



*Fleet*  
*The Dice Game*

Livret de règles

## Introduction

Un instant, le ciel au-dessus de la pittoresque Ridback Bay est d'un bleu paisible, avec quelques nuages en forme de loutre qui flottent haut dans les airs. Mais l'instant d'après, le temps devient incertain et le ciel s'assombrit prenant une teinte d'un violet menaçant et inquiétant. Les timides chalutiers font demi-tour et cherchent l'abri du port pour affronter la tempête qui approche derrière les murs du pub... mais pas vous. Alors que les autres rentrent, vous et votre intrépide flottille de bateaux de pêche, vous dirigez tout droit au cœur de la tempête, malgré les eaux dangereuses. Vous êtes prêt à lancer les dés, parce que c'est amusant, tant que vous ne finissez pas par avoir une dette envers Davy Jones lui-même.

## Aperçu

Il s'agit d'un jeu de type « roll-n-write ». À chaque tour, vous choisissez des dés et notez les résultats dans les cases correspondantes de votre feuille de score. Vous essayez de prendre le plus de poissons possible avec vos bateaux, de construire des bâtiments sur le quai et de visiter le port. Mais ne négligez pas les pièces, qui peuvent déclencher des actions étoile que vous pourrez utiliser n'importe où sur votre feuille de score. Vous avez 10 manches pour prouver que vous êtes un meilleur loup de mer que vos adversaires !

## Contenu du jeu



2 blocs de feuille de score

6 dés bateau

4 dés ville

1 marqueur premier joueur

3 jetons capitaine (pour le jeu en solo)

5 cartes capitaine et 10 cartes trophée

## Mise en place

1. Donnez à chaque joueur un crayon et une feuille de chaque bloc. Ensemble, ces 2 demi-feuilles constituent votre feuille de score.
2. Chaque joueur lance un dé bateau pour déterminer son bonus de départ. Sur sa feuille de score, il remplit les 3 premières cases du type de bateau correspondant à son résultat (Relancez n'importe quel résultat 🎲🎲🎲). Cela accorde immédiatement à ce joueur un permis et un bateau de ce type mis à l'eau. (L'activation des permis et des bateaux mis à l'eau est détaillée à la page 4.)
3. Créez les réserves de dés (voir ci-dessous) à l'aide des dés bateau et des dés ville, en fonction du nombre de joueurs. Il y aura toujours un dé de plus dans chaque réserve de dés qu'il n'y a de joueurs. Remettez les dés restants dans la boîte.

### RÉSERVE DÉS BATEAU

4 joueurs = 5 dés bateau

3 joueurs = 4 dés bateau

2 joueurs = 3 dés bateau



Dé bateau

### RÉSERVE DÉS VILLE

4 joueurs = 4 dés ville + 1 dé bateau

3 joueurs = 3 dés ville + 1 dé bateau

2 joueurs = 2 dés ville + 1 dé bateau



Dé ville

4. Donnez le marqueur premier joueur à un joueur choisi au hasard.

## Comment jouer

La partie se déroule en 10 manches. Chaque manche comporte les phases suivantes :

1. PHASE DES BATEAUX - lancez les dés bateau, dans l'ordre du tour, choisissez un dé et cochez la case correspondante sur votre feuille de score
2. PHASE DES REVENUS - chaque joueur gagne 1 pièce
3. PHASE DE PÊCHE - tous les bateaux mis à l'eau attrapent du poisson (uniquement lors des manches paires !)
4. PHASE DE VILLE - lancez les dés ville, dans l'ordre du tour, choisissez un dé et cochez la case correspondante sur votre feuille de score.

Dans les phases ville et bateau, vous utiliserez toujours 2 dés : le dé que vous avez choisi et le dernier dé disponible, que tous les joueurs utilisent en même temps à la fin de la phase.

### RÈGLES D'OR !

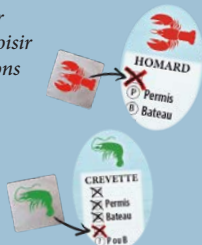
(1) Chaque fois que vous remplissez une case de votre feuille de score, elle doit toujours être la case libre la plus haute de cette section. Vous ne pouvez PAS passer de cases.

(2) Le terme « case » est utilisé dans ces règles pour désigner tout espace à remplir, quelle qu'en soit la forme.

