

Règle optionnelle *A l'Abordage* !

par Cédric Tollet (alias "ctol")

Quand vient son tour de tirer une bordée un joueur peut choisir à la place de se lancer à l'abordage d'un navire (il ne tire donc pas sa bordée: Tous les marins sont sur le pont!!)

Dès lors ces 2 navires ne peuvent plus que s'attaquer l'un l'autre, jusqu'à ce que l'un d'eux ait coupé les grappins pour s'enfuir !

Chacun des 2 navires au contact ne peut plus viser que l'équipage ou la coque de l'autre (ah! Faire des trous dans la cale du bateau adverse!)... en jetant **toujours** autant de dés que la valeur de son équipage !

CELUI QUI GAGNE LE COMBAT A L'ABORDAGE (son adversaire décide, ou est obligé, de fuir)à alors le choix:

1) s'il a exterminé entièrement l'équipage de l'adversaire (l'anneau a été bouté hors de la fiche) il peut choisir de s'emparer du navire adverse (et de donner son navire en échange)! IL S'EMPARE ALORS DE TOUT LES COFFRES AU TRESOR QU IL CONTIENT (PAS LES DOUBLONS !! Le vaincu les a planqués !!! ;) : les 2 joueurs remplacent alors les valeurs de chacune des sections de leur bateau par les valeurs du bateau adverse... sauf en ce qui concerne l'équipage (bien évidemment !). Le vaincu part ensuite réparer, comme d'habitude, à l'île de La crique.

2) si le combat à l'abordage a été gagné en détruisant la coque de l'adversaire OU SI le vainqueur ne souhaite pas s'emparer du bateau adverse **il lance alors un nombre de dés égale à la valeur de l'équipage qui lui reste**: IL PEUT ALORS VOLER AU PIRATE ADVERSE 2 DOUBLONS OU 1 TRESOR PAR FACE DE DÉ MONTRANT UN 5 OU UN 6 !

Quant un navire fait le choix de passer à l'abordage d'un autre, s'il y a un 3ème navire (voire plus) ceux-ci sont libres de tirer sur qui ils veulent quant vient leur tour de tirer une Bordée !! Pas d'honneur chez les pirates... mais pragmatisme voire négociation (combien me donnerais-tu de doublons et/ou de trésor si je t'aidais ??).

Une règle prévaut toujours chez les pirates: pas plus d'1 navire à l'abordage d'un autre !

Quant aux Pirates de Légende seul le **Black Pearl** (voir mes cartes supplémentaires) peut être attaqué à l'abordage (et pour cause !).

Autre petite règle optionnelle

On ne peut poser une carte Artisan qu'à la phase effet de l'île correspondant à la section qu'on désire protéger par l'Artisan.

Ex : si je veux poser un artisan pour protéger mon équipage je dois d'abord aller à l'île de l'équipage et attendre la phase effet des Iles !!

Dernière petite règle optionnelle... pour bricoleur !

Il s'agit de jouer avec un cache pour chaque navire ! Cache qui empêche donc de voir les caractéristiques de chaque navire (mais en laissant visible l'Or et le perroquet éventuel) !

A chaque fois qu'il y a combat chaque joueur engagé enlève son cache... ce qui permet de maintenir un certain suspens (même s'il est relativement possible de suivre l'évolution d'un navire par les îles où il va et l'or qu'il dépense !).

Pour fabriquer mes 6 caches (constitué chacun de 3 volets), j'ai récupéré les images verso des cartes Pirates de Légendes et Taverne, ainsi que l'affiche du film Pirate des Caraïbes. Puis je les ait collés sur un papier cartonné et les ait reliés à l'aide de petit boudin coupés en 2 et d'une "truyauteuse".

Maintenant voici les nouvelles cartes, *avec entre parenthèse le nombre d'exemplaire que je recommande de faire de chacune d'elle.*

Nouvelles cartes pour La Crique des Pirates

Événement :

Ouragan tropical (x2)

Navigation

Chaque navire touché subit 1 point de dégât à son équipage et 2 points de dégâts à ses voiles.

Notes :

Le nombre de navires touché est déterminé par :

1D6-1 à 5 joueurs

1D6-2 à 4 joueurs

1D3 à 3 joueurs

à 2 joueurs par 1D6 : 1-3 = 1 navire touché

4-5 = 2 navires touchés

6 = 3 navires touchés

C'est le joueur qui joue la carte qui choisit les navires touchés : aucun navire ne pouvant être touché 2 fois par le même ouragan !

Scorbut (x1)

Navigation

Un navire choisit par le joueur doit soigner son équipage et ne se déplace pas ce tour

Note : à jouer après que chaque joueur ait révélé sa destination !

Écueils ! (x2)

Navigation

Un navire ennemi qui se retrouve sur la même île que vous s'abîme sur des écueils ! Il perd 1 point en coque et part immédiatement à l'île de la Crique.

Note :

Il ne peut réparer que si son anneau de coque a été bouté hors de sa fiche.

Brouillard épais (x2)

Navigation

Tout le monde est perdu ! Chaque joueur lance un dé et place son bateau sur l'île ainsi désignée.

Note :

A jouer après que chacun ait révélé sa destination.

Echange (issue de Piratenbucht) (x3)

Effet des îles

Echangez cette carte contre une carte de la défausse de votre choix : vous pouvez jouer la carte choisie dès ce tour-ci.

Espion (x3)

Pillage

Vous pouvez regarder la fiche d'un navire adverse

Note :

A n'utiliser bien sûr qu'avec la règle optionnelle des caches !

Cartes combats :

Héroïsme (x2)

Abordage

Votre équipage est augmenté de 2 sections pour la durée du combat !

Pas de quartier (x2)

Abordage

Tous les blessés seront achevés ! Cette carte annule la carte héroïsme.

Mat Brisé (x1)

Bordée

Un mat adverse est brisé net par un boulet ! 2 points de dégâts aux voiles...

Boulets rouges (x2)

Bordée

Si un tir au moins est réussie il déclenche un incendie ! A chaque tour de combat le navire ennemi doit baisser l'une des sections de son choix d'1 point.

Pompes d'eau de mer (x2)

Bordée

Cette carte annule la carte Boulets rouges.

Poudre mouillée (x2)

Bordée

Un navire ennemi à 2 canons qui ne tirent pas à sa prochaine bordée.

Rafale de vent (x2)

Bordée

Pour ce tir la carte Fumigène est annulé.

Maître canonier (x1)

Bordée

Pour cette bordée tout tir touche l'ennemi en 4,5 ou 6 au dé.

Pirate de Légende :

Le Black Pearl

Renommée: 6

Coque: 8

Voile: 14

Equipage: (en lieu et place des Canons...si ! Si !) 4+2

Attaque d'abord à l'Abordage le navire à l'équipage le plus nombreux. Répare jusqu'à 2 points d'équipage par tour.

Note:

Lors de la première bordée du combat tout les navires présent sont terrorisés ! Le Black Pearl en profite pour se lancer à l'Abordage (cf. règle optionnelle, sur ce forum)

Le Black Pearl répare jusqu'à 2 points d'équipage par tour.

NB: inutile d'espérer se le faire sans avoir un bon équipage et au moins une carte d'Héroïsme ou un artisan protégeant l'équipage ou encore le perroquet de Billy Bones !

Quelques précisions:

- on ne peut cumuler les cartes *Héroïsme* !

- Par exception à la règle *A l'Abordage* on peut jouer la carte *Boulets rouges* même lorsqu'on est à l'abordage d'un navire.

- la carte fumigène ne compte plus lorsqu'on se lance à l'abordage !