

Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

NAUTICUS

But du jeu :

Les joueurs jouent le rôle d'entrepreneurs dans les domaines de la construction navale, du commerce et des transports. Vous êtes à la fois un propriétaire de chantier naval, un commerçant et un armateur. En tant que directeur du chantier naval, vous construisez des navires de différentes tailles. En tant que commerçant, vous achetez des produits pour les expédier sur vos navires achevés. Comme armateur vous obtenez des points de victoire pour les marchandises expédiées et les navires terminés. Le vainqueur est le joueur ayant gagné le plus de points après 5 tours de jeu (4 tours de jeu à 2 joueurs).

Matériel du jeu :

72 mâts :
- 4 types x 15 mâts avec des armoiries
- 12 mâts de la couronne

72 voiles :
- 4 types x 15 mâts avec des armoiries
- 12 voiles de la couronne

48 tuiles marchandises :
- 12 cafés
- 12 céréales
- 12 jarres de sel
- 12 poissons

28 ouvriers

42 pièces (26 de valeur 1 et 16 de valeur 5)

12 tuiles « passer » :
- 4 de -3 points de victoire
- 4 de -2 points de victoire
- 4 de -1 point de victoire

4 entrepôts

18 tuiles proues

Préparation :

Placer le plateau de jeu au centre de la table.

1 roue 8 tuiles action 1 plateau de jeu

1 tuile Ancre

4 marqueurs points de victoire

1 marqueur de tour

4 tuiles « action supplémentaire »

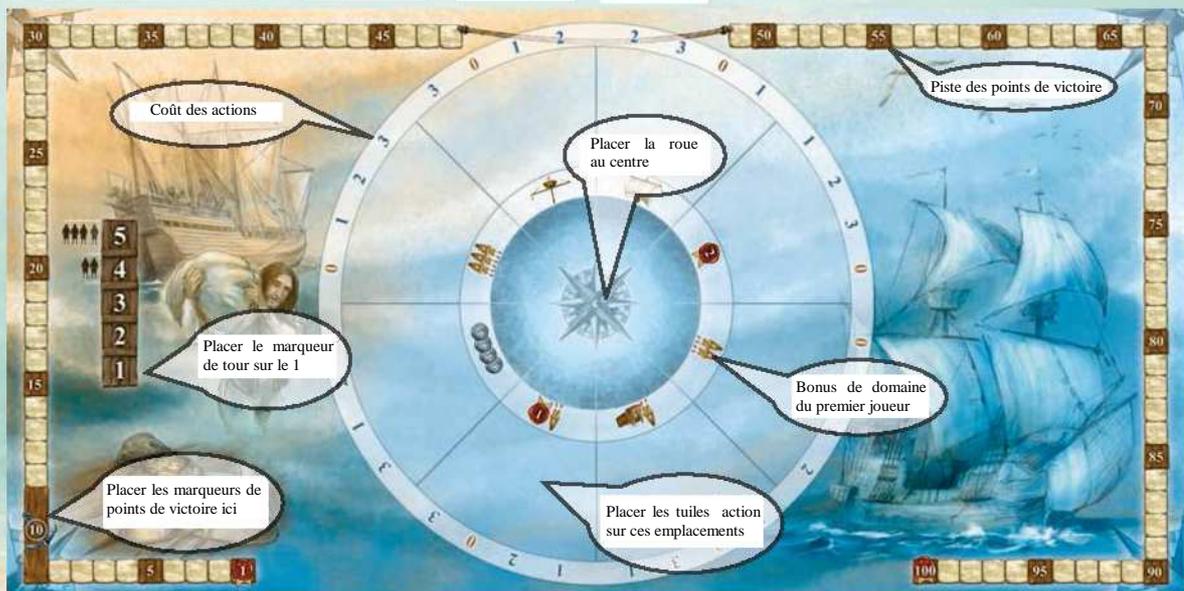
1 pion premier joueur

1 disque qui résume les points de victoire pour la fin de partie

9 tuiles centrales

18 tuiles poupes

18 tuiles navire



Le matériel suivant est placé sur le plateau :

- La roue est placée au centre du plateau. Au début du jeu, l'ancre de la roue est alignée avec le bonus 3 ouvriers.
- Le marqueur tour est placé sur le 1 de la piste de tours.
- Chaque joueur place son marqueur points de victoire sur le 10 de la piste des scores.



