

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





EMANUELE ORNELLA

OLTRE MARE

COMMERCE VENITIEN ENTRE L'ORIENT ET L'OCCIDENT

MATÉRIEL DE JEU

98 cartes Marchandise



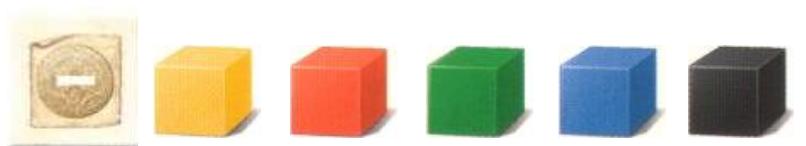
1 plateau de jeu



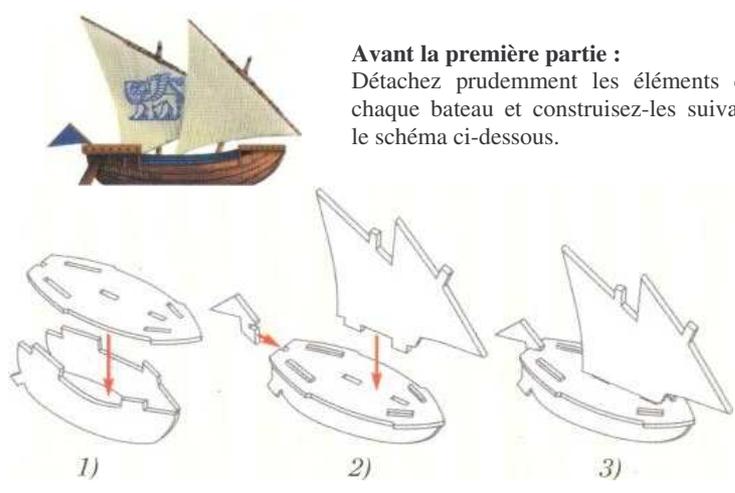
5 aides de jeu (en 5 couleurs)



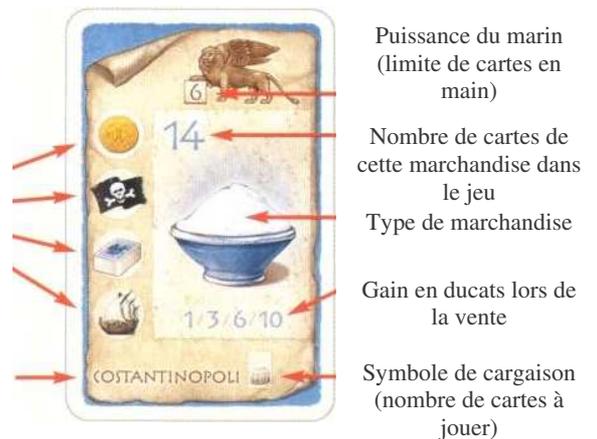
32 marqueurs de bonus de port



5 cubes en bois en 5 couleurs



Avant la première partie :
 Détachez prudemment les éléments de chaque bateau et construisez-les suivant le schéma ci-dessous.



BUT DU JEU

Les joueurs prennent le rôle de marchands qui tentent, grâce au commerce, de gagner le plus de ducats possible en vendant leurs marchandises. Le joueur qui, à la fin du jeu, a le plus de ducats remporte la partie.

