

MERCHANTS & MARAUDERS

VIN D'JEU D'AIDE (www.vindjeu.eu)

BUT

- 10 glory points (on peut augmenter mais 1 pt = +/- 15 min de jeu en +, 45 min/joueur)

FIN DU JEU

- 3 façons :
 - 1) **Plus d'event** card au début d'un tour
 - 2) **1 capitaine meurt** et il n'y a **plus de capitaine** à piocher
 - 3) Dès qu'un joueur obtient **10 pts** (Glory track + secret pts), il le déclare et on termine le tour puis fin.
- Si **égal** : le plus de Glory Track gagne
Si encore égal : le plus grand montant stashed gagne
Si encore égal, égal !

SEQUENCE DE TOUR

- Si le **merchant track** comprend **8 tokens**, placer les 8 tokens au hasard face cachée afin que chaque sea zone comprenne 1 token

Tirer 1 carte event

- ◆ Si **NPC icon** : à résoudre en **premier** : **Déplacer** les **3 NPC** représentés dans la **direction** indiquée dans l'ordre de la carte.
 - ◆ Si **pas possible** : **1^{ère}** direction possible en sens **horaire**
 - ◆ **Icone tête** = pirate sloop / icône tête + os = pirate firgate
 - ◆ 1 NPC **ignore** sa direction si 1 bateau dans ses **hunt priorities** se trouve dans la **même mer ou adjacente** : à la place il reste ou il bouge. Un bateau dans un **port** est considéré comme la même mer.
 - ◆ Si **plusieurs capitaines** dans ses priorités : d'abord la **1^{ère}** priorité, si égal, la **2^{ème}**,... (ex : celui avec le + de bounties / le + d'or : demander qui a plus de 15 ors,...)
 - ◆ Si **toujours égal** : hasard
 - ◆ **Hunt priorities pour Naval ships** :
 - ✗ Les capitaines qui ont 1 **bounty** de la **nation** du NPC
 - ✗ Les capitaines qui ont 1 **bounty** d'**1 autre nation**
 - ✗ Si **At War** : les capitaines des nations ennemis
 - ◆ **Hunt priorities pour Pirate ships** :
 - ✗ Capitaines **non pirates** avec de **l'or** à bord
 - ✗ Capitaines **non pirates** avec des **cargos** à bord
 - ✗ Les **autres capitaines non-pirates**

Plusieurs NPC dans 1 sea zone :

- ◆ **NPC pirates & Man-o-wars** ne **scoutent pas** contre des joueurs
- ◆ Si **plusieurs NPC hostiles** dans la même Sea Zone avec scout réussi, déterminer **l'ordre des batailles au hasard**.

NPC en combat :

- ◆ **Contrôlé** par le joueur ayant le plus intérêt à ce que le NPC gagne
 - ✗ Si joueurs pas d'accord : **celui à sa gauche**
 - ✗ Le joueur fait ce qu'il veut sauf **l'action Flee** qui ne peut pas être choisie sauf si le NPC a moins de canons/crew que son adversaire
- ◆ **Cubes NPC** : en haut à droite
 - ✗ Les **dommages** de NPC sont **effacés** de bataille en bataille

Si plus de cartes : fin du jeu

- ◆ Si la carte met 1 **NPC** (Non player captain = Naval ship ou Pirate ship représentés par une miniature) **en jeu**

- ◆ Max 1 naval ship de **chaque nation** en jeu en même temps & **2 pirates** (1 sloop & 1 Fregate)

- ◆ Mettre en jeu le bateau à la **fin du tour** après que tous les joueurs aient joué leurs actions.

Si on pioche 1 event card d'un bateau **déjà en jeu** :

- ◆ Placer **la carte sur l'ancienne**

- ◆ Placer sa miniature dans la **sea zone** de la nouvelle carte

- ◆ Si le nouveau **capitaine meurt**, il est remplacé par celui de la carte du dessous (tirez-en une au hasard si 2 cartes en dessous et laisser l'autre en dessous)

Chaque joueur joue à son tour.