Le matériel restant est placé sur le plateau comme indiqué :

- Les ouvriers (cubes blanc) forment une réserve générale à côté du plateau.
- Les tuiles navires (navires, proues, poupes, parties centrales de coque, mâts et voiles) sont triées par types et forment 14 piles visibles à côté du plateau. (il est conseillé de regrouper les mâts, les voiles et les parties de coque pour chaque armoiries et de séparer les voiles et mâts de la couronne des autres voiles et mâts).
- Les marchandises sont également triées par type et placées dans 4 piles visibles à côté du plateau.
- Les pièces sont placées à côté du plateau.
- Les 8 tuiles action, la tuile ancre et le résumé des points de victoire de fin de partie sont mis de côté.

Au début du jeu, chaque joueur reçoit :

- 1 entrepôt
- 4 ouvriers qu'il place dans sa réserve personnelle à côté de son entrepôt
- 15 pièces qu'il place à côté de son entrepôt
- 1 tuile « action supplémentaire »
- 3 tuiles « passer » de valeurs -3, -2, -1 points de victoire (les empiler face visible à côté de l'entrepôt dans l'ordre -1, -2, -3 avec le -3 au-dessus)

Remarques sur le matériel de jeu :

- Les ouvriers, l'argent dans la réserve personnelle, les tuiles dans l'entrepôt, les marchandises déjà livrées, l'état des tuiles « passer », la tuile « action supplémentaire » sont des informations ouvertes. Le matériel doit être maintenu visible sur la table et le nombre exact est communiqué aux autres joueurs sur demande.
- Les ouvriers et l'argent de la réserve générale sont illimités. Dans le cas peu probable où, les pièces ou les ouvriers ne seraient pas suffisants, ils pourront être remplacés par tout autre matériel.
- Les tuiles navires et marchandises sont en nombre limités. Si une pile est épuisée, le joueur ne peut plus obtenir ces tuiles. Il est toujours permis de vérifier le nombre de tuiles encore disponibles.

Le premier joueur est le joueur le plus inexpérimenté et reçoit le marqueur de premier joueur. Le 2ème joueur reçoit 1 pièce supplémentaire. Dans une partie à 3 joueurs, le 3ème joueur reçoit 2 pièces et 1 ouvrier supplémentaire. Dans une partie à 4 joueurs, le 3ème joueur reçoit 1 pièce et 1 ouvrier supplémentaire, le 4ème joueur reçoit 2 pièces et 2 ouvriers supplémentaires

Remarque : à la fin de chaque phase action, le jeton premier joueur est transmis au joueur suivant dans le sens horaire.

Jeu :

La roue est placée au centre du plateau. Au début du jeu, l'ancre de la roue est alignée avec le bonus 3 ouvriers.

Le marqueur tour est placé sur la position 1 sur la gauche du plateau.

Chaque joueur place son marqueur sur le 10 de la piste des scores.

Les ouvriers forment une réserve générale à côté du plateau.

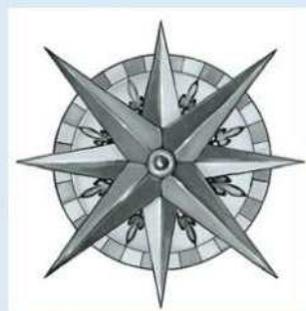
Les tuiles navires sont triées par types et forment 14 piles visibles à côté du plateau. Les marchandises sont également triées par type et forment 4 piles visibles à côté du plateau.

Les pièces sont disposées à côté du plateau.

Les 8 tuiles action, la tuile ancre et le résumé des points de victoire de fin de partie sont mis de côté.

