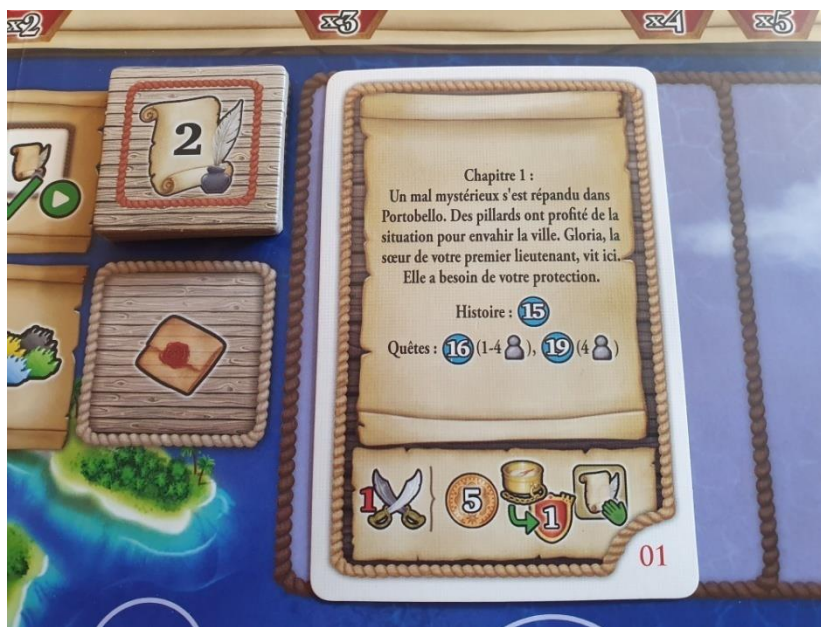


COMMENT FONCTIONNE LE MODE HISTOIRE ?

Le mode histoire de Maracaïbo n'avance pas de la même façon pour tout le monde. Dans un groupe de joueurs, il se peut qu'il soit plus avancé qu'un autre groupe pour le même nombre de parties. Tout va dépendre de la volonté à résoudre les quêtes histoires par les participants.

C'est pourquoi nous vous conseillons de jouer, si possible, avec les mêmes personnes. Mais ce n'est pas une obligation car il est faisable de se rattacher au fil de l'histoire, malgré tout.

Tout commence par l'utilisation de la carte histoire 01. Lorsque vous serez décidés de vous lancer dans l'aventure, posez cette carte sur le plateau au lieu de la carte 75 ou 76 ou 77.



Posez aussitôt la tuile histoire 1 comme s'il s'agissait d'une quête. Posez également des tuiles comme l'indique la (ou les) carte histoire (quêtes ou/et tuiles héritages (lieux) ou/et cartes projets comme demandé). Par exemple, la carte histoire 01 vous demande de poser une tuile quête en 16 et en 19 si vous jouez à 4, en plus de la tuile histoire en 15.



Pour résoudre la carte histoire et faire avancer le récit, un joueur devra résoudre les conditions indiquées au bas de la carte histoire, lorsqu'il sera sur le lieu de la tuile histoire. Par exemple, pour la tuile liée à la carte 01, le joueur devra stopper sur le lieu (15) et comme action devra dépenser 1 point de combat puis gagnera 5 doublons, un PV par boussole visible, et prendra la tuile.



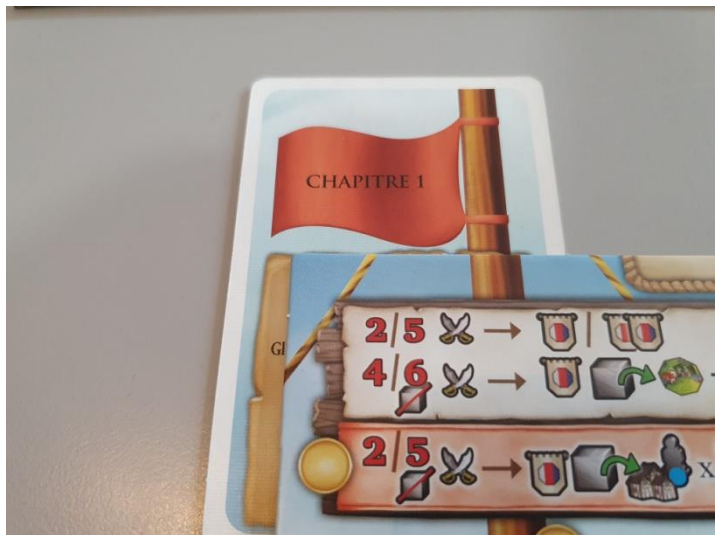
Il place la tuile sur la cale de son navire, comme s'il s'agissait d'une quête (vous pouvez la laisser face visible pour vous en souvenir). Elle compte comme élément de quête.