## 1. Phase des bateaux

Le premier joueur lance les dés de la réserve des dés bateau. Puis, dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit un dé disponible de la réserve et remplit la case libre la plus haute dans cette section de sa feuille de score (voir exemple A). Une fois un dé choisi, aucun autre joueur ne peut le sélectionner. Une fois que tout le monde a joué son tour, **tous les joueurs utilisent simultanément le dernier dé disponible.**

**Exemple A :** Murray est le dernier dans l'ordre du tour pendant cette phase des bateaux. À son tour, il doit choisir entre un dé crevette et un dé homard. Les deux sont bons pour lui, mais il choisit le homard pour que les autres joueurs ne puissent pas l'utiliser également. Il remplit ensuite la case libre la plus haute dans la section homard de sa feuille de score. Comme il ne reste plus que le dé crevette, tous les joueurs (y compris Murray) utilisent alors immédiatement le dé crevette.



Lorsque vous remplissez un cercle d'activation de la partie supérieure gauche de votre feuille de score, vous pouvez immédiatement **mettre à l'eau** un bateau ou **activer un permis** du type correspondant.



[B] = mettre à l'eau un bateau [P] = activer un permis [?] = au choix

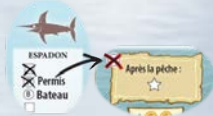
### Mettre à l'eau un bateau

Cochez la case disponible la plus haute située à côté du bateau de ce type. Ce bateau est maintenant mis à l'eau et attrapera du poisson pendant la phase de pêche (seulement lors des manches paires !).




### Activer un permis

Cochez la case disponible la plus haute située à côté du permis de ce type. Le bonus accordé par ce permis est maintenant actif pour le reste de la partie. (Voir Bonus de permis, p. 6-7).



### Trois pièces

Si vous sélectionnez la face  du dé, vous remplissez les 3 premières cases disponibles sur la piste de pièces. (Voir Piste des pièces et Actions des étoiles, p. 6.)



## 2. Phase de revenu

Durant cette phase, chaque joueur gagne un revenu de base de 1 pièce sur la piste des pièces, en appliquant les éventuels bonus de revenus provenant des bâtiments ou des permis qu'il possède. **Le revenu maximum qu'un joueur peut gagner est de 10 pièces**, les bonus au-delà sont ignorés.

**Exemple B :** Emma a un permis de pêche au homard de niveau 2 et a terminé la construction de la Conserverie Ridback. Ses revenus sont de 1 pièce, plus 2 pièces provenant du permis de pêche au homard, plus 1 pièce par bateau plein.

### 3. Phase de pêche

**Rappel :** Cette phase se déroule **UNIQUEMENT** pendant les manches paires !

Lors de cette phase, chaque bateau mis à l'eau prend du poisson - simultanément pour tous les joueurs. Cochez 1 case poisson sur chaque bateau mis à l'eau.

**Exception !** Les bateaux ostréicoles attrapent 2 poissons, ou 1 poisson et 1 pièce.

Si vous avez plusieurs bateaux mis à l'eau d'un même type (par exemple 2 bateaux à espadon), vous attrapez 1 poisson avec chaque bateau ! Si un bateau est plein (si toutes les cases poissons sont remplies), il ne peut plus attraper de poisson.

**Exemple C :** Amy a 5 bateaux mis à l'eau. À la phase de pêche, elle prend 1 poisson avec son bateau à crevette, 1 poisson avec chacun des ceux à morue et 2 poissons avec le bateau ostréicole. Elle ne prend pas de poisson avec celui à homard, car il est plein.



### 4. Phase de ville

Le premier joueur lance les dés de la réserve des dés ville. Ensuite, dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit un dé disponible dans la réserve et coche la case correspondante sur sa feuille de score. Une fois qu'un dé a été choisi, aucun autre joueur ne peut plus le choisir. Une fois que tout le monde a joué son tour, tous les joueurs utilisent simultanément le dernier dé disponible.

**Rappel :** La réserve de dés ville contient toujours un dé bateau !

**Exemple D :** Sig choisit un dé port, qui lui permet de remplir la case disponible la plus haute de n'importe quel bateau dans la zone de PORT. Il choisit la case libre la plus haute des Inuits, ce qui lui permet de mettre à l'eau un bateau Inuit qui attrapera 1 poisson à chaque phase de pêche.

