

MANIFEST

2-5 joueurs

Age 13 +

45-90 minutes

Un jeu de cargos, de loups de mer et de chaos maritime

Ce sont les rugissantes années 20 et il y a une fortune à faire en naviguant à travers les océans sauvages. Pour réussir, vous aurez besoin de nerfs d'acier, d'un capitaine et que la chance soit avec vous pour livrer votre précieuse cargaison là où elle est attendue!

Vous avez navires remplis de passagers et de fret, mais pouvez-vous livrer? Vous aurez besoin de d'éviter les pirates, survivre à de terribles tempêtes, faire face à des crises de trésorerie et à la renégociation des contrats, aux épidémies de grippe espagnole et à un krach boursier imminent.

Aperçu

Manifest est un jeu d'expéditions dans le monde entier dans les années 20. Vous gagnez des points en remplissant des contrats pour acheter certaines marchandises ou prendre des passagers dans un port et les amener dans un autre port où elles sont demandées. Chaque joueur dispose de deux navires, représentés sur la carte par un pion et à terre par un Plateau de Société Maritime qui montre ce que chaque navire transporte, des biens ou des personnes.

Les Cartes Action vous permettent de déplacer les navires, dépenser de l'argent, ou ont des capacités qui vous aident ou perturbent vos adversaires. Vous pouvez jouer tout ou partie des cartes d'action de votre main. Vous pouvez combiner les actions que vous voulez, mais chaque carte ne peut être utilisée que d'une seule manière pour:

- Déplacer un navire de sa valeur en points de mouvement
- Utiliser les dollars pour acheter des contrats ou charger une cargaison
- Utiliser la capacité spéciale de la carte

Vous pouvez décider de garder autant de cartes que vous le souhaitez pour les tours suivants. Vous ne pouvez pas défausser de carte - le seul moyen de les retirer de votre main est de les jouer.



Avec cette carte vous pouvez au choix:

- Déplacer un navire de 3 ou
- Dépenser \$4 ou
- Jouer la capacité «Contract Confusion»

Gagnant

Lorsqu'un joueur atteint le nombre de Points défini (voir ci-dessous), tous les autres joueurs jouent un dernier tour. Le gagnant est le joueur avec le plus de Points. S'il y a une égalité, le joueur avec le plus de marchandises sur son navire est le gagnant. Si l'égalité persiste, serrez vous la main.

Durée de la partie	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
45-60 min	15	13	12	11
60-90 min	20	17	16	15

La carte et les mouvements des navires

Les navires se déplacent le long des voies de navigation. Vous devez payer le coût total de chaque segment de trajet jusqu'à un port ou à une intersection en mer marquée par un :

Tous les Points de Mouvement en excès sont perdus.

Exemple: Il faut deux points de mouvement entre La Havane et La Nouvelle-Orléans.

Voir page 5 pour plus de détails.

Les routes rouges indiquent les eaux infestées de pirate.

Les dés sont utilisés pour résoudre les attaques des pirates et autres mésaventures



G

H

Ce joueur a exécuté des Contrats d'une valeur de sept points

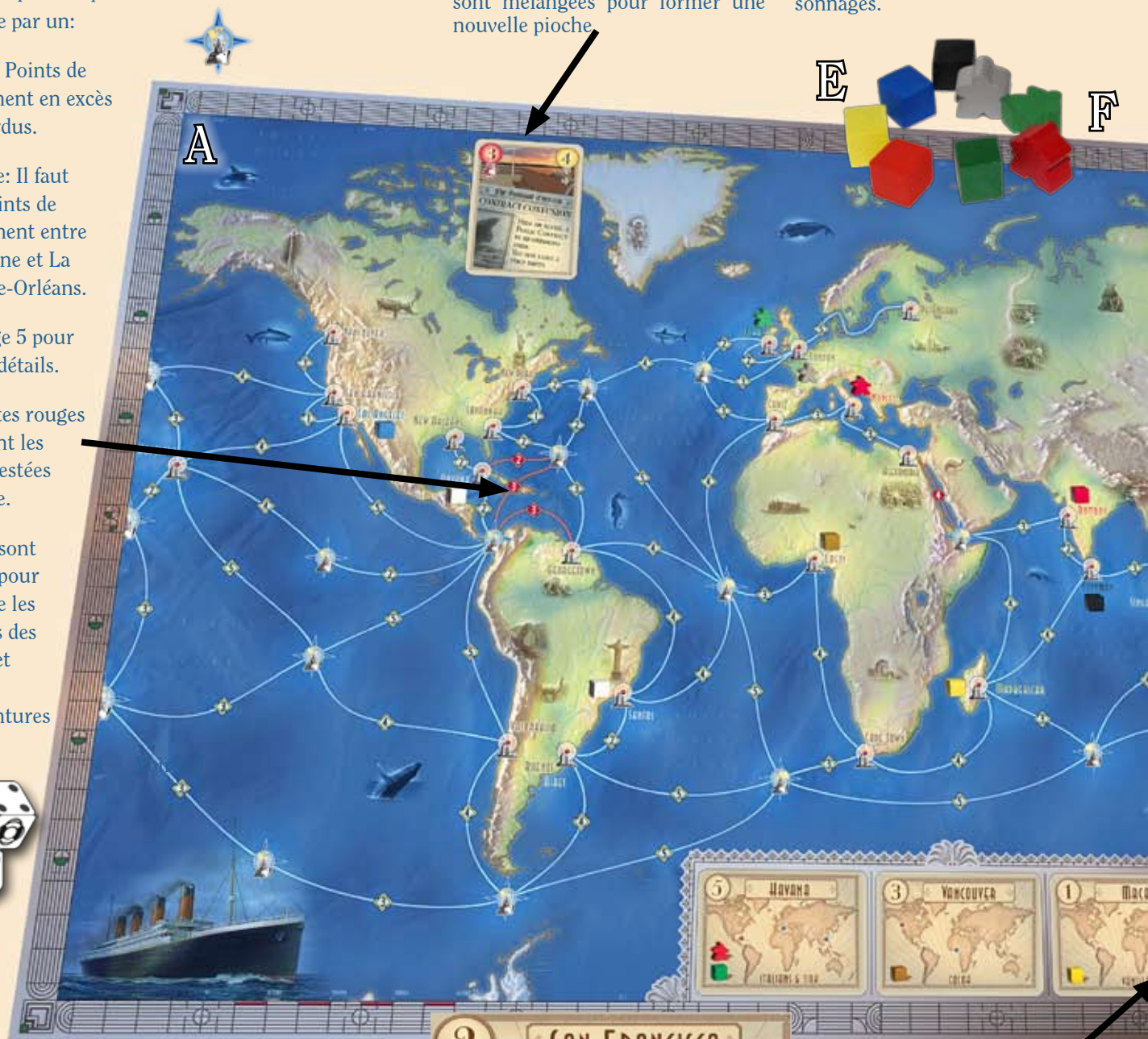
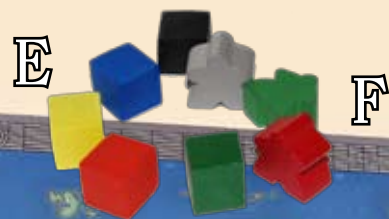


