



SHIP ADVENTURE TREASURE MAP

But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier joueur à découvrir le trésor de l'Eldorado. Pour cela il faut collecter les 4 morceaux de cartes au trésor (et les conserver) et se rendre aux coordonnées indiquées sur la carte que forme le puzzle des 4 morceaux mis bout à bout en premier. Les morceaux de cartes sont éparpillés sur le plateau à des coordonnées indiquées aux dos des jetons trésors qui se trouvent dans les temples.



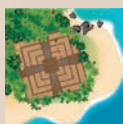
MORCEAU DE CARTE



JETON RECTO



JETON VERSO



TEMPLE

Le plateau de jeu est divisé en 9 zones indiquées clairement sur la carte marine. Une zone est formée de 4 tuiles soit 16 cases (une tuile est un carré de 2 cases de côté). Si une zone est entièrement couverte de mers alors les jetons trésor de cette couleur sont retirés du jeu (on ne peut tirer au sort ces jetons).



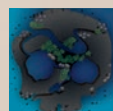
CARTE MARINE



CASE PORT

TUILE VILLE

LES 9 ZONES



CASE CRÂNE DE PIRATE

Mise en place

Avant de commencer la partie les joueurs tirent au sort une carte « map » parmi les 4 disponibles. La carte « map » indique la disposition des cinq tuiles « grandes îles » sur le plateau.



CARTE MAP



TUILE GRANDE ÎLE

Attention : au dos de la carte « map » se trouvent les coordonnées de l'Eldorado, il ne faut donc la retourner qu'en fin de partie !

Les bords rouges du plateau sont positionnés au nord, les jaunes au sud, les bleus à l'est et les verts à l'ouest.

Les cinq grandes îles (tuiles île avec le temple) sont positionnées sur le plateau comme indiqué sur la carte « map » les autres tuiles plateau sont mélangées et disposées aléatoirement afin de révéler le plateau de jeu. On fera bien attention à réorienter les tuiles ville de façon que leur port soit connecté à la mer.

4 « jetons trésor 1 » (un seul dé) sont tirés au sort puis placés dans tous les temples sauf dans le temple le plus central, le(s) dès sur fond d'une pièce d'or face révélée.



Chaque joueur choisit une couleur. Les joueurs positionnent leur bateau sur le port de la ville de leurs couleurs respectives. Les 4 bateaux pirates sont positionnés sur les 4 îles « crânes de pirates ».

Chaque joueur commence avec une carte marine et une carte équipement boulet de canon (les cartes équipement seront détaillées plus tard).

Déroulement d'un tour

En début de tour la flèche de la boussole est tournée afin d'indiquer la couleur du premier joueur pour ce tour. Le gallion fait espagnol fait son déplacement. Le premier joueur déplace son bateau/équipage et exerce sur la dernière case de son déplacement (de 1 à 4 cases maximum) son/ses action(s) quand il le peut : combat/trésors/récolte de morceaux de carte/achat en ville, puis le joueur à sa gauche fait de même jusqu'à ce que tout le monde ait joué. Lorsque tous les joueurs se sont déplacés les bateaux pirates à la poursuite d'un joueur font leurs déplacements. En fin de tour si tous les « jetons trésors » ont été collectés dans les temples un passage de niveau est opéré.

3 - Boussole

En début de tour la flèche de la boussole est tournée afin d'indiquer la couleur du premier joueur pour ce tour (couleur du cercle le plus intérieur). Si la flèche indique sur le 1er cercle en partant de l'intérieur une couleur détenue par aucun joueur (possible uniquement dans un jeu à 2 ou 3 joueurs) alors on regarde la couleur du 2^e cercle en partant de l'intérieur. Si la flèche indique une couleur une nouvelle fois détenue par aucun joueur (jeu à 2 joueurs uniquement) alors on regarde la couleur du 3^e cercle en partant de l'intérieur.



N : NORD - S : SUD - E : EST - W : OUEST

EXEMPLE COULEUR
DU 1^{ER} JOUEUR

- 4 JOUEURS : **BLEU**
- 3 JOUEURS : **BLEU, JAUNE** si pas de bleu
- 2 JOUEURS : **BLEU, JAUNE** si pas de **BLEU, VERT** si ni **BLEU, ni JAUNE**

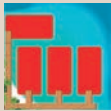
Le galion espagnol se déplace en direction de la ville de la couleur indiquée par la boussole. Au premier tour, il démarre sur couleur indiquée par la boussole.

