

Port royal le jeu de dés - solo contre Morgan

par Anke Logtenberg

Dans ce solo, vous jouez contre Morgan. Vous essayez d'être le premier à gagner 20 points, ou de gagner par mort subite. En fait, le jeu se déroule selon les règles de 3 joueurs (bien que vous et Morgan ne soyez que 2 personnes), donc sans action supplémentaire. Morgan est 100% basé sur les dés. Il ne repousse pas les navires, il ne prend pas de décisions, il ne prend pas de navires ou de roues de navires et il ne prend pas de crânes. Vous pouvez jouer Morgan à différents niveaux. Cela lui permet de marquer plus ou moins vite, ce qui vous donne plus ou moins de temps. Mais quel que soit le niveau choisi, Morgan peut être imprévisible !

Morgan doit son nom à Henry Morgan, un pirate qui vivait à l'époque à Port Royal. Il devint lieutenant-gouverneur de la Jamaïque et garda Port Royal comme ville de base.

Matériel de jeu

- pour vous : tout ce dont vous avez besoin dans un jeu multijoueur
- pour Morgan : 1 marqueur de points de victoire et le coffre au trésor (Morgan n'a pas besoin de carte de jeu)

Mise en place

Suivre la préparation normale décrite à la page 3 du règlement, à l'exception des points suivants :

- étape 1 + 2 : Morgan n'a pas besoin de carte de jeu ni de stylo
- étape 6 : vous êtes toujours le premier joueur actif
- étape 7 : sur l'île du Bouffon/l'île de Witzbold, ne barrez les deux cases qu'avec un "3" (rappelez-vous que ce solo suit les règles du jeu à 3 joueurs). Vous êtes libre de choisir votre île de départ et d'y barrer une case.
- étape 8 : placer le coffre au trésor (utilisé pour indiquer les tours du joueur actif de Morgan) à côté du plateau de jeu
- choisir un niveau de jeu : facile, marche, accélération, course, extrême

Jeu lorsque vous êtes le joueur actif

- la phase 1 et la phase 2 sont les mêmes que dans une partie à 3 joueurs (vous n'avez donc pas l'action supplémentaire prévue par les règles pour les parties à 2 joueurs)
- Morgan ne fait pas quelque chose en tant que joueur passif, il ne prend pas un navire ou une roue de navire.

Jeu lorsque Morgan est le joueur actif

Dans la phase 1, Morgan lance les dés à plusieurs reprises jusqu'à ce que (a) il échoue dans la phase 1 ou (b) il gagne la mort subite. L'option (b) n'est bien sûr possible que si son marqueur de points de victoire a atteint la zone de mort subite, de sorte que dans la plupart des tours, l'option (a) s'applique.

Placez le coffre au trésor sur le plateau de jeu pour indiquer que Morgan est désormais le joueur actif.

1. Morgan lance les dés.

- si Morgan a lancé un navire ou une roue de navire qui n'est pas encore sur le plateau : mettez-le sur le plateau, Morgan lance à nouveau. *Exception : si ce bateau ou cette roue de bateau nouvellement ajouté(e) fait gagner Morgan par mort subite (en suivant les règles normales de la mort subite), il gagne immédiatement la partie, comme le ferait un joueur humain.*
- si Morgan a lancé une roue de bateau (pas un bateau) qui est déjà sur le plateau : remettez-la à côté du plateau, Morgan relance. Rappelez-vous que lancer une roue de bateau déjà sur le plateau ne fait pas échouer la phase 1 (ni pour Morgan, ni pour les joueurs humains, voir la page 5 du livret de règles en haut à droite pour cette règle

facilement oubliée).

- si Morgan a lancé un navire (pas une roue de navire) qui se trouve déjà sur le plateau : retirez ce navire du plateau. Morgan a échoué à la phase 1 et arrête de lancer les dés.

