

# FORTUNES DE MER

Aide - Le Nain Brillard

Règles de l'extension Contre vents et marées (mX = module n°X) / CNJ = Capitaine non joueur

## Préparation :

Chaque joueur prend un tableau de bord puis :

- Il choisit une couleur, prend ses cubes, sa figurine et un Coffre aux trésors.
- Piocher aléatoirement une carte Capitaine sans la dévoiler.
- Choisir secrètement une carte bateau entre un Sloop ou une Flûte.

Quand les pioches et choix sont faits, tous les joueurs révèlent leurs cartes et les posent sur leurs tableaux de bord.

Chaque joueur :

- Pioche une carte Gloire, place sa figurine et son drapeau sur le Port d'attache du Capitaine, place les cubes sur son tableau de bord selon les caractéristiques de la carte bateau, et prend 10 Or.
- Prend l'extension de plateau Gloire/Contrebande (m2 et m3).
- Prend l'extension de plateau Faveurs et place 1 cube sur "Aucune faveur" (m10).
- Prend l'extension de plateau Loyauté de l'équipage et un cube sur "Satisfait" (m11) (Les effets sont cumulatifs à partir de "Satisfait").

Déterminer le 1er joueur en piochant une carte Capitaine parmi toutes celles en jeu.

Mélanger les paquets Gloire, Mission, Rumeur et Cargaison, et les cartes Contrebande dans le paquet Cargaison (m7).

Mélanger le paquet Capitaine et créer un paquet de 16 cartes -1 par joueur, et mélanger le paquet Événement et créer un paquet de 34 cartes.

Placer aléatoirement 1 jeton Demande face visible dans chaque Port (empiler le surplus), 1 jeton Modification face cachée dans chaque Port, 1 jeton Marchand face Nationalité cachée dans chaque Zone Maritime.

Piocher deux cartes Mission, les lire à voix haute et les placer selon le lieu indiqué sur chacune d'elles.

Placer un cube de chaque joueur dans la zone 0 de la piste Gloire, et les 5 cubes bruns près du tableau L'Ennemi.

Mélanger face cachée les pions Amélioration CNJ (m4).

Placer le plateau Galion au trésor près du plateau et sa figurine dorée dans la Zone maritime de Cartagena (m6) (Piocher un pion Amélioration de CNJ (m4)).

Placer la Rose des vents près du plateau et le jeton Tempête sur la Mer des Caraïbes (m8).

Placer la Rose des vents près du plateau et le jeton Tempête sur la Mer des Caraïbes (m8).

## Règles particulières :

**Test (jet) de valeur d'un Capitaine :** Lancer autant de dés que la valeur à tester; réussi si un résultat Crâne (ou le nombre requis si demandé).

**Joueur Pirate ou Marchand :** Un joueur est un Pirate dès qu'il reçoit un jeton Prime. Sinon c'est un Marchand.

**Cartes Gloire :** 4 cartes max en main; défausser sans pouvoir en jouer une si surplus; **Spécialiste :** un seul de chaque type peut être engagé.

**Capitaine joueur mort ou mis à la retraite :**

- À l'annonce de sa mort, défausser le Capitaine, les cartes, le bateau, tout ce qui était à bord du bateau, les jetons Primes, et les Faveurs (m10).
- Piocher une nouvelle carte Capitaine.
  - Si le nouveau Capitaine doit être placé dans une Zone maritime avec un CNJ pirate, piocher un autre Capitaine.
  - Si plus de carte disponibles, la partie s'arrête immédiatement.
- Conserver les points de Gloire et l'Or caché.
- Suivre les instructions de préparation mais **recevez 10 Or moins l'Or caché.**
- Le nouveau Capitaine commencera au prochain tour du joueur.

**Usage des Faveurs :** Une Faveur peut être consommée pour effectuer une de ces actions (une seule fois chacune par circonstance) :

- Remplacer toutes les cartes de n'importe quel type lors d'un pioche (hors carte Événement ou lié à l'effet d'une carte Événement).
- Relancer un jet hors Combat, Raid ou Assaut (après la Reconnaissance).
- Faire relancer le test de Reconnaissance d'un CNJ qui vous cherche.
- Entrer illégalement dans un Port => 1 Faveur par Prime + 1 Faveur si ennemi en Guerre.

