

Master & Commander

Un jeu de Sylvain LOPEZ - MAJ 25/12/2013

SOMMAIRE

SOMMAIRE	1
INTRODUCTION	1
➤ Public / Nombre de joueurs / Durée d'une partie	2
➤ But du jeu	2
➤ Matériel.....	2
➤ Mise en place.....	2
APERCU DES DIFFÉRENTES CARTES.....	4
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE	6
➤ Phases d'un tour.....	6
➤ Déroulement d'une bataille	9
▪ Duel.....	9
➤ Comment personnaliser son deck ?.....	10
➤ Partie multi-joueurs	10

INTRODUCTION

Master & Commander, est un jeu de cartes qui vous place à la tête d'une des grandes factions du XVIIe siècle afin d'imposer votre suprématie sur les mers du globe.

Choisissez votre camp et lancez-vous dans la guerre de course !

Recrutez votre équipage et partez à la conquête de nouveaux territoires pour amasser le plus d'or possible. Lancez des raids sur vos ennemis, capturez leurs personnages et demandez une rançon, négociez avec la compagnie des Indes et établissez de nouveaux accords commerciaux.

Personnalisez votre deck pour tirer partie des cartes adaptées à votre style de jeu et utiliser vos stratégies préférées.

Les différentes forces qui s'affrontent dans Master & Commander sont: la puissante **marine espagnole**, la **marine anglaise** qui enrôle de force d'innombrables matelots, la **marine française** et ses nombreux contacts à travers le monde, les féroces **frères de la côte** qui attaquent là où on ne les attend pas, les **flibustiers** et les **boucaniers** aux raids dévastateurs, les **contrebandiers**, les amoraux **esclavagistes** et le **vaisseau fantôme** qui sème la terreur dans les rangs adverses.

Préparez-vous à devenir un Master & Commander !



Master & Commander

➤ Public / Nombre de joueurs / Durée d'une partie

A partir de 13 ans.

De 2 à 5 joueurs.

15mn par joueur environ.

➤ But du jeu

Imposer votre suprématie sur les mers du globe et amasser de l'Or !

Pour gagner la partie vous devez commencer votre tour avec 10 Or ou plus dans votre stock.

Victoire alternative : Si au cours de la partie vous contrôlez en même temps les « sept mers » vous remportez la partie !

➤ Matériel

- Chaque joueur doit avoir son propre deck.
- Chaque joueur doit avoir de quoi comptabiliser ses Doublons (dés, jetons)
- Une vingtaine de jetons Or ainsi qu'un dé à six faces pour indiquer le taux d'échange de la Compagnie des Indes en cours de partie.
- Une dizaine de jetons événement.
- Pour vos premières parties de **Master & Commander**, il est conseillé de jouer avec les decks préconstruits, sans en modifier le contenu, afin d'assimiler les règles avant de personnaliser les decks.
- Pour connaître les modalités de construction d'un deck, reportez-vous au chapitre « Comment personnaliser son deck? ».

➤ Mise en place

- Placez votre carte repaire en jeu, face visible.
- Chaque joueur sépare ses cartes personnages et territoires du reste de son deck pour former trois paquets : la pile équipage avec tous ses personnages, la pile exploration avec ses territoires et le deck aventure.
- Chaque joueur mélange séparément chacun de ses paquets et laisse la possibilité à son adversaire de les couper.
- Placez votre pile équipage à gauche et votre deck aventure à droite de votre aire de jeu. La pile équipage doit avoir la face « nouvelle recrue » visible.
- Placez les trois premières cartes de votre pile équipage devant vous, elles forment votre taverne.
- Placez votre pile exploration au centre de la table à côté de celle de votre adversaire.
- Si vous utilisez des jetons placez votre réserve de Doublons à l'écart. Prenez 5 doublons pour commencer.
- Placez 8 jetons Or dans les stocks de la Compagnie des Indes, au centre de la table, et ajoutez 1 jeton Or par joueurs. Utilisez un dé à 6 faces pour indiquer le taux d'échange actuel en fonction du tableau ICROE (cf. p8)
- Chaque joueur pioche 6 cartes pour former sa *main*. Une seule fois, un joueur peut refaire sa main en plaçant autant de cartes qu'il le souhaite de sa main sous son deck et en piochant de nouveau jusqu'à avoir 6 cartes en main.
- Le jeu peut commencer !