2. Après que Morgan ait échoué à la phase 1, il gagne des points sur la piste des points de victoire. Comptez le nombre de navires et de roues de navire qui se trouvent sur le plateau (après avoir retiré le navire du dernier jet de dés). Consultez ce tableau pour connaître le nombre de points gagnés par Morgan :

nombre de navires + roues de navires	0	1-4	5	6+
Morgan gagne ... points	0	1	2	3

Pour plus de facilité, ce tableau est égal au tableau situé au-dessus du plateau de jeu (avec le 0 ajouté et le 6 transformé en 6+).

3. Enfin, Morgan gagne soit 1 point supplémentaire, soit aucun point supplémentaire. Cela dépend du niveau de jeu choisi et du score actuel de Morgan (après les points ajoutés à l'étape 2, le cas échéant) :

<i>niveau</i>	<i>pas de point supplémentaire si Morgan's Le score est de ... points</i>	<i>1 point supplémentaire si Morgan's Le score est de ... points</i>
facile	0-19	jamais
marche	0-16	17-19
accélération	0-13	14-19
en cours d'exécution	0-10	11-19
extrêmes	0-7	8-19

Pour une référence plus facile : vous pouvez utiliser un cube d'un autre jeu pour indiquer sur la piste de score à partir de quel nombre de points Morgan commence à gagner ce point supplémentaire.

Dans la phase 2, Morgan ne fait rien. Cette phase ne concerne que vous, en tant que joueur passif, et fonctionne exactement comme dans un jeu multijoueur normal. Après avoir terminé cette phase, retirez le coffre au trésor du plateau de jeu pour indiquer que Morgan n'est plus le joueur actif.

Trésors et missions

Si vous voulez prendre un trésor (chapitre 1-4), vous devez savoir s'il est encore disponible ou s'il a déjà disparu. De même, si vous voulez remplir une mission (chapitre 3-4), vous devez savoir si elle est déjà remplie ou non. Vous pouvez le savoir à tout moment en regardant le score actuel de Morgan et en lançant le dé de couleur (séparément pour chaque trésor/mission). Consultez ce tableau pour trouver le résultat :

<i>Morgan's points</i>	<i>couleur(s) indiquant que le trésor est parti/la mission est remplie</i>	<i>couleur(s) indiquant que le trésor est toujours là/la mission n'est pas encore accomplie</i>
0-4	jaune	orange/ vert/bleu/rouge/noir
5-8	jaune/orange	vert/bleu/rouge/noir
9-12	jaune/orange/vert	bleu/rouge/noir
13-16	jaune/orange/vert/bleu	rouge/noir
17-19	jaune/orange/vert/bleu/rouge	noir

Pour plus de facilité : ces couleurs sont dans l'ordre où elles sont imprimées sur la carte.

- Un trésor a déjà disparu ? Indiquez-le sur votre carte, vous ne pouvez plus prendre ce trésor.
- Une mission a déjà été remplie ? Vous pouvez encore la remplir pour un score inférieur de 1 point.
- Le trésor est-il toujours là ? Ou la mission n'est-elle pas encore remplie ? Vous pouvez choisir de la prendre ou de la remplir en suivant les règles normales, si vous en êtes capable. Si vous ne pouvez pas le faire ou si vous choisissez de ne pas le faire maintenant, vous pouvez réessayer plus tard. Cependant, dans ce cas, vous devrez à nouveau effectuer un jet de dé pour voir si la mission est toujours disponible, avec le risque d'arriver trop tard (pour les trésors) ou d'avoir le score le plus bas (pour les missions).

Fin du jeu

La partie se termine dès que vous ou Morgan atteignez 20 points. Alternativement, le jeu se termine aussi immédiatement si vous ou Morgan gagnez par mort subite comme décrit dans les règles multijoueurs.

