

ANNO 1503.

Extension

Pirates et

Aristocrates

ANNO 1503. Extension Pirates et Aristocrates

1.	Note concernant la version Française.....	3
2.	Introduction	3
3.	Matériel.....	3
4.	Préparation du jeu.....	4
4.1.	Mise en place des plateaux	4
4.2.	Mise en place des tuiles îles de l'extension.....	4
4.3.	Mise en place des bâtiments aristocrates.....	4
4.4.	Mise en place des cartes de l'extension.....	5
4.4.1.	Cartes marchandises de luxe.....	5
4.4.2.	Cartes Pirates.....	5
4.4.3.	Cartes aristocrates.....	5
5.	Grandes lignes du jeu	5
6.	Nouveaux éléments du plateau de jeu	6
6.1.	La tuile port.	6
6.2.	Les succursales de marchandises de luxe.....	6
6.3.	Les repères de pirates	7
6.4.	L'espace maritime des pirates.....	8
6.4.1.	Pirates agressifs (Piratenüberfall).....	8
6.4.2.	Les pirates paisibles (Friedlicher Pirat).....	8
6.5.	Nouveaux éléments de l'île Aristocrates.....	9
6.5.1.	Marchandises de luxe.....	9
6.5.2.	Construction du manoir.....	9
6.5.3.	Bâtiments aristocrates	9
6.5.4.	Canons	10
6.5.5.	Cartes aristocrates.....	10
7.	Objectifs de victoire.....	11
7.1.	Objectifs réalisables à partir de l'île principale.....	11
7.2.	Objectifs réalisables à partir de l'île Aristocrates.....	11
7.3.	Désignation du vainqueur.....	11
8.	Détails des bâtiments aristocrates et traduction des cartes.	12
8.1.	Détails des bâtiments Aristocrates.....	12
8.2.	Traduction des cartes aristocrates	13
8.3.	Traduction des cartes pirates.....	14
8.3.1.	Pirates agressifs (Piratenüberfall).....	14
8.3.2.	Les pirates paisibles (Friedlicher Pirat),.....	18

1. Note concernant la version Française

La présente règle est issue d'une version que j'ai trouvée en Anglais ; elle-même traduite de règle Allemande.

Eh oui, je peux me débrouiller en Anglais, par contre l'Allemand reste pour moi un grand mystère...

Nous l'avons testé à plusieurs reprises, tout semble fonctionner, mais il est possible qu'il faille apporter quelques corrections.

2. Introduction

Pirates !

À l'Est, ils menacent nos colons robustes et innocents qu'ils ont asservi et ils menacent les itinéraires commerciaux essentiels pour les marchandises de luxe.

Aristocrates !

Ils ont stimulé de nouveaux développements :

- Les explorateurs
- Les constructeurs
- Les inventeurs
- Les ingénieurs
- Les héros des mers

Tous s'assemblent à leur service

Que les pirates prennent garde !

3. Matériel

1 plateau de jeu (mer des Pirates)

21 tuiles d'île

1 tuile port (tuile île avec une acre représentée au centre)

60 cartes

- 30 de marchandises de luxe
 - 10 Soie
 - 10 Marbre
 - 10 Pierres précieuses
- 10 cartes pirates (dos bleu)
- 20 cartes aristocrates (dos vert)

8 marqueurs

- 4 canons
- 4 manoirs

1 Diagramme conditions de victoires

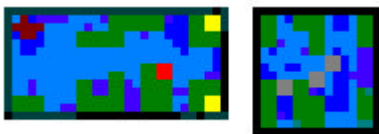
4 îles aristocrates

10 tuiles bâtiments aristocrates

4. Préparation du jeu.

4.1. Mise en place des plateaux

- Commencez par installer complètement le jeu de base.
- Cette extension donne de nouvelles conditions de victoire. Poser le nouveau diagramme de conditions de victoires sur le diagramme conditions de victoires pré-imprimé du plateau original.
- Chaque joueur commence avec un Siedler/colon (2) et un Bürger/citoyen (3) sur son île principale.
- Le nouveau plateau, Mer des Pirates, est placé à côté du plateau original de sorte que les deux cases contenant les dauphins soient côte à côte.



