

LONG COURS

2 à 6 joueurs

Le jeu consiste à naviguer aux quatre coins du monde pour acheter des marchandises, les revendre avec bénéfice, combattre les autres concurrents, provoquer des tempêtes, se rendre propriétaire du bateau corsaire et gagner la partie en éliminant les adversaires.

La partie peut se jouer à 2 mais elle ne devient vraiment intéressante qu'à partir de 3 joueurs.

MATÉRIEL

- 1 tableau de jeu.
- 7 bateaux de couleurs différentes.
- 36 cartes : (12 cartes "DÉPLACEMENT DIRECT", 12 cartes "TEMPÊTE", 12 cartes "BRAS DE FER").
- 240 tickets marchandises (40 dans chacun des produits : OR, TEXTILES, PÉTROLE, CÉRÉALES, BOIS, MACHINES-OUTILS).
- 1 liasse de billets monnaie (50 de 1000 dollars, 50 de 5000 dollars).
- 1 dé spécial.
- 1 dé à jouer.

PRÉPARATION

La carte est divisée en six zones d'action.

Chaque zone est indiquée par une bouée portant un chiffre (de 1 à 6).

Un joueur est désigné pour tenir la caisse, gérer le stock marchandises (tickets) et contrôler les opérations. Il peut participer au jeu.

A chacun, il donne une somme de 2000 dollars et un bateau (le corsaire noir est laissé de côté).

Les bateaux sans propriétaires n'entrent pas en jeu.

Le caissier distribue toutes les cartes une à une et faces cachées.

A 5 joueurs, il retire du paquet la carte "BRAS DE FER" 12.

Pour écourter la partie - si tel est le désir des joueurs - il peut agir ainsi :

A 3, 5 et 6 joueurs, il enlève les cartes "BRAS DE FER" 11 et 12, plus 2 cartes "TEMPÊTE" et 2 cartes "DÉPLACEMENT DIRECT".

A 4 joueurs, il laisse de côté les mêmes cartes "BRAS DE FER", plus 3 cartes "TEMPÊTE" et 3 cartes "DÉPLACEMENT DIRECT".

PORTS ET ESCALES

Dans chaque zone, on trouve quatre ports et une escale où les bateaux peuvent stationner.

Les ports sont marqués dans un ovale de même couleur que le ticket marchandise correspondant. **Le CAP**, par exemple, où l'on trouve de **l'OR** est jaune comme le produit qu'on s'y procure.

Les six escales sont indiquées par un rectangle portant chacun un nom différent.

On ne peut commercer que dans un port.

Les escales, dont le rôle est précisé plus loin, sont surtout des espaces d'échouage.

AU DÉPART

Aucune carte ne doit être utilisée pendant le premier tour de jeu.

Un joueur, désigné par le sort, place son bateau en zone 1 (bouée marquée 1) sur un port de son choix. Le suivant fait de même en zone 2 etc...

Chacun effectue alors son premier achat dans le port où il se trouve.

(Il est conseillé de le limiter à 1000 dollars).

Celui qui achète règle son achat au caissier qui, en échange, lui donne le ou les tickets marchandises objet de la transaction. Supposons qu'un joueur se trouve à LONDRES (ovale bleu). Il achète pour 1000 dollars de pétrole. Il verse 1000 dollars au caissier ; il reçoit 1 ticket pétrole bleu d'un millier de dollars, ticket qu'il stocke devant lui. La marchandise est alors sensée être à bord et constituer la cargaison du bateau.

ACTIONS

Au deuxième tour les actions dynamiques commencent : Celui qui joue a le droit d'acheter une marchandise dans un port, d'y déclencher une bagarre, de se déplacer, de déclencher une tempête, d'acheter une autre marchandise, de provoquer une nouvelle bagarre, de revendre une marchandise... et de déclencher encore deux ou trois tempêtes.

Mais, en général, il se garde bien de dépenser ainsi ses cartes et ses dollars. En tous cas, il effectue ces opérations comme il veut, dans l'ordre qui lui plaît. Le détail en est donné plus loin, chapitre par chapitre.

DÉPLACEMENTS

Les déplacements sont de deux sortes :

1) "DÉPLACEMENT ORDINAIRE". Il s'effectue d'un port à un autre dans n'importe quelle direction, en suivant les lignes de jonction. **Il n'est pas obligatoire** mais on n'a le droit d'en effectuer qu'un seul par **tour** de jeu.

2) "DÉPLACEMENT DIRECT". Il se fait au moyen d'une carte correspondante. A son tour de jouer, le capitaine peut transporter **directement** son bateau dans un port quelconque même lointain, en abattant une carte "DÉPLACEMENT DIRECT". La carte utilisée est retirée du jeu définitivement.

Le déplacement quel qu'il soit n'est jamais obligatoire : Un capitaine peut décider de rester sur place jusqu'au tour suivant. S'il se déplace, il n'a toutefois pas le droit d'aller échouer sur une escale (lieu d'échouage).

REVENTES

Pour s'enrichir, il faut revendre des marchandises.

Le joueur peut, à son tour de jouer, lancer le **dé spécial une seule fois**.

La face supérieure du dé indique le produit qui est à vendre.

S'il possède un ou plusieurs tickets correspondant à l'indication du dé, il les remet tous au caissier qui les paye au **triple de leur valeur d'achat**.

S'il n'en possède aucun, il ne peut pas vendre un produit différent.

