

Stefan Feld Amerigo

Marchez sur les traces du célèbre explorateur et navigateur Amerigo Vespucci.

De nouvelles terres attendent d'être découvertes et sont prêtes à fournir une nouvelle patrie à vos colons, ainsi que de nombreuses ressources essentielles. Il vous faudra planifier judicieusement vos actions et trouver une stratégie adaptée, car la Tour à cubes peut influencer à tout moment le destin de chacun d'entre vous. Seuls les joueurs qui réussissent à garder un œil sur les cubes de la Tour à cubes, tout en surveillant attentivement leurs adversaires et en gardant à l'esprit la menace des pirates auront une chance de devenir le plus grand explorateur de tous les temps et de remporter la partie.

MATERIEL

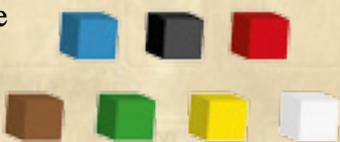
Matériel commun à tous les joueurs :

- 1 Tour à cubes

Elle comporte trois éléments que vous devez assembler avant chaque partie : un entonnoir, une tour en carton et un plateau.



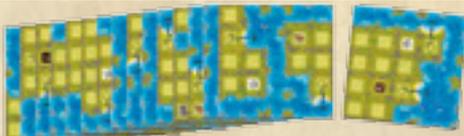
- 49 cubes – 7 pour chacune des couleurs suivantes : bleu, noir, rouge, marron, vert, jaune et blanc.



- 1 plateau de stockage



- 16 tuiles Ile



- 8 sections de cadre – pour délimiter la zone des îles (4 sections d'angle et 4 petites sections)



- 37 tuiles Terrain neutres

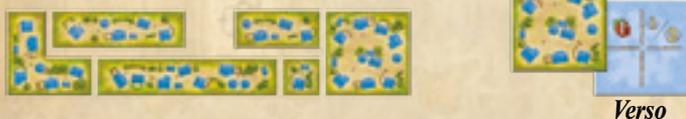


Matériel pour chaque joueur :

- 1 plateau personnel



- 16 tuiles Village



- 12 comptoirs commerciaux



- 24 tuiles Progression



- 40 tuiles Ressource

– 8 pour chacun des 5 types



- 50 tuiles Production

– 3 x 2, 4x 3 et 3 x 4 pour chaque type.



- 6 jetons Pirate



- 5 coffres aux trésors

– pour les grandes îles



- 4 marqueurs de temps



- 1 jeton Programmation



- 1 livret de règles

- 2 bateaux



- 3 marqueurs de joueur – pour votre plateau personnel



- 1 marqueur de score – pour la piste de score



- 1 marqueur d'ordre de jeu – pour la piste d'action spéciale

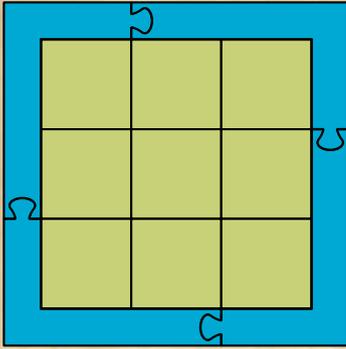


- 2 tuiles Points de victoire – 50/100 & 150/200



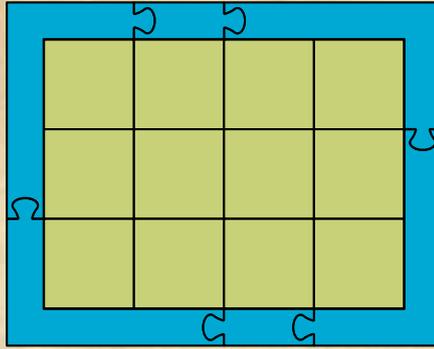
MISE EN PLACE

Mise en place des tuiles Ile lors des parties à 2 joueurs :



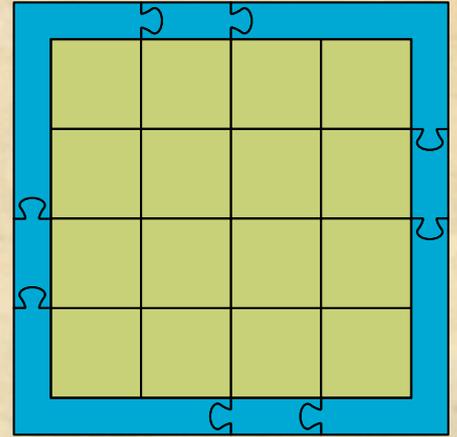
La zone des îles est composée de 9 tuiles Ile (choisies aléatoirement) entourées par 4 sections de cadre (les 4 sections d'angle).

Mise en place des tuiles Ile lors des parties à 3 joueurs :



La zone des îles est composée de 12 tuiles Ile (choisies aléatoirement) entourées par 6 sections de cadre (les 4 sections d'angle et 2 petites sections).

Mise en place des tuiles Ile lors des parties à 4 joueurs :



La zone des îles est composée des 16 tuiles Ile entourées par les 8 sections de cadre (les 4 sections d'angle et les 4 petites sections).

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR UNE PARTIE A 4 JOUEURS

1. MISE EN PLACE DES TUILES ILE

Placez les 16 tuiles Ile afin de former un plateau de jeu aléatoire.

Disposez les tuiles comme indiqué dans l'illustration ci-dessus, en respectant les règles suivantes :

1. Assurez-vous qu'aucune zone d'eau n'est complètement entourée par des terres.
2. Les cases Terre des différentes tuiles adjacentes doivent se toucher de façon orthogonale (verticalement et horizontalement) et pas juste en diagonale.

