



tiny

# epic

PIRATES

TM

## LE CODE DES PIRATES



# MATÉRIEL



4 plateaux Barre



4 plateaux Légende



1 plateau Marché



2 jetons Port



16 cartes Mer



4 cartes Capitaine (recto verso)



11 cartes Marchand



24 cartes Équipage



20 jetons Ordre (5 par couleur)

RECTO



20 jetons Observation

RECTO



4 Galions Pirates  
(1 par couleur)



2 Navires Marchands  
(2 couleurs)



1 Frégate Royale



4 Capitaines  
(1 par couleur)



16 Matelots  
(4 par couleur)



4 jetons Légende  
(1 par couleur)



12 Trésors  
(3 par couleur)



1 sac Butin



40 Caisses Butin  
(10 de chaque  
couleur)



4 Doublons d'Or



3 dés



12 jetons  
Coup Sûr

## PROLOGUE

Vous voici à la barre d'un célèbre navire pirate à la grande époque où de tels vaisseaux sillonnaient les océans. Menez votre galion et son équipage au travers des mers déchainées en quête de gloire et de fortune. Pillez les colonies, négociez votre butin au marché noir, recrutez des forbans pour votre équipage et prenez soin d'éviter la Frégate Royale, toujours aux aguets. Soyez le premier à enterrer trois trésors et vous pourrez vous autoproclamer pirate le plus infâme et le plus redouté des sept mers !

## RESSOURCES

Dans ce jeu, les joueurs utilisent deux types de ressources :

1. L'Or est décompté sur la piste numérotée bordant votre plateau Légende. Avancez ou reculez votre Doublon d'Or lorsque vous gagnez ou perdez de l'Or. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 13 d'Or, tout excédent est perdu. De même, votre stock d'Or ne peut jamais être inférieur à zéro et vous ne pouvez pas dépenser l'Or que vous ne possédez pas. L'Or se gagne en coulant des Navires Marchands, en négociant votre Butin sur les Marchés, en le cherchant en mer et grâce à votre piste Légende. L'Or est dépensé en enterrant des trésors.

2. Le Butin est représenté par des Caisses Butin en bois (cubes). Chaque couleur de cube représente l'un des quatre types de Butin. Ces cubes sont chargés sur les Galions Pirates dès qu'ils sont pillés, volés aux bateaux coulés ou découverts en pleine mer. Chaque Galion Pirate peut transporter 3 cubes au maximum et chaque Navire Marchand 1 seul.



# MISE EN PLACE

## 1. Préparez la Mer :

**A.** Mélangez les **16 cartes Mer** et assemblez-les aléatoirement, face visible, en formant une grille de 4x4.

**B.** Mélangez les **jetons Observation** et placez-en 1, face cachée, au centre de chaque carte Mer (rangez les jetons non utilisés dans la boîte sans les révéler).



## 2. Chaque joueur reçoit :

- 1 plateau Légende (placé à gauche)
  - 1 plateau Barre (placé à droite)
  - 1 Galion Pirate\*
  - 1 jeton Légende\* et 3 Trésors\*
  - 1 Capitaine\* et 4 Matelots\*
  - 5 jetons Ordre\*
  - 1 carte Capitaine, au hasard
  - 1 Doubleton d'Or
- \* éléments à sa couleur.



## 3. Chaque joueur prépare son plateau Légende :

**C.** Placez votre **jeton Légende**, face *Non blessé*, sur l'emplacement en bas à droite de votre *piste Légende*.

**D.** Placez votre **Doubleton d'Or** sur la case 1 de la *piste d'Or*, sur le bord gauche.

**E.** Placez vos 3 **Trésors** en bas de votre plateau.

**F.** Placez 1 **Matelot** sur le symbole correspondant dans la troisième colonne de votre *piste Légende*.

## 4. Chaque joueur prépare son plateau Barre :

**G.** Mélangez vos 5 **jetons Ordre**, face cachée, puis placez-les un par un face visible, dans le sens horaire, sur les 5 cases vides ("1" à "5") de votre Barre (ces jetons sont donc placés aléatoirement).

**H.** Placez votre **Capitaine** sur la case vide *Planque* ("0" sur la Barre).

**I.** Placez 3 **Matelots**, un sur chaque *Poste de Bord* au bas du plateau (sauf *Réparation*).

## 5. Placez le plateau Marché à portée des joueurs et préparez le sac Butin :

**J.** Prenez 1 **Caisse Butin** (cube) de chaque couleur et placez-les aléatoirement sur chacune des 4 cases à gauche du plateau Marché.

**K.** Placez tous les cubes restants dans le sac Butin.



## 6. Préparez les 2 Navires Marchands et les Ports :

**L.** Placez les 2 **jetons Port** sur des cartes Mer situées dans des coins opposés de la Mer.

**M.** Placez 1 **Navire Marchand** sur chacun des Ports (peu importe sa couleur). Assurez-vous que la proue de chacun d'eux est orientée vers le Port opposé.

**N.** Placez aléatoirement 1 **Caisse Butin**, piochée dans le sac Butin, sur chaque Navire Marchand.



## 7. Créez la **pioche de cartes Marchand** :

- O.** Séparez les **cartes Marchand** en fonction de leur valeur (2, 4, 6 ou 8, indiquée dans leur coin supérieur gauche). Mélangez séparément chaque paquet, puis empilez-les, face cachée, les 8 en bas, les 6 par-dessus, puis les 4 et enfin les 2 au sommet.