Si vous avez choisi, un dé port, vous cochez la case libre la plus haute sur n'importe quel navire du PORT. Si vous choisissez un dé quai, vous cochez libre la case la plus haute sur n'importe quel bâtiment du QUAÏ. Quand vous choisissez un dé marché, vous gagnez des pièces. Quand vous choisissez un dé bateau, vous cochez la case libre la plus haute dans cette section de votre feuille de score (comme dans la phase des bateaux).



Les bâtiments du QUAÏ offrent des bonus qui s'activent une fois que le bâtiment est terminé. Chaque bâtiment achevé vaut également des PV en fin de partie.



Chaque navire du PORT a des règles et des effets spéciaux. Tous les navires (sauf le Club du Capitaine) sont traités comme des bateaux, et les bonus basés sur les bateaux s'appliquent.



Le MARCHÉ est un moyen pour les joueurs de gagner des pièces en fonction du nombre total de poissons qu'ils ont pêchés jusqu'à présent. Cela va de 2 pièces pour aucun poisson, à 7 pièces pour plus de 40 poissons. Consultez le tableau du marché.

## Fin de la manche

À la fin de la manche, le premier joueur actuel passe le marqueur premier joueur au joueur situé à sa gauche. Ensuite, une nouvelle manche commence.

## Fin de la partie

Après la dixième manche, la partie se termine. Tous les joueurs totalisent leurs points, dans 5 catégories, pour déterminer le vainqueur :

- **PÊCHE** : 1 PV par poisson pêché sur tous les bateaux (y compris le crabe royal, la barge et les Inuits)
- **BATEAUX** : PV de chaque bateau que vous avez mis à l'eau
- **PERMIS** : PV pour les permis (permis crabe royal et permis de niveau 3)
- **BÂTIMENTS** : PV pour les bâtiments sur le quai
- **BONUS** : PV pour le bonus de permis de pêche au crabe royal (max. 10 PV)

**Exemple E** : à la fin de la partie, Linda compte ses points. Elle obtient 32 PV pour les poissons pêchés, 11 PV pour les bateaux mis à l'eau, 15 PV pour les permis et 10 PV pour les bâtiments. Comme le bonus du crabe choisi était de « 1 PV pour 6 poissons », elle obtient 5 PV supplémentaires avec ce bonus. Le score final de Linda est de 73.

Le joueur qui a le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a pris le plus de poissons qui gagne. S'il y a toujours égalité, profitez à contrecœur de votre victoire partagée.

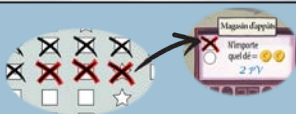
## Piste des pièces et actions étoile

Chaque fois que vous gagnez des pièces, cochez une case par pièce sur la piste des pièces. Quand une case étoile est remplie, vous déclenchez une action étoile, permettant de remplir immédiatement la case libre la plus haute n'importe où sur votre feuille de score. Si cette case est un cercle d'activation, effectuez immédiatement l'action correspondante. Une action étoile ne peut pas être utilisée pour remplir une case pièce ou une case poisson.

**Remarque** : si vous déclenchez des actions étoile pendant la phase de pêche, vous les réalisez une fois que toute la pêche est terminée.

**Exemple F** : Sig gagne 3 pièces, il coche donc 3 cases sur sa piste de pièces, dont 1 case étoile.

Cela déclenche une action étoile, ce qui signifie que Sig peut immédiatement remplir la case libre la plus haute n'importe où sur sa feuille de score. Il choisit de remplir la case libre la plus haute du magasin d'appâts.



## Utiliser n'importe quel dé comme pièce



À tout moment pendant les phases bateau et ville, vous pouvez gagner 1 pièce au lieu d'utiliser un dé pour son action normale. Vous pouvez le faire avec le dé que vous avez choisi à votre tour et/ou avec le dé restant que tous les joueurs utilisent.

## Bonus de permis

Vous obtenez des capacités supplémentaires en activant des permis pendant le jeu. Lorsque vous activez un permis supplémentaire du même type, ce bonus est remplacé par le bonus de niveau suivant, le plus fort (les bonus ne sont pas cumulables). De plus, lorsque vous activez le deuxième permis d'un type donné, vous gagnez immédiatement 2 pièces. Tous les permis de pêche de niveau 3 rapportent des PV à la fin de la partie.

