

Stefan Feld

KAISPEICHER

Une extension pour le jeu Speicherstadt

APERCU

Si vous avez pris du plaisir avec "Speicherstadt" et que vous vous êtes demandé, "et maintenant, quoi de neuf?" Vous vous demandez ce qui pouvait arriver d'autre dans le port de Hambourg, Kaispeicher est empli de nouveaux challenges. Cette extension inclut 50 nouvelles cartes, un nouveau mécanisme d'enchère intelligent et de vraies pièces en métal.

COMPOSANTS

50 nouvelles cartes commerce

pour bien les distinguer des anciennes cartes, toutes les nouvelles cartes sont marquées d'un "K" dans le coin inférieur droit.

12xHiver (A)



12xPrintemps (B)



12xEté (C)



12xAutomne (D)



1 carte
"Premier joueur"



9 cubes marchandises

3xchanvre (gris)



3xtissu (rose)



3xverre (bleu)



2 cartes
"Passe"



7 ouvriers (1 dans chacune des 5 couleurs de joueurs, 2 gris)



25 pièces en métal



MISE EN PLACE

- 1- Préparez le jeu "Speicherstadt" comme indiqué dans la règle de base.
- 2- Placez les **54 marchandises** dans le sac (y compris les 9 nouvelles)
- 3- Si vous le souhaitez, vous pouvez jouer avec les **pièces en métal** (mais placez les vieilles pièces à proximité si vous avez besoin de plus de pièces).
- 4- Comme dans le jeu de base, chaque joueur reçoit **5 pièces** de la réserve
- 5- Les **2 ouvriers gris** peuvent être placés à proximité, ils seront utilisés plus tard dans la partie.
- 6- Chaque joueur choisit une couleur et place **1 ouvrier** de cette couleur sur la case zéro de la **piste de score**
- 7- Les **4 ouvriers** restants de chaque couleur sont placés devant chacun de leur joueur respectif.
- 8- Placez à part la carte "Premier joueur" et les 2 cartes "Passe". Vous en aurez besoin plus tard dans la partie.
- 9- Prenez toutes les cartes commerce (les anciennes et les nouvelles) et classez-les par saison.
- 10- Selon le nombre de joueurs, retirez les cartes commerce d'automne suivantes de la pile, et défaussez-les dans la boîte. Vous n'en aurez plus besoin:
2 joueurs : Port/ Pompier de valeur 3/le Maire/ Camion
3 joueurs : Eglise des bâtelières (Flussschifferkirche)/ Pompier de valeur 3/Maire/ Camion
4 joueurs : Aucune carte n'est retirée
5 joueurs : Eglise des bâtelières (Flussschifferkirche)/ pompier de valeur 3/ Maire/ Camion
- 11- Procédez comme indiqué dans les règles de base, section 10 du chapitre de mise en place.
- 12- Le joueur étant allé le plus récemment à Hambourg reçoit la carte "Premier joueur".

SEQUENCE DE JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Chacune d'elles comprends 5 phases :

1) Approvisionnement 2) Demande 3) Achat 4) Expédition 5) Revenu

1) Approvisionnement

Prenez les cartes du dessus de la pioche et placez-les, face visible, de gauche à droite sur les cases eau. Comme d'habitude, le nombre de cartes révélées est égal au nombre de joueur+1. En plus, déposez le même nombre de cartes, face visible au-dessus du plateau de jeu. Il y a donc ainsi **deux fois plus de cartes** à choisir que dans le jeu de base.

2) Demande

Comme d'habitude, on commence avec le joueur qui a la carte "Premier joueur" puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place ses ouvriers sur la case la plus basse, au-dessus d'une carte de son choix. Mais vous avez en plus, l'option de réserver une carte de votre choix parmi celles placées au-dessus du plateau. Pour la réserver, prenez une de ces cartes et placez-la tout en bas du plateau, à droite, et placez un de vos ouvriers dessus. S'il y a déjà une ou plusieurs cartes "réservée(s)", la nouvelle carte réservée doit être placée au-dessus de la précédente. Cette phase prend fin quand tous les joueurs ont placé leurs ouvriers.

