



J'ai chevauché un serpent de mer

1 point de renommée



J'ai vécu dans le ventre d'une baleine

1 point de renommée



Je me suis battu avec une pieuvre géante

1 point de renommée



Je me suis tatoué avec mon crochet

1 point de renommée



J'ai une veste en peau de marin anglais

1 point de renommée



J'ai tué Moby Dick

1 point de renommée



J'ai pillé le trésor de la Reine

1 point de renommée



J'ai coulé le Hollandais volant

1 point de renommée



J'ai brisé le trident de Neptune

1 point de renommée



J'ai dansé avec une sirène

1 point de renommée



Je suis allé au bout du Monde

2 points de renommée



J'ai volé la jambe de bois du capitaine Crochet

2 points de renommée



J'ai découvert la cité engloutie d'Atlantis

2 points de renommée



J'ai coulé toute la Royal Navy en une seule bordée

2 points de renommée



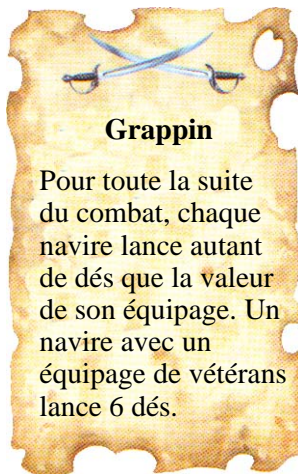
Je suis le maître des sept mers

3 points de renommée



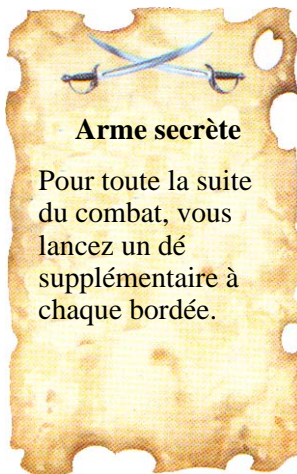
Je suis le célèbre et terrible Barbe Noire

4 points de renommée



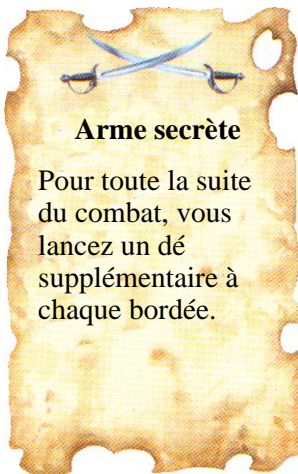
Grappin

Pour toute la suite du combat, chaque navire lance autant de dés que la valeur de son équipage. Un navire avec un équipage de vétérans lance 6 dés.



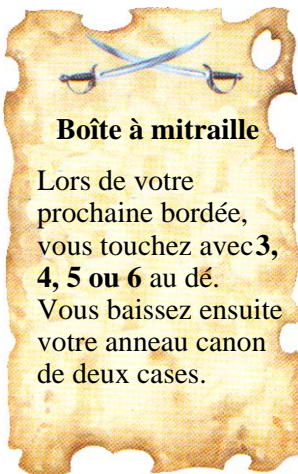
Arme secrète

Pour toute la suite du combat, vous lancez un dé supplémentaire à chaque bordée.



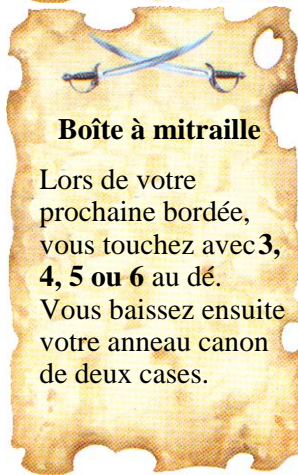
Arme secrète

Pour toute la suite du combat, vous lancez un dé supplémentaire à chaque bordée.