Chaque joueur reçoit :

1 entrepôt, 4 ouvriers, 15 pièces, une tuile « action supplémentaire », 1 jeu de tuiles « passer »



Toutes les informations sur le propriétaire (ouvriers, pièces, tuiles, ...) sont visibles de tous.

Les ouvriers et les pièces dans la réserve générale sont illimités.

Les tuiles navires et marchandises sont limités à la quantité présente.

Le joueur le plus inexpérimenté est le premier joueur .

2^{ème} joueur reçoit une pièce de plus.

3^{ème} joueur reçoit 1 ouvrier et 2 pièces supplémentaires dans une partie à trois.

3^{ème} joueur reçoit 1 ouvrier et 1 pièce supplémentaire dans une partie à quatre.

4^{ème} joueur reçoit deux ouvriers et 2 pièces supplémentaires.

Principe du jeu

L'objectif principal dans NAUTICUS est centralisé sur les navires. Les navires achevés donnent des points de victoire en fin de partie et sont essentiels pour obtenir des points de victoire supplémentaires avec les marchandises. Il est possible de construire des navires de quatre tailles différentes (1, 2, 3 ou 4 tuiles de coque). Les gros navires rapportent plus de points de victoire et transportent plus de marchandises mais sont plus difficiles à construire. Chaque navire doit avoir des armoiries du même type pour ses mâts et ses voiles. NAUTICUS se joue en plusieurs tours. Dans une partie à trois ou quatre joueurs, cinq tours de jeu sont joués (4 tours de jeu à 2 joueurs). Chaque tour se compose d'exactly 7 phases d'action.

Les joueurs décident des actions jouées et l'ordre dans lequel elles sont exécutées. Au début d'une phase d'action le premier joueur choisit une action. Il effectue cette action puis les autres joueurs dans le sens horaire effectuent cette même action. Ainsi, tous les joueurs sont constamment impliqués dans la partie. Une fois que tous les joueurs ont joué ou passé l'action en cours, le premier joueur change et le nouveau sélectionne l'action suivante. A la fin d'un tour (7 actions différentes jouées), une phase intermédiaire a lieu, la roue d'actions est reconstituée pour le tour suivant et les points négatifs des tuiles « passer » restants aux joueurs sont déduits de leur score. Puis le tour suivant commence sauf s'il s'agit du 4ème ou 5ème tour selon le nombre de joueurs.

La règle d'or

Chaque fois qu'un joueur reçoit gratuitement une tuile (partie de navire ou marchandise), il doit obligatoirement placer cette tuile dans son entrepôt. Gratuitement signifie qu'il n'a pas dépensé de pièce.

Préparation d'un nouveau tour

- Le « marqueur tour » est avancé d'une position sur la carte principale (ne s'applique pas au début de la partie).
- La roue est tournée de sorte que l'ancre sur la roue s'aligne avec l'action de la tuile « ancre », qui a été placée sur la première action du tour précédent (ne s'applique pas au début de la partie).
- Une fois la roue alignée, la tuile ancre est retirée. Le premier joueur mélange les 8 tuiles action et les place autour de la roue face visible en commençant par la zone de l'ancre (les bonus doivent être visibles).

Tour de jeu

Un tour se compose de 7 phases d'action. Le premier joueur commence la première phase d'action en sélectionnant l'une des 8 tuiles action et exécute l'action (il peut également passer au lieu d'exécuter l'action sélectionnée). Puis le joueur suivant choisit d'exécuter cette action ou de passer. Cela continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu la possibilité d'effectuer l'action ou de passer. Alors cette phase d'action se termine, la tuile action est retournée et n'est plus disponible pour le reste du tour. Après la première phase de l'action du tour, la tuile « ancre » est placée sur la tuile action retournée.

Le marqueur « premier joueur » est passé au joueur suivant dans le sens horaire. Maintenant ce dernier choisit à son tour une action parmi les tuiles action restantes et décide s'il veut exécuter l'action ou passer. Une fois que tous les joueurs ont effectué l'action ou passé, la tuile d'action est retournée et le marqueur de premier joueur est passée au joueur suivant dans le sens horaire.