- P.** Piochez les **2 premières cartes Marchand** et placez-les face visible sur chaque emplacement au bas du plateau Marché.
- 8.** Mélangez la pioche Équipage (face cachée), **révélez 3 cartes** et formez une rangée, face visible.
- 9.** Désignez un **premier joueur** (le plus jeune ou selon la méthode de votre choix) :
- Q.** Le premier joueur place la **Frégate Royale** sur une carte Mer située dans un coin et dépourvue de Navire Marchand.
- R.** En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur choisit une carte Mer avec une **Crique** (⚓) innocuée et y place son **Galion Pirate** : cela indique qu'il commence la partie Planqué.
- S.** En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur choisit la face de sa **carte Capitaine** qu'il souhaite utiliser pour commencer la partie (voir Mutinerie, p. 10) et la pose à droite de son plateau Barre.
- 10.** Placez les **3 dés** et les **jetons Coup Sûr** à proximité de tous les joueurs.
- 11.** Chaque joueur commence avec **1 Caisse Butin** prise dans le sac Butin, dépendant de sa valeur sur le plateau Marché, puis la charge sur son Galion Pirate : le premier joueur commence avec un Butin du type placé sur la case « 2 d'Or », le deuxième joueur avec un Butin du type placé sur la case « 3 d'Or » et ainsi de suite pour tous les joueurs.



## APERÇU DU DEU

La partie se joue en plusieurs tours, commençant par le premier joueur et se poursuivant dans le sens horaire, jusqu'à ce que l'un des pirates l'emporte.

L'objectif est d'être le premier pirate à **avoir enterré 3 trésors**.

Au début, votre bateau est lent, dans un état précaire, votre équipage est réduit et vous avez peu d'or. À force d'expérience, votre bateau s'améliore, vous renforcez votre équipage, vous combattez mieux et commencez à collecter suffisamment d'or pour constituer un trésor valant la peine d'être enterré.

## À VOTRE TOUR

### 1. Définissez l'Ordre de votre Capitaine et Affectez les Matelots

À chaque tour, commencez par avancer votre Capitaine sur votre Barre afin de définir un Ordre pour le tour. Quand votre Capitaine avance, vous pouvez réaffecter les Postes de vos Matelots, en les déplaçant sur la Barre ou sur les 3 Postes de Bord (au bas de votre plateau Barre).

### 2. Naviguez

Votre Galion Pirate peut naviguer d'une carte Mer à une autre. Essayez d'éviter d'être chahuté par les tempêtes !

### 3. Exécutez l'Ordre de votre Capitaine

Une fois la carte Mer désirée atteinte, vous pouvez exécuter l'Ordre de votre Capitaine :

- **Piller** une Colonie pour gagner un Butin.
- **Négocier** un Butin sur un Marché contre de l'Or.
- **Recruter** un membre d'équipage.
- **Observer** l'horizon en quête de richesses.
- **Attaquer** des navires en quête de Butin, d'Or et de Légende.
- **Se Planquer** dans une Crique et réaffecter votre Équipage.

### 4. Déclenchez des Actions Bonus

Vérifiez le bas de vos cartes Capitaine et Équipage : selon l'Ordre de votre Capitaine, certaines Actions Bonus peuvent être déclenchées. Résoudre ces Actions Bonus est toujours facultatif.

### 5. Croisez la Voie Maritime

Vérifiez si votre Capitaine a traversé la Voie Maritime sur la Barre (☉). Si c'est le cas, chaque Matelot affecté à l'Extorsion gagne 1 d'Or, puis la Frégate Royale et les Navires Marchands naviguent selon l'ordre indiqué sur la Barre.

C'est alors au tour du joueur suivant.

## 1A. DÉFINISSEZ L'ORDRE DE VOTRE CAPITAINE

Au début de votre tour, avancez votre Capitaine (placé au premier tour sur la case « Planque ») dans le sens horaire sur votre Barre afin de définir son Ordre pour le tour. Le Capitaine doit toujours avancer dans le sens horaire et au minimum d'une case. Il ne peut ni rester sur la même case ni reculer.

### Sauter les cases occupées par des Matelots :

Avancer sur la case suivante de la Barre est toujours *gratuit*, mais vous pouvez avancer de plusieurs cases en plaçant un Matelot sur chaque case sautée. Chacun de ces Matelots est pris de l'un des 4 Postes de Bord au bas du plateau Barre (*Grément, Canons, Extorsion, Réparation*). **Remarque : Vous ne pouvez pas avancer jusqu'à la case que vous venez de quitter**, même si vous avez

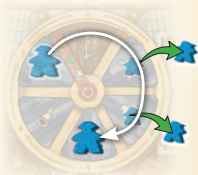
assez de Matelots pour sauter toutes les cases nécessaires sur votre Barre. **Exception : Aucun Matelot n'est requis pour traverser la case « 0 » Planque. Depuis la case « 5 », vous pouvez avancer directement sur la case « 1 » (voir Se Planquer, p. 12).**





## 1B. AFFECTEZ LES MATELOTS

Lors des tours suivants, les cases occupées par des Matelots placés au tour précédent peuvent toujours être sautées.

Lorsque vous traversez ou rejoignez ces cases, affectez immédiatement les Matelots traversés ou rejoints vers un **Poste de Bord**. Vous pouvez ainsi **sauter plusieurs cases adjacentes**, affectant ensuite chaque Matelot à un Poste de Bord. **Les Matelots ainsi retirés de la Barre pour être affectés à un Poste de Bord NE PEUVENT PAS être réutilisés lors du même tour pour sauter des cases.**



N'importe quel nombre de Matelots peut être affecté à un même Poste de Bord. Pour chaque Matelot affecté :

- **Grément** vous octroie 1  (déplacement) supplémentaire lorsque vous Naviguez.
- **Canons** vous octroie 1  (dégât) supplémentaire lors des combats.
- **Extorsion** vous octroie 1 d'Or lorsque le Capitaine traverse la Voie Maritime (🕒).
- **Réparation** est l'endroit où les Matelots affectés aux 3 autres Postes de Bord sont placés lorsqu'ils sont **Chahutés** (voir *Se Faire Chahuter*, p. 8). Tant qu'ils sont là, ils ne peuvent plus être affectés aux autres Postes de Bord jusqu'à ce que vous utilisiez l'Action Bonus *Réaffectation* ou un Ordre *Se Planquer* dans une Crique. Néanmoins, ces Matelots PEUVENT être utilisés pour **sauter des cases sur la Barre** lors du choix de l'Ordre du Capitaine.





