

PIRATES



DU

Nouveau Monde

Les règles complètes

Maintenant que vous avez appris à maîtriser un navire, il est temps de prendre la mer à la tête d'une flotte, de rechercher des trésors et de chasser vos ennemis en utilisant les règles complètes de **Pirates du Nouveau Monde**.

Toutes les règles que vous avez déjà apprises restent presque toujours valables. Ajoutez simplement ces règles à celles que vous connaissez déjà.

CRÉER UNE FLOTTE

Les navires et les équipages ont tous un coût en points et appartiennent à une des trois factions ci-dessous :

Angleterre



Pirate



Espagne



Pour créer une flotte, déterminez une valeur d'achat totale pour chaque joueur. Nous vous recommandons de commencer par 30 points bien qu'il n'y ait aucune limite théorique à la flotte que vous pouvez diriger tant que tous les joueurs disposent du même budget.

Choisissez des navires et des équipages (si besoin) dont la valeur totale ne dépasse pas votre budget. Chaque navire doit porter sur sa poupe (l'arrière du navire) un petit drapeau qui correspond au joueur qui l'utilise afin de les différencier en cours de partie. Il est tout à fait possible d'utiliser dans une même flotte les navires de plusieurs nationalités.

MISE EN PLACE

On peut jouer sur n'importe quelle surface plane. Chaque joueur jette un dé (rejeter le dé en cas d'égalité). Le joueur qui obtient le plus haut résultat est le premier joueur. Son adversaire est le second joueur.

PLACER LES ÎLES

Pour une partie à 30 points, nous vous recommandons de placer 6 îles. À son tour, en commençant par le premier joueur et en continuant par le second, chaque joueur place une île à une distance minimum de 2 \mathbb{L} , et maximum de 4 \mathbb{L} , d'une autre île ou du bord de table. Une fois les îles placées, le second joueur choisit l'île de départ du premier joueur. Ce dernier place ses navires près de cette île de façon à ce que leur proue la touche (la proue est la partie avant du navire qui va de la coque au bout du premier mat).

Le premier joueur choisit ensuite une île différente qui sera l'île de départ du second joueur. Ce dernier place ses navires de la même façon que le premier joueur. Les îles restantes sont appelées îles sauvages.

PLACEMENT DES ÉQUIPAGES

Si vous avez choisi des équipages, placez-les face cachée sur votre île de départ ou sur la carte d'un navire auquel ils sont associés. Chaque équipage occupe un point de capacité de charge. Même s'il y a la place, un navire ne peut pas transporter des équipages dont le coût total dépasse son propre coût.

Les équipages ne peuvent utiliser leurs aptitudes que s'ils sont assignés à un navire, jamais sur une île. Si un équipage est assigné à un bateau qui n'est pas de la même nationalité, il ne peut pas utiliser son aptitude tant qu'il se trouve à bord, à moins qu'une capacité spéciale n'indique le contraire. Vous devez révéler la nature d'un équipage (en retournant son pion face visible) lorsque vous utilisez sa capacité. Il reste face visible pour toute la durée de la partie.

Certains équipages sont liés à d'autres. Lorsque les deux équipages liés sont présents sur le même navire, ce dernier gagne un point de capacité de charge supplémentaire.

PLACEMENT DES TRÉSORS

Chaque trésor est associé à un nombre qui correspond à sa valeur en pièces d'or. Pour une partie en 30 points, chaque joueur doit apporter 6 trésors représentant une valeur totale de 12 pièces d'or. Mélangez les trésors une fois qu'ils ont été retournés face cachée et placez-les à raison de 3 sur chaque île sauvage sans en regarder la valeur.

Certains trésors sont uniques. Au début de la partie, les trésors uniques valent 0 pièces d'or. Cette valeur peut changer plus tard dans le jeu, selon les capacités spéciales du trésor.

Tous les joueurs peuvent apporter des trésors uniques parmi leurs 6 trésors de départ.

DÉBUT DU JEU

Le premier joueur joue en premier (étonnant non ?) et donne une action (mouvement, tir, exploration ou réparation) à CHACUN de ses navires.

Action gratuite : à moins qu'un effet de jeu ne demande à ce que vous utilisiez une des quatre actions de base, c'est une action gratuite. Les actions gratuites sont immédiates et automatiques ; elles ne comptent pas comme l'action du tour du navire en question.

NOUVELLE RÈGLE ! MOUVEMENT

Dans les règles complètes, on ne jette pas les dés pour déplacer les navires. À la place, un navire qui se déplace de \mathbb{L} parcourt une distance égale à la bande rouge imprimée sur sa carte de pont. S'il doit se déplacer de \mathbb{C} , il parcourt une distance égale à la bande blanche imprimée sur sa carte de pont.

Un navire ne peut pas se déplacer à travers une île ou à travers un autre navire. Si un navire possède un déplacement composé de deux valeurs (\mathbb{L} + \mathbb{C} par exemple), vous pouvez choisir

d'utiliser l'une des deux valeurs avant l'autre (L puis C ou C puis L). Dans ce cas, vous ne pouvez changer de direction qu'entre les deux parties de votre déplacement.

Navire démâté : un navire est démâté (il ne peut pas se déplacer) lorsqu'il n'a plus de mâts. Un navire démâté ne peut recevoir que des ordres d'exploration ou de réparation. Il peut transporter des équipages et des trésors.

Les options qui suivent peuvent être choisies lors d'une action de mouvement ou en résultat d'une telle action.

