

1 - 2 joueurs

CAPTAINS WAR

EN DUEL

Les règles du jeu s'appliquent à 2 joueurs, à l'exception des points suivants :

- La piste d'Attributs rapporte 12 PR au premier, 7 au second.
- La Bataille navale rapporte 15 PR au premier, 7 au second.



- Les  ne sont pas utilisés, mais un joueur ne peut pas attaquer 2 tours de suite.

Exemple : Alexandre attaque Marie à son tour.
À son prochain tour, que Marie l'ait attaqué ou non, il ne pourra pas attaquer de nouveau.

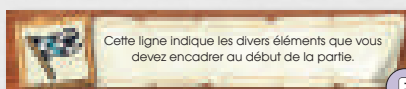


EN SOLO

Ce mode de jeu exige le recours à une carte Capitaine légendaire disponible dans le paquet présent dans cette boîte. Pour les utiliser, il vous faut partir à l'aventure, en le débballant. Toutefois, les autres règles et cartes disponibles dans cette boîte de jeu ne sont pas compatibles avec le mode Solo.

APPLIQUEZ LES CHANGEMENTS DE RÈGLES SUIVANTS

- Chaque drapeau de résultat doit être divisé en deux (trait vertical) afin de marquer à gauche le score du joueur et à droite celui de votre adversaire (voir l'exemple en page 15). **A**



Extrait de carte Capitaine légendaire



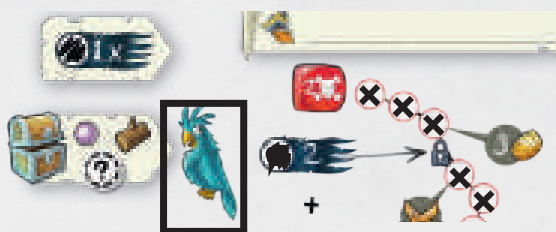
- Vous encadrez les ressources et l'équipage de départ de votre adversaire (indiqué sur sa carte). Vous jouerez votre tour et celui de votre adversaire sur la même feuille de jeu. **B**
- Pour les , les Ressources et les Pirates vous entourez les éléments correspondants en commençant par les premiers disponibles à gauche ; tandis que vous encadrez en commençant par les premiers disponibles à droite pour votre adversaire **C**
- Pour les acquisitions, vous noircissez normalement les drapeaux associés mais encadrez l'image de l'acquisition pour votre adversaire. **D**

- Pour les pistes, vous barrez les cercles rouges dans un sens pour votre adversaire (↙ par exemple) et dans l'autre (↘ donc) pour vous-même. **E** Appliquez la même notation lorsqu'un gain est atteint.
- Noircissez le drapeau du radeau, car vous commencez une partie Solo sur cette embarcation. **F**
- Encadrez-le ensuite, car le Capitaine légendaire que vous affrontez est dans la même situation. **F**
- Si vous validez en même temps un bonus de commandement de 6 PR, encadrez-le par un losange afin de le compter pour vous deux.

Lorsque vous avancez sur une piste, recevez de l'Or ou des Ressources, ou recrutez des Pirates, vous entourez les éléments correspondants en commençant par les premiers disponibles à gauche ; tandis que vous les encadrez en commençant par les premiers disponibles à droite pour votre adversaire.

- Lorsque la progression sur la piste d'Embarcations attribue un bonus d'abordage, vous entourez le + 1 du symbole pour vous et vous encadrez le dessin associé pour le Capitaine légendaire. **G**
- Pour le tableau d'abordage, si vous obtenez le même bonus/malus, encadrez-le d'un losange. Sinon, entourez le votre et encadrez celui du Capitaine légendaire. **H**

Exemple : vous gagnez 2 PR pour avoir réalisé cette acquisition. Votre adversaire en a bénéficié également, car vous aviez encadré l'image de cette même acquisition.