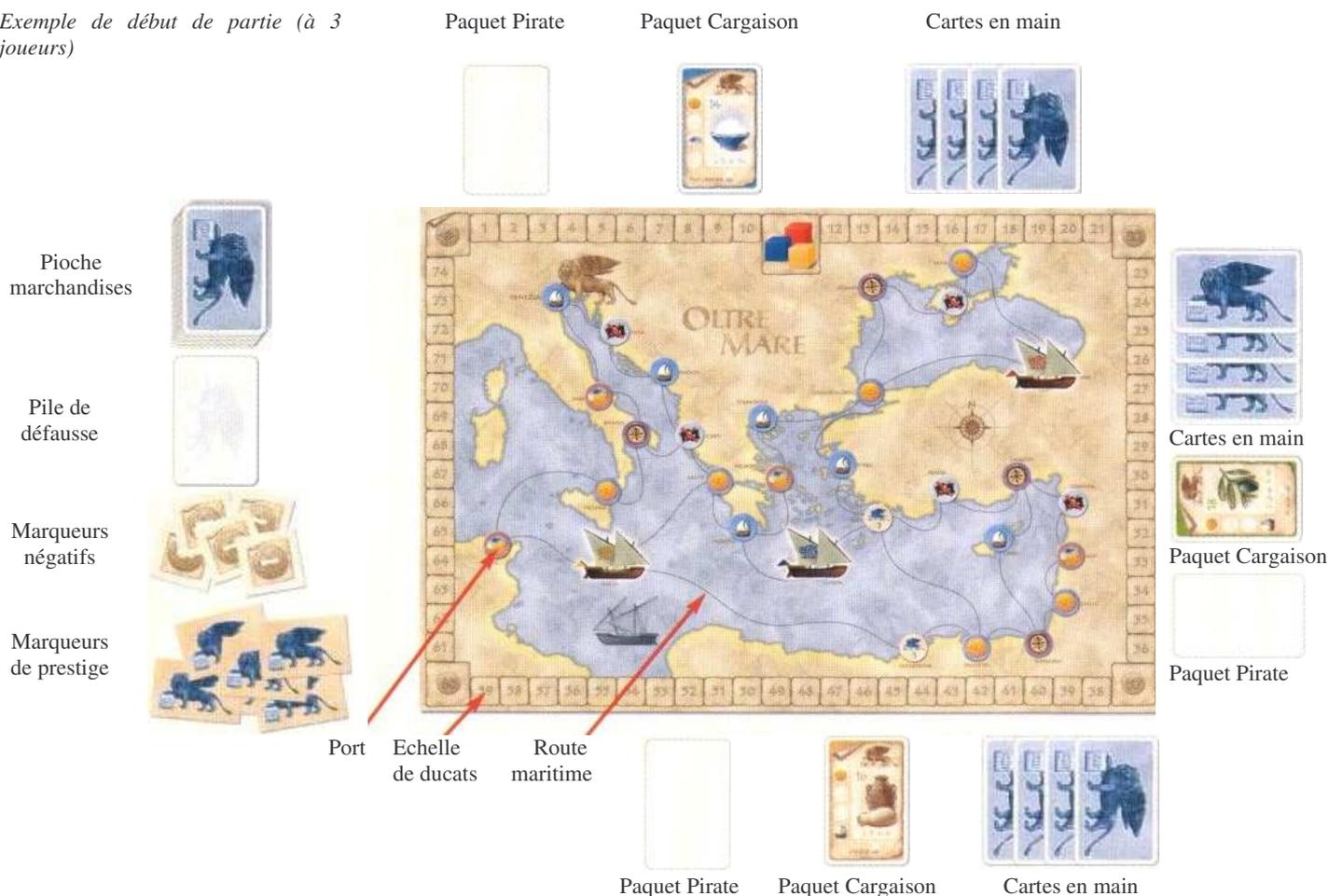
PRÉPARATION DU JEU

Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Chaque joueur choisit une couleur et prend l'aide de jeu, le cube en bois et le bateau correspondants. Les marqueurs de bonus de port sont mélangés face cachée. On pose un bonus, au hasard, sur chacun des ports. Puis on les retourne. Les bonus non utilisés sont remis dans la boîte (ils ne serviront pas dans cette partie). A 2 joueurs, toutes les cartes marchandises "céréales" sont remises dans la boîte (elles ne servent pas dans une partie à 2). Les cartes marchandises sont mélangées. Les cubes en bois des joueurs sont posés sur la case "11" de l'échelle des ducats située autour du plateau de jeu. Le nombre de ducats que possède un joueur au cours de la partie est indiqué par l'emplacement de son cube sur l'échelle des ducats. Un joueur peut avoir des dettes au cours de la partie. Si un joueur passe en négatif, il prend un marqueur négatif qu'il rendra lorsqu'il repassera en positif.

Démarrage du jeu : chaque joueur retourne des cartes jusqu'à ce qu'il en pioche une sur laquelle est indiqué un nom de port. Il prend alors cette carte et la pose face visible devant lui. Ce sera la première carte de son paquet Cargaison. Il pose ensuite son bateau sur le plateau de jeu sur le port indiqué par la carte, après avoir enlevé le marqueur de "bonus de port" qui s'y trouve. Ce marqueur retourne dans la boîte (il ne sera plus utilisé dans cette partie).

