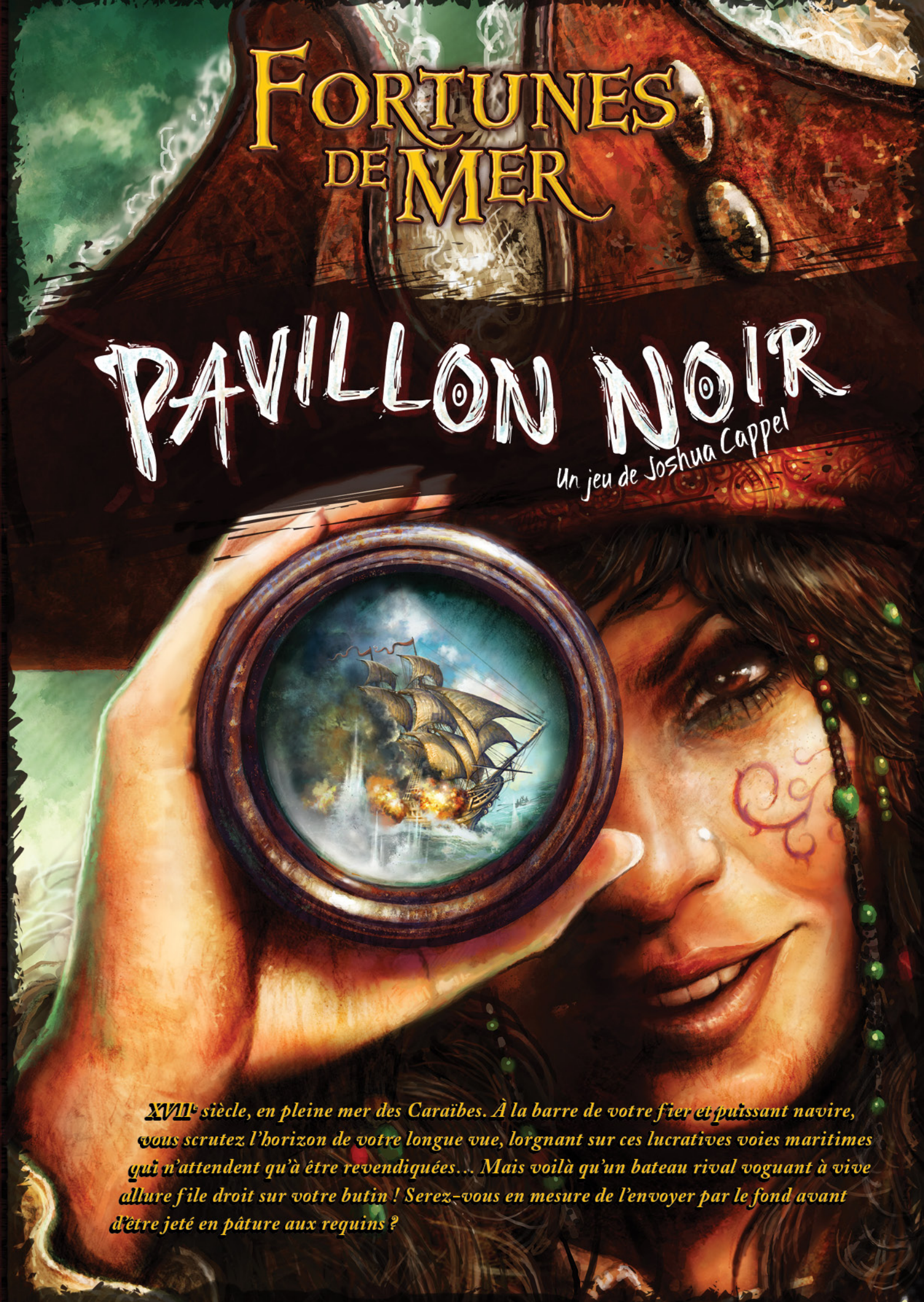
Fortunes de Mer

Pavillon Noir

Un jeu de Joshua Cappel



XVIIe siècle, en pleine mer des Caraïbes. À la barre de votre fier et puissant navire, vous scrutez l'horizon de votre longue vue, lorgnant sur ces lucratives voies maritimes qui n'attendent qu'à être revendiquées… Mais voilà qu'un bateau rival voguant à vive allure file droit sur votre butin ! Serez-vous en mesure de l'envoyer par le fond avant d'être jeté en pâture aux requins ?

Aperçu

À bord de bateaux pirates rivaux, menez un combat sans merci afin de revendiquer une voie maritime lucrative. Coulez le bateau adverse ou éliminez le Capitaine et le Second adverses pour gagner la partie ! Chargez vos canons, visez et tirez !

Matériel

2 plateaux Joueur

2 paquets Visée

Contenant chacun 42 cartes Visée de valeurs 1 à 10 en 4 Couleurs (pique, cœur, trèfle et carreau) et 2 jokers.

30 cartes Cible

12 tuiles Canon

(1 ensemble de 6 tuiles par joueur, chacun contenant : 2 Caronades, 2 Long Nines, 2 18-livres)

9 cartes Réputation

24 cartes Mauvais coups

1 carte Aide de jeu

15 disques Projectile

5 Boulets

Idéal pour détruire les planches.

5 Chaines

Idéal pour lacérer les voiles.

5 Mitrailles

Idéal pour atteindre les matelots.

6 jetons Désastre

(3 pour chaque joueur)

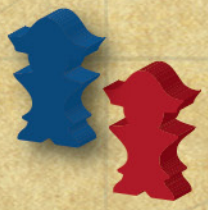
28 marqueurs Planche

12 marqueurs Voile

24 marqueurs Matelot

2 Mires

2 Canonniers



2 pions Capitaine

2 pions Second

Les Capitaines et les Seconds sont toujours considérés comme des matelots, sauf lorsque la distinction est spécifiquement indiquée.