- Chaque joueur prend une île aristocrates, et la place à la gauche de son île principale.
Deux marqueurs sont utilisés sur l'île d'aristocrates:
Chaque joueur prend :
 - Un marqueur de manoir et le met sur la première case de la piste de construction du manoir (coin supérieur gauche).
 - Un marqueur de canon et le met sur la case « O » de la piste d'évolution des canons (coin inférieur droit).

4.2. Mise en place des tuiles îles de l'extension

- La tuile de port remplace l'île numérotée « 2 » qui se trouve trois cases à gauche de la case dauphin du plateau original (1).
- Placer les tuiles île de l'extension sur le plateau Mer des Pirates en suivant les mêmes règles que celles décrite dans le jeu de base.

Remarque :

Les tuiles îles de l'extension sont reconnaissables par la présence d'une couronne imprimée sous le chiffre (2, 3 ou 4). Elles doivent être uniquement installées sur le nouveau plateau.

4.3. Mise en place des bâtiments aristocrates

Comme pour les bâtiments publics du jeu de base, le nombre de bâtiments Aristocrates mis en jeu dépend du nombre de joueurs.

- Ces nouveaux bâtiments doivent être triés par type et posés à proximité du plateau Mer des Pirates, face visible.

4.4. Mise en place des cartes de l'extension.

4.4.1. Cartes marchandises de luxe

Sur certaines nouvelles tuiles îles figurent des succursales qui produisent des marchandises de luxe (marbre, soie, et pierres précieuses). Les cartes correspondantes à ces marchandises de luxe doivent être placées séparément des cartes ressources standard du jeu de base.

- Trier les cartes marchandises de luxe puis les placer, face visible, à proximité du plateau Mer des Pirates.

4.4.2. Cartes Pirates

Elles désigneront quel adversaire devra agir en tant que Pirate au cours de la partie.

- Mélanger les cartes Pirates (bleues) puis les placer, face cachée, à proximité du plateau Mer des Pirates.

4.4.3. Cartes aristocrates

- Mélanger les cartes aristocrates (vertes) puis les placer, face cachée, à proximité du plateau Mer des Pirates.

5. Grandes lignes du jeu

Cette extension se joue principalement selon les mêmes règles que le jeu de base, à quelques différences près, décrites ci-dessous.

- Les marchandises de luxe sont distinctes des marchandises standards.
- Aucune marchandise de luxe ne peut être choisie lorsque la valeur du dé désigne le signe « ? » de l'île principale d'un joueur.
- Aucune marchandise de luxe ne peut être choisie lors de l'évènement âge d'or.
- Les aristocrates sont immunisés contre l'évènement « feu ».
- L'évènement pirate affecte uniquement votre île principale. Il n'affecte pas l'île d'aristocrate.
- Si une succursale de luxe est enlevée de l'île principale d'un joueur (suite à l'évènement pirate), la tuile perdue est remise sous la pile réserve des tuiles d'île de l'extension. Le joueur prend la tuile supérieure de cette pile, et la place sur n'importe quelle île libre du plateau de jeu.
- L'achat de marchandise de luxe coûte 10 Or et les accords commerciaux ne réduisent pas leur prix.

6. Nouveaux éléments du plateau de jeu

Il y a 4 nouveaux éléments sur le plateau de jeu :

- Une tuile port.
- L'espace maritime des pirates (Mer des Pirates). Cases du nouveau plateau sur lesquelles un bateau est représenté.
- Les tuiles îles succursales de marchandises de luxe.
- Les tuiles îles bases des pirates.

6.1. La tuile port.

Si un joueur construit un nouveau bateau, il peut le placer sur une des cases de mer touchant la tuile port.

Remarque :

Au début du jeu le bateau de chaque joueur doit être placé sur la case départ du plateau original et pas à proximité de la tuile port.

