Black Fleet Analyse :

0/Matériels

* 4 Bateaux de marchandises
* 4 Pirates
* 2 frégates
* Une couleur noire (obligatoire) pour le premier joueur
* 5 couleurs de marchandises (13 de chaque couleur) [Jaune, Rouge, Vert, Bleu, Violet]
* Doublons de valeur :
* 5 (or)
* 1 (argent)
* Mouvements (tirage aléatoire de 3 valeurs/déplacements et une couleur de frégates)
* Carte développement (choix des effets [identiques pour chaque joueur])
* Carte victoire (de valeur 10 doublons débutant et 20 expérimenté)
* Le plateau (limité à de simple cases) :
* ~100 cases min
* Types de cases : **Mer**, *5* **Port\*** *(entourée de 3 cases « pontons »)*, **Terre/Île** *(1/5 du plateau***)**, *2* **caches** **au** **Trésor**
* 3 « mers lointaines » (adjacent au bord du plateau)
* 2 cases départ frégates

\*Port(nb doublons/matières) : Port de Maïs (3/vins, 3/réparation, 2/riz) ; Port de Riz (2/Maïs, 2/vins, 3/érables) ; Port d’Erables (2/vins, 2/riz, 3/réparation) ; Port Réparation (2/vins, 2/érables, 3/Maïs) ; Port Vins (2/érables, 2/Maïs, 2/marchandises, 3/Maïs)

I/Analyse

0-**Initialisation** :

* Déterminer les Joueurs/leurs noms
* Déterminer le premier joueur

1-**Départ** :

1er Tour :

* Placer son bateau de marchandise près d’un port
* Récupérer automatiquement les marchandises de celui-ci

2ème Tour :

* Placer ses pirates sur une case « mers lointaines »

2-**Déroulement** :

* Tiret Aléatoirement les déplacements de chaque bateaux et la couleur de la frégate
* Déplacer les bateaux dans l’ordre se son choix (finir le déplacement d’un bateau avant de commencer celui d’un autre)
* Les bateaux peuvent passer sur des cases Mers et occupé par des alliés (couleur de la frégate inclus)
* Nombres de déplacement inférieur ou égal au tirage aléatoire
* Fin du tour/ou achat d’une carte de développement (1 max/tour)

3-**Fin de Partie** :

* Si à la fin d’un tour une personne a acheté la carte victoire alors victoire du joueur
* En cas d’égalité, victoire par le joueur ayant le plus de doublons

2/Fonctionnement des Bateaux

1-**Le Marchand** :

MARCHANTS

Achat/Ventes

Déplacement

2-**Le Pirate** :

Pirate

Déplacement

Attaque x1

+2 Doublons/coulé

Trésor x1

+ doublons sur la case

3-**La Frégate** :

Frégate

Attaque x1

Déplacement

+2 Doublons

3/Donnée

* Joueurs :
* Nom
* Couleur
* N° de Passage
* Nb Doublons
* Cartes et Bonus de Développement développé
* Etat Marchand (sur plateau/en main)
* Etat Pirate (sur plateau/en main)
* Cases :
* Type de Case
* Etat de Case (Libre/Occupé)