Plusieurs marqueurs de plateau

1 sac

Ce livre de règles

Mise en place générale

1 - Chaque joueur choisit une couleur et prend le plateau correspondant. Placez-le devant vous sur la face de votre choix. *(La face que vous choisissez, standard ou bateau fantôme, n'a pas d'impact sur le déroulement de la partie.)*

2 - Chaque joueur prend également les éléments de sa couleur : le paquet Visée, l'ensemble de 6 tuiles Canon, la Mire, le Capitaine et le Second ainsi qu'un Canonnier marron. Mélangez votre paquet Visée et placez-le, face cachée, à côté de votre plateau.

3 - Remplissez chaque case de pont avec des marqueurs Matelot, votre Capitaine et votre Second. Chaque joueur décide dans quelles cases placer son Capitaine et son Second (*ils peuvent être sur la même zone ou sur des zones de pont différentes*). Remplissez les cases de voilure avec des marqueurs Voile et les cases de coque avec des marqueurs Planche.

4 - Chaque joueur prend son ensemble de 3 jetons Désastre, le mélange face cachée et place un jeton dans chaque cercle au bas de chacune des zones de coque.

5 - Mélangez les cartes Cible et placez ce paquet, face cachée, à portée de la main.

6 - Remplissez le sac avec les disques Projectile et mélangez-les soigneusement.

7 - Formez une réserve avec les marqueurs de plateau.
Placez la carte Aide de jeu à portée de main.

Mise en place des joueurs

Installer et Charger vos canons

Prenez votre ensemble de six tuiles Canon. Secrètement, choisissez-en deux que vous placez face cachée sur les emplacements de canons de **proue** (à l'avant) et de **poupe** (à l'arrière). *(Pour votre première partie, nous vous suggérons de prendre au moins un canon de 18-livres.)* Lorsque vous et votre adversaire avez chacun fait votre choix, révélez simultanément vos canons face visible. Piochez suffisamment de disques Projectile du sac pour charger vos canons, puis répartissez-les comme vous le souhaitez parmi vos canons en respectant leurs capacités. Les autres tuiles Canon sont retirées du jeu.

Choisissez deux canons et chargez-les avec des projectiles.

Les Canons

Tous les canons sont détaillés en page 10. Voici de brèves descriptions qui vous aideront à choisir.

Le 18-livres

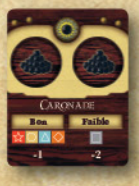
Idéal pour vos premières parties, il offre un bon équilibre entre dégâts et précision.

Le Long Nine

Il occasionne de gros dégâts mais présente l'inconvénient de devoir être rechargé après chaque tir.

La Caronade

Ce qui lui manque en précision, elle le compense en dégâts, en vous permettant de tirer deux projectiles à la fois.



Braquer pour commencer

Désignez un premier joueur de la manière de votre choix. Selon l'ordre du tour, chaque joueur braque un canon. *(Vous aurez à braquer plusieurs fois au cours de la partie. Ceci se déroule toujours de la façon décrite ici.)*

Braquer

1. **Placez votre Canonnier à côté du canon avec lequel vous désirez Faire feu *(proue ou poupe)* : ce canon est maintenant actif.**
2. **Placez votre Mire sur le plateau de votre adversaire, sur la zone que vous désirez cibler.**
3. **Piochez autant de cartes Cible que le nombre indiqué dans cette zone.**
4. **Placez les cartes Cible devant vous en laissant assez d'espace à la gauche et en dessous de ces cartes pour éventuellement y jouer des cartes Visée.**

Exemple :
Bleu décide de Braquer son 18-livres, et place alors son Canonnier en dessous (1). Elle décide de prendre pour cible une zone de coque du bateau de Rouge. Elle choisit une zone de coque et y place sa Mire (2).

La zone de coque ciblée indique 2 cartes Cible, Bleu pioche alors 2 cartes de son paquet (3) et les place face visible devant elle (4), parée à attaquer !

Main de départ

Chaque joueur pioche 4 cartes Visée de son propre paquet. (*Conservez le contenu de votre main caché de votre adversaire en tout temps !*) Vous êtes prêts à manœuvrer !

Dès que vous aurez le pied marin, et que vous aurez joué une partie ou deux, vous pourrez choisir une Réputation et quelques Mauvais coups après avoir braqué *(voir en page 11)*.

But et déroulement

Chaque joueur joue à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux l'emporte en causant assez de dégâts à la coque du bateau adverse pour le couler (*10 planches ou plus sont manquantes)*, soit en éliminant le Capitaine et le Second adverses.

Tour de jeu

Votre tour se compose de 3 phases qui se déroulent dans l'ordre suivant :

1. Effectuer 2 actions, au moins l'une d'elles doit être Viser.*
2. Faire feu, si vous le désirez.
3. Piocher 2 cartes de votre paquet Visée, et défaussez jusqu'à atteindre votre limite de cartes en main si vous la dépassez (*6 cartes par défaut*).

***Changer de cible.**
Vous pouvez sauter la phase 1 de votre tour pour Braquer un canon vers une nouvelle zone. Défaussez toutes les cartes Cible se trouvant devant vous et toutes les cartes Visée qui y sont associées. Braquez ensuite votre canon sur une zone différente, tel que décrit en page 4.

Phase 1 : Effectuer 2 actions

Effectuez deux actions. Au moins l'une d'elles doit être l'action Viser. Une action doit être entièrement résolue avant d'effectuer la suivante.

Les actions sont :

Viser Placez une carte Visée à proximité d'une carte Cible afin d'augmenter votre précision.

Préparer Piochez une carte Visée.

Tirer une bordée Défaussez une Couleur pour infliger à votre adversaire une attaque dévastatrice, quoique couteuse.

