



THE UPRISING MARACAIBO EXTENSION

Règles du jeu

Vous vous tenez au bastingage en scrutant l'horizon. Au loin, le soleil, fatigué, semble vouloir s'enfoncer sous les vagues. Vos estimations étaient bonnes : l'île que vous espériez atteindre avant la tombée de la nuit est en vue, droit devant.

Après avoir jeté l'ancre, vous abordez discrètement le rivage. Les inquiétants cris d'animaux qui jaillissent des ténèbres de la jungle proche ne constituent pas vraiment un accueil cordial, mais résonnent comme la promesse d'une cachette idéale.

La cabane enfouie dans la végétation semble intacte. Vous déverrouillez le lourd cadenas métallique, révélant les trésors dissimulés que vous avez accumulés secrètement au fil du temps. Demain, vous en chargerez une partie à bord, afin de les vendre lors de votre prochaine escale.

Le jour suivant, après avoir cédé ces marchandises au plus offrant, vous prenez du bon temps dans une taverne. C'est alors que vous entendez des cris : un sacré tumulte semble avoir éclaté à l'extérieur.

Sortant jeter un œil à cette agitation, vous découvrez des dizaines d'esclaves et d'indigènes se soulevant contre les oppresseurs européens, brandissant des armes et réclamant la liberté. Un choix s'offre à vous : prendre le large en prétendant n'avoir rien vu, ou entrer en lice pour apporter votre aide dans cette lutte contre l'injustice.

La tempête approche... où vous porterez vos voiles ?

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE AVEC L'EXTENSION

Ajoutez au jeu de base les nouvelles cartes Projet aux cartes B. Ajoutez également les nouvelles cartes Carrière, les deux nouvelles cartes Automa pour Jeanne et les deux nouvelles tuiles Ville.

Remplacez les tuiles Quête du jeu de base par celles de l'extension. Ces nouvelles tuiles correspondent aux nouveaux plateaux Navire.

Ajoutez les cartes Histoire 71, 78, 79 et 193 à celles du jeu de base. Utilisez les cartes 100 à 192 pour constituer une nouvelle campagne du mode Histoire.

Pliez et fixez ensemble les nouveaux plateaux Navire avec les bandes adhésives.

MATÉRIEL

U Vous pouvez reconnaître les éléments de l'extension par ce symbole



4 plateaux Navire double épaisseur



4 tuiles Résistance



10 tuiles Héritage
(L30-L37, L39, L40)



20 tuiles Indice
(L38)



2 tuiles Ville



15 Ports d'Attache



28 tuiles Quête



4 tuiles Action de Combat



3 tuiles Automa



«Hollandais Volant» et «Monument Personnel»

95 cartes, dont



1 carte Carrière



36 cartes Projet



44 cartes Histoire
dont cartes scénario
74, 78, 79 et 193



12 cartes Automa
«Jacques»



2 cartes Automa
«Jeanne»

JOUER AVEC L'EXTENSION

Maracaibo : The Uprising propose plusieurs options (mode Histoire et mode Classique). **Avant chaque partie, choisissez quelle option vous souhaitez appliquer parmi celles décrites ci-dessous.** Comme d'habitude, vous pouvez choisir de jouer le mode Histoire ou un scénario distinct du mode Classique. Selon votre choix, vous devrez utiliser différents modules, comme expliqué page 4. Notez que vous ne pouvez pas choisir à votre convenance les modules à utiliser, ils sont spécifiquement adaptés aux différentes options proposées. Les options pour le jeu solo sont décrites plus loin.

MODE HISTOIRE

Maracaibo : The Uprising contient une nouvelle campagne. Vous pouvez la jouer même si vous n'avez pas terminé celle du jeu de base. Vous pouvez également jouer le mode Histoire du jeu de base avec le contenu de cette extension.

MODE CLASSIQUE : TROUBLES

Ce scénario compétitif (carte 79) vous permet de soutenir la révolte caribéenne. Il n'y a pas de décompte de points de victoire en fin de partie pour l'influence des nations.

MODE CLASSIQUE : TOUT COMPRIS (Parfait pour votre première partie)

Ce scénario (carte 78) ajoute des tuiles Héritage aléatoires au plateau en début de partie.

MODE CLASSIQUE : ALLIANCE DANS LES CARAÏBES

Ce scénario (carte 74) vous permet de soutenir la révolte caribéenne et d'en chasser les nations européennes.

MODE CLASSIQUE : LE SAUVETAGE

Ce scénario (carte 193) est coopératif et vous entraîne dans la libération de Luysa, combattante de la liberté. Ce défi est particulièrement relevé !

CHANGEMENTS DE MISE EN PLACE

Les changements suivants s'appliquent à la mise en place de la partie pour toutes les options de jeu concernant l'extension. Certains scénarios requièrent une mise en place supplémentaire, précisée sur chaque carte scénario correspondante, ainsi que dans ce livret de règles (page 3).

Quelle que soit l'option choisie, distribuez à chaque joueur un des nouveaux plateaux Navire. Chaque plateau dispose de trois emplacements : dans le coin supérieur gauche, posez une **tuile Action de Combat** de manière à ce que l'option choisie soit face visible. Juste en dessous, posez une **tuile Résistance** avec la face "Prenez 5 doublons" visible. Le dernier emplacement est pour le port d'attache (voir le module Port d'Attache). Pendant l'étape 13 de la mise en place, chaque joueur reçoit un **port d'attache** à placer dans cet emplacement. Comme d'habitude, posez deux disques sur chaque emplacement circulaire de chaque navire.

Puis suivez les instructions de mise en place relatives à l'option de jeu choisie.

Note: si vous souhaitez jouer une partie de Maracaibo sans l'extension, distribuez à tous les joueurs un port d'attache, qu'ils placent face cachée sur l'emplacement correspondant. Chaque joueur démarre avec 1 boussole et 2 doublons.



RÈGLES DES SCÉNARIOS

MODE HISTOIRE

Module utilisé : **Port d'Attache**

Posez sur le plateau les tuiles Héritage L1, L4 et L30 ainsi que les tuiles Quête comme indiqué sur la carte 150. Si vous jouez la campagne de l'extension, n'ajoutez aucune autre tuile Héritage sur le plateau (ignorez tout cet aspect du mode Histoire du jeu de base).