## PERMIS DE PÊCHE À LA CREVETTE

1. Lorsque vous choisissez un dé crevette, vous pouvez l'utiliser comme n'importe quel dé bateau.
2. Lorsque vous choisissez un dé crevette, vous pouvez l'utiliser comme n'importe quelle face de dé bateau et faire 1 action étoile (c'est-à-dire que vous remplissez 2 cases au total).
3. Lorsque vous sélectionnez un dé crevette, vous pouvez l'utiliser comme 2 faces de n'importe quel dé bateau et faire 1 action étoile (c'est-à-dire que vous remplissez 3 cases au total).

**Remarque :** les bonus du permis pour la crevette ne s'appliquent qu'au dé que vous choisissez à votre tour - et non au dé utilisé par tous les joueurs. Vous pouvez utiliser ce permis pour utiliser un dé crevette comme trois pièces.

## PERMIS DE PÊCHE À LA MORUE

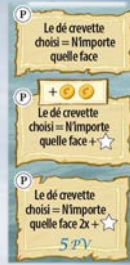
1. Mise à l'eau d'un bateau, gagnez 1 pièce.
2. Mise à l'eau d'un bateau, gagnez 2 pièces.
3. Mise à l'eau d'un bateau, gagnez 3 pièces.

## PERMIS DE PÊCHE AU HOMARD

1. À la phase des revenus, gagnez +1 pièce.
2. À la phase des revenus, gagnez +2 pièces.
3. À la phase des revenus, gagnez +3 pièces.



Permis pour la morue



Permis pour la crevette



Permis pour le homard

## PERMIS DE PÊCHE À L'ESPADON

1. Après la phase de pêche, vous pouvez réaliser 1 action étoile.
2. Après la phase de pêche, vous pouvez réaliser 1 action étoile et gagner 1 pièce.
3. Après la phase de pêche, vous pouvez réaliser 2 actions étoile consécutives.

**Note :** Les bonus de permis de pêche à l'espadon ne s'appliquent pas aux phases de pêche personnelles déclenchées par le Club du Capitaine.

## PERMIS POUR LES HUÎTRES

1. Lorsque vous pêchez, vous pouvez soit attraper 2 poissons, soit attraper 1 poisson et gagner 1 pièce.  
Cela peut être fait une fois par bateau ostréicole mis à l'eau. Vos bateaux ostréicoles ont une capacité de 6 poissons.
2. Lorsque vous pêchez, vous pouvez soit attraper 2 poissons, soit attraper 1 poisson et gagner 1 pièce.  
Vous pouvez le faire une fois par bateau mis à l'eau. Vos bateaux ostréicoles ont une capacité de 8 poissons.
3. Lorsque vous pêchez, vous pouvez soit attraper 2 poissons, soit attraper 1 poisson et gagner 1 pièce.  
Vous pouvez le faire une fois par bateau mis à l'eau. Vos bateaux ostréicoles ont une capacité de 10 poissons.

**Remarque :** une fois qu'un bateau ostréicole est plein, il ne peut pas être utilisé pour gagner des pièces.



Permis pour l'espadon



Permis pour les huîtres

## Navires du port

**CRABE ROYAL** - Quand vous remplissez le premier cercle, vous activez votre permis de crabe royal et choisissez immédiatement 1 bonus disponible. Une fois qu'un bonus a été choisi, aucun autre joueur ne peut plus le choisir. Quand vous remplissez les cercles suivants, vous mettez à l'eau un bateau pour le crabe royal, qui pêchera normalement. À la fin de la partie, le permis vaut 5 PV et vous marquez également des PV (max. 10) pour le bonus que vous avez sélectionné.

**Exemple G :** Jérôme active son permis de pêche au crabe royal et sélectionne les 2 PV par bonus de construction. À la fin de la partie, il a terminé 6 bâtiments sur le quai. Le permis de pêche au crabe royal lui rapporte 5 PV plus un maximum de 10 VP pour l'achèvement des bâtiments, soit un total de 15 VP.

**LE CLUB DU CAPITAINE** - Quand vous remplissez un cercle, vous effectuez une phase de pêche privée, avec chacun de vos bateaux. Vos adversaires n'attrapent PAS de poisson lors cette phase de pêche privée.

