



REGLES COMPLETES

Maintenant que vous savez manoeuvrer un navire, le temps est venu pour vous de construire une flotte, chasser les trésors et les navires ennemis dans une partie complète de **Pirates of the Crimson Coast**. Toutes les règles que vous avez apprises s'appliquent toujours - ajoutez juste ces nouvelles règles à ce que vous savez.

CREER UNE FLOTTE

Chaque navire et équipage a un coût en points et appartient à une de ces cinq nations :



Amérique



Angleterre



France



Pirate



Espagne

Pour créer une flotte, déterminez le total de construction avec lequel vous voulez jouer la partie. Nous recommandons une partie avec un total de 30 points ; c'est à dire choisissez des navires et des équipages (les équipages sont optionnels) dont la valeur totale est inférieure ou égale à 30 points. N'importe quel total de construction fait l'affaire tant que les deux flottes utilisent le même. Chaque navire doit arborer son pavillon national à la poupe (l'arrière du navire), mais les joueurs peuvent construire des flottes multinationales.

MISE EN PLACE

Pour jouer, une table ou toute autre surface plane fait l'affaire. Chaque joueur lance un dé à six faces (1d6) - relancez les résultats nuls. Celui qui obtient le plus grand résultat est le premier joueur, l'autre le second.

PLACER LES ILES

Pour une partie en 30 points, les joueurs doivent utiliser 6 îles. Si vous n'avez pas assez d'îles, utilisez n'importe quel objet de taille similaire pour compléter. En commençant par le premier joueur, chacun place une île à son tour. Elles doivent être placées à 2L mini., et 4L maxi. les unes des autres.

PLACER LE TERRAIN

Le terrain est imprimé au dos des îles. Utiliser le terrain dans vos parties est optionnel. Si vous choisissez de l'utiliser, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de pièces de terrains qui seront utilisées. Nous recommandons que chaque joueur en utilise le même nombre. Placez-les de la même façon que les îles. Chaque pièce peut être placée n'importe où à 1S de toute île ou autre pièce de terrain. Voir plus loin "Types de terrains".


CHOISIR LES ILES DE DEPART

Le joueur qui a placé la dernière île (ou pièce de terrain) choisit quelle île sera l'île de départ du premier joueur. Celui-ci place ses navires de manière à ce que leur proue (l'avant) touche cette île. Le premier joueur choisit alors une autre île qui sera l'île de départ du second joueur. Celui-ci place ses navires de manière à ce que leur proue touche cette île. Les îles restantes sont appelées îles vierges.

PLACER L'EQUIPAGE

Si vous avez choisi des équipages, placez-les face cachée soit sur votre île de départ, soit sur la carte du (des) navire(s) où ils sont affectés. Chaque équipage occupe un espace de cargaison sur un navire. Quelque soit l'espace de cargaison d'un navire, la somme des coûts des équipages ne peut pas dépasser le coût du navire.

Les équipages ne peuvent utiliser leurs capacités que sur un navire, jamais dans les îles ou les forts. Si un navire et un équipage ne sont pas de la même nationalité, cet équipage ne peut pas non plus utiliser ses capacités, sauf capacité spéciale d'un autre équipage ou d'un navire. Vous devez révéler un équipage lorsque vous utilisez sa capacité ; il reste alors face visible pour le reste de la partie.

Equipages liés : certains équipages sont 'liés' à un autre équipage (comme noté sur leur carte par le symbole ). Quand deux équipages liés sont sur le même navire, celui-ci gagne +1 espace de cargaison.

Ci-dessous vous trouverez les équipages basiques. Chacun donne une capacité au navire qui le transporte.

Barreur (Helmsman - 2pts) : ce navire gagne +S à son mouvement de base.

Canonnier (2pts) : une fois par tour, un des canons de ce navire peut retirer s'il rate son tir.

Capitaine (3pts) : ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant la même action de mouvement.

Charpentier (Shipwright - 2pts) : ce navire peut réparer ses mâts en mer ou accosté à une île vierge.

Explorateur (1pt) : ce navire peut accoster et explorer une île vierge en utilisant la même action de déplacement.

Fusilier (Musketeer - 3pts) : ce navire gagne un canon (3S) dont le rang et la portée ne peuvent être améliorés ; ce canon peut tirer de n'importe quel mât, même éliminé.

Rameurs (Oarsman - 1pt) : ce navire gagne un mouvement de base de S lorsqu'il est réduit à l'état de ponton (derelict). Cet équipage ne prend pas d'espace de cargaison.

