

GENERALITES:

Les joueurs (de 3 à 5) vont utiliser les vents pour naviguer et piller les ports des Caraïbes... sans oublier leurs rivaux! Ces pillages leur apporteront des Points de Victoire («VP»), soit de façon directe, soit sous la forme de bonus. C'est le joueur ayant le plus de «VP» à la fin du jeu qui sera déclaré vainqueur.

DUREE DU JEU:

9 tours (soit environ de 60 à 90 minutes).

INSTALLATION:

- Chaque joueur reçoit 14 cubes, une tuile de compas, un disque en bois et un marqueur de vaisseau de sa couleur. Les 16 cubes restants de chaque couleur sont laissés de côté et servent de réserve.
- Chaque joueur place 4 de ses 14 cubes sur les cases 0 de sa couleur dans les tables de marque situées sur les côtés du plateau de jeu. Ces cubes serviront de pions Armes, Membre d'équipage, Provisions et Butin. Les 10 cubes restants serviront de cubes de Vent.
- Les joueurs placent leurs disques de bois en haut à gauche de la piste de VP (sur la pièce marquée VP).
- Séparez les cartes Trésor de «*Jamaica*», «*Puerto Rico*», «*San Salvador*», «*Santo Domingo*», et «*Turks & Caicos*». Mélangez-les et distribuez-en une à chaque joueur.
- Les joueurs placent leur pion de navire à côté du port désigné par leur carte de Trésor respective. Défaussez ces cartes.
- Mélangez les 12 cartes Trésor, puis mélangez les cartes Action. Placez ces 2 paquets face cachée juste en dessous du plateau de jeu.
- Mélangez les 18 tuiles de «VP» en les gardant face cachée, puis placez-les sur les 12 cases de port accordant des «VP» et sur les 6 cases de la Barre de Rotation.
- Retournez les tuiles de «VP» face visible.
- Pointez le Nord avec la flèche de Vent sur le compas et placez le marqueur de tour sur le cercle désignant le Tour 1.
- Donnez la tuile Barbe Noire («Blackbeard») au joueur qui a parcouru la plus grande distance pour venir jouer.

LES DIFFERENTES PHASES LORS D'UN ROUND:

- Voter pour déterminer la direction du Vent et le premier joueur.
- Dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs Pillent en utilisant leurs points d'Action et en naviguant.

LES VOTES:

- Les joueurs prennent leur compas en main, désignent secrètement avec la flèche la direction du vent de leur choix et placent cette pièce face cachée à côté du plateau de jeu.
- Tous les joueurs révèlent la direction du vent qu'ils ont choisie.
- Les joueurs prennent leurs cubes de Vent et placent en secret aucun, quelques-uns ou tous ces cubes dans leur main.
- Tous les joueurs ouvrent leur main et révèlent le nombre de cubes de vent qu'ils y ont placés.
- Le joueur qui a révélé le plus de cubes prend la tuile Barbe Noire. En cas d'égalité, le joueur possédant actuellement la tuile Barbe Noire choisit parmi les joueurs à égalité.
- Rassemblez les cubes choisis par les joueurs en fonction de leur direction du Vent. La direction comptant le plus de cubes devient la nouvelle direction du Vent. En cas d'égalité, le nouveau possesseur de la tuile Barbe Noire choisit parmi les directions à égalité. Modifiez la flèche de direction du Vent si nécessaire.
- Remplacez tous les cubes utilisés dans votre réserve.
- Le joueur qui possède la tuile Barbe Noire choisit le joueur qui pille en premier; les autres suivent dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

PILLER:

- Un joueur pille en utilisant jusqu'à 3 points d'Action, et en naviguant une fois. Les points d'action peuvent être utilisés avant et après la navigation.
- Quand un joueur a fini son tour, il retourne sa tuile Compas, indiquant ainsi que son tour est terminé.

MARQUEURS AVANTAGES:

Le joueur possédant le plus d'Armes/Provisions/Membre d'équipage prend le marqueur correspondant, et s'en défausse lorsqu'un autre joueur vient à le dépasser.

AVANTAGES:

- Lorsqu'il arrive dans un port, un joueur peut y ABORDER un autre joueur présent s'il possède le marqueur **Le plus d'Armes** («*Most Weapons*») OU si ce joueur possède moins d'armes que lui.
- Le joueur possédant **Le plus grand Equipage** («*Largest Crew*») a droit à un bonus d'une Action (1 point) à la fin de son tour.
- Le joueur possédant **Le plus de Provisions** («*Most Provisions*») reçoit +1 «VP» lorsqu'il marque les points d'une tuile de Port.

ACTIONS:

- 1 point - Tirer une Carte Action.
- 1 point - Jouer une Carte Action.
- 1 point - Ajouter 2 cubes de votre réserve.
- 2 points - Ajouter 5 cubes de votre réserve.
- 3 points - Ajouter 9 cubes de votre réserve.
- 3 points - **Coup de Vent**: vous pouvez soit naviguer comme si le vent soufflait dans une autre direction, soit parcourir une zone de plus dans la direction du vent. Voir NAVIGUER.