**Rappel :** Le bonus du permis à l'espadon ne s'applique PAS à une phase de pêche privée.

**BATEAU DE RECHERCHE** - Quand vous remplissez un cercle, vous mettez à l'eau un bateau de recherche. Ils rapportent chacun 1 PV à la fin de la partie. Tous les bonus liés aux bateaux s'appliquent, mais les bateaux de recherche ne sont jamais considérés comme des bateaux pleins, car ils ne prennent pas de poisson.

**BARGE** - Après avoir rempli le cercle, au début de chaque phase de pêche (y compris les phases de pêche privées du Club du Capitaine), la barge prend 1 poisson pour chaque bateau plein que vous avez. Tous les bonus liés aux bateaux s'appliquent.

**INUIT** - Quand vous remplissez un cercle d'activation, vous mettez immédiatement à l'eau un bateau Inuit. Un bateau Inuit attrape 1 poisson à chaque phase de pêche. Tous les bonus liés aux bateaux s'appliquent.

## Marché

Prendre un dé ville avec une face marché vous permet de gagner un nombre de pièces basé sur le nombre total de poissons dans tous vos bateaux. Le tableau du marché indique le nombre de pièces gagnées. Par exemple, si vous avez 9 poissons, vous gagnez 3 pièces. Cela ne retire pas le poisson de vos bateaux.

MARCHÉ		
Poisson		Pièces
0-4	2	
5-11	3	
12-19	4	
20-29	5	
30-39	6	
40+	7	



## Les Bâtiments du quai

**CASINO** - Après avoir rempli le cercle d'activation, vous pouvez relancer le dé que vous avez choisi au cours de n'importe quelle phase et utiliser le nouveau résultat. Il rapporte 2 PV à la fin de la partie.

**BANQUE & DÉPÔT AMA** - À la fin de la partie, rapporte 2 PV pour chaque case remplie.

**BUFFET DE LA MER** - Après avoir rempli le cercle, vous pouvez utiliser un dé bateau lors des tours suivants pour cocher le type d'hexagone correspondant à côté du Buffet de la mer (au lieu de l'utiliser). À la fin de la partie, vous gagnez des points bonus en fonction du nombre d'hexagones différents que vous avez cochés :

1|2|3|4|5 hexagones = 1|3|6|10|15 PV

**Remarque :** les bonus de permis pour les crevettes ne s'appliquent pas aux dés crevette utilisés au Buffet de la mer. Les actions étoile ne peuvent pas non plus être utilisées pour remplir un hexagone Buffet de la mer.

**CHANTIER NAVAL** - Après avoir rempli le cercle, vous pouvez utiliser n'importe quel dé pour effectuer une action étoile (au lieu de l'utiliser normalement). Vous pouvez le faire jusqu'à 3 fois au cours du jeu. Remplissez une étoile à côté du chantier de récupération après chaque utilisation. Il rapporte 2 PV à la fin de la partie.

**PUB DU MARIN PÊCHEUR** - À la fin de la partie, rapporte 10 PV si vous avez rempli toutes les cases.

**MAGASIN D'APPÂTS** - Après avoir rempli le cercle, gagnez 2 pièces (au lieu de 1) en utilisant n'importe quel dé comme pièce. Il rapporte 2 PV à la fin de la partie.

**FUMOIR** - Après avoir rempli le cercle, gagnez +2 pièces lorsque vous utilisez le marché. Il rapporte 3 PV à la fin de la partie.

### CONSERVERIE RIDBACK

Après avoir rempli le cercle, gagnez +1 pièce pour chaque bateau plein pendant la phase de revenu. Elle rapporte 1 PV à la fin de la partie.

## Cartes Capitaine (module optionnel)

Lors de la mise en place, vous pouvez utiliser ce module optionnel pour déterminer les bonus de départ et donner à chaque joueur un bonus personnel de score de fin de partie. Au lieu de lancer un dé, chaque joueur se voit attribuer au hasard une carte Capitaine. Sur leur feuille de score, ils remplissent les 3 premières cases du type de bateau indiqué, ainsi que les cases pour les navires du port et/ou les bâtiments du quai indiqués.