Défausse de Cartes Action

Les Cartes Action défaussées sont placées ici. Lorsque la pioche est épuisée, les cartes de la défausse sont mélangées pour former une nouvelle pioche.

Pions Marchandises

Les marchandises et les passagers sont représentés pendant le jeu par des cubes de fret et personnages.



Ce Contrat pour livrer des épices à San Francisco rapporte deux points. Les points bleus indiquent où les marchandises sont disponibles et le point rouge où elles doivent être livrées.

Marchés Public

Trois Contrats sont toujours placés ici. Le premier joueur à en compléter un (en livrant la marchandise) peut prendre la carte et l'ajouter à son score. Un contrat est exécuté lorsqu'une marchandise est livrée à destination.

Pioche de Cartes Action

Les joueurs commencent avec quatre Cartes Action et complètent leur main à quatre cartes à la fin de leur tour.

Navires des joueurs



Matériel

Jeu de base

1 Plateau de jeu double face, représentant une carte du monde avec les voies maritimes et les ports (A)

10 navires de différentes couleurs. Chaque joueur joue deux couleurs. (B)

54 Cartes Action. (C)

42 cartes de Contrat (D)

48 jetons Marchandise (6 de 8 couleurs) (E)

24 pions Passagers (6 de 4 couleurs) (F)

5 cartes d'aide de jeu (non représentés)

2 dés, utilisés uniquement pour résoudre les attaques des pirates et autres mésaventures. (G)

5 Plateau de Compagnie Maritime, chacun représentant des navires de deux couleurs uniques (H). Dans cet exemple, le joueur utilisera les navires verts clairs et foncés

Bord de la carte

Aux limites est et ouest, les navires peuvent passer de l'autre côté de la carte.

Le déplacement d'un navire entre les bords à la même latitude ne compte pas comme un mouvement.

Pour le jeu Expert

60 cartes de départ et d'amélioration (avec un code couleur)

28 Cartes Action

Pour la variante de jeu

Un bateau pirate noir

5 cartes d'Avantage de Compagnie

Deux jeux en un!

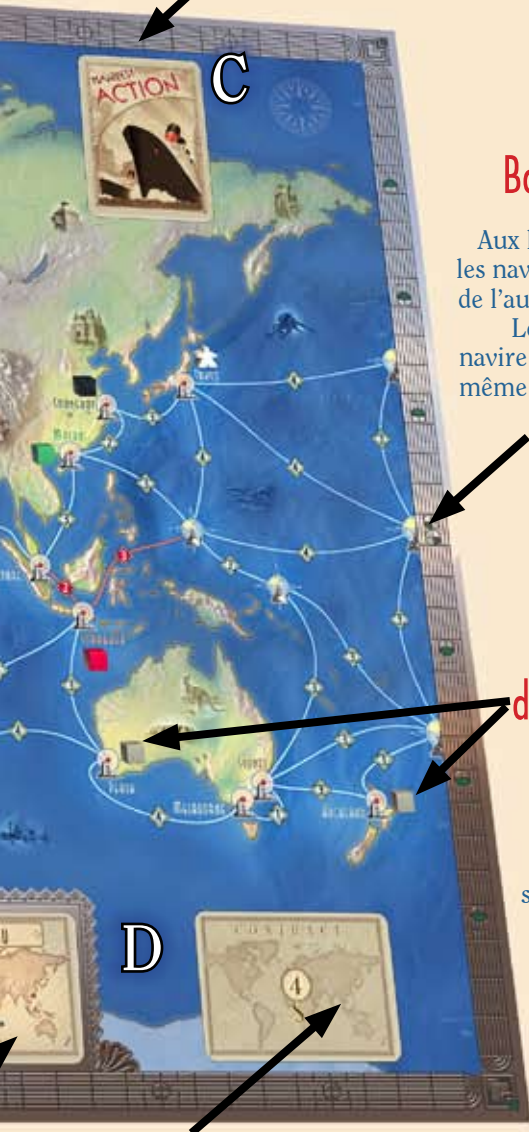
Avec le matériel et les règles fournies, vous pouvez jouer deux versions très différentes de Manifest. Le jeu de base est idéal pour les débutants et les joueurs novices. Le jeu Expert ajoute une dimension de construction de deck pour une expérience de jeu plus complexe. Les règles de base sont présentées en premier, suivies de la version Expert.

