



ABORDAGE




1 - Mise en place :

- ♦ **La Cale** : Chaque joueur récupère les cartes de sa Cale pour compléter sa Main.
- ♦ **Le Pont** : Devant chaque joueur, il y aura une Zone où ils devront poser jusqu'à 4 cartes. Au début de la phase, il est normal que cette zone soit vide. La carte Capitaine est mise de côté à côté du pont du joueur, elle ne fait pas partie de cette zone.
- ♦ **Le Butin** : Selon l'évolution de cette phase, il se peut que tu aies besoin de mettre une ou plusieurs cartes en Butin. Dans ce cas, mets ce(s) carte(s) face cachée en pile près de ton Pont. Ce sera ta pile de Butin.
- ♦ **La Main** : Dans cette phase, les joueurs devront avoir **au début de leur tour** une main de taille minimum au nombre de zones libres sur ton Pont.
 - ▶ 0 carte sur ton Pont = minimum 4 cartes en main
 - ▶ 1 carte sur ton Pont = minimum 3 cartes en main
 - ▶ 2 cartes sur ton Pont = minimum 2 cartes en main
 - ▶ 3 cartes sur ton Pont = minimum 1 carte en main
 - ▶ 4 cartes sur ton Pont = minimum 0 carte en main

exemple : ton Pont comprend déjà 2 cartes. Pour X raison, il ne te reste plus qu'une carte en main au début de ton tour. Dans ce cas, tu dois piocher pour avoir au moins 2 cartes en mains avant de jouer ton tour.



2 - Tour de jeu :

- ♦ En commençant par le 1er joueur puis dans le sens de jeu qu'il souhaite, chaque joueur **jouera une carte de sa main** sur son Pont.
- ♦ Si la carte jouée a un **effet ABORDAGE** , **il doit être effectué** si possible.
- ♦ **Piller une carte** : Permet de mettre une ou plusieurs cartes définies en mode Pillage sous la carte jouée.
- ♦ **Mode pillage** : Les cartes pillées se mettent sous la carte à effet et penchée. Il peut y avoir plusieurs cartes pillées sous une carte, la seule limite est écrite sur l'effet de la carte qui Pille.

exemple : je joue la carte Pillards qui me permet de piller jusqu'à 3 cartes Trésor/Objet ou Arme d'un adversaire sans pirate sur son Pont. Je choisis de mettre sa carte Bourse, Rhum et Ancre en mode Pillage.



- ♦ **Détruire ou Tuer** une carte : mets la carte ciblée dans ta zone Butin face cachée. Puis, si elle a une ou plusieurs cartes en mode Pillage, tu peux à ton tour en piller une parmi elles. Les cartes restantes retournent dans la main de leur propriétaire.

exemple : mon adversaire, à son tour, décide de jouer un pistolet, cela lui permet de tuer ma carte Pillards et la mettre dans sa zone Butin. Comme elle a 3 cartes en mode Pillage, mon adversaire choisit de piller la Bourse avec son pistolet et les 2 cartes restantes retournent dans ma main.



- ♦ **Pont rempli** : A ton tour, si ton Pont est rempli, tu dois passer ton tour. Si le pont de chaque joueur est rempli, la phase d'ABORDAGE est terminée et la phase de Butin commence.