Quand tous les joueurs ont une carte devant eux et que leur bateau se trouve dans le port correspondant, on prend toutes les cartes "Marchandise" restantes et on les mélange. Chaque joueur prend **4 cartes**, qu'il garde en main sans les montrer aux autres. Les cartes restantes forment la pioche "Marchandise". La carte "Venise" est placée à peu près au milieu de la pioche. Le dernier joueur à avoir visité Venise commence la partie. Il prend la tuile "1^{er} joueur" qu'il gardera jusqu'à la fin de la partie.

Exemple de début de partie (à 3 joueurs)



DÉROULEMENT DU JEU

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour de jeu, le joueur **actif** effectue les phases suivantes :

1. Phase de pouvoir du marin (vérifier la limite de cartes en main)
2. Phase de commerce
3. Phase d'actions
4. Phase de cargaison

Au terme de la 4^{ème} phase, le voisin de gauche devient le nouveau joueur actif.

1. PHASE DE POUVOIR DU MARIN (VERIFIER LA LIMITE DE CARTES EN MAIN)

À son tour de jeu, le joueur actif **compte** le nombre de cartes qu'il a en main. S'il en a autant ou moins que la puissance du marin (le chiffre situé à côté du lion en haut de la carte, qui se trouve sur le dessus de son paquet Cargaison), rien ne se passe. S'il en a plus que sa puissance de marin, il doit défausser les cartes en trop. Le joueur **choisit** librement les cartes qu'il garde et **pose** celles qu'il défausse face cachée, dans l'ordre de son choix, sur son paquet Pirates (à côté de son paquet Cargaison).



2. PHASE DE COMMERCE

Le joueur actif échange librement des cartes et des ducats avec les autres joueurs. Les autres joueurs ne peuvent négocier qu'avec le joueur actif. Lors d'une négociation, les joueurs peuvent s'interroger sur les marchandises et les symboles des cartes à échanger. Les joueurs doivent dire la vérité sur la nature des marchandises, par contre, ils peuvent mentir sur les symboles présents.

Un joueur qui réalise un échange avec le joueur actif reçoit 1 tuile Prestige. Durant le tour d'un joueur, chaque adversaire ne peut récupérer qu'une seule tuile Prestige, indépendamment du nombre de cartes échangées. Le joueur actif, quant à lui, ne reçoit aucune tuile Prestige. Le fait d'offrir une carte est considéré comme un échange.

Le joueur actif peut acheter des cartes de la pioche ou de son paquet Pirates. Chaque carte coûte 3 ducats (le prix est le même quel que soit le paquet). Le joueur actif peut faire des négociations avec les joueurs et en même temps des achats au cours de cette phase. Il peut négocier aussi souvent qu'il le souhaite, mais il ne peut acheter **que 4 cartes** en tout. Si un joueur à 0 ducat ou moins, chaque carte lui coûte 4 ducats au lieu de 3.

Exemple :

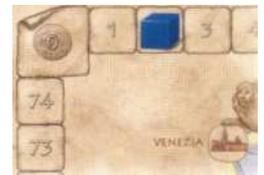
Alexandre n'a qu'une carte en main, une céréale, mais il doit jouer 4 cartes parce que la carte supérieure de son paquet Cargaison, un sel, a 4 symboles Cargaison (voir phase d'actions). Il ne possède que 2 ducats. Il achète 2 cartes de la pioche (sel et soie), la première lui coûte 3 ducats, la seconde lui en coûte 4 (car il est passé en négatif sur l'échelle des ducats). Ensuite, il négocie avec Gérard. Il échange la céréale et 1 ducat contre 2 sels. Il possède maintenant 4 cartes (3 sels et 1 soie) et a -6 ducats. Il prend donc un marqueur négatif.



Cartes en main



Paquet Cargaison



3. PHASE D'ACTIONS

Le joueur actif **doit** poser un certain nombre de cartes face visible sur la table. Le nombre de cartes correspond au nombre de symboles Cargaison présent sur la carte supérieure du paquet Cargaison du joueur. Si le joueur actif n'a pas assez de cartes en main, il ne peut pas commencer sa phase d'actions. Il doit continuer à échanger ou à acheter des cartes pendant sa phase de commerce pour en avoir suffisamment.



Sur chaque carte, 2 des 4 symboles suivants sont représentés : ducats, drapeau pirate, paquet de cartes, bateau. Les actions correspondantes doivent être réalisées **dans l'ordre suivant** (voir aussi le tableau "ACTIONS" sur les Aides de jeu).

