

REMERCIEMENTS

Lola, Brendan, Fred, Joan, Marine, Marie, Mathieu, Rodrigue, Bruno, Alina, MK, Adrien, Nisah, Clément, Damien, Rémy, Véronique, Cécile, Violette, Cyril, Clémence, Elise, Marie, Pauline, Philipp

Jeu imaginé par :
Sergio Matsumoto
Illustré par :
Manon Potier
Développement :
Marine Vinais

Pour découvrir nos autres projets : www.dtda.fr
Pour nous envoyer des messages d'amour : contact@tda.fr

Pour suivre notre actualité :

- Facebook : www.facebook.com/DTDAGames/
- Twitter : @DTDA_Games
- Instagram : @tda_games

Efemeris est un jeu du studio indépendant :

DTDA SAS
35 rue des Chantiers
78000 Versailles, France
Tous droits réservés.

EFEMERIS

LIVRET DE RÈGLES DE JEU

Edition Seconde



A PARIS,
DE DTD A GAMES

MMXXII



UN NOUVEL ÂGE

Guidé par cette soif d'exploration que la Terre n'a jamais su étancher, les empires maîtrisant la navigation par les Vents Stellaires se déploient sur la voûte céleste. Chacun d'eux veut établir sa souveraineté sur les territoires du firmament.

Les commandants de flotte assurent l'extraction et la transaction des précieuses ressources. Essaimant les coups de canon qui soumettront l'ennemi à votre suprématie, vous lancez votre flotte à la conquête des Planètes inexplorées. Ou bien êtes-vous du genre à éviter la confrontation ?

Quoi qu'il en soit, portez haut vos couleurs et menez votre Nation à la domination céleste !

CONTENU DE LA BOÎTE

CARTES CAPITAINES	12	VAISSEAUX CÉLESTES	18
<i>CAPITAINES FRANÇAIS</i>	4	<i>GALIONS</i>	6
<i>CAPITAINES ANGLAIS</i>	4	<i>FRÉGATES</i>	12
<i>CAPITAINES ESPAGNOLS</i>	4	JETONS ÉPICES	40
TUILES	27	<i>GRAINES POIVRE ÉTOILÉ</i>	20
<i>TUILE CENTRALE</i>	1	<i>FLEURS VANILLE CÉLESTE</i>	20
<i>TUILES PLANÈTE</i>	8	JETONS BONUS	24
<i>TUILES VOIES CÉLESTES</i>	10	<i>VENTS STELLAIRES</i>	8
<i>TUILES EXPERTES</i>	8	<i>TIR DE SOMMATION</i>	8
CARTES PLANÈTE	8	<i>NOUVELLE CARGAISON</i>	8
CARTES ÉQUIPAGE	36	JETONS BÂTIMENTS	42
<i>ÉQUIPAGE FRANÇAIS</i>	12	<i>PLANÈTE CONQUISE</i>	30
<i>ÉQUIPAGE ANGLAIS</i>	12	<i>FORTERESSE</i>	12
<i>ÉQUIPAGE ESPAGNOLS</i>	12	BOURSE EN COTON	1
PLATEAUX JOUEUR	6	LIVRET DE RÈGLES	1
AIDES DE JEU	4		

BUT DU JEU

Mobilisez votre Armada pour explorer et conquérir les cieux, et devenez la première Nation à dominer la voûte céleste.

Explorez et cartographiez le firmament en plaçant les tuiles à chaque tour. Collectez les Épices et partez à la conquête des planètes inexplorées, ou emparez-vous tout simplement de celles de votre adversaire.

La partie prend fin quand une Nation parvient à conquérir 5 planètes (mode Duel & par Équipe, 4 en mode Free For All) ou à s'approprier toutes les planètes adverses.

MODES DE JEU

MODE DUEL (2 JOUEURS)

Plus tactique, le mode Duel permet à chaque joueur de mettre en place des stratégies très différentes où chaque erreur se révélera fatale.

- * Chaque joueur choisit une Nation et l'ordre de passage de ses 2 Capitaines.
- * Durant la partie, lorsque le Galion d'un Capitaine est détruit, il peut être remplacé par le Galion du Capitaine suivant.
- * Si un joueur perd tous ses Capitaines, il continue de jouer mais ne peut plus reconstruire de Galion et donc utiliser de cartes membres d'Équipage.

MODE FREE FOR ALL (3 JOUEURS)

Plus jovial, le mode Free For All permet de jouer des parties plus rapides où le joueur devra gérer au mieux les ambitions de ses adversaires pour l'emporter.

- * Chaque joueur choisit une Nation et l'ordre de passage de ses 2 Capitaines.
- * Durant la partie, lorsque le Galion d'un Capitaine est détruit, il peut être remplacé par le Galion du Capitaine suivant.
- * Si un joueur perd tous ses Capitaines, il continue de jouer mais ne peut plus reconstruire de Galion et donc utiliser de cartes membres d'Équipage.

MODE PAR ÉQUIPE (4 JOUEURS)

Le mode par Équipe permet de jouer des parties plus récréatives où la bonne collaboration entre les joueurs sera cruciale pour remporter la victoire.

- * Les joueurs forment des Équipes de 2, et chaque équipe choisit une Nation.
- * Chaque joueur contrôle un des Capitaines de sa Nation, dont il ne pourra reconstruire le Galion qu'une seule fois dans la partie. Si un joueur perd 2 fois son Capitaine, il continue de jouer mais ne peut plus reconstruire de Galion ou utiliser de cartes membres d'Équipage.
- * Durant la partie, les joueurs d'une même Nation peuvent partager jusqu'à 2 ressources par tour pour coordonner leurs actions.

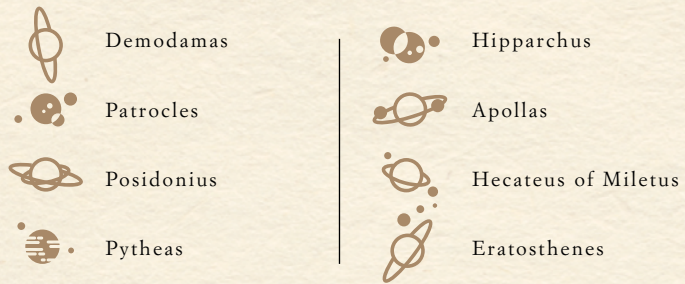
NIVEAU EXPERT

Tous les modes précédents disponibles avec des règles plus strictes (*cf. Niveau Expert p.27*).

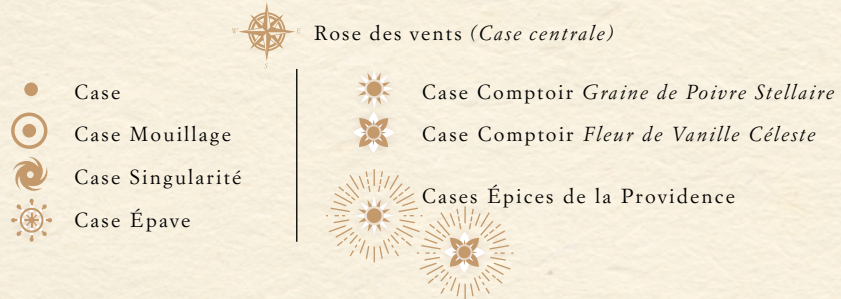


EXPLICATION DES FIGURES DONT ON SE SERT DANS EFEMERIS

FIGURES DES PLANÈTES DE LA VOÛTE CÉLESTE



FIGURES DES VOIES CÉLESTES



FIGURES DES BONUS



MODE DUEL

CHOIX DU JOUEUR QUI JOUERA EN PREMIER

Tirez au hasard le joueur qui jouera en premier, il sera avantagé sur le choix de sa Nation et le tirage des tuiles, mais son adversaire recevra plus d'Épices en début de partie.