Vous pouvez également choisir de commencer ou de continuer le mode Histoire du jeu de base. Si tel est le cas, suivez les règles normales.

Lors de prochaines parties, vous ne commencerez pas avec la carte 150, mais avec la carte et les tuiles Héritage archivées.

Suivez ensuite les instructions du module **Port d'Attache** (voir page 4).

Changements dans le déroulement de la partie :

Utilisez les règles du module **Port d'Attache**.

Vous trouverez les règles des nouvelles tuiles Héritage page 12.

Si vous souhaitez en plus affronter les nations, alors vous pouvez inclure, après la première partie, les modules **Révolte** et **Tuile Résistance**.

TROUBLES (cartes 79/184)

Modules utilisés : **Port d'Attache**, **Libération des Caraïbes**,
Tuile Résistance

Changements de mise en place :

Posez un cube Possession France sur les lieux 2 à 7. Faites de même pour l'Espagne (8 à 13) et l'Angleterre (14 à 19).

N'ajoutez pas de cube Possession aux tuiles Héritage indiquant de nouveaux lieux.

Mettez de côté les cubes Possession restants. Utilisez-les lorsque cela vous est demandé, au cours des manches 2 à 4.

Posez les tuiles Quête comme indiqué au verso de la carte scénario.

Si vous utilisez la carte 184 (car vous jouez en mode Histoire), ne changez pas les tuiles Héritage.

En revanche, si vous utilisez la carte 79 : mélangez les cartes 90 à 106

dans la pile de cartes B (avant d'en prendre 40). Posez les tuiles Héritage L1 et L30 sur le plateau.

Maintenant répétez ce qui suit trois fois : révéléz la première carte Projet de la pile et ajoutez au plateau la tuile Héritage correspondant à ce qui est indiqué sur la carte 79.

Pour la première carte révélée, prenez la tuile Héritage correspondant à la première colonne, pour la deuxième carte la tuile correspondant à la deuxième colonne et pour la troisième carte la tuile correspondant à la troisième colonne.

Suivez ensuite les instructions des modules **Port d'Attache**, **Libération des Caraïbes** et **Tuile Résistance**.

Changements dans le déroulement de la partie :

Utilisez les règles du module **Port d'Attache**.

Vous trouverez les règles des nouvelles tuiles Héritage page 12.

TOUT COMPRIS (carte 78)

Modules utilisés : **Port d'Attache**, **Révolte**, **Tuile Résistance**

Changements de mise en place :

Posez les tuiles Héritage L1, L30 et L40 ainsi que les tuiles Quête, comme indiqué sur la carte 78. Mélangez les cartes 90 à 106 dans la pile de cartes B (avant d'en prendre 40).

Maintenant répétez ce qui suit trois fois : révéléz la première carte Projet de la pile et ajoutez au plateau la tuile Héritage correspondant à ce qui est indiqué sur la carte 78.

Pour la première carte révélée, prenez la tuile Héritage correspondant à la première colonne, pour la deuxième carte la tuile correspondant à la deuxième colonne et pour la troisième carte la tuile correspondant à la troisième colonne.

Suivez ensuite les instructions des modules **Port d'Attache**, **Révolte** et **Tuile Résistance**.

Changements dans le déroulement de la partie :

Utilisez les règles des modules **Port d'Attache**, **Révolte** et **Tuile Résistance**. Vous trouverez les règles des nouvelles tuiles Héritage page 12.

ALLIANCE DANS LES CARAÏBES (carte 74)

Modules utilisés : **Port d'Attache**, **Jacques**, **Libération des Caraïbes**,
Tuile Résistance

Changements de mise en place :

Posez la tuile Héritage L1 sur le plateau. Posez les cubes Possession sur les lieux, comme indiqué sur la carte 74, selon le nombre de joueurs.

Remettez les cubes restants dans la boîte (il n'y a pas de point de victoire pour l'influence des nations dans ce scénario).

Exemple : la France contrôle les lieux 2 à 7. Dans une partie à trois joueurs, posez 1 cube Possession France sur chaque Village (lieux 2, 3, 6 et 7) et 2 cubes Possession France sur chaque Ville (lieux 4 et 5).

Mélangez les cartes 90 à 106 dans la pile de cartes B (avant d'en prendre 40).

Maintenant répétez ce qui suit trois fois : révélez la première carte Projet de la pile et ajoutez au plateau la tuile Héritage correspondant à ce qui est indiqué sur la carte 74.

Pour la première carte révélée, prenez la tuile Héritage correspondant à la première colonne, pour la deuxième carte la tuile correspondant à la deuxième colonne et pour la troisième carte la tuile correspondant à la troisième colonne.

Posez les tuiles Quête comme indiqué au verso de la carte 74.

Suivez ensuite les instructions des modules **Port d'Attache**, **Jacques**, **Libération des Caraïbes** et **Tuile Résistance**.

LE SAUVETAGE (carte 193/185)

Modules utilisés : **Port d'Attache**, **Jacques**, **Recherche**, **Libération des Caraïbes**, **Tuile Résistance**

Luyza, la Combattante de la Liberté, a été emprisonnée. Retrouvez-la et libérez-la avant qu'il ne soit trop tard !

Changements de mise en place :

Posez les tuiles Quête comme indiqué au verso de la carte scénario.

Posez les cubes Possession sur les lieux comme indiqué sur la carte scénario.

Exemple: la France contrôle les lieux 2 à 7. Dans une partie à trois joueurs, posez 1 cube Possession France sur chaque Village (lieux 2, 3, 6 et 7) et 2 cubes Possession France sur chaque Ville (lieux 4 et 5).

Si vous utilisez la carte 185, retirez les tuiles Héritage indiquées sur la carte.

En revanche, si vous utilisez la carte 193 : mélangez les cartes 90 à 106 dans la pile de cartes B (avant d'en prendre 40). Posez la tuile Héritage L1 sur le plateau.

Maintenant répétez ce qui suit trois fois : révélez la première carte Projet de la pile et ajoutez au plateau la tuile Héritage correspondant à ce qui est indiqué sur la carte 193.

