

LORDS OF THE SPANISH MAIN

Colonisation, piraterie et tromperies au 17^{ème} siècle dans les Caraïbes

TABLE DES MATIÈRES

- A. Vue d'ensemble Page 2
- B. Préparation Page 3
- C. Phases du jeu Page 6
- D. Economie Page 10
- E. Combats Page 13
- F. Exemple de partie Page 16
- Tâches noires Page 19



Un jeu de plateau historique
de Phil Eklund
Pour deux à huit joueurs,
12 ans et plus,
durée 3 heures

Note du traducteur : Les errata officiels sont traduits en rouge. Si un errata implique un remplacement ou une suppression du texte d'origine, ce texte est barré.

Lords of the Spanish Main – Règles

A. Vue d'ensemble



(A1) The Spanish Main au 17ème siècle

Nous sommes dans les années 1600, et la couronne d'Espagne règne de manière incontestée dans les Amériques. Les autres nations européennes doivent maintenant établir de simples colonies. Les colonies des Caraïbes, collectivement connues sous le nom de Spanish Main¹, sont déjà vieilles d'un siècle et sont particulièrement riches. Tous les ans, les quatre plus grandes organisent une foire commerciale pour marquer la venue de la grande flotte de galions connue sous le nom de flota. Ce convoi retourne en Espagne chargée de trésors d'Extrême-Orient, du Pérou et du Mexique pour une valeur de 20 millions de ducats. A moins que Dieu ou les hommes n'interviennent.

En attendant, la réforme protestante balaye l'Europe. Des cargaisons de réfugiés protestants persécutés poseront bientôt le pied dans le nouveau monde catholique. Les gouverneurs espagnols ont l'ordre d'éliminer les squatters infidèles, comme les pirates infernaux, mais le financement de ces efforts a été mis à mal par les politiques fondamentales malsaines du mercantiliste de l'Espagne. Le plus souvent, ces gouverneurs collaborent avec les étrangers pour contourner les monopoles espagnols d'expédition. La défaite récente de l'Armada espagnole est un des prémices du lent déclin duquel la superpuissance impériale ne se relèvera pas, permettant à d'autres cultures et religions de faire leur apparition dans la Spanish Main.

(A2) Fin de la partie

La partie se termine quand n'importe laquelle des trois conditions suivantes se produit :

- Tous les joueurs sont d'accord de terminer la partie.
- Le tour correspondant à l'année 1649 est atteint et terminé.
- Une carte événement est piochée pendant ou après le tour correspondant à l'année 1620. Cette pioche termine la partie immédiatement.

Remarque : Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour terminer la partie à une année prédéterminée.

(A3) Détermination du vainqueur

Le gagnant est le joueur avec le plus de pièces d'or à la fin de la partie. Chaque tente de trésor obtenue compte pour 25 or (2,5 millions de ducats).

Errata [Ajout d'une phrase] - Seul l'or présent dans les coffres compte pour la victoire.

- **Egalité.** En cas d'égalité, le joueur possédant la carte avec la valeur de couronne la plus basse gagne.

(A4) Arrivée tardive

Un joueur souhaitant participer à une partie en cours se voit attribuer une carte personnage et se prépare comme indiqué en B8. Il reçoit cinq or plus un or pour chaque année de la partie qu'il a manquée.

Remarque : Il est permis au retardataire d'acheter (pour un or chacune) toute carte unité ou mordida de la défausse.

(A5) Départ prématuré

Si un joueur souhaite quitter la partie en cours, son or est compté et enregistré comme son score final. Ses corsaires rendent leurs cartes emplacement. Il peut indiquer que ses colonies feront du commerce avec un joueur unique ou les ouvrir au libre échange. Il peut également les fermer.

Remarque : Le joueur qui s'en va n'est pas autorisé à donner de l'or ou des cartes aux autres joueurs.

Lords of the Spanish Main – Règles

B. PREPARATION



(B1) Extraction des cartes blanches de départ du paquet

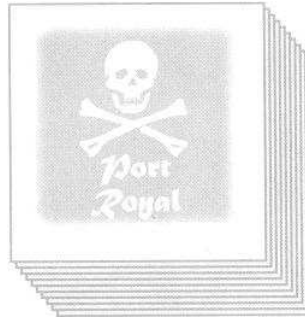
Dépunchez si nécessaire les 120 cartes du jeu. Extrayez les 21 cartes qui ont des bordures blanches. Il y a quatre types de cartes à bordure blanche:



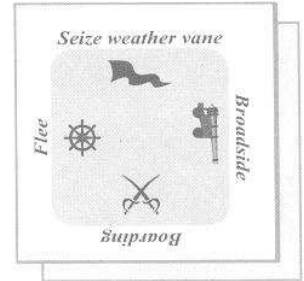
8 cartes personnage
Ces cartes représentent les unités, à la fois les flottes et les colonies. L'image montre une flotte de galions.



Carte Casa de la Contratacion
La carte "Casa" est un exemple de carte mordida, voir D4. D'autres cartes mordida² incluent des intrigues et des privilèges royaux.



10 cartes emplacement
Il y a 6 cartes emplacement pirate et 4 cartes emplacement villes de trésor, voir B9.



2 cartes combat
Elles sont conservées à portée de main jusqu'à ce qu'un combat naval se produise, voir E4.

(B2) Nationalité des cartes.

La plupart des cartes a un drapeau en haut à gauche pour indiquer sa nationalité.



Espagne France Angleterre Hollande Courlande

Bouclier de capitalisation

Voir C2 et C3a. Remarque : Un bouclier rouge indique que la carte peut être améliorée, voir C5.

(B3) Religion des cartes.

Beaucoup de cartes ont une icône de religion en haut à gauche.

 Catholique <i>Unités contre la réforme protestante et fidèles au pape.</i>	 Protestant <i>Huguenot (calviniste français), Puritain (protestant anglais), ou Remonstrant (calviniste hollandais).</i>	 Païen <i>Unités Marrons ou Indiennes, toujours en guerre</i>
--	--	--

Indicateur de Barque ou Galion

CARTE TYPIQUE D'UNITÉ

(B4) Valeur de couronne

Chaque carte personnage et chaque carte mordida a une valeur de couronne, de 1 à 99, indiquée dans une couronne bleue. Cela détermine l'ordre du jeu, voir B12, et est également utilisé dans les tromperies et les enchères⁵.

Matelotage

"A" est le meilleur, voir E4.

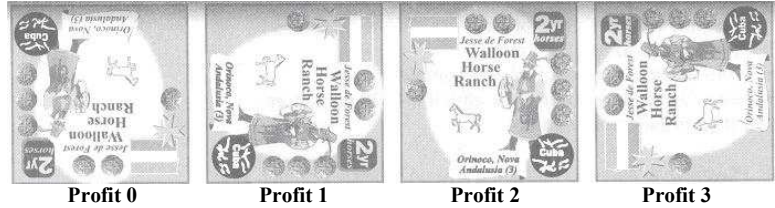
(B5) Orientation du profit

- **Niveau de profit.** L'icône doublon indique le niveau de profit. Les quatre niveaux de profit sont indiqués ci-dessous. Les cartes personnage commencent orientée avec un profit zéro, c'est-à-dire "à l'envers". Si une unité améliore son profit, par le commerce ou la piraterie, son orientation est modifiée. Chaque profit confère un or, voir C4b.
- **Taille et espace de stockage.** La taille d'une unité, comme indiquée par la taille de la colonne du calendrier sur laquelle elle se trouve, indique combien de profits et de soldats une unité peut détenir. Ainsi, une colonie ou une flotte dans la colonne de taille trois du calendrier a un espace de stockage de trois, qui peut supporter jusqu'à trois soldats, et générer jusqu'à trois profits.
Remarque : La taille maximum pour toutes les flottes est de trois bateaux. La taille maximum pour chaque colonie est indiquée entre parenthèses sur le plateau de jeu ou la carte unité (dans la bannière emplacement). Ainsi certaines colonies, comme celles situées sur desert islands (les îles désertiques), ont seulement deux ou trois orientations possible⁴.
- **Barques et galions⁵.** Chaque flotte est composée de barques, à moins que "galleon (galion)" soit indiqué en haut à droite. Une barque a un espace de stockage réduit : Elle peut porter SOIT des soldats SOIT des profits dans la limite de sa taille. Ainsi une barque de taille un peut porter soit un profit soit un soldat. Un galion, à cause de sa quille profonde, n'a pas le droit d'entrer dans les deux zones de mer sur le plateau de jeu qui contiennent des bancs de sable (au nord et au sud de Cuba).

Errata concernant le chapitre (B5) Orientation du profit [Changement important de règles]. Chaque joueur tourne simultanément ses unités jusqu'au profit zéro pendant la phase C5, après que toutes les actions d'unité ont été effectuées pendant la phase C4. L'or est ajouté aux coffres pour chaque profit ainsi remis à zéro. [Correction, l'exemple ci-dessous devrait référencer dans la première phrase la phase C5 du joueur et non sa phase C4a].

Lords of the Spanish Main – Règles

EXEMPLE : Pendant une phase C4a du joueur, il réinitialise chacune de ses unités au profit zéro, comme indiqué dans le diagramme "profit 0" à droite. S'il gagne un profit par commerce, voir C4b, il pivote la carte dans le sens des aiguilles d'une montre comme dans le diagramme "profit 1". Simultanément, le joueur prend une pièce d'or du trésor. Si l'unité est une unité de taille un, ceci remplit son espace de stockage et il ne peut prendre aucun autre profit cette année.



(B6) Assignation d'une carte personnage à chaque joueur

Chaque joueur choisit une carte personnage, soit au hasard soit d'un commun accord. C'est le personnage historique que le joueur représentera pendant la partie. Chaque carte personnage est une carte de flotte de galions, sauf Marqués de Guadalcazar, qui est une carte colonie. Les cartes personnage non choisies sont défaussées et ne seront pas utilisées.

Important (trésorier) : Un joueur devrait choisir la carte personnage Marqués de Guadalcazar, un hacendado⁶ (propriétaire foncier) espagnol. Ce joueur commence avec une deuxième carte, la carte mordida Casa de la Contratacion⁷. Nous appellerons dorénavant cette carte la carte Casa. Le joueur (s'il y en a un) détenant la carte Casa s'appelle le trésorier, puisqu'il désigne les flottes au trésor. Marqués de Guadalcazar est le premier trésorier !