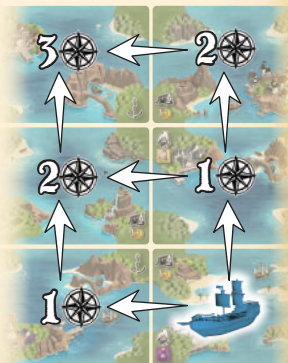
## 2. NAVIGUEZ VOTRE GALION

Après avoir défini l'Ordre de votre Capitaine et affecté vos Matelots, vous pouvez naviguer sur autant de cartes Mer qu'autorisé par vos déplacements (☉).

Ce nombre de cartes Mer navigables dépend :

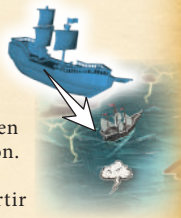
- du ☉ indiqué par votre Niveau de Légende (voir p. 16).
- des Matelots présents au *Grément* (1 ☉ / Matelot).
- des jetons Observation vous octroyant des ☉ supplémentaires.

Vous pouvez naviguer sur autant de cartes Mer que vous le souhaitez jusqu'au maximum de votre total de ☉. Votre Galion Pirate se déplace orthogonalement (jamais en diagonale) vers une carte Mer adjacente. À la fin de votre navigation, placez votre Galion Pirate au centre de la carte Mer d'arrivée, sans recouvrir aucune île. Vous pouvez librement entrer, sortir ou traverser une carte Mer occupée par d'autres bateaux sans pénalité.



## TEMPÊTES

Naviguer sur une carte Mer frappée par une **Tempête** (☁) conduit votre bateau à être **Chahuté** (voir ci-dessous). Si cela force un Matelot à abandonner le *Grément*, votre total de ☉ s'en trouve réduit et peut vous empêcher d'atteindre votre destination. Si vous naviguez au travers de plusieurs Tempêtes, vous êtes Chahuté par chacune d'elles. Rester dans une Tempête ou en sortir ne Chahute pas davantage votre bateau.



## ÊTRE CHAHUTÉ

Lorsque votre bateau est Chahuté, soit par une Tempête, soit après une défaite au combat, vérifiez les pénalités subies :

1. Si des Matelots sont affectés au *Grément*, aux *Canons* ou à l'*Extorsion* : déplacez 1 Matelot de votre choix de l'un de ces Postes de Bord vers la *Réparation*.
2. Si aucun Matelot n'est affecté à ces 3 Postes de Bord : déplacez 1 Matelot de votre choix de votre Barre vers la *Réparation*.
3. Si TOUS vos Matelots sont à la *Réparation*, vous n'êtes pas Chahuté en cas de défaite lors d'un combat. **Cependant, vous ne pouvez pas naviguer dans une Tempête si TOUS vos Matelots sont déjà à la Réparation.** Vous devez auparavant déplacer au moins 1 Matelot vers votre Barre en sautant un Ordre du Capitaine ou vous *Planquer* pour réaffecter tous vos Matelots.








### 3. EXÉCUTEZ L'ORDRE DE VOTRE CAPITAINE

Après avoir navigué, vous pouvez exécuter l'Ordre de votre Capitaine, dépendant de la case où il se trouve sur votre Barre : *Piller, Négocier, Recruter, Observer, Attaquer* ou *Se Planquer*.

#### PILLER

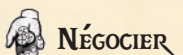
Si vous êtes sur une carte Mer contenant une Colonie () , **piochez immédiatement des Caisse Butin** (cubes) dans le sac Butin et chargez-les sur votre bateau. Le nombre de cubes piochés dépend des symboles indiqués sur la Colonie :

 (1) ou  (2).

Chargez ces cubes dans les emplacements de votre Galion Pirate : il peut en transporter 3 au maximum. S'il n'y a pas assez de place pour charger un cube pioché, vous pouvez tout défaire, soit défaire un cube de votre Galion Pirate et le remplacer par le cube pioché. Les cubes défaits sont remis dans le sac Butin.



Beige pour la Canne à Sucre



Violet pour le Rhum



Marron pour le Café



Gris pour la Poudre à Canon

Vous pouvez négocier jusqu'à 3 Butins du même type lors d'une seule transaction. À chaque type de Butin est associée une quantité d'Or définie par la position du cube correspondant sur le plateau Marché. Multipliez le nombre de cubes vendus par leur cours actuel et gagnez cette quantité d'Or. *Par exemple, négocier 3 Cannes à Sucre de valeur « 4 » vous rapporte 12 d'Or.*



Après la transaction :

- Remettez dans le sac Butin les cubes négociés.
- Ajustez le cours des Butins en plaçant le Butin du type que vous avez vendu sur le cours le plus faible (2 d'Or) puis en remontant tous les autres cubes jusqu'à combler le vide ainsi créé.

Aucun Butin ne peut être vendu pour moins de 2 d'Or ou plus de 5 d'Or. Si le Butin vendu est déjà au cours le plus faible, il y reste et aucun cours n'est modifié.



## RECRUTER

Complétez votre Équipage en prenant une - et une seule - des trois cartes Équipage visibles et en la plaçant à droite de votre carte Capitaine. Vous pouvez accueillir **4 cartes** Équipage au maximum (votre Capitaine n'est pas considéré comme un membre d'équipage). Piochez et révélez immédiatement une nouvelle carte pour remplacer celle recrutée.

Si vous le souhaitez, avant de choisir une carte, vous pouvez dépenser 1 d'Or pour défausser les 3 cartes Équipage visibles (placez-les en dessous de leur pioche) et les remplacer par 3 nouvelles cartes. Vous ne pouvez renouveler le Marché qu'une fois par tour. **Remarque : Vous n'êtes jamais obligé de prendre une carte Équipage, même après avoir payé pour renouveler le Marché.**

Si vous avez déjà recruté 4 cartes Équipage, vous pouvez en défausser une pour la remplacer par une nouvelle carte Équipage. La carte défaussée est placée sous la pioche Équipage. Vous ne pouvez jamais défausser votre Capitaine.