Pour la première carte révélée, prenez la tuile Héritage correspondant

Changements dans le déroulement de la partie :

Les joueurs jouent coopérativement, chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Utilisez les règles des modules **Port d'Attache**, **Jacques**, **Libération des Caraïbes**, **Tuile Résistance**.

Tous les joueurs gagnent si, après la quatrième manche, tous les cubes Possession ont été retirés de tous les lieux et si tous les joueurs ont davantage de points de victoire que Jacques.

à la première colonne, pour la deuxième carte la tuile correspondant à la deuxième colonne et pour la troisième carte la tuile correspondant à la troisième colonne.

Suivez ensuite les instructions des modules **Port d'Attache**, **Jacques**, **Recherche**, **Libération des Caraïbes** et **Tuile Résistance**.

Changements dans le déroulement de la partie :

Les joueurs jouent coopérativement, chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Utilisez les règles des modules **Port d'Attache**, **Jacques**, **Recherche**, **Libération des Caraïbes** et **Tuile Résistance**.

Tous les joueurs gagnent si, après la quatrième manche, tous les cubes Possession ont été retirés de tous les lieux, si tous les joueurs ont davantage de points de victoire que Jacques et si vous avez trouvé et libéré Luyza. Si une seule de ces conditions n'est pas remplie (il reste des cubes Possession, Luyza n'a pas été libérée, ou si Jacques n'a pas perdu), alors tous les joueurs perdent.

LES MODULES

Maracaibo : The Uprising contient plusieurs modules qui introduisent de nouvelles mécaniques de jeu. Selon l'option de jeu choisie, différents modules sont utilisés.

PORT D'ATTACHE

Distribuez à chaque joueur un port d'attache qui lui fera bénéficier d'une capacité spéciale durant toute la partie.

Mise en Place

Pendant la mise en place, mélangez les ports d'attache face cachée et distribuez-en 3 à chaque joueur. Lorsqu'ils choisissent leurs cartes Projet et Carrière, les joueurs doivent également choisir 1 des 3 ports d'attache et le poser sur l'emplacement correspondant de leur plateau Navire. Une fois placé, posez 2 disques dessus (comme pour les autres améliorations de navire).

Déroulement de la partie

Les ports d'attache peuvent permettre d'obtenir des améliorations de navire, en retirant les deux disques posés dessus, comme n'importe quelle autre amélioration de navire.

Chaque plateau indique un bonus immédiat (fond beige), qui vous permet de payer des doublons contre des points de victoire, ainsi qu'un effet permanent (fond rouge) qui ne s'applique qu'à vous.

Résumé des Ports d'Attache



Anvers : lorsque vous effectuez une action Ville, vous pouvez choisir de ne pas livrer de marchandise au marché (même si le marché est déjà plein), pour à la place retirer un disque du marché de la ville. Si vous le faites, gagnez 3 doublons et 3 points de victoire. Si le marché est vide, vous ne pouvez pas utiliser cet effet (mais vous pouvez vendre votre marchandise).



Brême : vous disposez d'une nouvelle action Village personnelle, "Payez 2 tabac pour gagner 5 doublons". Vous pouvez effectuer cette action plusieurs fois (tant que vous possédez suffisamment de tabac et d'actions Village).



Îles Caïmans : vous pouvez utiliser les cartes avec du sucre comme si elles indiquaient n'importe quel objet ou marchandise. Vous pouvez même utiliser une carte avec du sucre et un livre comme si elle indiquait une longuevue ! Vous pouvez utiliser simultanément plusieurs cartes avec du sucre pour payer un coût, en utilisant cet effet pour chacune des cartes.



Gênes : ce port d'attache n'a pas d'effet permanent. À la place, il possède un effet de revenu. Lorsque vous recevez vos Revenus, gagnez 2 points d'Influence auprès de la nation qui contrôle le moins de lieux*. En cas d'égalité, gagnez des points d'Influence auprès d'une des nations concernées de votre choix.



Kingstown, Port-au-Prince, Jacmel : lorsque vous combattez pour la nation indiquée, vous disposez d'une nouvelle action de combat personnelle, "Réduisez votre valeur de combat de 2 pour gagner 4 doublons et 1 point d'Influence auprès de la nation combattante".



Grand Turk, Port-d'Espagne, Roseau : à chaque fois que vous terminez votre déplacement sur un lieu (Village ou Ville) avec un cube Possession correspondant, gagnez 2 doublons. Si une action d'Espionnage vous permet de vous déplacer à nouveau, alors cet effet s'applique aux deux lieux.



Nassau : à chaque fois que vous terminez votre déplacement sur un Village et que vous choisissez des actions Village en tant qu'action principale, vous pouvez effectuer une action Village supplémentaire. Cet effet n'est pas déclenché par les actions Village obtenues par d'autres actions (par exemple par une action Ville, par un Espion, ou par la dernière case de la piste d'Exploration).



Oranjestad : vous disposez d'une nouvelle action Village personnelle, "Payez 2 maïs pour gagner 3 points de combat". Vous pouvez effectuer cette action plusieurs fois (tant que vous possédez suffisamment de maïs et d'actions Village).



Panama : lorsque vous avancez votre Explorateur d'au moins 2 cases, vous recevez la récompense de la case atteinte, ainsi que celle de la case qui la précède. Si cette case contient une Quête, vous pouvez l'accomplir ! Ignorez comme d'habitude les cases occupées.



Porto : après avoir livré une marchandise grâce à une action Ville, vous pouvez immédiatement défausser une marchandise identique pour gagner 2 points de combat (que le marché de la Ville soit plein ou non). Cet effet ne se déclenche que pendant une action Ville.



Roatán : dès que vous débloquez cette amélioration de navire, posez immédiatement un Espion au début de la piste Exploration. Vous ne pouvez le faire qu'à ce moment, vous ne pouvez pas débloquer cette amélioration et poser l'Espion plus tard au cours de la partie. À partir de cet instant, vous pouvez séparer les déplacements d'exploration entre votre Explorateur et cet Espion. Avancez d'abord l'Explorateur, puis l'Espion. Vous recevez des récompenses pour les deux pions (tant qu'ils ont avancé d'au moins 1 case). Vous recevez également les récompenses de franchissement de ligne avec l'Espion. Pour toutes les tuiles Héritage (par exemple L4 ou L31) et le décompte de l'Automa, considérez toujours la position de votre Explorateur, pas celle de votre Espion. Cet Espion ne peut jamais devancer votre Explorateur sur la piste Exploration (s'ils empruntent des chemins différents, comptez le nombre de cases jusqu'à la prochaine ligne pour comparer). Sinon, considérez-le comme n'importe quel Explorateur (il occupe les cases et ignore les cases occupées normalement).

