



MARACAÏBO

(CAPSTONE GAMES - SUPER MEEPLE)



INCARNEZ DES NAVIGATEURS, PRÊTS À TOUT POUR OBTENIR LES FAVEURS DES 3 PUISSANCES QUI CONTRÔLENT LA MER DES CARAÏBES. D'ILLUSTRES PERSONNAGES VOUS AIDERONT DANS VOTRE TÂCHE POUR MENER À BIEN VOTRE EXPÉDITION. AMÉLIOREZ VOTRE NAVIRE EN LIVRANT LES MARCHANDISES PRISÉES, RÉCOLTEZ DE L'ARGENT EN FAISANT HALTE DANS LES PORTS ET MENER D'ÉPIQUES COMBATS. MAIS NE TRAÎNEZ PAS EN ROUTE, CAR VOS ADVERSAIRES POURRAIENT VOUS PRENDRE DE VITESSE.

1 / MISE EN PLACE



PLATEAU CENTRAL

- Formez 2 piles avec les **jetons Combat** mélangés et placez-les sur les 2 emplacements prévus.
- Formez une pile avec **tuiles Quête** sur l'emplacement et placez en 3 au hasard sur les 3 espaces prévus sur la **Piste d'Exploration** au bas du plateau de jeu.
- Formez une pile avec les 4 **tuiles Histoire**, classées de manière croissante et posez-les sur l'emplacement au-dessus des tuiles **Quêtes** :
 - **Mode Campagne** : Placez la carte **Histoire 01**. Lisez-la et suivez ses instructions. Placez la tuile **Histoire 1** à côté du lieu indiqué (15). Piochez des tuiles **Quête** de la pile et placez-les face visible à côté des lieux indiqués (16). Lors des parties suivantes, vous pourrez reprendre là où vous vous êtes arrêté ou jouer un chapitre précis (**Histoire 80-89**).
 - **Mode Standard** : Cherchez la carte **Histoire 75** dans la pile. Lisez-la et suivez ses instructions.

Piochez les tuiles **Quête** et ajoutez-les sur les différents lieux, selon le nombre de joueurs. Vous n'aurez pas besoin des tuiles **Histoire**, des tuiles **Héritage** et des autres cartes **Histoire**. Lors des parties suivantes, vous pourrez jouer avec les cartes 75 ou 76 ou 77.

- Récupérez les **tuiles ville** indiquant le nombre de joueurs, prenez en 2 et rajoutez-les aux 2 tuiles avec l'icône. Placez ces 4 tuiles aléatoirement sur les 4 emplacements **Ville** prévus (n°4/5/13/14). Si vous jouez à 2 joueurs, couvrez la **Ville de Maracaïbo** sur le plateau avec la **tuile Ville Maracaïbo**.

- Mélangez les **cartes Projet A** et distribuez 8 cartes à chaque joueur. Mélangez 40 **cartes Projet B** et mélangez-les avec les cartes **Projets A restantes**. Placez cette pile de cartes **Projet**, face cachée, à côté du plateau. Les **cartes C** (chiffre rouge) ne sont pas jouées lors de la 1ère partie. Parmi les 8 **cartes reçues**, chaque joueur va devoir :

- **Conserver** 4 cartes dans sa main.
- **Ajouter** une carte à la **Zone de Planification** de son **Navire**.
- **Défausser** les 3 cartes restantes.

- Formez une réserve générale avec les **Doublons** et les **Certificats** (valeur 10 **Doublons**).

- Mélangez les **cartes Bâtiment de Prestige** et posez-en 4 près du plateau. La 1ère carte est face visible, les 3 autres retournées. Révélez un autre **Bâtiment de Prestige** à la fin des manches I, II et III.

- Remplissez les 3 **Pistes d'influence** (France=bleu, Angleterre=blanc, Espagne=rouge) avec les cubes de couleur (marqueurs possession). À 2 joueurs, placez dès le début un cube rouge sur le **Village N°6** (Sain Juan), un blanc sur le **Village N°7** (St. Kitts), et un bleu sur le **Village N°8** (Martinique). Enlevez le marqueur le plus à gauche.

CHAQUE JOUEUR REÇOIT

- Un plateau personnel **Navire**. Placez 2 **disques marron** sur chaque emplacement circulaire de votre **Navire**. 24 disques au total.