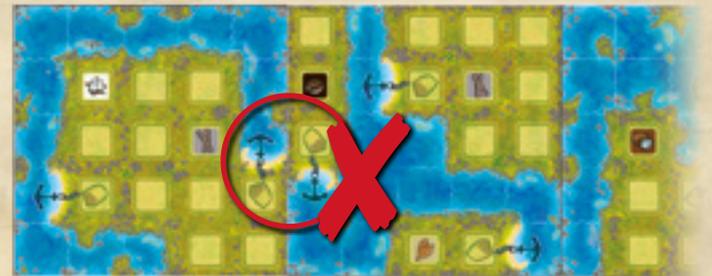
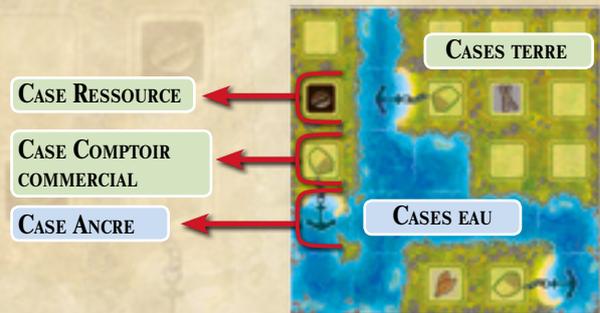
Placez ensuite les sections de cadre autour des 16 tuiles Ile.

Placez les marqueurs de temps rangés dans l'ordre croissant (le 2 en dessous et le 5 au-dessus) sur la case marqueur de temps prévue à cet effet sur l'une des sections de cadre.

Les îles qui comportent 20 cases Terre ou plus sont appelées les « grandes îles ». Toutes les autres îles sont des petites îles. Placez un coffre aux trésors sur chacune des grandes îles.

Placez les tuiles Ressource sur les cases avec un symbole correspondant sur les différentes îles.

Placez les tuiles Terrain neutres faces cachées près de la zone des îles. Placez-y également le jeton Programmation.



2. MISE EN PLACE DU MATERIEL DES JOUEURS

Prenez chacun un plateau personnel et placez-le devant vous.

Choisissez une couleur et prenez les 12 comptoirs commerciaux, les 2 bateaux, les 16 tuiles Village, les 3 marqueurs de joueur, le marqueur de score, le marqueur d'ordre de jeu et les 2 tuiles Points de victoire de cette couleur.

Placez un marqueur de joueur sur la première case des pistes de progression, de canons et d'or.

Pour le moment, gardez vos comptoirs commerciaux, vos bateaux, votre marqueur de score et votre marqueur d'ordre de jeu à portée de main près de votre plateau personnel.

Placez vos 16 tuiles Village faces cachées à côté des tuiles Terrain neutres.

3. PLATEAU DE STOCKAGE

Posez le plateau de stockage à côté du plateau de jeu (c'est-à-dire à côté des tuiles Ile).

Mélangez les jetons Pirate et placez-en 5 choisis aléatoirement faces cachées sur les cases Pirate du plateau de stockage.

Remplacez les jetons Pirate non-utilisés dans la boîte sans les révéler. Retournez aléatoirement un des 5 jetons Pirate.

Mélangez les tuiles Progression faces cachées et formez une pile que vous placez à côté du plateau de stockage. Placez ensuite une tuile Progression face visible sur chaque case de la zone de progression du plateau de stockage.

Mélangez les tuiles Production faces cachées et formez une pile que vous placez à côté du plateau de stockage. Placez ensuite une tuile Production face visible sur chaque case Production du plateau de stockage.

Modification lors des parties à 2 ou 3 joueurs

Lors des parties à 2 joueurs, remplacez les tuiles Production pour 3 et 4 joueurs dans la boîte de jeu. Lors des parties à 3 joueurs, ne remplacez que les tuiles Production pour 4 joueurs dans la boîte de jeu. Ne remplissez que les cases Production correspondant au nombre de joueurs sur le plateau de stockage.



2 joueurs : 30 tuiles Production



3 joueurs : 40 tuiles Production

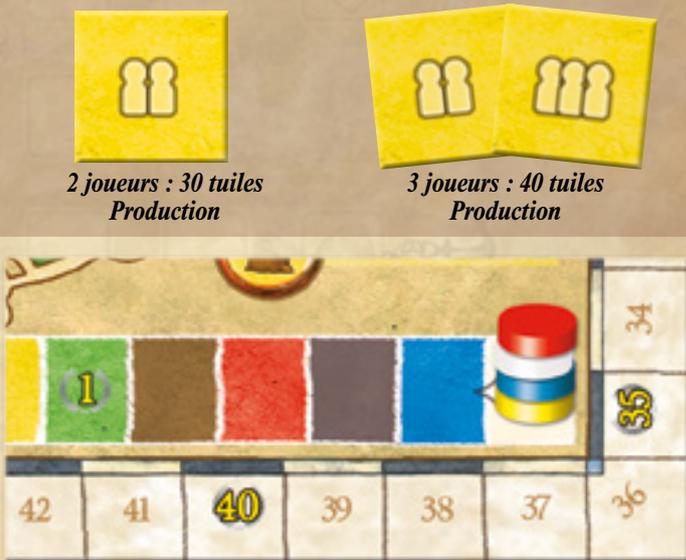
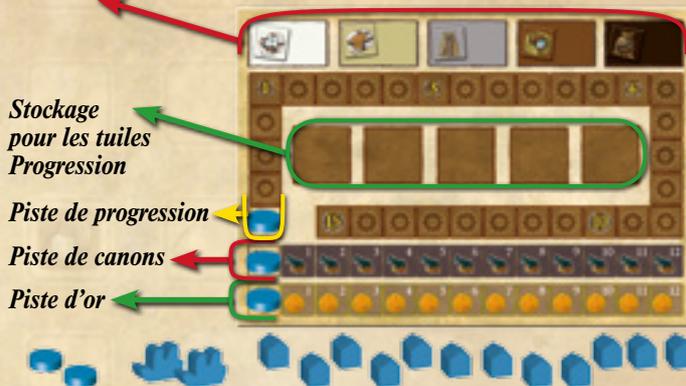
Placez tous votre marqueur de score sur la case 0/50 de la piste de score.