***Note** : si vous utilisez le module **Libération des Caraïbes**, les ports d'attache qui devraient vous faire gagner de l'Influence vous font gagner 2 points de victoire par point d'Influence à la place. Nous vous recommandons de ne pas utiliser Gênes avec ce module.

TUILE RÉSISTANCE

Mise en Place

Tous les joueurs doivent tourner leur tuile Résistance sur leur plateau Navire de façon à ce que l'action Village soit visible.

Déroulement de la partie



À chaque fois que vous libérez un lieu dans les Caraïbes, au lieu de retirer de la partie le cube Possession, vous pouvez le poser sur une des quatre cases de votre tuile Résistance et recevoir la récompense indiquée.

Il y a plusieurs moyens de libérer un lieu : avec les cartes Projet possédant le symbole indiqué à droite, avec l'action Village de la tuile Résistance, avec la tuile Héritage L40 du module **Révolte**, ou avec l'action de combat du module **Libération des Caraïbes**.



Important : l'action de combat "Capturer" du jeu de base retire de la partie les cubes Possession, vous ne pouvez pas l'utiliser pour poser un tel cube Possession sur votre tuile Résistance à la place.

Vous pouvez uniquement poser un cube Possession sur une case si aucune des cases adjacentes n'est déjà occupée par un cube Possession de la même nation. Les deux cases extérieures ont une case adjacente et les deux cases

intérieures ont chacune deux cases adjacentes. Dès que les quatre cases sont occupées, retirez-les **immédiatement** de la partie. Gagnez 3 doublons et 1 point de victoire par jeton Combat.

Vous pouvez poser un cube Possession sur votre tuile Résistance même si vous n'avez pas encore débloqué l'action Village de cette tuile ! Si vous ne pouvez poser le cube Possession sur aucune case de votre tuile Résistance, retirez-le de la partie à la place. Vous ne recevez aucune récompense.

Lorsque vous débloquent cette amélioration de navire, gagnez immédiatement 4 doublons. Vous disposez d'une nouvelle action Village personnelle, "Réduisez votre valeur de combat de 3 pour retirer le cube Possession du



Village où se trouve votre Bateau". Vous ne pouvez pas effectuer cette action sur une Ville ! Si vous posez le cube Possession sur une des quatre cases de votre tuile Résistance, vous recevez **deux fois** la récompense.

Interaction avec le Jeu de Base

L'effet du Fossoyeur se déclenche à chaque fois que vous libérez un lieu (et pas uniquement lors d'une capture).

RÉVOLTE

Mise en Place

Posez la tuile Héritage L40 à côté du plateau, près des jetons Combat.

Ce module est toujours utilisé en même temps que le module **Tuile Résistance**.



Déroulement de la partie

Ce module change les actions de combat du jeu de base. Après avoir révélé un jeton Combat, choisissez une nation et décidez si vous voulez la combattre ou combattre pour elle. Si vous choisissez de vous battre pour la nation, appliquez les règles du jeu de base.



Si vous combattez la nation, alors la valeur de combat reste la même, cependant **les bonus pour la nation possédant le plus ou le moins de cubes Possession sont ignorés**.

Si vous combattez une nation, les deux seules actions de combat à votre disposition sont : Libérer la Ville et Libérer le Village (comme indiqué sur la tuile L40).

Comme pour le jeu de base, vous pouvez effectuer chaque action de combat individuelle une fois par combat. Vous pouvez toujours augmenter la valeur de combat de 1 par Espion que vous remettez dans la réserve générale ou par point de combat que vous payez.

Important : lorsque vous combattez une nation, vous ne pouvez pas utiliser les actions de combat du jeu de base (Gagner de l'Influence, Annexer ou Capturer), ou n'importe quelle action de combat obtenue via une carte Projet ou une amélioration de navire. Si vous deviez gagner de l'Influence avec le jeton Combat, gagnez 2 points de victoire à la place. Vous pouvez à la fois combattre pour et contre une nation pendant le même tour si vous le souhaitez.

Libérer la Ville



Réduisez la valeur de combat de 6.

Gagnez 3 doublons

et 1 point de victoire par Ville occupée (Villes avec un cube Possession) avant l'action. Retirez d'une Ville un cube Possession de la nation que vous combattiez et posez-le si possible sur une des quatre cases de votre tuile Résistance. Recevez la récompense correspondante.

Vous ne pouvez effectuer cette action que si vous pouvez retirer un cube Possession.

Exemple : Alex combat la France et réduit la valeur de combat de 6 pour retirer un cube Possession de la France (bleu) de Carthagène (lieu 14) et le poser sur la troisième case de sa tuile Résistance. Il reçoit 1 Espion, gagne 3 doublons et gagne 1 point de victoire par ville occupée au début de son action de combat.

Libérer le Village



Réduisez la valeur de combat de 4. Retirez d'un Village

un cube Possession de la nation que vous combattiez et posez-le si possible sur une des quatre cases de votre tuile Résistance. Recevez la récompense correspondante. Gagnez 3 points de victoire par lieu voisin avec un cube Possession (quelle que soit la nation). Les lieux voisins sont ceux reliés au Village par une simple flèche.

Exemple : Beth réduit la valeur de combat de 4. Elle retire un cube Possession de l'Angleterre du Village (lieu 2). Il y a des cubes Possession sur deux des trois lieux voisins (1, 3 et 5), elle gagne donc 6 points de victoire. Elle pose le cube Possession sur la première case de sa tuile Résistance et retire un disque de son plateau Navire.

Interaction avec le Jeu de Base

Avec ce module, vous ne pouvez utiliser les effets des cartes Projet qui affectent les actions de combat (et l'effet de la carte "Galion") que si vous combattez pour une nation et pas contre elle. Cependant, certaines cartes qui vous donnent des points de combat avant le combat peuvent être utilisées. ("Matelot", "Amaro Pargo" etc.).