- Tous les pions en bois à sa couleur :

- Le **marqueur Points de victoire** sur la première case de la piste de points de victoire.
- Le **Bateau** sur la **Ville de La Havane**.
- Le pion **Explorateur** sur la 1ère case de la **Piste d'Exploration**.
- 1 **marqueur Influence** sur la 1ère case de la **piste d'Influence** de chaque **Nation**.
- 1 de ses marqueurs sur la 1ère case de la **piste de Combat**.
- 1 de ses marqueurs sur la case 8 de la **piste des revenus des Doublons**.
- 1 de ses marqueurs sur la 1ère case de la **piste des revenus des PV**.
- 2 **Assistants** qu'il place devant lui.
- 2 **cartes Carrière** : Placez-en 1 à côté de votre **Navire** et défaussez l'autre. Prenez 3 **Assistants** de la réserve et placez-les sur votre **Carrière**.



2 / TOUR DE JEU

MARACAÏBO SE JOUE EN 4 MANCHES. UNE MANCHE SE TERMINE LORSQUE LE BATEAU D'UN JOUEUR ATTEINT LE DERNIER LIEU DU PLATEAU. UN DÉCOMPTE INTERMÉDIAIRE A ALORS LIEU. APRÈS LA QUATRIÈME MANCHE, LA PARTIE PREND FIN ET LE DÉCOMPTE FINAL A LIEU. À VOTRE TOUR, VOUS EFFECTUEZ LES PHASES SUIVANTES, DANS L'ORDRE :

1) NAVIGATION

- Vous devez avancer votre **Bateau** de 1 à 7 lieux (**Villes/Villages**). Les **Villes** sont les lieux où se trouve une **icône parchemin** décrivant une action. Tous les autres lieux sont des **Villages**.

- Tous les déplacements doivent se faire dans la direction indiquée par les **flèches**. Pas de demi-tour.

- Plusieurs **Bateaux** peuvent se trouver sur un lieu **identique**.

- Vous êtes obligé de vous **arrêter** sur les lieux avec le **symbole**.



2) LES ACTIONS

ACTION DES VILLES

- Vous devez d'abord livrer une marchandise puis réaliser l'action **Ville** indiquée :

• **Livrer une marchandise au marché** : Vous pouvez défausser une (et une seule) de vos cartes possédant la **même icône** ressource que celle indiquée sur le **Marché de la ville**. Dans ce cas, déposez 1 de vos **disques marron** (plateau personnel) sur un emplacement **libre** du marché.

• **Action Combattre** :

- Révélez l'un des **jetons Combat** d'une des deux piles. Si les piles de **jetons Combat** sont vides : la valeur de **Combat** de chaque **Nation** est de 3.

- Choisissez quelle sera la **Nation** pour laquelle vous allez **Combattre** et payez ou prenez aussitôt les coûts ou bonus correspondants.

- De nombreux **jetons Combat** ont des **modificateurs de Combat** additionnels indiqués dans leur partie supérieure :

• Si vous choisissez de **Combattre** pour la **Nation** possédant strictement le **plus de marqueurs Possession** sur le plateau, alors votre valeur de **Combat** est réduite de 2.

: Si vous choisissez de **Combattre** pour la **Nation** possédant strictement **le moins de marqueurs Possession** sur le plateau, alors votre valeur de **Combat** est augmentée de 3.