Actions Ducats :

Le joueur actif gagne des ducats. Si le joueur a **1** symbole ducat sur les cartes qu'il a jouées, il gagne **1** ducat. S'il y a **2** symboles ducat, il gagne **3** ducats. S'il y a **3** symboles ducat ou plus, il gagne **6** ducats.

Actions Pirates :

Le joueur actif **doit** prendre des cartes de la pioche et les poser sur son paquet Pirates. Ces cartes sont posées face cachée et ne peuvent pas être regardées. Si, en tout, le joueur a **1** symbole drapeau pirate sur les cartes qu'il a jouées, il doit poser **1** carte sur son paquet Pirate. S'il a **2** symboles drapeau pirate, il doit poser **3** cartes sur son paquet Pirate. S'il a **3** symboles drapeau pirate ou plus, il doit poser **6** cartes sur son paquet Pirates.

Actions Cartes :

Le joueur actif **doit** piocher des cartes et les prendre en main. Si, en tout, le joueur a **1** symbole paquet de cartes sur les cartes qu'il a jouées, il pioche **1** carte. S'il a **2** symboles paquet de cartes, il pioche **3** cartes. S'il a **3** symboles paquet de cartes ou plus, il pioche **6** cartes.

Actions Bateau :

Le joueur actif **doit** déplacer son bateau sur le plateau de jeu suivant les routes maritimes. Le nombre de symboles bateau sur les cartes jouées indique exactement le nombre de ports que le bateau doit traverser (il ne peut pas s'arrêter avant). Chaque route maritime ne peut être empruntée qu'une seule fois par tour. Il peut y avoir plusieurs bateaux en même temps dans le même port. Si, sur le port d'arrivée, se trouve encore un marqueur "Bonus de port", le joueur prend ce marqueur qui devient son nouveau marqueur actif (voir "Marqueur Bonus de Port" à la fin de cette règle).

Exemple :

Alexandre pose maintenant les 4 cartes et gagne 6 ducats (il a donc maintenant 0 ducat et rend son marqueur négatif), pose 1 carte de la pioche sur son paquet Pirates, pioche 6 cartes qu'il prend en main et déplace son bateau d'un port.



4. PHASE CARGAISON

Après avoir réalisé ses actions, le joueur actif pose les cartes qu'il a jouées sur son paquet Cargaison. Les cartes sont posées, face visible, les unes après les autres de manière à ce que seule la dernière carte soit visible. Le joueur décide, à ce moment-là, dans quel ordre il pose les cartes. Cet ordre est très important pour le décompte, il ne pourra pas être modifié par la suite. Il ne peut pas non plus regarder son paquet Cargaison au cours de la partie.

La carte supérieure (la dernière carte chargée) est très importante pour le prochain tour du joueur : elle indique la limite de cartes en main pour le prochain tour et le nombre de cartes que le joueur devra jouer.

A la fin de son tour, le joueur peut garder autant de cartes en main qu'il le souhaite, même si cela dépasse sa limite de cartes en main (les cartes en trop sont défaussées sur le paquet Pirates au début du tour).

C'est au tour du voisin de gauche du joueur actif de jouer. Il devient le nouveau joueur actif.

DÉCOMPTE INTERMÉDIAIRE

Dès que la carte Venise est piochée ou, si à la fin du tour d'un joueur, la carte Venise est visible sur le dessus de la pioche, le jeu est momentanément interrompu. **Deux** décomptes ont lieu :

1. Tuiles Prestige :

Le joueur qui a le plus de tuiles Prestige gagne 6 ducats, le deuxième gagne 3 ducats, le troisième gagne 1 ducat (même s'il a 0 tuiles Prestige). Les autres joueurs ne gagnent aucun ducat. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de tuiles Prestige, ils gagnent tous le même nombre de ducats correspondant à leur place. Tous les joueurs rendent leurs tuiles Prestige après le décompte intermédiaire.

Exemple (à 4 joueurs) :

Anne a 3 tuiles Prestige, Gérard en a 2, Caroline en a 2 également et Alexandre en a 0. Anne reçoit donc 6 ducats, Gérard et Caroline reçoivent 3 ducats et Alexandre reçoit 1 ducat.

2. Paquet Cargaison :

Tous les joueurs retirent le type de marchandise qui se trouve au sommet de leur paquet Cargaison (c'est à dire toutes les cartes consécutives identiques à la carte supérieure de leur paquet) et les pose devant eux. Ces cartes formeront leur nouveau paquet Cargaison. Les autres cartes seront décomptées comme lors du décompte final et rapporteront des ducats (voir "Décompte final", plus loin). Les cartes décomptées sont posées face visible sur la pile de défausse à côté de la pioche.