## MUTINERIE

UNE FOIS PAR PARTIE, lorsque vous Recrutez, vous pouvez déclencher une *Mutinerie*, que vous ayez pris une nouvelle carte Équipage ou pas. Retournez votre carte Capitaine sur sa face opposée. La nouvelle face contient des icônes de dés différentes et des Actions Bonus différentes. Retournez votre **jeton Légende** sur sa face « Blessé » pour indiquer que vous avez été victime d'une Mutinerie lors de cette partie.

## OBSERVER

Si vous êtes sur une carte Mer contenant un jeton Observation face cachée, vous pouvez le retourner et gagner le bénéfice indiqué :





Les jetons indiquant un  sont résolus et défaussés immédiatement :


- Gagnez 2 ou 3 d'Or.
- Gagnez 1 jeton Coup Sûr.
- Piochez 1 Caisse Butin du sac (vous pouvez remplacer l'un des cubes de votre bateau s'il est plein).

Si vous possédez déjà le maximum d'Or (13) ou de jetons Coup Sûr (3), vous ne pouvez pas en gagner davantage.





Les jetons indiquant un  sont ajoutés à votre zone de jeu pour être utilisés plus tard lors de ce tour ou lors d'un tour ultérieur. Ils sont utilisables une fois, puis sont défaussés :


- Gagnez 2  supplémentaires lorsque vous naviguez.
- Déplacez-vous sur une carte Mer avec une Tempête sans être Chahuté lorsque vous naviguez.


- Plusieurs jetons  peuvent être utilisés lors du même tour.


## ATTAQUER

Vos canons peuvent faire feu sur les autres Galions Pirates et les Navires Marchands occupant la même carte Mer que vous. Vous ne pouvez pas attaquer la Frégate Royale. Si plusieurs bateaux sont présents, choisissez celui que vous attaquez. Votre objectif est d'infliger plus de  (dégâts) que le bateau que vous attaquez. Totalisez vos  en cumulant :




**Votre jet de dégâts :** Lancez les dés correspondant à votre Niveau de Légende (2 ou 3 dés). Comparez leurs valeurs à celles indiquées en haut de vos cartes Capitaine et Équipage. Pour chaque valeur correspondante : infligez 1 .

*Par exemple, si vous avez deux symboles 6 et obtenez un 6, vous infligez 2 .*

*Si vous avez deux symboles 6 et obtenez deux 6, vous infligez 4 .* Chaque valeur qui n'est pas visible sur vos cartes n'inflige aucun dégât.

**Les jetons Coup Sûr :** Vous pouvez défausser un jeton Coup Sûr de votre plateau Barre pour modifier le résultat d'un dé lancé en le plaçant sur la face de votre choix. Utilisez le nouveau résultat à la place de celui initialement obtenu. Cela ne compte pas comme un dé supplémentaire, mais comme un dé de valeur différente. Vous pouvez ainsi modifier plusieurs dés d'une même attaque tant que vous défaussez un jeton Coup Sûr pour chacun de ces dés.




**Vos Matelots aux Canons :** Ajoutez 1  pour chaque Matelot au Poste de Bord Canons.



Les **dégâts automatiques** infligés par certains membres de votre Équipage.

## Attaquer un Navire Marchand


Les dégâts infligés par un Navire Marchand sont indiqués sur sa carte Marchand, sous le plateau Marché. Pour couler un Navire Marchand, vous devez lui infliger plus de  qu'il ne vous en inflige. En cas d'égalité, le Navire Marchand n'est pas coulé.



Si vous coulez un Navire Marchand :



1. Transbordez les Butins qu'il transportait et gagnez l'Or indiqué sur sa carte Marchand. Les cubes transbordés peuvent remplacer les vôtres. Les cubes en excès sont remis dans le sac Butin.
2. Retirez la carte Marchand du jeu et piochez-en une nouvelle pour la remplacer : placez-la, face visible, sur l'emplacement vide.
3. Déplacez le Navire Marchand sur la carte Mer possédant le Port le plus éloigné de votre Galion Pirate (décomptez les cartes orthogonalement) et orientez-le vers le Port opposé. Si les deux Ports sont équidistants, choisissez l'un des deux.
4. Piochez une Caisse Butin dans le sac et placez-la sur le nouveau Navire Marchand.




Lorsque vous coulez un Navire Marchand à 8 , vous ne remplacez pas sa carte. Repositionnez le Navire Marchand normalement, mais continuez d'utiliser la même carte.

## Attaquer un Navire Marchand, suite...






Couler certains Marchands vous permet d'augmenter votre Niveau de Légende sur votre plateau Légende (voir *Acquérir de la Légende*, p. 16). Prêtez attention à la présence du symbole  *Acquérir de la Légende* sur la carte du navire et au nombre de joueurs dans la partie. Par exemple, « 1-2  » s'applique uniquement aux parties à 1 ou 2 joueurs.

Si vous infligez moins de , vous êtes **Chahuté** (voir p. 8), mais vous **gagnez un jeton Coup Sûr**. Si vous êtes à égalité avec le Marchand, vous gagnez 1 jeton Coup Sûr, mais n'êtes pas Chahuté. Dans ces deux derniers cas, le Marchand n'est pas coulé. Vous demeurez tous deux sur la même carte Mer.




## Attaquer un Galion Pirate adverse

Les deux joueurs lancent les dés chacun leur tour et celui qui inflige le plus de dégâts gagne le combat. Vous (l'attaquant) lancez les dés en premier et totalisez vos  (voir p. 11), puis le défenseur fait de même :

- Celui qui inflige le plus de  l'emporte et progresse de 1 Niveau de Légende (voir *Acquérir de la Légende*, p. 16). Le vainqueur ne remporte ni les cubes ni l'Or d'un pirate coulé.
- Celui qui inflige le moins de  devient Chahuté, mais il gagne 1 jeton Coup Sûr.
- En cas d'égalité, les deux joueurs gagnent 1 jeton Coup Sûr, mais aucun n'est Chahuté.

