

# Brigantin

## Exemple d'un début de partie à deux joueurs

Ceci est un exemple de quelques tours de jeu, la lecture au préalable des règles est nécessaire. Il est conseillé d'effectuer une mise en place (p.2 et 3 du livret de règles) et de vous munir des cartes nommées (les couleurs des cartes et des textes correspondent). Dans cet exemple, **Jack le Veinard** commence la partie avec la carte **Action** « **Boulets explosifs** » et **Touka la Maquignonne** avec la carte **Action** « **Bagarre de comptoir** ».

### Tour 1 : Jack joue en mer

- Il pioche une carte **Action** (ici « **Brouillard** ») qu'il ajoute à sa main.
- Il pioche une carte **Abordage** (ici un « **Schooner** »). Le **Schooner** possède 4 points de défense (4<sup>th</sup>) alors que **Jack** ne possède que 2 points de dégâts dans son équipage (2 **Canonnières** qui font chacun 1 point de dégât (+1)). Il joue alors l'une de ses cartes **Action** « **Boulets explosifs** », qui lui confère un bonus de +2 points de dégâts jusqu'à la fin du tour. Maintenant à 4 points de dégâts, il est assez fort pour capturer le **Schooner**.
- La carte **Schooner** est placée à côté de sa carte capitaine, **Jack** gagne 2 points d'abordage (2<sup>th</sup>), un butin (+1) qu'il ajoute dans sa **Réserve d'or** et se défausse d'une carte **Equipage** de son choix (-1<sup>st</sup>), ici un **Canonnier**.

### Tour 2 : Touka joue à terre

- Elle gagne 1 pièce d'or grâce à son port d'attache + 1 pièce d'or grâce à son effet qui s'active à terre (elle pivote sa carte **Capitaine**, elle ne peut plus utiliser son effet pour le moment).
- Elle achète une carte **Vigie** ainsi qu'une carte **Canonnier** qu'elle ajoute dans son équipage.
- Elle joue sa carte **Action** (« **Bagarre de comptoir** ») face cachée devant **Jack** (car la carte possède le logo 

### Tour 3 : Jack joue en mer

- Il dévoile la carte **Action** qui a été posée face cachée devant lui. Celle-ci ne faisant effet qu'à terre (1<sup>st</sup>), elle est alors défaussée.
- Il pioche une carte **Action** (ici « **Homme à la mer** ») qu'il joue immédiatement, face visible (car celle-ci possède le logo ), ce qui lui permet de rajouter un **Canonnier** dans son équipage.
- Il pioche une carte **Abordage** (ici un « **Port** » qui possède 2 points de défense (2<sup>th</sup>)). **Jack** peut donc le capturer et l'ajoute à côté de son **Port d'Attache**. **Jack** gagne 2 points d'abordage (2<sup>th</sup>) ainsi qu'un butin (+1) qu'il ajoute dans sa **Réserve d'or**.

### Tour 4 : Touka joue en mer

- Comme elle va en mer, elle peut pivoter sa carte **Capitaine** (son effet est de nouveau utilisable à terre).
- Elle pioche une carte **Action** (ici « **Grappin d'abordage** »).
- Elle pioche deux cartes **Abordage** car elle possède une **Vigie**.
- Les deux cartes **Abordage** piochées sont un **Sloop** ainsi qu'un **Galion**. Le **Galion** étant trop fort pour l'équipage de **Touka**, celle-ci se rabat sur le **Sloop** (2 points de défense (2<sup>th</sup>)). Elle gagne alors 1 point d'abordage (1<sup>st</sup>) et un butin (+2) qu'elle ajoute dans sa **Réserve d'or**. Elle place ensuite la carte **Sloop** à côté de sa carte **Capitaine** et défausse la carte **Galion**.
- Elle joue une carte **Action** « **Grappin d'abordage** » sur **Jack**, face visible avec effet immédiat (car la carte possède le logo ). **Jack** joue alors la carte **Action** « **Brouillard** » (car la carte possède le logo  et le texte de la carte « **Brouillard** » indique que le joueur est protégé contre les grappins d'abordage), ce qui annule l'attaque. Les deux cartes **Action** sont alors défaussées.
- Comme 5 cartes **Action** sont dans la défausse, la carte **Événement** est alors déclenchée (la première, face visible, de la pioche **Événement**). On retire ensuite de la partie les 5 cartes **Action** de la défausse ainsi que la carte **Événement** après activation de son effet. Une nouvelle carte **Événement** est placée face visible.

### Tour 5 : Jack joue à terre

- Il compte ses pièces d'or (2 dans sa **Réserve d'or** +1 pièce par port). Il peut donc dépenser 4 pièces d'or.
- Il achète un **Maître Canonnier** (-3) ainsi qu'un **Canonnier** (-1).
- Il tourne sa carte **Réserve d'or**, celle-ci retombe à 0.