Faire une embardée Défaussez une Suite pour éliminer des cartes de la main de votre adversaire.

Recharger Défaussez une Paire pour recharger tous vos canons avec des projectiles, ou 2 cartes quelconques pour ne recharger qu'un seul canon.

Rafistoler Déplacez des matelots afin d'assurer vos positions ou pour réparer.

Pour les vieux loups de mer : ***Certaines cartes Mauvais coups et Réputation vous confèrent d'autres actions. Le texte de ces cartes explique leurs effets en détails, et s'il en coute une action ou non pour les jouer.***

Important
Si vous commencez votre tour sans cartes en main, vous n'aurez pas d'autre choixque l'action Préparer suivie de l'action Viser.

Préparer vous permet de piocher la carte nécessaire pour Viser, puisque vous devez obligatoirement effectuer l'action Viser au moins une fois lors de votre tour.

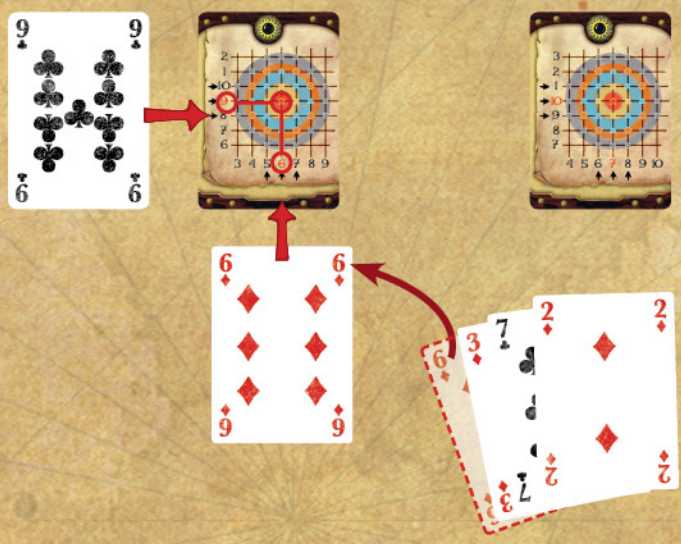
Souvenez-vous de ça, marin d'eau douce !

Les *Jokers* sont les cartes les plus puissantes. Lorsque vous en jouez un, il prend la valeur et la couleur de votre choix.

Viser

Jouez 1 carte Visée de votre main et placez-la à proximité d'une de vos cartes Cible situées devant vous.

- Les cartes Visée sont placées face visible à gauche ou en dessous de la carte Cible. L'action Viser permet de placer des cartes qui correspondent favorablement aux valeurs de la carte Cible ; ces cartes Visée déterminent un ensemble de coordonnées de la carte Cible qui leur est associée. Ceci vous permettra de calculer les dégâts que votre attaque infligera lorsque vous *Ferez feu*.
- N'importe quelle carte peut être placée à *n'importe quelle position* à gauche ou en dessous, même si elle ne correspond pas exactement aux valeurs inscrites sur la carte Cible.
- Vous pouvez jouer une carte Visée pour remplacer une carte déjà placée *(dans ce cas, défaussez l'ancienne carte)*.



Exemple : Rouge a en main les cartes Visée ci-dessus ainsi que ces cartes Cible devant lui. Il pourrait jouer n'importe quelle de ses cartes Visée à gauche ou en dessous de l'une ou l'autre des cibles. Il décide de jouer son 6 tel qu'illustré, car les coordonnées obtenues avec son 9 placé précédemment pointent au milieu de la cible.

Préparer

Piochez 1 carte Visée de votre paquet Visée. *(Vous pouvez avoir en main plus de cartes que ne vous l'autorise votre limite. C'est uniquement à la fin de la phase 3 que vous devrez défausser des cartes excédentaires pour respecter la limite.)*

Tirer une bordée

Défaussez une Couleur (*c.-à-d. une combinaison d'au moins 2 cartes de la même couleur, sans tenir compte de leurs valeurs)* et des projectiles pour tirer une grande rafale afin d'entraver et perturber la Visée de votre adversaire.

- Le nombre de cartes dans votre Couleur ne peut pas dépasser le nombre total de boulets engagés dans vos canons.
- Pour chaque carte dans votre Couleur, choisissez un Projectile chargé dans l'un de vos canons et défaussez-le dans le sac. Pour chaque Projectile défaussé, votre adversaire doit choisir et défausser une carte Visée associée à l'une de ses cibles *(si possible)*, et il doit retirer de son bateau 1 marqueur de la même couleur que le Projectile *(si possible)*.

- Les dégâts infligés par un tir de bordée peuvent avoir des conséquences. Voir la section Effets des dégâts en page 12 lorsque nécessaire.
- Finalement, placez un marqueur de plateau sur votre piste de bordées afin de couvrir le symbole correspondant à la Couleur que vous avez jouée. Vous ne pouvez pas *Tirer de bordée* d'une Couleur recouverte.

Exemple : Rouge annonce un tir de bordée et défausse un 4 et un 7 de pique. Ensuite, il doit défausser 1 Projectile pour chaque carte, il choisit donc un boulet et une chaine parmi ses canons.

Bleu doit perdre 1 Planche (pour le boulet) et 1 Voile (pour la chaine). Puisque la Couleur de Rouge comprend 2 cartes, Bleu doit donc choisir et défausser 2 cartes Visée associées à ses cibles. Dans le cas présent, Bleu n'a qu'une seule carte Visée en jeu : elle la défausse.

Rouge recouvre le symbole de pique sur sa piste de bordées ; dorénavant, il ne pourra plus utiliser de cartes de pique pour Tirer une bordée.