- Si le joueur débute son tour dans la **même Sea zone qu'un NPC hostile**, le NPC fait 1 roll **scout**. Si **réussi** : 1 **bataille** a lieu.

- La **valeur scout** d'un NPC = la valeur la plus haute entre :

- ◆ **Sa valeur** en scout

- ◆ Le **nombre de bounty** de la **nation** du NPC du joueur attaqué

- Dans l'ordre du tour, chacun réalise **3 actions** parmis : **Bouger / Scout / Port**

Bouger

- ◆ Si le joueur bouge dans la **même Sea zone qu'un NPC hostile** (y compris port → Sea zone), le NPC fait 1 roll **scout**. Si **réussi** : 1 **bataille** a lieu.

- La **valeur scout** d'un NPC = la valeur la plus haute entre :

- ◆ **Sa valeur** en scout

- ◆ Le **nombre de bounty** de la **nation** du NPC du joueur attaqué

- ◆ On ne peut **pas rentrer dans un port** d'une nation dont on a 1 bounty excepté **home port**

- ◆ On peut toujours aller dans son **home port** malgré bounty, cartes, guerres,...

- ◆ **Scout (pour marchands, joueur ou NPCs)**

 - ❖ Déclarer sa **cible** : **marchands, joueurs, NPCs**. Cela ne peut **pas** être 2 fois la même cible sur 1 même tour.
 - ❖ Dans la **même zone de mer (jamais dans un port)**
 - ❖ Faire 1 roll **Scout** :
 - **Succès** : **bataille** contre le bateau recherché
 - ❖ **Scout réussi contre marchand**
 1. Retirer le **Token** et le placer face cachée sur le **merchant track**
 2. Décider de quelle **nation** il est, soit :
 - ✖ Celle du **token**
 - ✖ Celle de la **sea zone** où on est
 3. Décider ensuite si vous **laisser** partir le Marchand en **paix** sans l'attaquer ou si vous l'attaquez, réaliser 1 **merchant raid** :
 - ✖ **Aucun des hit-locations** de votre bateau ne peut être **détruit** (=0), sinon, impossible de faire un merchant raid.
 - ✖ **Recevoir 1 bounty**
 - ✖ Piocher 3 **cartes Cargo** et les placer face visible
 - ✖ Faire 1 roll **Seamanship**
 - ✖ On peut échanger 1 **Special Weapon** pour transformer un échec contre 1 **succès**
 - ✖ Utiliser 1 **succès** pour :
 - ➊ Piocher 1 carte Cargo supplémentaire
 - ➋ Décarter 1 carte
 - ➌ Echanger 1 carte (d'abord défausser puis tirer 1 nouvelle carte)
 - ✖ **Hit icon** : 1 pt de dommage
 - ➊ Si bateau détruit (**hull = 0**) : il coule
 - ➋ Si 1 **location est détruite**, le raid échoue et les autres hits sur la location détruite sont infligés au hull.
 - ✖ **Escape icon** :
 - ➊ Si le nombre d'icon escape \geq **Manoeuvrability**, le marchand arrive à **s'échapper** en infligeant ses **hits**
 - ✖ Le raid est **réussi** si le marchand ne s'est pas enfui et si aucun hit location n'a été détruit.
 - ➊ **L'addition** des nombres sur chaque carte = **gold** qu'il reçoit (= plunder value)
 - ➊ Si le joueur a réussi à prendre **12 Gold** ou plus :
 - ➊ +1 **Glory point**
 - ➋ +1 **Glory Card (Max 4)**
 - ➊ Le joueur peut **garder toutes les cartes** en main s'il a la place (cfr Cargo)

◆ **Combat**

Recevoir 1 **bounty** si attaque contre bateau **non pirate**
NAVAL COMBAT (à répéter jusqu'à la fin)

