dans sa réserve.*

Cartes de Trésor

TRÉSOR (12, une pour chaque port) – Quand vous arrivez dans un port avec une icône de trésor sur la tuile de VP, piochez une carte de trésor et placez la face cachée devant vous. Les joueurs peuvent avoir plus d'une carte trésor devant eux au même moment et peuvent regarder ces cartes quand ils le souhaitent.

Quand vous êtes dans un port auquel une de vos cartes trésor correspond (voir NAVIGUER VERS UN PORT) – même s'il s'agit de la carte que vous venez de piocher – retournez cette carte. Avancez votre marqueur de butin d'une case (si possible) et marquez le nombre de VP indiqués par ce marqueur. Retourner face visible une carte trésor ne COUTE PAS de point d'action.

> ***NOTE****: Faites attention d'avancer votre marqueur de butin AVANT de marquer la carte de trésor. Retournez la carte face cachée et placez la sous la pile de cartes de trésor.*

Bonus de réputation de port

La table sur le côté droit du plateau est celle du bonus de réputation de port. Les joueurs obtiennent ces bonus en augmentant leur réputation auprès de chacun des 3 ports d'une zone de la carte. Les cubes placés pendant la séquence d'arrivée au port servent à se rappeler des bonus obtenus.

Les bonus de réputation de port sont marqués indépendamment pour chacune des 4 zones de la carte.

- Le premier joueur à établir sa réputation dans les 3 ports d'une zone gagne 7 VP.
- Le second joueur à établir sa réputation dans les 3 ports d'une zone gagne 5 VP.
- Le troisième joueur à établir sa réputation dans les 3 ports d'une zone gagne 3 VP.
- Le quatrième joueur à établir sa réputation dans les 3 ports d'une zone gagne 2 VP.
- Le cinquième joueur à établir sa réputation dans les 3 ports d'une zone gagne 1 VP.

> ***EXEMPLE****: Vous avez déjà établi votre réputation à **Barbados** et **Guadeloupe**. Vous naviguez pour **Trinidad**, y établissez votre réputation et terminez ainsi la zone. Deux autres joueurs ont déjà des marqueurs de réputation dans les 3 ports de la zone, ce qui fait de vous le 3ème joueur à compléter la zone. Vous marquez donc 3 VP.*

© 2006 GMT Games, LLC

Fin du tour de jeu

Avancez le marqueur de tour vers la case suivante, après avoir terminé les 2 phases du tour: voter pour définir le vent ET le tour de chaque joueur pour tenter de réussir leurs pillages.

Le jeu se termine après 9 tours complets.

Bonus de fin de partie (End Game VPs)

Ces bonus sont indiqués sous forme graphique dans le coin supérieur gauche de la carte.

- **CUBES DE VENT** : Marquez 1 VP pour chaque groupe de 3 cubes de vent qui vous restent (sans compter ceux de la réserve).
- **ARMES** : Marquez 1 VP pour chaque groupe de 3 armes dont vous disposez.
- **EQUIPAGE** : Marquez 1 VP pour chaque paire de membre d'équipage.
- **PROVISIONS** : Marquez 1 VP pour chaque provision.
- **MARQUEURS D'AVANTAGE:** Marquez 2 VP pour chaque marqueur que vous détenez à la fin du jeu. C'est indiqué à la fois sur le plateau et sur chaque marqueur.

  ***NOTE** : Cela s'applique même si le marqueur est obtenu à la fin du jeu, par exemple à la suite de la défausse d'une carte «SECRET CACHE OF WEAPONS» à la fin du tour 9.*

- Les cartes de trésor qui n'ont pas été marquées sont perdues.

Les cubes, armes ou membres d'équipage en surplus ne permettent pas de marquer de points. Par exemple, un joueur avec 8 cubes de vent à la fin du jeu marque 2 VP seulement (2 cubes ne servent donc à rien).

Le joueur avec le plus de Points de Victoire (VP) gagne la partie !

Egalités

Dans le cas d'une égalité, les joueurs en tête sont départagés selon les critères suivants (dans l'ordre) [Ces règles peuvent aussi s'appliquer en tournoi pour départager les joueurs aux autres places]:

- Possession de Barbe Noire
- Le plus de marqueurs d'avantage
- Le marqueur **Le plus d'armes**
- Le marqueur **Le plus grand équipage**
- Le plus de cartes d'action non utilisées
- Pour la paix des parties, s'il y a encore égalité, le jeu se termine par un match nul. En tournoi, où un vainqueur est impératif, le joueur le plus prêt du possesseur de Barbe Noire dans le sens horaire est déclaré vainqueur.