Cela continue jusqu'à ce que 7 des 8 tuiles action aient été retournées. Après la septième phase d'action, le tour est terminé et la huitième action restante n'est pas jouée.

Partie :

4 types de navires peuvent être construits :
1, 2, 3 ou 4 tuiles
Par navire : seulement 1 type d'armoiries sur le(s) mât(s) et le(s) voile(s)
2 joueurs: 4 tours de jeu
3 et 4 joueurs : 5 tours de jeu

Chaque tour se compose de 7 phases d'action.

Premier joueur choisit une action, l'exécute, puis les autres joueurs effectuent cette action. Le premier joueur change alors.

Fin de la phase : déterminer les actions pour la prochaine phase, les points négatifs des tuiles « passer » restantes sont déduites.

Règle d'or :

Lorsque vous obtenez une tuile gratuite (sans payer argent) , elle doit être placée dans l'entrepôt.

Préparer nouveau tour :

Avancer de marqueur de tour.

Tourner la roue de sorte que son ancre corresponde à la zone où se situe la tuile ancre du tour précédent.

Poser la tuile ancre de côté, mélangez les tuiles action et les poser de façon aléatoire, en commençant par la zone de l'ancre.

Tour de jeu

Tour = 7 phases d'action

Premier joueur : Sélectionner une action, effectuer l'action ou passer.

Les autres joueurs dans le sens horaire : Effectuer l'action ou passer.

Fin de la phase action :

Retournez une tuile action, poser la tuile ancre (1ère phase uniquement) sur la première action sélectionnée, passer le marqueur premier joueur au suivant, le nouveau premier joueur choisit la prochaine action, ...

Fin du tour :

Après 7 phases d'Action . La 8ème tuile action n'est pas activée.

Exécuter une action

1. Bonus

Le premier joueur qui choisit une action reçoit le bonus imprimé sur la roue sous cette action. Le premier joueur reçoit le bonus qu'il exécute l'action ou qu'il passe. Lorsque le premier joueur récupère le bonus, il pousse la tuile action vers le bas afin de couvrir le bonus. Puis il décide d'effectuer l'action ou non (exemple « acheter des parties de coque », ci-dessus).

Important: seul le joueur qui a choisit l'action peut recevoir le bonus, les autres joueurs effectuent l'action ou passent uniquement.

Exécuter une action

Bonus

Le premier joueur reçoit le bonus imprimé de l'action sélectionnée, indépendamment du fait qu'il exécute l'action ou passe. Les autres joueurs n'utiliseront pas le bonus de cette action.



Exemple: Le joueur A est le premier joueur choisit l'action "acheter des parties de coque". Il obtient le bonus imprimé de cette action (2 PV). Puis il pousse la tuile action vers le bas afin de couvrir le bonus.

Bonus possibles (dans l'ordre dans lequel ils sont imprimées) :

- 3 ouvriers : le premier joueur reçoit 3 ouvriers de la réserve générale et les place dans sa réserve personnelle.
- 1 mât : le premier joueur reçoit gratuitement un mât «normal» (pas un mât de la couronne) de son choix et le place dans son entrepôt (voir la règle d'or).
- 1 voile : le premier joueur reçoit gratuitement une voile « normale » (pas une voile de la couronne) de son choix et la place dans son entrepôt.
- 2 points : le premier joueur reçoit 2 points de victoire et déplace immédiatement son marqueur sur la piste de score en conséquence.
- 2 ouvriers : le premier joueur reçoit 2 ouvriers de la réserve générale et les place dans sa réserve personnelle.
- 1 ouvrier + 1 marchandise : le premier joueur reçoit 1 ouvrier de la réserve générale et le place dans sa réserve personnelle. De plus, il reçoit 1 marchandise de son choix qu'il place dans son entrepôt.
- 1 ouvrier + 1 point de victoire : le premier joueur reçoit 1 ouvrier de la réserve générale et le place dans sa réserve personnelle. De plus, il reçoit 1 point de victoire et avance immédiatement de 1 sur la piste de score.
- 4 pièces : le premier joueur reçoit 4 pièces

2. Ouvriers bleus sur la roue

Sur la roue des ouvriers en tenue bleue sont dessinés. Chaque section, à l'exception de la section ancre, contient 1, 2 ou 3 ouvriers. Si une action est choisie, ce sont ces ouvriers qui sont affectés à l'action sélectionnée et tous les joueurs qui effectuent cette action peuvent utiliser ces ouvriers.