## SE PLANQUER

C'est un Ordre spécial du Capitaine sur votre Barre (sur la case « 0 »), juste après la Voie Maritime. C'est la seule case qui puisse être sautée sans utiliser de Matelot. Pour *Se Planquer*, votre bateau doit se trouver sur une carte Mer disposant d'une Crique (  ) qui n'est pas déjà occupée par un autre Galion Pirate. Placez votre bateau sur la Crique. Une Crique ne peut accueillir qu'un seul Galion Pirate à la fois.



Vous pouvez ensuite récupérer n'importe quel nombre de Matelots N'IMPORTE OÙ (y compris de *Réparation*) sur votre plateau Barre pour les réaffecter chacun à un Poste de Bord (*Grément*, *Canons* ou *Extorsion*). Chaque Matelot affecté à l'*Extorsion* vous rapporte immédiatement 1 d'Or (car vous venez de croiser la Voie Maritime).



Se Planquer déclenche la navigation de la Frégate Royale et des Navires Marchands à la fin de votre tour, puisque vous avez traversé la Voie Maritime (voir *Croiser la Voie Maritime*, p. 15). Cependant, tant que vous êtes planqué dans une Crique, ni la Frégate Royale ni un Galion Pirate ne peut vous attaquer. La Frégate Royale maintient tout de même son cap vers vous.

## 4. DÉCLENCHER DES ACTIONS BONUS

Une part importante de votre stratégie consiste à utiliser les Actions Bonus. Ces actions, indiquées sur vos cartes Capitaine et Équipage, sont déclenchées lorsque de l'exécution de certains Ordres du Capitaine. Si le symbole le plus à gauche de l'une de ces cartes correspond à l'Ordre actuel du Capitaine, chaque autre symbole est alors une Action Bonus que vous pouvez réaliser lors de ce tour (sous réserve de remplir les conditions de l'action). Vous pouvez déclencher une Action Bonus même si l'Ordre du Capitaine n'est pas exécuté, du moment que le Capitaine se situe sur cet Ordre. *Par exemple, l'Ordre Piller alors que vous n'avez effectivement rien pillé.*



Correspond à l'Ordre du Capitaine      Action Bonus

- Les Actions Bonus, à l'instar des Ordres du Capitaine, sont facultatives. Il n'est jamais obligatoire de les résoudre.
- La plupart des Actions Bonus sont résolues une fois que l'Ordre d'origine a été complètement résolu. Il existe une exception, « Relancer », qui s'exécute pendant un Ordre Attaquer.
- Les Actions Bonus sont gratuites. Il n'y a aucun coût supplémentaire.

Certaines Actions Bonus copient l'Ordre éponyme du Capitaine : *Piller, Négocier, Recruter, Observer* et *Attaquer*. Elles sont résolues comme les Ordres du Capitaine, mais **NE DÉCLENCHENT PAS** elles-mêmes d'Actions Bonus.

### Résolution des Actions Bonus

Effectuez toujours d'abord les Actions Bonus de votre Capitaine avant celles de votre Équipage.

- Les Actions Bonus du Capitaine sont résolues dans l'ordre, de gauche à droite : soit « Enterrer, puis Attaquer », soit « Enterrer, puis Piller » (en fonction du Capitaine étant à la tête de votre bateau). Vous ne pouvez pas effectuer l'Action Bonus *Attaquer* ou *Piller* du Capitaine avant son Action Bonus *Enterrer* (mais vous pouvez ignorer l'action Enterrer et n'effectuer que la seconde).

Le Capitaine en premier



Les Actions Bonus de l'Équipage sont résolues dans l'ordre de votre choix, mais chacune doit être résolue dans son intégralité avant de résoudre la suivante.



### Enterrer un Trésor

Pour enterrer l'un de vos Trésors dans une Cache (🗳️) vide, vous devez vous trouver sur sa carte Mer et dépenser autant d'Or que le montant indiqué. Placez votre jeton Trésor sur le symbole 🗳️ de la Cache.

*Vous ne pouvez pas enterrer un Trésor si :*

- Vous n'avez pas assez d'Or.
- La Frégate Royale est également présente sur votre carte Mer.
- Un autre Trésor est déjà enterré dans cette Cache.

Dès que vous avez **enterré 3 Trésors**, la fin de partie est déclenchée (voir *Fin de la partie*, p. 16).



## DÉCLENCHER DES ACTIONS BONUS, SUITE...



### Négocier un Butin Spécial

Négociez la combinaison de Butin indiquée et gagnez l'Or associé. Vous devez toujours vous trouver sur un Marché qui **négocie l'un des types de Butins composant le Butin Spécial**. Se résout après un Ordre *Négocier*. Le cours des Butins n'a aucun effet et n'est pas affecté par cette Action Bonus (voir *Négocier*, p. 9).



### Troquer

Remettez l'un des cubes de votre Galion Pirate dans le sac Butin et remplacez-le par 1 Caisse Butin choisie dans le sac Butin.



### Manœuvrer la Frégate Royale ou un Navire Marchand

Faites naviguer le bateau illustré (la Frégate Royale ou l'un des Navires Marchands) du nombre de cartes Mer indiqué. Il n'est pas nécessaire d'appliquer les règles normales de ce bateau, mais chaque Navire Marchand doit conserver son orientation vers son Port de destination (voir *Manœuvrer les Navires Marchands*, page suivante). La Frégate Royale ignore les Galions Pirates lors de cette navigation.



### Gagner de l'Or

Gagnez immédiatement l'Or indiqué.



### Relancer

Si vous obtenez les résultats indiqués au bas d'une carte Équipage possédant un *Relancer*, vous pouvez relancer une fois chacun de ces dés pendant l'attaque. Si plusieurs cartes Équipage offrent cette aptitude, utilisez complètement le potentiel de la première carte avant d'utiliser la seconde. Cette action n'est utilisable ni lorsque vous effectuez un Ordre *Attaquer* ni lors de l'Action Bonus *Attaquer* ni lorsqu'un autre joueur vous attaque.