PLACER LES TRESORS

Chaque trésor est imprimé avec un nombre indiquant combien de pièces d'or il vaut. Pour une partie en 30 points, chaque joueur devrait jouer 6 trésors, pour une valeur totale de 12 pièces d'or. Mélangez les trésors face cachée, et distribuez-les aléatoirement, à raison de trois par île vierge.

Trésors uniques : certains trésors sont dits 'uniques'. Au début de la partie, les trésors uniques ont une valeur de 0 pièces d'or. Cette valeur peut changer au cours de la partie, selon la capacité du trésor. Les joueurs peuvent placer des trésors uniques dans le 'tas' qui est distribué entre les îles vierges. Si un joueur place des trésors uniques, le reste de ses trésors doit quand même totaliser 12 pièces d'or (dans une partie en 30 points).

REGLES DE LA HAUTE MER

Il y a quelques concepts importants dans les règles de Pirates of the Crimson Coast :

- _ l'étrave (ou proue) d'un navire est la zone avant du navire. Elle commence à l'endroit où l'avant touche effectivement la table et s'étend vers l'avant (incluant les mâts, figures de proue, etc.).
- _ deux sources (comme un navire et un équipage, deux équipages, etc.) qui possèdent la même capacité ne se cumulent pas.
- _ les capacités (imprimées au recto des cartes) supplantent ces règles ; ce sont de fait des exceptions à ces règles. La seule règle qui n'est jamais supplantée est qu'un résultat de 1 sur un jet de canon est toujours un échec.
- _ le texte de 'saveur' n'a aucun effet ; il n'est là que pour raconter une histoire.
- _ jouez avec fair-play, et amusez-vous !

DEMARRER LA PARTIE

Le premier joueur prend le premier tour, et il peut donner une action parmi quatre (mouvement, tir, exploration, réparation) à chacun de ses navires. Les forts ne peuvent recevoir qu'une action de tir. Vous ne pouvez donner des actions qu'à vos navires et forts.

Actions libres : à moins qu'un effet de jeu ne requiert une de ces quatre actions, cet effet est une action libre. Les actions libres se produisent automatiquement et immédiatement ; elles ne comptent pas comme l'action à laquelle le navire a droit pour le tour pendant lequel elles se produisent.

MOUVEMENT

Un navire ne peut pas traverser une île ou un autre navire. Si un navire a un mouvement combiné, comme L+S, vous pouvez choisir de le déplacer de L ou de S en premier, et il peut changer de direction entre chaque mesure. Si un navire touche un autre navire ou une île pendant son mouvement, il doit s'arrêter, et ce quelque soit le mouvement qu'il pourrait effectuer après.

Ponton (derelict) : un navire devient un ponton (il ne peut plus bouger) quant il n'a plus aucun mât. Il ne peut plus recevoir que des actions d'exploration ou de réparation. Un ponton peut toujours transporter du trésor et/ ou de l'équipage. Si un ponton est touché par un tir, il coule.

Les actions de jeu suivantes peuvent être effectuées en utilisant une action de mouvement ou en résultat à une action de mouvement.

FAIRE DEMI-TOUR (COME ABOUT)

Un navire peut tourner sur place de 180° de façon à ce que sa proue prenne la place de sa poupe et inversement. Faire demi-tour requiert une action complète de mouvement.

ACCOSTER (DOCK)

Vous ne pouvez pas accoster l'île de départ ou un fort ennemi. En action libre, un navire accosté à une île ou à un fort peut débarquer, embarquer ou transférer de l'équipage depuis ou vers un autre navire accosté à la même île.

Débarquer le trésor : quand vous accostez votre île de départ ou un de vos forts, vous débarquez automatiquement tout trésor ayant une valeur en pièces d'or ; ceci n'est pas optionnel. Tout trésor débarqué dans un fort est placé à l'intérieur et compte pour la victoire finale.

EPERONNER

Juste après qu'un navire ai résolu une action de mouvement, si n'importe quelle partie de sa proue touche physiquement un autre navire, vous pouvez l'éperonner en action libre. Lancez 1d6 : si le résultat est supérieur au nombre de mâts qu'il reste au navire, son joueur doit choisir et éliminer (retirer) un de ses mâts. A moins que le navire éperonné devienne ponton, le navire qui éperonne devient automatiquement bloqué (pin). Deux navires ne peuvent pas s'éperonner tant qu'ils sont bloqués.

Bloqué (Pin) : un navire est bloqué quand sa proue est en contact avec n'importe quelle partie d'un navire adverse. Il ne peut plus bouger à moins que l'autre navire ne soit un ponton ou s'éloigne.