## Tour de jeu :

### 1) Piocher une carte Événement :

- Si Rose des vents (m8), définir le sens du vent de ce tour, puis déplacer le jeton Tempête dans le sens du vent (ou selon sens horaire).
- Le 1er joueur pioche 1 carte Événement (si plus de cartes disponibles, la partie s'arrête).
  - > Déplacer les CNJ dont l'icône Nation ou Pirate apparaît, d'abord vers une cible prioritaire, sinon dans la direction indiquée par la carte.
    - > Vers une cible prioritaire présente dans sa Zone maritime ou une Zone adjacente (hors Port) :
      - Si Navire d'une Nation, dans l'ordre suivant : Capitaine joueur ayant une prime de la Nation; Capitaine joueur ayant des primes d'autres Nations; Capitaine joueur d'une Nation ennemie (si **Man'o War**, vers **Man'o War ennemi**).
      - Si Pirate, dans l'ordre suivant : Capitaine non pirate ayant de l'Or à bord; Capitaine non pirate ayant au moins une Cargaison à bord; Capitaine non pirate (si Navire Nation, le Pirate se désintéresse des Capitaines joueurs).
    - > Dans la direction indiquée par la carte Événement (Si direction non indiquée sur la Zone maritime, la prochaine direction dans le sens horaire).
  - Lire à haute voix le texte de la carte, appliquer les effets et la défausser après résolution.
  - Si référence à un CNJ sur la carte Événement, perte d'1 Loyauté (m11).
- Si pions Marchand sur la piste Marchands, mélanger et placer aléatoirement les pions dans les Zones maritimes vides de Marchand.

### 2) Actions des joueurs :

- Annonce des cartes Gloire à jouer pendant le tour d'un autre :
  - Chaque joueur annonce s'il veut jouer une carte sans la montrer.
  - Tous les joueurs montrent leurs cartes.
  - Chaque joueur décide de résoudre ou non sa carte, puis la résout.
- Si le Capitaine Joueur est présent dans un Port, possibilité de mettre le Capitaine à la Retraite => Le retirer avant toute action et procéder à la mise en place d'un nouveau Capitaine.

- Si un Capitaine joueur est présent dans la même Zone maritime qu'un CNJ, **et pas de jeton Tempête dans sa Zone (m8)**, ce CNJ fait un test de Reconnaissance et si réussi, il lance un Combat (joué par un autre joueur).
  - Si présence de plusieurs Capitaines joueurs, l'ordre de priorité de la Reconnaissance est le suivant : Capitaines pirates; Capitaines pirates de la Nation ennemie; Capitaines non pirates avec de la Contrebande (m7).
    - > Si le Capitaine non pirate avec de la Contrebande est trouvé, il peut soit résister et attaquer le CNJ, soit défausser toutes ses cartes Contrebande (m7).
  - Si Navire Nation, le test de Reconnaissance est à la hauteur de la valeur indiquée ou du nombre de Primes si supérieur.
- Si début du tour dans une Zone Maritime avec le Jeton Tempête (m8), effectuer un test de Manœuvre et prendre 3 dégâts aléatoires (dé) -1 par Crâne.
- À partir 1er joueur, chaque joueur peut effectuer **jusqu'à 3 actions** (Possibilité de faire plusieurs fois la même).
  - Possibilité de gagner 1 Action supplémentaire en effectuant un test de Leadership (1x par tour) (m11).
  - **Déplacement** : 1 action pour soit :
    - > **Entrer dans le Port d'une Zone maritime.** Impossible dans le Port d'une nation qui recherche ce joueur (sauf Port d'attache).
    - > **Se déplacer d'une Zone maritime à une autre.**
      - **Rose des vents (m8)** : 1er Déplacement dans le sens du vent gratuit ; 1er Déplacement en vent contraire coûte 2 Actions.
    - > **Sortir du Port d'une Zone maritime.**
      - Vérifier le nombre de cartes Cargaison sur son Tableau de bord (limité à la valeur Cargaison du bateau).
  - **Reconnaissance** : 1 action pour suivre les étapes suivantes :
    - > Déclarer sa recherche dans la même Zone maritime : un Capitaine Joueur (sauf dans un Port) OU un CNJ OU un Marchand (jeton).
    - > Faire un test de Reconnaissance de son Capitaine. Si réussi, résoudre un Combat.
      - **Combat contre un Capitaine (joueur ou non joueur) :**
        - **Prendre 1 Prime** correspondant à la Nationalité du Capitaine si non pirate.
        - **Déclarer une action** (attaquant en premier) :
          - **Tirer (unique choix au 1er round; unique choix si les Mâts sont détruits 0).**
          - **Abordage** (impossible si Équipage = 0).
          - **Fuir** (si les deux Capitaines choisissent la Fuite, le combat prend fin immédiatement).
        - **Concours de manœuvre** : Chaque joueur effectue un test de Manœuvre.
        - **Action** : Le Gagnant et le Perdant appliquent leur action respective déclarée, dans cet ordre (sous conditions).

