

# PIRATES OF THE SPANISH MAIN

## LE JEU

**Pirates of the Spanish Main™** (*Pirates du nouveau monde*) est un jeu stratégique rapide de piratage (skullduggery) naval pour 2 joueurs ou plus. Ces règles décrivent le jeu à 2 ; les règles multijoueurs seront mises en ligne plus tard à l'adresse [wizkidsgames.com](http://wizkidsgames.com). Les joueurs rassemblent bateaux et équipages et déploient leur flotte afin de capturer et défendre les trésors enterrés. Pour gagner, un joueur doit poser plus de la moitié du trésor initial sur son île d'origine. A la fin du jeu, le vainqueur peut garder tous les trésors qu'il ou elle a amassés durant la partie.

## CONTENU

Chaque paquet de jeu contient ces règles, un dé à 6 faces (un « d6 »), une carte île et 6 cartes plastiques styrène contenant les bateaux, équipages et trésors .

## LES CARTES

Construisez les bateaux en extrayant les composants d'1, 2 ou 3 cartes. Extrayez équipages, trésors et îles des supports . Bateaux, équipages et trésors peuvent être réinsérés dans leurs cartes pour stockage ; les îles ne le peuvent pas . **Bateaux:** Utilisez les bateaux pour explorer les eaux de Spanish Main, collecter des trésors et les engager dans des batailles navales. Une carte du bateau est imprimée avec les caractéristiques importantes, (vous aurez ainsi à les avoir à portée de main) telles que : le nom du bateau, la nationalité, la capacité, le nombre de mâts, la contenance de la soute, les mouvements de base, le coût en points, et les portées de tir et niveaux de canon.

Sur le dos de chaque carte de bateau se trouvent une longue barre rouge (« L ») et une courte barre blanche (« S ») ; ces barres vous aident à résoudre les déplacements, attaques ainsi que quelques caractéristiques des bateaux. Une capacité de soute indique combien d'équipages et/ou trésors combinés il peut transporter .

**Equipage :** Vous n'avez pas l'obligation de jouer avec équipage dans vos parties, mais plusieurs sont fournis avec des capacités qui ajoutent de la saveur et des options au jeu.

**Trésors :** Au début de la partie, les trésors sont placés sur des îles à découvrir par les flottes des joueurs. Plusieurs sont aussi fournies avec des capacités qui affectent le jeu.

**Îles :** Au début de la partie, les îles sont disséminées sur la surface de jeu.

## INSTALLATION

Le jeu peut être joué sur n'importe quelle surface de table ou autre surface plate, avec les seuls contenus de 2 packs de jeu. Chaque joueur lance un d6 (relancez en cas d'égalité). Le joueur qui obtient le plus grand résultat commence, l'autre est le second joueur.

## CREER UNE FLOTTE

Chaque bateau et équipage a une valeur de point et appartient à l'un des 3 drapeaux : Angleterre, Pirate, Espagne. Pour créer une flotte, déterminez à combien de points vous allez jouer votre partie. Nous recommandons une partie à 30 points, bien que n'importe quel coût de point puisse être choisis aussi longtemps que les 2 flottes utilisent le même coût. Choisissez les bateaux et équipages (si plusieurs) avec une combinaison de points allant jusqu'au total prédéterminé, sans le dépasser.

Indiquez quels bateaux sont les vôtres en choisissant un type d'«oriflamme» et en l'insérant sur le plus haut mât de votre bateau (ou en plaçant un marqueur proche des bateaux qui ne peuvent recevoir d'«oriflamme»). Chaque bateau doit faire flotter le drapeau de sa nationalité à partir de sa poupe (arrière du bateau) ; les joueurs peuvent construire des flottes des nationalités mélangées.

## PLACEMENT DES ILES

Pour une partie à 30 points, nous recommandons d'utiliser 6 îles. L'ajustement du nombre d'îles utilisées dépend du coût de la partie. Si vous avez besoin d'îles supplémentaires, utilisez des objets de taille similaire pour les représenter. En commençant par le premier joueur, chacun à son tour place une île. Une île doit être distante d'au moins 2 barres L d'une autre île.