(B7) Découpe et pliage des tentes



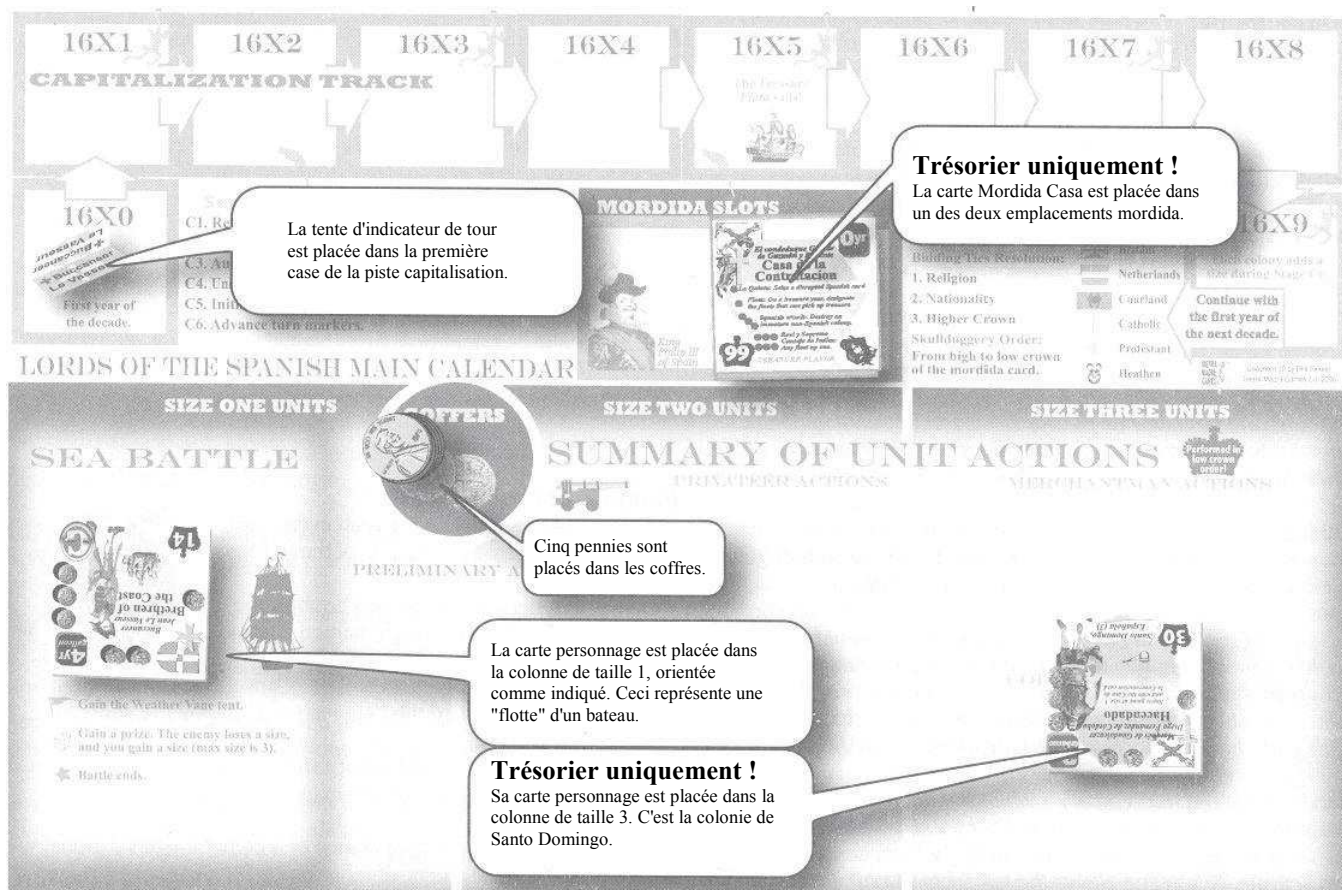
Il y a 78 marqueurs tente qu'il faut découper et plier afin qu'ils se tiennent droits comme des tentes de chiot. Cela inclut des tentes d'épuisement, des améliorations de fort et de moulin, des tentes de pirate, des tentes de trésor, des tentes d'indicateur de tour et une tente de maîtrise de la météo. Donnez à chaque joueur la tente d'indicateur de tour correspondante à son personnage.

(B8) Disposition du calendrier de chaque joueur

Chaque joueur reçoit un calendrier. Il y place sa ou ses cartes de départ, sa tente d'indicateur de tour et ses pièces d'or comme indiqué ci-dessous.

- **Piste capitalisation.** Les dix cases du calendrier marquées de "16X0" à "16X9" représentent une chronologie qui indique l'année en cours ainsi que l'année où chaque colonie, chaque galion, chaque fort et chaque moulin en construction du joueur sera parvenu à maturation selon C5.

Lords of the Spanish Main – Règles



(B9) Placement des paquets pirates et trésors

Après la mise en place du plateau de jeu, placez les 6 cartes emplacement de pirate face cachée dans l'emplacement du plateau de jeu marqué "Pirate Deck (paquet pirates)". Placez les 4 cartes emplacement de trésor face cachée dans l'emplacement du plateau de jeu marqué "Treasure Deck (paquet trésors)". L'emplacement du plateau de jeu marqué "Mercenary Deck (paquet mercenaires)" est laissé vide pour le moment.

(B10) Mélange et placement du paquet décennies

Il reste 99 cartes différenciées par une icône de tache noire dans le coin en bas à droite. Mélangez les et placez dix d'entre elles face cachée sur chacun des cinq emplacements decade (décennie) au-dessus du plateau de jeu en commençant par "1600-1609". Ces cinq paquets sont les paquets décennie.

Remarque : Les 49 cartes restantes ne seront pas utilisées pendant la partie.

Remarque : Dans une partie à six-joueurs, une carte supplémentaire apparaît les années ayant l'icône perroquet (voir D2). Dans une partie à sept-joueurs, une carte supplémentaire apparaît les années de singe. Dans une partie à huit-joueurs, une carte supplémentaire apparaît les années de perroquet et de

singe. Par conséquent, chaque paquet décennie pour six, sept et huit joueurs devrait contenir respectivement 13, 15, et 18 cartes.

(B11) Trésor

Une pile de pennies, jetons de poker ou autres objets constitue le trésor⁸. Chaque penny représente une pièce d'or (dans les coffres) ou un soldat (sur une carte unité⁹). Environ une douzaine de pennies est nécessaire par joueur.

(B12) Détermination de l'ordre du jeu à chaque phase

Errata [Remplace complètement le 1er paragraphe] - Chaque année de jeu est composée de six phases de C1 à C6. Pendant chaque phase sauf C4, les joueurs peuvent jouer simultanément. Pendant la phase C4, cependant, les joueurs doivent agir dans "la valeur croissante des couronnes". Chaque joueur choisit secrètement la carte mordida ou la carte personnage qu'il souhaite être sa couronne pour l'année et tous la révèlent simultanément. Le joueur avec la plus basse valeur joue d'abord, suivi de la deuxième plus basse valeur, etc. Le joueur trésorier, cependant, doit se déplacer en dernier.

Chaque année de jeu est composée de six phases, de C1 à C6. Pendant chaque phase sauf C4, les joueurs

Lords of the Spanish Main – Règles

peuvent jouer simultanément. Pendant la phase C4, cependant, les joueurs doivent agir dans "la valeur croissante des couronnes", chaque joueur annonçant la valeur de la couronne la plus élevée parmi les cartes qu'il détient. Le joueur avec la plus basse valeur joue d'abord, suivi de la deuxième plus basse valeur, etc.

Remarque : La phase C4 se termine quand le joueur avec la valeur de couronne la plus élevée s'est déplacé (ce sera le trésorier, puisque la valeur de la couronne de la Casa, 99, est la plus élevée).



Vous êtes maintenant prêt à commencer la partie ! Voir C1 pour la première phase.

Le premier tour est susceptible de se composer de la vérification de la tache noire, l'enchère pour la première carte et finalement l'envoi des flottes des joueurs pour faire du commerce avec la colonie du trésorier. Voir l'exemple de partie page 10.

C. PHASES DU JEU



Chaque année de jeu suit l'ordre suivant composé de six phases :

(C1) Révélation d'une carte et résolution de la tache noire¹⁰

Révélez la carte du dessus du paquet décennies et recherchez la tache noire, une icône en bas à droite de chaque carte. Elle indique où la calamité de l'année se produit dans les Caraïbes. Référez-vous à la légende des taches noires sur le plateau de jeu qui donne les instructions sur la manière dont les unités sont affectées.

Remarque (sauterelles) : Les sauterelles n'affectent que les plantations de sucre, qui sont toutes les colonies de coton, épices ou tabac qui ont été améliorées grâce à un moulin par C5¹¹.



Remarque : Dans les parties à plus de cinq joueurs, une carte supplémentaire est révélée pour quelques années conformément à B10. La tache noire de cette carte n'est pas appliquée.

(C2) Capitalisation et tromperies

Pendant cette phase, chaque joueur effectue ses dépenses :

- **Capitalisation.** Chaque joueur dépense un or pour chaque carte ou tente non arrivée à maturation sur sa piste de capitalisation. Le défaut de paiement oblige le joueur à défausser la carte ou la tente correspondante. S'il s'agit du paiement final, la carte ou la tente "arrivera à maturation" plus tard dans le tour pendant C5.

Remarque : Si une carte événement war (guerre) est active pour n'importe quelle nation, les coûts de capitalisation sont doublés pour tous les joueurs (sauf les joueurs détenant une carte mordida princess (princesse), cardinalship (cardinalité) ou knighthood (chevalerie), voir D4).

Errata [Clarification de la note] - Si une carte événement war (guerre) est active pour n'importe quelle nation, les coûts de capitalisation sont doublés pour tous les joueurs (sauf les joueurs détenant une carte mordida Wisselbank, princess (princesse), cardinalship (cardinalité) ou knighthood (chevalerie), voir D4).

Remarque : Les cartes et améliorations sur la piste de capitalisation sont en construction et ne peuvent être ni utilisées ni attaquées. Elles sont cependant concernées par les mutineries et par la tromperie "Spanish Attack (Attaque espagnole) de la carte Casa.

- **Tromperie.** Un joueur payant l'or demandé peut exécuter une tromperie indiquée sur n'importe laquelle de ses cartes mordida. La valeur d'or exigée est indiquée par les points rouges (de un à six). Voir D4 pour les détails.

Errata [Ajout] - Chaque joueur peut accomplir autant de tromperies qu'il peut se permettre.