Astuce pour les nouveaux armateurs:

Embarquer des passagers et des marchandises supplémentaires contribue à limiter le risque de piratage ou d'autres pertes, et peut vous aider à remplir plus d'un contrat.

Pioche de Contrats

Le Dos d'une carte Contrat indique son prix d'achat. Une fois acheté, il devient votre contrat privé. Le nombre sur la carte montre les points que vous pouvez gagner en l'exécutant.



Ports d'approvisionnement

Les ports qui fournissent des marchandises sont indiqués avec un symbole Ex: La laine est disponible à Auckland ou Perth.

Mise en place

1. Adaptez l'offre de pions marchandises au nombre de joueurs: quatre de chaque type pour deux joueurs, cinq pour trois joueurs, tous les six pour quatre ou cinq joueurs.
2. Si vous jouez au Jeu de Base, retirez les cartes de Jeu Expert avec «Deck Builder» au dos.
3. Mélangez et distribuez quatre Cartes Action à chaque joueur. Placez le reste face cachée en Sibérie, ce sera la pioche.
4. Chaque joueur prend un Plateau de Société Maritime et les deux pions de navires correspondant.
5. Donnez à chaque joueur trois cartes Contrat (une de chaque valeur de 1, 2 et 3 points). Mélangez et placez les contrats restants face cachée ce sera la pioche de contrats.
6. Les joueurs décident qui va commencer par le moyen de leur choix ou en lançant les dés.
7. Les joueurs regardent leurs cartes pour décider les deux contrats qu'ils veulent garder et placent leur troisième contrat face cachée sur l'espace de Marché Publics. Le quatrième et cinquième joueurs placent leur carte sur celle des autres en partant de la pioche.
8. Puis, à leur tour, les joueurs placent leurs navires dans les ports ou en mer sur des intersections. Plusieurs navires peuvent être au même emplacement.
9. Enfin, les Marchés Publics sont retournés face visible. Dans une partie à deux joueurs, tirer un troisième contrat de la pioche pour remplir la place vide. Avec quatre ou cinq joueurs, la première carte placée devient le contrat du dessus de la pile.

Tour de jeu

Un tour de jeu consiste à jouer des Cartes Action de votre main. Chaque carte ne peut être utilisée que d'une seule manière. Une fois utilisées, elles sont mises à la défausse. Voir page 7 pour des exemples de tours.

Jouer les Cartes Action dans l'ordre que vous voulez, pour optimiser la façon dont vous achetez des marchandises et des cartes Contrat, déplacez des navires pour réaliser des Contrats.



Fin du tour

Piochez des Cartes Action pour en avoir quatre en main et comblez les espaces vides du Marché Public depuis la pioche.

Règles du jeu de base

CONTRATS

Les contrats sont représentés par une pile de cartes placées face cachée sur le plateau. Le dos de la carte montre le coût du contrat. La face principale montre le type de cargaison demandée et le lieu où la livrer. À l'exécution du contrat vous gagnez les Points indiqués.



Un contrat est exécuté lorsqu'au moins un jeton est livré à sa destination. Le joueur est libre de livrer autant de marchandises qu'il le souhaite, tant qu'elles correspondent à un contrat.

Vous pouvez acheter un Contrat face cachée en payant le coût indiqué avec les \$ d'une ou plusieurs Cartes Action. Vous ne voyez le contenu du contrat qu'après l'achat. Seul le premier contrat de la pile est disponible à l'achat. Vous êtes par contre libre de regarder le prix des contrats à venir, pour voir si vous pouvez vous permettre d'acheter plus que le premier.

Une fois qu'un contrat est acheté, vous le conservez dans vos Contrats Privés. Vous pouvez acheter autant de Contrats que vous le voulez, mais vous ne pouvez pas en avoir plus de trois en main.

Il y a aussi des Marchés Publics, trois Contrats face visible sur le plateau, qui ne peuvent pas être achetés et iront à la première personne qui les exécutera. Les contrats peuvent être empilés sur plusieurs niveaux, seuls ceux qui sont actuellement sur le dessus peuvent être exécutés. Chaque fois qu'un espace dans le Marché Public est vide à la fin du tour d'un joueur, retournez une carte Contrat depuis la pioche.

- Dans le cas d'un double Contrat, deux types de marchandises doivent être livrés. Ceci peut être réalisé avec un ou deux de vos navires. Vous obtenez les points lorsque vous déchargez les deux types de marchandises dans le même tour.

À l'exécution d'un contrat, placez la carte à côté de votre Compagnie Maritime, les points visibles de tous les joueurs. Ces points seront comptés en fin de partie.

Plateau de Compagnie Maritime

Les deux navires de votre couleur correspondent aux pions de navires en jeu sur le plateau principal.

Les lignes numérotées sont les cales que vous utilisez pour indiquer la cargaison à bord de chaque navire. Vous pouvez effectuer un mélange de différents types de cargaisons sur un même navire.

Normalment, chaque navire a une capacité de quatre unités de fret, mais cela peut être temporairement porté à huit en utilisant une carte «Double Stacked».



Marchandises

Les marchandises peuvent être des biens ou des personnes. Les marchandises ne peuvent être chargées que dans les ports avec le symbole de la couleur appropriée, le coût est de \$1 par jeton marchandise. Si aucun jeton de ce type n'est disponible dans la réserve, vous ne pouvez pas charger cette marchandise.