Exemples Morgan en tant qu'acteur actif

situation de départ : Morgan a 0 point, niveau de jeu facile

1. Morgan lance consécutivement : un bateau rouge, une roue bleue, un bateau jaune, un bateau noir et à nouveau un bateau rouge. Comme le bateau rouge était déjà sur le plateau, il faut retirer le bateau rouge et arrêter de lancer les dés.
2. Il reste 3 objets sur le plateau : la roue bleue du bateau, le bateau jaune, le bateau noir (le bateau rouge a été enlevé et n'est donc plus sur le plateau). (Le bateau rouge a été enlevé et n'est donc plus sur le plateau.) Le tableau montre que 3 objets = 1 point pour Morgan. Déplacez son marqueur de points de victoire de 0 à 1.
3. Comme le niveau de jeu est facile, Morgan ne gagne pas de point supplémentaire. Il laisse son marqueur sur 1.

situation de départ : Morgan a 8 points, niveau de jeu : marche

1. Morgan lance consécutivement : une roue de bateau verte, un bateau jaune, un bateau bleu et à nouveau une roue de bateau verte. Comme la roue de bateau verte se trouvait déjà sur le plateau, il la place à côté du plateau et continue à lancer les dés. Ensuite : bateau noir, roue de bateau orange, bateau rouge, bateau orange, à nouveau un bateau jaune. Comme le bateau jaune était déjà sur le plateau, retirez-le du plateau et arrêtez de lancer les dés.
2. Il reste maintenant 5 éléments sur le plateau : bateau bleu, bateau noir, roue du bateau orange, bateau rouge, bateau orange. (La roue du bateau vert/le bateau jaune ont été enlevés.) Tableau : 5 objets = 2 points. Déplacez le marqueur de 8 à 10.
3. Pour le niveau de jeu marche + le score actuel de Morgan est de 10 points, la table vous indique que Morgan ne gagne pas de point supplémentaire. Laissez son marqueur sur 10.

situation de départ : Morgan a 12 points, le niveau de jeu est en cours.

1. Morgan lance consécutivement : un bateau noir et à nouveau un bateau noir. Comme le bateau noir était déjà sur le plateau, il faut retirer le bateau noir et arrêter de lancer les dés.
2. Le bateau noir ayant été enlevé, il reste 0 objet. Le tableau montre que 0 objet = 0 point pour Morgan. Laissez son marqueur de victoire à 12 points.
3. Pour un niveau de jeu courant + le score actuel de Morgan de 12 points, la table vous indique que Morgan gagne 1 point supplémentaire. Déplacez son marqueur de points de victoire de 12 à 13.

situation de départ : Morgan a 18 points, le niveau de jeu marche.

2. Morgan a encore 4 navires/roues de navire sur le plateau de jeu. 4 éléments = 1 point. Il passe à 19.
3. Pour un niveau de jeu marche + score actuel de Morgan de 19 points, la table vous indique que Morgan gagne 1 point supplémentaire. Déplacez son marqueur de points de victoire de 19 à 20. Il gagne immédiatement la partie.

situation de départ : Morgan a 16 points (un des espaces où une mort subite de 5+ est possible)

1. Morgan lance consécutivement : la roue du bateau jaune, le bateau vert, le bateau orange, le bateau rouge, le bateau noir. Cela fait 5 objets, ce qui est suffisant pour une mort subite dans cet espace. Morgan gagne immédiatement la partie.

Exemples trésors/missions

Vous lancez le dé de couleur pour voir si le trésor A est encore disponible. Morgan a 12 points et vous lancez le dé orange. La table vous indique que le trésor n'est plus disponible. Indiquez-le sur votre carte.

Vous lancez le dé de couleur pour voir si le trésor B est encore disponible. Morgan a 4 points et vous lancez le bleu. Le trésor est toujours disponible. Vous ne pouvez pas encore l'atteindre, mais vous traversez quelques cases dans cette direction. Lors d'un prochain tour, vous aurez gagné suffisamment de croix pour pouvoir atteindre le trésor. Lancez à nouveau le dé de couleur. Morgan a entre-temps 6 points et le résultat est vert. Le trésor a disparu, il est trop tard.

Vous êtes en mesure de remplir une certaine mission. Morgan a 10 points, vous lancez le rouge. La mission n'a pas encore été accomplie, vous obtenez donc 2 points pour l'avoir accomplie maintenant. Si le résultat du dé avait été jaune, vous n'auriez gagné qu'un point pour la mission.