Remarque : Si un joueur souhaite exécuter une tromperie, il doit annoncer la valeur de couronne de la carte mordida pour permettre à chaque autre joueur de réagir avec ses propres tromperies s'il le souhaite. S'il y a plusieurs joueurs, l'exécution des tromperies est effectuée dans l'ordre décroissant des valeurs de couronnes, c'est-à-dire que le joueur avec la plus grande valeur joue d'abord, suivi de la deuxième plus grande valeur, voir B12.

Important : Si les points rouges contiennent une étoile blanche, l'activation de la tromperie perturbe la carte mordida conformément à D2. Par exemple, la tromperie Lettres de cachet (lettres de cachet) trouvée sur la carte spy court (espion de cour), coûte trois or à activer. Cette action permet à son contrôleur de perturber une carte française détenue par un adversaire, mais perturbe également la carte spy court (espion de cour¹²).



(C3a) Enchères pour la carte

Une vente aux enchères a lieu pour déterminer le propriétaire de chaque carte révélée pendant la phase C1. En outre, les cartes du paquet mercenaires sont également vendues aux enchères, voir D2. Chaque carte qui ne trouve pas preneur est défaussée et retirée de la partie.

- **Procédure pour les enchères.** N'importe quel joueur peut initier l'enchère en indiquant une première offre d'un ou plusieurs or. Il peut l'augmenter plus tard

Lords of the Spanish Main – Règles

si un autre joueur a surenchéri. Il peut ne pas retirer son offre à moins qu'un autre joueur ait surenchéri. D'autres peuvent ajouter leur or à son offre s'ils le souhaitent. Si personne ne souhaite surenchérir, le plus haut enchérisseur dépense l'or et obtient la carte. Les perdants récupèrent leur or. Après que l'enchère est conclue, une autre vente aux enchères peut être initiée par n'importe quel joueur.

- **Héritiers.** Une carte personnage perturbée ne peut être gagnée que par le joueur qui a commencé la partie avec. En effet, il paye simplement un or pour récupérer sa carte de départ, qui doit naturellement être recapitalisée. Si un joueur ne peut pas payer pour l'enchère ou la recapitalisation de son personnage, le paiement est effectué par le trésor afin de conserver le joueur dans la partie.

- **Enchères en temps de guerre.** Si une carte à vendre aux enchères est d'une nation en guerre, elle ne peut être gagnée que par un des joueurs de cette nation. Si la nation d'un joueur est en guerre, il peut ne pas enchérir sur des cartes des autres nations.

- **Egalité d'enchères.** Si deux joueurs ou plus ont enchéri le même montant et ne veulent pas ou ne peuvent pas aller plus haut, utilisez alors la procédure de départage suivante pour voir qui obtient la carte :

- (1) Si un ou plusieurs enchérisseurs parmi les ex-æquo ont la même religion (voir B3) que la carte vendue aux enchères, ils gagnent l'égalité et les autres joueurs sont éliminés.

- (2) Les enchérisseurs parmi les ex-æquo qui ont la même nation (voir B2) que la carte vendue aux enchères gagnent l'égalité et les autres joueurs sont éliminés.

- (3) S'il y a toujours égalité, le joueur avec la valeur de couronne la plus élevée (voir B4) gagne l'égalité.

Errata [Clarification] – Agnostics (Agnostiques). Le joueur de Courlande, qui n'a aucune affinité religieuse, n'obtient aucun avantage religieux en enchérissant sur une carte qui n'a elle-même aucune affinité religieuse.

EXEMPLE : Supposez que deux joueurs, Peter Stuyvesant et Sir Walter Raleigh, enchérissent chacun un or sur une carte catholique espagnole, the Inquisition (l'Inquisition). Aucun des enchérisseurs n'a en commun sa religion ou sa nationalité avec la carte vendue aux enchères. Walter a l'enchère gagnante jusqu'ici car sa couronne de 86 bat celle de 22 de Peter. Mais le duc de Lerma décide d'enchérir maintenant un or. Son enchère gagnerait car sa religion est la même que celle de the Inquisition (l'Inquisition). Mais Peter veut vraiment la carte, il enchérit maintenant deux or. Si personne n'enchérit autant, Peter obtient the Inquisition (l'Inquisition).

- **Placement des cartes en cours de construction.** Les cartes acquises sont placées dans la piste de

capitalisation du nombre d'années dans le futur indiqué dans le bouclier de capitalisation de la carte. Si elle n'a aucun bouclier ou a une période de capitalisation de zéro, elle arrive à maturation cette année et est placée conformément à C5 (dernier paragraphe).

EXEMPLE : Une carte avec une période de capitalisation de trois ans achetée en 1600 sera placée dans la case "16X3" sur le calendrier de l'acheteur.

(C3b) Carte événement

Errata [Remplacement de la première phrase] - Si une carte événement est révélée, elle n'est pas vendue aux enchères. Si la carte révélée pendant C1 est une carte événement, sautez la vente aux enchères. A la place, faites une des actions suivantes :



- **Demand (Demande).** Une carte événement de demande double la quantité d'or reçue pour le produit indiqué, à la fois pour les flottes et les colonies, à partir de maintenant et jusqu'à ce que la demande soit terminée. L'apparition d'une autre carte événement dans le futur fera que la carte demande actuelle sera immédiatement défaussée, terminant la demande.

Remarque : Les cartes événement war (guerre) et demand (demande) sont "persistantes", c'est-à-d.ire qu'elles restent en vigueur face visible à côté du plateau de jeu jusqu'à ce qu'elles soient annulées.

- **Comet (Comète).** L'apparition désastreuse d'une comète déclenche une vague globale de mysticisme qui perturbe toutes les cartes mordida et annule la phase C4 (aucune action des unités pendant cette phase).

- **War (Guerre).** La déclaration d'une guerre perturbe immédiatement toutes les cartes arrivées à maturation et en cours de construction SAUF celles détenues par les joueurs ayant un personnage de la même nationalité que la nation faisant la guerre. Chaque unité non défaussée de la nation en guerre est immédiatement remplie d'autant de soldats que son espace de stockage peut en porter ; les pièces de monnaie nécessaires sont prises dans le trésor. Une guerre ne finit jamais, mais peut être rendue inactive par une trêve, voir D4.

Remarque : Toute guerre augmente les coûts de capitalisation d'un à deux pour tous les joueurs. Mais voir C2 pour les exceptions.

Note. Les unités d'une nation une guerre sont libres d'attaquer n'importe quelle autre unité. Voir E5 pour les exceptions dues au patriotisme. Chaque unités en guerre ou chaque unité qui attaque une unité en guerre est exempte de recevoir une tente de pirate, voir E2.

Lords of the Spanish Main – Règles

- **Thirty Years' War (Guerre de trente ans).** Cette guerre a été en grande partie un combat religieux. Chaque personnage catholique voit toutes ses cartes protestantes perturbées et vice versa. Les unités catholiques et protestantes peuvent s'attaquer même si elles sont de la même nationalité. Chaque unité catholique et chaque unité protestante non perturbée est remplies de soldats. La guerre de trente ans peut être stoppée, voir D4.

(C4a) Actions des unités (base, enrôlement et démantèlement)

Chaque joueur, en utilisant la valeur ascendante des couronnes, effectue des actions avec ses unités. Ceci est fait en deux phases (C4a et C4b). Dans la première phase, il décide si ses flottes seront des navires marchands ou des corsaires¹³ et affecte des soldats.

- **Base des flottes de corsaires.** Un joueur déclare qu'une flotte est composée de corsaire en lui attribuant une base. Pour ce faire, il examine le paquet d'emplacements approprié (le paquet trésors pour le trésorier ou le paquet pirates pour tous les autres joueurs qui ont des corsaires) et y choisit secrètement une carte disponible qu'il place (face cachée) sous la flotte déclarée comme corsaire. Une flotte est déclarée comme navire marchand en renvoyant sa carte emplacement (si elle a une) dans le paquet correspondant. Chaque flottes réinitialise son orientation au profit zéro.

Remarque : Le trésorier (voir B6) ne peut ni baser des corsaires dans les ports de pirates ni examiner le paquet pirates. A la place, chacun de ses corsaires est secrètement basé dans une des quatre villes de trésor.

Remarque : Il ne peut y avoir qu'une flotte par emplacement. Si tous les emplacements sont pris, aucun autre corsaire ne peut entrer en jeu.

- **Enrôlement de soldats.** Un joueur peut dépenser un or pour chaque soldat qu'il souhaite enrôler dans une de ses unités (navires marchands, corsaires, ou colonies). Chaque pièce d'or placée sur une carte unité indique un soldat. Le nombre ne peut pas excéder la taille de l'unité, et chaque pièce réduit l'espace de stockage conformément à B5.

Remarque : Au moins un soldat est nécessaire pour exécuter des raids ou des interdictions.

Remarque : Le trésorier peut équiper des villes de trésor avec des soldats pour empêcher des raids contre elles. Ces pièces de monnaie sont placées directement sur le plateau de jeu jusqu'à un maximum de trois. Ces soldats sont vulnérables à la malaria si la ville de trésor est dans une jungle malarique.

- **Démantèlement de soldats.** Un joueur peut démanteler un soldat en reprenant la pièce d'or de la carte unité ou de la ville et en la plaçant dans ses coffres.

Remarque : Les soldats dans les colonies païennes ou les flottes de pirate ne peuvent pas être démantelés.

- **Errata [Ajout de règle optionnelle] - Combinaison de flottes.** En tant que nouvelle possibilité de ses actions préliminaires de la phase C4a, un joueur peut combiner deux ou plusieurs flottes pour les cartes flottes qu'il détient. Par exemple, deux cartes flottes de taille un peuvent être fusionnées pour former une flotte de taille deux. La taille maximale d'une flotte est de trois. Une flotte combinée peut également être fractionnée pendant les actions préliminaires. En combinant des flottes, il faut choisir une carte pour en être le chef ; les autres cartes sont placées à côté face cachée. La flotte assume la nationalité et la religion du chef. *Note : Seules les flottes d'un même joueur peuvent être combinées. Si une carte flotte est donnée ou vendue à un autre joueur dans le but de former une flotte combinée, ceci est traité comme un contrat conformément à D1. La flotte en question ne peut pas être ni rendue à son propriétaire original ni à un autre joueur jusqu'à l'année suivante.*

(C4b) Actions des unités (commerce, raids et interdictions)

Juste après qu'un joueur a effectué sa phase de base et d'équipement de ses unités, il peut les utiliser dans l'ordre de son choix. Chaque unité peut effectuer de multiples actions pendant son tour. Quand cela est fait, la prochaine unité peut se déplacer.