-1 ***Tirer une bordée*** **est sujet aux pénalités de canon, si elles sont révélées sur votre bateau. N'oubliez pas de tenir compte des vôtres... Et assurez-vous que votre adversaire se souvienne également des siennes !** ***(Détails dans la section Effets des dégâts, en page 12.)***

Faire une embardée

Défaussez une Suite *(c.-à-d. une combinaison d'au moins 2 cartes dont les valeurs sont consécutives, sans tenir compte de leurs couleurs.)* pour corriger la trajectoire de votre bateau et ainsi ruiner les plans de votre adversaire.

- Les Suites sont cycliques et s'enchainent de 10 à 1 *(par exemple, vous pourriez jouer une Suite de trois cartes de valeur 9-10-1)*.

Lorsque vous *Faites une embardée*, piochez et défaussez aléatoirement de la main de votre adversaire le même nombre de cartes Visée plus 1.
(Par exemple, si vous Faites une embardée avec une Suite de trois cartes, votre adversaire perdra quatre cartes de sa main.)

- Finalement, placez un marqueur de plateau sur votre piste d'embardées afin de couvrir les chiffres de la Suite que vous avez jouée. Vous ne pouvez pas *Faire une embardée* contenant des valeurs qui sont recouvertes.

Exemple : Bleu Fait une embardée en défaussant la Suite 7, 8, 9 et 10.

Rouge doit perdre 5 cartes (Suite de 4 cartes + 1) ; il a actuellement 6 cartes en main. Bleu en choisit aléatoirement 5 que Rouge place dans sa défausse. Un coup dévastateur qui ruine les plans de Rouge !

Bleu recouvre les valeurs 7, 8, 9 et 10 de sa piste d'embardée ; dorénavant elle ne pourra plus utiliser ces valeurs pour faire des embardées.

-1 ***Faire une embardée*** **est sujet aux pénalités de voilure, si elles sont révélées sur votre bateau. N'oubliez pas de tenir compte des vôtres... Et assurez-vous que votre adversaire se souvienne également des siennes !** ***(Détails dans la section Effets des dégâts, en page 12.)***

Recharger

Au fil du combat, vos canons risquent de tomber à court de projectiles, ou d'être chargés avec un type de projectiles dont vous n'avez guère besoin : il vous faudra alors Recharger. Il est possible de les recharger de 2 façons : **Recharger un seul canon** et **Recharger toute la batterie**.

- ***Recharger un seul canon***
  Défaussez **2 cartes quelconques**. Ensuite, défaussez dans le sac les projectiles de votre choix engagés dans vos canons. Piochez un disque Projectile du sac. Engagez ce projectile dans l'un de vos canons de votre choix (*vous pouvez au préalable réorganiser librement les canons chargés avec les projectiles qu'il vous reste en jeu*).
- ***Recharger toute la batterie***
  Défaussez **une Paire** *(une Paire consiste en une combinaison de 2 cartes de même valeur)*. Ensuite, défaussez dans le sac les projectiles de votre choix engagés dans vos canons. Piochez autant de disques Projectile que le nombre d'emplacements vides parmi vos canons. Engagez chacun de ces projectiles dans un de vos canons de votre choix (*vous pouvez au préalable réorganiser librement les canons chargés avec les projectiles qu'il vous reste en jeu*).

Exemple - Recharger un seul canon : Rouge défausse 2 cartes quelconques pour Recharger un seul canon. Il pioche dans le sac un disque de mitraille (noir). Évaluant ses options, il déplace le boulet engagé dans son 18-livres vers son Long Nine et charge ensuite son 18-livres avec le disque de mitraille.

Exemple - Recharger toute la batterie : Bleu défausse une paire (7♣ + 7♦) pour Recharger toute sa batterie. Tout d'abord, elle défausse dans le sac une chaine qu'elle ne désire pas conserver dans sa Caronade. Ensuite, elle pioche 4 disques Projectile du sac. Elle obtient 1 boulet, 1 mitraille, et 2 chaines. Insatisfaite de ce qu'elle a pioché, elle engage les deux chaines dans sa Caronade et les deux autres projectiles dans son 18-livres.

Rafistoler

Défaussez **1 à 3 cartes quelconques** pour déplacer autant de vos matelots afin de prêter mainforte sur le pont ou pour réparer les dégâts qu'ont subis vos voiles ou votre coque. Pour chaque carte défaussée, vous pouvez déplacer un matelot.

- Un matelot se déplace le long de cordages d'un pont vers une case **libre** sur un pont adjacent, ou d'un pont vers une zone de voilure ou de coque **endommagée**.
- Lorsque vous déplacez un matelot vers une zone de voilure ou de coque endommagée, le marqueur Matelot est défaussé et, de la réserve, un marqueur Voile ou Planche correspondant est replacé sur cette zone.
- Votre Capitaine et votre Second peuvent se déplacer, mais seulement vers un autre pont.
- Vous ne pouvez pas déplacer le dernier matelot d'une zone de pont (*ceci inclut votre Capitaine et votre Second*).

Exemple : La zone de voilure à la proue du bateau de Bleu a subi des dégâts. Ceci rend les Esquives et les Embardées plus difficiles à réaliser. Elle décide donc de Rafistoler et défausse 3 cartes pour déplacer ses matelots.

1. *Un matelot du pont central grimpe dans la voilure de proue et rafistole 1 Voile.*
2. *Un matelot du pont arrière se déplace vers le pont central.*
3. *Un matelot du pont central grimpe dans la voilure de proue et rafistole 1 Voile.*

Les matelots (*incluant votre Capitaine et votre Second*) peuvent toujours se déplacer librement à l'intérieur d'une zone de pont. Vous n'avez pas besoin d'effectuer l'action *Rafistoler* dans ce cas particulier.

De même, les marqueurs Voile peuvent toujours être déplacés librement à l'intérieur d'une zone de voilure. Vous n'avez pas besoin d'effectuer l'action *Rafistoler* dans ce cas particulier.