Si carte **Rumeur** à faire valoir, effectuer le test demandé (icône), résoudre les effets, puis défausser la carte (sauf contre-indication). Si Rumeur résolue, gagner 1 point de Gloire, 1 carte Gloire, 1 Loyauté (m11).

Si carte **Mission** à faire valoir, résoudre les effets puis défausser la carte (sauf contre-indication). Si Mission résolue, gagner 1 point de Gloire, 1 carte Gloire, 1 Loyauté (m11) et 1 Faveur (m10).

<b>Tirer</b> : le Gagnant inflige une Touche par Canon.	Pour chaque Touche, lancer 1 dé et infliger un Dégât sur la section correspondant au résultat (si Crâne au choix du joueur touché; surplus d'une section sur la Coque) et appliquer la conséquence si nécessaire (Coque et Cargaison); <b>Attaques simultanées; Si usage d'un jeton Arme Spéciale, le surplus d'une section n'est pas porté sur la Coque.</b>
<b>Tirer</b> : le Perdant ou l'Ex-aequo inflige 1 Touche par réussite (au maximum du nombre de canons).	<b>Perdu automatiquement si Équipage = 0.</b>
	Effectuer un test de Leadership.
	Infliger un dégât à l'Équipage adverse pour chaque Crâne (attaques simultanées ; au maximum de la valeur Équipage).
<b>Abordage</b> : Fin du combat Naval et début du combat d'Équipage.	Si Équipage à 0, le Capitaine est tué, et le vainqueur pille son bateau.
	Si aucun équipage à 0, nouveau round Abordage.
	Piller un Capitaine joueur : prendre OR, Gloire, Cargaison, Rumeur, Armes Spéciales, son bateau, ses Spécialistes (défausser les Spécialistes non embauchés).
	Piller un Navire (CNJ) : piocher 3 cartes Cargaison pour gagner de l'Or, mettre à jour le nombre de cartes Cargaison à bord et prendre les cartes restantes, et garder le bateau, et <b>possibilité de récupérer toute Amélioration non utilisée (m4).</b>
<b>Fuir</b> : le Gagnant peut fuir si l'adversaire n'a pas obtenu de Crâne.	Un CNJ peut fuir uniquement si moins de Canons ou d'Équipage que le Capitaine joueur.

- Si aucun Capitaine n'est tué ou a fui, procéder à un nouveau round.
- Si le Capitaine mort était un Capitaine joueur Pirate, le vainqueur gagne 5 Or par Prime (une seule nation non primée sur le vainqueur).
- Si le Capitaine mort était un CNJ Pirate, le vainqueur gagne 5 Or si un Sloop ou 15 Or si une Frégate.
- Si le bateau attaqué est non pirate et coulé, prendre une Prime de sa Nationalité.
- CNJ : remise à zéro de ses caractéristiques en fin de combat. **Il récupère son pion Amélioration CNJ si consommé pendant le combat (m4).**
- **Combat contre un Marchand (impossible si une section de l'attaquant est détruite) :**
  - Dévoiler la nationalité du pion.
  - Choisir la nationalité du pion, soit celle du pion, soit celle de la Zone maritime.
  - Déclarer une attaque ou non sur le Marchand (uniquement si pas de section détruite 0).
  - Effectuer un Raid marchand :
    - Prendre 1 Prime de la nationalité du Marchand.
    - Piocher 3 cartes Cargaison et les retourner face visible.
    - Faire un test de Manœuvre.
    - Pour chaque Crâne, possibilité de piocher une carte supplémentaire **OU** défausser une carte visible **OU** échanger une carte visible par une piochée. Possibilité de dépenser des jetons Arme Spéciale pour convertir un dé en Crâne par jeton dépensé.
    - Appliquer les Touches et si une section est détruite, le raid est un échec. **Si la Coque est détruite, le bateau est coulé et le Capitaine tué.**
    - Vérifier la Fuite (nombre de Fuite supérieur ou égal à la Manœuvrabilité de l'attaquant), et si réussi, le raid est un échec.
    - Récupérer l'Or (somme des valeurs) et possibilité de conserver les cartes Cargaisons.
    - Si l'Or pillé est égal ou supérieur à 12, gagner 1 point de Gloire, 1 carte Gloire, et 1 Loyauté (m11).
- **Port** : 1 action pour effectuer autant d'activités que souhaitées, mais chacune une seule fois par tour, terminée avant de faire une autre (**Attention : révéler le pion Modification caché ou en ajouter un s'il n'y en a pas**) :
  - > **Vendre des Marchandises (toujours en 1er) :**
    - Annoncer les Marchandises à vendre.

