

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'évent** 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** compren **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**
 - ⊕ **Icône tête** = pirate sloop / icône tête + os = pirate frigate
 - ⊕ 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 ennemies
 - ◆ **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 Frigate)

⊕ 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** parmi : **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 machands, 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 **marchand raid** :

- ✗ **Aucun des hit-locations** de votre bateau ne peut être **détruit** (=0), sinon, impossible de faire un marchand 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 :

- Piocher 1 carte Cargo supplémentaire

- Décarter 1 carte

- Echanger 1 carte (d'abord défausser puis tirer 1 nouvelle carte)

- ✗ **Hit icon** : 1 pt de damage

- Si bateau détruit (**hull = 0**) : il coule

- Si 1 **location est détruite**, le raid échoue et les autres hits sur la location détruite sont infligés au hull.

- ✗ **Escape icon** :

- 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.

- **L'addition** des nombres sur chaque carte = **gold** qu'il reçoit (= plunder value)

- Si le joueur a réussi à prendre **12 Gold** ou plus :

- **+1 Glory point**

- **+1 Glory Card (Max 4)**

- 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)

- Celui qui **gagne** = celui avec le plus de succès. Il fait l'act° annoncée

- **Egal** : additionner les **nombres** sur les dés, toujours égal : nouveau round mais shoot

3. Action

- ✗ **Shoot** :

- Le **gagnant** inflige **1 hit** avec chacun de ses **cannons**

- **Perdant/égalité** : **1 hit par succès** (**Max** le nombre de **cannons**)

- Lancer **1 dé pour chaque cannon qui a 1 succès** :

- Chaque **chiffre** = hit location (à exécuter d'abord)

- Chaque **crâne** = la cible décide où va le damage (à exécuter ensuite)

DOMMAGES AU HIT LOCATIONS

- **Hull** : Si détruit, le bateau **coule**. Vous perdez la bataille et le capitaine meurt.

Tout damage sur une **location détruite** est transféré au Hull.

- **Cargo** : Chaque point de damage veut dire que le bateau sait transporter **1 carte Cargo en moins**. Les cartes cargo en trop sont **défaussées au hasard**.

- **Masts** : Si **détruit**, on ne roll **qu'1 dé pour Seamanship** et on ne peut sélectionner **que l'action « shoot »** (*board et flee impossible*)

- **Crew** : Si **détruit**, on ne peut **pas** sélectionner l'action « **board** » & on **perd** automatiquement tout **Crew combat** dès qu'il commence.

- **Cannons** : **1 hit en moins** pour chaque point de damage. Si détruit, on ne peut pas infliger de hit cannon.

PLUNDER : Si on gagne 1 Naval combat contre :

- **1 joueur ou NPC** :

- **1 Glory Point**

- **1 Glory Card (Max 4)**

- **1 Naval ship** : prendre 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'1 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'1 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** demand 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 damage) (<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/damage (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 Grape- 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 "Masts". *Hits to a destroyed "Masts" 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 Cuthroat** (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

	Basée-Terre French Naval Ships may re-roll their " <i>Scouting</i> " rolls.
	Bridgetown Frigates, Galleons & Man-o-Wars take a hit to "hull" when entering port, unless a successful " <i>Seamanship</i> " roll is made.
	Caracas Draw 8 Cargo Cards.
	Cartagena • Buy 3 or more goods to get one for free. • Merchant Raid: No " <i>Scouting</i> " roll required if you wish to find a Spanish Merchant.
	Curaçao • Rumor rolls cost no Gold. • Galleons & Frigates cost 30 Gold.
	Havana • Non-Pirates can sell goods in demand for 7 Gold. • Merchant Raid: If you raid a Spanish Merchant you draw a 4 th card and keep it if it has a hit-icon.
	Nassau • The starting price to buy/sell goods is 2 Gold. • Naval Ships must roll " <i>Scouting</i> " twice and succeed both rolls to find a player.
	Old Providence Captains with a Spanish Bounty can: • Buy Special Weapons for 1 Gold • Get free repairs.
	Petite Goave • Pirates cannot recruit/repair here. • Non-Pirates can recruit/repair at no cost.
	Port Royal • Pirates can recruit at no cost. • Pirates with an English Bounty may enter Port Royal after paying 2 Gold or succeeding an " <i>Influence</i> " 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 • Ship Modifications cost 1 Gold. • You may transfer Ship Mods. to a new ship bought here (for 1 Gold per Ship Mod.).
	St. Maarten • Gold Courier: Stash here for a 5 Gold fee. • Draw 7 Cargo Cards (8 if Dutch).
	Tortuga • Pirates here are "invisible" to all French Naval ships, unless they have a French Bounty. • NPC Pirates never " <i>Scout</i> " for French Captains.
	Trinidad All Captains in this Sea-Zone are "invisible" to all Naval ships.