 1. **Declaration**
Chaque joueur déclare son action en commençant par **l'agresseur** :
 - ✖ **Shoot** (seule action possible au **premier round**)
 - ✖ **Board**
 - ✖ **Flee** (si les **2 joueurs** choisissent Flee : ne lance pas les dés : fin du combat.)
 2. **Semanship contest**
 - ✖ Faire 1 roll **Seamanship** : +1 dé au Capitaine qui a 1 **maneuverability** qui est de 2 ou plus grande que son adversaire. (si **Masts** détruit : 1 dé)
 - ➊ Celui qui **gagne** = celui avec le plus de succès. Il fait l'act° annoncée
 - ➋ **Egal** : additionner les **numbers** sur les dés, toujours égal : nouveau round mais shoot
 3. **Action**
 - ✖ **Shoot** :
 - ➊ Le **gagnant** inflige 1 **hit** avec chacun de ses **cannons**
 - ➋ **Perdant/égalité** : 1 **hit** par succès (Max le nombre de **cannons**)
 - ➌ Lancer 1 dé pour chaque **cannon** qui a 1 succès :
 - ➊ Chaque **chiffre** = hit location (à exécuter d'abord)
 - ➋ Chaque **crâne** = la cible décide où va le dommage (à exécuter ensuite)

DOMMAGES AU HIT LOCATIONS

 - ➊ **Hull** : Si détruit, le bateau **coule**. Vous perdez la bataille et le capitaine meurt.
 - ➊ Tout dommage sur une **location détruite** est transféré au Hull.
 - ➋ **Cargo** : Chaque point de dommage veut dire que le bateau sait transporter 1 **carte Cargo en moins**. Les cartes cargo en trop sont **défaussées au hasard**.
 - ➋ **Masts** : Si détruit, on ne roll qu'1 dé pour **Seamanship** et on ne peut sélectionner que l'action « **shoot** » (board et flee impossible)
 - ➋ **Crew** : Si détruit, on ne peut pas sélectionner l'action « **board** » & on perd automatiquement tout **Crew combat** dès qu'il commence.
 - ➋ **Cannons** : 1 **hit en moins** pour chaque point de dommage. Si détruit, on ne peut pas infliger de hit cannon.

PLUNDER : Si on gagne 1 Naval combat contre :

 - ➊ **1 joueur ou NPC** :
 - ➊ 1 **Glory Point**
 - ➋ 1 **Glory Card (Max 4)**
 - ➋ **1 Naval ship** : prendre 1 **nouveau bounty**
 - ➌ **1 NPC pirate** si vous êtes 1 non pirate
On gagne 5 **Gold** si **Sloop** ou 15 **Gold** si **Frigate**
 - ➍ **1 joueur pirate**
5x le nombre de bounties d'une nation = nombre d'or que la nation est prête à payer pour votre tête :
 - ❖ Après avoir **battu 1 pirate**, on gagne 5x le nombre de bounties d'une seule nation en Gold.
 - ❖ On ne peut **pas recevoir** de l'or d'une nation **dont on a soi-même 1 bounty**