6.2. Les succursales de marchandises de luxe.

- Si une succursale de marchandises de luxe est découverte pendant l'exploration et que le joueur décide de la conserver, elle est placée sur l'île principale, comme les autres succursales.
- En outre, une succursale de marchandise de luxe peut être placée sur l'espace identifié par « ? » de l'île principale. C'est le seul cas où un « ? » permettra de choisir une marchandise de luxe.
- Désormais 5 succursales peuvent être placées sur l'île principale.

6.3. Les repères de pirates

Au cours d'une exploration, un joueur peut trouver un repère de pirates.

Le chiffre rouge inscrit sur la tuile « repère de pirates » représente la force basse de combat des pirates.

Lors d'une telle découverte, un joueur peut :

- Soit remettre la tuile île en place et poursuivre son exploration.
- Soit révéler le repère et combattre les pirates.
 - Un adversaire lance le dé spécial de combat bleu et ajoute, à la valeur obtenue, le chiffre rouge imprimé sur la tuile « repère de pirates », donnant ainsi la force de combat pour les pirates.
 - Le joueur attaquant lance le dé spécial de combat bleu et l'ajoute au nombre de canons qu'il commande (les canons se trouvent sur l'île d'aristocrates).
 - Le vainqueur de la bataille et celui qui obtient le total le plus élevé.
 - Si le joueur gagne :
 - Le bateau retourne à la réserve du joueur.
 - Le joueur prend la tuile « repère de pirates » du plateau de jeu et l'attache à un des ponts en or de son île d'aristocrate.
 - Le joueur aura désormais une réduction du coût d'achat de -1 à -3 Or sur la valeur du prix des marchandises de luxe, (comme montré sur la tuile «repère de pirates»).

Remarques :

- Vaincre 2 repères de pirates est un objectif de victoire. Une fois cet objectif atteint, il faut le marquer sur le diagramme de point de victoire.
- Un joueur qui a vaincu 2 repères de pirates n'a plus le droit d'attaquer d'autres repères.
- Si les pirates gagnent :
 - La tuile «repère de pirates» est remise, face cachée, sur son emplacement.
 - Le bateau du joueur perdant est endommagé.
 - Le bateau endommagé est étendu sur son côté, et ne peut pas être employé jusqu'à ce qu'il soit réparé.
 - Le joueur possédant le bateau peut le réparer en payant un bois et un outil.
 - Une fois réparé, le bateau est remis droit et peut reprendre ces explorations.
- En cas d'égalité :
 - Le joueur attaquant peut jouer une carte aristocrates « Seeheld » (héros de mer) pour gagner la bataille.
 - Sans cette carte, on relance le dé jusqu'à ce que quelqu'un gagne la bataille.

6.4. L'espace maritime des pirates.

Quand un joueur déplace son bateau et passe sur une case maritime de pirates, il est abordé par les pirates.

- Tous les points d'action restants, pour l'exploration, sont annulés.
- Son voisin de gauche prend la carte supérieure du paquet de cartes pirates et annonce si les pirates sont agressifs ou paisibles.

Il y a deux types de cartes de pirates. Les pirates agressifs et les pirates paisibles.

6.4.1. Pirates agressifs (Piratenüberfall)

- Le joueur peut payer 3 or pour éviter le combat, dans ce cas la carte est défaussée.
- Autrement une bataille s'ensuivra. La carte indique quel autre joueur prendra le rôle du pirate (voir la traduction des cartes à la fin de la règle).

Déroulement du combat :

- Le joueur prenant le rôle d'un pirate ajoute son propre nombre de canons à la valeur qui sortira lors du jet du dé spécial de combat.
- Le joueur actif lance le dé à son tour et ajoute le résultat à son nombre de canons. Le plus haut score remporte le combat.

Remarque:

- Si le joueur actif égal la force du pirate, n'importe quel autre joueur peut de nouveau lancer le dé pour le pirate. Dans ce cas le chiffre du jet est ajouté au nombre de canons que le joueur actif possède.

- Si le pirate gagne

Consulter la partie « Niederlage » (défaite) de la carte.

Remarque :

Si le joueur doit payer une marchandise ou de l'Or et qu'il n'en a pas, il n'y a pas de pénalité.

- Si le joueur actif gagne le combat

Consulter la partie « Sieg » (victoire), de la carte.