Phase 2 : Faire feu

Après avoir effectué vos actions, vous pouvez *Faire feu*.

- Vous n'êtes jamais obligé de *Faire feu*, même si toutes les positions à gauche et en dessous de vos cartes Cible de votre canon actif sont remplies. Inversement, vous pouvez décider de *Faire feu* même si aucune carte n'est présente à gauche ou en dessous de votre carte Cible.
- Vous ne pouvez effectuer cette action qu'avec votre canon actif (*celui à côté duquel est placé votre Canonnier*).
- Vous ne pouvez pas *Faire feu* si la pénalité d'interdiction de tirer est révélée sur le pont de votre canon actif.
- Vous ne pouvez pas effectuer cette action si votre canon actif n'est pas chargé.

Faire feu se déroule en plusieurs étapes. Suivez ces étapes dans l'ordre suivant :

1. Déterminer les dégâts potentiels

Décomptez le nombre de marqueurs encore présents (voiles/matelots/planches) dans la zone ciblée. Placez un marqueur sur la piste de dégâts de votre plateau Joueur pour noter cette valeur : Elle représente les dégâts potentiels de votre tir.

2. Dépenser un projectile

Défaussez dans le sac un projectile de votre canon actif. Si la couleur du projectile ne correspond pas à la couleur de la zone que vous ciblez, réduisez vos dégâts potentiels de 1.

Projectiles idéaux =

3. Vérifier les pénalités de canon

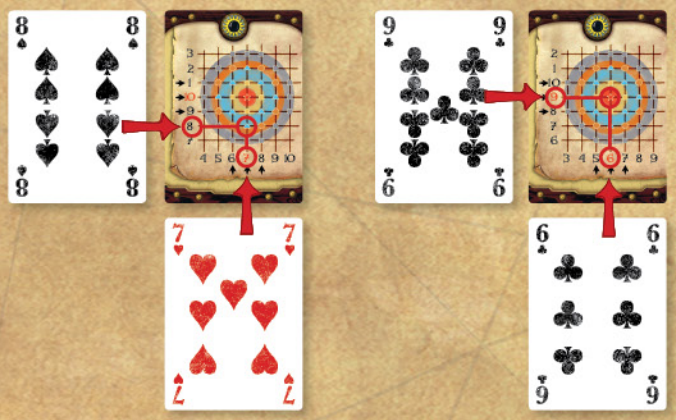
Si des pénalités de canon sont révélées dans la zone de pont où se trouve votre canon actif (*aucun matelot ne couvre cette case*), réduisez vos dégâts potentiels de la valeur indiquée.
(Seules les pénalités sur le pont du canon actif sont à considérer ; les pénalités sur les autres zones de pont sont ignorées.)

4. Vérifier les cartes Cible

Une à la fois, résolvez chaque carte Cible du canon actif ; chacune aura un effet sur les dégâts que votre tir infligera. Pour chaque carte Cible, déterminez l'ensemble de coordonnées indiquées par les cartes Visée positionnées à gauche et en dessous, référez-vous ensuite à la tuile de votre canon actif pour déterminer l'effet de votre tir.

Résultats possibles :

- Tir parfait : Aucun effet sur les dégâts.
- Bon tir : -1 aux dégâts.
- Tir faible : -2 aux dégâts.
- Tir raté : -3 aux dégâts. *(Un tir est raté lorsqu'il n'y a qu'une seule carte Visée associée à la carte Cible du canon actif ou lorsque deux cartes ont été associées sans obtenir au moins un tir faible.)*
- Tir hâtif : -4 aux dégâts et le défenseur défausse une carte Visée de sa main. *(Un tir est hâtif lorsqu'aucune carte n'est associée à la carte Cible du canon actif ; votre adversaire perd 1 carte en raison de l'effet de surprise.)*

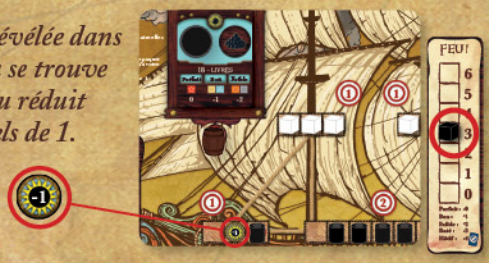


Exemple : Voici les cartes Cible de Bleu ainsi que les cartes Visée qui leur sont associées. Bleu décide de Faire feu.

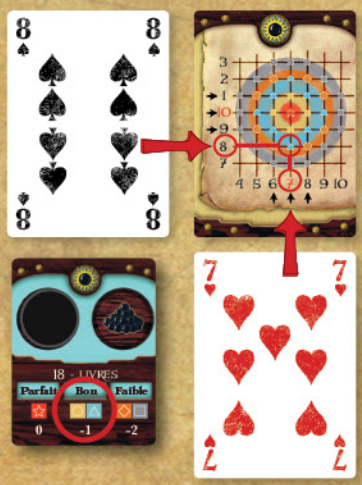
Bleu Fait feu en direction de cette zone de coque de Rouge. 4 planches sont encore présentes dans cette zone, les dégâts potentiels de ce tir sont de 4.

Bleu Fait feu avec son 18-livres. Ce dernier est chargé avec de la mitraille et un boulet. Elle dépense le boulet pour éviter une pénalité à ses dégâts.