- ✖ **Board** : Fin du combat naval. Début du **crew combat**.
 - Appliquer les **shoot** hits avant.
 - Pas de crew combat si **coulé** ou **perte du dernier crew** : le naval combat continue alors.
- ❖ **CREW COMBAT**
 - Chaque round, les 2 capitaines font 1 roll **Leadership**
 - Chaque **succès** = **1 hit** contre **Crew** adverse
 - **Max hits** = nombre de **Crew** qu'on a
 - Celui qui **perd tout** son Crew meurt et l'adversaire peut « plunder »
 - Si les 2 **perdent leur dernier** Crew en **même temps** :
 - Vainqueur = celui qui a le **plus de succès**
 - **Egal** : la plus grande addition des chiffres
 - **Egal** : pas de vainqueur
- PLUNDER : Si on gagne 1 Crew combat contre :
 - 1 joueur ou NPC :
 - 1 Glory Point
 - 1 Glory Card (Max 4)
 - 1 autre joueur : prendre de ce joueur :
 - Gold, Glory cards, Cargo cards, Rumor card, Special weapon, **bateau** (défausser son bateau) (*prendre le bateau avec tous ses attributs sauf Crew (on garde son niveau)*), specialists. (*On ne peut pas gagner les ship modifications*)
 - 1 Naval ship:
 - Tirer 3 cartes cargo et prendre ce montant en or = plunder value des cartes
 - Décarter au hasard 1 carte cargo pour chaque **hit** que le naval ship a reçu à son **cargo**. Garder les cartes qui restent pour leur cargo **goods**.
 - Garder le **bateau adverse** si désiré & défausser son bateau. (*prendre le bateau avec tous ses attributs sauf Crew (on garde son niveau)*)
 - Recevoir 1 **nouveau bounty**
 - 1 NPC pirate si vous êtes 1 non pirate
 - On gagne 5 Gold si Sloop ou 15 Gold si Frigate
 - 1 joueur pirate
 - 5x le **nombre de bounties** d'une nation = nombre d'or que la nation est prête à payer pour votre tête :
 - ❖ Après avoir **battu 1 pirate**, on gagne 5x le nombre de bounties d'une seule nation en Gold.
 - ❖ On ne peut **pas recevoir** de l'or d'une nation **dont on a soi-même 1 bounty**
 - ✖ **Flee** : Si l'adversaire n'a réussi **aucun succès**, on s'échappe.
- ❖ **Port** : on ne peut faire l'action Port **qu'1x/tour**. On peut faire toutes les actions :
 - D'abord retourner face visible le token « ship modification »**
 - ❖ **Vendre des biens** (doit être la **première action** dans le port)
 - On peut y vendre de 0 à tous ses biens (**cartes Cargo**)
 - Tous les biens sont vendus à **3 Gold**
 - Le bien en **demande** est vendu à **6 Gold**. Si on vend le bien en demande, **remplacer le token** demandé en un nouveau. (*d'abord tirer un nouveau puis défausser l'ancien dans la réserve (pas hors jeu)*)
 - Si on vend **3 Cartes Cargo** ou plus du bien en **demande** :
 - ✖ 1 Glory Point
 - ✖ 1 Glory Card (Max 4)
 - ❖ **Acheter des biens**
 - **Tirer les 6 premières cartes Cargo**. Si on a **déjà acheté** des biens dans le même port au **tour précédent**, ne piocher que **3 cartes**.
 - **Décarter** les cartes du bien en **demande** et les **remplacer** par de nouvelles
 - **Sélectionner** les cartes que l'on veut acheter et défausser les autres. Faire vérifier le prix à un autre joueur.
 - Le **prix** est de
 - 3 par cartes cargo unique
 - 2 par cartes cargo si 2 cartes du même bien (*pas obligé d'acheter les 2*)
 - 1 par cartes si 3 ou + de cartes du même bien (*pas obligé d'acheter les 2*)
 - **Max** de cartes en main = valeur **cargo** (*défausser celles en trop après l'achat*) (*dans 1 port, la limite est de 6 cartes cargo, peu importe sa limite cargo*)
 - ❖ **Visit Shipyard**

Quoi ?	Achat	Vente
Sloop	10	5
Flute	10	5
Frigate	35	10
Galleon	35	10
Repairs (par point de domage) (<i>pas pour crew</i>)	2	-1*
Ship modification	3	1*
Special Weapon (par token)	3	1

*Ne peut pas être vendu séparément mais ajoute +1/retire -1 gold/domage (sans regarder Crew) quand on vend le bateau

Ship modification : les placer au hasard face cachée dans les ports que le joueur choisit sans ship modification
 - Quand on **achète** un bateau, on doit **vendre l'ancien**
 - On ne peut jamais être **sans bateau**
 - **Max 1 Ship modification de chaque type**
 - Quand 1 capitaine achète son **premier Frigate ou Galleon** :
 - ✖ 1 Glory Point
 - ✖ 1 Glory Card (Max 4)

SHIP MODIFICATIONS



Extra Hammocks: Adds +1 to the ship's "Crew" value (the extra crew must be 'recruited'). Your ship's "Crew" can never exceed 5.



Advanced Rigs & Sails: Adds +1 to the ship's Maneuverability value.



Reinforced Hull: Flip this token to absorb 1 point of damage done to any hit-location (after hit-locations have been determined). "Repair" the token for 3 Gold in any port to refresh its ability.