Important : contrairement aux ouvriers représentés par des cubes, vous ne recevez pas ces ouvriers de la réserve générale. Ces 0, 1, 2 ou 3 ouvriers ne sont disponibles que pour la mise en oeuvre de l'action sélectionnée. Si un joueur n'utilise pas tous les ouvriers ou choisit de passer, il perd ces ouvriers.

Bonus

- 3 ouvriers : le 1er joueur reçoit 3 ouvriers.
- 1 mât/voile : le 1er joueur reçoit une tuile mât ou voile normal (pas de mât/voile de la couronne).
- 2 points de victoire : le 1er joueur reçoit 2 points de victoire.
- 2 ouvriers : le 1er joueur reçoit deux ouvriers.
- 1 ouvrier et 1 marchandise : le 1er joueur reçoit 1 ouvrier et 1 marchandise.
- 1 travailleur et 1 point de victoire : le 1er joueur reçoit 1 travailleur et 1 point de victoire.
- 4 pièces : le 1er joueur reçoit 4 pièces.

Ouvriers bleus sur roues

Ces ouvriers sont disponibles à tout joueur qui choisit cette action. Ils sont obtenus, non pas comme des cubes, mais seulement «virtuellement», vous pouvez les utiliser que pour l'action en cours.

3. Les actions

3.1 Généralités sur les actions

- Quand une action est choisie, tous les autres joueurs pourront la jouer après le premier joueur dans le sens horaire. Aucune action est obligatoire. Si un joueur passe, il retourne l'une de ses 3 tuiles « passer » sur le côté de la couronne. Il est conseillé dans ce cas de retourner la tuile -3, puis la tuile -2 et enfin la tuile -1 (le dos montre une couronne dont le sens est expliqué dans « 3.2.2.4 Evaluation de la couronne »).
- Chacune des 8 actions peut être utilisée plusieurs fois par les joueurs dans une même phase d'action. Cependant, il faut un ouvrier pour chaque utilisation de l'action. Les ouvriers bleus représentés sur la roue pourront être utilisés pour effectuer l'action. Si un joueur souhaite utiliser l'action plus de fois que le nombre d'ouvriers bleus disponibles, alors il devra utiliser des ouvriers de sa réserve personnelle.
- 4 tuiles action ont un fond bleu, les 4 autres ont un fond beige. Les chiffres 0 à 3 sur le pourtour de la roue ne concernent que les tuiles action bleues. Les actions bleues permettent d'acheter des tuiles parties de navire ou marchandises. Cela coûte non seulement des pièces, mais aussi des ouvriers. Le prix d'une tuile partie de navire ou marchandise est indiqué en face de l'élément à acheter. Pour les actions beige, il n'y a pas besoin d'argent, par conséquent les chiffres pour ces actions n'ont pas de sens.
- Les prix indiqués sont ceux pour le premier achat d'un type de tuile.
- Si dans l'action, un joueur veut acheter plusieurs tuiles identiques, chaque tuile identique supplémentaire coûte 4 pièces (et 1 ouvrier) quel que soit le prix réel de la première tuile achetée.
- Si dans l'action le joueur achète les 4 tuiles parties de navire ou marchandise différentes, il reçoit gratuitement une tuile supplémentaire disponible sur la tuile action (sans utiliser d'ouvrier).
- Rappel : toutes les tuiles obtenues gratuitement doivent être placées dans l'entrepôt. Les ouvriers ne sont pas considérés comme des coûts. Une tuile que vous achetez pour 0 pièce est considérée comme gratuite même si vous utilisez un ouvrier. Par conséquent, vous pouvez utiliser immédiatement (sans passer par l'entrepôt) que les tuiles coûtant des pièces (voir aussi les explications de chaque action).