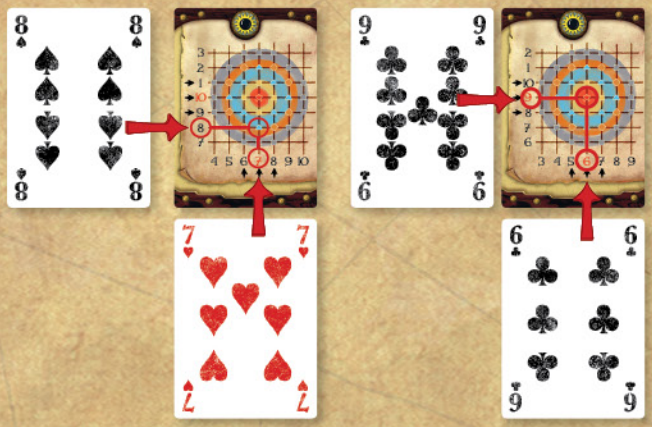
Une pénalité est révélée dans la zone de pont où se trouve le canon actif. Bleu réduit ses dégâts potentiels de 1.



Cette cible a un 8 associé à sa gauche et un 7 associé en dessous. En regardant sur la grille le point d'intersection indiqué par ces coordonnées, nous voyons que le résultat est △. La tuile du 18-livres indique qu'il s'agit d'un tir considéré comme « bon » (les dégâts sont uniquement réduits de 1).



Suite de l'exemple : Bleu parvient à obtenir un bon tir, comme décrit précédemment (-1 aux dégâts), et également un tir parfait (aucune réduction) indiqué par les cartes 9 et 6 associées à l'autre carte Cible. Ensemble, l'effet qui en résulte est une réduction totale de 1 aux dégâts.



5. L'adversaire peut esquiver des dégâts

Votre adversaire peut esquiver pour réduire les dégâts de l'attaque. *Esquiver* permet de déduire des dégâts de la piste de dégâts. *(Les étapes pour esquiver sont décrites ci-dessous, selon le point de vue du joueur défensif. C'est plus facile à expliquer ainsi.)*

ESQUIVER

Lorsque votre adversaire *Fait feu*, vous pouvez réduire les dégâts de l'attaque en défaussant une **Suite à la Couleur** *(une Suite de cartes de la même couleur)* ou une **Suite quelconque** (*une combinaison d'au minimum 2 cartes dans les deux cas*) de cartes Visée de votre main. Placez des **marqueurs de plateau** sur votre piste d'Esquive pour recouvrir les chiffres de la Suite que vous avez jouée. Vous ne pouvez pas faire une Esquive contenant des valeurs qui sont recouvertes.

Esquiver est sujet aux pénalités de voilure, si elles sont révélées sur votre bateau. N'oubliez pas de tenir compte des vôtres... Et assurez-vous que votre adversaire se souvienne également des siennes ! *(Détails dans la section Effets des dégâts, à la page 12.)*

Esquiver avec une Suite à la Couleur

Réduisez les dégâts de 1 pour chaque carte que vous avez défaussée pour *Esquiver*. *(Par exemple, si vous avez défaussé une Suite de 3 cartes de la même couleur, réduisez les dégâts de 3.)*

Esquiver avec une Suite quelconque

Réduisez de 1 les dégâts pour chaque 2 cartes que vous avez défaussées pour *Esquiver*, en ignorant le reste. *(Par exemple, si vous avez défaussé une Suite de 5 cartes, réduisez les dégâts de 2.)*

Suite de l'exemple : Rouge décide d'esquiver l'attaque. Il défausse le 3 de cœur et le 4 de pique : une Suite de 2 cartes quelconques. Ceci réduit les dégâts de 1. (1 point pour chaque 2 cartes défaussées.) Rouge recouvre les valeurs 3 et 4 de sa piste d'Esquive.

6. Appliquer les dégâts à la zone

Si le marqueur sur la piste des dégâts indique une valeur positive, vous avez réussi à causer des dégâts au bateau de votre adversaire… joli tir ! Pour chaque dégât infligé, votre adversaire retire un marqueur *(Voile/Matelot/Planche)* de la zone ciblée.

Parfois, subir des dégâts *(par un canon ayant fait feu ou par tout autre effet)* aura des conséquences additionnelles. Voir Effets des dégâts en page 12.

Une fois la poussière retombée, tous les efforts de Bleue se résument en 1 simple point de dégât à la coque de Rouge.
Ce dernier retire une planche de la zone ciblée. C'est déjà mieux que rien !

7. Braquer de nouveau

Défaussez toutes cartes Cible *(ainsi que les cartes Visée qui leur sont associées)*, et choisissez ensuite votre prochaine cible en suivant les étapes pour Braquer, détaillées à la page 4. *(Vous pouvez tout à fait braquer la même zone que celle que vous venez d'attaquer.)* Passez ensuite à la Phase 3 de votre tour.

Phase 3 : Piocher 2 cartes

Piochez 2 cartes Visée de votre paquet Visée.

Ensuite, si vous avez plus de cartes en main que votre limite *(6 cartes par défaut)*, vous devez défausser les cartes excédentaires de votre choix. Si jamais votre paquet Visée est vide, mélangez le contenu de votre défausse pour former un nouveau paquet.

Si des pénalités de main sont révélées sur le pont central de votre bateau, votre limite de cartes en main sera réduite. N'oubliez pas de tenir compte des vôtres... Et assurez-vous que votre adversaire se souvienne également des siennes ! (Détails dans la section Effets des dégâts, à la page 12.)

Gagner la partie

Vous gagnez la partie de l'une ou l'autre des façons suivantes :

1. À tout moment, lorsque le Capitaine et le Second adverses sont **tous deux** éliminés.
2. En coulant le bateau adverse ; c.-à-d. à tout moment, lorsqu'au moins 10 planches sont manquantes dans les zones de coque.