Chaque cale d'un navire peut embarquer un jeton de fret. Vous pouvez avoir un mélange de différentes marchandises et les charger chacune dans une cale vide, cependant, une fois chargée, une cargaison ne peut pas être réarrangée. C'est une bonne idée de charger plusieurs marchandises de chaque type, car on peut les perdre à cause du piratage ou d'autres mésaventures.

Après avoir atteint votre destination, vous pouvez décharger gratuitement un ou plusieurs jetons de la marchandise concernée gratuitement. UN SEUL jeton est nécessaire pour remplir un Contrat. La cargaison livrée est retournée à la réserve. Vous pouvez faire de la place pour de nouvelles marchandises en payant pour décharger n'importe quelle cargaisons inutiles dans un port, le coût de \$1 par jeton de marchandise déchargé.

Déplacement

Vous avez besoin d'au moins 4 points de Mouvement pour vous rendre de Perth à Melbourne.



Les navires se déplacent le long des voies de navigation. Vous devez payer un nombre suffisant de Points de Mouvement pour terminer chaque étape d'un voyage, que ce soit à destination d'un port ou d'une intersection en mer. Les Points de Mouvement excédentaires sont perdus.

Vous pouvez combiner les Points de Mouvement de une ou plusieurs cartes Action pour déplacer votre navire d'une ou plusieurs étapes. Vous ne pouvez pas diviser les Points de Mouvement d'une carte entre plusieurs navires.

Dès que vous avez une activité portuaire, les Points de Mouvement

ment excédentaires (sur les cartes déjà jouées) sont perdus. Les navires peuvent se déplacer à nouveau une fois le Contrat exécuté ou le fret (dé)chargé, si vous avez encore d'autre Points de Mouvement à jouer.

Les «Tail Winds» cessent dès que vous vous arrêtez au port ou que vous lancez les dés pour des attaques de pirates.

Notez que les intersections sur les bords de carte occidentale et orientale représentent le même endroit, vous pouvez passer d'un bord de la carte à sa position correspondante de l'autre côté sans payer de points.

Attaques de pirates et autres mésaventures

Chaque fois que vous vous déplacez sur une route rouge, pendant que vous transportez des marchandises, vous pouvez être attaqué par des pirates. La procédure cidessous s'applique également si vous êtes attaqué par une carte «Roaming Pirate» ou une autre carte d'attaque par un autre joueur.

Procédure d'attaque:

1. Le propriétaire du navire lance deux dés. Retirez les cargaisons correspondant aux cales du navire représentées par la valeur des dés



Exemple: Vous avez des cargaisons dans les cales 1, 2 et 3. Vous obtenez un 1 et un 4. Vous perdez la cargaison dans la cale 1. Si vous avez deux jetons dans une cale (vous avez peut-être joué la carte «Double Stacked»), vous en perdez un seul (de votre choix), à moins que les deux dés n'aient donnés le même numéro de cale.

2. Un double Pirate sur une attaque (voie rouge ou suite à une carte) va couler votre navire! Retournez la totalité de la cargaison à la réserve puis placez le pion de votre navire sur votre Plateau de Société Maritime. Lors de votre prochain tour, vous pourrez redéployer votre navire vide dans un port de votre choix.



3. Après avoir vu les résultats des dés, vous pouvez jouer une carte «Pirate Defence» si vous en avez une pour éviter de subir des pertes ou de sombrer.
4. Vous devez lancer les dés pour chaque segment voie rouge à travers laquelle vous naviguez, même si ils sont contiguës.
5. Lorsque vous choisissez de vous arrêter et de lancer les dés, tout effet de «Tail Wind» s'arrête aussi. Vous pouvez risquer de prendre un long trajet et ne pas vous arrêter avant que vous ne vous soyez déplacé aussi loin que le «Tail Wind» le permet, le risque étant que si vous perdez des cargaisons, le chemin pour retourner en acheter sera plus long.