Marquer des points

Il y a 5 façons différentes de marquer des points:

- Les tuiles de VP
- Les bonus de réputation aux ports
- Trouver des trésors
- Aborder des adversaires
- Les bonus de fin de partie: Armes, Equipage, Provision, Cubes de vent et marqueurs Avantage.

Variantes

Les joueurs qui ont une bonne expérience des règles de base peuvent introduire une ou plusieurs des variantes suivantes. Ces nouvelles règles modifient les stratégies à appliquer pour l'emporter.

Ces variantes peuvent accroître les difficultés de joueurs débutants face à des joueurs expérimentés. C'est pourquoi *il n'est pas recommandé* de les utiliser quand des joueurs peu familiarisés avec les règles de base participent à la partie.

a) ***Jouer «SECRET CACHE OF WEAPONS» en réaction à un abordage:*** Les joueurs qui souhaitent ajouter un élément défensif peuvent permettre de jouer la carte «SECRET CACHE OF WEAPONS» soit normalement, soit en réaction. Dans ce cas, cette carte peut être utilisée gratuitement, que ce soit en points d'action ou autres éléments, si

- un adversaire déclare son intention d'aborder votre navire, ET
- vous pouvez *dépasser* le nombre d'armes de cet adversaire avec une ou plusieurs cartes «SECRET CACHE» s'il détient le marqueur **Le plus d'armes**, ou *égaler* ou *dépasser* son nombre d'armes s'il ne le détient pas.

Quand un joueur réagit de cette façon à une tentative d'abordage, il va disposer d'au moins autant d'armes que son agresseur. Dans ce cas, l'abordage échoue et le l'assaillant ne peut choisir de nouvelle cible.

Un joueur qui utilise une ou plusieurs carte(s) «SECRET CACHE OF WEAPONS» pour empêcher un abordage les place face visible devant lui. Elles restent en jeu jusqu'à la fin du round *OU* le prochain tour du joueur, en fonction de ce qui survient en premier.

> ***EXEMPLE 1**: «Calico Jack» et Hornigold ont des bateaux à **Puerto Rico**. Ils ont chacun 2 armes. Bonnet est à **Belize** et a 5 armes. Bonnet navigue vers **Puerto Rico**, met ses cartes d'actions de côté et désigne «Calico Jack» comme cible de son abordage. «Calico Jack» joue 2 cartes «SECRET CACHE OF WEAPONS» gratuitement en réaction, lui apportant 4 armes*

© 2006 GMT Games, LLC

supplémentaires. «Calico Jack» dispose donc de 6 armes contre 5 à Bonnet. L'abordage échoue et Bonnet ne peut attaquer Horningold. Les 2 cartes de «Calico Jack» restent en jeu jusqu'à la fin du tour ou son prochain tour, en fonction de ce qui survient en premier.

***EXEMPLE 2**: À nouveau, «Calico Jack» et Hornigold ont des bateaux à **Puerto Rico**. Ils ont chacun 2 armes. Bonnet est à **Belize** et a 4 armes et le marqueur **Le plus d'armes**. Avant de naviguer, Bonnet utilise un point d'action et joue «SECRET CACHE OF WEAPONS». Cela amène son nombre d'armes effectif à 6. Bonnet navigue alors vers **Puerto Rico**, met ses cartes d'actions de côté et désigne «Calico Jack» comme cible de son abordage. «Calico Jack» a 2 cartes «SECRET CACHE OF WEAPONS». Cependant comme leur utilisation amènerait son nombre d'armes à 6 ET que Bonnet dispose du marqueur **Le plus d'armes**, l'égalité est insuffisante pour empêcher l'abordage. «Calico Jack» ne peut donc pas jouer ses cartes en réaction. Bonnet aborde donc avec succès le bateau de «Calico Jack».*

Utiliser «SECRET CACHE OF WEAPONS» de cette manière change les mécanismes du jeu pour cette carte particulière et peut empêcher les tentatives de pillage d'un joueur.

b) ***Rendre les marqueurs Avantage plus faciles à perdre***: Au lieu de permettre de conserver un marqueur Avantage en cas d'égalité, les joueurs doivent défausser le marqueur dès qu'un autre joueur égale ou dépasse leur total. Ce changement augmente les chances d'obliger un adversaire à perdre son marqueur.