Master & Commander

ICROE

pile d'exploration

— Réserve de jetons évènement

Stock d'OR de
la Compagnie des Indes



— Réserve de Doublons

évènement actif



personnages en activité



territoires contrôlés

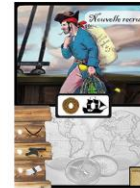
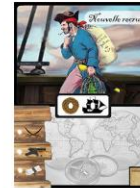
repaire



personnage adverse
capturé



pile des morts



— pile de défausse

pile équipage

personnages
dans la taverne



Doublons disponible



OR actuel

deck aventure

Master & Commander

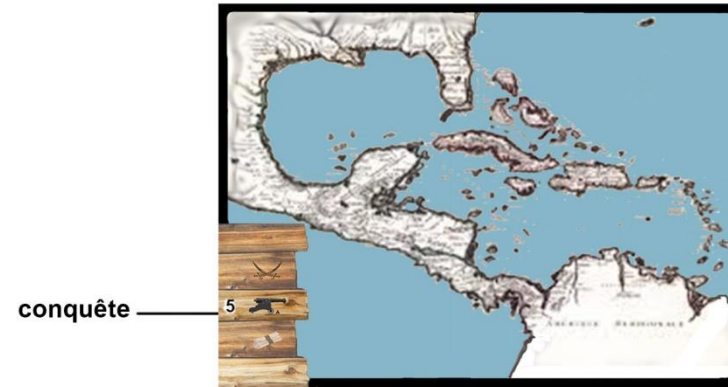
APERÇU DES DIFFÉRENTES CARTES

REPAIRE



TERRITOIRES

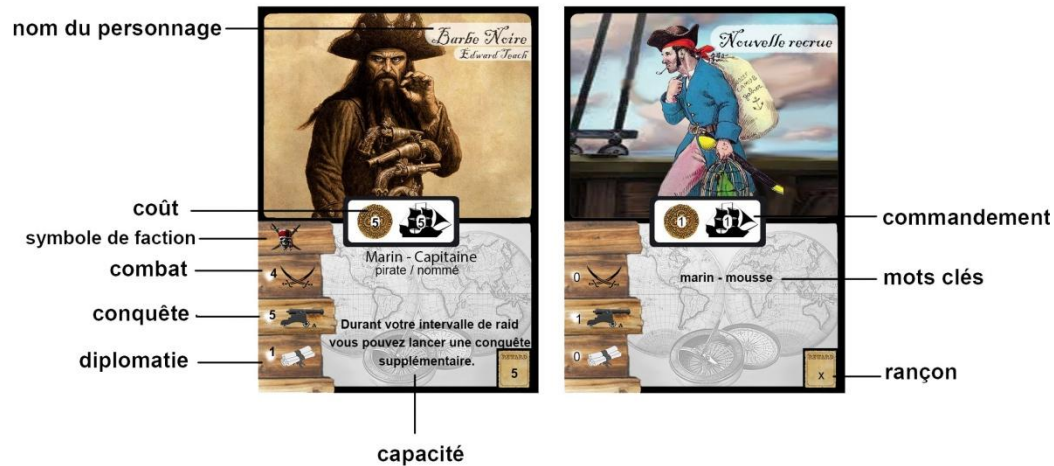
Face verso



PERSONNAGE

face personnage (recto)

face nouvelle recrue (verso)



Tous les personnages ont le même verso.

Face recto



Tous les territoires ont le même verso

Master & Commander

○ CARTES AVENTURE

SOUTIEN



OBJET



ACCORD COMMERCIAL



ACTION



MANOEUVRE



EVENEMENT



Master & Commander

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie est une succession de tours qui suivent tous la même séquence expliquée ci-dessous.

La partie se déroule « tour à tour » : un joueur effectue un tour complet avant de passer la main à son adversaire qui effectue son propre tour.

Déterminez au hasard le joueur qui commence la partie.

Règle d'or

Si l'effet d'une carte contredit les règles : appliquez toujours l'effet inscrit sur la carte.