Si l'un des deux joueurs est novice, il est préférable qu'il débute la partie.

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

I. PLACEMENT DES 2 JOUEURS

Les 2 joueurs vont s'affronter dans la conquête des cieux, et doivent donc se positionner l'un en face de l'autre.

II. POSITIONNER LE CENTRE DU FIRMAMENT

Tout d'abord, prendre la tuile centrale et la positionner au milieu de la zone de jeu. Toutes les autres tuiles devront par la suite être positionnées autour de ce centre, au maximum à 2 emplacements de la tuile centrale comme indiqué en pointillé sur le schéma ci-dessous (Fig. 1, a) :

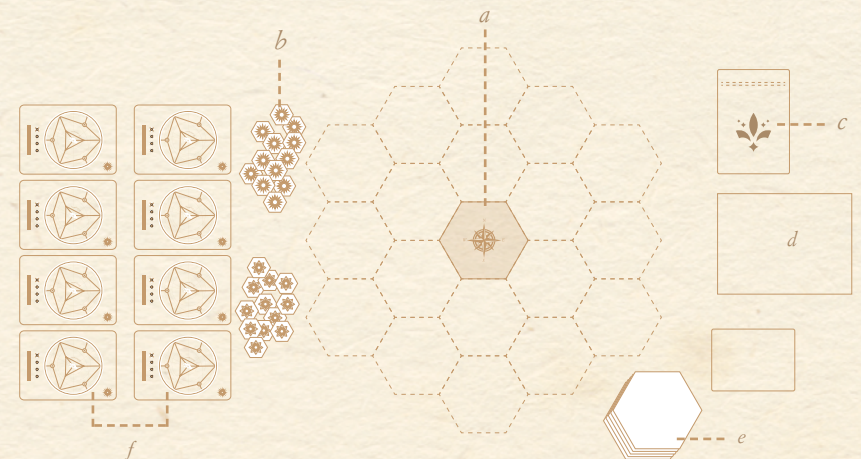


Fig.1

III. POSITIONNER LES RESSOURCES ET BONUS

Séparez et positionnez les jetons Épices en deux tas (Fig. 1, b) sur le côté de la zone de jeu. Placez les 24 jetons Bonus dans leur sachet et mélangez-les (Fig. 1, c).

IV. CONSTITUER SON ARMADA

Les 2 joueurs vont ensuite choisir leur camp et constituer leur Armada de départ, pour cela les 2 joueurs vont effectuer chaque action suivante l'une après l'autre (une fois que les 2 joueurs ont effectué une action, on passe à l'action suivante) :

- a. Sélectionner une Nation
- b. Choisir l'ordre de passage des Capitaines
- c. Sélectionner ses membres d'Équipage
- d. Sélectionner sa Planète de mobilisation
- e. Collecter les Épices de départ

Une fois les actions précédentes réalisées, vous êtes fin prêts, la conquête des cieux peut débuter !



DÉTAIL DES ACTIONS POUR LA CONSTITUTION DE SON ARMADA



a. Sélectionner une Nation

Chaque joueur sélectionne une Nation et récupère les 4 cartes Capitaines correspondant à sa couleur :

- * Les Navigateurs Français, en Bleu
- * Les Stratèges Anglais, en Rouge
- * Les Négociateurs Espagnols, en Noir

Les joueurs prennent alors le plateau de jeu correspondant à la couleur de leur Nation. Ils y placent sur le côté droit leur jetons "Bâtiments" (Fig.2, a : 5 jetons "Planète" et Fig.2, b : 2 jetons "Forteresse").

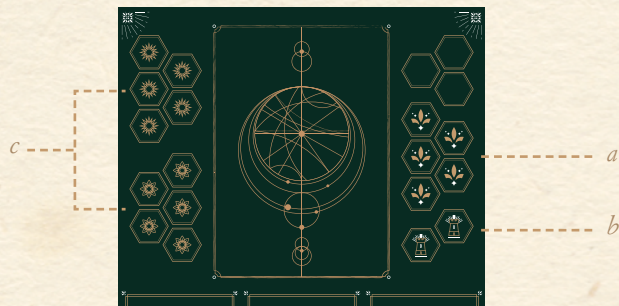


Fig.2

b. Choisir l'ordre de passage des Capitaines

Les 2 joueurs prennent en main les 4 cartes Capitaines de leur Nation, ils en choisissent 2 et replacent les 2 autres face cachée dans la boîte. Ils déterminent ensuite l'ordre de passage des Capitaines en le dissimulant à l'adversaire. Pour cela, placer les 2 cartes Capitaines l'une sur l'autre en plaçant au-dessus le premier Capitaine à jouer.



Fig.3

Une fois que les 2 joueurs ont choisi l'ordre de passage de leurs Capitaines, ils placent les cartes Capitaines sur le plateau situé devant eux (Fig. 3), face visible. Le premier Capitaine de chaque Nation est donc dévoilé.

- * Le recrutement du premier Capitaine ne coûte pas d'Épices.
- * Durant la partie, lorsque le Galion d'un Capitaine est détruit, **le joueur défause la carte de ce Capitaine**. Le joueur peut alors construire le Galion du Capitaine suivant.
- * Il n'est pas obligatoire de reconstruire un Galion durant la partie, mais il n'est alors pas possible de jouer les cartes Équipage.
- * Lorsque le joueur a perdu tous ses Capitaines, il ne possède plus de carte Capitaine et ne peut plus utiliser de membres d'Équipage, ni construire de Galion.
- * Il est possible de continuer de jouer et de remporter la partie sans Capitaine et donc sans Galion.

c. Sélectionner ses membres d'Équipage

Les membres d'Équipage sont très importants dans Efemeris, ce sont eux qui vous permettront de mettre en place votre stratégie à l'insu de votre adversaire. Ils vous permettront par exemple de conquérir plus rapidement une Planète, d'utiliser l'aptitude de votre Capitaine ou d'attaquer les Vaisseaux adverses.

- * Les 2 joueurs prennent en main les 12 cartes Équipage de la couleur de leur Nation.
- * Chaque joueur doit sélectionner et **conserver 5 cartes membre d'Équipage** qui leur permettront d'effectuer des actions supplémentaires pendant la phase Tactique de leur tour. Les cartes membre d'Équipage sont disponibles en plusieurs exemplaires. Il est possible de sélectionner plusieurs fois le même membre d'Équipage.

* Le reste des cartes Équipage est remplacé face cachée à côté du plateau du joueur (réserve).

Note : lorsqu'un membre d'Équipage est utilisé, la carte est remplacée dans la pile des membres d'Équipage en réserve et peut être recrutée ultérieurement.

Pour les premières parties, choisissez une carte de chaque membre d'Équipage pour vous assurer un grand choix d'actions pendant la partie, par exemple pour les Français :



d. Sélectionner sa Planète de mobilisation



Le joueur qui débute la partie sélectionne une carte Planète parmi les 8 disponibles, elle représentera la Planète de mobilisation du joueur. Le joueur pose sa carte Planète sous son plateau joueur en haut à gauche pour laisser les informations visibles. Une fois sélectionnée, c'est à son adversaire de choisir une Planète de mobilisation.



Graine de
Poivre Étoilé



Fleur de
Vanille Céleste

Note : les Planètes rapportent à chaque tour du joueur, l'une des deux Ressources disponibles au joueur qui la possède. Soyez donc judicieux dans le choix de votre Planète de mobilisation.

Même si les fleurs de Vanille Céleste sont plus rares, une Planète qui produit des graines de Poivre Étoilé permet généralement un meilleur départ ! Pour les premières parties, nous vous conseillons de choisir les Planètes Patrocles ou Posidonius.