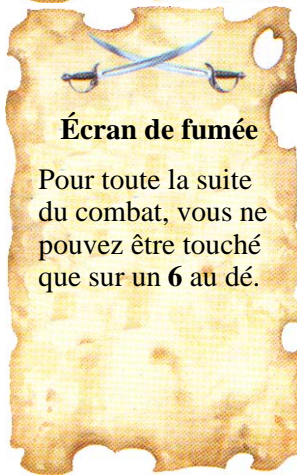
Boîte à mitraille

Lors de votre prochaine bordée, vous touchez avec **3, 4, 5 ou 6** au dé. Vous baissez ensuite votre anneau canon de deux cases.



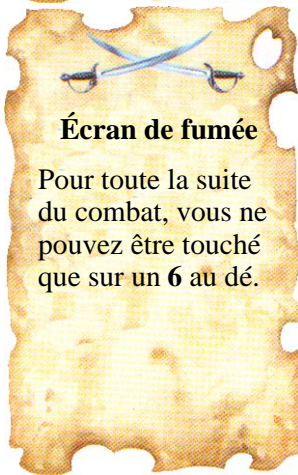
Boîte à mitraille

Lors de votre prochaine bordée, vous touchez avec **3, 4, 5 ou 6** au dé. Vous baissez ensuite votre anneau canon de deux cases.



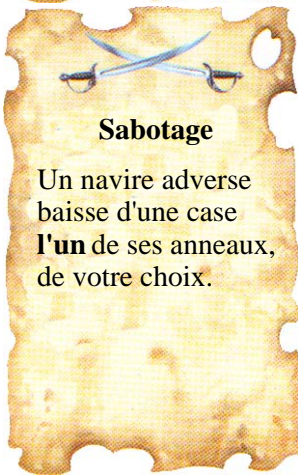
Écran de fumée

Pour toute la suite du combat, vous ne pouvez être touché que sur un **6** au dé.



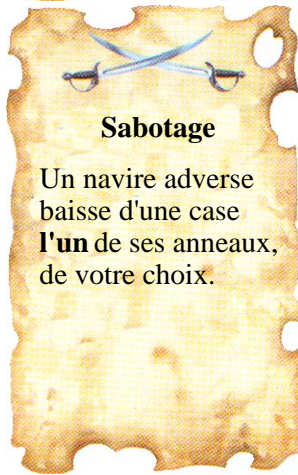
Écran de fumée

Pour toute la suite du combat, vous ne pouvez être touché que sur un **6** au dé.



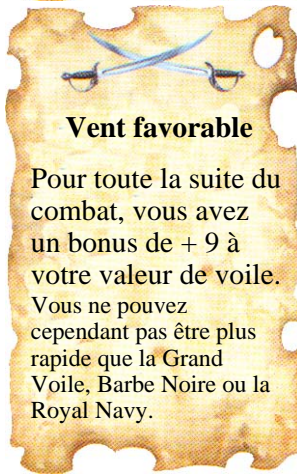
Sabotage

Un navire adverse baisse d'une case **l'un** de ses anneaux, de votre choix.



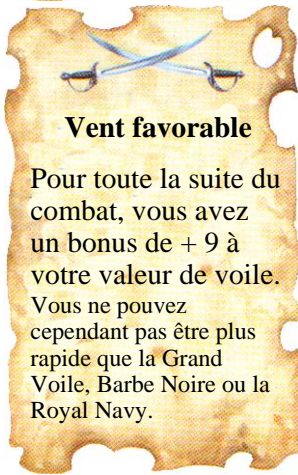
Sabotage

Un navire adverse baisse d'une case **l'un** de ses anneaux, de votre choix.



Vent favorable

Pour toute la suite du combat, vous avez un bonus de +9 à votre valeur de voile. Vous ne pouvez cependant pas être plus rapide que la Grand Voile, Barbe Noire ou la Royal Navy.