Une fois les îles placées, le second joueur choisit laquelle sera l'île de départ du premier joueur. Le premier joueur place son ou ses bateaux de sorte que leur proue (mesurée depuis le bout avant jusqu'au premier mât) touche cette île. Le premier joueur choisit alors l'île de départ du second joueur, et ce joueur effectue la même opération. Les îles restantes sont appelées les îles sauvages.

## PLACEMENT DE L'EQUIPAGE

Si vous avez choisi l'homme d'équipage, posez-le face cachée soit sur votre île de départ, soit sur la carte du bateau sur lequel il a été assigné. Chaque homme d'équipage occupe 1 point de soute du bateau. Un bateau ne peut transporter un équipage dont la combinaison de points est plus élevée que le coût du bateau, peu importe la capacité de sa soute.

Les hommes d'équipages ne peuvent utiliser leurs capacités que sur les bateaux, jamais sur les îles. Si un homme d'équipage et un bateau ne sont pas de la même nationalité, cet équipage ne peut utiliser sa capacité tant qu'il est sur ce bateau. Vous devez révéler un homme d'équipage quand il utilise sa capacité ; il doit rester face visible pour la suite de la partie.

Certains hommes d'équipage sont « liés » entre eux. Quand des hommes d'équipage liés sont sur le même bateau, ce bateau obtient +1 point de soute.

*Les équipages suivants sont les équipages type. Chacun confère une capacité au bateau qui le transporte : continuez à lire pour apprendre comment les utiliser dans le jeu !*

- Canonnier (*Canonner*) : Une fois par tour, un des canons de ce bateau peut tirer une seconde fois s'il a raté.
- Capitaine (*Captain*) : Ce bateau peut bouger et tirer durant la même action de déplacement.
- Explorateur (*Explorer*) : Ce bateau peut accoster et explorer une île sauvage durant la même action de déplacement.
- Barreur (*Helmsman*) : Ce bateau gagne +S à son mouvement de base.
- Mousquetaires (*Musketeer*) : Ce bateau gagne un canon «dé blanc» de valeur 3 qui ne peut avoir sa ligne de mire ou lancé de canon augmenté. Il peut tirer à partir de n'importe quel mât (même un mât éliminé).
- Rameurs (*Oarsman*) : S'il est abandonné, ce bateau gagne un mouvement de base S. Cet homme d'équipage ne prend pas de place dans la soute.
- Charpentier (*Shipwright*) : Ce bateau peut réparer en mer ou à n'importe quelle île.

## PLACEMENT DES TRÉSORS

Chaque trésor est annoté d'un nombre indiquant de combien est sa valeur en Or. Pour une partie à 30 points, chaque joueur doit apporter 6 trésors totalisant 12 pièces d'Or. Mélangez ces trésors avec leur valeur en pièces d'Or face cachée et ensuite distribuez-en 3 à chaque île sauvage.

Quelques trésors sont uniques. Au début de la partie, le trésor unique a une valeur de 0 en pièces d'Or. Cette valeur peut changer plus tard dans le jeu, selon la capacité du trésor.

## COMMENCER LA PARTIE

Le premier joueur commence le premier tour. Chaque tour, vous pouvez donner 1 des ces 4 actions à chacun de vos bateaux : déplacement, exploration, tir, ou réparation. Les capacités de bateau, équipage et trésor peuvent affecter ces action.

**Action gratuite** : À moins d'un effet particulier qui requiert une de ces 4 actions, cet effet est une action gratuite. Les actions gratuites arrivent automatiquement et immédiatement ; elles ne comptent pas comme une action de bateau pour le tour sur lequel elles agissent.

## DEPLACEMENT

Si un mouvement de bateau est L, utilisez la barre rouge afin de mesurer son déplacement. Si c'est S, utilisez la blanche. Pour déplacer un bateau, placez le bout de sa proue de telle sorte qu'elle touche une des extrémités de la barre colorée appropriée, comme le montre l'illustration de la page suivante. Inclinez la barre dans la direction où vous voulez voir votre bateau bouger afin qu'elle soit en ligne droite le long de ce bord ; vous pouvez bouger le bout de la proue de la longueur de la barre. A la fin du mouvement, la proue du bateau doit faire face à la direction où elle a bougé. Un bateau ne peut se déplacer au travers d'une île ou d'un autre bateau. Si un bateau a une combinaison de déplacement, tels que L+S, vous pouvez les prendre dans n'importe quel ordre, et le bateau peut changer de direction uniquement entre chaque mesure.