Pioche : Si un joueur n'a plus de carte dans son deck, il peut tout de même continuer de jouer normalement mais ne piochera plus.

Timing : Un joueur peut utiliser des effets de cartes en jeu qu'il contrôle durant son tour ou celui d'un adversaire. Si aucune phase n'est précisée sur la carte, vous pouvez l'utiliser à votre grés lors de n'importe quelle phase.

Personnage mort, capturé, rallié par un adversaire: Quand un personnage quitte le jeu, est capturé ou rallié par un adversaire, tous ses objets sont défaussés et ses soutiens peuvent être réassignés à une cible légale en jeu – s'il n'y en a pas, défaussez-les.

Une nouvelle recrue n'est jamais capturée ou tuée, placez-la sous la pile d'équipage de son propriétaire à la place.

Un personnage qui change de contrôleur conserve tous ses attachements.



➤ Phases d'un tour

1_ Retour au port

Lors de cette étape, vous pouvez redresser toutes les cartes que vous contrôlez.

2_Phase de collecte

Recevez les Doublons produit par votre Repaire, vos territoires contrôlés et vos accords commerciaux en jeu.

3_Phase d'évènement

Placez un jeton évènement sur chaque évènement face cachée que vous contrôlez. Si le nombre de jetons est égal à sa valeur de déclenchement, vous devez le révéler et résoudre son effet. Un évènement qui se résout défausse automatiquement tout autre évènement actif que vous contrôlez (vous ne pouvez avoir qu'un seul évènement actif en même temps).

4_Phase principale

I. Intervalle de préparation :

Durant cette phase, vous pouvez :

- *Jouer des attachements* de votre main. Payez le coût de la carte et affectez-la à une cible légale. Les différents attachements sont des *objets* ou des *soutiens*.
- *Réaffecter vos cartes*. Vous pouvez incliner un personnage pour lui attacher une carte déjà en jeu ou attacher une de ses cartes à un lieu que vous contrôlez.

La valeur de commandement d'une carte indique le nombre maximum d'attachements qu'elle peut avoir.

- *Jouer une action*.
- *Jouer un évènement face cachée*. (Vous ne pouvez pas jouer un évènement si vous en avez déjà un en jeu face cachée).

Master & Commander

II. Intervalle de Raid :

A chaque tour vous pouvez effectuer les actions suivantes dans n'importe quel ordre :

a. Explorer ou lancer un raid

Exploration : Inclinez un ou plusieurs de vos personnages pour surpasser une valeur totale de conquête de 5. Révélez la première carte d'une pile exploration de votre choix et placez-la dans votre aire de jeu, face visible. Vous gouvernez maintenant ce territoire. S'il s'agit d'un lieu unique déjà en jeu laissez la carte face verso, vous avez malheureusement découvert une île sans grand intérêt...

Raid : Lancez une attaque contre un territoire adverse (les repaires sont des territoires). Choisissez lesquels de vos personnages participent au raid. Le contrôleur du territoire ciblé peut s'opposer au raid. S'il le fait il choisit lesquels de ses personnages redressés vont s'opposer. Tous les personnages participants doivent avoir au moins un rang 1 en conquête. Une *bataille tactique* commence cf. p9 « déroulement d'une bataille ».

b. Réfuter ou établir un accord commercial

Réfuter un accord : Ciblez un accord commercial contrôlé par un adversaire et déclarez que vous le réfutez. Choisissez lesquels de vos personnages participent à la contestation. Le contrôleur de l'accord peut s'opposer. S'il le fait il doit choisir lesquels de ses personnages redressés vont s'opposer. Tous les personnages participants doivent avoir au moins un rang 1 en diplomatie. Une *bataille économique* s'engage alors, cf. p9 « déroulement d'une bataille ».

Etablir un nouvel accord : Inclinez un personnage avec au moins un rang 1 en diplomatie pour jouer un accord commercial de votre main et indiquez les termes de l'accord. Un referendum s'ouvre:

✓ *Effectuer le scrutin* : Tous les joueurs peuvent voter avec les voix dont ils disposent. Ils disposent librement de leurs voix, et il n'est pas obligatoire de voter. Les joueurs n'ont pas de voix inhérente, seuls les personnages gradés qu'ils contrôlent en ont.

