



# FORTUNES DE MER

BATAILLES DE PORTS  
RÈGLES DE L'EXTENSION

## INTRODUCTION

Dans cette extension de *Fortunes de Mer*, il sera maintenant possible aux capitaines d'acquérir les ports à leur cause, toucher de l'or selon le marché en cours, marchander entre capitaines, partir à la recherche de fabuleux trésor et d'attaquer les autres joueurs que ce soit sur vos bateaux entre les pontons vermoulus du port ou au cœur des vieilles tavernes des villes des Caraïbes. Vivez une expérience encore plus immersive au sein de vos aventures de piraterie.

## MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

- 20 pions « Carte au trésor »
- 10 pions « Dominations » par joueur
- 16 cartes « Iles »
- 16 cartes « villes »

## CHANGEMENT DE CONDITIONS DE VICTOIRE

Il faut dorénavant **15 points de gloire** pour remporter la partie.

Dans *Batailles de Ports*, les joueurs peuvent remporter des points de gloire (ainsi qu'une carte gloire) avec les actions suivantes :

- Capturer un port dominé
- Gagner un combat de taverne
- Gagner un combat de port
- Trouver un trésor

## CHANGEMENT DU NOMBRE DE POINTS D' ACTIONS

Chaque joueur a droit à 1 point d'action en plus. C'est à dire 4 actions. Néanmoins, les joueurs n'ont le droit qu'à un maximum de 3 mouvements en tout.

## PRÉPARATION

- Tirer 3 cartes « îles » au hasard et y placer un pion « carte au trésor » sur chacune. Replacer ensuite les 3 cartes dans la pioche.
- Placer un pion « Domination » de chaque joueur sur son port d'attache.
- Chaque joueur prend la carte ville de son port d'attache.

## DOMINATION

Un joueur qui arrive en premier dans un port non-dominé peut y déposer un de ses pions *domination*. Le port est alors acquis à la cause de ce capitaine. Il prend la carte de la ville en question.

Le capitaine domine toujours son port d'attache à moins de se le faire capturer (Voir plus loin). Il y dépose donc un de ses pions *domination* dès le début du jeu.

Si un joueur domine deux ports d'une même nation, au moment où cela arrive et seulement à ce moment, il peut retirer un de ses marqueurs « primes » de la même nation quelque soit le montant de cette prime.

Un joueur peut toujours rentrer dans un port qu'il domine, même s'il a une prime de cette nation ou qu'il soit en guerre avec elle.

La domination permet au joueur de gagner des bonus lors de combat de taverne ou de port.

Lorsqu'un joueur vient vendre une ressource demandée dans un port dominé, le joueur qui le domine (même s'il s'agit du vendeur) touche :

- 1 PO pour 1 ressource demandée vendue
- 3 PO pour 2 ressources demandées vendues
- 5 PO pour 3 ressources demandées vendues

## NOUVELLES ACTIVITÉS AU PORT

**Récupérer la carte au trésor :** Le joueur prend le pion « carte au trésor » (s'il y en a un) sur le port et le met sur son bateau. On tire alors une nouvelle carte «île » au hasard et on y met un nouveau pion « carte au trésor ». S'il s'agit de la même île, on retire une nouvelle carte.

## ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Les joueurs ont droit à cinq nouvelles actions supplémentaires :

- Enclencher un combat de taverne
- Enclencher un combat de port
- Capturer un port dominé
- Chasser le trésor
- Proposer un contrat commercial / Attaquer

## CONDITIONS D'ENCLÈCHEMENT D'UN COMBAT DE TAVERNE, D'UN COMBAT DE PORT OU D'UN CONTRAT COMMERCIAL

Un joueur peut décider d'attaquer ou de proposer un contrat de commerce avec un autre joueur qui se trouve sur un port.

Aux conditions suivantes :

Si le port appartient au joueur actif : Le joueur actif ne doit pas faire de reconnaissance pour proposer un contrat de commerce, commencer un combat de port ou un combat de taverne.

Si le port appartient à un autre joueur : Le joueur actif doit faire une reconnaissance pour proposer un contrat de commerce, commencer un combat de port ou un combat de taverne.

Si le port appartient au joueur ciblé : Le joueur actif doit faire une reconnaissance pour proposer un contrat de commerce. Par contre, s'il décide d'attaquer, il doit faire une reconnaissance mais c'est le joueur ciblé qui décide s'il s'agit d'un combat de port ou de taverne.

Si une reconnaissance est ratée, on considère que les deux capitaines sont dans le même port sans se rencontrer et l'action est perdue. On ne peut pas faire de deuxième reconnaissance.

## ACTION COMBAT DE PORT

Un combat naval s'ensuit selon les règles de bases.

L'attaqué peut aborder et fuir.

Si le port est dominé par l'attaqué ou l'attaquant, il obtient les bonus indiqués sur sa carte ville. Si l'attaquant remporte le combat, il remporte aussi la carte et la domination de la ville où a eu lieu le combat seulement s'il appartient au vaincu. Il remporte aussi tous les bonus liés à une victoire navale ainsi qu'un point de gloire.