Extended Cargo Hold: Adds +1 to the ship's Cargo value. Move your "Cargo" hit-location cube up one step. A ship's "Cargo" can never exceed 5.



Chasers: Flip this token to inflict a hit after you or an opponent declares the "Flee" action. Flip it face up after combat has ended.



Extra Cannon Port: Adds +1 to the ship's "Cannons" value. Move the "Cannons" hit-location cube up one step. "Cannons" can never exceed 5.



Swivel Guns: Just prior to Crew Combat (at sea), roll 2 dice. Inflict one hit to enemy "Crew" on one or more successes. It does not matter who initiated the boarding.



Long Guns: Prior to the first round of Naval combat you roll a die for each of your "Cannons". Inflict a hit for each success. Chain- and Grap- shots cannot be used.

- Max 1 special weapon de chaque sorte su 1 bateau (max les 3 différents)

SPECIAL WEAPONS



Grappling Hooks: After a *Seamanship* contest roll where you choose to "board", you may spend (discard) your Hooks to re-roll any number of your dice.



Chain-shot: Each you rolled inflicts a hit to your enemy's "Mast". Hits to a destroyed "Mast" location are never transferred to "Hull" in a round where you used Chain-shots.



Grapeshot: Each you rolled inflicts a hit to your enemy's "Crew". Hits to a destroyed "Crew" location are never transferred to "Hull" in a round where you used Grapeshots.

⊕ Recruit

- Faire 1 roll *Leadership* :

- Réussi : Remplir son Crew
- Raté : on peut recruter 1 Crew pour 2 Gold chacun

- Max : la valeur Crew de son bateau

⊕ Acquérir une Rumor

- Payer 2 Gold et faire 1 roll *Influence*.

- Si réussi, piocher 1 carte Rumor.

- On ne peut posséder qu'1 Rumor à la fois. Mais on peut en piocher 1 et puis défausser 1 des 2.

- Quand on joue la carte (réussie = rumeur vraie OU ratée = rumeur fausse), défausser la carte.

- Quand un rumeur est vraie :
 - 1 Point Glory
 - 1 carte Glory (Max 4)

⊕ Revendiquer 1 Mission

- Essayer de réussir 1 mission disponible dans le port actuel.

- Si échec : laisser la carte mission sur place

- Si réussi :

- prendre la carte et en piocher 1 autre (il y a toujours 2 missions en jeu)

- On ne peut avoir que Max 1 carte mission : défausser l'ancienne

- 1 Point Glory
- 1 Carte Glory (Max 4)

⊕ Stash gold : donner ou reprendre (uniquement dans le home port)

- Tout ou une partie de son argent

- Chaque 10 gold stashed vaut 1 Glory point

- Max 5 points de victoire de cette façon (50 gold) pour 1 jeu à 10 pts

AUTRES NOTIONS

- Gold est toujours secret

- Les valeurs d'un bateau : max 5

- Effets d'un bounty :

Quand 1 bateau a 1 bounty, il devient pirate

- Rumor

Certaines cartes Rumor sont à jouer en mer et ne nécessitent pas l'action « port »

- Errata : cfr p5

- Variante Cutthroat (cfr FAQ)

A faire si on désire plus de batailles entre joueurs.

Glory Cards

- ◆ On en pioche 1 quand on reçoit des **points de gloire**
- ◆ **Max 4** en main
- ◆ On peut les jouer quand on veut **durant son tour** sauf durant 1 combat
- ◆ Certaines peuvent être jouées durant le **tour d'un autre** joueur :
 - ◆ Annoncer **l'intention**
 - ◆ Les **autres joueurs** peuvent annoncer l'intention de jouer 1 carte
 - ◆ Résoudre les cartes dans **l'ordre du tour** en commençant par le **joueur actif** (si durant un **combat**, **l'agresseur** commence)
 - ◆ Quand c'est à son tour, 1 joueur peut **renoncer** à jouer sa carte mais doit montrer la carte qu'il voulait jouer.
- ◆ **Spécialistes** (Glory card) : on peut en avoir autant qu'on veut mais **max 1 de chaque type**

