



# NAVIGATION



## 1 - Mise en place à chaque manche :

♦ **La Pioche** : Mélangez toutes les cartes du jeu (sauf les aides de jeu) pour en former une pile.

En fonction du nombre de joueur, vous pouvez retirer un certain nombre de carte de cette pile afin diminuer le temps de jeu. (Mais ce n'est pas obligatoire.)

2/3 joueurs : la moitié environ soit une vingtaine de cartes à la louche (pas besoin de compter)

4/5 joueurs : une dizaine de cartes

♦ **La Cale** : Chaque joueur place 2 cartes de la pioche face cachée devant lui sans les regarder. Cela symbolisera la Cale de son navire.

♦ **La Main** : Chaque joueur pioche 3 cartes de la pioche dans sa main et peut les regarder.  
► Les autres joueurs ne doivent pas voir votre Main, prenez garde aux curieux !  
► ATTENTION, si la manche précédente le Capitaine a gagné la manche, il ne piochera que 2 cartes.

♦ **La Défausse et le 1er joueur** : Chaque joueur pioche 1 carte de la pioche et la dévoile.  
► Le 1er joueur sera celui avec la carte ayant la meilleur valeur (voir en haut à gauche de la carte ). En cas d'égalité, les joueurs en tête recommencent.  
► puis  
► Rassemblez toutes les cartes dévoilées en plaçant la carte ayant le moins de valeur sur le dessus pour constituer un tas face visible appelé la Défausse.

Exemple mise  
en place 4 joueurs



## 2 - Actions de jeu

♦ En commençant par le 1er joueur puis dans le sens de jeu qu'il souhaite, chaque joueur effectuera une des actions suivantes :

### 1 - Pioche une carte puis soit


- L'échange contre une de tes cartes en main ou une carte cachée de ta cale. Puis défausse la carte échangée
- Défausse directement la carte piochée

### 2 - Récupère la carte au sommet de la défausse

- L'échange contre une de tes cartes en main ou une carte cachée de ta cale. Puis défausse la carte échangée

### 3 - Annoncer "A l'abordage !" et récupérer la carte Capitaine (au verso de l'aide de jeu)

- Tu ne fais rien d'autre à ce tour.
- Cela met fin à la phase de Navigation.
- Les autres joueurs ont le droit à une toute dernière action avant de passer à la phase suivante : L'abordage.
- Une fois qu'un joueur est Capitaine, personne ne peut choisir cette action. Les joueurs devront effectuer l'une des deux premières actions.

♦ **Défausser une carte** : Lorsque dans ton action tu dois défausser une carte, si la carte a un effet NAVIGATION , tu peux le résoudre si tu le souhaites. Par contre, si un effet te demande de défausser une ou plusieurs cartes, tu ne peux pas activer d'effet en réponse.

♦ **Récupérer une carte de la défausse** : Il est **INTERDIT** de récupérer une carte de la défausse :

- Qui a été **défaussée par toi**.

**exemple** : ton voisin défausse la carte Cordage et effectue son effet sur toi. Tu te défausses de tes cartes et en repioche 3 nouvelles. Puis c'est à toi de jouer. Vu que la carte au sommet de la défausse est défaussée par toi, tu ne peux pas la récupérer.

- Qui a **déjà effectué son effet** NAVIGATION 

♦ **Plus de Pioche** : Si cela arrive cela mettra **fin à la phase de NAVIGATION** puis :

- Mélange la Défausse pour constituer une nouvelle Pioche
- Pioche 5 cartes pour constituer une nouvelle Défausse
- Fini ton action si tu devais piocher encore des cartes
- Tu deviens automatiquement le nouveau Capitaine si personne ne l'est déjà.
- C'est la fin de la phase de NAVIGATION, personne ne peut jouer d'action supplémentaire. Passons directement à la phase d'ABORDAGE.