- S'il y a égalité

Le joueur attaquant peut jouer une carte de « Seeheld » (héros de mer) pour gagner le combat. Autrement, rejouer jusqu'à ce que quelqu'un gagne la bataille.

Après la bataille, la carte pirate est défaussée sur la pile de défausse des cartes pirates.

6.4.2. Les pirates paisibles (Friedlicher Pirat)

Ils sont au nombre de deux.

- Le premier offre de vous vendre n'importe quel produit de luxe pour 5 Or.
- Le deuxième offre de vous vendre 1 épice ou 1 tabac pour 2 Or et exige que la défausse de la pile de cartes pirates soit mélangée et remise en jeu.

6.5. Nouveaux éléments de l'île Aristocrates

Il y a 5 nouveaux éléments sur l'île d'aristocrates

- Marchandises de luxe
- Construction du manoir
- Bâtiments aristocrates
- Canons
- Cartes aristocrates

6.5.1. Marchandises de luxe

Les aristocrates ont besoin de marchandises de luxe afin de vivre sur leur île.

Le prix courant des marchandises de luxe (marbre, soie, et pierres précieuses) est de 10 Or.

Ce prix d'achat peut être réduit si

- Vous avez vaincu des repères de pirate, ou
- En construisant le bâtiment spécial d'aristocrate, « théâtre ».

Remarques :

- Les accords commerciaux ne réduisent pas le prix des marchandises de luxe.
- À la fin de leur tour de jeu, les joueurs ne doivent pas détenir plus de 5 marchandises standards et marchandises de luxe.

6.5.2. Construction du manoir

Le manoir se construit en 9 étapes qui ont lieu pendant la seconde partie du tour d'un joueur.

Chaque niveau de construction montre quelles ressources ou marchandises de luxe sont exigées.

- Payer le coût approprié pour faire avancer le marqueur sur la piste de construction du manoir.
- Chaque fois qu'un joueur avance son marqueur de manoir, il peut piocher une carte aristocrates (dos vert).
- Cette carte peut être jouée immédiatement ou être conservée pour un usage postérieur.

Remarques :

- Afin de terminer le manoir (l'étape 9), un joueur doit avoir vaincu au moins un repère de pirates.
- La construction d'un manoir est un objectif de victoire.

6.5.3. Bâtiments aristocrates

Au début du jeu un aristocrate vit sur l'île d'aristocrates.

Il achètera, 1 fois par tour, n'importe quelle marchandise de luxe contre 3 Or.

Il y a trois chantiers sur l'île d'aristocrates, où des bâtiments d'aristocrates peuvent être construits.

- Payer simplement le coût imprimé pour construire le bâtiment d'aristocrates de votre choix.

Remarques :

- Il est interdit de construire deux fois le même bâtiment.
- Un des emplacements montre un crâne et des os croisés. Afin de construire sur cette case, le joueur doit avoir vaincu au moins un repère de pirates.
- La construction de trois bâtiments d'aristocrates est un objectif de victoire
- Les diverses fonctions des bâtiments d'aristocrates sont décrites à la fin de la règle.

6.5.4. Canons

Des canons peuvent être achetés avec de l'or.

- Le premier canon coûtera 4 Or.
- Le deuxième coûtera 6 Or.
- etc.

On avance le marqueur de canons après chaque achat.

La totalité de la flotte de bateaux du joueur bénéficie immédiatement du nombre de canons indiqué.

6.5.5. Cartes aristocrates

Pour chaque amélioration du manoir d'un joueur, une carte aristocrates est piochée. Celles-ci peuvent être jouées immédiatement ou pendant un tour suivant de ce joueur.

Remarques :

- Toutes les cartes aristocrates doivent être jouées avant la phase d'exploration à l'exception de la carte de « Seeheld » (héros de mer) qui ne peut être jouée que pendant une bataille navale.
- Une fois pendant son tour, un joueur peut échanger une carte aristocrates en payant 2 Or. La carte échangée est défaussée et le joueur prend la première carte aristocrates de la pile. La nouvelle carte peut être jouée immédiatement.
- A la fin de son tour, un joueur ne doit pas avoir plus de 4 cartes aristocrates en main. Il doit se défausser des cartes en excédent.