Capacités spéciales des Cartes Action

- **CASH CRISIS:** Donnez cette carte à un adversaire: il ne pourra pas dépenser de \$ à son prochain tour. Il la défaussera après avoir fini son tour.
- **CONTRACT CONFUSION:** Réorganisez le Marché Public comme vous le souhaitez. Vous pouvez laisser UNE place vide, et aussi empiler les Contrats Si vous jouez une deuxième carte Confusion, alors vous pouvez laisser un second emplacement libre.
- **CONTRACT UP:** Prenez le premier contrat de la pioche gratuitement si vous en avez moins de trois en main.
- **DOCKSIDE THEFT:** Attaquez le navire d'un adversaire alors qu'il est dans un port. Il lance les deux dés et vous pouvez récupérer et embarquer les cargaisons volées. Vous n'avez pas besoin d'être dans le même port que le navire attaqué. Un double Pirate ne coule pas le navire.
- **DOUBLE STACKED:** Vous pouvez doubler la capacité d'un navire à huit cales. Valable pour UNE visite d'un port seulement. Une fois que vous quittez le port dans lequel vous avez joué cette carte, vous ne pouvez plus ajouter de marchandises jusqu'à ce que votre navire ait des cales vides à l'étage inférieur.
- **DOUBLE WHAMMY:** Vous pouvez utiliser le Mouvement ET les \$ de cette carte pour un navire ou pour plusieurs.
- **FREE TRADE:** Echange la cargaison à bord pour une autre d'un nouveau type, à un pour un. Votre navire doit être dans le port que propose la marchandise que vous voulez charger.
- **GET A WIGGLE ON:** Echangez ou faites tourner un Avantage de Compagnie. Les cartes Avantage changent de mains, mais les avantages déjà acquis ne sont pas affectés. Voir variantes p7 pour plus de détails.
- **PIRATE DEFENCE:** Protection contre tout type de piratage, mais pas des autres dangers. Utilisez cette carte à la place d'un lancé de dés ou après avoir lancé les dés. Empêche également le navire de couler. Une fois utilisée pour un Mouvement, la carte ne peut alors plus être utilisée pour la Défense.
- **PUBLIC GOOD:** Piochez une nouvelle carte de Contrat, sans la payer, et placez-la dans le Marché Public. La nouvelle carte doit aller dans un espace vide si il y en a un, sinon au-dessus d'un autre Contrat de votre choix.
- **QUARANTINED:** Jouez cette carte sur un navire d'un adversaire pour empêcher le mouvement u navire, ou son chargement, ou son déchargement au prochain tour. La carte est défaussée après le tour de cet adversaire.
- **REFUEL:** Piochez deux Cartes Action, vous pouvez les utiliser immédiatement.
- **RENEGOTIATE:** Echangez un Contrat Privé de votre main avec l'un de ceux du Marché Public.
- **ROAMING PIRACY:** Choisissez un navire en mer et attaquez le. Ne peut pas être utilisée sur un navire qui est dans un port. Si la cargaison est perdue, ou le navire coulé, vous pouvez choisir de voler ces marchandises et de les mettre sur un de vos navires de votre choix.
- **ROUGH SEAS:** Grâce à cette carte, adversaire perd une cargaison de son choix sur chacun de ses navires qui est en mer. La cargaison retourne à la réserve.
- **SPANISH FLU:** Vous décidez quel navire infecter. L'adversaire doit lancer les deux dés et les passagers (pas les marchandises) perdus retournent à la réserve. Un double Pirate ne coule pas le navire.
- **STOCK MARKET CRASH:** TOUS les joueurs déplacent immédiatement leurs navires transportant des marchandises au port le plus proche et lancent deux dés pour vérifier les pertes. Les navires se déplacent gratuitement. Les navires en quarantaine sont exemptés. Les navires ne coulent pas sur un double Pirate.
- **STORM:** Déplacez le bateau de l'adversaire (qui ne doit pas être dans un port) jusqu'à cinq points de Mouvement. Les pirates n'ont pas d'effet.
- **TAIL WIND:** Doublez les mouvement d'un navire pour ce tour. Les points de Mouvement sur cette carte ne sont pas utilisables. Si vous vous arrêtez dans un port pour faire des affaires ou si vous lancez les dés dans des eaux infestées de pirates, l'effet est perdu. Vous ne pouvez pas jouer deux cartes TAIL WIND pour quadrupler le Mouvement.

UN PIRATE NE FAIT RIEN. MAIS UN DOUBLE PIRATE COULE VOTRE NAVIRE!



LA BOUÉE EST VOTRE AMIE. EN EFFET ELLE NE FAIT PERDRE AUCUNE MARCHANDISE.

Exemple de tour



1. Turakina est à Los Angeles avec 3 laines...
2. Refuel» (A), donc elle a maintenant cinq cartes à jouer ...
3. Utilise (B) «Double Stacked» pour lui permettre...
4. Utilisez \$4 (C) pour acheter quatre motos...
5. Joue (D) «Tail Wind» pour pouvoir...
6. Doubler ses points de Mouvement sur les cartes (E, F) et se déplacer de dix de Los Angeles à Valparaiso ...
7. Elle finit en piochant quatre nouvelles Cartes Action et met fin à son tour.



VARIANTE AVEC LES AVANTAGES DE COMPAGNIE

Chaque joueur reçoit une carte d'Avantage et peut l'utiliser à chaque tour.

Quand une Carte Action «Get a Wiggle On» modifie les Cartes d'Avantage, vous ne perdez pas les avantages que vous avez déjà reçus. Lorsqu'il y a moins de 5 joueurs, les Cartes Avantage qui ne sont pas en jeu ne peuvent être utilisées dans les échanges causés par les cartes «Get a Wiggle On».



Exemple de tour



1. White Star dépense \$4 de la carte (A) pour embarquer 4 ingénieurs britanniques à Londres sur le Britannia, puis ...
2. Joue (B) «Contract Confusion» pour réorganiser les marchés publics et mettre sur le dessus un Contrat pour emmener des ingénieurs à Georgetown ...
3. Joue (C) «Renegotiate» pour échanger un Contrat de sa main pour le Contrat des ingénieurs...
4. Garde «Tail Wind» (D) pour l'utiliser à son prochain tour ...
5. Pioche trois nouvelles Cartes Action et met fin à son tour. Il est maintenant en bonne position pour partir à vitesse rapide avec la cargaison qui correspond à son nouveau Contrat.

VARIANTE AVEC LE BATEAU PIRATE

Le premier joueur à perdre des marchandises en traversant les eaux infestées de pirate prend le Bateau Pirate noir et le met en face de lui.

Quand un autre joueur perd une cargaison en voyageant à travers eaux infestées de pirates, le joueur détenant le Navire Pirate peut choisir de voler les cargaisons perdues et de les charger ou de les échanger avec celles à bord de son navire.

Qu'il décide ou non de récupérer des marchandises, les pirates volent toute la marchandise indiquée par les dés. Le joueur qui vient de perdre sa cargaison récupère le Bateau Pirate.



Foire aux questions

Puis-je livrer des marchandises sans contrat ? *Non*

Que puis-je faire pour me débarrasser des cargaisons indésirables ?