**A la dérive** : Un bateau est à la dérive (abandonné, ne peut bouger) quand il n'a plus de mâts. Un bateau à la dérive ne peut recevoir que des actions de réparation ou d'exploration. Un bateau à la dérive peut encore transporter des trésors et hommes d'équipage.

**Se retourner** : Un bateau peut tourner sur place afin que sa proue finisse à l'endroit d'où sa poupe est partie (un tour maximum de 180°). Se retourner requiert une action de mouvement.

**A quai** : Après qu'un bateau ait reçu une action de mouvement, si sa proue touche une île, il est amarré. Vous ne pouvez accoster sur l'île de départ d'un adversaire. En tant qu'action gratuite, un bateau amarré à une île peut déposer et embarquer de l'équipage ou transférer de l'équipage de ou vers un autre bateau amarré à la même île.

**Éperonner** : Immédiatement après qu'un bateau ait fait son mouvement, si sa proue touche n'importe quelle partie non-proue d'un bateau ennemi, vous pouvez éperonner ce bateau en tant qu'action gratuite. Lancez 1 d6. Si le résultat est plus grand que le nombre de mâts restants sur le bateau ennemi, le contrôleur de ce bateau doit choisir et éliminer (enlever) un mât. A moins que le bateau ennemi ne devienne à la dérive (abandonné) d'avoir été éperonné, le bateau attaquant est automatiquement accroché. Des bateaux ne peuvent s'éperonner l'un l'autre tant qu'ils sont accrochés.

**Accroché** : Un bateau est accroché quand sa proue est en contact avec n'importe quelle partie d'un bateau ennemi. Le bateau accroché ne peut pas bouger jusqu'à ce l'autre bateau s'écarte ou soit mis à la dérive.

**Abordage** : Immédiatement après qu'un bateau en ait éperonné un autre, l'un ou l'autre des joueurs peut lancer un abordage en tant qu'action gratuite ; le joueur dont c'est la tour décide le premier. Chaque joueur lance un d6 et ajoute le résultat au nombre de mâts restant de son bateau impliqué dans l'éperonnage. Le joueur avec le plus gros score peut soit éliminer un homme d'équipage soit voler un trésor du bateau ennemi.

**Remorquage** : Après qu'un bateau ait effectué son mouvement, si celui-ci (n'importe quelle partie) touche la proue d'un bateau à la dérive, il peut le remorquer. En tant qu'action gratuite, placez le bateau à la dérive de sorte que sa proue touche la poupe du bateau remorqueur. Le bateau remorqué et n'importe quel équipage sur celui-ci rejoignent la flotte du joueur remorqueur. Le mouvement de base du bateau remorqueur devient S ; le remorqué bouge avec le remorqueur en tant qu'action gratuite. Quand le remorqueur accoste, accostez le bateau remorqué à la même île pour une action gratuite.

## EXPLORATION

L'action d'exploration vous permet de découvrir des trésors sur des îles sauvages et de les charger sur vos bateaux. Quand vous accostez à une île sauvage, marquez votre passage en y laissant un «oriflamme» (ou autre marqueur) sur l'île ; si vous accostez à une île marquée déjà de votre «oriflamme», vous pouvez l'explorer en tant qu'action gratuite, après l'accostage. Donnez à votre bateau accosté une action d'exploration et regardez tous les trésors de l'île (sans les révéler à l'autre joueur) et choisissez celui que vous souhaitez prendre. Chaque trésor occupe une place dans la soute. Placez chaque trésor choisi face cachée sur la carte de caractéristique (plastifiée) du bateau. Chaque trésor non embarqué, doit rester face cachée sur l'île. Révélez la valeur du trésor lorsque vous le déchargez dans votre île de départ, ce qui est considéré comme une action gratuite à cet endroit.

Un trésor unique ne prend pas de place dans la soute. Le trésor unique doit être pris par le premier joueur qui explore l'île sur laquelle il est placé. Placez-le face découverte sur la carte de capacités du bateau, toute capacité qu'elle peut posséder entre en jeu. Vous pouvez également explorer tout bateau ami ou à la dérive que votre bateau touche, vous permettant de transférer trésor et équipage entre bateaux.