- **Choix d'itinéraire des marchands.** Un joueur déplaçant un navire marchand doit annoncer son itinéraire sur le plateau de jeu si une interdiction est possible. C'est inutile s'il n'y a aucun corsaire adverse qui peut l'interdire. L'itinéraire commence en utilisant la flèche rouge d'entrée¹⁴, les déplacements sont effectués de zone à zone et se terminent par une des quatre flèches rouges de sortie pour le retour vers l'Europe. Il peut faire du commerce avec chaque colonie qu'il visite. Le déplacement peut être temporairement interrompu par des interdictions, voir le prochain paragraphe.

Remarque : Les bateaux ne peuvent pas naviguer contre le vent. Les galions (voir B5) ne peuvent pas entrer dans les zones de mer avec des bancs de sable.

Remarque : A moins qu'ils ne portent une partie du trésor, les corsaires n'ont pas à choisir d'itinéraire et sont immunisés contre les interdictions.

Lords of the Spanish Main – Règles

- **Interdictions des corsaires.** Cette action interrompt le déplacement d'un adversaire. Un joueur qui possède un corsaire peut annoncer une interdiction si une flotte de navires marchands entre dans une zone où il est secrètement basé. Cette interdiction est résolue immédiatement comme un raid conformément à E1.

- **Commerce.** Du commerce peut se produire à chaque fois qu'un navire marchand entre dans une zone de mer avec une colonie et que les deux ont de l'espace de stockage. Chaque commerce donne aux deux parties un profit égal, réorientant les deux cartes pour refléter leur profit plus élevé (et réduisant l'espace de stockage, voir B5). ~~Chaque joueur reçoit de l'or égal au gain de profit, pris du trésor et mis dans ses coffres.~~

Errata [Phrase finale] - Chaque joueur reçoit de l'or égal au gain de profit, pris du trésor et mis dans ses coffres pendant la phase C5.

Remarque (pistes de mules). Si une colonie n'est pas un port, une piste indique quel(s) port(s) espagnol(s) les bateaux doivent utiliser pour commercer avec cette colonie.

Remarque : Les produits du nouveau monde incluent dans ce jeu l'argent¹⁵, les chevaux, le sel¹⁶, les teintures¹⁷, les perles, le cacao, le coton¹⁸, le tabac et les épices. Les trois derniers produits sont considérés avoir été converti en sucre si la colonie a été améliorée avec un moulin.

Important. Les colonies avec une amélioration de moulin conformément à C5 ou les colonies qui ont des produits demandés conformément à C3b doublent l'or reçu pour chaque niveau de profit. Par exemple, une flotte faisant du commerce avec une colonie de taille un ayant un moulin de sucre orienterait son profit d'un et recevrait un or alors que la colonie de sucre orienterait également son profit d'un mais recevrait deux or.

Remarque : Du commerce peut se produire entre des unités du même joueur, ou de deux joueurs différents, et même entre des unités en guerre¹⁹. Le commerce est toujours volontaire. Les colonies païennes ne peuvent pas faire de commerce sauf grâce à D3.

- **Esclaves, mercure, contrebandiers et flottes de trésor.** Certaines tromperies donnent à des navires marchands des capacités spéciales par D5.

- **Raids terrestres.** Les colonies peuvent envoyer des soldats pour piller d'autres colonies ou villes de trésor de la même zone conformément à E1 ou E3.

- **Raids maritimes.** Les corsaires peuvent piller des colonies ou des ports de pirates conformément à E1 ou assiéger les villes de trésor conformément à E3.

(C5) Initialisation des améliorations, arrivée à maturation des cartes et des améliorations

Chaque joueur choisit d'initialiser tout moulin ou fort, et les cartes et améliorations qui ont été achevées cette année arrivent automatiquement à maturation.

- **Initialisation des améliorations.** Si un joueur choisit d'initialiser un fort ou un moulin, il place sa tente sur sa piste de capitalisation trois ans dans le futur. Les améliorations sont gratuites l'année où elles sont initialisées mais elles doivent être capitalisées pendant les trois années à venir conformément à C2.

- **Arrivée à maturation (améliorations).** Si l'indicateur de tour est sur l'année pendant laquelle un fort ou un moulin doit arriver à maturation, enlevez sa tente de la piste de capitalisation et placez-la sur n'importe quelle carte de colonie appropriée, la votre ou celle d'un adversaire (vraisemblablement pour un prix). S'il n'y a aucun emplacement pour la mettre, elle est défaussée.



Remarque : Seule une colonie avec un bouclier rouge de capitalisation en haut à gauche peut être améliorée avec un moulin. N'importe quelle colonie (y compris païenne) peut être améliorée avec un fort.



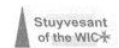
Remarque : Une colonie améliorée avec un moulin double ses revenus commerciaux conformément à C4b. Une colonie améliorée avec un fort est immunisée contre le saccage conformément à E3. Un fort peut uniquement être détruit si la colonie est perturbée²⁰.

- **Arrivée à maturation (cartes).** Si l'indicateur de tour est sur l'année pendant laquelle une carte en construction doit arriver à maturation, cette carte est alors déplacée de la piste de capitalisation et mise ailleurs sur le calendrier. Chaque colonie / flottes arrivée à maturation est placée n'importe où dans la colonne "unités de taille un". Chaque colonie païenne arrivée à maturation est placée n'importe où dans la colonne "unités de taille trois". Chaque carte mordida arrivée à maturation est placée dans un des deux emplacements mordida.

Remarque : Si les deux emplacements mordida d'un joueur sont occupés, il doit perturber une carte mordida pour faire de la place à la nouvelle carte mordida.

Remarque : Chaque carte unité arrive orientée pour un profit zéro, voir B5.

(C6) Avancée de chaque indicateur de tour



Lords of the Spanish Main – Règles

- **Avancée de l'indicateur de tour.** Chaque joueur avance son indicateur de tour d'une case sur la piste de capitalisation vers l'année suivante. Si la fin de la piste est atteinte, placez l'indicateur sur l'année "16X0" de la décennie suivante.

- **Accroissement de la population.** Pendant la dernière année de chaque décennie ("16X9"), chaque colonie accroît sa taille de un (sauf les colonies déjà à leur maximum).

D. ECONOMIE



(D1) Contrats

Les joueurs peuvent échanger l'or de leurs coffres, les tentes de trésor, ils peuvent faire des contrats commerciaux, des promesses pour des marchandises ou des services, des pactes, à tout moment pendant n'importe quelle phase. Les promesses et les contrats ne sont pas contraignants.

Remarque : Les soldats ne peuvent être ni échangés ni vendus.

- **Achat et vente de cartes.** Les cartes peuvent être achetées ou échangées, qu'elles soient arrivées à maturation ou en cours de construction. De telles cartes doivent être déplacées du calendrier du joueur vers celui d'une autre personne en préservant le profit, la taille, les soldats et les tentes.

Remarque : La carte personnage d'un joueur ne peut être ni achetée ni vendue.

- **Prêt d'argent.** De l'or peut être emprunté aux coffres des autres joueurs et être remboursé ultérieurement en fonction de ce qui est convenue. Les joueurs peuvent demander aux autres joueurs de payer ses coûts de capitalisation, voir C2.

- **Chantage.** Chaque joueur peut exercer un chantage pour n'importe quelle raison afin de convaincre ses adversaires, mais naturellement les menaces les plus crédibles sont les soldats païens, les corsaires ou l'application des cartes mordida. Des joueurs avec de telles unités sont encouragés à inciter les joueurs vulnérables à payer périodiquement l'immunité contre le pillage, le saccage, le sabordage ou la piraterie.

- **Singes et perroquets.** Les limites du chantage ou du remboursement d'un prêt sont celles qui ont été négociées. Ce peut être une somme forfaitaire ou un paiement régulier. Le paiement régulier peut être une pièce d'or chaque année, une pièce d'or tous les deux ans (ces années sont indiquées dans la piste de capitalisation par une icône de



singe) ou trois fois par décennie (années indiquées par une icône de perroquet²¹).

- **Commissions.** Une flotte marchande, une flotte d'esclaves ou une flotte de mercure peut charger des honoraires pour octroyer le privilège de faire des affaires avec elle. Un joueur détenant une carte mordida peut prendre une commission pour exécuter une tromperie. Les Commissions sont normalement payées en or.

Remarque : Par défaut, les commissions pour faire du commerce sont censées être payées au moment où le service est rendu. Mais les commissions pour une tromperie sont payées d'avance, donnant au contrôleur de la carte mordida l'option de renoncer à l'affaire de manière déloyale.

- **Renseignement.** A l'exception du trésorier, tout joueur avec au moins un corsaire peut examiner le paquet de pirates à tout moment pour obtenir des indications sur la localisation des corsaires ennemis. Il peut vendre cette information au trésorier. Cette information n'a pas besoin d'être vraie.

- **Tentes de trésor.** Chacune de ces tentes vaut 25 or à la fin de la partie. En cours de partie, elles ne peuvent ni être échangées contre de l'or ni être utilisées pendant les enchères. Elles peuvent cependant être librement achetées ou vendues entre les joueurs. Elles sont stockées dans les coffres.



- **Errata [Ajout de règle optionnelle] - Années de trésor alternatives.** Chaque tente de trésor vaut 10 au lieu de 25, et la flotte au trésor navigue chaque année de perroquet. (historiquement, il est bon de noter que les flottes au trésor ont navigué annuellement et valaient l'équivalent de 50 or du jeu).



LES CONTRATS NE
SONT PAS
CONTRAIGNANTS !
CAVEAT EMPTOR !

(D2) Perturbation

Chaque carte (unité ou mordida) perturbée trahit son patron actuel et devient un mercenaire. Une carte peut être perturbée comme résultat d'un désastre, d'une tromperie, d'un combat naval, d'un saccage, d'une déclaration de guerre ou d'une comète. Une carte perturbée perd tous ses profits, ses soldats et ses tentes (y compris les tentes de pirate).

Lords of the Spanish Main – Règles

● **Paquet mercenaires.** Une carte perturbée sans bouclier de capitalisation est défaussée et retirée de la partie. Une carte perturbée avec un bouclier de capitalisation est placée dans l'emplacement "Mercenary Deck (paquet mercenaires)" sur le plateau de jeu. Ceci indique qu'elle est à la disposition de tous les joueurs (y compris son propriétaire précédent) à la prochaine phase d'enchères comme si elle venait juste d'être révélée. Si elle est achetée, elle doit être recapitalisée. Si elle n'est pas rachetée à la prochaine phase d'enchères, elle est défaussée et retirée de la partie.

