

Infesté de rats

Trésor

Le pirate désigné doit jeter 2 coffres à la mer



Longue vue

Trésor

Consultez les cartes de la main d'un des joueurs



Voie d'eau

Trésor

Le pirate désigné doit jeter 1 coffre à la mer



Brume épaisse

Navigation

Chaque joueur lance un dé pour connaître son île de destination



Espion

Navigation

Consultez secrètement la destination d'un des joueurs avant de faire votre choix



Fausse rumeur

Navigation

Après révélation des destinations, échangez les cartes trésors de 2 îles. Vous perdez 1 renommée



Fieffé soiffard

Navigation

Le joueur désigné détermine sa destination par un jet de dé



Récifs

Navigation

Un navire sur la même île que vous perd 1 point de coque et doit partir pour l'île de la Crique



Scorbut

Navigation

Le pirate désigné ne se déplace pas ce tour-ci et pioche une carte Taverne



Vaisseau fantôme

Navigation

Aucun pirate de légende ne combattra ce tour-ci



Couardise

Combat

Le fuyard subit une mutinerie sur 5 ou 6. Annule la Dérobade



Dérobade

Combat

Fuyez le combat sans subir de mutinerie



Négociation

Combat

Le combat est annulé et le butin partagé entre les joueurs (en faveur du négociateur)



Poursuite

Combat

Le vainqueur du combat renonce au pillage et soulage le pirate en déroute de ses coffres et doublons



Capture

Effet des îles

Débarrassez-vous de tous vos coffres et capturez le perroquet d'un adversaire



Trésor englouti

Effet des îles

Récupérez 1 coffre et 2 doublons si vous êtes à la Crique des Pirates





