

Francis Drake

Vin d'jeu d'aide (www.vindjeu.eu)

I. PHASE D'APPROVISIONNEMENT

- Dans l'ordre, chaque un place 1 disque (limités) sur 1 des cercles lieu vides (plus loin que son dernier disque) et prend le bénéfice.
- Chaque joueur ne peut placer qu'un seul disque sur chaque lieu
- FIN : Déplacer son bateau sur le plus petit numéro dispo

II. PHASE DE NAVIGATION

A. SE PREPARER

- Placer 1 argent sur les 2 villes & 2 forts
- Placer 1 or sur les 2 villes & 2 forts
- Placer 1 bijou sur les 3 galions
- L'Amiral place les frégates face cachées sur les 3 galions
Si personne n'est l'Amiral : au hasard
- Le Gouverneur place les troupes face cachée sur les 4 forts
Si personne n'est le Gouverneur : au hasard
- Le Gouverneur échange la position de son bateau avec celui de droite
- Chaque joueur place son cube de navigation sur le marqueur = ses barils.

B. NAVIGUER

- Suivant l'ordre de navigation, chaque un place 1 disque de navigation face cachée sur le 1^{er} cercle de destination jusque quand tout le monde a placé tous ses disques.
- Chaque joueur ne peut placer qu'un seul disque par destination mais tous les joueurs peuvent placer un disque sur la même destination.

C. L'INFORMATEUR PEUT

- Soit regarder tous les disques mission d'1 destination où il est présent et échanger 2 de ses disques (pas nécessairement celui qu'il vient de regarder)
- Soit regarder le jeton troupe/frégate où il est présent et ensuite il peut déplacer son disque mission de cette destination vers une autre où il peut aller.

D. RETOURNER LES DISQUES MISSION

- Golden hind toujours 1er
- Le plus petit sur le 1^{er} cercle (égal : ordre de navigation), le second sur le 2^{ème} cercle et les autres empilés.
- Retirer le jeton bateau fantôme

E. RESOUDRE LES MISSIONS

- Chacun place son jeton bateau fantôme sous son bateau dans le port
- Le joueur avec le Golden hind place son bateau dessus & réalise la mission
- Tous les joueurs placent leur bateau sur leur disque 1
- Chaque disque 1 est résolu dans l'ordre de navigation, puis disques 2 à 4
- A chaque destination, seules 2 attaques/commerces réussies sont autorisées
 - Si pas réussie ou annulée : reprendre son disque
 - Si réussie :
 - Le 1^{er} joueur à réussir prend or/argent/bijou : dans son coffre-fort
 - Gagner PVs
 - Retourner son disque face cachée
 - Si c'est le 2^{ème} disque face cachée à cette destination, les autres disques sont retirés
- Villes
 - Dépenser 1 membre d'équipage (cube gris)
 - 1^{er} joueur prend argent/or qui s'y trouve : dans son coffre
 - Scorer les PVs
 - Placer son cube sur l'icône ville du tableau « type de conquête »
- Forts
 - Retourner le compteur troupes s'il est encore face cachée
 - Défausser l'équipage (cubes gris) = troupes + fort
 - Défausser les canons (cubes noirs) (sauf si canot : le garder pour tout le tour) = nombre de canons
 - 1^{er} joueur prend argent/or qui s'y trouve : dans son coffre
 - Scorer les PVs
 - Placer son cube sur l'icône Forts du tableau « type de conquête »
- Galions
 - Il faut avoir 1 Galion
 - Retourner le compteur Frégate si encore face cachée
 - Payer les canons = Frégates + Galion
 - 1^{er} joueur prend bijou qui s'y trouve : dans son coffre
 - Scorer les PVs
 - Placer son cube sur l'icône Galion du tableau « type de conquête »
- Commerce
 - Remettre 1 article de commerce (cube violet) à Plymouth
 - Prendre 1 marchandise dispo : sur son carnet de bord
 - Max 1 transaction / joueur / port / voyage

F. RENTRE A PLYMOUTH

Après avoir **terminé 1 de ses missions**, 1 joueur peut annoncer rentrer au port :

- **bateau** sur le plus petit dock vide
- **Reprendre tous ses disques** missions non utilisés
- A condition d'avoir **attaqué** au minimum 1 fort/ville ou galion et d'être rentré **plus tôt** (ne pas avoir utilisé tous ses disques mission) :
 - 1er joueur à rentrer : 2 PVs
 - 2ème joueur à rentrer : 1 PV

G. MARQUER DES POINTS DE VOYAGE

- Cfr tableau « **type de conquête** »
- L'Amiral reçoit 1 PV pour chaque **Or** non réclamé
- Le Gouverneur reçoit 1 PV pour chaque **Argent** non réclamé

H. REPREPARER LE PLATEAU (fin des voyages 1&2)

- **Remettre** dans le port de Plymouth :
 - Barils – cubes gris & noir & violets
 - Frégates & troupes
 - Gouverneur / Amiral / Informateur / Canots
 - Or – argent – bijoux non réclamés
- Bateaux des joueurs = **Frégates**
- **Nouvel ordre** des docks : du dernier au premier sur la piste des scores (égal : même ordre)
- **Reprendre** : Les disques missions & fantôme – disques joueurs sur les lieux et les cubes de navigation.
- Type de **conquête** à 0
- Mélanger les **tuiles lieux** & les disposer sur les 16 lieux
- Mélanger les 3 compteurs **Galion** & les placer face visible
- **Placer** or – argent – bijoux et marchandises
- Avancer le **marqueur de voyage**

III. SCORE FINAL

A. MARCHANDISES

Chaque série de 4 marchandises différentes : 26 PVs

Chaque série de 3 marchandises différentes : 16 PVs

Chaque série de 2 marchandises différentes : 8 PVs

1 marchandise seule : 2 PV

B. COFFRE AUX TRESORS

Argent : 3 PVs

Or : 4 PVs

Bijoux : 5 PVs

Vainqueur : le plus de PVs (égal : ordre des bateaux)