## TIRS

Chaque mât d'un bateau a un canon qui peut tirer sur les bateaux ennemis. Quand son mât est éliminé, un canon est éliminé (ne peut plus tirer). Quand vous donnez une action de tir à un bateau, vous pouvez tirer autant de ses canons sur autant de cibles disponibles à sa portée de tir. Quand un canon tire, dessinez une «ligne de mire» invisible partant du point central du mât associé vers n'importe quelle partie du bateau ciblé. Si cette ligne traverse les mâts ou voiles de votre propre bateau, des îles, ou d'autres bateaux (autres que le bateau dont la ligne de mire arrive), le tir ne peut être fait. Vous ne pouvez tirer sur des bateaux accostés à l'île de départ de leur joueur.

Sur chaque mât est inscrit un dé rouge ou blanc. Si le dé du mât est rouge, utilisez la barre L pour mesurer sa portée de tir; s'il est blanc, utilisez la barre S. Pour déterminer si un bateau ennemi est à portée de tir, placez le bout de la barre colorée appropriée sur le centre du mât dont le canon fait feu ; si une partie du bateau ennemi touche l'autre bout de la barre, vous pouvez lui tirer dessus. Le nombre de points sur le dé du mât représente le niveau de précision de l'équipage.

Vous devez obtenir plus que ce nombre sur 1 d6 afin de toucher cette cible. Un résultat de 1 manque automatiquement. Quand un bateau est touché, son propriétaire doit choisir et éliminer un mât du bateau. Si un navire à la dérive est touché, il sombre ; retirez immédiatement de la partie le bateau et son équipage. Divisez équitablement tous les trésors du bateau coulé entre les deux joueurs. L'or englouti est reçu du bateau naufragé dès lors qu'il coule, mettez-le sur votre île de départ pour une action gratuite. La seule exception concerne le trésor unique, lequel est retiré de la partie quand il coule. Si le trésor englouti ne peut être divisé équitablement, le joueur l'ayant coulé garde le montant impair.

## RÉPARATION

L'action de réparation permet à un bateau accosté à l'île de départ du joueur de réparer (remettre en jeu) un mât.

## GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur à obtenir plus que la moitié du trésor de départ (mesuré en or) sur son île gagne la partie !  
Le vainqueur garde tous les trésors utilisés dans la partie excepté ceux qui étaient sur l'île de l'adversaire.

## RÈGLES DE HAUTE MER

- Après le jeu, redonnez tous les bateaux ayant changé de flotte durant la partie à leurs propriétaires.
- 2 sources (e.g, bateaux et équipage OU équipage et équipage, etc..) qui ont la même capacité ne peuvent se cumuler. Par exemple, si un bateau a la capacité de l'Oars, un Oarsman sur ce bateau n'a pas d'effet additionnel.
- Les textes de capacité sur les cartes remplacent ces règles ; les capacités sont des exceptions à ces règles. La seule règle qui ne peut être remplacée est celle du tir raté par un canon dans le cas d'un d6 donnant « 1 ».

# MULTIJOUEUR

Jouer à POTSM avec plus de 2 joueurs utilise toutes les règles standard avec les exceptions suivantes :

## **Préparation :**

Chaque joueur apporte 3 îles et 6 trésors de n'importe quelle valeur ou type.

## **Mise en place :**

Chaque joueur lance un d6. Le joueur avec le plus gros score (relancez en cas d'égalité) est le premier joueur, et il (ou elle) place la première île. Continuez de cette manière, chaque joueur plaçant une île, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'îles. Le dernier à avoir placé une île désigne son île natale. Le joueur à la gauche du premier joueur fait de même et ainsi de suite ... Une fois toutes les îles de départ placées, le premier joueur prend le premier tour, le joueur à sa gauche le suivant etc. Placez les trésors tel que sur la règle standard. Chaque île doit avoir 3 jetons trésor.

## **Trésor & victoire :**

Contrairement aux règles standard, le trésor n'est pas révélé quand il est déposé sur l'île natale d'un joueur. Tout trésor unique, toutefois, est révélé à l'île sauvage selon les règles standard.

Une fois le dernier jeton trésor chargé sur un bateau, différenciez ce bateau avec un jeton FIN .