- Uniquement durant la phase **Combat**, vous pouvez **augmenter votre valeur de Combat**, en dépensant autant de points de **Combat** que vous le souhaitez (depuis votre **Navire**) ou en déplaçant des **Assistants** de votre **Zone de Repaire** vers la réserve générale. Chaque point de **Combat** du **Navire** et/ou **Assistant** ainsi dépensé, augmente votre valeur de **Combat** de 1 point. 8 points de **Combat** max sur votre **Navire**.
- Dépensez vos **points de Combat** pour réaliser plusieurs types d'**actions de Combat**, mais une seule fois par type :
 - **Gagner de l'Influence** : Réduisez la valeur de **Combat** de 2 ou 5 points. Déplacez votre marqueur de 1 ou 2 cases à droite sur la piste d'**Influence** de cette **Nation**.
 - **Annexer (absence marqueur Possession)** : Choisissez une **Ville** avec un drapeau sur le plateau de jeu. S'il n'y a pas encore de marqueur **Possession** sur cette **Ville**, diminuez votre valeur de **Combat** de 4. Prenez le marqueur **Possession** de la **Nation** combattante le plus à gauche, et placez-le sur le drapeau. Vous recevez immédiatement le bonus indiqué.
 - **Capter (présence marqueur Possession)** : Choisissez une ville avec un drapeau sur le plateau de jeu. Si un marqueur **Possession** d'une autre **Nation** s'y trouve, retirez-le et diminuez votre valeur de **Combat** de 6. Gagnez **1 point d'Influence** auprès de la **Nation** Combattante : Déplacez votre **marqueur d'Influence** auprès de la **Nation** correspondante d'un espace vers la droite. Les niveaux à fond rouge indiquent les **rangs de noblesse** que vous pouvez atteindre auprès des différentes **Nations**. Selon votre niveau, vous marquerez des points de victoire auprès de cette **Nation** en fin de partie. Si l'un de vos marqueurs d'**Influence** atteint la **dernière case** de la piste. Gagnez 2 PV lorsque votre marqueur progresse de nouveau.
 - Acheter certaines cartes ajoute de nouveaux types d'actions de **Combat**.

• Action Explorer

- Le chiffre indique le nombre de cases **maximum** que votre **Explorateur** peut avancer sur la **Piste d'Exploration**. Pas de demi-tour. Les cases déjà occupées par d'autres **Explorateurs** ne sont pas prises en compte lors de votre déplacement.
- Après avoir fini votre déplacement, vous recevez toujours la **récompense** indiquée sur la case où votre **Explorateur** s'est arrêté.
- Si vous terminez votre déplacement sur une case avec une **Quête**, vous pouvez immédiatement la remplir. Si vous le faites, ne remplacez pas la tuile **Quête** prise sur le plateau. La case sera ignorée par les **Explorateurs** lors de leur déplacement.
- Le 1er joueur à passer la **barrière bleue** et/ou la **barrière verte** avec son **Explorateur** marque immédiatement 4 PV. Les **Explorateurs** qui franchiront ces barrières **par la suite**, ne marqueront que 2 PV. Si votre **Explorateur** dépasse la **barrière rouge**, vous gagnez immédiatement 3 points d'**Influence** auprès de **1 Nation**.
- Le **1er Explorateur** à atteindre la **fin de la piste** gagne 10 PV, le **second** 8 PV, le **troisième** 6 PV et le **quatrième** marque 4 PV.
- Lorsque votre **Explorateur** atteint la fin de la piste **Exploration**, il ne bouge plus. Vous pouvez effectuer une action **Village** immédiatement.



• Autre actions Villes :

- : Gagnez 1 point d'**Influence** auprès de la **Nation** de votre choix et effectuez une action **Village**.
- : Gagnez 1 point de **Combat**, puis enlevez un disque de votre choix sur votre **Navire**, et retirez le disque de la partie.
- : Gagnez 3 points de **Combat**. Si vous atteignez la fin de la piste de **Combat**, vous ne gagnez pas plus de points.
- : Prenez 2 **Doublons** de la réserve générale, puis effectuez une action **Village**.
- : Gagnez 1 point de **Combat** et 1 point d'**Influence** auprès d'une **Nation** de votre choix.
- : Vous pouvez effectuer une action **Village** pour chaque symbole **Compas** que vous possédez (sur **Navire** / cartes **Projet** de votre **Zone de Repaire**).
- : Marquez 1 PV par jeton **Combat** sur votre **Navire**. Vous pouvez défausser toutes les cartes de votre main et recevoir 4 **Doublons**.
- : Prenez 4 **Doublons**, ou marquez 2 points de victoire pour chaque **Assistant** (placé sur des lieux des **Caraïbes**).
- : Vous pouvez payer 2 points de **Combat**. Si vous le faites, gagnez 1 point d'**Influence** auprès de la **Nation** de votre choix et prenez 6 **Doublons**.