3) Achat

Comme dans le jeu de base, procédez à l'achat de chaque carte placée sur les cases "eau". Puis, on s'occupe de l'achat des cartes "réservées". On commence avec la carte la plus basse de la colonne. Cette ne peut être achetée que par le joueur qui a placé un ouvrier dessus. Si le joueur veut acheter la carte, il doit donner un nombre de pièces égal au nombre de cartes dans la colonne de cartes "réservées".

Si le joueur ne veut pas acheter la carte, il ne paie rien, et la carte est défaussée. Comme d'habitude, les ouvriers reviennent au joueur. La carte "réservée" suivante est alors mise en vente de la même façon, et ainsi de suite.

A la fin de cette phase, s'il reste des cartes au-dessus du plateau, elles sont défaussées.

4) Expéditions

La phase de chargement est gérée de la même façon que dans les règles de base en vendant des marchandises ou en les déplaçant sur des espaces appropriés.

5) Revenu

Chaque joueur reçoit maintenant **2 pièces** de la réserve. Les joueurs qui n'ont réalisé aucun achat lors de cette phase reçoivent **1 pièce de plus**. Après quoi, le premier joueur donne la carte "Premier joueur" au joueur à sa gauche et une nouvelle manche commence.

Exemple :

Le joueur noir peut acheter la carte en bas pour 3 pièces. Orange peut acheter sa carte réservée pour 2 pièces et bleu pour une.



FIN DU JEU

La fin du jeu est identique à la version de base.

Note : Si vous atteignez la case 39 de la piste de score, vous continuez sur la case zéro (40 points). A la fin du de la partie, ces 40 points sont simplement additionnés à votre score.

LES NOUVELLES CARTES COMMERCE

Toutes les cartes sont listées par ordre alphabétique de leur nom en anglais.

Les chiffres à droite du nom indiquent le nombre total d'exemplaires de cette carte dans le jeu, et les saisons dans lesquelles elles apparaissent.



Accountant (Comptable)

1: 0/0/0/1

A la fin de la partie, recevez **1 point de victoire en plus** pour chaque contrat, qu'il soit complété ou pas.



Carpet storage (Entrepôt de tapis)

1: 1/0/0/0

Dans la phase 4 (chargement) vous pouvez déposer autant de **cube rouge** (tapis) que vous voulez. Pour chaque cube remis à la **réserve**, vous marquez **2 points de victoire**.



Auction Hall (Salle des ventes)

1: 0/0/1/0

A n'importe quel moment de la partie, vous pouvez prendre **une marchandise** de votre choix de la réserve. Vous devez la charger immédiatement sur une de vos cartes. Vous devez ensuite **défausser** la carte Auction Hall.



City Hall (Mairie)

1: 0/0/0/1

A la fin du jeu, recevez **5 points** de victoire pour cette carte.

**Coffee break (Pause-café)**

1: 1/0/0/0

Quand vous achetez cette carte, vous prenez aussi les **deux cartes "Break"**. Vous pouvez alors passer durant la phase 2 en **défaussant** une carte Break au lieu de placer un ouvrier. Cela vous permet de retarder votre action et de placer votre ouvrier plus tard dans le tour. Après avoir joué les 2 cartes break, **défaussez** la carte pause-café.

**Contract (Contrat)**

6: 0/2/2/2

Pour les 3 nouveaux types de marchandises il y a des contrats correspondants :

3 petits contrats : 1 marchandise pour 4 points

3 contrats moyens : 2 marchandises pour 8 points; uniquement pour des contrats achevés.

**Counting office (Comptoir)**

2: 0/0/1/1

Il y a 2 nouveaux comptoirs. On ne peut marquer qu'un nombre maximum de points égal à la possession de 4 comptoirs, même si on en possède plus.

**Davidwache**

1: 0/0/0/1

A la fin de la partie, recevez **3 points de victoire** pour la carte Davidwache.