Généralités sur les actions

L'exécution d'action n'est pas obligatoire. Si un joueur passe, il retourne sa première tuile « passer » disponible.

Les actions peuvent être utilisées par un joueur plusieurs fois. Chaque utilisation coûte 1 ouvrier. Si vous utilisez tous les ouvriers bleus imprimés, vous devez prendre des ouvriers de votre réserve.

Les tuiles action bleue coûtent des pièces supplémentaires. Les frais exacts sont déterminés par les chiffres 0 à 3 sur le pourtour de la roue. Les tuiles action beige ne coûtent pas de pièce, les chiffres n'ont pas de sens pour ces tuiles.

Les tuiles parties de navire ou marchandise achetées doivent être différentes. Le prix d'achat d'une tuile du même type est de 4 pièces supplémentaires.

L'achat de 4 tuiles parties de navire ou marchandise différentes permet de recevoir gratuitement une tuile supplémentaire disponible sur la tuile action.

Les tuiles parties de navire ou marchandise gratuites sont stockées dans l'entrepôt. Les tuiles parties de navire ou marchandise payées avec des pièces peuvent être utilisées immédiatement.



Exemple:

Le premier joueur choisit l'action "Acheter des parties de coque". Il reçoit un bonus de 2 points de victoire et pousse la tuile d'action vers le bas pour couvrir le bonus. Puis il exécute l'action "Acheter des pièces de coque". Il achète les quatre parties de coque, doit payer 6 pièces et employer 4 ouvriers. 2 ouvriers bleus sont à sa disposition sur la roue, donc il doit encore utiliser des ouvriers de sa réserve personnelle et de les remettre à la réserve générale. Parce qu'il a acheté toutes les parties de coque, il prend une tuile de partie de coque de son choix gratuitement, et la met dans son entrepôt.

Puis c'est au joueur suivant de jouer. Il achète une proue et une poupe et paye $1 + 3 = 4$ pièces pour ces tuiles. Comme il utilise les deux ouvriers bleus disponibles, il n'a pas besoin d'ouvrier de sa réserve personnelle.

Le troisième joueur achète une tuile partie de coque pour 0 pièce et la met dans sa réserve personnelle. Il ne doit pas payer de pièce et n'utilise pas d'ouvrier de sa réserve personnelle car il y a les deux ouvriers bleus de la tuile action qui sont disponibles. L'ouvrier non utilisé est perdu.