ACTION DES VILLAGES

Lorsque vous arrivez sur un emplacement **Village** vous pouvez **au choix** :

» Faire les actions du village :

- Le nombre d'actions réalisables sur ce lieu, dépend du **nombre de déplacements** que vous avez utilisé pour rejoindre ce **Village** :
 - Faites **1 Action Village** pour un déplacement **inférieur à 4 cases**.
 - Faites **2 Actions Village** pour un déplacement de **4 à 6 cases**.
 - Faites **3 Actions Village** pour un déplacement de **7 cases**.
- Pour chaque action **Village**, vous pouvez choisir l'une des **3 actions suivantes** (possibilité de faire plusieurs fois la même action) :
 - **Acheter une carte** : Choisissez l'une des cartes de votre main ou de la **Zone de Planification**. Placez la carte dans votre **Zone de Repaire**, à côté de votre **Navire**. Vous pouvez immédiatement utiliser les effets de cette carte. Au lieu d'acheter une carte, vous pouvez aussi choisir d'investir dans un **Bâtiment de Prestige** :
 - Payer le prix indiqué en **Doublons** et prendre l'un des **Espions** de votre **Zone de Repaire**, pour le placer sur le **Bâtiment de Prestige**.
 - Prendre le jeton **Combinaison** , si vous ne l'avez pas déjà.
 - Gagner immédiatement 2 points de victoire si vous êtes le premier joueur à investir sur ce **Bâtiment de Prestige**. Vous ne pouvez investir qu'une seule fois sur un même bâtiment. Les bâtiments de prestige restent toujours au-dessus du plateau de jeu.
 - **Prendre 1 doublon**
 - **Défausser toute votre main** : Prenez 2 **Doublons**. Vous ne piochez de nouvelles cartes que durant la Phase C.
- D'autres actions **Village** seront disponibles à mesure que vous retirez des **disques** de votre **Navire** ou que vous investissez dans certaines **cartes Projet**.

» Remplir une quête (cf chapitre Remplir une Quête)

- S'il y a une **Quête** sur ce lieu, vous pouvez la remplir. Payez alors son coût, prenez vos récompenses et ajoutez la tuile à votre **Navire**.

» Utiliser un Assistant (cf chapitre Assistant)

- S'il y a un **Assistant** sur ce lieu, vous pouvez effectuer l'action comme indiquée sur la **carte Projet** de l'**Assistant**.

REMPHIR UNE QUÊTE

- Vous pouvez remplir une **Quête** **uniquement** sur un lieu comportant une tuile **Quête**.
- Vous devez payer un **coût** pour gagner la tuile **Quête** et sa récompense.

- Tuile Histoire

- Votre **Bateau** doit se trouver sur le lieu indiqué par la **carte Histoire** . Payez son coût pour recevoir les récompense de cette **Quête**.
- Prenez la tuile **Histoire** et posez-la sur votre **Navire** comme une tuile **Quête**.
- Lors du **décompte intermédiaire**, vous lirez le verso de la carte **Histoire**. Cela vous permettra d'ajouter de nouvelles **Quêtes** et une nouvelle carte **Histoire** pour le reste de la partie. Quand vous piochez une tuile **Histoire**, suivez **immédiatement** ses instructions.



ASSISTANT :

- Certaines cartes vous amèneront à poser un **pion Assistant** sur certains lieux.
- Si votre **Navire** se trouve sur un lieu où votre **Assistant** est **présent**, vous pouvez effectuer l'action comme indiquée sur la carte **Projet** de l'**Assistant**.

- Retrouvez toutes les **Règles Express** sur **Ludovox.fr** -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr

- Chaque fois que vous n'effectuez pas l'action de l'Assistant ou que vous passez un lieu où se trouve l'un de vos Assistants durant votre navigation (Phase 1), vous marquez 2 PV par Assistant inutilisé. A la fin d'une manche, quand vous retournez à *La Havane*, comptez les Assistants inutilisés entre votre dernière escale et le port de *La Havane*.

CARTES CARRIÈRE :

- Votre carte *Carrière* indique 3 objectifs pouvant être réalisés dans n'importe quel ordre durant la partie. Chaque objectif peut être complété de 2 manières :

- Aussitôt que vous répondez à LA condition principale d'un objectif, vous pouvez accomplir cet objectif (immédiatement ou non). Si vous le faites, prenez aussitôt les *Doublons* indiqués et placez l'assistant dans votre *Zone de Repaire*.
- Attendre pour répondre à la condition suivante et marquer des PV en plus de prendre les *Doublons* et d'ajouter l'Assistant à votre *Zone de Repaire*.

- Vous ne pouvez accomplir chaque objectif qu'une seule fois. Sitôt les 3 objectifs remplis, prenez la récompense inscrite en bas de la carte (2 *Doublons* et 2 PV).



