

En mer



Brigantin

tour de jeu



A terre

*Piocher une carte **Action***
Maximum 5 cartes en main à la fin du tour.

*Piocher une carte **Abordage***
Facultatif / Maximum 1 par tour.

Mes dégâts sont inférieurs à sa défense
La carte **Abordage** est défaussée.

Mes dégâts sont supérieurs ou égaux à sa défense
Je capture alors la carte et la place à côté de mon capitaine.
Je gagne un butin associé mais je perds parfois de l'équipage.

*Si la carte est un **corsaire**, je subis l'effet de la carte*
L'effet est appliqué avant de résoudre le combat.
Si je le bats, il ne pourra pas être détruit par les autres joueurs.

*Détruire une carte **Abordage** appartenant à un autre joueur*
Nécessite une carte **Pillage**, **Grappin d'abordage** ou **Premier Lieutenant**.
Mes dégâts doivent être supérieurs ou égaux à la défense de la carte attaquée.
La carte est alors défaussée mais je gagne le butin et subis la perte d'équipage.
Si la carte détruite était un port avec un navire dessus, le navire va sur un autre port disponible. Si ce n'est pas possible, le navire est également défaussé.

Membres d'équipage



Canonnier
Inflige un point de dégât.



Vigie
Pioche deux cartes **Abordage** et choisit celle à attaquer.



Maître Canonnier
Multiplie par deux les dégâts des Canonniers.



Premier Lieutenant
Aborde le navire d'un autre joueur. (Puis devient Canonnier.)



Compter ses pièces d'or
Réserve d'or + une pièce d'or par port / sloop.

*Acheter des cartes **Equipage***
Facultatif / Maximum 6 cartes.

*Acheter des cartes **Action***
Facultatif / Maximum 5 cartes en main.

*Retourner une carte de son **Equipage***
Facultatif / Le coût à payer est celui du personnage à acheter.

*Les pièces d'or non utilisées vont dans la **Réserve d'or** (maximum 3)*

*Réorganiser ses cartes **Abordage***
Facultatif / Je peux répartir mes navires entre ma flotte et mes ports - maximum 1 navire par port.
Quand un navire est placé en défense d'un port, le bonus défensif remplace la défense du port.
Le navire ne peut pas être attaqué.

Notes

- Dès que 5 cartes **Action** sont jouées, on déclenche une carte **Evénement**.
- Un joueur ne peut pas avoir plus de deux cartes **Action** face cachée devant lui.
- Un joueur peut attaquer une carte **Abordage** et des joueurs dans le même tour.
- Quand une carte **Equipage** est volée à un autre joueur, elle devient **Canonnier**.
- Un joueur peut se défausser à n'importe quel moment d'une carte **Equipage**.
- A l'exception des **Canonniers**, un joueur ne peut pas posséder plusieurs membres d'équipages identiques (2 Maîtres Canonniers par exemple).