

La Crique des Pirates / Piratenbucht

Variantes

Variante 1 – Réparations

Cette variante a pour but d'éviter à ceux qui sont coulés en début de partie de passer 6 ou 8 tours de suite à se faire couler sans aucun espoir de revenir au score.

Réparations. Un bateau forcé de fuir suite à la destruction totale d'au moins une de ses sections répare gratuitement jusqu'au niveau 2, et prend au choix 2 cartes taverne ou 3 pièces d'or. Cette règle ne s'applique pas aux joueurs décidant de fuir avant destruction totale d'une des sections de leur bateau, pour lesquels la règle habituelle s'applique.

Variante 2 – Déplacement du pirate de légende

Cette variante ajoute un peu de hasard dans les déplacements du Pirate de Légende.

Le Pirate de légende est placé au hasard au début du jeu, en fonction du résultat du lancer d'un dé, avant que les joueurs ne déterminent leur première destination, mais après leur choix de première amélioration.

Aux tours suivants, et après choix de la destination de leur bateau par chaque joueur, le Pirate de Légende se déplace au gré des courants et des vents parfois capricieux : son mouvement dépend de la somme de deux dés, selon le tableau suivant qui assure que le déplacement espéré soit proche d'une île par tour (et donc de la règle initiale).

Somme des dés	Déplacement	Probabilité
2 – 3 – 4	-1	6/36
5	0	4/36
6 – 7	+ 1	11/36
8 – 9 – 10 – 11 – 12	+ 2	15/36

Ainsi, à titre d'exemple, si la somme des dés donne 9, le Pirate de Légende passe de l'île 1 à l'île 3, ou de l'île 5 à l'île 1. Si la somme des dés est de 4 ou moins, le Pirate de légende revient passera par exemple de l'île 1 à l'île 6 ou de l'île 4 à l'île 3.

Cette règle permet d'éviter que le joueur bénéficiant du bateau le plus développé (et en général en tête) ne vienne avec une quasi-certitude de victoire tenter de couler le Pirate de Légende pour s'approprier les points de renommée correspondants, renforçant encore son avance. Elle met également plus de "piment" dans le choix de la destination tout au long du jeu.

Proposition alternative, plus classique et moins risquée :

Somme des dés	Déplacement	Probabilité
2 – 3	-1	3/36
4	0	3/36
5 – 6 – 7 – 8	+ 1	20/36
9 – 10 – 11 – 12	+ 2	10/36