Cependant la carte histoire reste là en attendant la fin de la manche. Lorsqu'on résout la fin d'une des 4 manches, si un joueur a fait la tuile histoire, c'est là qu'on retourne la carte histoire. On la lit et on suit les instructions, en général pour installer une autre carte histoire. Dans notre cas, ce sera la 02.



Le joueur conserve la carte lue. Il peut la placer à son mât. Toutefois, cela n'aura plus aucun effet, à part faire joli !



La nouvelle carte vous demande alors de placer une nouvelle tuile histoire. On prendra alors la tuile suivante qui, une fois placée, attendra sagement qu'un autre joueur vienne la résoudre pour gagner les récompenses et la placer dans sa cale. La carte sera alors retournée en fin de manche, lue et conservée, ainsi de suite.



Si personne n'a réalisé la tuile histoire durant une manche, il ne se passe rien à la fin de la manche. On ne lit pas la carte, on ne la retire pas et on n'en rajoute pas et la tuile histoire reste ! Elle attendra la prochaine manche jusqu'à ce qu'un joueur la résout. Ainsi, il est tout à fait possible que plusieurs manches, voire parties, se déroulent sans que l'histoire n'avance.

Comme vous pouvez le remarquer, on aura donc maximum 4 tuiles histoire qui seront posées sur une partie, puisqu'on en ajoute qu'une par manche maximum et à condition qu'elle soit résolue durant la manche. C'est pour cela que le jeu n'en contient que 4 ! Mais on peut très bien avoir une partie où aucune histoire n'a été réalisée.

A savoir également que certaines cartes histoire vous demandent de placer d'autres cartes à côté d'elles. C'est pour cela que vous avez des emplacements multiples. De plus, des cartes vous demandent aussi de placer des tuiles lieux héritages et d'ajouter parfois des cartes projets dans la réserve ou la défausse.

Tout cela devra être mis en sauvegarde, si l'histoire en cours n'est pas résolue durant la partie. Cela sera ressorti et installé à la partie suivante.

A noter que les emplacements des tuiles lieux héritages sont décrits à la fin de la règle.



Ci-dessus, à la lecture, les joueurs choisissent à majorité de faire le 04 (un vote a lieu comme indiqué dans la règle).



On installe alors la carte 04, qui nous demande elle-même la 05 pour poser enfin la tuile héritage L10 sur le lieu 17



En fin de partie, vous passerez soit à la carte suivante, soit celle en cours n'aura toujours pas été résolue. Dans les deux cas, il faut donc « sauvegarder » où vous en étiez ! Pour cela, il faut mettre la (ou les) cartes histoire et les tuiles lieux héritages associées dans un sac à part, pour les réinstaller au début de la partie suivante.

A noter, qu'à la partie suivante, vous repartirez avec la tuile 1 qui sera posée au lieu indiqué par la dernière carte histoire non résolue. Cela n'a pas vraiment d'importance de sauvegarder la tuile histoire. Si vous résolvez l'histoire à la partie suivante, alors on passe à la carte histoire suivante et la tuile 2, etc...



Si la règle évoque un sac bleu, il s'agissait, dans la VO, d'un sachet zip bleu. Dans la VF, c'est toujours un sachet zip, mais transparent et plus grand. C'est celui que vous trouverez à part dans la boîte.

En espérant que ce petit document vous apporte plus de clarté.

Ce document a été réalisé par Supermeeple, mais a été validé par l'éditeur de la VO