→ Le nombre de voix d'un personnage dépend de son grade :

- ❖ 1 voix pour chaque **Maitre d'équipage** ou **Bosco**
- ❖ 2 voix pour chaque **Lieutenant**
- ❖ 3 voix pour chaque **Second**
- ❖ 4 voix pour chaque **Capitaine** ou **Gouverneur**
- ❖ Un accord commercial donne une voix supplémentaire au personnage qui le lance.

Des personnages peuvent avoir des voix sans être gradé, c'est alors indiqué sur leur carte.

- Chaque voix peut être exprimée **pour** ou **contre** le référendum. Un joueur peut voter différemment selon les personnages qu'il choisit de faire participer au référendum, mais il ne peut pas diviser les voix d'un personnage (un capitaine votera avec ses 4 voix pour un seul choix, il ne peut pas les diviser en 2 pour et 2 contre). Un joueur peut ne faire participer qu'une partie de ses personnages et faire s'abstenir les autres. Seuls les personnages **en activité** peuvent participer.

- Chaque joueur peut jouer des réactions politiques durant le scrutin.
- Une fois exprimée, une voix ne peut être changée.

Le scrutin s'achève lorsque tous les joueurs ont fini de voter.

✓ *Résoudre le référendum* : S'il y a plus de voix exprimées **pour** que **contre**, l'accord est mis en jeu et ses effets résolus. Sinon, ou en cas d'égalité, l'accord échoue. Un accord qui échoue est défaussé, sans effet.

5_Phase de négoce

Durant votre phase de négoce vous pouvez effectuer une seule *transaction* avec la Compagnie des Indes pour *vendre* ou *acheter* de l'OR et/ou demander une *rançon* pour un personnage que vous avez capturé; dans l'ordre de votre choix.

Rançon : Choisissez un personnage que vous avez capturé et demandez une rançon. Votre adversaire peut alors vous payer pour libérer son personnage ou non. S'il accepte de payer la rançon, il doit vous donner la rançon, en Doublons, indiquée sur la carte du personnage. Il récupère alors son personnage dans son aire de jeu, incliné. Sinon, le personnage reste capturé.

Master & Commander

Transaction: Vous pouvez soit acheter, soit vendre de l'Or à la Compagnie des Indes. Annoncez le type de transaction et le nombre d'Or concerné (maximum 3). Le tableau ci-dessous indique le taux d'échange en fonction des stocks de la Compagnie. Si vous achetez, transférez l'Or des stocks de la compagnie au votre et payez à la banque. Si vous vendez, transférez l'Or de votre stock à celui de la compagnie et prenez les Doublons de la banque. Le transfert d'Or se fait toujours 1 Or après l'autre.

A chaque transfert d'Or de la Compagnie des Indes et à la fin de chaque transaction, mettez à jour l'ICROE.

Compagnie des Indes	
OR en stock	Taux d'échange en Doublons
13+	1
10-12	2
7-9	3
4-6	4
1-3	5
0	6

India Company Rate Of exchange

Utilisez un dé à 6 faces pour indiquer le taux d'échange actuel, appelé ICROE. Le taux d'échange varie en fonction des stocks disponible en temps réel et varie à chaque transaction. Lorsque l'ICROE augmente ou diminue, tournez le dé sur la face correspondante pour indiquer le nouveau taux d'échange. Vous ne pouvez pas acheter plus d'Or que la compagnie n'en possède.

6_Recrutement

Vous pouvez mettre en jeu, en payant tous les coûts, autant de personnages que vous le désirez depuis votre taverne. Vous pouvez enrôler de nouvelles recrues pour 1 Or en utilisant les cartes personnages face « verso ».

Les personnages d'une faction différente de la votre coûtent 2 Or de plus.

Vous pouvez aussi choisir une ou plusieurs nouvelles recrues présentes dans votre taverne et les mettre sous votre pile équipage.

Après avoir mis en jeu et/ou écarté des personnages, remplissez de nouveau votre taverne avec autant de personnage du dessus de votre pile équipage que nécessaire pour qu'elle soit pleine (par défaut 3 personnages max).