**Deichtorhallen**

1: 0/0/0/1

A la fin de la partie, recevez **1 point de victoire supplémentaire** pour chaque carte marchand. Seuls les 8 cartes qui convertissent des marchandises en pièces sont considérées comme des marchands.

**Dressmaker (Couturier)**

1: 1/0/0/0

En phase 4 vous pouvez vendre autant de **cubes rose** (tissu) au couturier. Pour chaque cube remis à la réserve, vous touchez **3 pièces**.

**Fireman (Pompier)**

5: 2/1/1/1

Il y a 5 cartes pompier supplémentaires, de valeur 1 à 5.

**Fire truck (Camion de pompier)**

1: 0/0/1/0

A chaque feu, le camion de pompier **double** la valeur d'un de vos pompiers.

**Fish Market (Halle aux poissons)**

1: 0/1/0/0

En phase 3, vous pouvez **défausser** la Halle aux poissons pour payer une carte au lieu de la payer en pièces.

**Gaffer (Souffleur de verre)**

1: 1/0/0/0

En phase 4, vous pouvez vendre autant de **cubes bleus** (verre) au verrier? pour chaque cube donné à la **réserve**, vous touchez **3 pièces**.

**Harbor Master (Maître du port)**

1: 0/1/0/0

En phase 4, vous pouvez convertir **2 marchandises** en une autre marchandise de votre choix aussi souvent que vous voulez. Echangez 2 marchandises de votre main contre une marchandise de la **réserve**.

**Harbor Tour (Tour du Port)**

1: 0/0/0/1

A la fin de la partie, recevez **1 point supplémentaire** pour chaque bâtiment qui vous fait marquer des points. Seules 9 cartes rentrent en ligne de compte, celles qui sont de valeur 1 à 5.

**Insurance (Assurance)**

1: 0/1/0/0

A chaque fois que vous marquez des points négatifs lors d'un feu, vous pouvez éviter ces points négatifs en payant **2 pièces** à la réserve.

**Light House (Phare)**

1: 0/1/0/0

A la fin de la partie, recevez 1 point de victoire pour le phare.

**Mayor (Maire)**

1: 0/0/0/1

A la fin du jeu, **doublez** la valeur de votre carte bâtiment de valeur la plus élevée. Il s'agit des cartes qui rapportent de 1 à 5 points de victoire.

**Music Hall (Salle de musique)**

1: 0/0/0/1

Touchez **4 points de victoire** à la fin de la partie.

**Press (Presse)**

1: 0/0/1/0

A la fin de la partie, recevez **1 point** pour chacun de vos pompiers.

**Roasting House (Torréfacteur)**

1: 0/1/0/0

En phase 4, vous pouvez donner autant de **cubes marrons** (café) au torréfacteur. Pour chaque cube remis à la réserve, touchez **2 points de victoire**.

**Ropemaker (Cordelier)**

1: 0/1/0/0

En phase 4, vous pouvez donner autant de **cubes gris** que vous voulez au cordelier. Pour chaque cube remis à la réserve, touchez **3 pièces**.

**Ruber Factory (Fabrique de caoutchouc)** 1: 1/0/0/0

En phase 4, vous pouvez défausser autant de **cubes blancs** (caoutchouc) à la fabrique de caoutchouc que vous le souhaitez.. Pour chaque cube défaussé, gagnez **2 points de victoire**.

**Ship (Bateau)** 6: 0/2/2/2

il y a 6 nouveaux bateaux :
- 3 avec un volume de marchandise de 1 (1 caisse)
- 3 avec un volume de marchandise de 2 (2 caisses)
Quand un bateau est révélé en phase 1, piochez autant de cubes marchandises du sac qu'il y a de caisse sur la carte, et placez-les sur la carte bateau.

**Smuggler (Contrebande)** 1: 0/0/1/0

Quand vous voulez pendant la partie, vous pouvez voler un **cube marchandise** sur n'importe quel **contrat incomplet** d'un adversaire. Vous devez charger cette marchandise aussitôt (sur une de vos cartes). Puis, **défaussez** votre carte contrebande..