Formez aléatoirement une pile avec les jetons d'ordre de jeu de tous les joueurs et placez-la sur la première case de la piste d'action spéciale.

Le joueur dont le marqueur est situé sur le dessus de la pile est le premier joueur. Tous les autres joueurs reçoivent un or pour chaque joueur situé avant eux dans l'ordre de jeu (voir exemple ci-contre). Déplacez votre marqueur en conséquence sur la piste d'or.

Note : Si vous dépassez la case 0/50 sur la piste de score, vous placez (ou retournez selon les cas) votre tuile Points de victoire correspondante près de la case 0/50 afin de compter vos points.

Stockage pour les tuiles Ressource et les tuiles Production



Exemple : Le joueur rouge est le premier joueur. Le joueur blanc qui est le deuxième joueur reçoit 1 or, le joueur bleu en troisième position reçoit 2 ors et le joueur jaune qui joue en dernier reçoit 3 ors.

4. MISE EN PLACE DE LA TOUR A CUBES

Placez la Tour à cubes à côté du plateau de stockage.

Jetez les 49 cubes dans la tour, puis placez tous les cubes qui sont retombés dans le plateau sur la case de stockage de la couleur correspondante sur la piste d'actions.

La mise en place est maintenant terminée et vous pouvez commencer la partie.



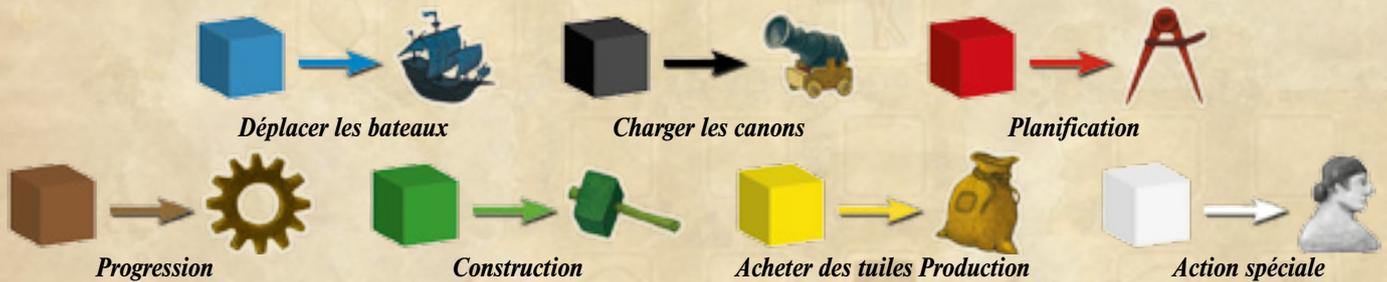
Exemple : Après la mise en place, il reste 2 cubes rouges, 2 cubes jaunes, 3 cubes bleus, 3 cubes noirs, 3 cubes verts, 4 cubes marron et 4 cubes blancs dans la Tour à cubes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie est divisée en 5 tours de jeu et chaque tour de jeu est lui-même composé de 7 phases.

Lors de chaque phase, chaque joueur effectue une seule action en respectant l'ordre de jeu.

Il y a 7 actions différentes, chacune associée à une couleur spécifique :



Lors de la première phase d'un tour de jeu, le premier joueur jette tous les cubes bleus situés sur la case de stockage correspondante dans la Tour à cubes.

Placez tous les cubes qui retombent dans le plateau de la tour sur la case d'action centrale de la piste d'actions. Ces cubes indiquent les actions qui peuvent être choisies pendant cette phase de jeu ainsi que le nombre de fois où elles peuvent être effectuées :

- La couleur des cubes qui retombent de la tour indique les actions qui sont disponibles pendant cette phase.
- Le nombre de cubes dans la couleur où il y en a le plus indique le nombre de points d'action (PA) que chaque joueur peut utiliser pour une des actions disponibles au cours de cette phase.

En commençant par le joueur dont le marqueur est le plus avancé sur la piste d'action spéciale (et en continuant avec le deuxième, puis le troisième...) chaque joueur choisit une des actions disponibles et l'effectue. Plusieurs joueurs peuvent choisir la même action.

Si plusieurs marqueurs sont placés sur la même case de la piste d'action spéciale – comme par exemple au début de la partie- c'est le joueur dont le marqueur est situé sur le dessus qui commence.



Exemple : Le joueur prend les 4 cubes bleus et les jette dans la tour.



Il place ensuite les 4 cubes bleus, le cube noir, le cube rouge et les 2 cubes verts qui sont retombés dans le plateau de la tour sur la case d'action centrale de la piste d'actions. Les cubes bleus sont les plus nombreux, il y en a 4. Les joueurs peuvent donc utiliser 4 PA pour effectuer une action bleue, noire, rouge ou verte lors de cette phase.



Exemple : Le joueur rouge décide quelle action il souhaite effectuer lors de cette phase, puis c'est au tour du joueur blanc puis du joueur bleu et enfin du joueur jaune.