- Prendre 3 Or par carte Cargaison correspondant à une Marchandise non demandée.
- Prendre 10 Or par carte Contrebande correspondant au Port désigné (m7).
  - Conserver la carte Contrebande vendue, gagner 1 point de Gloire, 1 carte Gloire, et 1 Loyauté (m11) lorsqu'une 2e carte Contrebande est vendue, puis défausser les deux cartes (m7).
- Prendre 6 Or par carte Cargaison correspondant à une Marchandise demandée (selon le jeton Demande du Port).
  - Si 3 cartes ou plus d'une Marchandise demandée ont été vendues, gain d'1 point de Gloire, 1 carte Gloire, et 1 Loyauté (m11).
- Remplacer aléatoirement le jeton Demande.
- Défausser les cartes face visible.
- > **Acheter des Marchandises :**
  - Piocher 6 cartes Cargaison face cachée (3 cartes si deuxième tour dans le même Port).
  - Défausser les cartes Cargaison correspondant à la Marchandise demandée ou Contrebande à décharger dans ce Port (m7), et les remplacer.
  - Sélectionner et payer chaque carte souhaitée au prix de 3 Or si une seule carte de cette Marchandise a été révélée, 2 Or si 2 cartes de cette Marchandise, 1 Or si 3 cartes ou plus de cette Marchandise, et 3 Or par carte Contrebande.
  - Faire vérifier discrètement les achats et le paiement par un joueur.
  - Placer les cartes Cargaison achetées face cachée sur son Tableau de bord.
  - Défausser les cartes non achetées face visible.
  - Possibilité de défausser des cartes Cargaison déjà présente sur son Tableau de bord. Limite de 6 cartes Cargaison tant que le bateau reste au Port.
- > **Visiter le chantier naval :**
  - Réparer le bateau pour 2 Or par Dégât sur une section (sauf Équipage; voir Recruter).
  - Acheter ou vendre un bateau selon le barème.
    - Vendre l'ancien bateau en premier avant d'en acheter un autre. Modifier la valeur d'un bateau vendu par Modification (+1) et par Dégât (-1). Si Modifications sur le bateau vendu, défausser les jetons Modification, en piocher autant et les distribuer aléatoirement face cachée sur les Ports sans jeton Modification.
    - Si achat d'un Galion ou d'une Frégate, gain d'un point de Gloire, 1 carte Gloire, et 1 Loyauté (m11) (une seule fois par Capitaine).
    - Toujours acheter un bateau si l'ancien est vendu.
    - Un Man'o War ne peut être vendu ou acheter, seulement pris ou abandonné.
  - Acheter des Armes spéciales pour 3 Or par jeton. Un seul par type mais plusieurs types possibles à bord.
  - Acheter des Modifications selon la disponibilité dans le Port. Payer 3 Or, prendre le jeton Modification et le placer sur son Tableau de bord.
- > **Recruter ("réparer" l'Équipage) :** Effectuer un test Leadership. Si réussi, le recrutement est gratuit. Si échoué, un point d'Équipage recruté coûte 2 Or. Le recrutement ne peut dépasser la valeur Équipage du bateau.
- > **Acquérir une Rumeur :** Payer 2 Or et effectuer un test d'Influence. Si réussi, piocher une carte Rumeur.
- > **Accepter une Mission :** Si disponible dans le Port. Vérifier les Conditions pour accepter la Mission. Si la Mission est "acceptée", piocher et placer une nouvelle carte Mission, et gagner 1 Faveur (m10). Un seul Mission en cours mais possibilité de la remplacer par une autre.
- > **Cacher de l'Or (uniquement au Port d'attache) :**