JACQUES

Cette extension propose un nouvel Automa : Jacques, contre lequel vous jouerez toujours coopérativement. Lorsque vous jouez une partie solo, vous pouvez choisir de jouer contre Jeanne ou contre Jacques.

Mise en place

Séparez les 12 cartes Automa avec le mot "Jacques" dans leur coin inférieur droit en deux piles (7 cartes A et 5 cartes B). Choisissez un niveau de difficulté et retirez de la partie aléatoirement les cartes indiquées ci-dessous. Mélangez les 7 cartes restantes en une pile posée face cachée. C'est la pile Automa de Jacques.

Niveau de difficulté	Retirez
Facile ("Brosseur de Pont")	5 cartes B
Moyen ("Laveur de Quille")	3 cartes B et 2 cartes A
Difficile ("Matelot")	1 carte B et 4 cartes A
Très difficile ("Capitaine")	5 cartes A

Posez le marqueur points de victoire de Jacques sur la case "0" de la piste des points de victoire. Posez son marqueur Explorateur sur la case de départ de la piste Exploration. Le premier joueur prend la pile Automa et le marqueur restant et les pose à sa droite comme pense-bête.

Déroulement de la Partie

Jouez à Maracaibo normalement. Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour (c'est à dire avant que le joueur avec la pile Automa à sa droite joue un nouveau tour), révélez la première carte de la pile Automa et résolvez son effet.

Explication des Cartes Automa

Chaque carte Automa présente un bandeau avec 7 zones. Pour la première carte Automa révélée, ne résolvez que la première zone. Pour la deuxième carte Automa révélée, ne résolvez que la deuxième zone etc.

Effets :



Jacques ajoute un disque au marché de la Ville indiquée. Ne résolvez pas cette action si le marché est déjà plein. Si aucun disque n'est disponible, utilisez quelque chose d'autre.



Jacques revendique une Quête d'un des lieux indiqués. S'il n'y en a pas, il prend la première Quête de la pile à la place. S'il y a des Quêtes sur plusieurs lieux indiqués, il prend la Quête du lieu au plus petit nombre. S'il y a plusieurs Quêtes sur ce lieu, choisissez laquelle prendre pour Jacques.



Jacques avance son Explorateur sur la piste Exploration d'autant de cases qu'indiqué. S'il peut atteindre une Quête, il prend ce chemin, s'arrête et la prend (ce qui signifie qu'il peut avancer de moins de cases qu'indiqué). Sinon, il prend le chemin le plus court. Il ignore tous les autres effets de la piste Explorateur. Son marqueur Explorateur est considéré comme n'importe quel Explorateur (il occupe les cases et ignore les cases occupées).

20

Jacques ne fait rien. Cependant, la manche se termine après que tous les joueurs ont joué encore un dernier tour (sauf si un joueur termine la manche avant). Jacques ne révèle aucune autre carte. Si Jacques termine effectivement la manche, il gagne 15 points de victoire.

Exception pour la quatrième manche : la partie se termine après que tous les joueurs ont joué encore deux derniers tours (sauf si un joueur termine la manche avant). Jacques ne révèle aucune autre carte pendant cette série de deux tours. Si Jacques termine effectivement la partie, il gagne 15 points de victoire.



Exemple : c'est la dernière manche. La cinquième carte Automa est révélée. Chaque joueur joue un tour supplémentaire. Jacques ne révèle plus d'autre carte. Chaque joueur joue encore un dernier tour (le deuxième depuis que Jacques a révélé cette carte). Si aucun joueur n'est parvenu à terminer la manche, Jacques gagne 15 points de victoire et la partie est terminée.

Fin de Manche

Procédez au décompte intermédiaire comme d'habitude. Puis Jacques gagne autant de points de victoire qu'indiqué sur le coin supérieur gauche des cartes Automa révélées. Il gagne également 15 points de victoire s'il a terminé la manche (voir paragraphe précédent).

Important : mélangez les cartes Automa révélées et mettez-les en dessous de la pile Automa.

Fin de la Partie

Procédez au décompte final comme d'habitude.

Chaque joueur dont l'Explorateur est devant/derrière celui de Jacques gagne/perd 5 points de victoire. Aucun point de victoire n'est gagné ou perdu en cas d'égalité sur la piste Exploration. Si les Explorateurs sont sur des chemins différents, comptez les cases jusqu'à la ligne suivante pour comparer.

Faites la même chose pour les Quêtes : chaque joueur avec plus/moins de Quêtes que Jacques gagne/perd 5 points de victoire.

Si vous jouez une partie solo, vous gagnez si vous avez plus de points de victoire que Jacques. Veuillez noter que pour certains scénarios, d'autres conditions de victoire doivent être remplies pour gagner.

LIBÉRATION DES CARAÏBES

Ce module est toujours utilisé en même temps que le module Tuile Résistance.

Mise en Place

Tous les joueurs tournent leur tuile Action de Combat sur leur plateau Navire de façon à ce que les actions Libération soient visibles (avec le symbole U visible).



Au lieu de choisir entre deux cartes Carrière aléatoires, distribuez aléatoirement à chaque joueur une des cartes suivantes : *Courage*, *Combativité*, *Soif de Découvertes* et *Camaraderie*. Les cartes Carrière restantes ne sont pas utilisées.

Déroulement de la Partie



Ce module change les actions de combat du jeu de base. Contrairement au jeu de base, vous devez toujours combattre une nation, vous ne pouvez pas vous battre pour elle. Révélez un jeton Combat, choisissez une nation que vous voulez combattre. La valeur de combat reste la même, cependant **les bonus pour la nation possédant le plus ou le moins de cubes Possession sont ignorés.**

Vous pouvez alors effectuer les actions Libération décrites ci-après. Elles remplacent les actions de combat du jeu de base. Vous ne pouvez effectuer chacune d'entre elles qu'une fois par tour.

Libérer la Ville ou le Village



Réduisez respectivement la valeur de combat de 5 ou 3. Retirez de la Ville ou du Village un cube Possession et posez-le si possible sur une des quatre cases de votre tuile Résistance. Recevez la récompense correspondante. Si vous libérez une Ville, recevez également le bonus indiqué par le drapeau de la Ville.