Une fois que les 2 joueurs ont choisi une Planète, ils récupèrent les tuiles correspondantes à leur Planète, et les placent sur la zone de jeu comme indiqué sur le schéma ci-dessous, en commençant par le joueur 1 :

Joueur 1 : Direction Nord
Joueur 2 : Direction Sud



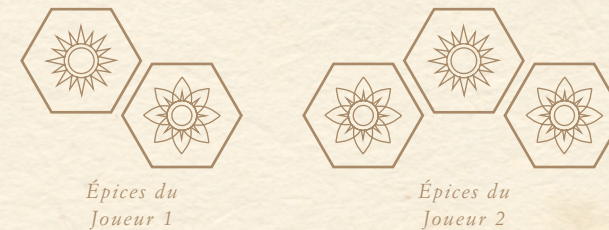
Posez un jeton Planète conquise de la couleur de votre Nation sur la case de la Planète mobilisation pour symboliser qu'elle vous appartient. Placez également votre Galion qui transporte votre Capitaine, sur le jeton Planète qui lui servira de point de départ. Mélangez ensuite les tuiles restantes et formez une pile face cachée, à côté de la zone de jeu (Fig. 1, e). Positionnez les cartes Planètes non utilisées face visible à côté de la zone de jeu (Fig. 1, f).

e. Collecter les Épices de départ

Les Épices constituent la ressource principale d'Efemeris, elles servent de monnaie d'échange tout au long de la partie. On trouve 2 types d'Épices :

- * Les graines de Poivre Étoilé (*Piper Stellis*)
- * Les fleurs de Vanille Céleste (*Vanilla Caelum*)

Le joueur qui débute la partie reçoit **1 graine de Poivre Étoilé** et **1 fleur de Vanille Céleste** ce qui constituent ses Épices de départ. Le second joueur reçoit **1 graine de Poivre Étoilé** et **2 fleurs de Vanille Céleste**. Placez les jetons Épices reçus sur la partie gauche de votre plateau de jeu (Fig. 2, c).





DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs vont jouer chacun leur tour. Un tour est constitué de 4 phases que le joueur doit effectuer avant de passer au tour de l'adversaire.

DÉROULEMENT DU TOUR D'UN JOUEUR

Lors de son tour, le joueur doit effectuer les 4 phases suivantes :

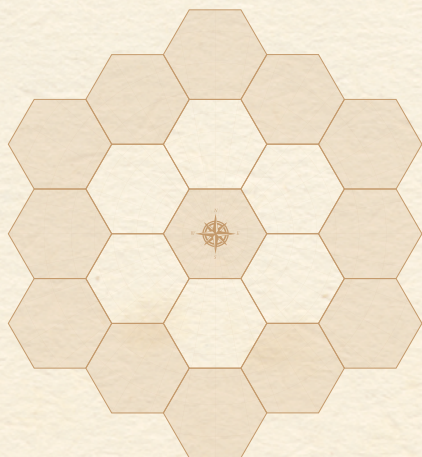
- I **Phase d'Exploration** : Ajouter 2 tuiles à la voûte céleste
- II **Phase de Collecte** : Collecter les Épices et Bonus
- III **Phase Tactique** : Effectuer les actions de ses Vaisseaux
- IV **Phase de Construction** : Développer son Armada

I. PHASE D'EXPLORATION :

AJOUTER 2 TUILES À LA VOÛTE CÉLESTE

Tant qu'il reste des tuiles, le joueur doit piocher 2 tuiles de la pile face cachée et les positionner sur la carte.

- * La nouvelle tuile doit être adjacente d'au moins un côté avec une tuile déjà placée.
- * Il est possible de la positionner à côté de la tuile de son choix, dans le sens de son choix, et sans que 2 voies célestes ne soient reliées.
- * Les tuiles ne peuvent pas être placées à plus de 2 emplacements de la tuile centrale, comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



Le joueur pioche les 2 tuiles et les positionne dans l'ordre de son choix.

II. PHASE DE COLLECTE : COLLECTER LES ÉPICES ET BONUS

a. Épices

Le joueur reçoit les Épices collectées par ses Planètes et ses Vaisseaux :



> Chaque Planète conquise par le joueur permet de collecter 1 jeton Épice (le type d'Épice produit est indiqué sur la carte Planète en bas à gauche). Il n'est pas nécessaire qu'un Vaisseau soit positionné sur la Planète pour que celle-ci produise une Épice.

> Chaque Vaisseau positionné en début de tour sur une case Comptoir permet de collecter 1 jeton de l'Épice.



Cases Comptoir

Le maximum de jetons Épices est de **5 graines de Poivre Étoilé** et **5 fleurs de Vanille Céleste** par joueur. Si un joueur possède déjà le maximum de jetons d'une Épice, ou l'atteint pendant la phase de Collecte, il ne collecte pas de nouveau jeton de cette Épice.



b. Bonus

Chaque Vaisseau positionné en début de tour sur une case Mouillage permet au joueur de piocher au hasard 1 jeton dans le sac de Bonus.



Case Mouillage

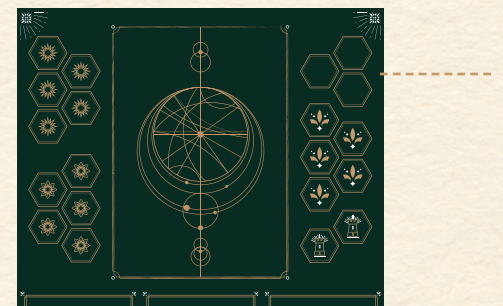


Fig. 4

- * Les jetons Bonus sont conservés en les plaçant en haut à droite de votre plateau de jeu (Fig. 4, a).
- * **Le maximum de jetons Bonus en réserve est de 3.** Si un joueur a atteint ce maximum, ou l'atteint pendant la phase de Collecte, il ne pioche plus de nouveau jeton Bonus.
- * Un joueur ne peut pas défausser de jeton Bonus.

III. PHASE TACTIQUE : EFFECTUER LES ACTIONS DE SON ARMADA

Tout d'abord, si des cartes Équipage ont été jouées au tour précédent, défaussez les face cachée avec le reste des cartes Équipage en réserve.

Le joueur peut effectuer plusieurs actions, dans l'ordre de son choix, qui vont permettre de développer son influence sur la voûte céleste :

- * Déplacer ses Vaisseaux
- * Utiliser un membre d'Équipage
- * Utiliser un Bonus



DÉTAIL DES ACTIONS TACTIQUES



Déplacer ses Vaisseaux

A chaque tour, le joueur peut déplacer ses Vaisseaux de case en case en suivant les voies célestes sur les tuiles déjà placées de la voûte céleste.



DÉPLACEMENT DE SON GALION

Le Galion peut se déplacer **1 fois par tour, jusqu'à 3 cases**. Si le joueur déplace son Galion de 1 ou 2 cases, puis effectue une autre action, les déplacements restant sont perdus.

DÉPLACEMENT DE SES FRÉGATES

Chaque Frégate en jeu peut se déplacer **1 fois par tour, jusqu'à 4 cases**. Si le joueur déplace sa Frégate de 1, 2 ou 3 cases, puis effectue une autre action, les déplacements restant sont perdus.



Utiliser un membre d'Équipage

Leur utilisation ne coûtant pas de ressources, les membres d'Équipage permettent aux Galions d'effectuer des actions supplémentaires. Ce sont notamment eux qui vous permettront d'attaquer un Vaisseau adverse, ou d'utiliser l'aptitude de votre Capitaine.

Pour utiliser un membre d'Équipage, déposez la carte Équipage en bas de votre plateau de jeu. Les cartes Équipage utilisées doivent être visibles par l'adversaire et restent placées sur votre plateau de jeu jusqu'à votre prochaine phase Tactique.