Remarque : Les unités en cours de capitalisation sont immunisées contre la perturbation.

Important : Une carte personnage perturbée ne peut recevoir une enchère que du joueur qui a commencé la partie avec.

(D3) Colonies païennes

Certaines colonies sont composées d'Indiens²² ou de Marrons²³ et ont les règles spéciales suivantes :



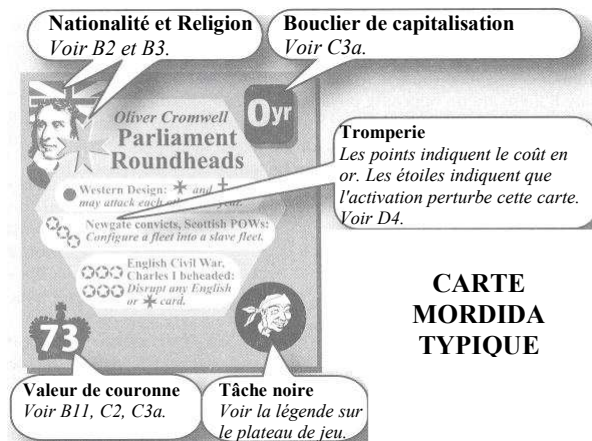
● **Maturation Palenque**²⁴. Les colonies païennes ne sont pas capitalisées et entrent en jeu immédiatement avec une taille trois.

● **Protecteur des Indiens.** Les colonies païennes ne peuvent pas faire de commerce sauf avec le joueur détenant la carte Dominican missionary (missionnaire Dominicain)²⁵. Si un bateau possédé par le joueur Dominicain fait du commerce avec une colonie païenne, la colonie prend sa part de profits en soldats.



● **Soldats païens.** Comme avec les autres colonies, de l'or peut être transféré à la colonie païenne pour enrôler des soldats. Ces soldats peuvent être utilisés pour exécuter des raids pendant C4b conformément à E1. Les soldats païens ne peuvent pas être démantelés.

Remarque : Les colonies païennes, comme les pirates, sont considérées en guerre contre toutes les unités même les autres colonies païennes.



CARTE MORDIDA TYPIQUE

EXEMPLE DE TROMPERIE : Un joueur détenant la carte Parliament Roundheads (Têtes rondes du Parlement) décide d'activer la tromperie. Il cible la carte personnage de son adversaire, Sir Raleigh, avec English Civil War (Guerre civile anglaise). Cela coûte six or et perturbe à la fois la carte Parliament Roundheads (Têtes rondes du Parlement) et la flotte de Raleigh. Mais si Raleigh a une carte mordida défensive avec une plus haute valeur de couronne, comme knighthood (chevalerie), il peut l'activer d'abord et empêcher cette tromperie de se produire.

(D4) Tromperie

Une tromperie est activée conformément à C2. Il y en a plusieurs sortes, incluant :

● **Trêve**²⁶. Si une carte guerre active pour une nation, une tromperie truce (trêve) pour cette nation rend la guerre inactive. Pour l'indiquer, la carte événement guerre est retournée face cachée. Les effets de cette guerre cessent, voir C2 et C3b.

Remarque : Seule la carte Westphalia peace (Paix de Westphalie) peut rendre inactive la Thirty Years' War (Guerre de trente ans).

● **Rupture de trêve.** Cette tromperie est utilisée pour remettre une carte guerre face visible, redémarrant cette guerre. Une carte de guerre doit être présente pour que cette action ait un effet. Les effets de la guerre sont rétablis, voir C2 et C3b.

● **Flottes d'esclaves et de mercure.** Certaines tromperies permettent à une flotte marchande d'acheminer des esclaves ou du mercure conformément à D5.

● **Flotte au trésor.** La tromperie flota (flotte au trésor) sur la carte Casa permet la désignation des flottes au trésor conformément à D6.

Lords of the Spanish Main – Règles

- **Contrebande**²⁷. Les ports de contrebande sont indiqués sur le plateau de jeu par une lettre rouge. Une carte mordida corrupt governor (gouverneur corrompu) permet à son contrôleur d'indiquer les flottes marchandes qui sont autorisées à faire du commerce avec le port de contrebande indiqué. Les profits collectés par un port de contrebande sont convertis en soldats et ces pièces de monnaie sont stockées sur le plateau de jeu. Une fois que le port a reçu l'intégralité de ses trois soldats, il ne peut plus faire de commerce cette année. Ces soldats peuvent exécuter des raids ou être démantelés pour de l'or par le trésorier.

- **Raid gouvernemental**. Dépensez pour aiguillonner le gouverneur espagnol local en attaquant une colonie dans le secteur qu'il régit. La colonie ciblée ne peut pas être espagnole. On assume que le gouverneur attaque avec une force très supérieure, suffisamment pour tuer tous les soldats défenseurs, piller tous les moulins et ramener tous les profits à zéro. La colonie est saccagée et dispersée à moins qu'elle n'ait un fort.

- **Construction de bateau**. Dépensez pour augmenter la taille de toute flotte coopérative non perturbée. Une flotte ne peut pas augmenter sa taille au delà de trois. A moins de gagner un prix, cette tromperie est la seule manière d'augmenter la taille d'une flotte.

- **Persécution religieuse**. Dépensez pour permettre aux unités protestantes et catholiques (voir B3) d'être des ennemies cette année. Ceci leur permet de s'attaquer ou se saccager sans gagner la tente de pirate conformément à E2.

- **Lettres de Marque**. Elles permettent au joueur d'ajouter ou enlever des tentes de pirate des flottes amies ou d'ennemies.

- **Rebelles, assassins, et terroristes**²⁸. Certaines tromperies provoquent une perturbation conformément à D2. La carte visée peut être une carte unité, une carte mordida, ou l'une ou l'autre suivant ce qui est indiqué²⁹.

- **Saisies d'unités**³⁰. Certaines tromperies permettent la saisie de cartes des autres joueurs³¹. Les cartes mordida ou unité saisies sont transférées d'un calendrier à un autre, dans le même état et avec les mêmes améliorations.

- **Princess (Princesse)**. Une carte mordida princesse a deux options de tromperie : Mariage royal et Régence. La première arrange le mariage de la princesse avec une autre nation, causant une trêve avec cette nation (carte guerre face cachée) et la seconde permet à quelqu'un d'épouser la princesse lui-même et de saisir une carte mordida d'un adversaire de la nationalité du joueur. Les coûts de capitalisation sont gratuits pour le contrôleur d'une carte princesse, voir C2.

- **Cardinalship (Cardinalité) et Knighthood (Chevalerie)**. La possession de ces cartes mordida fait du joueur un cardinal ou un chevalier, respectivement. Ces cartes ne peuvent pas être prêtées ou vendues aux autres joueurs. En temps de guerre, les cardinaux et les chevaliers payent seulement une pièce d'or par unité non arrivée à maturation au lieu de deux.

Remarque : Devenir un cardinal change la religion d'un joueur à catholique.

(D5) Flottes d'esclaves et de mercure

Certaines cartes mordida permettent à un navire marchand de transporter des cargaisons spéciales comme des esclaves africains³² ou du mercure péruvien. Ils se comportent comme les autres flottes marchandes, sauf qu'en échange de chaque profit qu'ils collectent, ils augmentent de un la taille des colonies avec lesquelles ils font du commerce.

Remarque : Les profits d'une colonie demeurent inchangés dans un commerce d'esclaves ou de mercure.

EXEMPLE. Le duc de Lerma contrôle la carte mordida the Asiento (le siège)³³ et Sir Raleigh lui offre cinq or pour transformer la flotte de taille deux de Raleigh en une flotte d'esclaves pour le tour. Lerma accepte et dépense deux or pour activer la tromperie exigée. La flotte d'esclaves de Raleigh rend visite à une colonie pendant la phase C4b pour faire du commerce d'esclaves. La flotte augmente son profit de zéro à deux, donnant deux or à Raleigh, alors que la colonie augmente sa population en se déplaçant de la taille un à la taille trois (sans changer son profit). Si Raleigh prend une commission, elle est transférée à partir des coffres de l'acheteur.

Important : Les esclaves ou le mercure ne peuvent pas augmenter une colonie au-delà de sa population maximum.

Remarque : Les esclavagistes et les négociants de mercure ne peuvent pas faire du commerce les années où ils sont engagés dans le commerce d'esclaves ou de mercure.

Remarque : Les flottes de mercure peuvent seulement augmenter la taille des mines d'argent³⁴.

(D6) Flotte au trésor³⁵

Une fois par décennie, dans l'année se terminant par un "5", le trésorier (c'est-à-dire le joueur détenant la carte Casa) peut activer la tromperie de la flotte au trésor. Ceci lui permet d'indiquer quelle flotte(s) coopératives feront partie de la flotte au trésor. Ces flotte(s) peuvent être n'importe quel flotte(s) de navires marchands, les siennes ou celles d'allié(s) coopératifs.

Lords of the Spanish Main – Règles

- **Choix d'itinéraire.** La flotte de trésor se déplace et effectue des actions comme les autres navires marchands (voir C4) sauf qu'elle peut prendre une tente de trésor pour chaque ville de trésor visitée. Chaque trésor remplit un espace de stockage.

Remarque : Lors d'une année de flotte au trésor, chacune des quatre villes de trésor peut donner une tente de trésor à la flotte de trésor qui lui rend visite.



Errata [Ajout de règle] - N'importe quelle flotte désignée comme faisant partie de la flotte au trésor rend immédiatement toutes les cartes emplacement qu'il détient en vue d'être un navire marchand. [Cette règle libère des emplacements de pirates pour les interdictions de trésor].

- **Piratage du trésor.** Si une flotte transporte le trésor, elle peut être attaquée par n'importe quelle flotte d'interdiction, y compris les flottes de la même nationalité. A moins que l'attaquant ou la victime soit en guerre, l'attaquant est considéré comme un pirate conformément à E2.

Remarque : Chaque bateau perdu d'une flotte au trésor perd une tente de trésor en même temps qu'il réduit la taille de une. Si le bateau perdu coule, la tente est retirée de la partie. Si le bateau perdu est, à la place, abordé par des pirates, la tente est transférée dans les coffres du joueur victorieux (voir E4).