2 - Déplacements

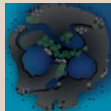
Les cases de mer sont : les cases mer calme, port, crâne et vague.



CASE MER
CALME



CASE PORT



CASE CRÂNE



CASE VAGUE

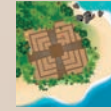
Les cases de terre sont : les cases jungle, ville et temple.



CASE JUNGLE



CASE VILLE



CASE TEMPLE

À chaque tour chaque joueur peut se déplacer de maximum 4 cases en long en large et en diagonal.

Le bateau ne se déplace que sur les cases mer. Lorsqu'un joueur veut poursuivre son déplacement sur des cases terre il peut le faire en débarquant son équipage et en laissant son bateau sur la dernière case mer traversée. Pour reprendre la mer l'équipage devra retourner au bateau laissé derrière. Traverser les cases courants marins permet de se déplacer dans le sens indiqué par les vagues. Il faut utiliser un de déplacement pour s'engager et sortir du tourbillon (un tourbillon est un groupe de 4 cases courants marins). Il est possible de finir son déplacement sur une case courant marin ce qui peut être utile quand on ne sait pas quelle direction prendre au prochain tour.

Concernant les bords du plateau : le bord nord communique avec le bord sud et le bord ouest avec le bord est.

3 - Combats

Lorsqu'un joueur termine son déplacement sur la même case qu'un autre joueur ou qu'un pirate ou que le galion espagnol ou lorsqu'un joueur est rattrapé par un pirate il y a combat au corps à corps. Chaque belligérant lance un dé, celui qui fait le meilleur score remporte le combat (la tête de mort équivaut à 7). Seuls les bonus des cartes équipement « corps à corps » (sabres croisés en haut à gauche de la carte) s'appliquent.

Lorsqu'un joueur termine son déplacement sur une case adjacente à un autre joueur ou à un pirate ou au galion espagnol il y a combat à distance. Chaque belligérant possédant au moins une carte « équipement boulet de canon » lance un dé, celui qui fait le meilleur score remporte le combat (la tête de mort équivaut à 7). Seuls les bonus des cartes équipement à distance (une cible en haut à gauche de la carte) s'appliquent. Si aucun des participants n'a de boulets de canons, ou n'en utilise, il n'y a pas de combat et si un seul des participants a un boulet de canon il remporte automatiquement le combat (le bateau remporte automatiquement les combats à distance lorsqu'il attaque un équipage à terre à moins que l'équipage attaqué ne possède une carte camouflage). Les cartes boulet de canon sont à usage unique.

Le gagnant remporte toutes les possessions (pièces d'or, jetons et morceau de carte) du perdant à condition que l'équipage soit détruit (la destruction du bateau ne provoque aucune perte si ce n'est le bateau en lui-même qui est renvoyé au port de départ sans l'équipage). Le perdant repart à son port de départ en conservant ses cartes équipement.

À la fin d'un combat avec un pirate ce dernier est repositionné sur son île crâne d'origine. Si le pirate a remporté le combat il est repositionné avec toutes les possessions remportées.

4 - Trésors

Lorsqu'un joueur est le premier à rejoindre un temple non encore vidé (jeton encore sur la case) il obtient à la fois les jetons et des pièces d'or. Le joueur lance le nombre de dés indiqués sur le jeton (1, 2 ou 3). Le score cumulé aux dés indique le nombre de pièces qu'il obtient (la tête de mort équivaut à 7).

À chaque fois que le joueur obtient une tête de mort au lancé de dés il est poursuivi par le pirate le plus proche (si le joueur obtient plusieurs têtes de mort il est poursuivi par autant de pirates). Les pirates se déplacent de 2 cases par tour en long, en large et en diagonal mais ne bénéficient pas de bonus liés aux courants marins. Le pirate choisi toujours le plus court chemin pour rejoindre le joueur poursuivi. Un jeton cible de la couleur du joueur poursuivi indique le joueur ciblé par le pirate.



