## Matériel

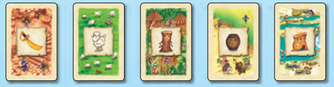
- 1 plateau réversible
- 1 dé
- 28 figurines *Forteresse*, en 4 couleurs ( 7 de chaque )

- 32 figurines *Bateau*, en 4 couleurs ( 8 de chaque )

- 1 figurine *Fantôme*

- 24 cartes *Aide de Coco*

- 95 cartes *Ressource*

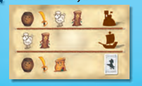


Sabre Laine Bois Rhum Or

- 1 plateau *Marché*

- 4 tuiles *Port*

- 4 aides de jeu



## Avant votre première partie

Détachez soigneusement les pièces de carton des différents cadres.

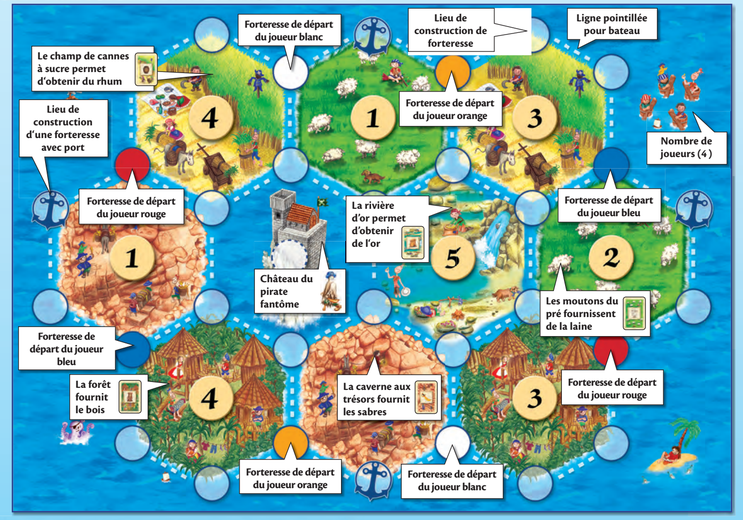
## Mise en place :

- Placez le plateau au centre de la table.
  À quatre joueur, placez le plateau du côté présentant quatre pirates dans les tonneaux. À trois joueurs, placez le plateau du côté avec trois pirates dans les tonneaux.
- Placez le dé près du plateau de jeu.
- Chaque joueur choisit ensuite une couleur et place devant lui les 7 forteresses et les 8 bateaux de cette couleur. À trois joueurs, les pièces blanches ne sont pas utilisées et sont remises dans la boîte.
- Quelques cercles sur le plateau sont colorés. Il s'agit des positions de départ. Chaque joueur place maintenant deux de ses forteresses sur les cases de la couleur correspondante. Les joueurs conservent les autres pièces devant eux. Il s'agit de leur réserve.
- Placez la figurine du pirate *Fantôme* sur son château hanté.
- Mélangez les cartes *Aide de coco* et placez cette pioche, face cachée, à côté du plateau.
- Séparez les cartes *Ressource* en cinq piles, selon leur type ( *Sabre*, *Laine*, *Bois*, *Rhum* et *Or* ). Posez ensuite, face visible ( côté coloré ), ces cinq piles, une à côté de l'autre près du plateau de jeu.
- Placez le plateau *Marché* à côté du plateau de jeu.
- Prenez une carte *Ressource* de chaque type et placez-les sur les étals du plateau *Marché*.
- Les tuiles *Port* sont également mélangées et empilées, face cachée, à côté du plateau.
- Chaque joueur reçoit en plus un aide de jeu qu'il garde devant lui.
- Finalement, chaque joueur reçoit une carte *Bois* et une carte *Rhum* des piles correspondantes. Ces cartes constituent votre main de départ. Conservez ces cartes cachées. Elles ne doivent pas être montrées aux autres joueurs.