Le moyen le plus sûr est de les débarquer dans n'importe quel port pour un coût de 1 \$ par jeton marchandise (la cargaison retourne à la réserve), ou d'utiliser une carte «Free Trade» pour les échanger à un pour un. Vous pouvez également voyager sur des routes infestées de pirates dans l'espoir de vous les faire voler ou attendre simplement de réussir à obtenir des contrats qui demandent ces produits .

Les contrats inachevés à la fin du jeu comptent des points négatifs ? *Non*

Puis-je dépenser l'argent d'une Carte Action afin de charger deux navires ?

Oui, ou vous pouvez diviser l'argent pour des utilisations différentes, par exemple avec \$4 vous pouvez obtenir trois jetons de fret ainsi qu'un contrat à \$1.

Puis-je échanger des marchandises entre mes navires ? *Non*

Est-ce que la carte «Stock Market Crash» affecte le joueur qui l'a utilisée ? *Oui*

Puis-je déplacer mon bateau à l'aide d'une carte de tempête ?

Non «Storm», «Roaming Pirates» et les autres Cartes Attaques doivent être jouées uniquement sur les adversaires.

Qui sont tous les gens sur les cartes d'action ?

Des personnes qui nous ont soutenus sur Kickstarter.

Quand un navire est-il « en mer » ? !

Quand il n'est pas dans un port portant un nom.

Qu'arrive-t-il quand la pile de contrats est vide ?

Cela arrive rarement, mais si c'est le cas vous devez exécuter les Contrats Publics.

J'ai une question pour les concepteurs de Manifest, comment puis-je les contacter ?

Envoyez un mail : services@schilmilgames.com

Deck-Building: Le mode expert

Aperçu

Vous êtes un maître de Manifest? Vous êtes prêt pour un nouveau défi? Essayez d'embarquer et de livrer vos cargaisons tout en construisant votre deck de cartes. Maintenant, vous devez soigneusement optimiser et équilibrer votre pouvoir d'achat, vos Points de Mouvement et les capacités d'attaque et de défense, tout en conservant un œil sur les stratégies de vos adversaires. En le faisant adroitement, vous aurez la satisfaction d'atteindre plus d'objectifs à chaque tour de jeu. Mais faites de mauvais choix et regardez votre compagnie maritime se retrouver dans un tourbillon d'ennuis!

Matériel à utiliser

1. Tous les éléments du jeu standard à l'exception des Cartes Actions.
 2. Les cartes «Deck Builder»...
- Chaque compagnie maritime a six cartes de Base avec un (S) d'une couleur différente (bordure pleine), nommées par les lettres A à F et
 - six cartes Avancée correspondantes (U) (bordure décorée), également nommées par des lettres de A à F
 - 28 cartes standard qui seront en vente à tous les joueurs

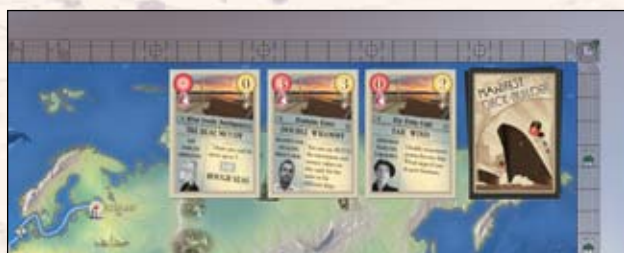


Gagnant

Jouer aux mêmes limites de points que pour le jeu standard.

Mise en place d'une partie en mode expert

1. Adapter l'offre de marchandises au nombre de joueurs : quatre de chaque type pour deux joueurs, cinq pour trois ou les six pour quatre ou cinq joueurs.
2. Les joueurs prennent chacun un Plateau de Compagnie Maritime, les deux navires correspondant, et un contrat de 1, 2 et 3 points, comme dans le jeu standard. Mélangez les contrats restants pour former une pioche comme d'habitude.
3. Chaque joueur prend les 12 cartes de Base et Avancées dans la couleur de sa Compagnie. Les six cartes de Base doivent être mélangées et les trois premières piochées pour former une main de départ. Les cartes Avancées doivent être mises de côté à portée de main.
4. Les 28 Cartes Action restantes seront proposées à la vente dans la réserve. Mélangez ces cartes et placez les en une pile face cachée sur la droite du plateau.



*Reserve de Cartes Actions :
trois cartes sont en vente à \$3 chacune.*

5. Déterminer le premier joueur. À leur tour, les joueurs défaussent un contrat dans le Marché Public et de placent leurs navires à leurs positions de départ.
6. Révélez les contrats qui ont été placés dans le Marché Public. Dans un jeu à deux joueurs, tirer un troisième contrat de la pioche pour remplir la place vide. Avec quatre ou cinq joueurs, la dernière carte placée devient le contrat du dessus de la pile.
7. Piochez les trois premières Cartes Action et placez les face visible sur le plateau. Elles sont disponibles à la vente pour \$3 chacune.

Maintenant le premier joueur peut commencer son tour.

Déroulement d'un tour

Jusqu'à ce que vous ayez acheté des Cartes Action supplémentaires ou mis à niveau vos cartes de Base, à votre tour, vous serez limité aux actions combinées, de l'argent et des Points de Mouvement sur les trois cartes piochées de votre deck de démarrage. Une fois qu'une carte a été utilisée, elle doit être placée dans une pile de défausse face visible à côté du joueur.

Une main standard compte trois cartes. Une autre différence importante est que, à la fin de votre tour, vous pouvez choisir de défausser ou de conserver toutes les cartes non utilisées, puis piocher jusqu'à avoir à nouveau trois cartes en main.