JETON CIBLE

5 - Récolte de morceaux de carte

Les jetons récoltés dans les temples indiquent à leur dos les coordonnées d'un morceau de carte au trésor. Voici comment lire le jeton :

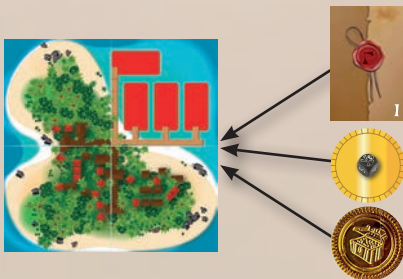
- La boussole au centre du jeton indique la bonne orientation du jeton pour la lecture
- La couleur du jeton indique l'une des 9 zones où se trouve le morceau de carte
- Les numéros indiquent la position plus précise du morceau. Un morceau de carte ne peut se trouver que sur la terre ferme. Chaque zone est formée de 4 tuiles : une au nord-ouest, une au nord-est, une au sud-ouest et une au sud-est. On commence à regarder si le numéro 1 indique une tuile contenant parmi ses 4 cases une case terre. Si tel est le cas on passe à l'étape suivante mais si la tuile ne contient que des cases de mer on regarde le numéro 2, puis 3, puis 4.
- Soit la tuile désignée par le numéro ne contient qu'une seule case terre et dans ce cas cette case terre correspond à la position du morceau de carte soit la tuile contient plusieurs cases terre et dans ce cas on utilise la méthode des numéros vu au-dessus pour désigner la case où se trouve le morceau de carte au trésor.

Lorsque le joueur s'est rendu sur la case où se trouve le morceau de carte il peut échanger son jeton contre un morceau de carte à disposition de son choix (morceau de carte 1, 2, 3 ou 4). Cela correspond à une action.



6 - Achats et dépôt en ville

Le joueur peut lorsque l'équipage est dans sa ville stocker des jetons, des pièces d'or et des morceaux de cartes, ainsi en cas de défaite il ne perdra pas les possessions stockées dans sa ville. Cependant il sera obligé de venir récupérer les éléments en question avant de pouvoir les utiliser.



Comment lire les cartes :



Les villes sont des zones neutres il ne peut pas s'y dérouler de combats.

Lorsque l'équipage d'un joueur est en ville (quel que soit la couleur de la ville) il peut acheter des cartes équipement qui lui fourniront les bonus suivants :



7 - Déplacement des bateaux tiers

Les bateaux pirates en poursuite font leurs déplacements respectivement de 2 cases par tour. Ils ne sont ni pénalisés ni avantagés par les courants marins.

Le bateau pirate poursuivant un joueur peut abandonner les poursuites si le joueur lui verse 4 pièces d'or qui seront déposés dans sa case crâne.

8 - Passage de niveau

Tous les temples sont remplis, à l'exception du temple qui vient d'être vidé de ces trésors, avec le « jeton trésor » du niveau suivant jusqu'au niveau 3, au-delà du niveau 3 il n'y a pas de niveaux et donc pas de « jetons trésors » supplémentaires à ajouter.

Les pirates obtiennent des bonus au lancer de dés lors des combats à chaque passage de niveau. Les pirates détruits lors des niveaux précédents reviennent sur le plateau.

Bateau pirate	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Bonus corps à corps	+2	+4	+6
Bonus distance	Pas de canons	+3	+6

Variante à 1 joueur : les 5 temples sont remplis directement des jetons de niveau 2 et il n'y aura pas de passage de niveau. Dès le départ un pirate poursuit le joueur. Un pirate supplémentaire poursuit le joueur à chaque fois qu'il vide un temple et non lorsqu'il obtient une tête de mort au lancé de dés.

Variante à 2 joueurs : Il y a 2 niveaux au lieu de 3 niveaux pour 3 à 4 joueurs.

Le galion espagnol se déplace à chaque tour de 2 cases dans la direction de la ville de la couleur indiquée par la boussole par le chemin le plus court. Il laisse dans son sillage une pièce d'or sur chaque case qu'il traverse. Le joueur qui traverse ces cases récolte les pièces d'or. Le galion espagnol offre de plus en plus d'or en cas de destruction à chaque passage de niveau :

Galion espagnol	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Or obtenu si détruit	5	10	15

Enfin 4 nouveaux morceaux de cartes au trésor sont mis à disposition (un exemplaire de chaque : morceau 1, 2, 3 et 4).

Récapitulatif :

		
	2 	2 
	5 	+2 
	2 	+4 
	10 	+3 
	2 	+6 
	15 	+6 

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a récupéré tous les morceaux de carte (morceaux 1, 2, 3 et 4) et s'est rendu en premier aux coordonnées indiquées.

Variante à 1 joueur : le joueur perd si un pirate détruit son équipage (et non son bateau).