- ! Aucun dé n'est écarté dans ce mode de jeu.**
- À votre tour, lorsque vous choisissez 2 résultats parmi les dés, cela en attribue automatiquement 2 à votre adversaire, en suivant le tableau ci-dessous (voir exemple page suivante).

RÉSULTATS		2 Résultats attribués à l'adversaire		RECRUTEMENT ?
				✓
				✓
				✓
				✓

Dessinez 1 **Drapeau** à côté des Ressources afin de comptabiliser les Ressources qu'il reste à votre adversaire à la fin de la partie. (Chaque Ressource non utilisée lui rapportera 1 PR.) **I**

COMMENT JOUER ?

Les phases 1 (butin) et 2 (commandement) du tour de jeu se déroulent normalement, contrairement à la phase 3.

Vous jouez ensuite en lieu et place de votre adversaire sur la même feuille. Vous écarter les 2 dés dont vous avez choisi les résultats afin de vous faciliter la lecture du tableau qui vous permet de gérer votre adversaire. Les 4 autres dés ne sont pas manipulés.

QUE FAIT MON ADVERSAIRE ?

Le tableau au dos des cartes (voir page 3) vous permet de déterminer quels résultats sont attribués à votre adversaire en fonction de ceux que vous avez choisis pour vous-même. Le joueur encadre ainsi les Ressources,  et Pirates mais barre (\) les cercles rouges et gains associés pour le compte du Capitaine légendaire.

Si votre adversaire peut réaliser 1 acquisition avec ses Ressources disponibles et/ou en achetant des Ressources manquantes, vous le faites pour lui à ce moment. En cas de choix entre 2 acquisitions, vous devez réaliser celle qui lui rapporte le plus de points de Réputation, même s'il doit dépenser plus de Ressources ou de  pour l'obtenir.

Quand le Capitaine légendaire doit utiliser 1 Ressource de son choix pour réaliser une acquisition, vous lui noircissez celle dont le plus d'exemplaires est disponible. Si plusieurs Ressources se disputent cette situation, vous sélectionnez la plus basse dans le coffre.

Si le tableau l'indique, votre adversaire doit utiliser ses  afin de recruter le Pirate avec la Force la plus élevée possible.

Si votre adversaire dispose d'au moins 1 Pirate, vous lancez ensuite les 3 dés bleus.

- Si les dés indiquent 2 résultats identiques, vous subissez un abordage.
- Dans le cas contraire, vous pouvez lancer un abordage contre votre adversaire. Si vous ne le faites pas, vous pouvez lancer les 6 dés afin de commencer un nouveau tour.

Dès que votre adversaire ne dispose plus de Pirates, il gagne directement un Pirate identique à votre Pirate le plus faible. Si vous n'avez pas de Pirate, il gagnera le même que vous lors de votre prochain achat ou gain.

Attention !  et  ne constituent pas 2 résultats identiques, mais 2  le sont, comme n'importe quelle paire de faces bleues strictement identiques.

LES ABORDAGES

À chaque abordage, votre adversaire peut jouer entre 1 à 3 Pirates. Vous choisissez vos Pirates, puis vous jouez pour lui en lançant 3 fois le dé jaune. Chaque résultat est interprété grâce au tableau ci-dessous. Vous noircissez à chaque lancer le Pirate adverse désigné par le dé jaune.

Résultat	Pirate à inscrire pour l'adversaire
 ou 	Pirate le plus faible
 ou 	0
 ou 	Pirate le plus fort



- La carte représentant l'adversaire indique ses gains en cas d'abordage.
- N'oubliez pas d'encadrer le symbole d'attaque ou de défense de l'adversaire à chaque abordage. Entourez-le pour vous-même.
- Si le lancer de dés affiche 3 fois les valeurs  ou , votre adversaire vous attaque avec son Pirate le plus faible.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

Au cours d'un tour de jeu contre un Capitaine légendaire, les dés donnent les résultats suivants :



Lors de son tour, Alexandre choisit  et .