L'action de la carte Équipage fonctionne uniquement pour le Galion du Capitaine sélectionné et **ne peut donc s'appliquer aux Frégates**. Les membres d'Équipage ne peuvent pas être utilisés si le joueur ne possède pas de Galion en jeu.

Il est possible de jouer plusieurs fois la même membre d'Équipage (si vous avez plusieurs exemplaire de celui-ci en main) sur un Galion pendant un même tour de jeu. Les membres d'Équipage ne restent actifs durant qu'un seul tour de jeu.

Il est possible d'utiliser au **maximum 3 cartes Équipage** par tour.

Les membres d'Équipage permettent d'effectuer plusieurs actions différentes (voir Explication des membres d'Équipage p.32 pour plus de détails).

Utiliser un Bonus

Les Bonus vous permettront d'accélérer votre expansion ou de freiner la progression adverse. Collecter des Bonus est un bon moyen d'optimiser les déplacements dans les zones vides des cieux. Il n'est pas nécessaire d'avoir un Galion en jeu pour utiliser un Bonus.



* **Vents stellaires** : Déplacer un Vaisseau (Galion ou Frégate) de votre Armada de 1 à 3 cases.



* **Tir de sommation** : Déplacer un Vaisseau (Galion ou Frégate) de l'Armada adverse de 1 case, quelque soit la distance avec le Vaisseau adverse.



* **Nouvelle cargaison** : Collecter 1 Épice de votre choix gratuitement et instantanément.

Note : lorsqu'un Bonus est utilisé, ce dernier est défaussé dans la boîte de jeu et n'est plus jouable durant la partie. Si les 24 jetons Bonus viennent à être tous défaussés, il n'y a plus de Bonus disponible jusqu'à la fin de la partie.



Il est interdit de défausser un jeton Bonus sans l'utiliser.



IV. PHASE DE CONSTRUCTION : DÉVELOPPER SON ARMADA

Le joueur peut utiliser ses Épices collectés pour développer son Armada :

- * Recruter un membre d'Équipage
- * Construire une Frégate
- * Construire une Forteresse
- * Construire le Galion d'un Capitaine (si détruit)
- * Conquérir une Planète



DÉTAIL DES CONSTRUCTIONS



Recruter un membre d'Équipage

Un joueur peut recruter de nouveaux membres d'Équipage pendant la partie, pour cela il doit déboursier la somme nécessaire à leur acquisition :

- * Coût de **2 graines de Poivre Étoilé**.
- * Le joueur choisit le membre d'Équipage parmi les cartes Équipage de sa Nation en réserve (dont les cartes précédemment utilisées).
- * Le joueur ajoute la nouvelle carte Équipage à sa main.
- * **Limite de 8 cartes Équipage en main par joueur.**

Construire une Frégate

Rapides mais non offensives, les Frégates sont très utiles pour étendre son contrôle sur la voûte céleste, collecter plus d'Épices et conquérir des Planètes lointaines sans risque.

- * Coût de **2 graines de Poivre Étoilé**.
- * La nouvelle Frégate doit commencer sur l'une des cases Planète contrôlées par le joueur. Si un Vaisseau est déjà positionné sur la case d'une Planète, il n'est pas possible de placer la Frégate sur cette Planète. Si toutes les cases de ses Planètes sont occupées par un Vaisseau, il ne peut pas construire de nouvelle Frégate.
- * La Frégate ne pourra se déplacer que lors de la prochaine phase Tactique.
- * Il n'est pas possible d'appliquer les effets des membres d'Équipage sur les Frégates, elles ne peuvent donc pas attaquer et détruire Vaisseau et Forteresse adverse.
- * La Frégate peut conquérir des Planètes, ainsi que collecter des Bonus et des Épices.
- * **Limite de 2 Frégates par joueur par partie.**

Construire une Forteresse

Utilisée pour défendre une Planète de l'Armada adverse, les Forteresses permettent de gagner le précieux temps qui vous permettra de remporter la victoire.

- * Coût de **1 graine de Poivre Étoilé et 1 fleur de Vanille Céleste**.
- * La Forteresse est construite sur l'une des cases Planète contrôlées par le joueur. Le joueur place son jeton Forteresse au-dessus du jeton de sa Planète à fortifier.
- * Les Forteresses **empêchent les déplacements des Vaisseaux adverses** sur la case de la Planète (les **Vaisseaux alliés peuvent s'arrêter dessus ou la traverser**). Les Forteresses empêchent donc l'adversaire de conquérir la Planète.
- * Une Forteresse peut être détruite par l'attaque d'un Galion adverse. Si un Vaisseau est positionné sur la Forteresse, il est nécessaire de d'abord le détruire avant de pouvoir atteindre la Forteresse.
- * Il n'est pas possible de placer 2 Forteresses à la fois sur une même Planète.
- * Il n'est pas possible de construire une Forteresse si un Vaisseau adverse se trouve déjà sur la Planète à fortifier.
- * **Limite de 2 Forteresses par joueur par partie.**

Construire le Galion d'un Capitaine (si détruit)

Lorsque le joueur a perdu le Galion de son Capitaine, il est possible de construire le Galion du Capitaine suivant.

- * Coût de **2 fleurs de Vanille Céleste**.
- * Le Galion construit doit être positionné sur la case d'une Planète contrôlée par le joueur et non occupée par un autre Vaisseau (allié ou ennemi).
- * Le joueur peut également décider de faire débiter son Galion sur la case neutre Rose des vents.
- * Le Galion ne pourra se déplacer que lors de la prochaine phase Tactique.
- * Si le joueur a perdu tous ses Capitaines, il ne peut plus construire de Galion.
- * **Sans Galion, le joueur ne peut pas utiliser de cartes membre d'Équipage**, cependant il continue de jouer et peut remporter la victoire.

Conquérir une Planète

La conquête des Planètes est très stratégique. En plus de vous rapprocher de la victoire, elles vous apportent de précieuses Épices à chaque tour.

- * Le coût est **spécifique à chaque Planète** et est indiqué sur la carte Planète (cf. Article sur les Planètes de la voûte céleste p.20).
- * Pour conquérir une Planète, un des Vaisseaux (Galion ou Frégate) du joueur doit être positionné sur la case de la Planète à conquérir.
- * Posez alors un jeton Planète conquise de la couleur de votre Nation sur la case de la Planète conquise.
- * Si la Planète appartenait à votre adversaire, celui-ci récupère son jeton Planète sur son plateau joueur et vous donne la carte Planète.



*La première Nation qui conquiert 5 Planètes remporte
immédiatement la victoire.*



FIN DE TOUR

Le tour du joueur est achevé, c'est au joueur suivant d'effectuer son tour de jeu.



FIN D'UNE PARTIE

Lorsqu'un joueur conquiert sa 5^e planète avec son Armada ou que le joueur adverse ne possède plus de Planètes, le jeu s'arrête. Le joueur aux 5 planètes remporte la Suprématie Céleste.


Note : Il est possible que les joueurs se trouvent dans une situation de match nul, notamment lorsque les joueurs ne possèdent plus de Vaisseaux, dans ce cas les 2 joueurs doivent se mettre d'accord pour que la partie s'arrête sans désigner de vainqueur. Si l'un des 2 joueurs est en désaccord, la partie continue.





DÉTAIL DES ACTIONS RÉALISABLES PAR LES VAISSEAUX


DÉPLACEMENTS DES VAISSEAUX


Un même Vaisseau ne peut se déplacer qu'une seule fois par tour.
Les Galions se déplacent jusqu'à 3 cases et les Frégates jusqu'à 4 cases.


 * Les déplacements des Vaisseaux doivent suivre les voies célestes.

 * Les Vaisseaux se déplacent sur les cases. Les points situés à chaque extrémité d'une tuile sont considérés comme des cases, même s'il n'y a pas de tuile positionnée en face et que cela forme un demi-cercle.