Si vous avez débloqué cette amélioration de navire, alors une fois par tour pendant le combat vous pouvez libérer une autre Ville ou un autre Village en réduisant la valeur de combat respectivement de 3 ou 2. Cela vous permet de potentiellement libérer 2 Villes et 1 Village (ou 1 Ville et 2 Villages) au cours du même combat !

Influence et Décompte des nations

En utilisant ce module, vous ne gagnez plus d'Influence auprès des nations. Vous gagnez 2 points de victoire pour chaque point d'Influence que vous devriez gagner. Par exemple : si votre Explorateur franchit la ligne rouge de la piste Exploration, vous gagnez 6 points de victoire mais aucun point d'Influence.

Il n'y a pas de décompte d'Influence auprès des nations pendant le décompte final.

Interaction avec le Jeu de Base

Ignorez les actions et les effets qui entraîneraient la pose des cubes Possession sur les lieux du plateau. Par exemple l'effet immédiat des cartes "Envahir un Village" et "Glorieuse Conquête" n'est pas appliqué. De même, les effets qui vous permettent de déplacer votre marqueur vers le rang de noblesse suivant ne sont pas appliqués.

Avec ce module, vous pouvez utiliser les actions de combat supplémentaires des cartes Projet et des Ports d'Attache lorsque vous combattez une nation ("Construire un Fort" ou "Expédition Commerciale" par exemple).

Un effet de carte Projet qui vous ferait bénéficier de points de combat lors d'un combat (comme "Matelot") s'applique normalement. Lorsque vous devriez perdre un point d'Influence (avec "Déserteur" par exemple), vous perdez 2 points de victoire à la place. Il n'y a aucune modification aux conditions qui demandent à une nation de disposer de 3 cubes Possession dans les Caraïbes ("Amaro Pargo", "May Read" etc.).

LA RECHERCHE

Mise en Place

Posez la carte 191 dans la zone de carte Histoire, près des tuiles Quête. Pour une partie à 2 joueurs, prenez l'Indice rouge de votre choix (L38) et posez-le, face cachée, sur une des cases vertes de la carte. Pour une partie à 4 joueurs, prenez l'Indice rouge de votre choix (L38) et posez-le, **face cachée**, sur la case rouge la plus à gauche. Ces cases ne sont plus disponibles au cours de la partie. Mélangez les Indices restants (L38) et empilez-les par 2, face cachée, sur les lieux 2, 3, 6, 8, 10, 14, 15, 16, 17, 18 et 19. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, posez seulement 1 Indice sur le lieu 2. Pour une partie solo, utilisez la carte 192 au lieu de la carte 191.

Déroulement de la Partie

Lorsque vous terminez votre déplacement sur un lieu avec au moins 1 Indice, vous pouvez, avant votre action principale, piocher et révéler un des Indices du lieu.

Si vous révélez un Indice rouge, posez-le sur une case rouge de la carte 191 et recevez la récompense correspondante.

Important : vous ne pouvez pas révéler d'Indice si les deux cases rouges de la carte 191 sont remplies. Cependant, à n'importe quel moment

de votre tour (même avant de déplacer votre Bateau), vous pouvez défausser un Indice sur la carte en payant les objets correspondants à l'Indice. Remettez les Indices défaussés dans la boîte.

Si vous révélez un Indice vert, posez-le sur une case verte de la carte 191 et recevez la récompense correspondante.

Lorsque la dernière case verte est remplie, vous avez découvert où Luysa est emprisonnée ! Retirez tous les Indices du plateau et de la carte 191 et lisez l'autre côté de la carte. Puis posez la tuile Héritage L39 là où Luysa a été retrouvée (c'est à dire le lieu où est le Bateau du joueur actif).

Si vous jouez une partie solo, vous utilisez la carte 192, donc vous retrouvez Luysa lorsqu'il reste exactement 11 Indices sur le plateau.

Maintenant, vous devez libérer Luysa. Il y a deux façons d'y parvenir : si un joueur remplit toutes les conditions de la tuile L39 avant la fin de la partie, ou si un joueur paye 15 doublons de rançon à la fin de la partie.

Peu importe quel joueur paye la rançon, tant que les doublons sont payés par un seul joueur : les joueurs ne peuvent pas mettre en commun leur réserve de doublons.

Les conditions de la tuile L39 peuvent être remplies par un joueur à n'importe quel moment de son tour (même avant le déplacement de son Bateau), tant que son Bateau est sur le bon lieu et qu'il dépense les points de combat nécessaires.

Auteur : Alexandre Pfister

Édition : Ralph Bienert

Règles : Markus Müller

Mise en page : Fiore GmbH

Illustrations : Aline Kirmann, Fiore GmbH, Odysseas Stamoglou

Traduction : Arnaud Zannier

Nous tenons à remercier de tout cœur les nombreux testeurs, ainsi que tous ceux qui ont contribué à voir naître ce projet. Plusieurs cartes Projet ont été soumises par des fans, qui nous ont autorisés à y imprimer leurs noms ! Et grand merci à eux aussi !



GAME'S UP
BOARD GAME HEROES

Partagez vos aventures et vos améliorations de navire avec #MaracaiboGame !

Commentaires de l'auteur et de l'éditeur : Nous voulons rappeler à tous les joueurs que la cupidité et les ambitions des puissances européennes ont eu de terribles répercussions sur les habitants des Caraïbes à l'époque à laquelle ce jeu se déroule.


Malheureusement, les mauvais traitements infligés aux populations indigènes, l'esclavagisme et d'autres horreurs étaient dans l'ordre des choses à cette période. Dans ce jeu, nous abordons le monde de manière « abstraite », utilisant certains aspects de l'Histoire, avec un point de vue romancé et limité. Chacun doit garder en mémoire que pour la plupart des gens, la vie n'avait rien de glorieux et qu'il fallait composer avec les inégalités et l'oppression.


Super Meeple remercie les relecteurs Aureboardelaisgames, Cédric Dubois, Gilles Durosay, Ludovic Guimet, Thierry Guquet, Cédric Le Razer, Aurélien Marie, Meeples in Love et Grégory Sévin.