Les personnages arrivent en jeu redressés et sont dit « en activité ».

Personnage nommé : Les personnages nommés sont uniques et un seul exemplaire de ces personnages peut se trouver en jeu. Vous ne pouvez pas recruter un personnage nommé se trouvant dans une pile des « morts ». Si un personnage nommé en activité n'est pas capturé, vous pouvez tenter de

le rallier à votre cause. Révélez le personnage que vous désirez gouverner depuis votre taverne. Payez son prix en doublons et annoncez à votre adversaire que vous tentez de rallier ce personnage. Chacun de vous doit miser une somme de ses propres Doublons pour avoir le contrôle de ce personnage. Révélez vos mises simultanément. Si votre adversaire mise plus que vous, il garde le contrôle du personnage et paye sa mise à la banque. Si vous misez plus que lui, payez votre mise à la banque et mettez votre exemplaire du personnage en jeu. Celui de votre adversaire retourne dans sa taverne face visible.

7_Fin du tour

Si un effet doit se produire en fin de tour, il se résout durant de cette phase.

A la fin de votre tour vous pouvez défausser une carte.

Ensuite, piochez ou défaussez des cartes jusqu'à avoir votre taille maximale de cartes en main (6 cartes par défaut).



Master & Commander

Déroulement d'une bataille

Le joueur actif est appelé *attaquant*. Le joueur attaqué est appelé *défenseur*. Les autres joueurs participant à la bataille sont *alliés* d'un des deux camps.

Segment d'engagement : L'attaquant, puis ses alliés dans l'ordre du tour, engagent les personnages qui vont participer à la bataille. Ensuite le défenseur, puis ses alliés dans l'ordre du tour, engagent les personnages qui s'opposent à l'attaque.

L'attaquant, suivi de ses alliés dans l'ordre du tour, peuvent ensuite jouer une manœuvre d'engagement de leur main. Le défenseur, puis ses alliés dans l'ordre du tour, ont aussi l'opportunité de jouer une manœuvre d'engagement. Les manœuvres sont résolues immédiatement après avoir été jouées.

Les personnages engagés dans une bataille sont *attaquants* ou *défenseurs* en fonction du camp qu'ils ont rallié et sont dit *opposés* tant qu'il y a un personnage adverse engagé dans la bataille.

Segment de manœuvre : En commençant par l'attaquant, puis dans l'ordre du tour, chaque joueur peut jouer une manœuvre de bataille de sa main, utiliser la capacité d'une carte en jeu ou passer. Résolez l'effet immédiatement.

Les manœuvres ne peuvent être jouées que dans un type de bataille : tactique ou économique. Cela est indiqué sur la carte.

Quand tous les joueurs passent consécutivement la bataille est terminée.

Chaque camp comptabilise alors la puissance totale de sa flotte en prenant en compte uniquement les cartes redressées encore engagées dans la bataille :

Pour les batailles tactiques :

- Valeur de conquête des personnages + celle du territoire pour le défenseur + bonus des attachements.

Pour les batailles économiques :

- Valeur de diplomatie des personnages + celle de l'accord commercial pour le défenseur + bonus des attachements.

La flotte ayant la plus grande puissance totale remporte la bataille.
En cas d'égalité, le défenseur remporte la bataille.

Segment de résolution: Inclinez toute les cartes de la flotte attaquante engagées dans la bataille.

Victoire de l'attaquant :

Pillage : Si vous gagnez une bataille en attaquant le repaire d'un adversaire prenez 1 Or ou 4 Doublons de sa réserve et ajoutez-les à la votre OU choisissez un de vos personnages capturés par cet adversaire pour le libérer. Placez-le dans votre aire de jeu incliné.

Conquête : Si vous gagnez une bataille en attaquant un territoire autre qu'un repaire, prenez le contrôle du territoire attaqué. Placez-le dans votre aire de jeu, vous gouvernez maintenant ce lieu. Défaussez tous les soutiens attachés à ce territoire, les objets restent affectés et changent de contrôleur.

Contestation : Si vous gagnez une bataille économique, défaussez l'accord attaqué.