## Aperçu du jeu

Le but du jeu est d'être le premier joueur à construire ses **7 forteresses**. Mais attention, vous pouvez uniquement construire vos forteresses sur les endroits de construction ( cercle vide ) si l'un de vos bateaux s'y rend.
Pour construire des forteresses et des bateaux, vous aurez besoin des cartes *Ressource*. Le coût de construction est indiqué sur l'aide de jeu. Vous obtenez les ressources qui correspondent aux terrains adjacents à vos forteresses. Sur chaque terrain se trouve un chiffre ( de 1 à 5 ). Les différents terrains produisent des ressources lorsque leur nombre est obtenu au dé.
Ainsi, si un joueur possède une *Forteresse* adjacente à un terrain dont le nombre est obtenu, ce joueur reçoit une carte *Ressource* correspondant au terrain. Par exemple, un joueur reçoit une carte *Bois* si le chiffre d'une forêt est obtenu, ou encore une carte *Sabre* si le chiffre d'une caverne aux trésors est obtenu. Les règles détaillées suivent.

## Explication du plateau de jeu




## Déroulement de la partie - Aperçu

Le joueur le plus jeune débute la partie. À votre tour de jeu, lancez le **dé** et tous les joueurs reçoivent les cartes *Ressource* correspondantes. Le joueur actif ( celui qui a lancé le dé ) peut ensuite **construire** et faire des **échanges**, dans l'ordre de son choix. Après son tour, c'est au joueur suivant, en sens horaire.

### – Jet de dé / Production de ressources

Le joueur actif est le seul à lancer le dé mais tous les joueurs reçoivent des ressources. Tous les joueurs possédant une forteresse touchant une tuile qui produit des ressources reçoivent 1 carte de cette ressource par forteresse.



Il est conseillé qu'un seul joueur prenne en charge la distribution des ressources.

**Exemple :** Dans l'illustration ci-dessous, le joueur blanc lance un **4**. Le joueur rouge et le joueur blanc reçoivent chacun une carte *Ressource - Rhum* puisqu'ils ont tous les deux une forteresse à côté d'un champ de cannes à sucre. Les joueurs bleu et orange, quant à eux, reçoivent chacun une carte *Ressource - Bois* puisqu'ils ont une forteresse à côté d'une forêt.

*« Vous voyez ! Si le joueur blanc avait obtenu un **5**, aucun joueur n'aurait obtenu de ressource puisqu'aucune forteresse n'est adjacente à un **5**. Les joueurs ne reçoivent également pas de ressources pour un **6** car il n'y a pas de **6** sur le plateau. Lorsqu'un **6** est obtenu au dé, la situation suivante se produit... »*

Si un joueur lance un **6**, aucun joueur n'obtient de carte *Ressource*. Dans ce cas, le joueur qui a obtenu le **6** déplace la figurine *Fantôme* sur le terrain de son choix. Tant et aussi longtemps que le pirate fantôme occupe ce terrain, celui-ci ne produit pas de ressource lorsque son nombre est obtenu au dé.

*« Lorsqu'un joueur obtient un 6, aucune carte **Ressource** n'est distribuée. Cependant, le joueur qui a obtenu un 6 peut déplacer la figurine **Fantôme** sur le terrain de son choix. Évidemment, il est préférable de toujours déplacer le fantôme sur un terrain où il n'y a que des joueurs adverses. »*

### – Construction

Le joueur dont c'est le tour peut construire une ou plusieurs *Forteresse*. Il en va de même pour les bateaux et les cartes *Aide de Coco*.

- La construction d'une ***Forteresse*** nécessite les cartes *Ressource* suivantes : *Rhum*, *Sabre*, *Laine* et *Bois*.
- La construction d'un **bateau** nécessite les cartes *Ressource* suivantes : *Laine* et *Bois*.
- Une carte *Aide de Coco* nécessite les cartes *Ressource* suivantes : *Rhum*, *Sabre* et *Or*

L'aide de jeu vous permet de consulter les coûts de construction en tout temps.

Une **forteresse** peut uniquement être construite sur un lieu de construction de forteresse **SI** un de vos bateaux mène à ce lieu de construction.
Un **bateau** peut uniquement être construit sur une ligne pointillée pour bateau *adjacente* à l'une de vos forteresses.
C'est-à-dire qu'après le placement des deux forteresses initiales, les bateaux et forteresses seront toujours construits en alternance : bateau, forteresse, bateau, forteresse, etc.