Exemple :

Gérard a les cartes suivantes dans son paquet Cargaison (on commence par le dessus du paquet) : olive, olive, pierre précieuse, pierre précieuse, céréale, céréale, céréale, céréale, céréale. La marchandise du dessus du paquet, les 2 olives, formeront le nouveau paquet Cargaison de Gérard et ne sont pas décomptées. Les autres cartes rapportent $5 + 12 = 17$ ducats.



La carte Venise est retirée du jeu et le joueur actif poursuit son tour (si celui-ci n'était pas terminé). Le joueur pioche une carte pour remplacer la carte Venise. Ensuite, le jeu se poursuit comme décrit plus haut.

FIN DU JEU

Dès qu'un joueur prend la dernière carte de la pioche, on entre dans le dernier tour de jeu. On joue jusqu'à ce que le voisin de droite du premier joueur ait terminé son tour (pour que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois). On procède alors au décompte final.

Si, dans ce dernier tour de jeu, des cartes sont encore nécessaires (pour les pirates ou pour piocher), la défausse est mélangée pour former une nouvelle pioche.

(Dans de très rares cas, il peut arriver que la pioche s'épuise à nouveau. Dans ce cas, le 1^{er} joueur effectue son décompte final (sauf pour les tuiles Prestige) et toutes les cartes de ses paquets Cargaison et Pirates sont mélangées pour former une nouvelle pioche).

DÉCOMPTE FINAL

Le décompte final est composé de 4 décomptes. Le vainqueur est le joueur qui, au terme du décompte final, possède le plus de ducats.

1. Tuiles Prestige :

Le joueur qui a le plus de tuiles Prestige gagne 6 ducats, le deuxième gagne 3 ducats, le troisième gagne 1 ducat. Les autres joueurs ne gagnent aucun ducat. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de tuiles Prestige, ils gagnent tous le nombre de ducats correspondant à leur place.

2. Paquet Cargaison :

Chaque joueur vend les marchandises de son paquet Cargaison. Le nombre de ducats gagnés dépend du nombre de **cartes identiques**, c'est à dire les mêmes marchandises qui se suivent dans le paquet Cargaison. Ces successions de cartes identiques sont appelées des lots de marchandises.

Chaque joueur commence avec la carte supérieure de son paquet qu'il pose face visible devant lui. Si la carte suivante correspond à la même marchandise, elle est posée sur la précédente, etc. Si la carte suivante n'est pas du même type de marchandise, on commence un nouveau lot, etc. Il est donc possible d'avoir plusieurs lots différents de marchandises identiques parce qu'il y avait un ou plusieurs autres lots entre eux. C'est pour cela qu'il est très important de ne **jamais** modifier l'ordre de son paquet de cartes. Pour chaque lot de cartes, on gagne des ducats. Plus y il a de cartes dans un lot, plus on gagne de ducats. Le nombre de ducats gagnés est indiqué sous le dessin de la marchandise (voir Aide de Jeu ou carte de la marchandise). Les chiffres indiquent le nombre de ducats gagnés pour 1, 2, 3, 4 ou 5 cartes dans un lot. Si un lot est composé de plus de cartes que le maximum prévu, le joueur gagne le plus grand nombre de ducats indiqué (on ne commence pas un nouveau lot).

3. Paquet Pirates :

Chaque carte de ce paquet fait perdre 1 ducat.

4. Marqueurs "Bonus de port" :

Le joueur qui possède le plus de marqueurs "Bonus de port" gagne 6 ducats, le deuxième gagne 3 ducats et le troisième gagne 1 ducat. Les autres joueurs ne gagnent rien. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de marqueurs "Bonus de port", ils gagnent tous le nombre de ducats correspondant à leur place.