 * Un Vaisseau peut se déplacer sur la case d'une Planète défendue par une Forteresse de sa Nation, mais il ne peut pas traverser ou se placer sur une case Planète défendue par une Forteresse adverse.

 * Un Vaisseau peut se déplacer sur une **case Comptoir** pour collecter l'Épice correspondante au tour suivant.

 * Un Vaisseau peut se déplacer sur une **case Mouillage** pour piocher un jeton Bonus au tour suivant.

 * Un Vaisseau ne peut traverser ou se déplacer sur une **case Singularité**, car cela a pour effet de détruire instantanément le Vaisseau. Une destruction volontaire du Vaisseau par ce moyen est toutefois possible.

* Un Vaisseau ne peut traverser ou se déplacer sur une case occupée par un autre Vaisseau, sauf s'il s'agit de la case Rose des vents (case centrale).

UTILISER L'APTITUDE D'UN CAPITAINE

Pour utiliser l'aptitude du Capitaine, il est nécessaire de jouer la carte Équipage correspondante :

* Déposez la carte Équipage "Second" sous votre plateau joueur (voir Utiliser un membre d'Équipage p.14).

* Chaque Capitaine possède une aptitude différente (voir Aptitudes particulières des Capitaines p.29 pour plus de détails).



ATTAQUER UN VAISSEAU OU UNE FORTERESSE ADVERSE (Uniquement pour les Galions)

Pour attaquer un Vaisseau ou une Forteresse adverse, il est nécessaire de jouer la carte Équipage "Cannonnière". Si le Galion se trouve à **1 case de distance d'un Vaisseau adverse**, il peut l'attaquer et le détruire. On retire alors le Vaisseau détruit de la voûte céleste.



Note : Les cartes Équipage en cours d'utilisation sur le Galion détruit sont à défausser immédiatement, et les effets à venir de ces cartes sont annulés.

Si le Gallion se trouve à **1 case de distance d'une Forteresse adverse**, il peut l'attaquer et la détruire. On retire alors le jeton Forteresse de la voûte céleste, et celui-ci est défaussé définitivement.

La case Rose des vents est une zone neutre, un Vaisseau ne peut pas attaquer depuis cette case. Un Vaisseau situé sur cette case ne peut pas être attaqué.

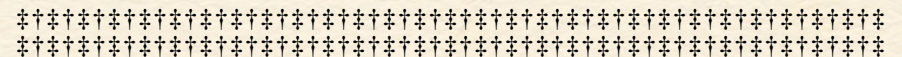
Le joueur adverse peut reconstruire le Galion ou la Forteresse lors de son prochain tour de jeu.

CONQUÉRIR UNE PLANÈTE (Lors de la phase de Construction)

Si un Vaisseau se trouve sur une case Planète et que le joueur débourse les Épices nécessaires, le Vaisseau peut conquérir la Planète. Le joueur ajoute alors un jeton Planète conquise de la couleur de sa Nation sur la case Planète, et récupère la carte Planète correspondante.



Les Galions, comme les Frégates peuvent conquérir des Planètes. Chaque Planète a un coût en Épices différent (voir Article sur les Planètes de la voûte céleste p.20, ou la carte d'aide pour connaître le détail).





ARTICLE SUR LES PLANÈTES DE LA VOÛTE CÉLESTE

DÉTAIL DES CARTES PLANÈTE

Les cartes Planète comportent plusieurs indications qui vous permettront d'optimiser vos choix lors de votre conquête :

- * Le nom de la planète (Fig. 5, a)
- * Son coût en Épices (Fig. 5, b)
- * Le type d'Épice collecté à chaque tour (Fig. 5, c)
- * La représentation de la tuile avec ses accès (Fig. 5, d)

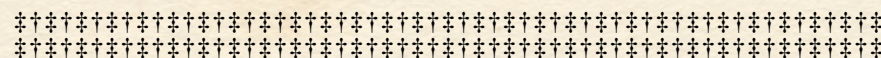


Fig. 5

En début de partie, pour bien choisir une Planète de Mobilisation, il est nécessaire de faire attention aux accès de la Planète et aux cases Mouillage disponibles à proximité. Soyez également attentif à son coût d'acquisition, une Planète peu coûteuse pourra se faire conquérir plus facilement par l'adversaire.

Note : plus généralement, une Planète avec de nombreux accès sera plus chère à conquérir qu'une Planète isolée.

Nom des Planètes	Coût	Production
Demodamas		x1
Patrocles		x1
Posidonius		x1
Pytheas		x1
Hipparchus		x1
Apollas		x1
Hecateus of Miletus		x1
Eratosthenes		x1



MODE FREE FOR ALL

Dans le mode Free For All, chaque joueur représente l'une des 3 Nations, c'est la première Nation qui conquiert 4 Planètes qui remporte la victoire.

CHOIX DU JOUEUR QUI JOUERA EN PREMIER

Tirez au hasard le joueur qui jouera en premier. Le jeu se déroule dans le sens horaire.

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

La mise en place d'une partie est similaire au mode Duel. Cependant, il y a désormais 3 Planètes de mobilisation ce qui modifie le positionnement des tuiles de départ :

Joueur 1 : Direction Nord

Joueur 2 : Direction Sud-Est

Joueur 3 : Direction Sud-Ouest



Lors de la collecte des Épices de départ, la répartition s'effectue comme indiqué ci-dessous :

* Le joueur qui débute la partie reçoit **1 graine de Poivre Étoilé** et **1 fleur de Vanille Céleste**.

* Le second joueur reçoit **1 graine de Poivre Étoilé** et **2 fleurs de Vanille Céleste**.

* Le troisième joueur reçoit **2 graines de Poivre Étoilé** et **2 fleurs de Vanille Céleste**.



Épices du
Joueur 1



Épices du
Joueur 2



Épices du
Joueur 3

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le déroulement de la partie et du tour d'une Nation se passe selon les règles du mode Duel.

Les 3 joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire :

- i Le joueur 1 situé au Nord
- ii Le joueur 2 situé au Sud-Est
- iii Le joueur 3 situé au Sud-Ouest

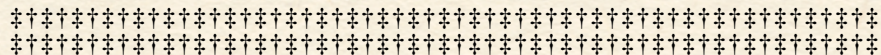
FIN D'UNE PARTIE

C'est la première Nation qui conquiert 4 Planètes qui remporte la victoire.

Lorsque l'un des joueurs perd toutes ses Planètes, il est éliminé de la partie. Tous ses Vaisseaux encore en jeu sont détruits, ses jetons défaussés, et l'ensemble de ses Épices est restitué à la banque.

Note : Il est possible que les joueurs se trouvent dans une situation de match nul, notamment lorsque les joueurs ne possèdent plus de Vaisseaux, dans ce cas les joueurs doivent se mettre d'accord pour que la partie s'arrête sans désigner de vainqueur.

Si l'un des joueurs est en désaccord, la partie continue.



MODE PAR ÉQUIPE

CONSTITUTION DES ÉQUIPES

Dans le mode par Équipe, chaque Nation est composée de 2 joueurs possédant chacun 1 Capitaine. Les 2 joueurs jouent séparément mais ils peuvent échanger jusqu'à 2 ressources par phase de Construction pour coordonner leurs actions.

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

PLACEMENT DES JOUEURS

Les 2 Nations se font face dans la conquête des cieux. Elles doivent donc se positionner l'une en face de l'autre. Les joueurs d'une même équipe jouent côte à côte.

La mise en place est similaire au mode Duel. Seules les spécificités du mode par Équipe sont indiquées ci-dessous.