- **Flottes au trésor étrangères.** Le trésorier (voir B6) peut demander à un autre joueur de s'occuper du trésor pendant une année de trésor. Les honoraires traditionnels pour un tel service sont de partager les tentes de trésor sauvées 50-50. Cependant, il est possible de convenir d'autres accords. La flotte ou les flottes indiquées en tant qu'élément de la flotte au trésor se déplacent comme indiqué par le trésorier pendant la phase C4b du trésorier. Etant donné que le trésorier a la valeur de couronne la plus élevée (99), il s'ensuit que tous les éléments de la flotte au trésor seront les derniers à naviguer dans la phase C4b.
Errata [Ajout de phrase] - A la différence des autres promesses et contrats de ce jeu, les contrats entre le trésorier et les porteurs de trésor sont contraignants.

- **Déchéance.** Si aucun trésor n'est transporté avec succès, soit parce que tous les bateaux qui le transportent sont perdus en combat soit parce que le trésorier ne désigne aucune flotte pour être dans la flotte au trésor, la carte Casa est perturbée. Si la carte Casa n'est pas vendue aux enchères et est défaussée, le jeu n'aura plus aucun trésorier. Plus aucune flotte au trésor ne peut naviguer et on ne peut plus exécuter aucun raid sur les villes de trésor.

- **Errata [Ajout de règle optionnelle] - Pillage des villes de trésor pour le trésor.** Au début d'une année de trésor, une tente de trésor est placée sur chacune des quatre villes de trésor. Ces tentes peuvent être attaquées par des pirates conformément au 2^{ème} paragraphe de E3 (c'est-à-dire que s'il reste des soldats au voleur, il transfère la tente volée dans ses propres coffres. Notez que, comme pour voler de l'or, les flottes de corsaires et de pirates n'ont pas besoin d'espace de stockage pour transférer le pillage dans les coffres du propriétaire). Si une tente de trésor n'est ni volée ni récupérée, elle disparaît au prochain tour.

E. COMBATS



(E1) Raids terrestres et maritimes³⁶

Un raid peut être exécuté sur une colonie par voie de terre (par des soldats de colonies du même secteur) ou par la mer (corsaires). Un raid peut être exécuté sur une flotte de navires marchands suite à une interdiction par un corsaire (voir C4b). Dans chacun des trois cas, celui qui exécute le raid doit d'abord demander une rançon d'une pièce d'or que la victime peut payer ou refuser de payer. (Ne pouvoir pas payer est identique à un refus).

- **La rançon est payée.** Transférer un or des coffres de la victime à ceux de l'attaquant. Excepté en temps de guerre³⁷, le voleur peut continuer son déplacement, peut-être pour faire chanter d'autres victimes³⁸.
- **La rançon est refusée.** Celui qui a exécuté le raid a un choix. Il peut attaquer des colonies conformément à E3 ou des flottes conformément à E4, mais si ni lui ni sa victime ne sont en guerre, il récupère alors une tente de pirate conformément à E2. Ou celui qui a exécuté le raid peut faire marche arrière et continuer son déplacement.

Remarque : Une unité peut exécuter des raids et des interdictions multiples chaque année tant qu'elle a au moins un soldat. Les raids et les rançons peuvent se produire en temps de paix comme en temps de guerre et même entre des unités de la même nationalité. Un raid ne peut pas être suivi d'une attaque s'il est interdit par le patriotisme, voir E5.

Remarque : Un raid contre un port de pirates qui n'a aucune flotte localisée n'a aucun effet. Un raid contre une ville de trésor initie un siège conformément à E3.

Remarque (secteurs) : Les raids terrestres ne peuvent se produire qu'à l'intérieur d'un secteur. Les neuf secteurs sont Puerto Rico (Porto Rico), Espanola, le Cuba, le Yucatan, le Honduras, le Panama, Nueva Granada (Nouvelle Grenade), le Venezuela et Nova Andalusia (Nouvelle Andalousie). Notez que le secteur de Puerto Rico (Porto Rico) inclut Leeward Island archipelago of St Thomas (Archipel des îles sous le

Lords of the Spanish Main – Règles

vent de St Thomas), Sint Maartin (St Martin), St Christopher (St Christophe), Antigua, la Guadeloupe et la Dominica (Dominique). Notez de plus que le secteur de Nova Andalusia (Nouvelle Andalousie) inclut les Windward Island archipelago of Margarita (Archipel des îles au vent de la Marguerite), Trinidad, Tobago, les Barbados (Barbades) et la Martinique.

(E2) Pirates³⁹



En général, une unité qui attaque une autre unité conformément à E3 (sièges) ou E4 (combats navals), quand ni l'attaquant ni la victime ne sont en guerre, se voit attribuer une tente de pirate qui est placée sur la carte unité.

De telles attaques ne sont autorisées que si la victime refuse la rançon ou transporte le trésor. La tente de pirate reste jusqu'à la fin de la partie sauf si elle est retirée par une tromperie ou une perturbation.

Remarque : Les pirates et les païens sont toujours considérés en guerre avec toutes leurs unités. Les colonies païennes ne reçoivent jamais de tentes de pirate car elles sont déjà des pirates dès le départ.

● **Commerce déshonorant.** Les unités pirates ou païennes (des colonies ou des flottes) ne peuvent faire du commerce qu'avec des unités de la même nationalité qu'elles-mêmes ou avec les ports espagnols de contrebande (voir D4).

Remarque : Les soldats sur les unités pirates ou païennes ne peuvent pas être démantelés.

LES TENTES DE
PIRATE
S'APPLIQUENT AUX
UNITÉS, PAS AUX
JOUEURS !



(E3) Sièges

Si une colonie refuse la rançon et que celui qui a exécuté le raid ne fait pas marche arrière (voir E1), un siège s'ensuit. L'attaquant et le défenseur sacrifient chacun un nombre égal de soldats jusqu'à ce que l'un ou l'autre (ou les deux) n'en ait plus. Le gagnant est ainsi celui avec le plus de soldats.

Remarque : Une unité doit avoir au moins un soldat pour exécuter un raid ou un siège. Exécuter un siège assimile l'attaquant comme un pirate (E2) sauf si l'un ou l'autre côté est en guerre.

● **Destruction, pillage, saccage.** Si l'attaquant a au moins un soldat restant après un siège, il peut détruire tous les moulins du perdant (destruction). Si l'unité perdante a des profits, chaque soldat peut en saisir un qui est transféré des coffres du perdant aux coffres du gagnant en tant qu'or (pillage). Si le perdant n'a aucun fort, le gagnant peut le perturber conformément à D2 (saccage).

EXEMPLE : La colonie Margarita (Marguerite) envoie des soldats pour exécuter un raid contre la colonie non défendue des Barbados (Barbades) qui refuse la rançon. Ainsi le niveau de profit des Barbados (Barbades) qui était à deux suite à du commerce exécuté plus tôt pendant la phase chute à zéro. Le joueur de Margarita (Marguerite) pille ces deux profits, transférés vers ses coffres. Il menace alors de détruire et saccager la ville mais en est dissuadé quand le joueur britannique lui offre un dessous de table sous la forme d'une carte mordida. Ce dessous de table est accepté, la carte mordida change de mains et la colonie est épargnée.

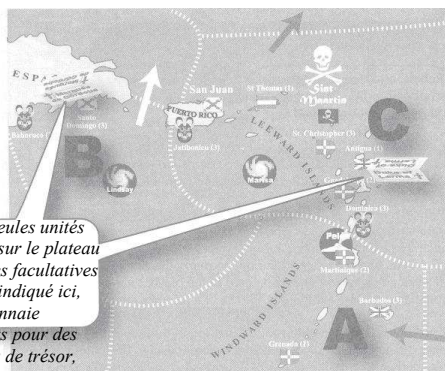
● **Siège d'une ville de trésor.** Soit l'Espagne soit la nationalité qui exécute le raid doit être en guerre pour autoriser le siège d'une ville de trésor. Les soldats assiégeants peuvent attaquer de la terre (colonies ennemies dans le même secteur) ou de la mer (corsaires ennemis). Dans chaque cas, chaque côté perd un nombre égal de soldats jusqu'à ce qu'un côté (ou les deux) n'en ait plus. Si l'attaquant a encore des soldats, chaque soldat peut piller un or, pris des coffres du trésorier. Ce pillage n'est pas possible si le trésorier n'a aucun or.

Remarque : Une fois qu'un raid a été exécuté sur une ville de trésor, elle est immunisée contre d'autres raids pour le reste de l'année.

Errata [Mise à jour de la remarque finale] - Une fois qu'une colonie ou une ville de trésor est attaquée par des bateaux, ses habitants "s'enfuient dans les collines" et on ne peut plus ni les attaquer ni faire du commerce avec cette année (sauf par les soldats païens).

EXEMPLE : La colonie d'Arabuco exécute un raid avec trois soldats païens contre Cartagena (Carthagène) défendue par un soldat. Les païens demandent d'abord la rançon que le trésorier paye avec imprudence. Les païens poursuivent l'attaque de toute façon ce qui permis car ils sont toujours en guerre. Dans le siège, chaque côté perd un soldat et chacun des deux païens survivants vole une pièce d'or dans les coffres du trésorier. Un or est dépensé pour remplacer le soldat perdu et l'autre entre dans les coffres du vainqueur.

Lords of the Spanish Main – Règles

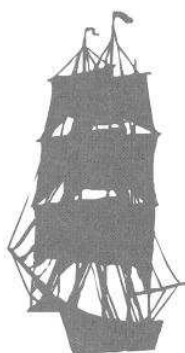


Normalement, les seules unités réellement placées sur le plateau de jeu sont les tentes facultatives de colonie, comme indiqué ici, ou les pièces de monnaie indiquant les soldats pour des garnisons des villes de trésor, voir C4a.

EXEMPLE (choix d'itinéraire, interdiction) : Le navire marchand de Drake entre dans le secteur "A". Il se déplace vers "B" et demande la permission de faire du commerce avec Santo Domingo. Il se déplace vers "C" et demande la permission de faire du commerce avec Antigua. Puis il sort. Avant ou après le commerce avec Antigua, le pirate Le Vasseur situé à Sint Maartin (St Martin) peut annoncer une interdiction.

(E4) Combats navals

Un combat naval peut se produire comme résultat soit d'une interdiction (contre une flotte marchande) soit d'un raid (contre un port de pirate ou une ville de trésor occupée par une flotte adverse). Si la victime refuse la rançon et que l'attaquant ne fait pas marche arrière, chaque joueur prend une des deux cartes de combat et choisit une tactique. Les choix sont : **Boarding (abordage)**, **broadside (canons)**, **seize weather vane (saisie de la girouette)** ou **flee (fuite)**. Chaque joueur oriente sa carte avec la tactique de son choix faisant face à son adversaire, cachant son choix avec sa main. Chacun des deux combattants révèle simultanément son choix et chacun des deux résultats est appliqué simultanément.