Votre
Pioche

Vos cartes en
main

Votre
défausse



Astuce: A la fin de votre tour, piochez vos trois prochaines cartes de sorte à pouvoir faire des plans provisoires pour votre prochain tour et aussi être prêt à vous défendre, si besoin, contre les pirates et autres dangers.

Si votre pioche est épuisée (ex. après votre deuxième tour), mélangez votre défausse pour créer une nouvelle pioche.

Achat de Cartes Action

Chaque carte sur le plateau de Cartes Action coûte \$3 et lors de son achat, elle est placée face visible sur votre pile de défausse, qui sera mélangées pour former une nouvelle pioche lors d'un des tours suivants. Vous ne pouvez pas l'utiliser immédiatement. L'emplacement vide est rempli immédiatement, donc si vous avez encore \$3, vous pouvez acheter la nouvelle carte.

Vous ne pouvez pas acheter plus d'une carte d'un type (par exemple, «Tail Wind») dans le même tour.

Recycler les cartes action

Si vous avez de l'argent à dépenser, mais ne voulez aucune des cartes en vente, vous pouvez payer \$1 pour faire passer un, deux ou les trois cartes sur le plateau, c'est à dire les défausser et remplir la case vide en piochant une nouvelle carte. Ensuite, vous pouvez payer \$3 pour acheter l'une des nouvelles cartes qui sont en vente.



Recyclage: payer \$1 pour rafraîchir les cartes. Chaque carte à son tour peut être retirée du plateau pour la défausse et remplacée par une carte piochée. Vous pouvez choisir d'arrêter le recyclage avant que les trois cartes ne soient changées.

Mélangez les Cartes Action de la défausse quand il n'y en a plus dans la pioche.

Mise à niveau de Cartes de Base

Chaque fois que vous avez \$5 à dépenser, vous avez la possibilité de faire évoluer une carte de Base de votre main. L'argent disponible sur la carte de Base que vous souhaitez faire évoluer peut compter vers ce \$5.

Exemple 1:

Jamie tient les cartes de Base A, D, et E. Il veut mettre à jour sa carte A. L'argent sur A et D correspond à \$5. Il enlève A du jeu et le remplace par son évolution (U/A). Il place la carte Avancée et la carte D sur sa défausse. Il peut maintenant utiliser ou défausser la Carte E, ou la garder dans sa main pour son prochain tour.

Exemple 2: (voir schéma cidessous)

Jackie doit jouer tous les trois cartes dans sa main pour payer \$5. La seule carte, qu'elle peut mettre à niveau est sa carte de Base (D). Elle sort du jeu et la carte Avancée D (Rent a Card) est mise dans sa défausse avec ses deux autres cartes.



Astuce: Comme beaucoup de cartes de Base ont peu de points de mouvement et / ou de valeur en \$ et vu que vous ne jouez qu'avec trois cartes en main, soyez très prudent pour équilibrer les capacités des cartes que vous achetez et que vous faites évoluer.

Fin du tour

Après vos actions, piochez les cartes nécessaires pour en avoir trois dans votre main, prêtes pour votre prochain tour.

Si votre pioche est épuisée mélangez votre défausse pour faire une nouvelle pioche.

Vérifiez que les plateaux de Cartes Action et Marché Public sont remplis avant que le joueur suivant ne commence.

Détail des Cartes de Base et Avancées

- **CONTRACT CONFUSION, CONTRACT UP et FREE TRADE** fonctionnent comme dans le jeu de base.
- **CONTRACT SHUFFLE:** Cette évolution vous permet de piocher un contrat gratuitement, même si vous avez déjà trois cartes en main. Ensuite, vous devez défausser un contrat de votre main vers le Marché Public.
- **DOUBLE DEFENSE:** la protection contre une ou deux attaques de pirates.
- **ON THE LEVEL:** vous permet de décaler les cartes actions à la vente jusqu'à deux fois, ce qui devrait normalement coûter \$2.
- **ON THE UP AND UP:** Défausser cette carte et en piocher une autre. Une bonne option si vous n'avez pas besoin de son déplacement ou de sa valeur en argent ce tour ci.
- **PIRATE ATTACK(s):** Fonctionne comme «Roaming pirate» dans le jeu de base. L'adversaire lance les dés et l'attaquant peut récupérer les cargaisons perdues. L'évolution permet deux attaques en un tour, soit sur le même adversaire / navire ou sur deux adversaires / navires différents.

- **PIRATE DEFENSE:** La carte de base est efficace contre une seule attaque de pirates. Peut être jouée après le lancé de dés si la victime souhaite éviter la perte ou naufrage. L'évolution vous protège contre eux attaques consécutives de l'adversaire si il utilise une carte avancée.
- **PUTTING ON THE RITZ:** Comme «Tail Wind» sauf que les points de Mouvement doublé ne s'appliquent qu'à un seul autre carte.
- **RENT-A-CARD:** Vous pouvez utiliser les points de mouvement, l'argent ou la capacité de n'importe quelle autre carte en vente pendant votre tour. Ne déplacez pas la carte du plateau, elle est encore disponible à l'achat.

Astuce: Vous pouvez louer une carte, puis utiliser une autre carte (ou l'argent que vous venez de louer) pour acheter cette même carte.