3) PIOCHEZ DES CARTES

- Piochez des cartes depuis la pioche de cartes *Projet*, jusqu'à atteindre votre limite de main.
- Au lieu de piocher, vous pouvez aussi choisir de prendre des cartes parmi les 4 face visible. Pour 1 *doublon par carte*. Sauf si vous avez achevé l'amélioration de *Navire*, qui vous permet de prendre des cartes face visible sans avoir à les payer.
- Durant le jeu, vous pouvez améliorer votre *Navire* pour augmenter votre limite de main à 6 cartes.

4) RETOUR A BON PORT

- Vous ne pouvez pas éviter les *escales* lorsque vous naviguez, donc vous devez arrêter votre mouvement quand vous y passez.
- Dans les 3 premières manches, ce sont les emplacements 20 et 21a, alors que dans la manche 4, ce sont les emplacements 20, 21b, et 22.
 - N° 20 : Effectuez une action de *Combat* OU avancez votre *Explorateur* de deux cases.
 - N° 21a et 21b : Marquez 3 PV. Effectuez le décompte intermédiaire à la fin de votre tour durant les manches I à III.
 - N° 22 : Marquez 5 points de victoire. Déclenchez le décompte final à la fin de votre tour (après la Phase 3 piochez des cartes).

DÉCOMPTÉ INTERMÉDIAIRE (après les manches I, II et III).

- Une fois qu'un joueur déclenche le décompte intermédiaire en terminant son déplacement sur la case 21a, effectuez les étapes suivantes :
 - En commençant par le joueur qui a déclenché le décompte intermédiaire, chaque joueur, dans l'ordre horaire, choisit l'une de ces étapes :
 - Acheter une carte *Projet* : Choisissez l'une de vos cartes *Projet* (dans votre main ou dans votre *Zone de Planification*). Placez la carte dans votre *Zone de Repaire*. Refaites votre main comme dans la phase C. Vous pouvez aussi choisir d'investir dans un *Bâtiment de Prestige*.
 - Marquer 2 points de victoire.
 - Recevez les *revenus* indiqués sur vos pistes de *revenus des Doublons* et des points de victoire.
 - Retirez toutes les *Marchandises livrées* (c'est-à-dire les disques) des *villes* sur le plateau, puis rangez-les dans la boîte.
 - Défaussez toutes les *cartes Projet* face visible. Remplacez-les en piochant 4 nouvelles cartes.
 - Révélez le *Bâtiment de Prestige* suivant (sur le plateau de jeu).
 - Vérifiez si les conditions de la *carte Histoire* actuelle ont été remplies. Le joueur qui a rempli les conditions lit alors le verso de la *carte Histoire* à voix haute. Si une décision doit être prise, un vote à la majorité des joueurs décide de l'option choisie (s'il y a égalité, le narrateur tranche). Si vous ne jouez pas une *Campagne* (c'est-à-dire avec les cartes *Histoire* 75, 76, ou 77), ajoutez de nouvelles *Quêtes* en jeu en fonction de la manche en cours et du nombre de joueurs.
 - Regroupez tous les *Bateaux* à *La Havane* pour commencer une nouvelle manche.

3 / FIN DE PARTIE



Une fois qu'un joueur déclenche le décompte final en terminant son déplacement sur la case 22, la partie s'achève. Effectuez les étapes suivantes :