Exemple d'un décompte final (partie à 3 joueurs) :

Evaluation pour Gérard (42 ducats au total)



Echelle de ducats :
+ 18



+ 3 ducats de Prestige



+ 4 ducats pour les olives



+ 8 ducats pour les parchemins



+ 3 ducats pour le sel



- 0 ducat "cartes Pirates"



+ 6 ducats "Bonus de port"

Evaluation pour Anna (40 ducats au total)



Echelle de ducats :
+ 20



+ 6 ducats de Prestige



+ 5 ducats pour les pierres précieuses



+ 1 ducat pour la soie



+ 5 ducats pour les pierres précieuses



- 3 ducats "cartes Pirates"



+ 6 ducats "Bonus de port"

Evaluation pour Alexandre (45 ducats au total)



Echelle de ducats :
+ 21



+ 3 ducats pour les poteries



+ 12 ducats pour les céréales



+ 6 ducats pour le sel



- 1 ducat "cartes Pirates"



+ 3 ducats "Bonus de port"

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de cartes dans son paquet Cargaison qui l'emporte. S'il y a encore égalité, c'est le joueur le plus proche du 1^{er} joueur dans le sens des aiguilles d'une montre qui l'emporte.

EXPLICATION DES MARQUEURS "BONUS DE PORT"

Lorsqu'un bateau termine son déplacement dans un port où il y a encore un marqueur "Bonus de Port", le joueur pose ce marqueur face visible devant lui. Les joueurs conservent devant eux tous les marqueurs "Bonus de port" qu'ils récupèrent au cours de la partie (même ceux qui sont identiques). Seul le dernier marqueur récupéré reste visible et est **actif**. Tous les autres restent face cachée. Un marqueur "Bonus de port" reste actif jusqu'à ce que le joueur récupère un autre marqueur ou jusqu'à ce que le bateau du joueur arrive dans un port vide. Un joueur qui arrive dans un port vide n'a donc plus de marqueur actif. Il existe 6 types de marqueurs :



Mer tranquille (6 x)

Durant sa phase d'action, le joueur gagne 1 ducat pour chaque symbole bateau se trouvant sur les cartes jouées.

Exemple :

Gérard possède un marqueur "Mer tranquille". Il joue 3 cartes sur lesquelles se trouvent 2 symboles bateau. Il gagne donc immédiatement 2 ducats.



Boussole (4 x)

Le joueur qui arrive dans un port où il y a une boussole peut immédiatement déplacer son bateau sur un **autre port de son choix**, récupérer le marqueur "bonus de port" qui s'y trouve et l'activer.

La boussole est défaussée. Il n'est pas permis de se déplacer vers un port où se trouve une autre boussole.



Combat victorieux contre des pirates (6 x)

Le joueur ignore les drapeaux pirates sur les cartes Marchandise qu'il a jouées. Il ne devra donc poser aucune carte sur son paquet Pirates.

Cependant, durant la phase de pouvoir du marin, le joueur doit toujours défausser ses cartes en trop dans son paquet Pirates (voir "Phase de pouvoir du marin", plus haut).



Bonnes affaires (6 x)

Durant la phase d'action, on considère que le joueur a un symbole ducat en plus de ceux se trouvant sur les cartes qu'il a jouées (voir "Action Ducats", plus haut). Ceci est valable même si le joueur n'a aucun symbole ducat sur les cartes jouées.

Exemple :

Alexandre possède un marqueur "Bonnes affaires". Il joue 4 cartes sur lesquelles se trouvent 2 symboles ducat. Il reçoit donc 6 ducats en tout.



Influence locale (4 x)

Au début de son tour, le joueur actif gagne des ducats en fonction de la formule suivante :

$$\text{ducats} = \text{puissance du marin} - 3.$$

Avec une limite de cartes en main de 6, le joueur gagne 3 ducats ; pour 5, il gagne 2 ducats ; pour 4, il gagne 1 ducat. Avec une limite de cartes en main de 3, il ne gagne pas de ducat.

Exemple :

$$- 3 = 3 \text{ ducats.}$$



Commerce favorable (6 x)

Durant sa phase de commerce, le joueur peut acheter des cartes (voir "Phase de commerce", plus haut) pour un meilleur prix. Pour la 1^{ère} carte de la pioche ou de son paquet Pirates que le joueur achète, il paye 1 ducat, pour la 2^{ème} carte, il paye 2 ducats ; pour la 3^{ème} carte, il paye 3 ducats et pour la 4^{ème} carte, il paye 4 ducats.