c) ***Interdire COUP DE VENT***: Les joueurs qui souhaitent que le contrôle du vent soit un enjeu de rivalité plus important peuvent interdire la dépense de points d'action pour un *Coup de Vent*. Ce changement donne la possibilité d'utiliser le vent pour bloquer ses adversaires, en les empêchant de naviguer et donc de marquer des points.

d) ***Restreindre le mouvement Nord-Sud à une zone; restreindre les votes à Est ou Ouest au tour 1:*** Une autre façon d'augmenter l'importance du contrôle du vent est de spécifier que les bateaux qui naviguent vers le Nord (ou le Sud) avec le vent doivent rester dans la zone dans laquelle ils ont démarré. Par exemple, un bateau à **Havana** peut naviguer vers le sud seulement vers **Cozumel** ou **Belize** et ne peut naviguer nulle part vers le nord. Comme avec la variante précédente, cela donne des possibilités de blocage avec le vent. Les votes au tour 1 ne peuvent être qu'Est ou Ouest, pour éviter des blocages dès ce premier tour, réduisant ainsi l'impact de la position de départ.

Crédits

Conception du jeu: Alan Newman

Développement: Tony Nardo

Testeurs: Ward Ahders, Chris Bernardo, John Bernardo, Stephen Bernardo, Charley Burkhart, Stephane Brochu, Joe Casadonte, Ron Cholewa, Samantha Cholewa, Mark Delano, John Dukehart, Emily Durbin, Michael Emmons, Mike Frailer, Martin Gallo, Renee Gearinger, Norbert Gershkovich, Marty Goldberger, Eric Heilman, Timo Heiber, Scott Henshaw, Jonathan Hobill, Tim Isakson, James James, Steve Kurzban, Carl Lamy, Eugene Lee, Jason Levine, Herb Levy, Kevin Maroney, John McMillan, Teresa Nardo, Andrea Nawratil, Brian Newman, Patrick O'Brien, John Palagyi, Dave Rapp, Nick Sauer, Stan Spector, Sean Tate, Dale Yu

Directeur graphique: Rodger B. MacGowan

Coordonnateur de production: Tony Curtis

Conception de boîte et d'art: Rodger B. MacGowan

Illustration du plateau: Knut Grünitz, Mark Simonitch

Illustration des cartes: Mike Lemick, Mark Simonitch, Rodger B. MacGowan

Illustration des tuiles et les autres composants: Mike Lemick, Mark Simonitch, Rodger B. MacGowan

Livret de règles: Tony Nardo, Mark Simonitch

Correcteurs d'épreuves: John Bernardo, Michael Gouker, Chad Jensen, Dale Yu (anglais); Timo Heiber (deutsch); Michel Boucher (français); Fabio Patricolo (italien)

Traductions: Dario Bagatto, Michael Blumöhr (allemand); Jean-Philippe Madelaine, Philippe Poirier (français); Gianni Sorio, Maurizio Bragaglia (italien)

Remerciements particuliers à Paul Abrahamse, Kim Beattie, Michael Blumöhr, Chad Jensen et tous ceux qui coordonné les démonstrations du jeu lors de conventions et ont apporté des suggestions pour le jeu.

© 2006 GMT Games, LLC

NOTES DE CONCEPTION

Les notes de ce chapitre ne sont là que pour détailler le contexte historique du jeu. Elles ne sont pas nécessaires pour jouer.

Même si ***Winds of Plunder*** n'est pas une simulation historique, la réalité de la piraterie dans les Caraïbes, particulièrement celle du début du XVIII^{ème} siècle, a permis d'en préciser la forme.

L'introduction replace le jeu dans son contexte, où les nouvelles voyageaient plus vite que les navires et les temps d'une piraterie florissante étaient comptés. D'une certaine manière, le jeu reflète ce que fut l'âge d'or de la piraterie.

Le traité d'Utrecht, signé en 1713 à la fin de la guerre de Succession d'Espagne, ouvrait un nouveau chapitre de la piraterie dans les Amériques. Mais malgré la fin de la guerre, des individus isolés continuèrent de harceler les transports de toutes les nations dans les Indes occidentales.

La *Proclamation de la suppression des pirates* du roi George I^{er} suggère que ce n'est pas avant juin 1715 que les hostilités cessèrent formellement, pas avant fin 1717 que la couronne ne passa à l'acte en offrant une amnistie, ni même avant fin 1718 que la période d'amnistie ne se termina. En réalité, les pirates durent plutôt faire face à une accumulation croissante de forces pour réduire leur activité; dans le jeu, nous avons choisi de traiter d'une période où aucune résistance n'est offerte par les navires européens à la piraterie.