- **Résultats du combat.** Consultez le diagramme de combat imprimé sur chaque calendrier pour voir les résultats. Trouvez la tactique choisie du côté gauche du diagramme. Si la flotte attaquante a la girouette, utilisez la première colonne. Si elle a un meilleur matelotage, utilisez la deuxième colonne. Si la flotte attaquante n'a ni l'avantage de la girouette ni la girouette, utilisez la dernière colonne. Les icônes de résultats : "X" (chaque camp perd un soldat), "K" (l'adversaire perd un soldat), "G" (capturez un bateau de l'adversaire), "W" (vous gagnez la girouette) et "★" (fin du combat). Les résultats des choix des deux combattants sont appliqués indépendamment.

Girouette⁴⁰. Le combat commence sans qu'aucun des combattants ne possède l'avantage de la girouette. Si un joueur saisit la girouette avec succès, il gagne un avantage positionnel pour le prochain tour de combat (s'il y en a un). Pour montrer cet avantage, il prend la tente marquée "Weather Vane (Girouette)".

- **Matelotage.** Chaque flotte a un taux de matelotage indiqué dans le coin de sa carte : Une lettre de "A" à "Z". Le meilleur est "A". Par exemple, un amiral "D" a l'avantage du matelotage contre un amiral "G".



- **Perte de bateau.** Si une flotte doit perdre un soldat mais n'a plus d'hommes à perdre, elle doit descendre sa taille de un⁴¹. Si sa taille descend à zéro, sa carte emplacement (si elle en a une) est retournée dans le paquet et la carte flotte est perturbée conformément à D2. Le combat est terminé.

Remarque : Si une flotte perd un bateau, ses profits, soldats et tentes de trésor qui excèdent l'espace de stockage réduit sont perdus.

- **Prix.** Chaque bateau capturé comme un prix augmente la taille de la flotte victorieuse de un, à moins qu'elle ne soit déjà à sa taille maximale de trois. De plus, si la flotte défensive avait des profits ou du trésor, chaque bateau capturé transfère un profit (voir B5) ou un trésor (voir D6) du perdant vers le gagnant (en respectant l'espace de stockage de ce dernier).



- **Fin du combat.** Si le combat ne se termine pas pendant le premier tour, les deux protagonistes choisissent à nouveau une tactique et les révèlent en même temps. Le combat se termine si l'un des joueurs obtient un résultat "*" ou n'a plus de bateaux



EXEMPLE : Un corsaire de taille deux pensant avoir un avantage de matelotage lance une interdiction contre un galion de trésor de taille trois. Les deux flottes sont entièrement remplies de soldats. Au premier tour, le corsaire choisit de saisir la girouette, qui réussit automatiquement, alors que le galion choisit les canons, tuant une des pièces soldats du corsaire. La tente girouette est attribuée au joueur corsaire. Au prochain tour, les deux flottes essayent de saisir la girouette. Le corsaire y gagne un prix plus le trésor et accroît sa taille de un pendant que le galion est réduit à la taille deux et perd un soldat dû à son nouvel espace de stockage devenu soldat. Au prochain tour, le corsaire fuit ce qui réussit automatiquement puisqu'il a toujours la palette, tandis que le galion utilise ses canons, tuant un soldat de chaque côté. Le

Lords of the Spanish Main – Règles

corsaire fuit le combat avec une tente de trésor volée mais il n'a plus aucun soldat.

Errata [Clarification] - La taille d'une flotte correspond au nombre de bateaux de la flotte. Ainsi, quand vous devez interpréter le résultat d'un combat naval, une flotte de taille trois a plus de bateaux qu'une flotte de taille deux. *[Ajout d'une remarque] Remarque - Si le résultat d'un combat naval indique que les deux flottes qui combattaient sont coulées, le résultat est alors modifié pour permettre à la flotte avec le matelotage plus élevé de survivre avec un bateau mais sans soldat.*

(E5) Patriotisme

Une unité ne peut pas attaquer (siège ou combat naval) une autre unité de la même nationalité sauf dans trois cas :

- **Code d'honneur des pirates.** Si une unité est déjà un pirate, elle peut librement attaquer ou être attaquée par des unités de sa nationalité.

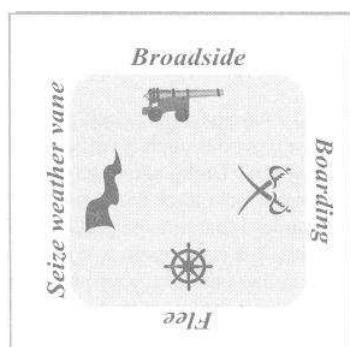


- **Persécution religieuse.** Cette tromperie permet des attaques entre les unités catholiques et protestantes pendant cette année même si elles sont la même nationalité.

● **Contre-réforme :** Les unités * et † peuvent s'attaquer cette année.

- **Avidité.** Un bateau transportant une tente de trésor peut toujours être attaqué. Une tente de pirate est attribuée si on n'est pas en temps de guerre³⁷.

Remarque : Les colonies païennes n'ont aucune nationalité et peuvent attaquer toutes les unités, elles peuvent même s'attaquer entre elles, voir E2.



LES CARTES DE
COMBAT NAVAL
INDIQUENT LES
QUATRE
TACTIQUES

Suggestion pour des combats navals plus rapides : Pendant un combat naval, cachez le diagramme de combat naval sur le calendrier de chacun des combattants avec une feuille de papier ainsi ils ne peuvent pas l'examiner pendant le combat. Ceci les force à naviguer "à vue" et permet également une

résolution beaucoup plus rapide. Rappelez-vous ces directives :



- Les canons tuent les marins ennemis particulièrement si vous avez la girouette ou plus de bateaux.



- L'abordage n'est habituellement efficace que si vous avez plus d'hommes et la girouette. Si c'est le cas, vous pouvez capturer un bateau ennemi dépeuplé.



- Saisir la girouette avec succès vous donne un avantage pendant les tours suivants. Si les deux joueurs essaient de saisir la girouette, le meilleur matelot l'emporte.



- La fuite fonctionne si vous avez la girouette ou si votre adversaire utilise ses canons.



LES BATEAUX SONT PLUS IMPORTANTS QUE LES COLONIES ! L'image montre un esclavagiste du 17ème siècle, construit pour une traversée rapide de l'océan atlantique.

F. EXEMPLE DE PARTIE



(F1) Préparation

Les trois personnages de cet exemple sont le Marques de Guadalcazar (Marquis de Guadalcazar) d'Espagne comme trésorier, et Drake et Raleigh, les deux Britanniques. Notez que pendant la phase C4, Drake jouera en premier car il a une valeur de couronne de 25, suivi de Raleigh avec une valeur de couronne de 86. Le trésorier jouera en dernier, comme toujours.

(F2) Tours de jeu

1600. La carte révélée a une tache noire de mutinerie qui n'a aucune conséquence. Personne n'enchérit sur la carte qui est défaussée pendant la phase C3a. Vient après la phase d'action des unités (C4) avec Drake jouant en premier. Comme il ne peut ni faire de base ni enrôler, son phase C4a est sautée. Mais pendant son phase C4b, sa flotte navigue directement à Santo Domingo et il demande à y faire du commerce. L'Espagne accepte. Le mouvement de Raleigh est une copie de celui de Drake. Chacun des deux joueurs britanniques finit ainsi cette première année avec six or et l'Espagne sept.

1601. La carte révélée est la colonie néerlandaise de Nova Zeelandia (Nouvelle Zélande) que l'Espagnol gagne pendant la phase C3a avec une enchère de quatre. Sa construction prend trois ans et elle est placée dans l'emplacement 1604. Pendant la phase C5,

Lords of the Spanish Main – Règles

l'Espagnol commence une amélioration de moulin, également placée sur l'emplacement 1604.

1602. Pendant la phase C2, Drake demande à l'Espagnol d'accepter 4 or pour augmenter la taille de la flotte de Drake quoique cela coûterait 6 or à l'Espagnol pour utiliser la tromperie de la carte Casa pour le faire. En échange, Drake propose de consacrer cette flotte au commerce avec les ports espagnols et de ne pas attaquer la flotte au trésor. Il convainc l'Espagnol avec succès que cette dépense permettra aux deux d'augmenter leurs profits. Ceci coûte (net) 2 or à l'Espagne plus encore 2 or dépensés pour la capitalisation de sa colonie et de son moulin. Raleigh menace d'armer des corsaires à moins qu'il ne soit impliqué dans le commerce. L'Espagnol accepte car Santo Domingo est assez grand pour faire du commerce avec les deux flottes. Grace au commerce, l'Espagne gagne trois, Drake deux et Raleigh un. Pendant la phase C5, l'Espagnol commence une amélioration de fort placée sur l'emplacement 1605.

1603. La carte est la colonie Santiago De Cuba que l'Espagne achète pour 3 or. Raleigh commence à être fatigué de n'obtenir qu'un or par an grâce au commerce. Quand vient son tour, il équipe sa flotte avec un soldat, le base à Tortuga et exécute un raid sur Santo Domingo. L'Espagnol paye à contrecœur une rançon de un or.

1604. L'Espagne et Raleigh négocient un accord. Raleigh est d'accord pour faire du commerce avec Santo Domingo tous les ans au lieu d'y exécuter un raid. En échange, l'Espagne payera à Raleigh un dessous de table d'un or chaque année de singe. Les deux sortent gagnants dans cette affaire. Pendant la phase C5, le moulin arrive à maturation et l'Espagne le démarre à Santo Domingo. La Nova Zeelandia (Nouvelle Zélande) arrive également à maturation avec une taille de un.

1605. Une comète. Catastrophe ! La flotte au trésor prévue ne navigue pas. Et il n'y a aucun commerce. L'Espagne dépense tout son or pour racheter sa carte mordida Casa qui a été perturbée.

1606. Comme il n'y a eu aucun commerce pendant le dernier tour, l'Espagne ne peut pas payer pour sa colonie cubaine en construction pendant la phase C2. Drake offre de payer les coûts de capitalisation de l'Espagne cette année si elle lui donnera les profits du moulin cette année. Elle accepte. L'Hacienda de Maracaïbo est achetée par Raleigh pour 3 or. La colonie de l'Espagne à Cuba arrive à maturation.