Traduction : Loïc BOISNIER et GIGAMIC. **Mise en page** : Annie RAJA pour Rêves de Jeux

Distribution : GIGAMIC – BP 30 – F-62930 WIMEREUX Tél. 03 21 33 37 37 www.gigamic.com

Déroulement du jeu

1. **Phase de pouvoir du marin** (vérifier la limite de cartes en main) : le joueur se défausse des cartes qu'il a en trop dans les mains par rapport au "pouvoir du marin" et les pose face cachée sur sa pile "Pirates".
2. **Phase de commerce** : le joueur échange des cartes et/ou des ducats et achète des cartes (maxi 4) pour 3 ou 4 ducats suivant sa réserve de ducats.
3. **Phase d'actions** : le joueur doit jouer autant de cartes que l'exige le nombre de symboles Cargaison présents sur la carte supérieure de son paquet Cargaison. Il réalise les actions correspondant aux symboles présents sur les cartes qu'il pose.
4. **Phase de cargaison** : le joueur pose ses cartes dans l'ordre qu'il veut sur sa pile de cartes Cargaison.

Marchandises			Actions				
	1 / 5	8		1	2	3	4+
	1 / 4 / 8	10		1	3	6	6
	1 / 3 / 7	12		1	3	6	6
	1 / 3 / 6 / 10	14		1	2	3	4
	1 / 3 / 6 / 9	16					
	1 / 2 / 4 / 7 / 11	18					
	1 / 2 / 4 / 7 / 12	20					

Marqueurs bonus de port

	+ 1 ducat par symbole bateau sur les cartes jouées.		+ 1 ducat supplémentaire par carte jouée.
	Le bateau se déplace sur n'importe quel port au choix. Défausser la boussole.		Au début du tour, ducats gagnés = puissance marin - 3.
	Les symboles Pirates des cartes jouées ne font pas rajouter des cartes sur la pile Pirate.		Paie 1 ducat pour la 1 ^{ère} carte achetée, 2 pour la 2 ^{ème} , 3 pour la 3 ^{ème} et 4 pour la 4 ^{ème} .

Déroulement du jeu

1. **Phase de pouvoir du marin (vérifier la limite de cartes en main)** : le joueur se défausse des cartes qu'il a en trop dans les mains par rapport au "pouvoir du marin" et les pose face cachée sur sa pile "Pirates".
2. **Phase de commerce** : le joueur échange des cartes et/ou des ducats et achète des cartes (maxi 4) pour 3 ou 4 ducats suivant sa réserve de ducats.
3. **Phase d'actions** : le joueur doit jouer autant de cartes que l'exige le nombre de symboles Cargaison présents sur la carte supérieure de son paquet Cargaison. Il réalise les actions correspondant aux symboles présents sur les cartes qu'il pose.
4. **Phase de cargaison** : le joueur pose ses cartes dans l'ordre qu'il veut sur sa pile de cartes Cargaison.

Marchandises			Actions				
	1 / 5	8		1	2	3	4+
	1 / 4 / 8	10		1	3	6	6
	1 / 3 / 7	12		1	3	6	6
	1 / 3 / 6 / 10	14		1	2	3	4
	1 / 3 / 6 / 9	16					
	1 / 2 / 4 / 7 / 11	18					
	1 / 2 / 4 / 7 / 12	20					

Marqueurs bonus de port

	+ 1 ducat par symbole bateau sur les cartes jouées.		+ 1 ducat supplémentaire par carte jouée.
	Le bateau se déplace sur n'importe quel port au choix. Défausser la boussole.		Au début du tour, ducats gagnés = puissance marin - 3.
	Les symboles Pirates des cartes jouées ne font pas rajouter des cartes sur la pile Pirate.		Paie 1 ducat pour la 1 ^{ère} carte achetée, 2 pour la 2 ^{ème} , 3 pour la 3 ^{ème} et 4 pour la 4 ^{ème} .

Déroulement du jeu

1. **Phase de pouvoir du marin** (vérifier la limite de cartes en main) : le joueur se défausse des cartes qu'il a en trop dans les mains par rapport au "pouvoir du marin" et les pose face cachée sur sa pile "Pirates".
2. **Phase de commerce** : le joueur échange des cartes et/ou des ducats et achète des cartes (maxi 4) pour 3 ou 4 ducats suivant sa réserve de ducats.
3. **Phase d'actions** : le joueur doit jouer autant de cartes que l'exige le nombre de symboles Cargaison présents sur la carte supérieure de son paquet Cargaison. Il réalise les actions correspondant aux symboles présents sur les cartes qu'il pose.
4. **Phase de cargaison** : le joueur pose ses cartes dans l'ordre qu'il veut sur sa pile de cartes Cargaison.