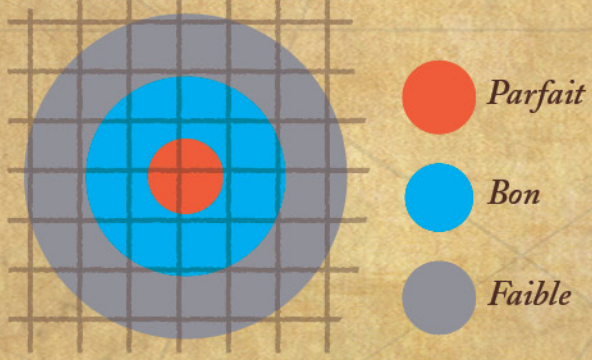
Les canons

Il y a trois canons différents dans le jeu. Le 18-livres, le Long Nine, et la Caronade. Chacun d'eux dispose de capacités uniques lorsqu'il est actif.

Le 18-livres

Le 18-livres est le canon « standard » que l'on retrouve sur des bâtiments de guerre de cette taille. Il peut être chargé avec 2 projectiles et sa précision de tir est équilibrée. C'est la pièce d'artillerie la plus élémentaire et elle suit toutes les règles sans aucune exception. Vous voudrez probablement jouer avec 2 exemplaires de celle-ci lors de vos premières parties.

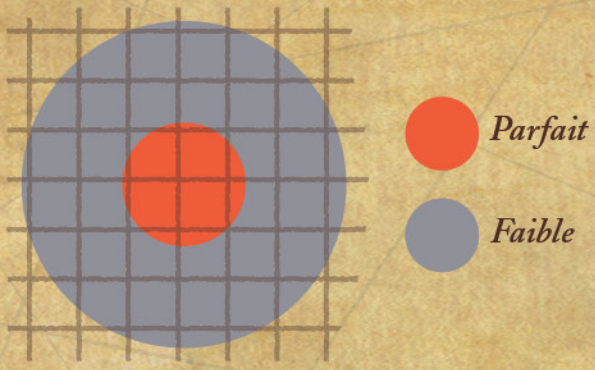
Précision de tir du 18-livres



Le Long Nine

Le Long Nine ne peut être chargé qu'avec un seul projectile. Il ne peut pas accomplir de bons tirs ; ses tirs sont soit faibles, soit parfaits. Ceci dit, la probabilité qu'il atteigne parfaitement sa cible est bien plus grande, ce qui lui permet d'obtenir ce résultat plus souvent que n'importe quelle autre pièce. Atteindre votre cible sera plus difficile et il vous faudra le *Recharger* plus souvent, mais sa morsure est fatale.

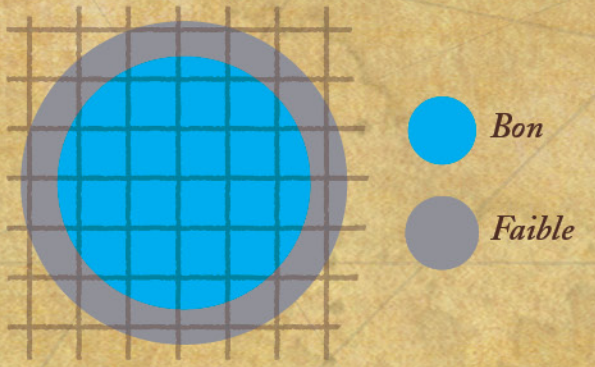
Précision du Long Nine



La Caronade

La Caronade peut être chargée avec 2 projectiles. La probabilité d'effectuer de bons tirs est très grande *(et aussi quelques tirs faibles)*, mais elle ne peut pas obtenir de tirs parfaits. Les tirs de ce canon vont atteindre facilement leur cible, mais jamais parfaitement. Heureusement, la Caronade est pourvue d'une capacité qui lui est propre pour compenser ce désavantage : le **Double tir**.

Précision de la Caronade



Double tir

Si votre Caronade active est chargée avec 2 projectiles lorsque vous *Faites feu*, vous pouvez choisir de dépenser les 2 projectiles pour augmenter les dégâts de l'attaque. Annoncez votre double tir après avoir vérifié les cartes Cibles (*étape 4 de Faire feu*). Défaussez dans le sac le deuxième projectile de votre Caronade. Si le type de ce dernier correspond à celui de la zone ciblée, ajoutez 2 à vos dégâts potentiels*. Sinon, ajoutez 1 seul dégât. Le reste de l'attaque se déroule normalement.

*Ne peuvent jamais dépasser les dégâts potentiels initiaux de l'attaque.

LOUP DE MER

Une fois que vous aurez joué une partie ou deux et que vous connaitrez mieux votre équipage, vous aurez surement acquis assez de Réputation ainsi que quelques Mauvais coups. Vous pouvez jouer avec une ou l'autre de ces options, voire même combiner les deux en même temps. Dans ce dernier cas, effectuez la Mise en place de la Réputation en premier.

Mise en place de la Réputation

Après l'étape *Braquer* de la Mise en place des joueurs, chaque joueur pioche 3 cartes Réputation. Vous et votre adversaire les examinez sans les montrer à l'autre joueur, et chacun en choisit une qu'il conserve.

Lorsque vous et votre adversaire avez chacun fait votre choix, révélez simultanément votre Réputation. Placez-la à côté de votre plateau à la vue de tous.

(Remettez dans la boite les cartes qui n'ont pas été choisies ni piochées.)

Réputation

Votre Réputation vous confère une capacité unique dont vous tirerez avantage durant la partie. Chaque carte Réputation décrit précisément comment utiliser sa capacité. Assurez-vous d'appliquer les effets de votre Réputation durant la partie !

Piochez 3, gardez 1.

Mise en place des Mauvais coups

Après l'étape *Braquer* de la mise en place des joueurs *(ou après avoir choisi votre Réputation)*, chaque joueur pioche 3 cartes Mauvais coups. Vous et votre adversaire les examinez sans les montrer à l'autre joueur, et chacun en choisit une qu'il conserve. Ne la montrez pas à votre adversaire. Répétez cette étape jusqu'à ce que vous ayez chacun un total de cartes 3 Mauvais coups. Gardez ces cartes Mauvais coups secrètes jusqu'au moment opportun où vous souhaiterez les jouer.