CONSTITUTION DES ARMADAS

a. Sélectionner une Nation

Les joueurs d'une même équipe choisissent ensemble une Nation. Afin de différencier les Vaisseaux et jetons de votre coéquipier, l'un des joueurs utilise l'envers du plateau joueur et les jetons de couleurs correspondants.

b. Choisir son Capitaine

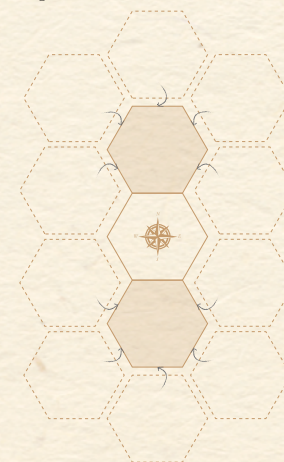
Contrairement au mode Duel, dans le mode par Équipe, **chaque joueur sélectionne 1 Capitaine qu'il garde jusqu'à la fin de la partie.**

Les joueurs de chaque équipe vont alors sélectionner un Capitaine de leur Nation face cachée. Les Capitaines sont dévoilés une fois que tous les joueurs ont choisi leur Capitaine.

c. Sélectionner les Planètes de mobilisation

À la différence du mode Duel, une Nation sélectionne 2 Planètes de mobilisation soit **1 Planète par joueur.**

Lors du positionnement des tuiles Planète, une seule d'entre elles doit être adjacente à la tuile centrale. La seconde planète peut être placée librement autour de la première, comme indiqué sur le schéma ci-dessous. Les 2 joueurs décident ensemble de l'ordre de placement des tuiles.



Planètes
Équipe 1

Possibilités de placement
de la seconde Planète des Équipes

Planètes
Équipe 2

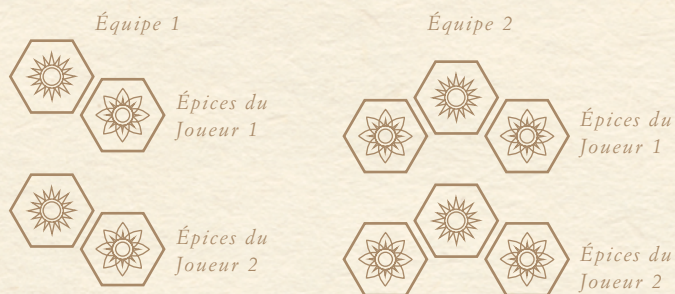
d. Sélectionner ses membres d'Équipage

Chaque joueur sélectionne **3 cartes membre d'Équipage** parmi les 12 de la Nation (pour un total de 6 par équipe).

e. Collecter les Épices de départ

La collecte des Épices de départ est similaire au mode Duel et s'applique à tous les joueurs de chaque Nation :

- * Chaque joueur de l'équipe qui débute la partie reçoit **1 graine de Poivre Étoilé** et **1 fleur de Vanille Céleste**.
- * Les joueurs de la seconde Nation reçoivent chacun **1 graine de Poivre Étoilé** et **2 fleurs de Vanille Céleste**.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les 2 Nations jouent chacune leur tour. Les joueurs d'une même Nation effectuent les phases en même temps.

Un tour est constitué des mêmes 4 phases que le mode Duel, dont le déroulement est similaire. Seules les spécificités du mode par Équipe sont indiquées ci-dessous.

DÉROULEMENT DU TOUR D'UNE NATION

PHASE D'EXPLORATION

Lors de la phase d'Exploration, les joueurs d'une même Nation tirent chacun une tuile. Les joueurs décident ensemble de l'ordre et de la position des tuiles à poser. En cas de mésentente, c'est le joueur qui a pioché la tuile qui décide de son positionnement.

PHASE DE COLLECTE

Lors de la phase de Collecte, les Épices et les Bonus sont collectés séparément. Chaque joueur collecte et gère ses Épices et Bonus à sa guise. Le maximum d'Épices par joueur reste de **5 graines de Poivre Étoilé** et **5 fleurs de Vanille Céleste**. Ainsi que de **3 jetons Bonus** en réserve.

PHASE TACTIQUE

Chaque joueur gère indépendamment les actions de sa flotte. Cependant, les 2 membres de l'équipe effectuent leurs actions en même temps lors du tour.

**Déplacer ses Vaisseaux**

A chaque tour, les joueurs d'une même Nation peuvent déplacer leurs Vaisseaux, mais uniquement ceux sous leur Commandement.



DÉPLACEMENT DES GALION

Chaque Galion de la Nation peut se déplacer **1 fois par tour, jusqu'à 3 cases**.

DÉPLACEMENT DES FRÉGATES

Chaque Frégates de la Nation peut se déplacer **1 fois par tour, jusqu'à 4 cases**.

Utiliser un membre d'Équipage

Les joueurs ne peuvent utiliser leur cartes membre d'Équipage que pour le Galion sous leur Commandement. Ils ne peuvent utiliser que 3 cartes membre d'Équipage par tour et il est interdit de jouer une carte Équipage pour le Galion de son allié. Les joueurs ne peuvent pas s'échanger de carte Équipage.

- * **Limite à 6 membres d'Équipage en main par joueur.**

Utiliser un Bonus

Chaque joueur d'une même Nation gère indépendamment ses jetons Bonus collectés. Il est interdit d'échanger ou donner un jeton Bonus à son allié. De même qu'il n'est pas possible d'utiliser un Bonus pour en faire bénéficier son allié.

- * **Limite de 3 jetons Bonus par joueur.**

*PHASE DE CONSTRUCTION*

Lors de la phase de Construction, les joueurs peuvent effectuer les même actions que dans le mode Duel mais avec des restrictions propres au mode Équipe. Une autre action, spécifique au mode Équipe, permet aux joueurs de partager des Épices au sein d'une même Nation.

**Partager des Épices**

Les joueurs peuvent partager jusqu'à 2 Épices par tour, quelque soit la distance entre leurs Vaisseaux. Pour effectuer un partage, un des joueurs donne 1 jeton Épice à son allié.



Le partage **ne doit pas dépasser 2 jetons Épices par tour** pour une même Nation.

Recruter un nouveau membre d'Équipage

Le recrutement d'un nouveau membre d'Équipage est identique au mode Duel.

- * Coût identique au mode Duel : **2 graines de Poivre Étoilé.**
- * La nouvelle carte Équipage est ajoutée à la main du joueur qui l'a recruté.
- * Limite de 6 membres d'Équipage par joueur.

Construire une Frégate

Chaque joueur d'une même Nation peut ajouter des Frégates à son Armada. Les Vaisseaux des 2 joueurs sont gérés indépendamment.

- * Coût identique au mode Duel : **2 graines de Poivre Étoilé.**
- * La Frégate débute sur l'une des Planètes sous le Commandement du joueur qui souhaite la construire. Si le joueur ne possède pas de Planète ou si elles sont toutes occupées par des Vaisseaux, la Frégate ne peut pas être construite.
- * **Limite de 2 Frégates par joueur.**
- * **Limite de 2 Frégates par Nation par partie.**
- * Il est interdit de déplacer la Frégate de son allié.

Construire une Forteresse

Les joueurs d'une Nation gèrent indépendamment les Forteresses des Planètes sous leur Commandement.

- * Coût identique au mode Duel : **1 graine de Poivre Étoilé et 1 fleur de Vanille Céleste.**
- * Il est interdit de poser une Forteresse sur la Planète de son allié.
- * **Limite de 2 Forteresses par joueur.**
- * **Limite de 2 Forteresses par Nation par partie.**

Construire le Galion d'un Capitaine (si détruit)

Les joueurs d'une Nation gèrent indépendamment le Galion de leur Armada. Contrairement au mode Duel, dans le mode par Équipe lorsqu'un Galion est détruit, le joueur peut le reconstruire, mais il ne peut pas changer de Capitaine.