Exemple : Le joueur rouge décide quelle action il souhaite effectuer lors de cette phase, puis c'est au tour du joueur blanc puis du joueur bleu et enfin du joueur jaune.

Si un joueur ne peut pas ou ne souhaite pas utiliser tous ses points d'action, il peut choisir d'en abandonner une partie ou même de ne pas les utiliser du tout.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur action, remplacez tous les cubes situés sur la case d'action centrale de la piste d'actions sur leurs cases de stockage respectives afin de terminer cette phase de jeu.

Pour commencer la phase de jeu suivante, jetez tous les cubes de la case de stockage suivante dans le sens des aiguilles d'une montre dans la Tour à cubes. (Lors de la deuxième phase jetez les cubes noirs, puis les cubes rouges lors de la troisième phase, et ainsi de suite). Le tour de jeu se termine à la fin de la phase lors de laquelle vous avez jeté les cubes blancs dans la tour à cubes. Un décompte intermédiaire a ensuite lieu avant de préparer le tour de jeu suivant.

Note : Si une case de stockage est vide ou qu'aucun cube ne retombe dans le plateau de la Tour à cubes, vous ignorez la phase de jeu concernée et aucun joueur n'effectue d'action.

Si des cubes tombent dans le plateau de la Tour à cubes à un moment inopportun (par exemple si quelqu'un bouscule accidentellement la table), laissez les cubes dans le plateau jusqu'au début de la phase de jeu suivante. Jetez ensuite ces cubes dans la tour avec ceux situés sur la case de stockage appropriée pour la phase en cours.



ACTION BLEUE : DÉPLACER LES BATEAUX

Lorsque vous effectuez cette action pour la première fois, vous pouvez placer vos deux bateaux sur n'importe quelles cases de votre choix situées sur une section de cadre autour des tuiles Ile.

Chaque point d'action vous permet ensuite de déplacer chacun de vos bateaux d'une case horizontalement ou verticalement (*pas en diagonale*) vers une case Eau adjacente.

Il peut y avoir plusieurs bateaux sur une même case située sur une section de cadre mais il ne peut y avoir qu'un seul bateau sur les cases Eau des tuiles Ile. En revanche, un bateau situé sur la case Eau d'une tuile Ile ne bloque pas le passage des autres bateaux.

Si votre bateau termine son déplacement sur une case Ancre, vous pouvez placer un de vos comptoirs commerciaux sur la case comptoir commercial adjacente, si cette dernière n'est pas déjà occupée. Vous aurez ensuite le droit de construire sur l'île correspondante.

Le premier joueur qui place un de ses comptoirs commerciaux sur une île gagne 3 points de victoire pour sa découverte (*cette règle est valable pour chacune des îles*).

Notez bien que pour les sections de cadre, chaque section d'angle est composée de trois cases Eau tandis que chaque petite section n'est composée que d'une case Eau.



Exemple : Le joueur rouge a 4 PA disponibles. Il place son premier bateau gratuitement sur une section de cadre et il peut désormais le déplacer de 4 cases. Il choisit de ne le déplacer que de 3 cases afin de terminer son déplacement sur une case Ancre et de placer ainsi un de ses comptoirs commerciaux. Il abandonne son point d'action restant pour ce bateau. Il utilise également ses 4 PA pour poser et ensuite déplacer son deuxième bateau sur une autre case Eau.



Exemple : Le joueur rouge possède 5 PA et il déplace son bateau sur une autre case Ancre adjacente à la même île que précédemment. Il place un second comptoir commercial sur cette île mais il ne gagne aucun point de victoire car cette île a déjà été découverte.

Note : Vous avez le droit de placer plusieurs comptoirs commerciaux sur une même île.

ACTION NOIRE : CHARGER LES CANONS

Lorsque vous effectuez cette action, déplacez votre marqueur placé sur la piste de canons de votre plateau personnel d'une case vers la droite pour chaque point d'action disponible. Vous ne pouvez pas dépasser la case 12 de la piste.



Exemple : Le joueur rouge a 4 PA disponibles et il déplace donc son marqueur de 4 cases vers la droite sur la piste de canons de son plateau personnel.

ACTION ROUGE : PLANIFICATION

Lorsque vous effectuez cette action, vous avez le droit de prendre des tuiles Terrain neutres ou des tuiles Village de votre couleur de la réserve et de les placer devant vous à côté de votre plateau personnel.

Prendre une de vos tuiles Village vous coûte 1 PA, peu importe sa taille.

Prendre une tuile Terrain neutre vous coûte entre 1 et 6 PA, en fonction de sa taille (*le coût est indiqué sur les différentes tuiles*). Vous ne pouvez prendre **qu'une seule** tuile Terrain neutre au cours de **chaque phase de jeu**.



Exemple : Le joueur rouge dispose de 4 PA et il décide de prendre une tuile Terrain de deux cases, et deux de ses tuiles Village de trois et quatre cases de la réserve.

ACTION MARRON : PROGRESSION

Lorsque vous effectuez cette action, déplacez votre marqueur sur la piste de progression de votre plateau personnel d'une case en avant pour chaque point d'action disponible. A chaque fois que vous atteignez ou dépassez une case sur laquelle sont représentés des points de victoire, vous devez prendre une tuile Progression de votre choix de la réserve et la placer sur votre plateau personnel. A la fin de la partie, vous gagnez un nombre de points de victoire correspondant au plus grand nombre que vous avez atteint ou dépassé sur la piste de progression. Les effets des tuiles Progression sont expliqués en détails aux pages 11 et 12 de ce livret.