- En commençant par le joueur qui a déclenché le décompte final, chaque joueur choisit l'une de ces étapes :
 - Acheter une carte *Projet* : choisissez l'une de vos cartes *Projet* (soit dans votre main, soit dans votre zone de planification) Placez la carte dans votre *Repaire*. Si vous préférez, vous pouvez choisir d'investir dans un *Bâtiment de Prestige*.
 - Marquer 2 points de victoire.
- Marquez les points de victoire indiqués sur votre *Piste de revenus des points de victoire*, et les points de victoire additionnels de votre *Piste des revenus des doublons* (vous ne recevez pas les doublons).
- Marquez les points de victoire de toutes les cartes *Projet* placées dans votre *Repaire*, ainsi que ceux des *Bâtiments de prestige*. Les cartes dans votre main ou sur la zone de planification ne valent plus rien.
- Pour chaque *Nation*, regardez quel joueur possède la meilleure *Influence* :
 - Le joueur avec le plus d'*Influence* marque 3 points de victoire par *Nation*.
 - En cas d'égalité, les joueurs marquent chacun les 3 points de victoire.
 - Aucun point de victoire n'est gagné pour les *Nations* où le marqueur d'*Influence* est encore sur 0.
- Marquez des points selon votre *Rang de Noblesse*. Pour chaque *Nation*, multipliez votre *Rang de Noblesse* par le multiplicateur de la *Nation* :
 - *Rang de Noblesse* = Valeur sur la dernière bande rouge atteinte sur la piste d'influence
 - *Multiplicateur de chaque nation* = nombre d'espaces vides dans la réserve de cette *Nation* + un bonus de majorité.
 - *Bonus de majorité* = Comptez les marqueurs Possession sur le plateau (dans les villes, les villages, et sur les tuiles Héritage) pour chaque *Nation*. La *Nation* avec le plus de marqueurs reçoit un bonus de majorité de 2. La *Nation* suivante reçoit un bonus de majorité de 1. La dernière *Nation* n'obtient rien. En cas d'égalité, toutes les *Nations* à égalité reçoivent le bonus le plus élevé.
- Vérifiez si les conditions des cartes *Histoire* ont été remplies. Si une nouvelle carte *Histoire* est ajoutée à la partie, ajoutez-la au plateau de jeu, ne la prenez pas en compte. Elle sera placée dans l'*Archive* (sac bleu) à la fin de la partie.
- La partie se termine immédiatement après le décompte final. Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur ! En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

ICONES Assistant (Espion = Assistant)

- Marquez 3 points de victoire et prenez 5 doubloons.
- Prenez l'un de vos espions dans la réserve générale, ôtez un disque de votre Navire. Puis effectuez une action Village.
- Gagnez 1 point d'influence auprès de la nation de votre choix. Effectuez deux actions Village.
- Gagnez 2 points de combat. Vous pouvez maintenant dépenser 1 à 3 points de mouvement pour naviguer. Effectuez une action supplémentaire là où votre bateau fait escale. Si vous faites une action Village, utilisez les points de mouvement que vous venez de dépenser (1-3) pour déterminer le nombre d'actions auquel vous avez droit.
- Payez 3 marchandises identiques. Quand vous le faites, prenez 5 doubloons et effectuez deux actions Village.
- Gagnez 1 point de combat. Retirez un disque de votre Navire. Puis effectuez deux actions Village.
- Prenez 2 doubloons. Retirez un disque de votre Navire. Puis effectuez deux actions Village.
- Payez 3 marchandises identiques. Quand vous le faites, prenez 5 doubloons, gagnez 2 points de victoire, et gagnez 2 points de combat.
- Payez 3 marchandises identiques. Quand vous le faites, prenez 5 doubloons, gagnez 2 points de victoire, et gagnez 1 point d'influence auprès de la nation de votre choix.
- Prenez 2 doubloons. Avancez votre explorateur de 3 cases.
- Marquez 4 points de victoire. Avancez votre explorateur de 3 cases.
- Prenez 3 doubloons. Gagnez 2 points de victoire pour chacun de vos espions sur le plateau de jeu.
- Gagnez 1 point de victoire pour chaque jeton Combat sur votre Navire. Effectuez trois actions de village.
- Gagnez 3 points de victoire. Vous pouvez maintenant dépenser 1 à 3 points de mouvement pour naviguer. Effectuez une action supplémentaire là où votre bateau fait escale. Si vous faites une action Village, utilisez les points de mouvement que vous venez de dépenser (1-3) pour déterminer le nombre d'actions auquel vous avez droit.
- Payez 2 points de combat. Quand vous le faites, prenez 5 doubloons et effectuez trois actions Village.
- Payez 2 points de combat. Quand vous le faites, prenez 7 doubloons et effectuez deux actions Village.
- Payez 3 marchandises identiques. Quand vous le faites, prenez 4 doubloons et gagnez 4 points de victoire.

ICONES Quêtes (Espion = Assistant)

Conditions des Quêtes et des Quêtes Histoire

- Payez 1 ou 2 points de combat.
- Payez les objets indiqués, c'est-à-dire défaussez deux cartes de votre main avec les objets indiqués.
- Payez 2 doubloons.
- Vous devez au moins dépenser 4 points de mouvement quand vous naviguez à ce tour.
- Renvoyez un espion de votre Repaire vers la réserve générale.
- Payez les marchandises indiquées, c'est-à-dire défaussez deux cartes de votre main avec les marchandises indiquées.