### Réaffecter

Vous pouvez réaffecter n'importe quel nombre de Matelots actuellement affectés à n'importe lequel des 4 Postes de Bord (y compris sur *Réparation*), en les changeant simplement de Poste. Vous ne pouvez pas réaffecter les Matelots présents sur la Barre. Les Matelots réaffectés respectivement au *Gréement* ou aux *Canons* sont immédiatement utilisables pour renforcer les Actions Bonus *Naviguer* ou *Attaquer*. Ceux réaffectés à l'*Extorsion* génèrent de l'Or si vous avez traversé la Voie Maritime ce tour.



### Naviguer

Vous pouvez effectuer l'action Naviguer en tant qu'Action Bonus (voir *Naviguer votre Galion*, page 8). Vous devez terminer votre déplacement (comme à l'accoutumée) avant d'effectuer une autre Action Bonus.

## 5. CROISER LA VOIE MARITIME

Après résolution de l'Ordre du Capitaine et des Actions Bonus, vérifiez si votre Capitaine a croisé la Voie Maritime (☉) ce tour. Si oui :

1. Gagnez 1 d'Or pour chaque Matelot sur *Extorsion*.
2. La Frégate Royale et les Navires Marchands naviguent. C'est le joueur à droite du « joueur actif » (celui qui vient de croiser la Voie Maritime) qui s'en charge.



### Manœuvrer les Navires Marchands

Le but de chaque Navire Marchand est de rejoindre le Port opposé à son Port de départ. Le **Navire Marchand orange** navigue en premier de 1 ☉ en direction du Port vers lequel il est orienté. Puis, le **Navire Marchand vert** navigue de 1 ☉ en direction de son propre Port.

En les manœuvrant, veillez à conserver l'orientation des bateaux vers leur Port, afin qu'ils naviguent toujours dans la bonne direction. Le joueur à droite du joueur actif choisit vers quelles cartes Mer naviguent les Navires Marchands en veillant à ce que ces déplacements les rapprochent de leur Port de destination.



Lorsqu'un Navire Marchand atteint son Port, il **fait demi-tour** pour repartir vers le Port opposé. Avant cela, il livre son Butin : remettez sa Caisse Butin dans le sac Butin et piochez une **nouvelle Caisse Butin** en remplacement. Les Navires Marchands ne sont pas affectés par les Tempêtes.



### Manœuvrer la Frégate Royale

Après les Navires Marchands, c'est au tour de la Frégate Royale de naviguer jusqu'à un certain nombre de ☉ vers le joueur actif, s'arrêtant si elle atteint la carte Mer qu'il occupe. Elle se dirige **toujours vers le Galion Pirate** du joueur actif, même s'il s'est *Planqué* dans une Crique. La Frégate Royale n'est pas affectée par les Tempêtes. Le nombre de ☉ qu'elle parcourt dépend du nombre de Trésors que le joueur actif a enterrés :



0 Trésor



1 Trésor



2 Trésors



3 Trésors

### Attaqué par la Frégate Royale

Si la Frégate Royale atteint la carte Mer où vous (le joueur actif) vous trouvez, elle interrompt son déplacement et vous attaque (sauf si vous êtes *Planqué* dans une Crique). La Frégate Royale ne s'attaque qu'au joueur actif, ignorant tout autre Galion Pirate rencontré lors de sa navigation. Elle remporte automatiquement les combats et ne peut jamais être vaincue. Votre Galion Pirate est Chahuté, mais au lieu de déplacer 1 Matelot, vous devez déplacer **TOUS les matelots présents aux Postes de Bord ET ceux sur la Barre vers la Réparation**. De plus, vous ne gagnez aucun jeton Coup Sûr lorsque la Frégate Royale vous attaque. 15





## ACQUÉRIR DE LA LÉGENDE

Lorsque vous coulez un Galion Pirate adverse ou certains Navires Marchands, votre jeton Légende progresse immédiatement de 1 niveau sur votre plateau Légende. À chaque nouveau niveau, vous bénéficiez immédiatement d'un bonus à usage unique (Or, nouveau Matelot ou jeton Coup Sûr) et parfois d'un bonus permanent au nombre de 🌀 de navigation ou au nombre de dés que vous lancer pour attaquer. Lorsque le jeton Légende atteint le dernier niveau, vous ne recevez plus de nouveaux bonus, même si vous continuez de faire grandir votre Légende. Vous ne pouvez jamais perdre de Niveau de Légende : votre jeton ne peut jamais redescendre sur cette piste.



## TOUR DU JOUEUR SUIVANT

Une fois que vous avez (1) choisi un Ordre pour votre Capitaine, (2) navigué, (3) résolu l'Ordre, (4) déclenché des Actions Bonus et (5) résolu d'avoir croisé la Voie Maritime (le cas échéant), votre tour est terminé. C'est maintenant le tour du joueur suivant dans le sens horaire.

## FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a placé son **troisième et dernier jeton Trésor**, la fin de partie est déclenchée. Les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce qu'ils aient tous joué le même nombre de tours (le premier joueur ne joue pas de nouveau tour). La partie est ensuite terminée.



Le joueur qui a enterré ses 3 Trésors remporte la partie.

- Si plusieurs joueurs y sont parvenus, celui ayant le plus haut Niveau de Légende est déclaré vainqueur.
- Si l'égalité persiste, celui ayant le plus d'Or l'emporte.
- Si l'égalité persiste, celui ayant le plus de Caisses Butin sur son Galion Pirate gagne.
- Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire !

**Auteur :** Scott Almes

**Développement :** Michael Coe, Sam Aho

**Illustrateurs :** Felix Wermke, Nikoletta

**Concepteur 3D :** Emerson Matsuuchi

Vaszi, Ian Rosenthaler, Chip Cole

**Editor :** David Ladyman

**Conception graphique :** Benjamin Shulman

**Traduction française :** MeepleRules.fr

**Producteurs honoraires :** Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Randal Lloyd, Brian Kirchhoff, Curtis Tornock, Arioch Morningstar, Chris Estep, Jeff Hoffman, Carly Othling, Smiley Wilkinson, Josh Pactor, John Mark Brown, Ramon van Hal, Branson Bryant, Cheng Xiong, Mark Heffernan, le Printed Meeple et la famille the Schroeder.



