

La monnaie de compte est la « livre » (en abrégé : £)

Monnaies d'échange

Les monnaies d'échange ont la même valeur partout :

- | | | |
|--|--------------|-------------------------|
| – une pierre précieuse | = 100 livres | (ou 25 doublons d'or) |
| – un lingot d'argent de Porto-Bello | = 20 livres | (ou 10 pièces de huit) |
| – un « doublon d'or » (pièce d'or) | = 4 livres | (ou 2 pièces d'argent) |
| – une « pièce de huit » (pièce d'argent) (aussi nommée "rixthaler" en Europe du Nord) | = 2 livres | (ou 2 pièces de cuivre) |
| – une pièce de cuivre (ou de laiton) | = une livre | |

Lettres de change

Les lettre de change, en papier, valent la valeur qui y est indiquée (en livres) mais seulement dans les villes du pays qui les a émises aux Caraïbes comme en Europe. Dans les autres villes elles n'ont pas cours. Les joueurs les acceptent s'ils en veulent bien, et au prix qu'ils veulent (s'ils pensent pouvoir les revendre ailleurs), donc il faut parfois marchander.

PRIX les plus courants

| | |
|---|--------------------------------|
| un navire désarmé (sans hommes ni canons) | 100 £ par tonneau |
| un navire complet (avec équipage et canons) | 200 £ par tonneau (en moyenne) |
| embaucher un marin | 60 £ (sauf pour les pirates) |
| un canon | 500 £ |

| | |
|---|----------------|
| eau | gratuite |
| un tonneau de vivres | 10 £ (100 £ ?) |
| un tonnelet de rhum | |
| armer un marin d'armes blanches individuelles | 6 £ |
| armer un marin d'un fusil (avec balles) | 40 £ |

| | |
|-------------------------------|-----|
| un bon repas à l'auberge | 1 £ |
| une bonne chambre à l'auberge | 1 £ |

| | |
|---|-------|
| payer à boire à deux ou trois hommes à l'auberge | 1 £ |
| main d'oeuvre pour travailler à terre, par homme | 1 £ |
| soins médicaux pour un blessé ou malade | 10 £ |
| enregistrer un acte ou contrat devant notaire ou gouverneur | 20 £ |
| un esclave | 300 £ |

Commerce à travers l'Atlantique

Le commerce peut rapporter beaucoup ...mais c'est souvent risqué car on devient une cible pour les ennemis et les pirates !

Les **produits coloniaux**, et les **trésors du Pérou**, rapportent quand ils sont vendus ou livrés en Europe. Les **produits manufacturés** d'Europe, et la **traite d'Afrique**, rapportent quand ils sont vendus aux Caraïbes.

Les prix peuvent parfois varier un peu, si l'arbitrage le décide selon la situation générale.

Les marchands seront payés avec les monnaies disponibles, ou bien leur gains seront inscrits sur un registre (suivant ce qui sera le plus pratique).

Subtilités commerciales !!

- Les **Français**, **Anglais**, **Espagnols**, interdisent à leurs colonies de vendre leurs produits coloniaux aux étrangers, et d'acheter des produits manufacturés à l'étranger. C'est pour ça qu'il y a de la contrebande...! Une des missions de leurs navires de guerre est de faire respecter ces interdictions.
- Les **Espagnols** ne font pas de traite (car ils ont peu de colonies en Afrique), ils donnent une autorisation à un seul pays étranger pour venir faire ce commerce dans leurs colonies ; cette autorisation se nomme l'« Assiente ». Le pays qui a ce privilège a aussi le droit d'acheter des produits coloniaux espagnols pour remplir chaque jour un seul de ses navires dans un port espagnol.
- Un vieux traité interdit aux navires **anglais** de contrôler les navires **hollandais** (sauf quand ils sont en guerre).

Suggestion de règle pour le chargement ou déchargement des navires

Suggestion de règle pour simuler le temps de chargement ou déchargement des navires :

Navire à quai :

Un navire à quai se charge automatiquement, mais il faut de la main d'œuvre. En un tour de jeu, chaque figurine peut charger (ou décharger) 10 tonnes du quai au navire (ou du navire au quai).

Au besoin on peut recruter des passants en ville (main d'oeuvre à terre, par homme : 1 £).

Le chargement ou déchargement ne peut commencer qu'au tour suivant celui où le navire est complètement immobilisé et à quai ; et il faut sans doute prévoir un ou deux tours en plus pour que des officiers ou marchands du port viennent discuter. Le navire ne peut appareiller qu'au tour qui suit la fin du chargement ou du déchargement.

Navire chargé par une chaloupe :

On admet qu'une seule chaloupe représente l'ensemble des opérations de chargement, et qu'à chaque voyage cette chaloupe peut charger jusqu'à 100 tonnes (ce qui est bien plus qu'une chaloupe seule !)

Il faut donc : après le tour de jeu où le navire a jeté l'ancre, un tour de jeu pour mettre la chaloupe à l'eau, la charger et/ou embarquer ses rameurs ; un tour de jeu pour parcourir 10 cm (vitesse d'une chaloupe dans la règle) ; un tour de jeu pour embarquer ou débarquer les marchandises sur la plage ou le quai, mais il faut de la main d'œuvre (en un tour de jeu, chaque figurine peut charger ou décharger 10 tonnes de la plage à la chaloupe ou inversement) ; retour : un tour de jeu pour parcourir 10 cm ; un tour de jeu pour embarquer la cargaison de la chaloupe et ses rameurs ; etc. Le navire ne peut lever l'ancre qu'au tour suivant la fin de ces opérations.