Abordage (Board) : immédiatement après qu'un navire en éperonne un autre, n'importe quel joueur peut envoyer une équipe d'abordage (et une seule) en action libre ; le joueur dont c'est le tour décide en premier. Chaque joueur lance 1d6 et ajoute le résultat au nombre de mâts restant à son navire impliqué dans l'abordage. Le joueur qui obtient le total le plus élevé peut soit éliminer un équipage, soit voler un trésor sur le navire adverse.

SABORDER

Parfois, vous aurez peut-être envie de couler votre propre navire plutôt que de le voir tomber dans les mains de l'ennemi. A n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez donner une action libre à un de vos pontons et déclarer que vous essayez de le saborder. Lancez 1d6 ; sur un résultat de 5 ou 6, ce ponton sombre au début de votre prochain tour. Si un adversaire remorque ce navire avant votre prochain tour, la tentative de sabordage échoue. Tous les trésors et équipages présents à bord d'un navire sabordé sont retirés de la partie quand il coule.

REMRORQUER

Après qu'un navire ait reçu une action de mouvement, si n'importe quel endroit de ce navire touche la proue d'un ponton, il peut remorquer ce navire. En action libre, placez la proue du ponton de façon à ce qu'elle touche la poupe du remorqueur. Le navire remorqué et ses équipages deviennent partie intégrante de la flotte du remorqueur. Le mouvement de base du remorqueur devient S ; le remorqué bouge avec le remorqueur en action libre. Quand le remorqueur accoste, accostez le remorqué à la même île en action libre.

EXPLORATION

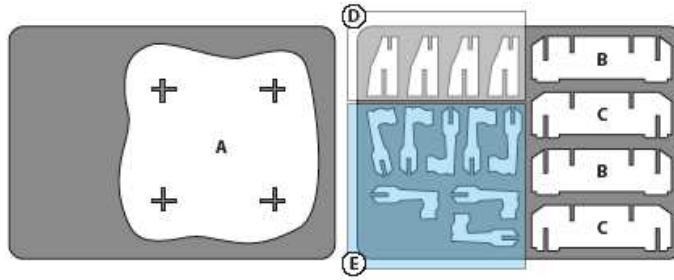
Si un navire est accosté à une île vierge, donnez-lui une action d'exploration pour regarder tous les trésors de cette île (sans les révéler à votre adversaire) et choisissez

autant de trésors que vous désirez (jusqu'aux limites de la capacité de cargaison du navire). Placez chaque trésor face cachée sur la carte du navire. Tout trésor délaissé est reposé face cachée sur l'île.

Quand vous quittez une île vierge, notez que vous y êtes déjà passé en y laissant une flamme (ou un autre jeton) ; si vous accostez une île portant votre marque, vous pouvez l'explorer en action libre après l'accostage.

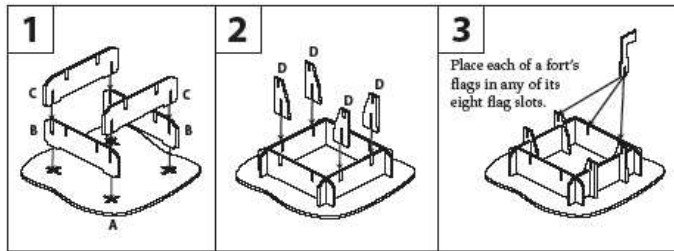
Un trésor unique n'occupe aucun espace de cargaison. Un trésor unique doit être ramassé par le premier joueur qui explore l'île sur laquelle il se trouve. Placez-le face visible sur la carte du navire ; toute capacité qu'il possède entre alors en jeu.

Vous pouvez aussi explorer n'importe quel navire allié et n'importe quel ponton que vous touchez, ce qui vous permet de transborder équipages et trésors entre ces navires.



Pour construire un fort que vous avez acheté pour votre flotte, les deux conditions suivantes doivent être remplies :

1. Vous devez avoir un nombre de po dans votre île de départ égal au coût en or du fort
2. Vous devez avoir un navire accosté à l'île vierge sur laquelle vous voulez construire le fort.



Si ces deux pré-requis sont remplis à la fin d'un de vos tours, vous pouvez construire un fort. Prenez l'or utilisé pour le payer sur votre île de départ et placez-le à l'intérieur du fort assemblé ; cet or compte toujours pour gagner la partie. Placez le fort sur n'importe quelle île vierge à laquelle un de vos navires est accosté. Le fort doit être placé sur l'île de façon à ce que deux de ses angles opposés soient complètement sur la carte d'île.