Exemple : Le joueur bleu dispose de 5 PA et il déplace donc son marqueur de 5 cases sur sa piste de progression, ce qui lui permet de dépasser une case où figurent des points de victoire. Il récupère une tuile Progression sur le plateau de stockage et la place sur son plateau personnel.

ACTION VERTE : CONSTRUCTION

Lorsque vous effectuez cette action, vous pouvez placer les tuiles Terrain neutres ou les tuiles Village de votre propre réserve (les tuiles placées près de votre plateau personnel que vous avez récupérées lors d'un tour précédent grâce à une action rouge) sur n'importe quelle île qui contient au moins un de vos comptoirs commerciaux.

Placez ces tuiles faces cachées dans un premier temps.

Placez une de vos tuiles Village ne vous coûte qu'un seul PA.

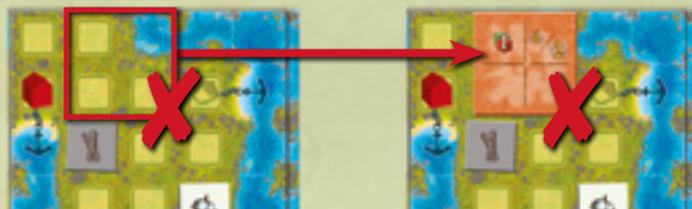
Placez une tuile Terrain neutre vous coûte entre 1 et 6 PA, en fonction de sa taille.



Exemple : Afin de placer les 3 tuiles représentées dans cet exemple, le joueur rouge doit utiliser 4 PA.

Lorsque vous placez vos tuiles, vous devez respecter les règles de construction suivantes :

1. Vous ne pouvez placer les tuiles que sur des cases Terre, jamais sur des cases Eau.



Exemple : Une partie de la tuile de village est placée sur une case Eau et empêche donc sa construction.

2. Vous devez placer chaque tuile de façon à ce qu'elle soit orthogonalement adjacente à...

a) Un de vos comptoirs commerciaux...



Exemple : Dans ce cas, la tuile de village n'est pas reliée orthogonalement à un comptoir commercial.

- b) Ou bien à une série de tuiles Village de votre couleur et/ou de tuiles Terrain neutres qui sont connectées à un de vos comptoirs commerciaux. (Ce n'est pas important si ce n'est pas vous qui avez placé les tuiles Terrain neutres).
- Si en plaçant une tuile vous recouvrez une case Ressource, prenez la tuile Ressource située sur la case en question et placez-la sur l'emplacement correspondant à cette ressource sur votre plateau personnel. Empilez les tuiles Ressource du même type.
 - Vous ne pouvez pas placer une tuile par-dessus un comptoir commercial déjà posé, mais vous pouvez la placer sur une case Comptoir commercial vide. Dans ce cas, il n'est plus possible de placer de comptoir commercial sur cette case.
 - Lors de chaque phase de jeu, vous pouvez placer plusieurs tuiles sur plusieurs îles différentes, sous réserve que vous remplissiez les conditions de construction.



Exemple : Le joueur rouge place ses trois tuiles de façon à ce qu'elles soient toutes connectées à un comptoir commercial rouge, que ce soit directement ou grâce à une série de tuiles.



Exemple : Le joueur rouge place ses tuiles de façon à recouvrir deux tuiles Ressource : une représentant du sucre et l'autre du coton. Il récupère donc ces deux tuiles et les place sur son plateau personnel.

Commencez par placer vos tuiles faces cachés puis retournez-les et gagnez des points de victoire de la façon suivante :

Chacune de vos tuiles Village et des tuiles Terrain neutres comporte deux valeurs en points de victoire. Lorsque vous placez ces tuiles sur une petite île, vous gagnez le plus petit nombre de points de victoire, et lorsque vous les placez sur une grande île (*identifiée par un coffre aux trésors*), vous gagnez le plus grand nombre de points de victoire.

Compléter une île :

Lorsque vous recouvrez la dernière case vide d'une île, vous gagnez 3 points de victoire supplémentaires pour avoir complété l'île, en plus de ceux accordés par les tuiles que vous avez placées. Si l'île que vous venez de compléter est une grande île, vous prenez également le coffre aux trésors que vous placez à côté de votre plateau personnel.

Tous les joueurs qui possèdent au moins un comptoir commercial sur cette île gagnent maintenant les points de victoire suivants :

1	: 1x	4	: 10x
2	: 3x	5	: 15x
3	: 6x	6	: 21x

Trouvez dans le tableau ci-dessus la ligne qui correspond au nombre de comptoirs commerciaux que vous possédez sur l'île évaluée et multipliez ensuite le nombre correspondant par le nombre indiqué sur le premier marqueur de temps (*celui situé en haut de la pile*). Vous gagnez un nombre de points de victoire équivalent au total ainsi obtenu.

Vous pouvez aussi compléter une île si la dernière case vide de cette île est une case Comptoir commercial et que vous y placez un de vos comptoirs commerciaux.

Indiquez tous les points de victoire gagnés lors de cette action en avançant immédiatement votre marqueur sur la piste de score.



Exemple : Le joueur rouge a placé ses tuiles sur une grande île, il remporte donc 10 points de victoire.



Exemple : Lors du deuxième tour de jeu, le joueur rouge place une de ses tuiles Village de deux cases et complète ainsi l'île. Il gagne 2 points de victoire pour la tuile placée, 3 points de victoire pour avoir complété l'île et 12 points de victoire (3x4) pour les deux comptoirs commerciaux qu'il possède sur cette île. Au total, il remporte donc 17 points de victoire et il récupère le coffre aux trésors situé sur l'île. Le joueur bleu gagne également 4 points de victoire (1x4) pour son comptoir commercial placé sur cette île.