Barbe Noire est le seul pirate dont le nom figure dans le jeu. Même s'il y a des désaccords sur son nom réel (Teach et Thatch sont les deux formes les plus courantes constatées de son nom de famille) et sa date de naissance, il y a peu de doute sur son importance dans l'histoire de la piraterie des Caraïbes. Teach a servi dans la marine britannique pendant la guerre de Succession d'Espagne mais ne parvint au commandement d'un navire qu'en se joignant avec Benjamin Hornigold aux actes de piraterie d'après-guerre.

Selon certaines sources, Barbe Noire prit durant sa carrière le titre de magistrat d'une « république» basée à Nassau. C'est pourquoi il nous a paru naturel que la tuile permettant de trancher les égalités et de décider de l'ordre des pillages soit appelée Barbe Noire.

Les exemples du jeu dans les règles reprennent le nom de 5 pirates qui, même s'ils ne furent pas tous contemporains, opérèrent dans les Caraïbes durant l'âge d'or de la piraterie. Avec le sus-mentionné Benjamin Hornigold figurent Stede Bonnet, Bartholomew Roberts (« Black Bart »), Samuel Bellamy (« Black Sam ») et John Rackham (« Calico Jack »).

Ce que relate Daniel Defoe (Une histoire des pirates) des tentatives de Bonnet pour échapper au qualificatif de « pirate » pourrait servir de modèle à la carte *Swindle* (Escroquerie). Dans un récit, Defoe raconte que l'équipage de Bonnet prit « 10 ou 12 tonneaux de porc et environ 400 mesures de pain ; mais comme ils ne voulaient que ceci soit mis sur le compte d'un acte de piraterie, ils leur donnèrent [à leurs victimes] 8 ou 10 tonneaux de riz et un vieux câble à la place ».

Chacun des 12 ports présentés dans le jeu ont aussi joué un rôle dans l'histoire de la piraterie dans les Caraïbes, même si ce ne fut pas nécessairement au XVIII^{ème} siècle. Les 12 ports choisis offraient le meilleur compromis entre la conformité à la réalité historique et la fluidité des mécanismes de jeu.

Une île particulière inscrite sur la carte, San Salvadore, nécessite une note spéciale. Le nom « San Salvadore » a été utilisé pour deux îles voisines des Caraïbes. Les archives originales de Colomb furent perdues, laissant un doute sur l'île qu'il accosta en premier.

Pour le jeu, l'île connue aujourd'hui comme « Cat Island » est considérée comme San Salvadore (selon certains récits, Cat Island tient son nom d'un pirate du XVII^{ème}, Arthur Catt, qui utilisa l'île comme cache et pourrait y avoir enterré son trésor). Nous avons utilisé une ancienne orthographe de l'île pour la différencier de l'île Watling – nommée en mémoire de George Watling, un autre pirate du XVII^{ème} - qui est maintenant appelée San Salvadore.

Pour ceux qui sont familiers avec l'histoire de la piraterie dans les Caraïbes, l'île de Tortuga se fait remarquer par son absence sur la carte. Au premier abord, sa relation avec l'histoire de la piraterie en faisait une meilleure candidate pour un port que Santo Domingo ou Turks & Caicos. Géographiquement, elle aurait pu être substituée à Turks & Caicos sans effet sur les mouvements Nord/Sud dans le jeu.

Cependant, Tortuga fut le lieu d'origine d'un groupe de pirates appelés «Frères de la Côte» qui, entre autres, suivaient un code d'honneur qui prohibait le vol mutuel. Ce code vient en contradiction flagrante avec un des mécanismes essentiels du jeu ; plus précisément, la capacité d'utiliser les armes pour aborder le navire d'un autre joueur et lui dérober objets ou points de victoire. Même si cette application stricte du code d'honneur a pu évoluer dans le temps, ce lien fort entre Tortuga et le code des Pirates nous a paru néanmoins justifier de ne pas retenir cette île comme port.

Enfin, même si les personnages, lieux et événements historiques ont joué un rôle dans la construction des éléments de contexte du jeu, ***Winds of Plunder*** est avant tout un jeu. Et nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à vous y plonger que nous avons pu en éprouver à le concevoir !

© 2006 GMT Games, LLC