Le jeu finit quand l'une de ces 3 conditions est remplie :

- Le bateau avec le jeton FIN décharge le dernier trésor sur son île natale.
- Le bateau avec le jeton FIN est coulé.
- Il ne reste plus qu'un seul joueur avec un bateau valide (non-coulé).

Pour les parties avec 4 joueurs ou plus, il existe une condition de victoire supplémentaire possible :

- La moitié des joueurs n'ont plus aucun bateau de leur flotte.

Quand une de ces quatre conditions est remplie, révélez tous les trésors, comprenant ceux sur les bateaux. Chaque joueur ajoute sa valeur total de trésor de son île natale et de ses bateaux. Le joueur avec le plus grand trésor gagne !

Note : Un trésor sur un bateau coulé ne compte pour la victoire d'aucun joueur.

# QUESTIONS FREQUENTES

## MISE EN PLACE

Q : Y a t'il une taille spécifique requise pour la table de jeu ?

R : Au maximum, aucune île ne peut être à plus de 4L des autres. Donc une partie à 3'x3' d'aire de jeu devrait avoir assez de place.

Q : Peut-on utiliser plus qu'un seul même bateau ou équipage dans notre flotte ?

R : Oui. Vous pouvez utiliser autant de bateaux et équipages en double que vous souhaitez.

Q : Peut-on avoir plus qu'un seul même équipage sur un même bateau ?

R : Oui. Vous pouvez mettre des équipages identiques sur votre bateau. Cependant, leurs capacités ne sont pas cumulables.

Q : Utilise-t-on 6 jetons Or (de coûts variés) totalisant 12 pièces d'Or pour chaque joueur, ou autant de jetons voulus pourvu que l'on atteigne un total de 12 pour chaque joueur ?

R : Chaque joueur fournit le même nombre de jetons trésor avec un total en pièces d'Or identique à tous. Vous pouvez, par exemple, mettre 4 trésors uniques et 2 pièces d'Or de valeur 6 (pour un total de 12) ...

## GENERALITES SUR LE DEPLACEMENT

Q : Jusqu'où un bateau peut-il tourner sans effectuer un demi-tour (come about) ?

R : La barre de mesure peut être placée à n'importe quel angle, à condition que le bateau ne couvre pas la barre.

Q : Un bateau peut-il partir et re-accoster avec une combinaison de déplacement ?

R : Oui

Q : Qu'est ce qui est considéré comme la proue et la poupe d'un bateau ?

R : La proue est la partie la plus en avant du bateau, touchant la table. La poupe est la plus arrière partie du bateau touchant la table. S'il y a un intervalle à l'un des bouts du bateau, mesurez à partir de la partie la plus proche de la réalité (actual piece) du bateau, touchant la table.

## EPERONNAGE, ACCROCHAGE, ABORDAGE ET REMORQUAGE

Q : Puis-je accrocher un vaisseau ennemi sur mon action de mouvement ?

R : Oui ! Vous pouvez « accrocher » un vaisseau ennemi en bougeant votre vaisseau afin qu'il soit en contact avec la proue de celui-ci.

Q : Qu'est ce qui est considéré comme la proue pour l'abordage ?

R : N'importe quelle partie du devant du bateau – comprenant les mâts, la tête de proue ou autres points où la table et le bateau sont en contact.

Q : Est-ce qu'une action d'abordage peut survenir **seulement** après un éperonnage ? R : Oui ! Un abordage ne peut être fait qu'immédiatement après qu'un bateau en ait éperonné un autre.

Q : Quand un abordage élimine un équipage, qui choisit l'équipage à éliminer ?

R : À moins d'une autre capacité, le joueur défenseur choisit quel équipage est éliminé.

Q : Peut-on volontairement relâcher un bateau remorqué n'importe quand ?

R : Oui.

Q : Peut-on voler un bateau remorqué par un bateau ennemi simplement en amenant son bateau de sorte qu'il touche le bateau remorqué ?

R : Non.

Q : Combien de bateaux peut-on remorquer ?

R : Un seul.

Q : Quand un bateau remorque, et qu'il n'y a pas de place derrière lui pour y mettre le bateau remorqué, peut-on le courber ?

R : Ajustez le remorqué aussi près que possible derrière le remorqueur.