Une fois utilisée, une carte aristocrates doit être défaussée.

Lorsque la pile de carte aristocrates est épuisée, mélanger la défausse puis la remettre en jeu.

7. Objectifs de victoire

Il y a maintenant 6 objectifs de victoires possibles.

7.1. Objectifs réalisables à partir de l'île principale

Il y en a 3

- a) Création de 3 Marchands (Kaufmann)
- b) Construction de 4 Bâtiments publics
- c) Découverte de 3 accords commerciaux

7.2. Objectifs réalisables à partir de l'île Aristocrates:

Il y en a 3 :

- d) Construction de 3 bâtiments aristocrate.
- e) Avoir vaincu 2 bases de pirates.
- f) Avoir construit son manoir complètement.

Remarques :

- Les objectifs « a » et « f » peuvent être accomplis par tous les joueurs.
- Les objectifs « b », « c », et « d » sont limités par le nombre de tuiles disponibles et ne seront pas réalisables par chaque joueur.
- L'objectif « e » est un objectif variable qui dépend du nombre de tuiles « Repère de Pirates » réparties sur le plateau des Pirates en début de partie.

7.3. Désignation du vainqueur

Le vainqueur sera le premier à atteindre 3 des objectifs répartis comme suit :

- 1 objectif atteint dans son île principale.
- 2 autres devant être atteint sur son île aristocrates.




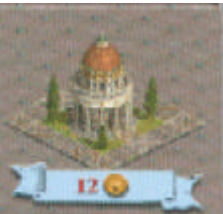


Remarques :

- Le joueur qui atteint ces objectifs dans son tour a gagné.
- Atteindre à plus d'un objectif sur son île principale ou un troisième objectif sur l'île d'aristocrate n'apporte pas plus de points victoires.

ANNO 1503. Extension Pirates et Aristocrates

8. Détails des bâtiments aristocrates et traduction des cartes.

8.1. Détails des bâtiments Aristocrates

	<p style="text-align: center;">ARISTOCRATE LE PLUS RICHE</p> <p style="text-align: center;">Cet aristocrate paye 6 Or les marchandises de luxe une fois par tour.</p> <p style="text-align: center;">Permanent</p>
	<p style="text-align: center;">UNIVERSITE</p> <p style="text-align: center;">Les bateaux du joueur disposent d'un canon supplémentaire.</p> <p style="text-align: center;">Permanent</p>
	<p style="text-align: center;">BIBLIOTHEQUE</p> <p style="text-align: center;">Le joueur peut faire progresser un habitant de son île principale.</p> <p style="text-align: center;">Utilisable une fois</p>
	<p style="text-align: center;">PARC</p> <p style="text-align: center;">Le joueur prend 12 Or.</p> <p style="text-align: center;">Utilisable une fois</p>
	<p style="text-align: center;">CATHEDRALE</p> <p style="text-align: center;">Le joueur peut prendre deux cartes aristocrates.</p> <p style="text-align: center;">Utilisable une fois</p>
	<p style="text-align: center;">THEATRE</p> <p style="text-align: center;">L'achat de marchandises de luxe coûte 2 Or de moins.</p> <p style="text-align: center;">Permanent</p>

ANNO 1503. Extension Pirates et Aristocrates

8.2. Traduction des cartes aristocrates



ANNO 1503. Extension Pirates et Aristocrates

8.3. Traduction des cartes pirates

Il y a un tableau par carte Pirate.

Il faut repérer le texte en allemand qui se trouve sous la rubrique Kampf, pour trouver de quelle carte il s'agit.

Les tableaux sont volontairement réunis par deux sur une page en fonction du texte se trouvant sous la rubrique Kampf.