Note : Lorsque vous placez des tuiles sur une grande île, déplacez le coffre aux trésors de façon à ce qu'il ne soit pas recouvert.

ACTION JAUNE : ACHETER DES TUILES PRODUCTION

Lorsque vous effectuez cette action, vous pouvez acheter des tuiles Production situées sur le plateau de stockage pour un coût variant entre 2 et 4 PA. Le coût en PA des tuiles Production est indiqué sur chaque tuile. Placez les tuiles Production que vous avez achetées sur votre plateau personnel avec les tuiles ressource du même type.

Note : Vous commencez tous la partie avec une tuile Production de chaque type de ressource imprimée sur votre plateau personnel.



Exemple : Le joueur rouge a 5 PA disponibles et il décide d'acheter deux tuiles Production de coton placées sur le plateau de stockage. Il les place sur son plateau personnel, au-dessus de ses tuiles Ressource du même type (coton).

Note : En fin de partie, les combinaisons de tuiles Production et de tuiles Ressource d'un même type vous rapportent des points de victoire.

ACTION BLANCHE : ACTION SPECIALE

Lorsque vous effectuez cette action, vous avez le choix entre deux options :

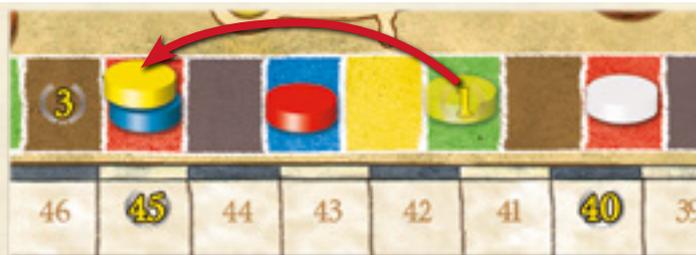
1. Changer l'ordre des jeu :

Vous avancez votre marqueur d'une case sur la piste d'action spéciale par chaque PA disponible. Si votre marqueur termine son déplacement sur une case déjà occupée par un ou plusieurs autres marqueurs, placez votre marqueur au-dessus des autres.

2. Effectuer une action spéciale :

Si vous avez avancé au moins une fois sur la piste d'action spéciale, votre marqueur se trouve sur une case qui n'est pas blanche. La couleur de la case sur laquelle se trouve votre marqueur correspond à une des actions décrites précédemment. Vous avez le droit d'effectuer l'action qui correspond à cette couleur, et ce même s'il n'y a aucun cube de cette couleur sur la case d'action centrale. (*En d'autres termes les cubes blancs sont considérés comme des jokers pour cette action qui peuvent remplacer la couleur de la case sur laquelle se trouve votre marqueur sur la piste d'action spéciale.*)

A la fin de la partie, vous gagnez un nombre de points de victoire équivalent au plus grand nombre que vous avez atteint ou dépassé sur la piste d'action spéciale.



Exemple : Le joueur rouge a 5 PA disponibles et il décide d'avancer son marqueur de 4 cases sur la piste d'action spéciale, de façon à le placer au-dessus du marqueur bleu sur une case rouge. Il devient ainsi le premier joueur de la phase de jeu suivante. Il décide d'abandonner le point d'action qu'il lui reste.



Exemple : Le joueur rouge a 5 PA disponibles et il choisit d'effectuer une action spéciale. Il considère les cubes blancs comme des cubes rouges (comme son marqueur est situé sur une case rouge) et peut maintenant utiliser ses PA pour effectuer l'action rouge : Planification.

GAGNER DE L'OR

Vous pouvez choisir de ne pas effectuer une action afin de pouvoir prendre de l'or à la place.

Pour ce faire, comptez le nombre de cubes situés sur la case d'action centrale de la piste d'actions, divisez ce nombre par 3 (arrondi au supérieur) et avancez votre marqueur d'un nombre de cases correspondant au résultat obtenu sur la piste d'or de votre plateau personnel.

Si votre total d'or dépasse 12, vous gagnez immédiatement un point de victoire pour chaque or en surplus (*vous ne pouvez pas avoir plus de 12 ors*).



Exemple : Il y a 10 cubes sur la case d'action centrale de la piste d'actions et le joueur bleu gagne donc 4 ors ($10/3 = 3,33$, arrondi au supérieur = 4). Son marqueur est déjà placé sur le 9 de la piste d'or, il le déplace donc sur le 12 et gagne immédiatement 1 point de victoire pour l'or en surplus.

Vous avez également la possibilité de gagner de l'or dans les cas suivants :

- Si votre marqueur atteint la dernière case de la piste de canons, de progression ou de la piste d'action spéciale et qu'il vous reste des points d'action disponibles pour la phase en cours, vous recevez 2 ors, quel que soit le nombre de points d'action que vous abandonnez.
- Lorsque vous complétez une grande île, vous recevez un coffre aux trésors. Vous pouvez défausser à tout moment un de vos coffres aux trésors pour obtenir 3 ors. Retirez le coffre aux trésors ainsi défaussé du jeu.
- Certaines tuiles Progression vous permettent de gagner de l'or, soit de façon ponctuelle (*une fois*) soit de façon régulière (*lorsque vous effectuez certaines actions*).

Utiliser l'or :

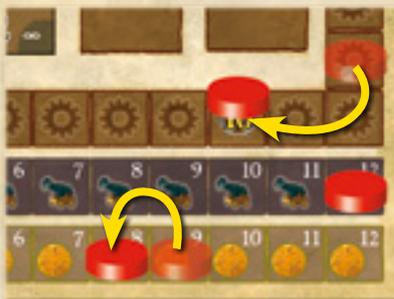
Les cubes situés sur la case d'action centrale de la piste d'actions déterminent combien de points d'action sont disponibles pour chaque action pendant une phase de jeu. Pour chaque or que vous dépensez pendant une phase de jeu, vous gagnez 1 point d'action supplémentaire pour cette phase.