## TIRER

Q : Durant une action de tir, combien de canons puis-je utiliser ?

R : Pour chaque action de tir, vous pouvez tirer chacun de vos canons pourvu qu'ils aient une cible viable.

Q : Pour cibler un bateau ennemi, le bateau ennemi doit-il se trouver au bout de la barre de mesure ou peut-il être à n'importe quel endroit de cette barre ?

R : Tant que la barre traverse la cible et n'est pas bloquée par d'autres bateaux, îles ou autres mâts et voiles de votre bateau, vous pouvez lui tirer dessus.

Q : Si je coule un bateau transportant un seul trésor de valeur 5, prends-je le seul jeton trésor, ou est-ce que la valeur est partagée - avec la chiffre impair me revenant ?

R : La valeur d'Or est totalisée et partagée de façon égale avec le chiffre impair revenant à l'attaquant. Dans cet exemple, l'attaquant recevrait 3 pièces d'Or et le défenseur 2. Si des changements doivent intervenir pour diviser l'Or équitablement, le propriétaire du bateau sombrant a le premier l'opportunité de faire le changement, s'il passe alors l'attaquant aura à choisir quel changement sera appliqué.

Q : Certains bateaux ont la capacité « *les canons à la portée de tir rouge ne peuvent toucher ce bateau* ». Ceci signifie-t-il que le bateau ne peut être touché par une longue portée de tir ou que les canons à longue portée ne peuvent toucher le bateau peut importe la distance entre les bateaux ?

R : Les canons à longue portée de tir ne peuvent toucher ce bateau – peu importe la distance.

## EXPLORATION

Q : Combien de trésors peut-on charger sur notre bateau avec une action ?

R : Vous pouvez charger autant de trésors que vous avez d'espace libre dans votre soute.

Q : Peut-on déposer trésor et équipage sur des îles qui ne sont pas notre île natale ?

R : Oui ! Si vous déposez trésor et équipage à n'importe quelle île non natale, c'est très gentil pour la collecte des autres joueurs !

Q : Ai-je à décharger tous mes trésors sur mon île natale ou puis-je sélectionner lequel je souhaite ?

R : Vous devez décharger Rhum comme pour un trésor classique. Aucun autre trésor unique ne peut être déchargé.

Q : Est-ce possible d'embarquer un équipage, puis décharger un trésor, puis débarquer un équipage sur l'île natale ?

R : Vous pouvez seulement embarquer un équipage sur votre bateau si vous avez la place en premier lieu.

Q : Est-ce qu'un équipage est considéré comme une cargaison.

R : Oui.

Q : Cargaison, trésor et équipage peuvent-ils être transférés entre bateaux ?

R : Oui, vous pouvez faire toucher vos bateaux et l'un d'eux doit dépenser une action d'exploration pour transférer les objets. Les trésors uniques peuvent être transférés par ce biais.

## GAGNER DES TRÉSORS

Q : Quand quelqu'un gagne un trésor unique, obtient-il aussi la carte contenant ses règles du propriétaire original ?

R : Si tous les joueurs acceptent de jouer avec les règles optionnelles où le vainqueur garde tous les trésor qu'il gagne, alors la carte doit partir avec le trésor unique.

## EQUIPAGE DE BASE

Q : Est-ce qu'un équipage « avec un nom » (ex : Capt'n BlackHeart) hérite des capacités d'équipage de base s'ils sont du même type (ex : captain) ?

R : Non, tous les équipages avec nom ont seulement les capacités listées sur leur carte. Ils n'héritent pas des capacités des équipages de base.

## CAPITAINE - CAPTAIN

Q : Si un bateau a plusieurs combinaisons dans son mouvement, par exemple S+L et un capitaine à son bord. Peut-il tirer entre les 2 parties de son mouvement ?

R : Non. Le tir survient après que le mouvement complet ait été effectué.

Q : Un capitaine peut-il donner les capacités de bouger et tirer à un bateau à la dérive ?

R : Oui, mais seulement si il y a un équipage ou une capacité spéciale qui lui permet de bouger et un équipage ou capacité spéciale qui lui permet de tirer à partir d'un mât manquant.

Q : Si un bateau avec capitaine se met en place pour effectuer un eperonnage et un abordage, quand est-ce que le tir arrive ?