Pivoter : un navire peut pivoter (tourner sur place) de façon à ce que sa proue termine à l'endroit où sa poupe avait commencé le tour (le virage effectué est donc de 180°). Pivoter coûte une action de mouvement.

Accoster : vous ne pouvez pas accoster sur l'île de départ d'un adversaire. En utilisant une action gratuite, vous pouvez déposer ou récupérer des équipages sur une île ou en transférer sur un navire qui est lui-même accosté sur la même île.

Éperonner : une fois qu'un navire a résolu une action de mouvement, si sa proue touche un navire adverse (ailleurs que sur sa proue), vous pouvez tenter de l'éperonner en utilisant une action gratuite. Jetez 1D6. Si le résultat est supérieur au nombre de mâts restant sur le navire adverse, son propriétaire doit détruire un des mâts de son navire. À moins que le navire touché soit démâté suite à cette attaque, le navire qui vient d'éperonner est considéré comme bloqué. Des navires ne peuvent pas s'éperonner tant qu'ils sont bloqués.

Bloqué : un navire est bloqué lorsque sa proue est en contact avec un navire adverse. Un navire bloqué ne peut pas se déplacer tant que l'autre ne s'est pas déplacé ou tant qu'il n'est pas démâté.

Aborder : juste après qu'un navire en a éperonné un autre, l'un des deux joueurs peut déclarer un abordage en tant qu'action gratuite. Le joueur dont c'est le tour décide en premier. Chaque joueur lance 1D6 et ajoute le nombre de mâts restant sur son navire concerné par l'éperonnage. Le joueur qui obtient le total le plus haut peut (au choix) détruire un mât, éliminer un équipage ou voler un trésor du navire de son adversaire.

Remorquer : après qu'un navire a utilisé une action de mouvement, s'il touche une partie d'un navire démâté, il peut le remorquer. En tant qu'action gratuite, il déplace immédiatement le navire remorqué de façon à ce que sa proue touche la poupe du navire remorqueur. Le navire remorqué et les équipages qui lui sont assignés font désormais partie de la flotte du navire remorqueur. Une fois qu'il est remorqué un navire ne peut plus éperonner ou aborder le navire remorqueur.

La valeur de déplacement de base du navire remorqueur devient C. Le navire remorqué se déplace en même temps que le navire remorqueur en tant qu'action gratuite. Lorsque le navire remorqueur accoste sur une île, accostez gratuitement le navire remorqué en tant qu'action gratuite.

NOUVELLE RÈGLE ! EXPLORATION

Donnez une action d'exploration à un de vos navires accostés à une île pour regarder la valeur de tous les trésors qui s'y trouvent (sans les révéler aux autres joueurs) et choisissez-en un que vous voulez garder. Placez le trésor choisi sur la carte de pont du navire qui vient d'explorer l'île. Les trésors restants restent sur l'île,

toujours face cachée. Révélez la valeur de vos trésors quand vous les déchargez sur votre île de départ (en tant qu'action gratuite lorsque vous accostez sur votre île de départ).

Un trésor unique n'occupe pas de capacité de charge. Un trésor unique doit impérativement être choisi par le premier joueur qui aborde sur l'île ou il se trouve. Placez-le face visible sur la carte de pont du navire qui vient d'explorer l'île. La capacité spéciale qu'il possède peut ou doit être utilisée immédiatement.

Vous pouvez aussi « explorer » un navire allié ou démâté que votre navire touche afin de transférer des trésors et des équipages d'un navire à l'autre.

NOUVELLE RÈGLE ! TIR

Lorsqu'un canon tire, tracez une « ligne de vue » invisible entre le point du mât correspondant à l'attaque jusqu'à un point (au choix) du navire pris pour cible. Si cette ligne traverse un des mâts ou une voile de votre navire ou un autre navire (autre que celui pris pour cible), l'attaque ne peut pas être réalisée. Vous ne pouvez pas tirer avec un navire accosté sur son île de départ. Un résultat de 1 équivaut toujours à un tir raté.

Si vous coulez un navire qui transporte des trésors

Faites le total de l'or contenu dans le navire coulé et divisez cette somme en deux (arrondi à l'entier inférieur). Chaque joueur (celui qui vient de couler son navire ainsi que son propriétaire) touche une part égale du butin. Si cette somme n'est pas divisible par deux, le joueur qui vient de couler le navire touche 1 pièce d'or de plus. En tant qu'action gratuite, placez cet or sur les îles de départ des deux joueurs. Les trésors uniques transportés par un navire coulé sont retirés du jeu.

Si vous coulez un navire qui contient des équipages

Ils sont retirés du jeu.

NOUVELLE RÈGLE ! GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur qui parvient à récupérer sur son île de départ plus de la moitié de l'or présent en jeu en début de partie gagne la partie. Ainsi, dans le scénario de base, un joueur gagne la partie dès qu'il possède 13 pièces d'or sur son île de départ.

Option : le gagnant remporte tous les pions de trésor du jeu à l'exception des pions qui se trouvent sur l'île de départ de son adversaire.

LES RÈGLES DU GRAND LARGE

- Après la partie, redonnez ses navires à chaque joueur s'ils ont changé de camp à un moment donné.
- Deux sources (par exemple le texte d'une carte de pont et l'aptitude d'un équipage) qui possèdent le même effet ne peuvent pas se cumuler.
- Si les règles du jeu et le texte d'une carte de pont (ou autre aptitude) se contredisent, le texte de la carte l'emporte. La seule règle qui n'est jamais remise en cause est qu'un 1 indique toujours un tir raté.
- Jouez avec fair-play et amusez-vous bien !



WIZKIDS