Chaque or vous rapporte également 1 point de victoire en fin de partie.

Note : Si vous avez déjà atteint la dernière case d'une de ces pistes lors d'une phase de jeu précédente et que vous effectuez encore une fois la même action, vous recevez une nouvelle fois 2 ors.



Exemple : Le joueur rouge dispose de 5 PA et décide d'effectuer l'action noire. Son marqueur est déjà placé sur la case 10 de la piste de canons il ne peut donc l'avancer que de deux cases. Il gagne 2 ors pour les points d'action restants.



Exemple : Le joueur rouge dispose de 2 PA et il choisit l'action marron. Il décide de payer 1 or afin d'obtenir un point d'action supplémentaire. Il peut maintenant avancer de 3 cases sur sa piste de progression et prendre une autre tuile Progression de la réserve.

FIN D'UN TOUR DE JEU ET DECOMPTE INTERMEDIAIRE

A la fin de la phase au cours de laquelle les cubes blancs sont jetés dans la Tour à cubes, le tour de jeu se termine et un décompte intermédiaire des points a lieu.

Chaque joueur doit maintenant réussir à tirer un nombre de canons équivalent à la force des pirates, c'est-à-dire à la somme des jetons pirates placés faces visibles. Pour ce faire, déplacez votre marqueur d'un nombre de cases correspondant vers la gauche sur la piste de canons. Si vous ne possédez pas assez de canons pour égaler la force des pirates, vous subissez des dégâts équivalents à la force totale des pirates et vous reculez votre marqueur sur la piste de score en conséquence !

S'il vous reste des canons après avoir vaincu les pirates, vous les gardez pour le tour de jeu suivant.

Note : Si le total des points de victoire d'un joueur est censé être négatif, il laisse son marqueur sur la case 0/50 de la piste de score (il ne peut jamais aller en-dessous de 0).



Exemple : 6 pirates attaquent les joueurs à la fin du tour de jeu. Le joueur bleu n'a malheureusement que 4 canons, il déplace donc son marqueur sur la case 0 de sa piste de canons et perd 6 points de victoire.



Exemple : A la fin du même tour de jeu, le joueur jaune possède 8 canons. Il réussit donc à vaincre les pirates et déplace son marqueur sur la case 2 de sa piste de canons. Il lui reste 2 canons pour le tour de jeu suivant.

Préparation du tour de jeu suivant :

1. Révélez un jeton Pirate supplémentaire.
2. Réapprovisionnez les tuiles Progression :
Commencez par replacer toutes les tuiles Progression situées sur la partie droite de la zone de progression du plateau de stockage dans la boîte de jeu. Ensuite, faites glisser les tuiles Progression qui se trouvent dans la partie gauche de la zone de progression vers les cases qui se trouvent dans la partie droite. Puis placez 4 nouvelles tuiles Progression sur les cases de la partie gauche de la zone de progression.
3. Réapprovisionnez les tuiles Production :
Replacez toutes les tuiles Production restantes sur le plateau de stockage dans la boîte de jeu puis placez une nouvelle tuile Progression sur chacune des cases Progression du plateau (*en tenant compte du nombre de joueurs*).
4. Ajustez le marqueur de temps. Retirez le marqueur de temps situé en haut de la pile et replacez-le dans la boîte de jeu.



Exemple : A la fin du tour de jeu suivant, 10 pirates attaqueront les joueurs.



Partie gauche Partie droite

Ajoutées pour le tour de jeu suivant Glissées vers la droite Replacées dans la boîte de jeu

Note : Dans de nombreux cas, il restera moins de 8 tuiles Progression disponibles à la fin du premier tour de jeu.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin du 5^{ème} tour de jeu. Un décompte intermédiaire des points a lieu normalement, puis c'est au tour du décompte final. Indiquez immédiatement tous les points de victoire obtenus en déplaçant votre marqueur sur la piste de score. Vous gagnez des points pour les éléments suivants :

1. **Or :**
Tout d'abord convertissez en or les coffres aux trésors (3 ors) et les tuiles Progression à usage unique qui octroient de l'or, si vous en possédez.
Rappel : Chaque or gagné qui dépasse la limite de votre piste d'or vous fait immédiatement gagner 1 point de victoire.
Vous gagnez ensuite 1 point de victoire pour chaque or de votre piste d'or.
2. **Ressources :**
Pour chaque type de ressource, multipliez le nombre de tuiles Ressource de ce type que vous possédez avec le nombre de tuiles Production de ce type que vous possédez. Le résultat ainsi obtenu vous indique le nombre de points de victoire que vous gagnez pour le type de ressource en question.

Note : Les nombres inscrits sur les tuiles Production ne sont pas pris en compte lors du décompte. Chaque tuile Production a une valeur de 1. (Rappel : Vous commencez tous avec une tuile Production de chaque type de ressource imprimée sur votre plateau personnel).

Exemple : Décompte final du joueur rouge :



Or :

Le joueur rouge commence par convertir son coffre aux trésors (3 ors) et sa tuile Progression (5 ors) et obtient ainsi 8 ors. Il déplace donc son marqueur sur sa piste d'or de la case 10 à la case 12. Il convertit les 6 ors en surplus en points de victoire et avance immédiatement son marqueur sur la piste de score. Il gagne ensuite 12 points de victoire pour sa piste d'or.



Ressources :

Le joueur gagne...