Trésor : s'il y a des trésors face cachée sur l'île où le fort est construit, déplacez ce trésor à l'intérieur du fort assemblé ; il est maintenant à vous. Vous pouvez utiliser un navire pour charger du trésor depuis le fort et le déplacer vers un autre fort ou votre île de départ, mais un fort doit toujours avoir un nombre de points (en pièces d'or) égal à son coût en points à l'intérieur de ses murs.

Tir : les forts ne peuvent recevoir que des actions de tir. Le tir des canons d'un fort se résout de la même façon que pour un navire ; utilisez les rangs et les portées indiqués sur les pavillons. Les lignes de vue d'un fort ne sont pas bloquées par les autres navires ou les îles, mais elles sont bloquées par les terrains du type 'banc de brouillard'.

Forts abandonnés : quand un fort est touché par un tir, son joueur élimine un de ses pavillons. Quand tous les pavillons d'un fort sont éliminés, il est abandonné et ne peut plus recevoir d'actions.

Détruire les forts : si un fort abandonné est à nouveau touché, il est détruit et ne peut être à nouveau utilisé dans la partie. Retirez le fort du jeu et placez tout l'or qui était à l'intérieur sur l'île, qui redevient alors une île vierge inexplorée.

TYPES DE TERRAINS

Les types de terrains suivants ont de nombreux effets sur le jeu, comme bloquer les lignes de vue, gêner le mouvement ou endommager les navires.

BANC DE BROUILLARD (FOG BANK)

Un banc de brouillard a les chiffres 1 à 6 imprimés autour de ses bords.

Un navire entre immédiatement et complètement dans un banc de brouillard dès qu'une de ses parties le touche. Un navire est perdu lorsqu'il est dans un banc de brouillard. Un navire perdu ne peut pas tirer, se faire tirer dessus, ni éperonner, bloquer ou aborder d'autres navires. Les bancs de brouillard bloquent les lignes de vue.

Les navires quittent les bancs de brouillard de façon aléatoire. Quand un navire reçoit une action de mouvement qui doit l'en faire sortir, lancez 1d6. Placez-le à l'extérieur de façon à ce que sa poupe touche le chiffre correspondant sur le banc de brouillard ; il peut faire face à n'importe quelle direction, et n'est plus perdu. Le navire continue alors son mouvement de ce point.

RECIF (REEF)

Quand une partie d'un navire touche un récif, lancez 1d6. Le résultat est la valeur du récif pour le reste du tour de ce joueur. Placez le dé sur le récif pour vous souvenir de cette valeur. Comparez la valeur au nombre de mâts que possédait le navire lors de sa construction. Si la valeur du récif est inférieure, le navire perd un nombre de mâts égal à la différence.

Par exemple, si un 3-mâts passe sur un récif avec une valeur de 4, aucun mât n'est éliminé. Si un 4-mâts passe sur un récif avec une valeur de 2, deux mâts sont éliminés. Si la valeur du récif et le nombre de mâts sont égaux, aucun mât n'est éliminé.

Si un navire termine son mouvement partiellement sur un récif, il n'a pas à vérifier s'il perd d'autres mâts lorsqu'il quitte le récif.

Si un navire fait naufrage (coule) en passant sur un récif, son épave reste dessus ; l'épave bloque le mouvement et les lignes de vue. Pour simuler une épave de navire, retirez l'un de ses flancs ; cela aura pour effet d'incliner le navire sur le récif et de donner l'impression qu'il s'y est échoué.

BANC DE SARGASSES (SARGASSO SEA)

Quand un navire navigue sur un banc de sargasses, lancez 1d6. Le résultat est la valeur du banc pour le reste du tour de ce joueur. Quand un navire passe sur un banc de sargasses, comparez sa valeur au nombre de mâts que possédait le navire lors de sa construction. Si la valeur du banc est supérieure, la navire est enchevêtré dans les algues et ne peut plus se déplacer.

Par exemple, si un 3-mâts navigue sur un banc de sargasses d'une valeur de 4, il est enchevêtré. Si un 4-mâts passe sur un banc avec une valeur de 2, il n'est pas affecté. Si la valeur du banc et le nombre de mâts sont identiques, le navire n'est pas affecté.

Si un navire est enchevêtré, vous pouvez utiliser son action du tour pour essayer de le libérer. Lancez 1d6 et ajoutez le nombre actuel de mâts au résultat. Si le résultat est supérieur à 6, le navire est libéré. Orientez-le dans n'importe quelle direction avec sa poupe touchant n'importe quel bord du banc de sargasses. Il pourra recevoir une action de mouvement au prochain tour.