8.3.1. Pirates agressifs (Piratenüberfall)

Payez 3 Or ou battez-vous !!!		
Kampf Combat	Sieg. Récompense	Niederlage Défaite
Der Pirat ist so stark wie Sie Le Pirate est aussi fort que vous. Aucun joueur en particulier n'est le pirate.	Prenez 7 Or	Geben Sie eine Ware oder Luxusware oder 5 Gold ab Perte 1 marchandise ou 1 marchandise de luxe ou payer 5 Or

Payez 3 Or ou battez-vous !!!		
Kampf Combat	Sieg. Récompense	Niederlage Défaite
Der Pirat ist so stark wie Sie Le Pirate est aussi fort que vous. Aucun joueur en particulier n'est le pirate.	1 x Edelstein 1 x Pierre précieuse	Legen Sie Ihr Schiff neben den Hafen Votre bateau est endommagé, et étendu sur son côté près de la tuile de port. Pour le réparer vous devrez payer 1 bois et 1 outil.

ANNO 1503. Extension Pirates et Aristocrates

Payez 3 Or ou battez-vous !!!		
Kampf Combat	Sieg. Récompense	Niederlage Défaite
Ihr linker Nachbar ist der Pirat	1 x Tabak	Geben Sie eine Ware oder Luxusware oder 5 Gold ab
Le joueur à votre gauche est le pirate	1 x Tabac	Perte 1 marchandise ou 1 marchandise de luxe ou payer 5 Or

Payez 3 Or ou battez-vous !!!		
Kampf Combat	Sieg. Récompense	Niederlage Défaite
Ihr linker Nachbar ist der Pirat	1 x Marmor	Legen Sie Ihr Schiff neben den Hafen
Le joueur à votre gauche est le pirate	1 x Mable	Votre bateau est endommagé, et étendu sur son côté près de la tuile de port. Pour le réparer vous devrez payer 1 bois et 1 outil.

ANNO 1503. Extension Pirates et Aristocrates

Payez 3 Or ou battez-vous !!!		
Kampf Combat	Sieg. Récompense	Niederlage Défaite
Ihr zweiter Nachbar von links ist der Pirat Le deuxième joueur à votre gauche est le pirate.	5 Gold 5 Or	Geben Sie eine Ware oder Luxusware oder 5 Gold ab Perte 1 marchandise ou 1 marchandise de luxe ou payer 5 Or

Payez 3 Or ou battez-vous !!!		
Kampf Combat	Sieg. Récompense	Niederlage Défaite
Ihr zweiter Nachbar von links ist der Pirat Le deuxième joueur à votre gauche est le pirate.	5 Gold 5 Or	"Sie verlieren die Hälfte Ihres Goldes (ungeraute Zahl abrunden) "Vous perdez la moitié de votre Or. Arrondissez à la valeur inférieure.

ANNO 1503. Extension Pirates et Aristocrates

Payez 3 Or ou battez-vous !!!		
Kampf Combat	Sieg. Récompense	Niederlage Défaite
Ihr zweiter Nachbar von rechts ist der Pirat Le deuxième joueur à votre droite est le pirate.	1 x Seide 1 x Soie	Legen Sie Ihr Schiff neben den Hafen Votre bateau est endommagé, et étendu sur son côté près de la tuile de port. Pour le réparer vous devrez payer 1 bois et 1 outil.

Payez 3 Or ou battez-vous !!!		
Kampf Combat	Sieg. Récompense	Niederlage Défaite
Ihr zweiter Nachbar von rechts ist der Pirat Le deuxième joueur à votre droite est le pirate.	1 x Gewürz 1 x Epices	Geben Sie eine Ware oder Luxusware oder 5 Gold ab Perte 1 marchandise ou 1 marchandise de luxe ou payer 5 Or

8.3.2. Les pirates paisibles (Friedlicher Pirat).

Sie begegnen einem friedlichen Piraten
Rencontre d'un Pirate paisible
Er bietet Ihnen 1 Tabak oder 1 Gewürz für 2 Gold an.
Offre de vous vendre 1 épice ou 1 tabac pour 2 Or Exige que la défausse de la pile de cartes pirates soit mélangée.

Sie begegnen einem friedlichen Piraten
Rencontre d'un Pirate paisible
Er bietet Ihnen 1 Luxusware für 5 Gold an.
Offre de vous vendre n'importe quel produit de luxe pour 5 Or.