Capacités spéciales des nouvelles Cartes Action

Le mode de deck building introduit huit nouveaux types de cartes à acheter, et contient aussi «Double Whammy», «Get A Wiggle On», «Renegotiation» et «Tail Wind» qui fonctionnent exactement comme dans le jeu de base. Voici les détails sur les nouvelles cartes:

- **THE BEE'S KNEES:** Cette carte n'a pas de points de mouvement, mais vous permet de prendre une autre carte de votre pioche pour l'utiliser pendant votre tour et de dépenser jusqu'à \$2.
- **COAST GUARD RESCUE:** une carte défensive générique qui vous protège de toute carte jouée contre vous par un adversaire ou des pertes / naufrages encourus lorsque vous naviguez dans une zone infestée de pirates.
- **HEDGING:** Vous pouvez dépenser jusqu'à \$2. Vous pouvez également utiliser la carte afin de réorganiser les cargaisons sur un de vos navires, y compris celles que vous avez achetées avec les \$2. Cette carte permet d'avoir deux marchandises par cale comme «Double stacked».
- **HIT ON ALL SIXES:** Carte offrant uniquement 6 points de Mouvement.
- **MUTINY:** Déplacer un navire au point marqué «At sea» le plus proche. Peut être utilisée pour déplacer le navire d'un adversaire loin de sa destination présu-

mée ou sur votre propre navire pour l'aider à atteindre son objectif plus rapidement. Le navire peut être en mer ou dans un port, mais doit finir sur un endroit «At sea».

- **SITTING PRETTY:** vous permet de faire évoluer une carte à un coût de \$3 au lieu de \$5. L'argent de cette carte peut être utilisée pour payer l'évolution.
- **THE REAL McCOY:** Cette carte n'offre pas d'argent à dépenser, mais vous permet de piocher une autre carte de votre deck et de vous déplacer jusqu'à trois. Vous pouvez également utiliser la carte comme «Rough Seas» dans le jeu de base ... pour forcer un adversaire de votre choix pour perdre une marchandise pour un navire en mer.
- **WHIRLPOOL:** Peut être utilisé pour déplacer le vaisseau d'un adversaire ou votre propre bateau de six cases, à condition que le navire soit en mer. Ou vous pouvez défausser la carte pour en piocher une autre.

Foire aux questions

Si j'ai "Rent-a-Card" quand un autre joueur attaque ou déplace mon bateau (avec «Piracy», «Rough Seas», «Mutiny» or «Whirlpool») puis-je louer la capacité «Coast guard rescue», si la carte est disponible, pour me protéger ?

Oui, vous devez défausser votre carte «Rent-a-Card» et piocher une carte de remplacement.

Si j'utilise «Free trade» pour échanger précédemment cargaison 'empilée', les nouvelles marchandises peuvent elle être à nouveau empilées?

Oui. Elles peuvent être échangées à «un pour un» aux mêmes endroits. Vous ne pouvez pas contre pas les réorganiser.

Si j'ai une carte avec \$4, est ce que je peut l'utiliser pour recycler les Cartes Action puis acheter une carte? **Oui**

Est ce que je peut faire évoluer une carte base qui n'est pas actuellement dans ma main? **Non**

Remerciements

Jeu conçu par Amanda Milne
et Julia Schiller.



Création de Franz Vohwinkel et Amanda Milne.
Règles du jeu par Amanda Milne

Merci à tous nos testeurs de jeux en particulier: Zirk van den Berg, Barret Chin, Chris Guthrey, Peter Hegedus, Maurice van Liempd, Allan Milton, Kim et Shayne Neville, Jaz et Mark Rainford, Steve Taylor, Jo Toon, Franz Vohwinkel, Martin Wallace, Carmel Graham-Williams, David Wright, et bien d'autres à Battlerey 2013 & 2014, Board Games by The Bay 2012-13, Wellycon 2013 et CoroCon 2013.

Merci pour la permission d'utiliser le Meeple de Carcas-
sonne, au créateur Hans im Glück. Et pour Martin Wal-
lace de Treefrog Game pour la permission d'utiliser le
pion de navire.

Support technique et assistance John Kershaw,
Webstream. Voix Kickstarter de Sean Hanson. Paroles de
Peter Kenny. Enfin, nous remercions tous les backers
sur Kickstarter qui ont rendu ce projet possible.

Merci pour la traduction Francais: Jean-Michel Trayaud.

Résumé des règles (pour le Jeu de Base)

1. Distribuez quatre cartes Action à chaque joueur.
2. Chaque joueur prend une carte de compagnie mari-
time et les deux navires correspondant.
3. Donnez à chaque joueur trois cartes Contrat (une
de chaque valeur: 1, 2 et 3 pts).
4. Les joueurs placent un Contrat face cachée sur le
Marché Public.
5. Puis, à son tour, les joueurs placent leurs navires
dans un port ou en mer sur les intersections. Plus
d'un navire peuvent être au même point de départ.
6. Enfin, les cartes du Marché Public sont remises
face visible.

LAGOS Cocoa 	LONDON British Engineers 	TOKYO Japanese Migrants 
CORK Irish Migrants 	NAPLES Italian Migrants 	LOS ANGELES Motorcycles 
MACAU Silk 	BOMBAY & SURABAYA Spice 	HAVANA & SANTOS Sugar 
COLOMBO & SHANGHAI Tea 	MADAGASCAR Vanilla 	AUCKLAND & PERTH Wool 

La traduction de ces règles sera disponible sur
www.manifestgame.com

© SchilMil Games 2014 - All rights reserved.

Découvrez nos autres jeux sur
www.schilmilgames.com

schilmil
GAMES LTD



Un jeu de stratégie de survie
basé sur des tuiles. Rivalisez ou
coopérez pour sauver le
dragon de Komodo et d'autres
animaux du Pacifique Sud
d'une chute d'astéroïde.
2-4 joueurs



Tentez votre chance et
essayez d'esquiver les
"tours de singes" dans ce
jeu de carte rapide de
Monkey Mischief situé
dans la belle Bali.
2-6 joueurs