Vent favorable

Pour toute la suite du combat, vous avez un bonus de +9 à votre valeur de voile. Vous ne pouvez cependant pas être plus rapide que la Grand Voile, Barbe Noire ou la Royal Navy.

Enterangriff
Kartäsche
Sabotage

Geheimwaffe
Nebelwand
Starker Wind

Geheimwaffe
Nebelwand
Starker Wind

Kartäsche
Sabotage

Fuite

Évitez le combat !
Déplacez votre navire vers une île où ne se trouve aucun navire, ou vers l'île au trésor.

Fuite

Évitez le combat !
Déplacez votre navire vers une île où ne se trouve aucun navire, ou vers l'île au trésor.

Cachette secrète

Prenez **soit** 5 pièces d'or, **soit** 3 trésors de la réserve de l'Île au Trésor et mettez les dans votre soute.

Cachette secrète

Prenez **soit** 5 pièces d'or, **soit** 3 trésors de la réserve de l'Île au Trésor et mettez les dans votre soute.

Défi

Déplacez votre navire vers une île, autre que l'Île au Trésor, où se trouve au moins un navire adverse.

Défi

Déplacez votre navire vers une île, autre que l'Île au Trésor, où se trouve au moins un navire adverse.

Échange

Échangez cette carte contre une carte de la défausse de votre choix. Vous pouvez jouer la carte choisie dès ce tour-ci.

Échange

Échangez cette carte contre une carte de la défausse de votre choix. Vous pouvez jouer la carte choisie dès ce tour-ci.

Échange

Échangez cette carte contre une carte de la défausse de votre choix. Vous pouvez jouer la carte choisie dès ce tour-ci.

Vétérans

→ Placez cette carte au dessus de votre équipage.
Vous pouvez, à chaque bordée, lancer autant de dés que vous avez de canons.

1. tournez la carte
2. défaussez la carte

Gros canons

→ Placez cette carte au dessus de vos canons.
Vous lancez 6 dés à chaque bordée.

1. tournez la carte
2. défaussez la carte

Coque renforcée

→ Placez cette carte au dessus de votre coque.
Il n'y a pas de limite au nombre de trésors que vous pouvez transporter dans votre soute

1. tournez la carte
2. défaussez la carte

Grand-voile

→ Placez cette carte au dessus de votre voile.
Vous êtes toujours le plus rapide, même que Barbe Noire ou la Royal Navy.

1. tournez la carte
2. défaussez la carte

Royal Navy

Placez cette carte sur une île de votre choix, excepté l'Île au Trésor et l'île où se trouve votre navire.
4 dés en attaque
4 tirs à encaisser
4 points de renommée

Royal Navy

Placez cette carte sur une île de votre choix, excepté l'Île au Trésor et l'île où se trouve votre navire.
4 dés en attaque
4 tirs à encaisser
4 points de renommée

Royal Navy

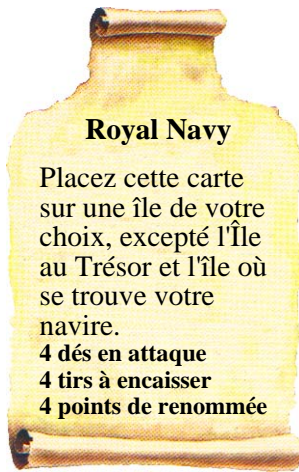
Placez cette carte sur une île de votre choix, excepté l'Île au Trésor et l'île où se trouve votre navire.
4 dés en attaque
4 tirs à encaisser
4 points de renommée

Flihen
Herausforderung
Kartentausch
Neue Segel

Flihen
Herausforderung
Neue Crew
Royal Navy

Geheimversteck
Kartentausch
Neue Kanonen
Royal Navy

Geheimversteck
Kartentausch
Neue Laderaum
Royal Navy



Royal Navy
Verstärkung
Verstärkung

Verstärkung
Verstärkung

Verstärkung
Verstärkung

Verstärkung
Verstärkung