NAVIGUER:

- La carte est divisée en 4 zones, alternativement claire et sombre.
- Les navires doivent se déplacer dans la direction du vent (voir **Coup de Vent**, ci-dessus). En plus:
 - Les navires naviguant vers le Nord ou le Sud doivent se rendre dans un nouveau port de la même zone ou d'une zone adjacente.
 - Les navires naviguant vers l'Est ou l'Ouest doivent se rendre dans un nouveau port d'une zone adjacente ou situé à 2 zones de distance.
- Un navire **DOIT** naviguer à moins d'être bloqué, c'est-à-dire ne pouvant se déplacer légalement dans la direction du vent.
- Lorsqu'il arrive dans un port, le joueur doit respecter la SEQUENCE D'ARRIVEE AU PORT, ci-dessous.

SEQUENCE D'ARRIVEE AU PORT:

- Mettez vos Cartes Action de côté.
- Placez votre marqueur de navire sur le nouveau port.
- Prenez la tuile de «VP» du port.
- Prenez un Membre d'équipage, une Provision, une Arme, et/ou une Carte Trésor, comme indiqué sur la tuile de «VP».
- Placez la tuile de «VP» sur la première case de gauche de la Barre de Rotation, faites glisser les autres tuiles et placez celle située le plus à droite sur le port.
- Marquez le nombre de «VP» indiqué sur la tuile.
- ABORDEZ et pillez un autre joueur situé dans le port, si possible (voir AVANTAGES).
- Jouez la carte Trésor de ce port, si vous la possédez. Si oui, avancez votre marqueur Butin d'une case, marquez le nombre de «VP» indiqué par la nouvelle position de votre marqueur et défaussez la carte face cachée en la plaçant sous la pile de Cartes Trésor.
- Gagnez en réputation, en marquant le bonus de Réputation de ce port.
- Reprenez vos Cartes Action.

BONUS DE RÉPUTATION DE PORT:

- Les joueurs améliorent leur Réputation en se rendant dans les ports. Chaque joueur utilise un cube de sa couleur pour noter sa Réputation.
- Si un joueur navigue jusqu'à un port dans lequel il n'a pas encore de Réputation, et que le port n'est pas occupé OU que le joueur a au moins autant d'Armes que N'IMPORTE quel autre joueur présent dans le port, alors le joueur tire un cube de sa réserve et le place sur le port.
- Lorsqu'un joueur a ainsi placé des cubes sur 3 ports d'une même zone, il marque un Bonus de Réputation de Port. Le premier joueur à gagner ce bonus marque 7 «VP», le deuxième joueur marque 5 «VP», le troisième 3 «VP», le quatrième 2 «VP» et le cinquième 1 «VP».

ABORDAGE:

Quand un joueur aborde un autre joueur, il a le choix entre prendre 2 «VP», 1 Membre d'équipage, 1 Provision ou 1 Arme au joueur abordé. Ajustez les «VP» ou le nombre d'Armes, Equipage... des 2 joueurs concernés (en plus ou en moins, donc).

GESTION DES CARTES:

- Défaussez les cartes Action jouées dans une pile de défausse et mélangez cette pile lorsque le talon des cartes Action est vide.
- Défaussez les cartes Trésor jouées en les plaçant face cachée sous la pile des cartes Trésor.

LES BONUS DE «VP» DE FIN DE JEU:

- +1 «VP» par 3 cubes de Vent (ignorez les fractions)
- +1 «VP» par 3 Armes (ignorez les fractions)
- +1 «VP» par 2 Equipage (ignorez les fractions)
- +1 «VP» par Approvisionnement
- +2 «VP» par marqueur Avantage

EN CAS D'EGALITE, LE VAINQUEUR EST, DANS L'ORDRE:

- Celui qui détient la tuile Barbe-Noire.
- Celui qui a le plus de marqueurs Avantages.
- Celui qui possède le marqueur **Le plus d'Armes** («*Most Weapons*»).
- Celui qui possède le marqueur **Le plus grand Equipage** («*Largest Crew*»).
- Celui qui possède le plus de cartes ACTION inutilisées.
- TOURNOI UNIQUEMENT: le joueur situé le plus près, en sens horaire, du joueur possesseur de Barbe-Noire.



Winds of Plunder — Feuille de synthèse des règles

GMT Games
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com



PLATEAU DE JEU

Placez les disques de score sur la pièce «VP» pour commencer

Piste de Points de Victoire («VP»)

Placez la flèche de vent vers le nord pour commencer

Cercles de port

Placez le marqueur de tour sur «1» pour commencer

Bonus d'objet de fin de jeu

Tables de marque de navire pirate

Les lignes épaisses des tables de marque indiquent les niveaux de bonus de fin de jeu (1 «VP» par ligne franche)

Espaces de tuiles de Points de Victoire («VP») (placez 1 tuile «VP» sur chaque case)

Barre de Rotation (6 cases pour tuiles de «VP»)



Chaque bande de couleur différente représente une zone distincte de la carte

Les symboles d'objet des tuiles de «VP» (Armes, Membres d'équipage, Provisions) reprennent ceux des tables de marque

Placez 1 cube sur 0 dans chacune des 4 tables de marque

Bonus de Réputation de Port

Le symbole des coffres au trésor se retrouve sur le dessus des cartes de Trésor.

Le Butin est traité différemment des Armes, Membres d'équipage et Provisions. De ce fait, la table de marque du Butin est différente.