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur qui rapporte plus de la moitié du trésor distribué (en pièces d'or) sur son île de départ gagne la partie ! Après la partie, rendez tout navire qui a changé de flotte (le ponton, par exemple, qu'un joueur à remorqué jusqu'à son île de départ) pendant la partie à son propriétaire.

Garder le trésor gagné : en règle optionnelle, le gagnant peut garder de façon permanente tous les trésors utilisés dans la partie mis à part le trésor qui se trouve sur l'île de départ de l'autre joueur.

...

(c)2005 WizKids, Inc. Tous droits réservés. Pirates of the Crimson Coast et WizKids sont des marques déposées de WizKids, Inc.

Une traduction du père Winslow (pere_winslow@yahoo.fr) pour tous les écumeurs des mers et autres coureurs hauturiers francophones. A vous de jouer maintenant !

Yo-ho ! Une bouteille de rhum !

Winslow

TIR

Vous ne pouvez pas tirer sur un navire de votre propre flotte. Quand un canon tire, tracez une 'ligne de vue' invisible entre le point central du mât associé, et n'importe quelle partie de la cible. Si la ligne croise un mât ou une voile de votre navire, une île, ou un autre navire (autre que celui que vous visez), le tir ne peut pas être effectué. Vous ne pouvez pas tirer sur des navires accostés à leur île de départ.

Un résultat de 1 sur un jet de dé échoue automatiquement.

Couler un navire transportant du trésor : faites la somme de l'or présent sur le navire, et divisez-le équitablement entre le joueur qui contrôle le navire, et celui qui le coule. Si la division n'est pas entière (ie. si la somme de l'or est impaire), le joueur qui coule le navire reçoit la plus grosse part. Placez les trésors ainsi gagnés sur votre île de départ en action libre. Les trésors uniques sont retirés de la partie lorsqu'ils sont coulés.

Couler un navire transportant de l'équipage : l'équipage présent sur un navire qui coule est éliminé.

REPARATION

L'action de réparation permet à un navire accosté à son île de départ ou à un fort de réparer (remettre en jeu) un de ses mâts.

MOTS-CLEFS

Les mots-clefs aident à décrire ce qu'une pièce de jeu peut effectuer dans la partie ; ils sont écrits en gras au début du texte de capacité de cette pièce. Suivez les règles du mot-clef en plus du texte de capacité de la pièce (s'il existe).

Bordée complète (Broadside Attack) : quand ce navire reçoit une action de tir, vous pouvez réduire la portée de tous ses canons à 'S' et tirer sur une cible unique. Ne lancez qu'un seul d6 ; le résultat doit être supérieur au rang de chaque canon. Si c'est le cas, tous les canons touchent, et le navire encaisse un coup au but supplémentaire. Aucune autre capacité ne peut s'appliquer à cette action.

Navire fantôme (Ghost ship) : au début de chacun de vos tours, choisissez si ce navire est spectral ou non. S'il est spectral, il gagne les capacités suivantes : il ignore les terrains, les îles et les autres navires lorsqu'il reçoit une action de mouvement ; il ne peut terminer son mouvement en recouvrant une île ou un autre navire ; il ne peut pas être éperonné ou être bloqué ; il ne peut pas accoster.

Limité (Limit) : une carte avec le mot-clef 'Limit' ne peut apparaître qu'en un seul exemplaire dans la flotte d'un joueur.

Ransom (Ransom) : si cet équipage est transféré sur le navire d'un joueur adverse, il est transformé en trésor valant 5po pour le ravisseur. S'il est éliminé, il est transformé en trésor valant 1po pour le joueur qui l'a éliminé.

Goélette (Schooner) : les goélettes sont des navires étudiés pour remonter au vent (aller dans le sens opposé à celui du vent) et pour tourner plus rapidement que les gros navires à grément carré. Un navire avec le mot-clef 'Schooner' peut, en action libre, effectuer une rotation sur sa poupe dans n'importe quelle direction après avoir résolu une action de mouvement.

FORTS

Les forts sont imprimés sur deux cartes et sont assemblés comme les navires. Les pavillons des forts représentent ses canons, et vous pouvez personnaliser un fort en plaçant les pavillons sur les angles ou sur les murs. Les forts ne sont pas déployés pendant la mise en place de la partie ; au lieu de cela, ils sont achetés et construits sur les îles vierges durant la partie. Une île vierge ne peut porter qu'un seul fort à la fois.

Construire les forts : pour pouvoir avoir l'option de construire un fort, vous devez avoir inclus son coût en po dans le total de points de construction de votre flotte.