DANS LA TEMPÊTE

Les cartes "TEMPÊTE" permettent de déclencher une tempête dans une zone que le joueur choisit lui-même.

Dans cette zone, tous les bateaux qui s'y trouvent, même celui du capitaine qui a déclenché la tempête, sont jetés à la côte. Ils deviennent inutilisables et sont enlevés du jeu.

Quant aux cargaisons, elles sont abandonnées et empilées en vrac au lieu d'échouage. Si, par exemple, la catastrophe se produit en zone 5, tous les tickets marchandises représentant les cargaisons sont mis sur le rectangle marqué SINGAPOUR.

Par la suite, le premier bateau qui fera escale à SINGAPOUR prendra gratuitement les cargaisons échouées.

Toute carte jouée est retirée définitivement du jeu.

APRÈS LA TEMPÊTE

Les victimes de la tempête reçoivent un nouveau bateau. (En fait, le caissier leur rend la figurine qu'elles avaient auparavant).

Pour faire entrer un bateau en jeu, on utilise le **dé ordinaire**. Le capitaine lance le dé. S'il fait 1, il met son bateau en zone 1 ; s'il fait 3, en zone 3, etc...

En zone désignée, il pose son bateau dans le port de son choix, **sans attendre le tour suivant**, il peut tout de suite se déplacer, acheter, revendre, etc...

BAGARRES

Quand deux bateaux se trouvent dans un même port, une bagarre peut éclater entre capitaines. La force des coups qu'ils échangent est précisée par les cartes "BRAS DE FER".

Celui qui provoque une bagarre attend son tour de jeu et désigne nommément son adversaire. Il abat une carte de force quelconque.

Son adversaire riposte immédiatement avec une carte **plus forte**. **Chaque carte abattue doit être supérieure à la précédente** et annoncée clairement.

La bagarre se termine quand l'un des antagonistes est battu, soit en renonçant à poursuivre la bagarre, soit faute de cartes à abattre.

Le vaincu doit donner toute sa fortune en dollars au vainqueur, même si c'est lui qui a déclenché la bagarre.

Plusieurs bagarres successives peuvent avoir lieu entre les mêmes capitaines s'ils continuent à fréquenter les mêmes ports.

CONSÉQUENCES

A l'évidence, on constate qu'avec une carte "TEMPÊTE" et une carte "DÉPLACEMENT DIRECT", jouées coup sur coup, un capitaine peut faire échouer une riche cargaison et venir se placer à proximité du lieu d'échouage, pour la rafler au tour suivant.

On voit aussi qu'avec un "DÉPLACEMENT DIRECT" et des "BRAS DE FER", il est possible de rejoindre un riche capitaine pour essayer de lui prendre ses dollars.

Il est interdit de cacher sa fortune (dollars et tickets) aux adversaires.

Seules les cartes sont tenues secrètes avant d'être utilisées le plus souvent dans un but offensif, sauf quand le redoutable corsaire noir est en jeu.

NAVIRE CORSAIRE (figurine noire)

Il est impossible de gagner la partie si l'on ne le possède pas au moins une fois. Celui qui veut l'avoir, attend son tour de jouer et demande sa mise aux enchères. Le plus offrant en devient acquéreur. La mise à prix est de 5000 dollars. Le paiement en dollars se fait à la caisse.

Le capitaine du Corsaire conserve son bateau qu'il déplace aux conditions habituelles à son tour normal de jeu.

Quant au navire corsaire, il le fait entrer en action en lançant le dé ordinaire. S'il fait un 1, il le met en zone 1 ; s'il fait un 2, en zone 2, etc...

Il le pose sur le rectangle d'échouage de cette zone. Si un bateau s'y trouve déjà, il n'a pas le droit de le couler d'entrée.

Au tour suivant, le capitaine déplace d'abord son bateau, puis son Corsaire. Ce dernier ne peut pas utiliser les cartes "DÉPLACEMENT DIRECT". Pour se lancer à la poursuite des bateaux adverses, il doit effectuer des "déplacements ordinaires". **Il peut en faire successivement deux ou trois d'un seul coup** jusqu'à un port voisin. Il ne s'attaque pas, bien entendu, au bateau de son propriétaire mais il coule tous ceux qu'il trouve sur son passage dans les ports, ou qu'il rejoint à l'issue du déplacement.

Les épaves sont retirées du jeu.

Les cargaisons (tickets) retournent à la caisse.

Les capitaines remettent leurs dollars au Corsaire et sont éliminés.

Les cartes qu'ils détenaient encore ne servent plus.

IMPORTANT

Le Corsaire ne commerce pas. Il ne peut pas prendre les marchandises échouées par la tempête. Il n'a pas le droit non plus de provoquer une bagarre.

On peut cependant le couler au moyen d'une carte "TEMPÊTE" en dévastant la zone où il se trouve. Il est alors retiré provisoirement du jeu, et mis aux enchères comme au début.

En général, il change de propriétaire plusieurs fois au cours d'une partie. Au fur et à mesure que les cartes tombent, il devient plus efficace, voire maître du jeu. Aussi chacun s'efforce-t-il d'amasser une fortune assez grande pour l'acheter, ou le racheter après naufrage.

Le gagnant est le plus souvent celui qui, profitant au mieux des circonstances, sait tirer un bon parti de ses cartes dans un sens tour à tour offensif et défensif.

LE DERNIER EN JEU GAGNE LA PARTIE !...