RÉSUMÉ DES SYMBOLES


(Cette partie des règles est seulement réservée au récapitulatif des symboles. Vous pouvez l'utiliser comme référence lorsque des interrogations surviennent durant vos parties.)

NOUVELLES CONDITIONS D'ACHAT


 Vous ne pouvez acheter cette carte que si votre Explorateur a franchi la ligne indiquée. Vous devez remettre un Espion dans la réserve générale.

 En plus du coût en doublons, vous devez payer les marchandises indiquées.


 Posez un Espion de votre réserve sur la première case de la piste Influence de la nation. L'Espion n'a pas d'autre effet que celui indiqué par la carte par rapport à cette nation.


 Posez un Espion de votre réserve près des jetons Combat.


EFFETS DE JEU

 Piochez la carte du dessus de la pile de cartes Projet puis, selon l'objet de la carte, recevez la récompense indiquée. Défaussez la carte.
Exemple: si la carte piochée présente des herbes médicinales, vous marquez 4 points de victoire.

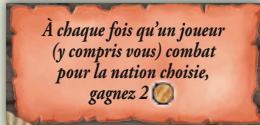

EFFETS DE REVENU


 Dès que vous avez débloqué 5 améliorations de navire, avancez votre marqueur de 3 cases sur la piste Revenu des points de victoire.

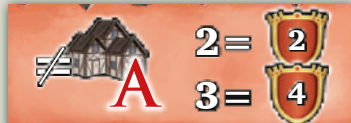
 Dès que vous avez 5 jetons Combat, avancez votre marqueur de 5 cases sur la piste Revenu des points de victoire.


 Dès que votre Explorateur franchit la ligne verte, avancez votre marqueur de 5 cases sur la piste Revenu des points de victoire.


EFFETS PERMANENTS ET ACTIONS ADDITIONNELLES


 À chaque fois qu'un joueur (y compris vous) combat pour la nation choisie, gagnez 2 .
Lorsque vous achetez cette carte Projet, vous devez poser un Espion sur la piste Influence d'une Nation. À chaque fois qu'un joueur (y compris vous) combat pour cette nation, gagnez 2 doublons. Si le joueur combat contre la nation, vous ne gagnez rien.

 À chaque fois que vous commencez à combattre, piochez 2 jetons Combat et choisissez-en un. Remettez l'autre en dessous d'une des piles de jetons, face cachée.


 À la fin de votre action principale, gagnez 2 ou 4 points de victoire si vous avez effectué respectivement au moins 2 ou 3 actions Village différentes. Si vous achetez cette carte grâce à une action Village, alors vous gagnez des points de victoire à la fin de votre tour si vous avez effectué au moins 1 autre action Village. Vous pouvez également gagner des points de victoire lorsque vous effectuez plusieurs actions Village différentes via des actions Ville ou d'Espionnage.

 Après avoir acheté cette carte, défaussez-la à n'importe quel moment au lieu de payer la marchandise ou l'objet de votre choix. Cette carte remplace exactement 1 marchandise ou 1 objet.

 Si le mouvement de votre Bateau se termine sur un Village vide (sans cube Possession), gagnez 1 doublon pour chaque point de mouvement dépensé pour arriver sur le lieu (maximum 5 doublons).

 À chaque fois que votre Bateau s'arrête pour la première fois sur les lieux 4, 7 et 13, prenez 1 disque de votre plateau Navire et posez-le sur la case correspondante de cette carte. Lorsque les trois cases sont remplies, gagnez immédiatement 5 doublons et 5 points de victoire.

NOUVELLES ACTIONS DE COMBAT

 Ultime action de combat uniquement : perdez 1 Influence auprès de la nation de votre choix (reculez votre marqueur Influence d'1 case) et réduisez la valeur de combat de 1. Si vous le faites, vous pouvez avancer votre Explorateur de 1 ou 2 cases. Si vous ne pouvez reculer aucun de vos marqueurs Influence, vous ne pouvez pas effectuer cette action de combat.

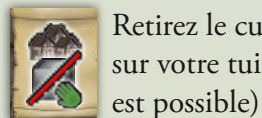
EFFETS IMMEDIATS



Payez autant de tabac que vous le souhaitez. Gagnez 2 doublons par tabac.



Payez autant de maïs que vous le souhaitez. Gagnez 2 points de combat par maïs.



Retirez le cube Possession du Village de votre choix. Posez-le sur votre tuile Résistance si vous utilisez ce module (et si cela est possible). Sinon, retirez-le simplement de la partie.



Posez les deux tuiles Quête du dessus de la pile sur cette carte. Pour votre ultime action Village, vous pouvez accomplir une de ces Quêtes, en suivant les règles normales et en l'ajoutant ainsi à votre plateau Navire. Vous pouvez utiliser une autre action Village durant un prochain tour pour accomplir l'autre Quête (une nouvelle fois seulement comme ultime action Village du tour).



Choisissez une des trois récompenses indiquées.



Posez sur la piste d'Influence de la nation correspondante un cube Possession retiré de la partie. Si vous le faites, gagnez 7 doublons. Si vous utilisez la tuile Résistance, vous devez prendre à la place un cube Possession posé sur cette tuile (sinon l'effet ne s'appliquera pas). Si vous utilisez le module **Libération des Caraïbes**, retirez de la partie le cube Possession posé sur votre tuile Résistance à la place.



Gagnez 1 point de victoire pour chaque tuile Quête sur votre plateau Navire.



Gagnez 1 point de victoire pour chaque jeton Combat sur votre plateau Navire.



Gagnez 1 point de victoire pour chacun de vos points de combat. Les Espions ne comptent pas !



Gagnez 1 point de victoire pour chaque Espion dans votre réserve.



Gagnez 1 point de victoire pour chaque amélioration de votre plateau Navire.



Gagnez 3 points de victoire pour chacun de vos jetons Combinaison.

ACTIONS D'ESPIONNAGE



Gagnez 2 points de combat et effectuez immédiatement une des deux actions Ville indiquées. Vous pouvez également livrer une marchandise au marché de la Ville choisie (si le marché n'est pas déjà plein).



Gagnez 2 points de combat ou 3 doublons. Vous pouvez accomplir la Quête du dessus de la pile (en suivant les règles normales).