- * Coût identique au mode Duel : **2 fleurs de Vanille Céleste.**
- * **Un joueur ne peut reconstruire son Galion qu'une seule fois.**
- * Il est interdit de changer de Capitaine durant la partie.

Conquérir une Planète

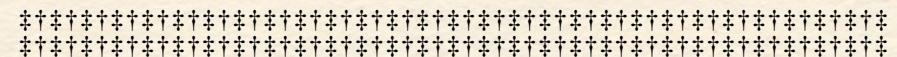
Les joueurs d'une Nation doivent conquérir les Planètes indépendamment. La carte Planète est ajoutée à la main du joueur qui l'a conquise ainsi que les Épices qui seront produites par cette Planète durant les prochains tours.



FIN D'UNE PARTIE

Lorsqu'une Nation conquiert sa 5^e planète, ou que la Nation adverse ne possède plus de Planète, le jeu s'arrête. Les joueurs d'une même Nation possédant 5 Planètes remportent la Suprématie Céleste.

Note : il est possible que les joueurs se trouvent dans une situation de match nul, notamment lorsqu'ils ne possèdent plus de Vaisseaux, dans ce cas les joueurs doivent se mettre d'accord pour que la partie s'arrête sans désigner de vainqueur. Si l'un des joueurs est en désaccord, la partie continue.



NIVEAU EXPERT

Avec le niveau Expert, les affrontements se déroulent au meilleur des 3 parties (Best Of 3), cela signifie que le premier joueur à remporter 2 parties remporte la victoire (que ce soit en mode Duel, Free For All ou par Équipe).

AJOUTER LES TUILES EXPERTES

Lors de la mise en place, ajoutez et mélangez les tuiles expertes à la pile de tuiles de base.



Note : les tuiles expertes sont toutes marquées par le sceau de l'œil de la Providence.

Œil de la Providence

Il existe 3 configurations de jeu pour de disposer les tuiles expertes :

- * **23 tuiles :** Ajouter 4 tuiles expertes tirées au hasard parmi les 8, et mélangez-les avec le reste des tuiles du jeu : *Fig. 6*

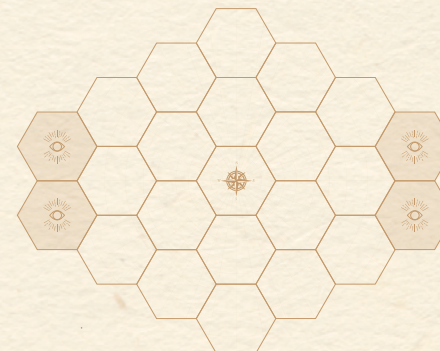


Fig. 6

Les tuiles expertes peuvent être placées sur tous les emplacements, sans distinction.

* **25 tuiles** : Ajouter 6 tuiles expertes tirées au hasard parmi les 8, et mélangez-les avec le reste des tuiles du jeu : *Fig. 7*

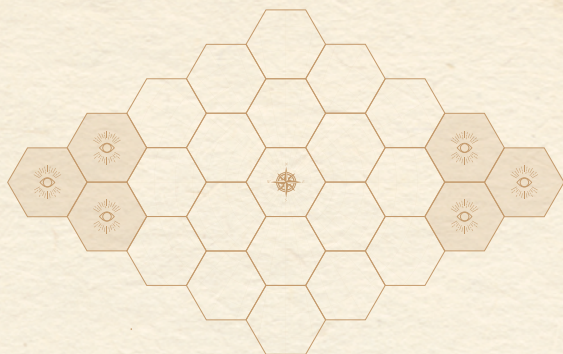


Fig. 7

* **27 tuiles** : Ajouter les 8 tuiles expertes, et mélangez-les avec le reste des tuiles du jeu : *Fig. 8*

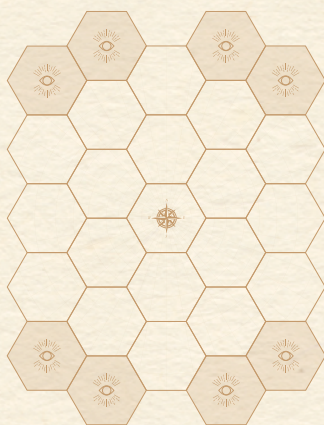


Fig. 8

Les tuiles expertes permettent d'agrandir la zone de jeu et ajoutent de nouvelles mécaniques qui rendront l'exploration encore plus épineuse.



*Cases Épices
de la Providence*

* **Épices de la Providence** : chaque Vaisseau positionné en début de tour sur une case Épices de la Providence permet de collecter 2 jetons de l'Épice par tour.

* **Case Épave** : chaque Vaisseau positionné en début de tour sur une case Épave permet de secourir 1 membre d'Équipage par tour. Le membre d'Équipage



Case Épave

est choisi par le joueur dans sa réserve, et pourra être utilisé lors de la phase Tactique.

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

Le niveau Expert propose des parties plus longues avec de nombreux retournements de situation. La mise en place de la partie se déroule selon les règles du mode de jeu choisi, seuls les points spécifiques ci-dessous vont différer :

- * **Mode Duel et Free For All** : les joueurs sélectionnent 3 Capitaines en début de partie, au lieu de 2.
- * **Mode par Équipe** : les joueurs peuvent reconstruire leur Galion jusqu'à 2 fois au lieu de 1.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le déroulement de la partie est identique au mode de jeu choisi. Cependant le niveau Expert demande aux joueurs d'être bien plus vigilants avec leur utilisation des membres d'Équipage.

Lorsqu'un membre d'Équipage est joué, il est défaussé définitivement et ne peut plus être joué de la partie.

FIN DE PARTIE

Les conditions de victoires du mode de jeu choisi s'appliquent à l'identique pour une fin de partie de niveau Expert.



APTITUDES PARTICULIÈRES DES CAPITAINES

Les aptitudes sont indiquées sur les cartes des Capitaines. Afin de bien comprendre l'étendue des différentes aptitudes, elles sont détaillées ci-dessous :

MARINE ROYALE FRANÇAISE



Mathurin Hubac - GALION : L'INTRÉPIDE

Augmente le déplacement de son Galion de 2 cases pour le tour actuel

- * Il n'est pas possible d'utiliser l'aptitude si le Galion a déjà effectué son déplacement lors du tour actuel. Il est donc nécessaire de jouer la carte Équipage "Second" avant le déplacement du Galion.
- * Il est possible d'utiliser plusieurs fois l'aptitude avant de se déplacer (maximum de 9 cases).
- * Si le Galion est bloqué, l'aptitude ne permet pas de se déplacer.



Victorine de la Chesnaye - GALION : LE MERCURE
Déplace instantanément son Galion sur une Planète de son Commandement

Cette action ne compte pas comme un déplacement :

- * L'aptitude peut être utilisée avant ou après le déplacement du Galion.
- * L'aptitude peut être utilisée même si le Galion est bloqué.



Cosme Castel d'Oléron - GALION : L'INVINCIBLE
Protège les Forteresses de son Commandement des attaques adverses pendant 1 tour

Invincible aux attaques adverses, toutes les Forteresses sous son Commandement ne peuvent être détruites quelque soit le nombre d'attaques adverses utilisées jusqu'au prochain tour de jeu.

- * **Spécificité par Équipe** : l'aptitude ne s'applique pas pour les Forteresses alliées.



Augustine Cassini - GALION : L'ÉOLE
Tourne une tuile déjà positionnée

- * Si un Vaisseau est positionné sur une case à l'extrémité de la tuile, celui-ci n'est pas déplacé.
- * Il n'est pas possible de tourner une tuile où un Galion adverse est positionné.

BRITISH ROYAL NAVY



Elizabeth Fairborne - GALION : HMS REVENGE
Augmente la portée d'attaque de son Galion de 1 case pour la prochaine attaque

Le Galion peut alors détruire un Vaisseau adverse se trouvant à 2 cases de distance.