1607. Les deux Britanniques se mettent d'accord pour boycotter le port de Santo Domingo car il a une plantation de sucre qui donne à l'Espagne le double d'or. L'Espagnol proteste contre Drake et Raleigh que ceci casse l'accord commercial qu'elle a eu avec chacun

d'eux, mais Drake déclare que ceci ne casse pas l'accord tant qu'il fait du commerce avec les autres ports espagnols. L'Espagne n'est pas heureuse que son port le plus riche reste vide, mais techniquement Drake remplit son accord de consacrer sa flotte au commerce avec l'Espagnol. Ainsi Drake et Raleigh obtiennent chacun un or en faisant du commerce, et l'Espagne obtient deux or.

1608. La tache est une malaria qui perturbe la Nova Zeelandia (Nouvelle Zélande). Personne n'enchérit sur la Nova Zeelandia (Nouvelle Zélande) ainsi cette colonie pestilentielle est défaussée. La carte est le *Cimarrones* de Cuba (colonie païenne). Drake enchérit un or pour elle mais personne d'autre n'est intéressé et il l'obtient ainsi à bon marché. L'Hacienda de Raleigh au Venezuela arrive à maturation.

1609. La variole diminue les païens cubains à la taille deux. La nouvelle carte est la colonie Logwood à Campeche, Yucatan. Comme il s'agit d'une colonie catholique, l'Espagne a un avantage pendant les enchères et elle peut acheter la carte pour 3 or seulement. Raleigh fait du commerce avec sa propre Hacienda au Venezuela. Drake, acceptant de lever son boycott en échange d'une pièce d'or par an, utilise sa flotte de taille deux pour faire du commerce avec Santo Domingo. Drake fortifie sa colonie Maroon à Cuba avec un soldat et exige un paiement de son allié espagnol pendant chaque année singe comme condition pour quitter Santiago De Cuba en paix. Pendant la phase C6, chaque colonie gagne un en taille, de sorte que la colonie païenne de Cuba récupère sa taille trois, et Santiago de Cuba et Maracaïbo s'élèvent chacun à la taille deux.

1610. Drake enchérit pour et gagne la colonie Hôpital sur l'île d'Española. Elle arrivera à maturation en 1612.

1611. Les sauterelles ramènent Santo Domingo à la taille deux. La carte est la carte mordida Jesuit que Drake gagne pour trois or. Elle procure à Drake une couronne de valeur 94, lui permettant de jouer presque en dernier pendant les actions des unités. Raleigh obtient 2 or en faisant du commerce avec lui-même chaque année. Drake obtient également 2 or en faisant du commerce, plus 1,5 or en dessous de table. L'Espagne obtient 4 or en faisant du commerce de sucre, mais perd 1,5 or en dessous de table. Quand Raleigh maugrée au sujet de cette injustice commerciale, Drake le tient tranquille en le menaçant de transformer sa flotte en pirates en utilisant sa tromperie de la carte mordida Jesuit.

1612. Une mutinerie retarde la colonie Hôpital en construction d'une année, l'année devient 1613.

1613. Une autre mutinerie retarde encore la colonie Hôpital, l'année devient 1614.

Lords of the Spanish Main – Règles

1614. Guerre Française. La colonie française Hôpital en construction est perturbée et est retirée de la partie car personne n'enchérit dessus. En raison de la guerre, les coûts de capitalisation sont maintenant de deux chaque année pour chacun des trois joueurs.

1615. Année de trésor ! Comme le trésorier ne possède aucune flotte, il doit trouver un autre joueur pour aller chercher le trésor. S'il n'arrive à persuader personne, sa carte *Casa* sera perturbée. Il peut choisir soit les galions de Raleigh qui sont de taille un soit les galions de Drake qui sont de taille deux soit les deux. Raleigh se porte volontaire et offre généreusement à l'Espagne de garder un des trésors qui serait récupéré. Ses honoraires : 20 or payables sur 5 ans. Ses conditions : L'Espagne lui accorde un monopole sur le transport du trésor pour cette année. L'Espagne refuse cette offre car elle pense que le faible matelotage de Raleigh perdra le trésor si Drake arrête la flotte. Il considère de laisser ses deux adversaires transporter le trésor, ce qui permettrait à trois tentes d'être récupérées. La manière normale de répartir les profits serait que chaque joueur obtienne une tente de trésor. Mais Drake menace la colonie de Cuba d'une attaque Maroon à moins qu'on lui accorde le monopole. L'Espagne dépense Ainsi un or dans la tromperie de la *Casa* et nomme Drake porteur de trésor. Les deux collaborateurs conviennent que les deux trésors que Drake peut récupérer seront répartis 50-50. Raleigh regarde la carte et voit qu'une flotte au trésor qui ne visite que deux villes de trésor peut sortir soit par New Providence (Nouvelle Providence) soit par Sint Maartin (Saint-Martin). Il a ainsi 50% de chances d'intercepter la flotte après que le trésor est obtenu. Après l'interception, avec un matelotage inférieur et un nombre de bateaux moins élevé, il n'aurait presque aucune chance de gain. Et si ses galions sont coulés, il sera hors jeu pendant quatre ans. Ainsi Raleigh demande, et reçoit, un dessous de table d'une pièce d'or de chacun des deux autres joueurs en échange de ne pas affréter de corsaires cette année.

1616-1624. Dans les années suivantes, Drake achète la carte Spanish Inquisition (Inquisition espagnole), valeur de couronne 20 alors que Raleigh obtient la carte Papal blessing (Bénédiction papale), valeur de couronne 92.

1625. C'est probablement la dernière année de flotte au trésor, et ainsi le tour décisif. Pendant les tromperies, Drake annonce qu'il va utiliser son Inquisition pour perturber la carte *Casa* en la déclarant comme hérétique. Raleigh menace d'excommunier Drake en utilisant sa carte papale. Comme le pape a une plus grande valeur de couronne que l'Inquisition, il agit d'abord pendant la phase C2 et l'Inquisition peut être perturbée avant d'avoir une chance d'agir. Drake décide de suborner Raleigh pour qu'il n'utilise pas sa carte. L'accord est de 8 or, suffisamment pour permettre à Raleigh d'avoir l'enchère la plus élevée pour la carte

Casa. Comme nouveau trésorier, Raleigh indique sa propre flotte modeste comme unique flotte de trésor. S'il avait acquis la carte *Casa* une année plus tôt, il aurait pu employer "*Real y Supremo Consejo do Indias (Conseil royal et suprême des Indes)*" pour augmenter sa taille de flotte mais il est trop tard pour cela. Avec sa taille de un, il ne peut transporter qu'une tente de trésor, mais si Drake l'attrape, il a peu de chance de survivre. Supposons que Sir Walter obtienne le trésor sans risque et le ramène à la maison en échappant aux bateaux menaçants de Drake.

1625. L'apparition d'une carte d'événement termine la partie immédiatement, et on compte l'or.

(F3) Victoire et commentaires

Chacun des trois joueurs a une tente de trésor, mais Drake a le plus d'or (12). Ainsi Drake gagne la partie avec un score de 37.

Le trésorier, avec le monopole sur les colonies du nouveau monde, domine le début de partie. Dans cette partie, il a enchéri sur les colonies étrangères⁴², un risque parce qu'il y a une bonne chance de guerre qui l'obligera à renoncer à ses investissements. Puisqu'il y a habituellement plus de colonies que de bateaux pour les entretenir, l'Espagne aurait mieux fait de laisser mourir ses colonies étrangères marginales, celles menacées par la malaria et les Maroons. Une autre stratégie aurait été de laisser les autres enchérir sur ces colonies et ensuite les détruire rapidement avec la tromperie de la *Casa*.

Dans cette partie, les flottes ne sont pas apparues. Mais s'il en était apparu une et que l'Espagnol l'avait eu, les autres joueurs auraient été exclus du commerce. Naturellement, ils seraient devenus des corsaires, auraient essayé d'intercepter la flotte espagnole et auraient exécuté des raids contre les colonies espagnoles non défendues. Il est souvent meilleur pour l'Espagne de payer la rançon plutôt que de refuser le paiement et inciter ses adversaires à devenir des pirates à plein temps.

Il n'y a eu ni siège ni combat naval dans cette partie. Les combats sont des affaires couteuses et les joueurs devraient trouver plus économique de menacer de combattre que réellement combattre. Mais il y a des occasions de sortir les pistolets. Si une guerre éclate, le joueur en guerre perd souvent des possessions étrangères considérables et il sera naturellement incité à détruire les possessions de ses adversaires juste pour garder le statu quo. Après que la première flotte au trésor a navigué, il y aura probablement au moins une flotte battant pavillon pirate. Si le trésorier ne fortifie pas chacune des quatre villes de trésor avec au moins un soldat, les raids pirates videront rapidement ses coffres.

Lords of the Spanish Main – Règles

La flotte de 1625 est souvent un tour décisif, et c'est parfois l'occasion d'un clash autour des cartes mordida, comme dans l'exemple. Il peut être sage de conserver son argent et les faveurs qu'on peut dépenser pour un moment comme celui-ci.

NdT : Pour le chapitre F4, les personnages et les notes, je laisse le lecteur se documenter lui-même

TACHES NOIRES (LEGENDE SUR LA CARTE)

CHOLERA (20%) : Chaque colonie de taille supérieure à un dans le district considéré perd une taille.

MALARIA (12%) : Chaque colonie dans la jungle perd un soldat et diminue sa taille de un. Elle est perturbée si sa taille descend à zéro.

HURRICANE-OURAGAN (11%) : Chaque corsaire et chaque colonie de la zone perd une taille et est perturbé si sa taille descend à zéro.

LOCUSTS-SAUTERELLES (6%) : Chaque plantation de sugar [sucre] a sa taille réduite de un.

EARTHQUAKE- TREMBLEMENT DE TERRE (4%) : Perturbe la colonie indiquée. Chaque corsaire qui s'y trouve est perturbé.

MUTINY-MUTINERIE (18%) : Chaque corsaire et chaque pirate perd un soldat et est perturbé s'il n'a plus de soldat. Chaque carte et chaque tente non arrivée à maturation est avancée d'une année.

SMALLPOX-VARIOLE (13%) : Chaque colonie païenne diminue sa taille de un. Elle est perturbée si sa taille descend à zéro.

PLAGUE-PESTE (7%) : Les colonies les plus grandes sont réduites à la taille un.

PEARL BED EXHAUSTION-EPUISEMENT DES GISEMENTS DE PERLES : Chaque colonie de perles est perturbée et retirée de la partie.

VOLCANO-ERUPTION (3%) : La colonie voisine du volcan est perturbée.

Le nombre entre parenthèses indique le pourcentage de chances annuel.