RÉSULTATS	2 Résultats attribués à l'adversaire			RECRUTEMENT ?
				✓
				✓
				
				
				
				✓
				✓

- Le tableau indique que le Capitaine légendaire prend le dé rouge et 1 dé bleu. Concernant les Ressources, Il regarde s'il peut avoir la Ressource la plus utilisée à chaque fois (soit celle la plus en hauteur sur la feuille). Il dispose déjà de Perles, Il prend donc 1 . (En cas d'égalité sur les 3 Ressources sorties ce tour-ci, il aurait pris de nouveau la Ressource la plus haute, soit 1 ).
- Le Capitaine légendaire dispose de 7 . Il lui manque la Ressource de son choix pour réaliser la deuxième acquisition côté Embarcations. En utilisant 3 , il achète donc la ressource la plus basse dans son coffre , puis noircit les Ressources demandées par cette acquisition, puis Alexandre encadre l'image associée, montrant qu'il a réalisé cette action.
- Il lui reste 4  pour recruter 1 Pirate, mais le tableau indique qu'il ne le peut pas avec les 2 dés choisis. En effet, la case Recrutement n'est pas cochée à cette ligne.
- Alexandre lance 3 dés Ressources et obtient 2 faces identiques. Il subit donc un abordage. Il choisit les 3 Pirates qu'il souhaite y engager. Il décide d'envoyer au combat uniquement 1 Pirate de Force . Le dé Pièce d'Or est ensuite lancé 3 fois : 2 , 4  et 5 . Cela indique pour le Capitaine légendaire, dans le premier cercle sa troupe la plus faible, Force  puis dans le deuxième aucune troupe, soit 0. Enfin, dans le dernier, le Capitaine légendaire vient mettre son Pirate le plus fort : un Pirate de Force . Il remporte cet abordage car ses Pirates ont une force d'attaque supérieure à ceux d'Alexandre. Alexandre encadre par conséquent 5  pour son adversaire comme l'indique la carte correspondante.

LES CAPITAINES LÉGENDAIRES

- Vous ne pouvez pas voler de  à un Capitaine légendaire au terme d'un abordage. Vous entourez tout de même 5  si c'est la récompense que vous choisissez. Cependant, le Capitaine légendaire peut toujours vous voler s'il triomphe.
- Un Capitaine légendaire ne peut pas vous attaquer s'il n'a pas de Pirates. Il peut en revanche vous attaquer si vous n'avez pas de Pirates.
- Il faut toujours choisir pour lui l'acquisition qui lui rapportera le plus de points.
- En cas de victoire lors d'un abordage, si le Capitaine légendaire doit choisir une piste Course, c'est toujours celle où il se trouve en retard par rapport à vous. S'il est en avance sur les 2 pistes, ou qu'il se trouve à égalité avec vous, alors, il avance sur la piste des Embarcations.
- S'il se trouve bloqué sur 1 piste (car il n'a pas réalisé l'acquisition lui permettant d'avancer ou qu'il est au bout de la piste en question), il avance sur l'autre piste. En cas de blocage sur les 2 pistes, rien ne se passe. Avoir 1 seul cercle rouge disponible ne signifie pas que le Capitaine légendaire est bloqué ; vous barrez uniquement 1 de ces cercles pour lui.
- Le Capitaine légendaire prend toujours en priorité le  puis le dé avec une double Ressource, puis celui avec une seule Ressource. Si l'un des résultats est  ou qu'il y a le choix entre plusieurs Ressources pour le Capitaine légendaire, choisissez pour lui la Ressource la plus haute dans le coffre dont il dispose le moins d'exemplaires encadrés.

Exemples :

Le Capitaine légendaire dispose d'une Ressource : 1 . Les 3 résultats des dés du tour sont ,  et . Vous devez choisir le  et prendre la Ressource la plus haute. Disposant déjà d'une , le capitaine prend la prochaine ressource la plus haute, .