**Snitch (Echange)** 1: 1/0/0/0

Juste avant la phase 3, vous pouvez **intervertir** la place d'un de vos **ouvriers** avec celui d'un autre joueur. Après cela, **défaussez** votre carte Snitch.

**Spice Storage (Marché aux épices)** 1: 1/0/0/0

En phase 4, vous pouvez attribuer autant de **cubes marchandises jaunes** (safran) à votre épicerie. Pour chaque cube rendu à la réserve, touchez **2 points de victoire**.

**Squad Leader (Chef d'escouade)** 1: 1/0/0/0

Une fois dans la partie, vous pouvez **doublez** vos points gagnés dans une phase incendie. Ensuite, **défaussez** votre carte Squad Leader.

**Storekeeper (Magasinier)** 1: 0/1/0/0

Quand vous recevez cette carte, prenez les **2 ouvriers gris** placés près du plateau de jeu. En phase 2, vous pouvez placer un les deux ouvriers gris en plus de vos ouvriers habituels (augmentant ainsi votre total d'ouvriers à ce tour). Par contre, ces ouvriers gris seront défaussés définitivement à la fin du tour.

Dès que vos deux ouvriers gris ont été utilisés, , défaussez votre carte Storekeeper.

**Tea House (Salon de thé)** 1: 1/0/0/0

En phase 4, vous pouvez attribuer autant de cubes marchandises que vous voulez au Salon de thé. pour chaque **cube vert** (thé) défaussé, gagnez **2 points de victoire**.

**Theater (Théâtre)** 1: 0/1/0/0

A la fin de la partie, recevez **2 points de victoire** si vous possédez le Théâtre.

**Thief (Voleur)** 1: 0/0/1/0

Dès que vous prenez cette carte, tous les autres joueurs doivent vous donner **une pièce**. Les joueurs sans pièce ne vous donnent rien. Ensuite, **défaussez** cette carte.

**Thrift Institution (Prêteur sur gage)** 1: 0/0/1/0

Dès que vous obtenez cette carte, vous recevez aussitôt 4 pièces de la réserve. Ensuite, défaussez cette carte.

**Truck (camion)** 1: 0/0/0/1

A tout moment dans la partie, vous pouvez prendre **3 marchandises** de vos contrats et les redistribuer comme vous voulez sur vos contrats. Puis, **défaussez** cette carte.

Credits

Author: Stefan Feld

Illustrations: Michael Menzel and Harald Lieske

Rule book and layout: Alfred Viktor Schulz

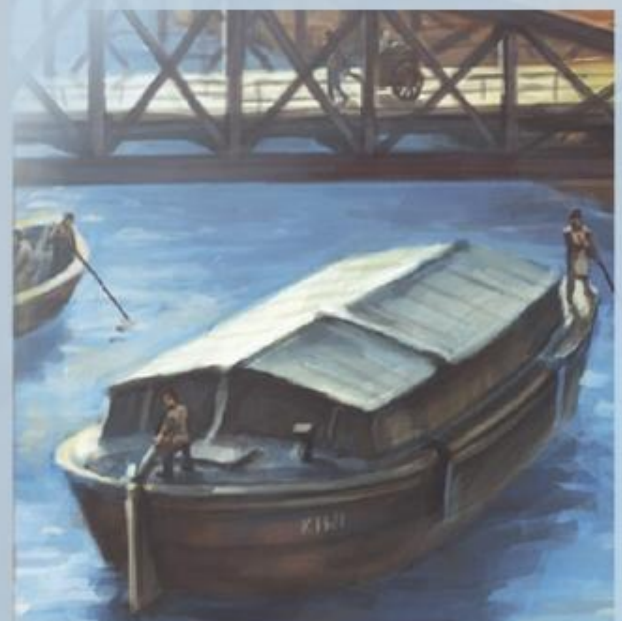
Rule book revision: David Marie

Box design: Hans-Georg Schneider

Copyright: © 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17,
21073 Hamburg, Germany
All rights reserved.
www.eggertspiele.de



Distribution: Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2,
61169 Friedberg, Germany
www.pegasus.de



Traduction française : Eric Flumian