## Cartes trophée (module optionnel)

Ce module optionnel ajoute des objectifs à court et long terme pour lesquels les joueurs s'affrontent. Lors de la mise en place, sélectionnez au hasard 1 carte trophée or et 1 carte trophée argent. Placez-les face visible au centre de la zone de jeu. Les trophées or (5 PV) sont attribués à la fin de la partie à celui qui remplit la condition de score, tandis que les trophées argent (5 PV) sont attribués au premier joueur qui remplit la condition.



## Mode Solo

Dans le mode solo, vous travaillez à la construction du plus grand empire de pêche que Ridback Bay n'aït jamais vu, tandis que la capitaine Ruth tente de s'approprier les meilleurs secteurs de pêche !

### Mise en place du mode solo

1. Prenez un crayon et une feuille de score. (La capitaine ne reçoit PAS de feuille de score.)
2. Lancez un dé bateau pour déterminer votre bonus de départ. Sur votre feuille de score, remplissez les 3 premières cases du type de bateau correspondant au résultat obtenu (Relancez n'importe quel résultat 🎲🎲🎲). Cela vous permet d'obtenir immédiatement un permis et un bateau de ce type.
3. Préparez le bateau et les dés ville comme vous le feriez dans une partie à 2 joueurs.
4. Placez les 3 jetons capitaine sur les zones crevettes, crabe royal et casino de votre feuille de score. (Voir *Déplacement des jetons* pour plus de détails.)

### Principes du jeu en solo

Vous jouez en premier lors des manches impaires, tandis que la capitaine joue en premier lors des manches paires. Lors de la phase des bateaux et de la phase de ville, vous choisissez un dé et la capitaine choisit un dé. Vous et la capitaine utiliserez tous deux le dé partagé restant. (Voir *Priorité du capitaine* pour déterminer quel dé la capitaine choisira.)

Lorsque vous choisissez un dé, cochez la case libre la plus haute dans la section correspondante de votre feuille de score, comme d'habitude. Lorsque la capitaine choisit un dé, il raye les **2 cases libres les plus basses** dans la section correspondante de votre feuille de score.

Lorsque vous utilisez le dé partagé, cochez une case comme d'habitude. Lorsque la capitaine utilise le dé partagé, il doit cocher **la case la plus basse** dans la section correspondante de votre feuille de score. Si la capitaine et vous visez tous deux la même case lors de l'utilisation du dé partagé, la priorité est donnée au premier joueur dans l'ordre du tour de cette manche.

**Exemple H :** c'est la phase de bateau du troisième tour. La réserve de dés est : crevette, crevette, morue. Vous choisissez en premier dans cette manche, et vous choisissez crevette, en cochant la case libre la plus haute dans la zone crevette. La capitaine choisit ensuite la morue et raye les deux cases libres les plus basses de la zone morue. La capitaine et vous utilisez ensuite le dé crevette restant - vous cochez la case libre la plus haute dans la zone crevette et le capitaine raye la case libre la plus basse dans la zone crevette.



Si la capitaine raye un cercle d'activation, vous ne pouvez plus l'utiliser.

**Exception !** Sur le QUAI, vous pouvez toujours terminer un bâtiment si vous le faites avant que la capitaine ne raye toutes les cases de ce bâtiment.

Cela signifie qu'il est possible pour la capitaine d'éliminer le casino, le Buffet de la mer, le chantier naval, le magasin d'appâts, le fumoir ou la conserverie Ridback en une seule action !

## Mouvement des jetons

À la fin de la manche, avancez les 3 jetons capitaine dans leur boucle respective. Chaque jeton passe à la section suivante dans sa boucle dans le sens horaire (*voir ci-dessous*). Les jetons capitaine sautent les sections qui n'ont pas de cases disponibles.

**Jeton bateau :** crevette > morue > homard > espadon > huître > crevette...


**Jeton port :** crabe royal > Club du Capitaine > bateau de recherche > barge > Inuit > crabe royal...

**Jeton quai :** Casino > Banque & Dépôt Ama > Chantier naval > Magasin d'appâts > Conserverie Ridback > Fumoir > Pub du marin pêcheur > Buffet de la mer > Casino...

**Exemple 1 :** *c'est la fin de la 5<sup>e</sup> manche. Le jeton bateau passe de l'huître à la crevette, le jeton de port passe de l'Inuit au crabe royal, et le jeton de quai passe de la Conserverie Ridback au fumoir.*

Utilisez les informations ci-dessous pour déterminer le dé que la capitaine choisira dans la réserve de dés pendant la phase des bateaux et la phase de ville.