1) Les trois résultats du tour sont ,  et . Priorité aux doubles Ressources. Vous devez prendre pour lui le .

2) Les trois résultats du tour sont ,  et . Ce dernier est attribué au Capitaine légendaire.

- Si lors d'un abordage, le Capitaine légendaire obtient 3 fois le résultat  ou , alors il attaque uniquement avec son Pirate le plus faible, car il faut respecter la nécessité d'avoir au moins 1 Pirate attaquant.
- Si vous obtenez 3 résultats identiques lors du lancer des 3 dés Ressources, le Capitaine légendaire n'attaque pas.

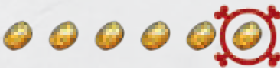
JOKER



Équivaut à la la Ressource de son choix.

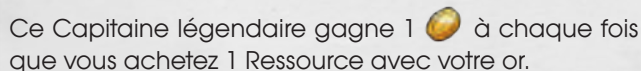
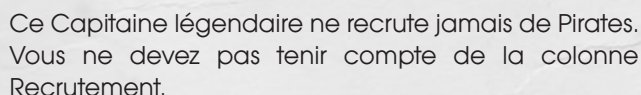
FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève lorsqu'une des conditions suivantes est remplie :

- 5 abordages ont eu lieu. 
- Plus aucune PO n'est disponible. 
- 2 bonus de commandement sont obtenus par le même capitaine. 
- Une condition de fin de partie liée aux Ressources est également ajoutée. À l'image de la condition des , si un joueur vient entourer la dernière Ressource disponible d'un type de Ressource, la partie prend fin à la fin du tour en cours et donc de l'éventuel abordage.
Contrairement à vous, votre adversaire peut utiliser ses  restantes pour recruter 1 dernier Pirate : celui qui rapporte le plus de Force pour la Bataille navale a enfin lieu, puis les points de Réputation sont comptabilisés.
- Encadrez le résultat final de la piste d'Attributs pour le Capitaine légendaire et entourez le vôtre. En cas d'égalité, encadrez 12 PR d'un losange.
- Vous noterez le total obtenu par votre adversaire sur une piste à l'extérieur du drapeau en fin de partie. N'oubliez pas de compter les Ressources non-utilisées du Capitaine légendaire, car elles lui rapportent 1 PR chacune. Inscrivez ce résultat dans le drapeau que vous avez dessiné en  (voir pages 2-3).



LES CAPITAINES LÉGENDAIRES (MODE SOLO UNIQUEMENT)



DÉROULEMENT DU TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se déroule en 3 phases, suivant l'ordre ci-dessous.

- 1) Phase du butin :** vous lancez 6 dés       , puis choisissez 2 résultats (voir l'autre livret, page 6).
- 2) Phase de commandement :** au cours de cette phase, vous avez la possibilité d'acheter des Ressources, de réaliser 1 acquisition  et de recruter des Pirates grâce à votre Or (voir l'autre livret, page 6).
- 3) Phase du Capitaine légendaire :** les 2 résultats choisis en attribuent 2 à votre adversaire. Si ce dernier peut réaliser 1 action, faites-la pour lui. Ensuite, si le tableau d'abordage l'indique, recrutez pour lui le Pirate avec la Force la plus élevée.
- 4) Phase d'abordage :** lancez les 3 dés bleus. Si 2 résultats sont strictement identiques, le Capitaine légendaire vous attaque. Dans le cas contraire, vous **pouvez** l'attaquer.

RESULTATS		2: Resultats atribuïts a l'adversari		RECRUTEMENT ?
				✓
				✓
				✓
				✓

Auteur : Alexandre Aguilar
Illustrateur : Olivier Derouetteau
© Bragelonne Games 2022
Imprimé en Chine par Longpack Games
EAN : 3770011038305

Visuels non contractuels
Bragelonne Games
60-62, rue d'Hauteville
75010 Paris
www.bragelonne.games