## ACTION COMBAT DE TAVERNE

Un combat d'équipage s'ensuit selon les règles de bases.

Si le port est dominé par l'attaqué ou l'attaquant, il obtient les bonus indiqués sur sa carte ville. Si l'attaquant remporte le combat, il remporte aussi la carte et la domination de la ville où a eu lieu le combat seulement s'il appartient au vaincu. Il remporte aussi tous les bonus liés à une victoire navale ainsi qu'un point de gloire.

## ACTION CAPTURER UN PORT DOMINÉ

Au lieu de faire une action port, le joueur peut décider de capturer le port s'il est dominé par un autre joueur. S'il y arrive, le joueur devient dominant de ce port et remporte un point et une carte « Gloire ». Il ne gagne pas de prime, mais très sûrement un nouvel ennemi chez les joueurs.

Capturer un port équivaut aux mêmes règles qu'un combat naval. Néanmoins, le joueur doit se battre contre une carte « Ville ». (Le joueur dominant joue la carte *ville*). Pour la ville la *Manœuvre* est remplacé par *Vue sur la mer*.

Si la *Mairie* est détruite, on considère que la ville a perdu.

Bien entendu, la ville ne peut ni aborder, ni fuir.

L'attaquant peut aborder la ville. S'il le fait, un combat d'équipage a lieu avec les villageois. Pour la ville, le *Leadership* est remplacé par la *Garnison*.

La ville peut *se rendre*. A cet instant, le joueur attaquant devient dominant de la ville en question. Mais l'ancien dominant peut récupérer une cargaison soit en priorité : Du bateau de l'attaquant. (Choisi par l'attaquant), soit, s'il n'y en a pas, dans la pioche au hasard.

Un port d'attache peut être capturé. Par contre il reste le port d'attache du joueur, même s'il n'est plus le dominant.

Si la *Mairie* est détruite, on considère que la ville a perdu.

Exemple de carte ville :



## ACTION PROPOSER UN CONTRAT COMMERCIAL / ATTAQUER

Le joueur sélectionne un autre capitaine et effectue une reconnaissance dans un port (selon les conditions des rencontres portuaires) ou dans une zone maritime.

S'il le trouve, il peut lui proposer un contrat commercial.

Les joueurs ne doivent pas discuter de leur contrat avant l'acceptation éventuelle de celui-ci.

Si le joueur ciblé refuse, le joueur actif peut (sans obligation) engager un combat naval (sans perdre de point d'action supplémentaires).

Si le joueur ciblé accepte, alors les deux joueurs peuvent se montrer leurs cargaisons respectives. Ils peuvent s'échanger une cargaison contre une autre cargaison et vendre ou acheter selon le marché en vigueur ci-dessous :

Nombre de cargaison	Prix de vente/achat
1	4 l'une = 4 PO
2	3 l'une = 6 PO
3	4 l'une = 8 PO

## ACTION CHASSER LE TRÉSOR

Si un joueur arrive sur une île avec trois cartes au trésor, il trouve un trésor sur cette île. Il remporte un point de gloire, ainsi que le nombre PO indiqué sur la carte « île ». S'il s'agit du port d'attache d'un autre joueur, il peut lancer 3 dés. Pour un succès, il trouve le coffre du joueur et remporte l'ensemble de son butin. En cas de non succès, il remporte les PO de la carte « île ».

## OÙ T'AS CACHÉ TON BUTIN ?

Si un joueur perd un combat de taverne ou de port dans son port d'attache. Le joueur qui l'a attaqué ne peut pas reprendre sa ville.

Néanmoins, il peut, à son choix, obliger le joueur à révéler son coffre et à lui prendre jusqu'à 18 Po. (S'il n'y a rien ou moins, tant pis pour lui, on considère que le joueur attaqué a pu fuir) Le joueur attaqué ne perd alors, ni la vie, ni son bateau. (En dehors des dégâts qu'on aurait pu lui infliger).

Si l'attaquant n'est pas intéressé par le coffre de sa victime, le joueur est exécuté. Il peut recommencer alors avec un nouveau capitaine selon les règles en vigueur. Son ancien port d'attache ne peut être repris par un autre capitaine que lors du prochain tour. La grâce (voir plus loin) n'est pas possible dans ce cas. (Nous sommes pirates tout de même !)

## GRÂCIER

Si un capitaine est vaincu, son agresseur a le choix :

- Soit de l'exécuter selon les règles
- Soit de gracier le capitaine.

S'il le gracie, il décide de ce qu'il lui laisse. Il peut échanger son bateau, lui prendre sa cargaison, ses cartes au trésor, son or, ses améliorations et munitions. Il doit lui laisser,

au minimum, soit une cargaison soit 3PO. Si nous sommes dans le cas de *Où t'as caché ton butin ?* la grâce ne peut pas avoir lieu.

Extension écrite par Julien Fonck, Juin 2012.