



Mise en place

- Placer le **plateau** au centre de la table.
- Placer les 3 **bateaux** en position 0 sur le plateau.
- Placer les 4 **marqueurs** sur la case marchandise du tableau sur le plateau.
- Chaque joueur prend 3 **complices** (4 complices à 3 joueurs) et 30 pesos.
- Mélanger 12 cartes **actions** (3 cartes de chaque marchandise) et en distribuer 2 à chaque joueur. Ranger les actions non distribuées à côté du plateau de jeu, faces visibles.
- Placer les **cargaisons**, les **dés** et l'**argent** de la banque à côté du plateau.

But du jeu

Être le plus riche en fin de partie

Le tour de jeu

Phase 1 : Mise aux enchères de la fonction de capitaine

- Les enchères commencent par le capitaine du tour précédent (ou un joueur choisi au hasard au début de la partie).
- Tour à tour, chaque joueur passe ou annonce une mise supérieure au joueur précédent. Un joueur qui a passé ne peut pas revenir dans l'enchère.
- Le dernier joueur qui a fait une annonce paie sa mise à la banque et devient capitaine.

Phase 2 : Les actions du capitaine

- **Acheter une action** : le capitaine peut acheter une action au cours du marché, au prix minimum de 5 pesos, et l'ajouter à sa main d'actions.
- **Charger les marchandises** : le capitaine place 3 cargaisons à bord des bateaux et en laisse une à quai.
- **Placer les bateaux** : le capitaine place les 3 bateaux sur une position de 0 à 5, pour un total des positions égal à 9.

Phase 3 : Placement des complices

Répéter 3 fois de suite la séquence
phase 3 (placement des complices) + phase 4 (déplacement des bateaux).

En commençant par le capitaine, chaque joueur place un complice et paie la valeur de son pari (exception : le poste d'assurance pour lequel le joueur gagne immédiatement 10 pesos) :

- **Sur un bateau en mer** : pari sur l'arrivée de la cargaison.
- **Sur le port** : pari sur l'arrivée des bateaux.
- **Sur le chantier naval** : pari sur l'échec des bateaux (pas arrivés au port après 3 tours).
- **Sur le navire pirate** : abordage ou pillage des bateaux.
- **Sur le poste de pilotage** : influencer le déplacement des bateaux.
- **Sur le poste d'assurance** : s'engager à payer les réparations du chantier naval.

Si un joueur renonce à placer un complice, il ne peut plus en placer jusqu'à la fin du tour de jeu. Un joueur peut obtenir un crédit pour payer son pari.

Phase 4 : Déplacement des bateaux

Avant le 3^{ème} lancer de dés :

- Si un joueur a un complice sur le grand poste de pilotage, il peut appliquer 2 déplacements d'une case en avant ou en arrière (sur le même bateau ou sur 2 bateaux différents).
- Si un joueur a un complice sur le petit poste de pilotage, il peut appliquer 1 déplacement d'une case en avant ou en arrière.

Avancée des bateaux en mer :

Le capitaine lance les dés de la couleur des cargaisons en mer et avance les bateaux du chiffre obtenu. Quand un bateau dépasse la case 13, il accoste au port.

Arrivée sur la case 13 des pirates :

- Après le 2^{ème} lancer de dés, le premier pirate peut aborder un navire se trouvant sur la case 13 s'il y a une place disponible, puis le deuxième pirate peut faire de même.
- Après le 3^{ème} lancer de dés, le ou les pirates éliminent l'équipage à bord des navires sur la case 13, se partagent la valeur des cargaisons, puis le premier pirate choisit de conduire les bateaux sur le port ou sur le chantier naval.

Phase 5 : Paiement des gains

Après le 3^{ème} lancer de dés, les bateaux qui sont toujours en mer doivent aller sur le chantier naval. Les joueurs reçoivent les gains selon les complices placés sur le plateau :

- **Sur un bateau** : les complices à bord d'un bateau se partagent la valeur de la cargaison.
- **Sur le port** : si le complice est devant un bateau, le joueur gagne le montant indiqué sur le quai.
- **Sur le chantier naval** : si le complice se trouve devant un bateau, le joueur gagne le montant indiqué sur le quai. C'est l'agent d'assurance qui doit payer ou la banque s'il n'y en a pas.
- **Sur le navire pirate** : voir en phase 4.
- **Sur le poste de pilotage** : pas de gain.
- **Sur le poste d'assurance** : le joueur agent d'assurance doit payer les complices devant les bateaux du chantier naval, ou la banque s'il n'y a pas de complice devant les bateaux. Le joueur peut obtenir un crédit si nécessaire.

Phase 6 : Augmentation du cours des marchandises

La valeur de toutes les marchandises arrivées au port monte d'un cran sur le tableau.

La partie se termine lorsqu'une marchandise au moins atteint la valeur 30.

Si ce n'est pas le cas, tous les bateaux retournent en position de départ et un nouveau tour commence.

Obtenir un crédit

A tout moment, un joueur peut hypothéquer une de ses cartes action pour obtenir un crédit de 12 pesos à la banque.

A tout moment, le joueur peut récupérer son action hypothéquée en payant 15 pesos à la banque.

A la fin de la partie, toute hypothèque non remboursée fait perdre 15 pesos à son propriétaire.

Un joueur qui ne possède ni argent ni action ne peut plus agir qu'en passager clandestin en embarquant gratuitement sur les bateaux lors des paris.

Fin de la partie

Les joueurs additionnent leurs pesos et la valeur de leurs actions sur le marché, puis retranchent 15 pesos par hypothèque en cours.

Le joueur le plus riche gagne la partie.