R : L'action de tir survient après que tous les effets en cours ou résultant d'une action de mouvement soient finis.

## BARREUR - HELMSMAN

Q : Helmsman peut-il donner +S à un bateau à la dérive ayant à son bord Oarsman ?

R : Oui.

## MOUSQUETAIRES - MUSKETEER

Q : Peut-on mettre 2 musketeer sur le même bateau pour obtenir 2 tirs supplémentaires ou serait-ce de l'accumulation de capacités ?

R : Non. Seulement 1 musketeer pourrait avoir un effet sur n'importe quel tour.

Q : Est-ce qu'un canon donné par la capacité du musketeer et tirant d'un bateau qui élimine 2 mâts en 1 coup (HMS Leicester) élimine aussi 2 mâts ?

R : Oui. Tout tir d'un HMS Leicester élimine 2 mâts

## RAMEURS - OARSMAN

Q : Si j'ai plus d'un Orsman à bord, ne prennent-ils tous deux aucune place ?

R : Non, les capacités ne cumulent pas, donc chaque Oarsman additionnel après le premier occupera une place de soute.

## CHARPENTIER - SHIPWRIGHT

Q : Si je deviens propriétaire d'un bateau, suite à un remorquage, puis-je utiliser le Shipwright nouvellement capturé pour réparer immédiatement un mât sur le bateau capturé ?

R : Oui.

## CAPACITES SPECIALES

### CALICO CAT

Q : Si j'ai Calico Cat et un capitaine à bord de mon bateau et que j'obtiens un 5 sur le jeté de dé pour la capacité de Calico, puis-je effectuer une action de mouvement et « mouvement+tir » deux fois en utilisant la capacité du capitaine ?

R : Oui.

### CAPTAIN BLACKHEART

Q : Est-ce que la capacité du Captain Blackheart d'éliminer un équipage fonctionne avec le Ghost Crew ?

R : Non, Ghost Crew dépasse la capacité du Captain BlackHeart de sacrifier un équipage pour gagner une action supplémentaire.

Q : Un bateau avec le Captain BlackHeart peut-il utiliser une action de mouvement pour bouger et tirer, puis éliminer un équipage, et assigner une autre action de mouvement pour obtenir un autre mouvement ET tir ?

R : Oui.

Q : Le capitaine BlackHeart peut-il s'éliminer lui-même pour utiliser sa seconde capacité ?

R : Non.

### NEMESIO DIAZ

Q : Quand Diaz peut-il utiliser sa capacité de désactiver les pouvoirs ?

R : Dès qu'un bateau entre dans la portée de tir S du bateau qui transporte Diaz. Le pouvoir annulé redevient actif au début du prochain tour du joueur. A cet instant, Diaz peut utiliser son pouvoir de nouveau.

### THOMAS GUNN THE YOUNGER / JOAQUIN VEGA

Q : Si un bateau avec Thomas Gunn The Younger tire et touche un bateau transportant Joaquin Vega, que se passe-t-il ?

R : Sur le premier tir, la capacité de Joaquin permet d'ignorer ce tir et la capacité de Thomas ne peut être utilisée. La capacité de Thomas peut alors être utilisée sur un tir ultérieur sur le même bateau pour éliminer un équipage.

### GENNY GALLOWS / POWDER PETE

Q : Comment la capacité de Genny/Powder affecte les trésors uniques ?

R : Ca ne s'applique pas aux trésors uniques.

### ASESINO DE LA NAVE

Q : Ce bateau peut-il utiliser sa capacité plus d'une fois par tour ?

R : La capacité de ce bateau n'est pas limitée à une fois par tour. Chaque fois que ce bateau touche un bateau ennemi, vous pouvez éliminer une cargaison de ce bateau. A moins d'une autre capacité, le joueur défenseur sélectionne l'objet à éliminer.

### HMS LEICESTER

Q : Quand HMS Leicester touche un bateau avec un seul mât, ce bateau coule-t-il ?

R : Non, la capacité s'applique uniquement aux mâts.

### HARBINGER ET PLAGUE

Q : La peste annule-t-elle l'entière ou seulement la seconde partie de la capacité spéciale de l'Harbinger ?

R : La peste annule l'entière capacité spéciale de l'Harbinger.