Lorsque vous effectuez cette action d'espionnage, vous recevez :

- Manche 1 : 7 doublons
- Manche 2 : 7 doublons, 1 action Village
- Manche 3 : 7 doublons, 1 action Village, 2 points de victoire
- Manche 4 : 7 doublons, 1 action Village, 3 points de victoire

TUILES VILLE



Payez 3 doublons pour effectuer une de vos actions d'Espionnage.



Payez 2 marchandises identiques pour gagner 5 doublons.

PROMOS

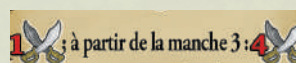


Hollandais Volant : si vous accomplissez cette Quête, gagnez 8 points de victoire et augmentez la taille maximale de votre main de 1.

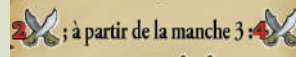


Monument Personnel : à la fin de la partie, gagnez 2 points de victoire pour chaque rang de noblesse que vous avez atteint. Note : si vous utilisez le module **Libération des Caraïbes**, nous vous conseillons de ne pas inclure cette carte.

CARTES AUTOMA POUR JEANNE



Lorsque Jeanne révèle cette carte Automa, vous devez payer 1 ou 2 points de combat (pas d'Espion !). Si vous ne pouvez pas le faire, payez à la place autant de points de combat que possible et Jeanne gagne 3 points de victoire pour chaque point de combat manquant. Si Jeanne révèle cette carte lors de la troisième ou la quatrième manche, vous devez payer 4 points de combat à la place.



à partir de la manche 3 : 4 points de combat

L30 Si vous déplacez votre Bateau sur la case 21a (déclenchant alors la fin d'une des trois premières manches) et si votre emplacement sur la tuile Héritage est toujours vide, alors vous pouvez déplacer un disque de votre plateau Navire sur la tuile et effectuer une action Village. Si la case de votre couleur est déjà occupée, vous ne pouvez pas y déplacer un autre disque. Les disques sur cette tuile ne sont pas retirés à la fin de la manche !

L31 Lorsque votre Explorateur franchit les ruines, posez immédiatement un Espion de votre réserve sur le début de la piste Ruine de L32. Vous ne pouvez pas le faire plus tard au cours de la partie, vous ne pouvez le faire qu'au moment où votre Explorateur franchit les ruines. Les ruines ne comptent pas comme une case de la piste Exploration.

L33 Si votre Bateau accoste sur cette case vous pouvez, avant votre action principale, révéler la carte du dessus de la pile de cartes Projet et recevoir la récompense correspondant à l'objet indiqué sur la carte. Puis défaussez la carte.



L32 Lorsque votre Explorateur franchit les ruines, posez immédiatement un Espion de votre réserve sur le début de la piste Ruine (voir L31). À partir de votre prochain tour, pour chaque action qui vous permet de déplacer votre Explorateur, vous pouvez séparer ce déplacement entre votre Explorateur et l'Espion. Si vous déplacez les deux, vous recevez les récompenses des deux cases atteintes. Les déplacements sur la piste Ruine suivent les mêmes règles que ceux sur la piste Exploration (ignorez les cases occupées). Pour la première et la troisième case de la piste Ruine, vous ne recevez la récompense que si vous payez les objets indiqués. Piochez la première carte de la pile de cartes Projet et recevez la récompense correspondant à l'objet indiqué. Puis défaussez la carte. Vous pouvez décider de terminer votre déplacement sur ces cases et de ne rien payer. Dans ce cas vous ne recevrez aucune récompense de cette case. Gagnez 5 doubloons si vous terminez le déplacement sur la deuxième case et gagnez 3 points de victoire si vous terminez le déplacement sur la quatrième case. Une fois que vous avez atteint la fin de la piste Ruine, gagnez des points de victoire selon votre position d'arrivée (premier à avoir atteint la fin de la piste, ou deuxième etc.). Votre Espion reste là jusqu'à la fin de la partie. Vous ne pouvez pas avoir plus d'un Espion sur cette tuile Héritage.

L34 Si votre Bateau accoste sur cette case vous pouvez, avant votre action principale, payer 1 point de combat pour gagner 2 points de victoire.

L35 Si votre Bateau accoste sur cette case vous pouvez, avant votre action principale, payer 2 marchandises identiques pour gagner 2 doubloons.

L37 Si votre Bateau atteint cette case et si votre emplacement sur la tuile Héritage est toujours vide, alors vous pouvez déplacer un disque de votre plateau Navire sur la tuile. Si vous le faites, déplacez votre Bateau de la case 13 à la case 2. S'il vous reste des points de mouvement, vous pouvez encore les utiliser depuis la case 2. Par exemple : vous commencez votre déplacement depuis la case 11, avancez jusqu'à la case 13, transférez votre Bateau sur la case 2, puis terminez votre déplacement jusqu'à la case 6.

Vous ne pouvez utiliser cette route qu'une seule fois.

Les disques sur cette tuile ne sont pas retirés à la fin de la manche !



L36 Une nouvelle cité émerge ! Vous ne pouvez pas accoster sur cette case à moins que vous ne vous sépariez définitivement d'un de vos marqueurs Influence. La première fois que vous accostez sur cette case, prenez un de vos marqueurs Influence (espagnol, anglais ou français) et posez-le sur le drapeau hollandais. Gagnez immédiatement 5 doubloons par rang de noblesse que vous aviez atteint pour cette nation. Effectuez aussi l'action Ville décrite ci-dessous. Lors des manches suivantes, vous pouvez accoster librement sur ce lieu et effectuer l'action Ville, sans avoir besoin de payer d'autres marqueurs Influence. Vous ne pouvez vous séparer d'un marqueur Influence qu'en accostant la première fois à cet endroit et chaque joueur ne peut avoir qu'un seul marqueur Influence sur cette tuile Héritage. À la fin de la partie, vous ne gagnez pas de points de victoire pour votre Influence auprès de la nation concernée. Action Ville : "Gagnez 1 doubloon et 1 point de combat pour chaque Espion que vous possédez sur le plateau et dans votre réserve". Par exemple, si vous avez 2 Espions sur le plateau et 3 dans votre réserve, vous gagnez 5 doubloons et 5 points de combat.