Mourir

- ◆ On pioche 1 **nouveau capitaine** & on perd **tout** sauf :
 - ◆ **Glory points**
 - ◆ **Gold stashed** : se trouvent dans le nouveau home port du nouveau capitaine
- ◆ Refaire les instructions de **mise en place** (p.5), sauf :
 - ◆ S'il y a **1 NPC pirate dans la sea zone** du home port du nouveau capitaine, on peut retirer **1 autre** capitaine.
 - ◆ On ne reçoit que **10 gold** si on n'a **pas de Gold stashed**.
Si on a moins de 10 gold stashed, on prend tout et la banque donne la différence pour faire 10.
Sinon, rien.
- ◆ On peut prendre sa **retraite au début d'un tour** si on est dans un port. C'est la même chose que mourir sauf qu'au tour où on prend sa retraite on ne peut faire **aucune action**.
- ◆ On ne peut exécuter des **actions** que le **tour d'après** (être mort ou prendre sa retraite)

Autres icônes

OTHER GAME ICONS

-  **Seamanship** is a measurement of the Captain's abilities at sea and is crucial during Naval Combat.
-  **Scouting** is used for finding other ships, allowing you to engage them. **Scouting** is also used for finding treasures, hidden islands or other things at sea spoken about in rumors .
-  **Leadership** is used to see how well you lead your crew during Crew Combat and how willing new crew members are to join your cause.
-  **Influence** is a measurement of your Captain's reputation, and how many influential people he/she knows around the Caribbean.
-  **Specialists** can be found on some Glory Cards (and a small number of missions and rumors). They will enhance your abilities when hired.

Plateau

 Basse-Terre French Naval Ships may re-roll their " Scouting " rolls.
 Bridgetown Frigates, Galleons & Man-o-Wars take a hit to "hull" when entering port, unless a successful " Seamanship " roll is made.
 Caracas Draw 8 Cargo Cards.
 Cartagena <ul style="list-style-type: none">• Buy 3 or more goods to get one for free.• Merchant Raid: No "Scouting" roll required if you wish to find a Spanish Merchant.
 Curaçao <ul style="list-style-type: none">• Rumor rolls cost no Gold.• Galleons & Frigates cost 30 Gold.
 Havana <ul style="list-style-type: none">• Non-Pirates can sell goods in demand for 7 Gold.• Merchant Raid: If you raid a Spanish Merchant you draw a 4th card and keep it if it has a hit-icon.
 Nassau <ul style="list-style-type: none">• The starting price to buy/sell goods is 2 Gold.• Naval Ships must roll "Scouting" twice and succeed both rolls to find a player.
 Old Providence Captains with a Spanish Bounty can: <ul style="list-style-type: none">• Buy Special Weapons for 1 Gold• Get free repairs.
 Petite Goave <ul style="list-style-type: none">• Pirates cannot recruit/repair here.• Non-Pirates can recruit/repair at no cost.
 Port Royal <ul style="list-style-type: none">• Pirates can recruit at no cost.• Pirates with an English Bounty may enter Port Royal after paying 2 Gold or succeeding an "Influence" roll.
 San Juan Merchant Raid: Get a +3 Plunder Value total when raiding Spanish merchants.
 Santo Domingo When buying goods: You may pay 1 Gold one time to re-draw all 6 Cargo Cards.
 St. John <ul style="list-style-type: none">• Ship Modifications cost 1 Gold.• You may transfer Ship Mods. to a new ship bought here (for 1 Gold per Ship Mod.).
 St. Maarten <ul style="list-style-type: none">• Gold Courier: Stash here for a 5 Gold fee.• Draw 7 Cargo Cards (8 if Dutch).
 Tortuga <ul style="list-style-type: none">• Pirates here are "invisible" to all French Naval ships, unless they have a French Bounty.• NPC Pirates never "Scout" for French Captains.
 Trinidad All Captains in this Sea-Zone are "invisible" to all Naval ships.