  - Annoncer l'action aux adversaires sans donner la quantité.
  - Placer l'Or depuis le Tableau de bord vers le Coffre aux trésors.
  - Le cumul rapporte 1 point de Gloire par lot de 10 Or dans le Coffre (max 5 points de Gloire au cumul).
  - Perdre 1 Loyauté (m11).
- > **Acheter la Loyauté (m11) :** payer la valeur demandé par la case supérieure de la piste Loyauté (1x par tour).
- > **Acheter des Faveurs (à la fin de l'action Port) (m10) :** 2 Or par Faveur et jusqu'à 5 max.
- **Visiter un Lieu (1x par tour max) (m9) :** pour 1 Action visiter le Lieu de la Zone maritime où il se trouve. Sous condition de respecter les restrictions du Lieu. Le Lieu ne tient pas compte des capacités de la Zone Maritime.
- **Assaillir un Lieu (m9) :** pour une Action, attaquer un Lieu (même si visiter avant dans le même tour). Impossible si une section de l'attaquant est détruite.
  - > Piocher le nombre de cartes Cargaison indiqué sur le Lieu et les retourner face visible.
  - > Bombarder (test de Canon) en lançant 1 dé à la fois.
    - Pour chaque Crâne, possibilité de défausser une carte. Les Armes Spéciales ne sont pas utilisées.
  - > Appliquer les Touches sur les sections indiquées par les cartes restantes et 2 dégâts si la somme des Fuites est supérieure ou égale à la Manœuvrabilité.
    - **Si une section est détruite**, l'assaut est un échec.
    - **Si la Coque est détruite**, le bateau est coulé et le Capitaine tué.
  - > Si l'assaut n'est pas un échec, possibilité de retraiter, stopper l'attaque ou lancer l'Assaut terrestre.
  - > Si Assaut terrestre, faire un test de Leadership.
  - > Infliger 1 dégât Équipage pour chaque Fuite restante -1 par Crâne.
    - **Si équipage à 0**, le Capitaine est mort et l'Assaut un échec.
  - > Si l'Assaut est réussi, récupérer l'Or (somme des valeurs) et possibilité de conserver les cartes Cargaisons.
    - Si l'Or pillé est supérieur ou égal à 12, gagner 1 point de Gloire, 1 carte Gloire, et 1 Loyauté (m11).
  - > Retirer du jeu le jeton Lieu.
  - > Prendre ou avancer le jeton Prime de la nationalité du Lieu si indiqué (correspondant au Port local).
- Si le joueur a commencé et terminé son tour dans le même Port, perte d'1 Loyauté (m11).

L'Or du Coffre n'est montré que pour déclarer sa victoire, et peut être utilisé ou déplacé sur son Tableau de bord (si au Port d'attache).

### 3) Appliquer les cartes Événement "CNJ" :

- Mettre en place une figurine (brune si Marchand, noir si Pirate) et un jeton Nation (si Marchand) sur le lieu indiqué par la carte.
  - Il ne doit y avoir maximum en jeu qu' 1 Navire par Nation, 1 Sloop Pirate et 1 Frégate Pirate.
  - Si doublon, mettre la nouvelle carte sur la précédente et placer la figurine sur le nouveau lieu.
  - Si le Capitaine de la nouvelle carte est tué, revenir sur la précédente carte.
- Piocher et ajouter au navire un pion Amélioration CNJ (m4).
  - Si "0", ne pas en piocher; si "2", piocher 2 pions (défausser et compléter si "0").
  - Si doublon, retirer le précédent pion Amélioration CNJ, en piocher un nouveau pour la nouvelle carte.
  - Si le Capitaine de la nouvelle carte est tué, piocher et ajouter un pion Amélioration CNJ à la précédente carte.