- ... Coton : 12 PV (3 tuiles Ressource x 4 tuiles Production)
- ... Tabac : 1 PV (1 tuile Ressource x 1 tuile Production)
- ... Sucre : 0 PV (0 tuile Ressource x 2 tuiles Production)
- ... Noix de coco : 2 PV (2 tuiles Ressource x 1 tuile Production)
- ... Café : 4 PV (2 tuiles Ressource x 2 tuiles Production)

3. Progression :

Recevez les points de victoire indiqués sur toutes les tuiles Progression qui comportent la lettre « E ». De plus, vous gagnez un nombre de points de victoire correspondant au plus grand nombre que vous avez atteint ou dépassé sur la piste de progression de votre plateau individuel.

4. Action spéciale :

Vous gagnez un nombre de points de victoire correspondant au plus grand nombre que vous avez atteint ou dépassé sur la piste d'action spéciale.

Le joueur avec le plus de points de victoire à l'issue de ce décompte remporte la partie. En cas d'égalité le joueur qui se situe en premier dans l'ordre de jeu (*le joueur le plus avancé sur la piste d'action spéciale*) est déclaré vainqueur.



Progression :

Le joueur rouge gagne 7 PV pour une de ses tuiles Progression et 12 PV pour sa deuxième tuile Progression qui lui permet de marquer des points pour sa piste d'or une seconde fois. Il remporte également 10 PV pour son avancée sur sa piste de progression.



Action spéciale :

Le joueur rouge gagne 6 PV pour son avancée sur la piste d'action spéciale.

TUILES PROGRESSION

Les tuiles Progression vous octroient des effets positifs, que ce soit au cours de la partie ou lors du décompte. Le type d'une tuile Progression vous indique à quel moment vous pouvez bénéficier de son effet. Il y a trois types de tuiles Progression :

1.		<i>Vous bénéficiez de l'effet de la tuile pour le reste de la partie</i>
2.		<i>Vous ne pouvez utiliser l'effet de la tuile qu'une seule fois. Retournez la tuile sur son verso une fois que vous l'avez utilisée.</i>
3.		<i>Vous ne bénéficiez de l'effet de cette tuile qu'une seule fois au cours du décompte final</i>

Les tuiles Progression en détails :

Points d'action supplémentaires :



Chaque tuile représente une action.

A chaque fois que vous effectuez l'action représentée sur une tuile que vous possédez, vous bénéficiez de 2 points d'action supplémentaires pour la phase en cours.



Chaque tuile représente deux actions.

A chaque fois que vous effectuez une des deux actions représentées sur une tuile que vous possédez, vous bénéficiez d'un point d'action supplémentaires pour cette phase.



Si vous choisissez l'action « Déplacer les bateaux », vous pouvez utiliser cette tuile afin de bénéficier de 8 points d'action supplémentaires pour chacun de vos bateaux lors de la phase en cours.

Actions des pirates :



La force des pirates est augmentée de 2 pour tous les autres joueurs.



Si à la fin d'un tour de jeu, vous ne réussissez pas à vaincre les pirates, vous ne perdez que la moitié des points de victoire correspondants, arrondis au supérieur (au lieu de la totalité). *Note: Vous êtes tout de même obligé d'utiliser autant de canons que possible pour essayer de vaincre les pirates.*



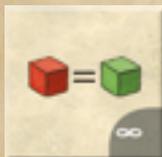
Si à la fin d'un tour de jeu, vous réussissez à vaincre les pirates, vous gagnez 2 ors.

Note: Vous gagnez 2 ors même si la force des pirates est de 0.

Actions Planification et Construction :



Lorsque vous effectuez l'action « Planification », vous pouvez prendre deux tuiles Terrain neutres au lieu d'une seule, sous réserve que vous puissiez en payer le coût.



Lorsque vous choisissez quelle action vous allez effectuer lors d'une phase de jeu, vous pouvez considérer les cubes verts comme des cubes rouges et vice-versa. De cette façon, du moment qu'il y a un cube vert ou un cube rouge sur la case d'action centrale, vous pouvez effectuer l'action « Planification » ou l'action « Construction » lors de la phase de jeu.

Ordre de jeu :



Lorsque vous choisissez l'action blanche afin d'avancer votre marqueur sur la piste d'action spéciale, vous pouvez utiliser cette tuile afin de placer directement votre marqueur au-dessus de celui du premier joueur, sans tenir compte du nombre de points d'action disponibles.

Or :



Recevez 3 ors.



Recevez 5 ors.



A chaque fois que vous placez un de vos comptoirs commerciaux, recevez 1 or.

Note: Cet effet n'est pas appliqué aux comptoirs commerciaux que vous avez déjà placés avant de récupérer cette tuile.

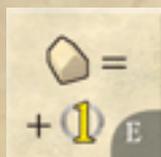


A chaque fois que vous choisissez de récupérer de l'or au lieu d'effectuer une action, recevez 1 or pour chaque tranche de 2 cubes situés sur la case d'action centrale (arrondi au supérieur) au lieu de revoir 1 or pour chaque tranche de 3 cubes.

Points de victoire :



Au lieu d'effectuer une action lors d'une phase de jeu, vous pouvez décider d'utiliser cette tuile afin de gagner autant de points de victoire que le nombre de cubes situés sur la case d'action centrale. *Note: Cette tuile ne peut pas être utilisée lors du décompte final.*



Lors du décompte final, marquez 1 point de victoire pour chacun des comptoirs commerciaux que vous avez placés.



Lors du décompte final, cette tuile vous rapporte 7 points de victoire.



Lors du décompte final, cette tuile vous rapporte un nombre de points de victoire équivalent à celui de votre piste d'or.