Consultez nos autres jeux Tiny Epic :  
[www.PixieGames.fr](http://www.PixieGames.fr)





# JEU SOLO : LE PIRATE LÉGENDAIRE

Dans une partie solo, vous affrontez un pirate légendaire à la personnalité unique. Soyez le premier à enterrer vos 3 Trésors et vous remporterez la partie !

## MISE EN PLACE SOLO

Préparez le jeu comme pour une partie à 2 joueurs, avec les ajustements suivants :

1. Prenez aléatoirement un **plateau Barre** et un **plateau Légende**. Placez-les côte à côte, face Solo visible : ils représentent un capitaine et sa personnalité.

2. Choisissez une couleur pour le Pirate Solo :

**A.** Placez aléatoirement 5 jetons **Ordre** de cette couleur sur la Barre du plateau Barre

**B.** Placez le **Capitaine** sur la case Planque en haut de la Barre.

**C.** Prenez 3 **Matelots** et placez chacun d'eux à l'un des Postes de Bord au bas du plateau Barre. Rangez le quatrième Matelot dans la boîte.

**D.** Placez les 3 **Trésors** sur leurs emplacements au bas du plateau Légende.

**E.** Placez le **jeton Légende** sur l'emplacement correspondant en haut à gauche du plateau Légende.

**F.** Placez le **Doublon d'Or** près de la piste d'Or, représentant un stock de « zéro ».

Plateau Légende Solo

Plateau Barre Solo



*N'attribuez pas de carte Capitaine au Pirate Solo (le plateau Barre Solo est le Capitaine).*

3. Commencez par placer votre **Galion Pirate** dans une Crique. Placez ensuite la **Frégate Royale** sur une carte Mer d'un coin de la grille et vide de tout Navire Marchand. Enfin, placez le **Galion Pirate Solo** dans la Crique libre qui est diagonalement la plus éloignée de la Frégate Royale.

4. Le Pirate Solo et vous recevez un Butin de départ comme lors de la mise en place standard. Vous êtes le premier joueur.

## À VOTRE TOUR

Vous êtes le premier joueur et jouez votre tour normalement, à un changement près :



Lorsque vous croisez la Voie Maritime, le Pirate Solo manœuvre les bateaux. S'il doit faire un choix, il les fait naviguer **d'abord verticalement**, puis horizontalement.

**Marchands :** Si possible, le Pirate Solo déplace chaque Navire Marchand sur une carte Mer adjacente qui l'éloigne de vous (à condition que cette destination le rapproche de son Port). Il y a une exception : un Marchand ne se déplace pas sur la même carte Mer qu'un autre Marchand, même si cela l'oblige à se déplacer sur la carte Mer occupée par votre bateau. Si possible, déplacez les Marchands de façon à éviter cette situation.

**Frégate Royale :** Elle navigue verticalement jusqu'à rejoindre votre ligne, puis navigue horizontalement vers vous.

# AU TOUR DU PIRATE SOLO

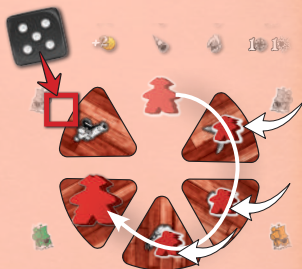
Au début du tour, lancez un dé pour déterminer l'ordre exécuté par le Pirate Solo :

## Sur 1 à 5 : La Barre Solo

Le Pirate Solo avance son Capitaine sur la Barre dans le sens horaire (en utilisant des Matelots pour sauter des cases si nécessaire) pour atteindre l'Ordre indiqué par le résultat du dé.

Lorsqu'il doit placer un Matelot pour sauter une case, il prend le Matelot le plus à droite en bas de son plateau Barre (y compris sur *Réparation*).

Si le Capitaine s'arrête ou saute une case déjà occupée par un Matelot, ce dernier est replacé sur le Poste de Bord libre le plus à gauche. Un seul Matelot peut être affecté à chaque Poste de Bord, sauf *Réparation* qui peut en accueillir plusieurs. Si le Pirate Solo ne peut pas atteindre l'Ordre requis par manque de Matelots, il avance son Capitaine aussi loin que possible sur la Barre jusqu'à un jeton Ordre.




## Sur 6 : L'action Légendaire

Le Pirate Solo avance son jeton Légende d'une case dans le sens horaire sur son plateau Légende et résout les Ordres ou Actions indiqués dans cette case, dans l'ordre, du haut vers le bas.




## Le Pirate Solo Navigue puis Exécute un Ordre

Consultez la case de la Barre où se trouve le Capitaine du Pirate Solo. Près du symbole dé de cette case se trouve un symbole indiquant le bateau que le Pirate Solo va cibler (vous ou l'un des Navires Marchands). *Le Pirate Solo vous cible toujours s'il obtient un 6.* Réolvez les Ordres du Pirate Solo en **3 étapes** :


1. Déplacez-le aussi loin que possible vers le bateau ciblé, en naviguant d'abord verticalement pour rejoindre la ligne de ce bateau, puis horizontalement. Pensez à tout  dont peut bénéficier le Pirate Solo grâce aux Actions Bonus, aux Postes de Bord ou à son Niveau de Légende. Le Pirate Solo arrête sa navigation s'il rejoint la carte Mer occupée par sa cible.
2. Exécutez l'Ordre du Pirate Solo (voir page suivante).
3. Une fois cet Ordre résolu, vérifiez s'il déclenche une des Actions Bonus listées en haut du plateau Barre Solo. Remarquez que les cartes Équipage Solo NE DÉCLENCHENT PAS d'Action Bonus. Utilisez-les simplement pour leurs résultats de dé et pour les touches en combat.