SHIP ADVENTURE CARIBBEAN CONQUEST

But du jeu

Prendre le contrôle du plus de points stratégiques.

Mise en place

Le jeu peut se jouer avec 1 boîte de jeu ou 4 ou 9. On retourne toutes les tuiles des jeux face cachées, on les mélange puis on les retourne pour obtenir un plateau totalement aléatoire. On s'assure que tous les ports aient un accès à la mer sinon il faut réorienter les tuiles concernées jusqu'à ce que tel soit le cas.

Les jetons sont retournés couleur face visible et le(s) dés face cachée et positionnés sur les temples et les crânes de pirates. On prendra soin de positionner les jetons de même couleur proche les uns des autres. Voici le nombre de zones et de jetons par zone selon le nombre de plateaux de jeu :

Nb de plateaux	Nb de zones stratégiques	Nb de points stratégiques par zone
1	3	3
4	9	4
9	9	9

Chaque joueur positionne 1 bateau et 2 équipages qu'il répartit à sa guise dans les différents ports et villes qu'il contrôle.

Les bateaux pirates, le galion espagnol et les morceaux de cartes au trésor n'apparaissent pas dans ce mode de jeu.

Déroulement d'un tour

La boussole est tournée afin d'indiquer le premier joueur. Chaque joueur effectue ses déplacements puis ses actions (combats). En fin de tour chaque joueur reçoit une pièce d'or pour chaque point stratégique qu'il contrôle.

Les points stratégiques

Les villes, les temples et les crânes de pirates sont des points stratégiques. Chaque point stratégique rapporte une pièce d'or par tour. Ils changent de contrôle à l'issue d'un combat.

Lorsqu'un joueur contrôle tous les points stratégiques de même couleur il contrôle une zone stratégique. Tous les points stratégiques de la zone contrôlée rapportent deux pièces d'or par tour au lieu d'une.

Les achats

Chaque joueur peut acheter des cartes tous les tours sans avoir besoin de se trouver dans une ville. Les bonus des cartes s'appliquent à la totalité des unités détenues par le joueur.

Il est possible d'acheter un bateau qui débute dans l'un des ports/villes contrôlés par le joueur pour 6 pièces d'or et un équipage pour 3 pièces d'or. L'unité arrive sur le plateau dans l'une des villes contrôlées par le joueur, ainsi si un joueur ne contrôle aucune ville il ne peut pas recruter de nouvelles unités il peut néanmoins acheter des cartes.

Les déplacements

Chaque joueur peut déplacer l'ensemble de ses groupes de pions bateaux et équipages de 6 cases maximum par tour (un groupe est un ensemble de pions partageant la même case : 4 maximum par case). Un joueur peut par exemple déplacer un de ses groupes de 6 cases ou 6 de ses groupes de 1 case en passant par toute la palette des possibilités que cela offre.

Les déplacements s'effectuent de la même façon que dans « Ship Adventure Treasure Map » : l'équipage se déplace sur terre uniquement et le bateau sur l'eau uniquement. Les cases eau avec un bateau équivalent à une case terre : les équipages peuvent se déplacer sur ces cases.

Les combats

Idem à « Ship Adventure Treasure Map » avec un ajout : les points stratégiques lorsqu'ils sont saisis agissent comme des unités bateaux statiques et attaquent donc au canon les unités ennemis sur des cases qui leur sont adjacentes (à condition d'utiliser une carte boulets de canons par attaque à distance, usage unique).

L'équipage ne peut qu'attaquer au corps à corps tandis que le bateau peut attaquer au corps à corps et à distance (à condition d'avoir une carte boulet de canon, usage unique).

Lorsque plusieurs unités partagent la même case (4 maximum par case) chaque unité supplémentaire pouvant attaquer apporte un bonus de +1 au lancé de dé. En cas de victoire au dé une unité est supprimé et les lancé de dés reprennent jusqu'à ce que l'un des joueurs ai la suprématie sur la case.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque :

- un joueur est éliminé
- lorsqu'un joueur contrôle la majorité des zones stratégiques

À la fin du dernier tour chaque joueur compte ses points stratégiques (lorsque l'on contrôle une zone stratégique chaque point stratégique dans cette zone compte double).

Le joueur qui détient le plus de points stratégiques l'emporte.

En cas d'égalité sur le nombre de points stratégiques contrôlés on départage les joueurs sur le nombre de pièces d'or possédées.