Victoire du défenseur :

Capture : Quand un défenseur remporte une bataille tactique il peut capturer un personnage adverse encore engagé lors de la résolution. Son commandement doit être inférieur ou égal à la différence de puissance entre les deux flottes. Placez-le dans sous le repaire du défenseur, il n'est plus « en activité ».

Banqueroute : Quand un défenseur remporte une bataille économique il peut forcer son adverse à payer x Doublons à la banque ou X est égal à la différence de valeur entre les deux flottes (max.4)

Duel : Certaines cartes permettent à un personnage en bataille de lancer un défi à un adversaire. Indiquez lequel de vos personnage redressé lance le défi et quel personnage adverse opposé est défié. Votre personnage doit avoir au moins un rang 1 en combat. Le contrôleur du personnage défié peut alors accepter ou refuser le défi. S'il refuse, il renvoi son personnage de la bataille et l'incline. S'il accepte, le duel commence. Résolez-le immédiatement avant de reprendre le cours de la bataille :

Chaque joueur peut, tour à tour en commençant par le contrôleur du personnage défié, jouer une carte de sa main face cachée ou mettre fin au duel. Quand un joueur met fin au duel, révéléz les cartes jouées et résolez les effets de duel s'il y a lieu. Ajoutez les valeurs de combat de vos cartes à la valeur de combat de votre personnage. Le personnage qui comptabilise le plus haut total remporte le duel. Appliquer les effets du duel, si rien n'est précisé, placez le perdant dans la pile des morts de son propriétaire.

Master & Commander

➤ Comment personnaliser son deck ?

- Choisissez un repaire, il indique votre **faction**.
- Sélectionnez votre équipage en choisissant 10 personnages minimum. La majorité de vos personnages doit être de la même faction que celle indiquée sur votre repaire. Vous pouvez aussi inclure des personnages indépendants.
- Choisissez 10 cartes territoires minimum pour former votre pile exploration.
- Votre Deck aventure doit contenir au minimum 45 cartes (il ne comprend pas les cartes repaire, personnages et territoires).
- Il n'y a pas de limite au nombre d'exemplaire que vous pouvez inclure d'une même carte dans votre deck.



➤ Partie multi-joueurs

Master & Commander est aussi prévu pour jouer à plusieurs. Les règles sont les mêmes qu'à deux, avec la possibilité de s'allier lors d'une bataille et de payer la rançon d'un personnage adverse :

Raid : Lors de la déclaration d'une attaque, vous pouvez demander de l'aide d'autres joueurs, avant le segment d'engagement. S'ils acceptent de vous aider ils peuvent envoyer un ou plusieurs de leurs personnages rejoindre votre équipage, à leur convenance. Ils doivent cependant envoyer au moins un personnage s'ils acceptent de vous aider.

Le défenseur peut aussi demander de l'aide à d'autres joueurs.

Un joueur qui accepte de vous aider est votre *allié*.

Un joueur ne peut s'allier qu'à un seul autre joueur par phase et ne peut pas s'allier à deux camps.

Quand les joueurs sont d'accord sur les personnages qui participeront à la bataille, l'attaquant et le défenseur doivent payer 1 Doublons à leurs alliés pour chaque personnage qu'ils envoient. Si l'attaquant ou le défenseur ne paient pas pour un personnage allié, il ne s'engage pas dans la bataille.

Rançon : Le joueur actif est appelé *ravisueur*. Chaque joueur peut indiquer qu'il souhaite payer une rançon pour récupérer le personnage capturé. Chaque joueur peut proposer une rançon plus élevée que celle indiquée sur la carte du personnage capturé. Il est impossible pour un joueur d'enchérir d'un montant supérieur aux Doublons qu'il possède.

Quand tous les joueurs ont fixés leur proposition, le ravisueur doit choisir à qui il vend son prisonnier. L'adversaire choisit doit payer le montant convenu en Doublons au ravisueur, puis il prend le contrôle du personnage vendu.

Si le joueur qui remporte l'enchère est le propriétaire du personnage, il le récupère dans son aire de jeu, incliné.

Si un joueur remporte une enchère pour un personnage qui n'est pas le sien, il peut le mettre dans sa propre zone de capture ou le rendre à son propriétaire.

Si aucun joueur ne propose de rançon, le personnage reste capturé.