(Remettez dans la boite les cartes qui n'ont pas été choisies ni piochées.)

Mauvais coups

Les Mauvais coups vous confèrent des bonus dont les effets sont néanmoins limités : ils sont généralement défaussés lorsque vous les utilisez. Chaque carte Mauvais coup décrit précisément quand et comment utiliser son effet.

Certains Mauvais coups nécessitent une action pour être utilisés, d'autres non. Certains peuvent même remplacer l'action *Viser*.

Les cartes Mauvais coups ne sont pas considérées comme étant dans votre main dans le cadre d'actions qui affectent les cartes de votre main.

Piochez 3, gardez 1.
Procédez ainsi trois fois.

CRÉDITS

Auteur : Joshua Cappel
Illustration : Chris Quilliams
Conception graphique : Karla Ron, Philippe Guérin
Rédaction : Jean-François Gagné
Version française : Anh Tú Tran

Merci à tous les testeurs qui m'ont aidé sur la conception initiale de Gunfighters qui a évolué pour devenir Pavillon noir; tout particulièrement Aaron Cappel, Aaron Arkin, Mark Chen-Lea Tang, Andrew Gryfe, Adam Mouyal, ainsi qu'à tous mes collègues des Game Artisans of Canada.
Filosofia remercie chaleureusement Julien Dubots et Jean-Baptiste Ramond qui par delà les océans ont révisé ces documents. Mille et un mercis, dédiés spécialement à mon épouse Helaina pour tout autant de parties et de critiques constructives.
Ce jeu n'aurait pas trouvé sa place chez Z-man sans Jean-François Gagné qui a eu l'inspiration de l'intégrer à la collection Fortunes de mer; son idée a été une motivation pour moi afin de développer une mécanique plus riche et une expérience ludique de meilleure qualité, taillée sur mesure aux défis des combats en pleine mer !

© 2016 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

filosofia

info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

Effets des dégâts

En subissant des dégâts pour diverses raisons (*généralement les attaques de canon, mais aussi les Tirs de bordées, certains Mauvais coups, et les Désastres*), votre bateau peut aussi subir d'autres conséquences, toujours néfastes... Assurez-vous que votre adversaire applique les Effets des dégâts !

Pénalités de voilure

Pour chaque pénalité de voilure -1 révélée sur vos zones de voilure, résolvez vos Embardées et vos esquives comme si vous aviez défaussé une carte de moins.

Exemple : Si vous avez une pénalité de voilure -1 et que vous Esquivez avec une Suite à la Couleur de 2 cartes, résolvez-la comme si vous n'en aviez défaussé qu'une seule : vous n'esquivez donc qu'un seul dégât.

Pénalités de main

Pour chaque pénalité de main -1 révélée sur votre pont principal, réduisez de 1 votre limite de cartes en main. (*Vous pouvez avoir en main plus de cartes que ne vous l'autorise votre limite. C'est uniquement à la fin de la phase 3 que vous devrez défausser des cartes excédentaires pour respecter la limite.*)

Pénalités de canon (lorsque vous Faites feu)

Pour chaque pénalité de canon -1 révélée sur le pont où se situe votre canon actif, réduisez de 1 vos dégâts potentiels *(étape 3 de Faire feu)*.

Un symbole d'interdiction de tir révélé sur un pont signifie que le canon situé sur ce pont ne peut pas *Faire feu*.

Pénalités de canon (lorsque vous Tirez une bordée)

Pour chaque pénalité de canon -1 révélée sur vos ponts, résolvez votre Tir de bordée comme si vous aviez défaussé une carte de moins.

Un symbole d'interdiction de tir révélé sur un de vos ponts signifie que les projectiles engagés dans le canon situé sur ce pont ne peuvent pas être utilisés pour *Tirer une bordée*. ***(Ceci aura un impact sur le nombre de cartes qu'il vous est permis de dépenser dans votre Couleur.)***

Perte de votre Capitaine et votre Second

Si votre Capitaine et votre Second sont tous deux éliminés, **votre adversaire gagne immédiatement la partie.**

Couler

x10

À tout moment, si un total d'au moins **10 planches** sont retirées de l'ensemble de vos zones de coque, **votre bateau coule et votre adversaire gagne immédiatement la partie.**

Désastres

Si le nombre de planches d'une zone de coque de votre bateau est réduit à zéro, un désastre survient. Retournez face visible le jeton Désastre de cette zone pour en révéler l'effet. Il existe trois effets différents.

Retirez 3 voiles de votre choix.

Retirez 3 matelots de votre choix.

Retirez 2 planches de votre choix.

Les dégâts subits par l'effet des désastres peuvent déclencher d'autres Effets de dégâts, y compris d'autres désastres. Retirez de la partie les jetons Désastre après avoir résolu leurs effets. Chaque zone de coque ne peut subir qu'un seul désastre par partie, même si des planches sont replacées plus tard et que la quantité de planches dans la zone est de nouveau réduite à zéro.

Résumé de la phase 2 : Faire feu

Résolvez ces étapes dans l'ordre :

1. **Déterminer les dégâts potentiels :** Décomptez le nombre de marqueurs encore présents dans la zone ciblée.
2. **Dépenser un projectile :** défaussez dans le sac un projectile de votre canon actif.
3. **Vérifier les pénalités de canon :** réduisez vos dégâts potentiels de la valeur indiquée.
4. **Vérifier les cartes Cible :** résolvez, une par une, chaque carte Cible du canon actif.
5. **L'adversaire peut esquiver des dégâts :** votre adversaire peut esquiver pour réduire les dégâts de l'attaque.
6. **Appliquer les dégâts à la zone :** pour chaque dégât infligé, votre adversaire retire un marqueur de la zone ciblée.
7. **Braquer :** tel que décrit en page 4.