Marchandises			Actions				
	1 / 5	8		1	2	3	4+
	1 / 4 / 8	10		1	3	6	6
	1 / 3 / 7	12		1	3	6	6
	1 / 3 / 6 / 10	14		1	2	3	4
	1 / 3 / 6 / 9	16					
	1 / 2 / 4 / 7 / 11	18					
	1 / 2 / 4 / 7 / 12	20					

Marqueurs bonus de port

	+ 1 ducat par symbole bateau sur les cartes jouées.		+ 1 ducat supplémentaire par carte jouée.
	Le bateau se déplace sur n'importe quel port au choix. Défausser la boussole.		Au début du tour, ducats gagnés = puissance marin - 3.
	Les symboles Pirates des cartes jouées ne font pas rajouter des cartes sur la pile Pirate.		Paie 1 ducat pour la 1 ^{ère} carte achetée, 2 pour la 2 ^{ème} , 3 pour la 3 ^{ème} et 4 pour la 4 ^{ème} .

Déroulement du jeu

1. **Phase de pouvoir du marin** (vérifier la limite de cartes en main) : le joueur se défausse des cartes qu'il a en trop dans les mains par rapport au "pouvoir du marin) et les pose face cachée sur sa pile "Pirates".
2. **Phase de commerce** : le joueur échange des cartes et/ou des ducats et achète des cartes (maxi 4) pour 3 ou 4 ducats suivant sa réserve de ducats.
3. **Phase d'actions** : le joueur doit jouer autant de cartes que l'exige le nombre de symboles Cargaison présents sur la carte supérieure de son paquet Cargaison. Il réalise les actions correspondant aux symboles présents sur les cartes qu'il pose.
4. **Phase de cargaison** : le joueur pose ses cartes dans l'ordre qu'il veut sur sa pile de cartes Cargaison.

Marchandises			Actions				
	1 / 5	8		1	2	3	4+
	1 / 4 / 8	10		1	3	6	6
	1 / 3 / 7	12		1	3	6	6
	1 / 3 / 6 / 10	14		1	2	3	4
	1 / 3 / 6 / 9	16					
	1 / 2 / 4 / 7 / 11	18					
	1 / 2 / 4 / 7 / 12	20					

Marqueurs bonus de port

	+ 1 ducat par symbole bateau sur les cartes jouées.		+ 1 ducat supplémentaire par carte jouée.
	Le bateau se déplace sur n'importe quel port au choix. Défausser la boussole.		Au début du tour, ducats gagnés = puissance marin - 3.
	Les symboles Pirates des cartes jouées ne font pas rajouter des cartes sur la pile Pirate.		Paie 1 ducat pour la 1 ^{ère} carte achetée, 2 pour la 2 ^{ème} , 3 pour la 3 ^{ème} et 4 pour la 4 ^{ème} .

Déroulement du jeu

1. **Phase de pouvoir du marin** (vérifier la limite de cartes en main) : le joueur se défausse des cartes qu'il a en trop dans les mains par rapport au "pouvoir du marin) et les pose face cachée sur sa pile "Pirates".
2. **Phase de commerce** : le joueur échange des cartes et/ou des ducats et achète des cartes (maxi 4) pour 3 ou 4 ducats suivant sa réserve de ducats.
3. **Phase d'actions** : le joueur doit jouer autant de cartes que l'exige le nombre de symboles Cargaison présents sur la carte supérieure de son paquet Cargaison. Il réalise les actions correspondant aux symboles présents sur les cartes qu'il pose.
4. **Phase de cargaison** : le joueur pose ses cartes dans l'ordre qu'il veut sur sa pile de cartes Cargaison.

Marchandises			Actions				
	1 / 5	8		1	2	3	4+
	1 / 4 / 8	10		1	3	6	6
	1 / 3 / 7	12		1	3	6	6
	1 / 3 / 6 / 10	14		1	2	3	4
	1 / 3 / 6 / 9	16					
	1 / 2 / 4 / 7 / 11	18					
	1 / 2 / 4 / 7 / 12	20					

Marqueurs bonus de port

	+ 1 ducat par symbole bateau sur les cartes jouées.		+ 1 ducat supplémentaire par carte jouée.
	Le bateau se déplace sur n'importe quel port au choix. Défausser la boussole.		Au début du tour, ducats gagnés = puissance marin - 3.
	Les symboles Pirates des cartes jouées ne font pas rajouter des cartes sur la pile Pirate.		Paie 1 ducat pour la 1 ^{ère} carte achetée, 2 pour la 2 ^{ème} , 3 pour la 3 ^{ème} et 4 pour la 4 ^{ème} .