Récompenses des Quêtes et des Quêtes Histoire

- Prenez la tuile Quête du plateau et ajoutez-la sur la piste de quête de votre Navire.
- Prenez le nombre de doubloons indiqué.
- Recevez la récompense indiquée (doublon ou point de victoire) une fois pour chaque symbole Compas en votre possession.
- Gagnez 1 point d'influence auprès de la nation de votre choix.
- Prenez un espion de votre couleur dans la réserve générale (s'il en reste).
- Gagnez le nombre de points de combat indiqué. Si vous atteignez la fin de votre piste de combat, vous ne gagnez pas plus de points de combat.
- Gagnez 2 influences auprès de l'Espagne.
- Retirez une tuile Héritage avec le symbole Crâne (L3 et L20-L23) de la partie. Si vous retirez la tuile L3, prenez immédiatement les tuiles Ville correspondant au nombre de joueurs dans la boîte et placez l'une d'entre elles, au hasard, sur Carthagène.
- Retirez deux disques de votre Navire.
- Marquez X points de victoire.
- Réalisez immédiatement une action de combat.
- Avancez votre explorateur de deux cases.

ICONES Navire (Espion = Assistant)

- Si vous choisissez d'effectuer une action Village comme action principale (et non comme action d'espionnage, ou venant d'un autre effet !), vous pouvez faire deux actions Village si vous dépensez au moins de 2 à 4 de vos points de mouvement durant la Phase A, ou trois actions Village si vous dépensez au moins 5 de vos points de mouvement pour ce tour. (c'est à dire pas les 4 à 6, ou 7 points de mouvement requis habituellement durant la navigation).
- Votre limite de main est augmentée à six cartes (au lieu de quatre).
- Vous marquez immédiatement 3 points de victoire. Durant la Phase C, vous pouvez prendre les cartes Projet face visible gratuitement.
- Vous marquez immédiatement 3 points de victoire.
- Vous ne pouvez retirer les disques de cette zone que si vous avez précédemment débloqué la zone "3 points de victoire". Vous marquez immédiatement 6 points de victoire.
- Vous prenez immédiatement 5 doubloons.
- Vous disposez d'une nouvelle action de combat : choisissez un village (pas une ville !). S'il ne s'y trouve pas de marqueur Possession, réduisez la valeur de combat de 2. S'il y a déjà un marqueur Possession, réduisez la valeur de combat de 5 et rangez le marqueur dans la boîte. Remplacez-le par un marqueur de la nation combattante et gagnez 1 point d'influence auprès de cette nation. Prenez 3 doubloons pour chacun de vos espions sur le lieu, et 1 doublon pour chaque autre espion présent.

Nouvelles actions Village : aussitôt que vous retirez 2 disques de l'une de ces zones, vous disposez d'une nouvelle action Village.

- Gagnez 1 point de combat et prenez 1 doublon.
- Vous ne pouvez retirer les disques de cette zone que si vous avez précédemment débloqué l'action Village ci-dessus. Si vous défaussez trois marchandises identiques (pas des objets !) de votre main, prenez 2 doubloons et marquez 2 points de victoire.

Vous ne pouvez retirer les disques des zones suivantes que si vous avez précédemment retiré deux disques d'au moins 4 autres zones !

Nouvelle action Village :

- Vous disposez d'une nouvelle action Village. Elle ne peut être effectuée que dans un village sans marqueur Possession. Prenez un marqueur de la nation de votre choix et placez-le dans ce village. Gagnez 1 point d'influence auprès de cette nation et prenez 1 doublon.

Effet immédiat :

- Choisissez l'une des trois options suivantes : avancez votre explorateur de 3 cases (et prenez les récompenses indiquées), OU prenez 4 doubloons et marquez 4 points de victoire, OU déplacez l'un de vos marqueurs d'influence jusqu'au prochain rang de noblesse (bande rouge).

Vous ne pouvez retirer les disques des zones suivantes que si vous avez précédemment retiré deux disques d'au moins 6 autres zones !

- Vous marquez immédiatement 10 points de victoire.

Merci à Brian Vorief, Pirate au long cours,... et Traducteur à la petite semaine.