- * L'aptitude doit être combinée avec une carte Équipage "Canonniers" pour être utilisée.
- * Il est nécessaire de jouer la carte Équipage "Second" avant d'attaquer avec la carte Équipage "Canonniers".
- * Il est possible d'utiliser plusieurs fois l'aptitude avant d'attaquer pour atteindre un Vaisseau situé à une plus longue distance (maximum de 3 cases).



Cicely Blake - GALION : HMS SURPRISE
Bloque le déplacement d'un Vaisseau adverse situé à 3 cases ou moins de distance, pendant 1 tour

Le Vaisseau adverse ne pourra pas se déplacer, mais peut utiliser des Bonus (dont les Vents Stellaires) ou des membres d'Équipage.

- * Le Vaisseau bloqué ne pourra pas utiliser son déplacement lors du prochain tour, toutes les autres actions ou aptitudes sont réalisables.
- * Il est possible de bloquer un Vaisseau situé sur la Rose de vents.



Peter Byng - GALION : HMS CHARON
Défausse définitivement une carte Équipage de la main de l'adversaire
Piochez parmi les cartes Équipage face cachée de la main de l'adversaire, puis placez la carte dans la boîte de jeu.

- * Le joueur dévoile la carte Équipage avant de la placer dans la boîte de jeu. Le joueur adverse ne pourra plus recruter cette carte Équipage de la partie.



Nathaniel Lancaster - GALION : HMS FURIOUS
Permet à 1 Frégate de son Commandement d'attaquer avec une portée d'attaque de 1 case

- * L'aptitude doit être combinée avec une carte Équipage "Canonniers" pour être utilisée.
- * Le Galion de Nathaniel doit être en jeu sur la voûte céleste pour utiliser son aptitude.

ARMADA ESPAÑOLA



Aníbal Pargo - GALION : AGUILA
Augmente de 2 le nombre d'Épices collectées par le Galion, lors de la prochaine phase de Collecte

- * Le Galion doit être positionné sur une case Comptoir lors de la phase de Collecte pour que l'aptitude de Capitaine fonctionne.
- * Il est possible d'utiliser plusieurs fois l'aptitude afin de collecter plus d'Épices avec son Galion.



Catalina de Guzmán - GALION : ALMANZORA
Construit une Forteresse gratuitement et instantanément sur l'une des Planètes de son Commandement

- * Placez le jeton Forteresse sur l'une des cases Planète de son Commandement.
- * L'aptitude ne peut pas être utilisée si la limite de Forteresses a déjà été atteinte.
- * **Spécificité par Équipe** : il n'est pas possible de placer une Forteresse sur la case d'une Planète sous le commandement de son allié.



Isabel da Silva - GALION : GRAN PRINCESA DE LOS CIELOS
Combiné à un Bonus Vents Stellaires, déplace un Vaisseau adverse jusqu'à 3 cases

- * L'aptitude doit être combinée avec un Bonus "Vents Stellaires" pour être utilisée.
- * L'aptitude peut être utilisée même si le Galion de d'Isabel est bloqué.
- * **Spécificité par Équipe** : l'aptitude ne permet pas de déplacer un Vaisseau allié.



Sebastián de Avilés - GALION : CORACERO

Vend un membre d'Équipage pour collecter 1 graine de Poivre Étoilé et 1 fleur de Vanille Céleste

- * Le Capitaine reçoit immédiatement les Épices de sa vente.
- * La carte Équipage vendue est remplacée avec le reste des membres d'Équipage en réserve.



EXPLICATION

DES MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Les actions des membre d'Équipage sont indiqués sur les cartes. Afin de bien comprendre leur étendue, elles sont détaillées ci-dessous :

ÉQUIPAGE COMMUN À TOUTES LES NATIONS



Banquière

Échange 1 jeton Épice contre 1 jeton du second type Épice à la banque
Pour cela, défaussez 1 jeton graine de Poivre Étoilé ou fleur de Vanille Céleste, et récupérez dans la banque 1 jeton correspondant au second type Épice.



Second

Permet d'utiliser l'aptitude du Capitaine
Voir le chapitre sur les Aptitudes Particulières des Capitaines pour connaître le détail (p.29).



Canonnière

Détruit un Vaisseau ennemi ou une Forteresse adverse situé à 1 case de distance

- * Il n'est pas possible d'attaquer depuis la case Rose des vents.
- * Il n'est pas possible d'attaquer un Vaisseau situé sur la case Rose des vents.
- * Il est possible de jouer plusieurs fois la carte Équipage "Canonnière" afin d'effectuer plusieurs attaques.

MARINE ROYALE FRANÇAISE



Timonier

Déplace instantanément le Galion sur la case Rose des vents
Cette action ne compte pas comme un déplacement :

* L'aptitude peut être utilisée avant ou après le déplacement du Vaisseau.

* L'aptitude peut être utilisée même si le Vaisseau est bloqué.



Fille de joie

Rapporte 2 fleurs de Vanille Céleste

Piochez 2 fleurs de Vanille Céleste à la banque, et placez les sur votre plateau de jeu. Si vous avez atteint le maximum de jetons fleurs de Vanille Céleste, vous ne pouvez pas en ajouter d'avantages.

BRITISH ROYAL NAVY



Chirurgien

Protège le Galion des attaques adverses pendant 1 tour

Invincible aux attaques adverses, le Galion du Capitaine ne peut être détruit quelque soit le nombre d'attaques adverses utilisées jusqu'au prochain tour de jeu.

- * L'aptitude n'est pas cumulable.
- * L'aptitude ne protège pas des Singularités.



Charpentier

Construit gratuitement une Frégate lors de la phase de Construction du tour

L'aptitude ne peut pas être utilisée si la limite de Frégates en jeu a déjà été atteinte.

ARMADA ESPAÑOLA



Maître d'Équipage

Augmente de 1 le nombre de Bonus collectés par le Galion, lors de la prochaine phase de Collecte

- * Le Galion doit être positionné sur une case Mouillage lors de la phase de Collecte pour que la carte Équipage fonctionne.
- * Il est possible d'utiliser plusieurs fois l'aptitude afin de collecter plus de Bonus avec son Galion.



Gouverneur

Conquiert une Planète avec 1 Épice de moins

Lors de la phase Tactique, si le Galion est placé sur une case Planète, jouez la carte "Gouverneur". Durant la phase de Construction, vous pourrez déduire l'Épice de votre choix du coût de cette Planète.



TABLE DES
MATIÈRES

UN NOUVEL ÂGE	PAGE 4
CONTENU DE LA BOÎTE	4
BUT DU JEU	4
MODES DE JEU	5
EXPLICATION DES FIGURES DONT ON SE SERT DANS EFEMERIS	6
MODE DUEL	7
<i>MISE EN PLACE D'UNE PARTIE</i>	7
<i>DÉROULEMENT DE LA PARTIE</i>	12
<i>FIN D'UNE PARTIE</i>	17
DÉTAIL DES ACTIONS RÉALISABLES PAR LES VAISSEAUX	18
ARTICLE SUR LES PLANÈTES DE LA VOÛTE CÉLESTE	20
MODE FREE FOR ALL	21
<i>MISE EN PLACE D'UNE PARTIE</i>	21
<i>DÉROULEMENT DE LA PARTIE</i>	22
<i>FIN D'UNE PARTIE</i>	22
MODE PAR ÉQUIPE	22
<i>MISE EN PLACE D'UNE PARTIE</i>	23
<i>DÉROULEMENT DE LA PARTIE</i>	24
<i>FIN D'UNE PARTIE</i>	27
NIVEAU EXPERT	27
APTITUDES PARTICULIÈRES DES CAPITAINES	29
EXPLICATION DES MEMBRES D'ÉQUIPAGE	32



