

Tour de Feu et Combats

Le Tour de Jeu

Chaque tour de jeu est divisé en 6 phases distinctes :

- 1. Trésors** – Retournez une carte, face visible, au sommet de chaque pile de cartes Trésor située sur les îles extérieures.
- 2. Navigation** – Pointez en secret l'aiguille de votre roue de navigation vers le symbole de l'île que vous souhaitez capturer et piller. Les roues sont toutes révélées simultanément, et les navires déplacés en conséquence.

En commençant par l'île de la Taverne, puis en continuant d'île en île par l'ouest,

- 3. Combat** – Résolvez les combats sur toute île extérieure où au moins 2 navires sont présents, ainsi que sur l'île au Trésor si un pirate de légende y est au mouillage.
- 4. Pillage** – Pillez toute île extérieure capturée par un navire. Celui-ci reçoit les trésors, doublons d'or, cartes Taverne et points de renommée indiqués par la carte Trésor correspondante.
- 5. Effet des îles** – Tirez parti des particularités de chaque île :
 - ◆ Sur l'île de la Taverne, achetez jusqu'à 3 cartes Taverne pour 2 doublons d'or chacune ;
 - ◆ Sur l'île de la Coque, de la Voile, des Canons ou des Equipages, améliorez une section de votre navire d'autant de niveaux que souhaité, en payant le prix correspondant ;
 - ◆ Sur l'île au Trésor, augmentez votre renommée d'1 point pour chaque trésor ou 3 doublons enterrés. Une section unique du navire peut également être améliorée d'un seul niveau, au double du prix habituel ;
 - ◆ Dans la Crique des Pirates, prenez 2 cartes Taverne (ou 1 carte Taverne et 2 doublons d'or) et réparez votre navire.
- 6. Déplacez les navires noirs ; vérifiez les cargaisons** – Déplacez chaque navire noir d'une île vers l'ouest. Tirez de nouvelles cartes Pirate de Légende si nécessaire. Vérifiez la charge de vos trésors en cale et rejetez tout excédent. Enfin, défaissez toute carte Trésor restée face visible.

Combat

Les combats se déroulent île par île, d'ouest en est, en commençant par l'île de la Taverne. Chaque combat est constitué d'une phase d'abordage suivie de tirs de bordées successifs.

- 1. Abordage (Optionnel)** – En commençant par le joueur au navire le plus rapide, chaque joueur peut, à son tour, jouer une carte Abordage ou passer. Ce cycle se répète jusqu'à ce que tous les joueurs décident de passer durant un même tour. Les effets des cartes d'Abordage jouées sont appliqués immédiatement, et s'étendent jusqu'à la fin du combat.
- 2. Tirs de Bordée** – Par ordre de vitesse décroissant, chaque navire :

a. Tire une bordée

- ◆ i. Jouez autant de cartes Bordée que souhaité, avant de lancer les dés. Les effets de ces cartes ne s'appliquent qu'au seul jet de dé à venir.
- ◆ ii. Annoncez le navire, et la section de celui-ci, que vous visez.
- ◆ iii. Lancez un nombre de dés égal au plus petit de vos nombres de canons et d'équipage. Tout résultat 5 ou 6 est un tir au but. Déplacez l'anneau du navire de votre victime en conséquence.

b. Ou s'enfuit vers la Crique des Pirates

Si le navire est touché avant de fuir, les joueurs restants remportent 1 point de renommée chacun. Si le navire s'enfuit sans y être contraint, son capitaine lance un dé. Sur un jet de 1, une mutinerie éclate : le fuyard perd 2 points de renommée, ainsi que tout l'or et les trésors de sa cargaison.

- 3. Les tirs de bordée se répètent** – jusqu'à ce que ne survive qu'un unique navire de joueur, ou que tous aient fui ou été contraints de rejoindre la Crique des Pirates.

Attention : Lorsque les voiles d'un navire sont touchées, sa vitesse, et donc son ordre de tir dans les échanges de bordées, peut s'en trouver modifiée.

Notes:

- Les pirates de légende et la Royal Navy doivent impérativement être vaincus avant que les navires de joueurs présents sur ces îles ne s'engagent dans des combats inter-joueurs.*
- Une carte Artisan reçoit toujours en premier les coups portés à la section qu'elle protège, avant tout perroquet ou le navire lui-même.*
- Il n'y a jamais de combat sur l'île au Trésor, sauf contre les pirates de légende.*
- Il n'y a jamais aucun combat dans la Crique des Pirates.*

Armer un navire

Positionnement d'une carte Artisan active sur les voiles

VOILES



ÉQUIPAGE

CANON

COQUE



Emplacement de la carte Perroquet

TRÉSORS

Anneaux positionnés au départ

Coût des améliorations

Décompte des points

Les pirates gagnent des points de renommée en :

- ◆ Remportant des combats (1 point par joueur qui fuit après avoir été touché) ;
- ◆ Pillant des îles (contenant des points de renommée sur leur carte Trésor) ;
- ◆ Coulant des pirates de légende ou la Royal Navy (valeur indiquée sur la carte) ;
- ◆ Enterrant des trésors et de l'or (1 point par trésor et 1 point par sac de 3 doublons) ;
- ◆ Collectionnant des cartes de renommée.

Des points de renommée sont perdus lorsque :

- ◆ Une mutinerie éclate à bord, suite à une fuite malencontreuse (- 2 points) ;
- ◆ Votre perroquet est tué (- 2 points) ou défaussé pour un autre (- 1 point)

Les îles alentours

Une île une fois capturée, vous pouvez, durant la phase Effet des îles :

- ◆ **Île de la Taverne (n°1)** - Acheter jusqu'à 3 cartes Taverne pour un coût de 2 doublons d'or chacune.
- ◆ **Île de la Coque (n°2)** - Augmenter la capacité de votre coque d'autant de niveaux que souhaité.
- ◆ **Île de la Voile (n°3)** - Améliorer votre voilure d'autant de niveaux que souhaité.
- ◆ **Île des Canons (n°4)** - Acheter autant de canons que souhaité.

- ◆ **Île des Equipages (n°5)** - Enrôler autant de marins supplémentaires que souhaité.
- ◆ **Île au Trésor (n°6)** - Enterrer les trésors de votre cargaison, à raison d'1 point de renommée par trésor caché, et d'1 point de renommée supplémentaire pour chaque sac de 3 doublons d'or enterré. Vous pouvez aussi améliorer une, et une seule, des sections de votre navire d'un seul niveau, au double de son coût habituel.
- ◆ **Crique des Pirates** - Piocher 2 cartes Taverne ou 1 carte Taverne et 2 Or. Si votre bateau a été endommagé lors d'un combat, vous devez le réparer en payant 2 Or par section ayant perdu son anneau.