 **Pillier** - Piochez 1 Caisse Butin dans le sac et chargez-la sur le Galion du Pirate Solo. Il n'est pas nécessaire qu'une Colonie soit présente pour Pillier (il Pille n'importe quelle île).



*S'il s'agit du troisième butin chargé sur son bateau, le Pirate Solo Négocie immédiatement (voir plus bas).*

 **Attaquer** - Attaquez le bateau ciblé s'il est sur la même carte Mer (voir page suivante).

 **Négociateur** - Vendez tous les Butins du type disposant du cours le plus élevé (d'après le Marché) qui sont chargés dans le bateau. Défaussez dans le sac les cubes négociés, puis ajustez le cours des Butins ayant été vendus. Le Pirate Solo n'a pas besoin d'être sur un Marché pour Négocier.

 **Observer** - S'il y a un jeton Observation sur la carte Mer occupée par le Pirate Solo, il prend ce jeton et résout son effet avant de le défausser :




*Gagnez la quantité d'Or indiquée*




*Gagnez 1 d'Or*




*Piochez 1 Caisse Butin (voir règles plus haut).*

 **Recruter** - Piochez la première carte de la pioche et ajoutez-la face visible à droite du plateau Barre Solo et des éventuelles autres cartes déjà présentes : la nouvelle carte est toujours la plus à droite. Le Pirate Solo est également limité à 4 cartes Équipage. Au lieu d'en piocher une cinquième, il défausse à la place les 3 cartes Équipage visibles, les place sous la pioche, puis en pioche 3 nouvelles.

 **Se Planquer et Croiser la Voie Maritime** - Le Pirate Solo ne place jamais son Capitaine sur la case *Planque* : il la saute systématiquement. Quand son Capitaine croise la Voie Maritime, déplacez pour lui les Navires Marchands et la Frégate Royale (visant le Pirate Solo) à la fin de son tour.

## Enterrer un Trésor

Lorsque le Doublon du Pirate Solo atteint la dernière case de sa piste d'Or, il enterre immédiatement, sur l'île la plus proche disposant d'une Cache () libre, le Trésor le plus à gauche de son plateau Légende. Si plusieurs îles sont équidistantes, il l'enterre sur la moins coûteuse. S'il y a égalité pour la moins coûteuse, vous choisissez. Placez ensuite son Doublon d'Or en dehors de la piste d'Or, pour indiquer « zéro ». Tout Or gagné alors que le Doublon d'Or a atteint la dernière case est perdu.



*Chaque Trésor retiré du plateau Légende Solo augmente les capacités du Galion du Pirate Solo. Cela augmente sa navigation, le nombre de dés qu'il lance et ses touches automatiques.*

## ATTAQUE DU PIRATE SOLO

Lorsque le Pirate Solo attaque (ou est attaqué), décomptez ses ☀ ainsi :

- Lancez autant de dés que son niveau, indiqué sur le plateau Légende Solo (la case la plus à droite dépourvue de Trésor). Comparez les résultats aux symboles de dés du Capitaine Solo indiqués en haut à droite du plateau Barre Solo et de ses cartes Équipages. Chaque résultat identique à un symbole présent sur une carte lui octroie 1 ☀..
- Chaque Matelot au Poste de Bord Canons lui octroie +1 ☀.
- Chaque symbole « touche automatique » (☀) indiqué au bas du plateau Légende Solo, dans les Actions Bonus du plateau Barre Solo, dans les actions du plateau Légende Solo et en haut des cartes Équipage Solo octroie +1 ☀.



*Le Pirate Solo n'utilise pas les jetons Coup Sûr et ne peut pas en gagner.*

*Chaque fois qu'il doit en gagner un, il gagne à la place 1 d'Or (voir plus bas).*

### Pirate Solo contre un Marchand

- **Si le Pirate Solo coule un Marchand :** il gagne l'Or indiqué sur la carte Marchand et charge immédiatement le Butin du Marchand sur son bateau (en *Négociant* immédiatement s'il s'agit du troisième cube chargé sur son bateau). Réinitialisez ensuite le Navire Marchand comme dans une partie multijoueurs.
- **Si le Pirate Solo est battu par le Marchand :** il est Chahuté (voir plus bas) et gagne 1 d'Or (au lieu d'un jeton Coup Sûr). Placez le Galion du Pirate Solo sur la Crique inoccupée la plus proche.
- **En cas d'égalité :** le Pirate Solo gagne 1 d'Or. Il n'arrive rien au Marchand.

### Pirate Solo contre vous

- **Si vous battez le Pirate Solo :** avancez votre jeton Légende de 1 niveau. Le Pirate Solo est Chahuté (voir *Chahuter le Pirate Solo*, ci-dessous), il gagne 1 d'Or et son Galion est placé sur la Crique inoccupée la plus proche.
- **Si vous êtes battu par le Pirate Solo :** vous êtes Chahuté et gagnez un jeton Coup Sûr. Le Pirate Solo gagne autant d'Or que le plus petit montant indiqué par les cartes Marchand actuellement face visible sous le plateau Marché.
- **En cas d'égalité :** vous gagnez un jeton Coup Sûr et le Pirate Solo gagne 1 d'Or.

### Frégate Royale contre Pirate Solo

Le Pirate Solo est *sévèrement* Chahuté : **affectez ses 3 Matelots** au Poste de Bord *Réparation* et placez son bateau sur la Crique inoccupée la plus proche.

#### Chahuter le Pirate Solo

Quand vous décidez lequel de ses Matelots affecter à *Réparation*, affectez d'abord celui sur le Poste de Bord le **plus à droite** autre que *Réparation*. S'il n'y a aucun Matelot aux Postes de Bord, affectez ceux de la Barre, en commençant par celui le plus proche du Capitaine (dans le sens antihoraire). Si tous les Matelots sont déjà sur la *Réparation*, rien ne se passe.



## FIN DE PARTIE SOLO

Le premier pirate à enterrer ses 3 Trésors remporte la partie. Cela met immédiatement fin à la partie, l'autre joueur ne profite pas d'un dernier tour.