**Phase des bateaux :** La capitaine choisira un dé du type de bateau sur lequel son jeton est placé, ou le plus proche de celui-ci dans le sens horaire. La capitaine ne choisit jamais un dé d'un type de bateau qui n'a pas de case disponible - sauf si c'est sa seule option, auquel cas il passe.

La face  du dé est un « joker » pour la capitaine. Elle ne la choisit que si elle n'a pas d'autre choix. Quand elle le fait, la capitaine raye la case libre la plus basse de la section où se trouve son jeton bateau (ou la prochaine section disponible dans le sens horaire, si elle est complète).

**Phase de ville :** Dans cette phase, l'ordre de priorité du capitaine est toujours **Port > Quai > dé bateau > Marché**. Lorsqu'elle choisit un dé port ou quai, elle cible toujours la zone avec son jeton, ou la zone suivante dans le sens horaire, si elle est pleine. Lorsqu'elle sélectionne le dé marché (ou lorsqu'il s'agit du dé partagé), elle raye la prochaine case étoile disponible sur votre piste de pièces. Vous devez maintenant passer cette case et renoncer à cette étoile lorsque vous gagnez des pièces.

## Fin de la partie

La partie en solo se termine au bout de **8 manches**. Additionnez votre score et consultez le tableau des réussites en solo pour voir le niveau que vous avez atteint !

RÉUSSITES EN SOLO	
85+	Capitaine Loup de mer
75-84	O Capitaine ! Mon Capitaine
65-74	Matelot
50-64	Mousaillon
<50	Débutant

## Crédits

**Auteurs :** Benjamin Pinchback et Matthew D. Riddle

**Illustrations :** Marius Janusonis, Nolan N. Nasser

**Conception graphique :** Charlie Bink, Alex Colby, Randal Lloyd

**Montage :** Dustin Schwartz

**Test de jeu :** Unpub 7 players, Chris Kirkman, Lillian Hagmann, Patrick Brophy, Patrick Hillier, John du Bois, Justin Bowman, et tous ceux que nous avons oubliés !

**Remerciements particuliers** à Stefan Lorenzutti

2020 FRED Distribution Inc. Tous droits réservés.

801 Commerce Drive, Bldg #5. Leitchfield, KY 42754.

[www.eagle-gryphon.com](http://www.eagle-gryphon.com)

**Traduction française :** Stéphane Athimon

**Relecture des règles françaises :** Thierry Vareillaud, Natacha Athimon-Constant, Runes Edition

## Manche

### **1. Phase des bateaux**

Lancez la réserve de dés bateau.

Chaque joueur, dans l'ordre du tour, choisit et utilise un dé bateau. Ensuite, tous les joueurs utilisent le dé bateau restant à la fin de la phase.

### **2. Phase des revenus**

Tous les joueurs perçoivent des revenus de base de 1 pièce, plus les éventuels bonus des permis et des bâtiments.

### **3. Phase de pêche (uniquement pour les manches paires)**

Les bateaux de tous les joueurs prennent 1 poisson.

### **4. Phase de la ville**

Lancez la réserve de dés ville.

Chaque joueur, dans l'ordre du tour, choisit et utilise un dé ville ou bateau. Ensuite, tous les joueurs utilisent le dé ville ou bateau restant à la fin de la phase.

### **Fin de la manche**

À la fin de la manche, passez le marqueur premier joueur vers la gauche.

## Décompte final

**PÊCHE** : 1 PV par poisson pêché sur tous les bateaux (y compris le crabe royal, la barge et les Inuits)

**BATEAUX** : PV pour chaque bateau que vous avez mis à l'eau

**PERMIS** : PV pour les permis

**BÂTIMENTS** : PV pour les bâtiments sur le quai

**BONUS** : PV pour le bonus de permis de pêche au crabe royal (max. 10 PV), les bonus trophées, les cartes capitaine et autres bonus.

## Rappels

Chaque fois qu'une étoile est remplie sur votre piste de pièces, vous réalisez immédiatement une action étoile.

Pendant les phases des bateaux et de ville, vous pouvez choisir de gagner une pièce au lieu d'utiliser le dé que vous avez choisi.

Lorsque vous activez un permis de niveau 2, vous gagnez 2 pièces.