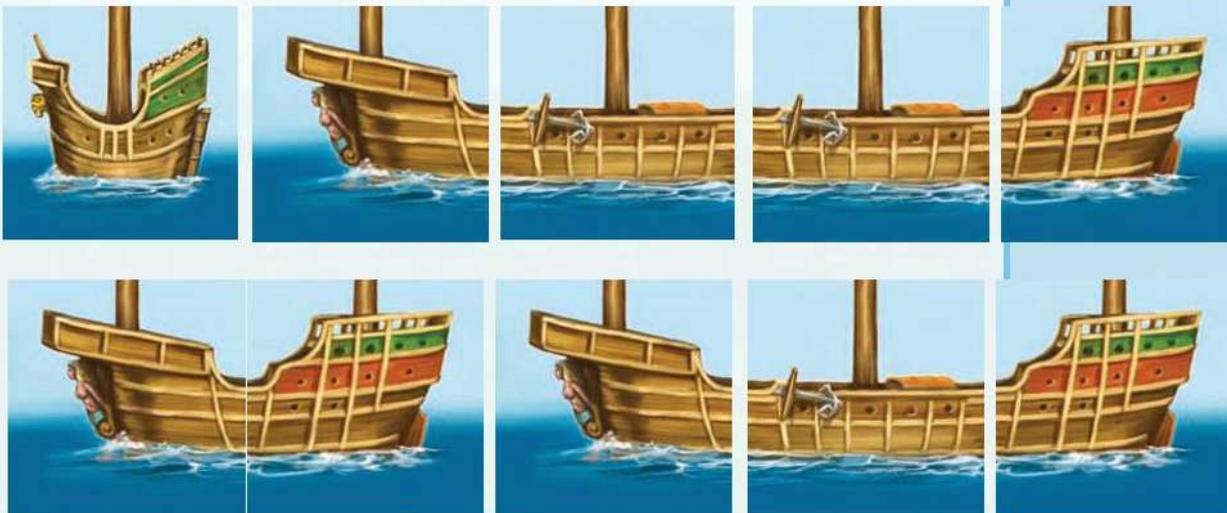
3.2 Les actions individuelles

3.2.1 Actions payantes (tuiles action bleus)

Les chiffres 0 à 3 imprimés sur le pourtour de la roue à côté des tuiles action sont utilisés que pour les 4 actions payantes. « Payant » signifie que chaque achat effectué coûte 0 à 4 pièces et 1 ouvrier.

3.2.1.1 Acheter des parties de coque

Les parties de coque sont la base de tous les navires. Sans les mâts, les voiles et les marchandises ils ne peuvent pas être utilisés efficacement. Dans NAUTICUS, 4 tailles différentes de navires peuvent être construits. Pour le plus petit navire, il y a une tuile coque complète. Les autres navires sont constitués d'une proue, d'une poupe et entre ces 2 parties de coque de 0, 1 ou 2 parties de coque centrale.



Quand des tuiles parties de coques sont achetées, les tuiles gratuites doivent être placées dans l'entrepôt (voir la règle d'or), et les autres sont placées directement dans le chantier naval du joueur. Une fois qu'un joueur a mis en place la proue et la poupe d'un navire, il n'est plus possible d'insérer de nouvelle tuile de partie de coque. Les navires de 3 ou 4 tuiles de parties de coque peuvent être construits à partir d'un seul côté, ou commencent dans le milieu. Donc vous ne pouvez pas laisser un espace entre une proue et une poupe avec 1 ou 2 espaces afin d'y construire plus tard un navire 3 ou 4 tuiles de parties de coque. Si vous posez une proue et une poupe avec un espace entre les 2 tuiles dans le chantier naval, vous disposez de deux navires en construction. Il n'est pas possible d'en faire un navire unique plus tard.

Remarque : la coque d'un navire peut être construite en plusieurs fois.

Actions individuelles

Actions payantes

Ce coût par utilisation 1 ouvrier ainsi que 0 à 4 pièces.

Acheter des parties de la coque

Il y a une coque, proue, poupe et une partie centrale de coque.

Avec une tuile coque, la coque du navire est toujours composée d'une tuile.

Les parties arrière, avant et centrale peuvent être combinés pour former des navires de tuiles 2, 3 ou 4 tuiles.

Les parties de coque que vous n'avez pas à mettre dans votre réserve personnelle peuvent être placés (sur le chantier naval) directement sur la table.

Toutes les parties de coque qui sont placés sur le chantier ne peuvent pas être déplacés ou retirés plus tard.

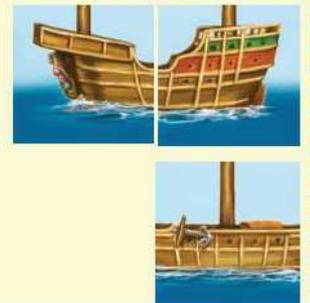
Un navire avec une proue et une poupe, ne peut plus être réduit ou augmenté.

1 2 3 0



Exemple:

Le joueur A achète les 4 parties de coque pour 4 ouvriers et 6 pièces. Il reçoit une autre partie de coque comme bonus. Il opte pour une deuxième tuile coque. Les deux tuiles coques sont placées dans sa réserve personnelle parce qu'elle ont coûté 0 pièce. Il fait un navire de 2 tuiles avec la proue et la poupe. La partie centrale est mise à côté pour commencer un autre navire. Il rajoutera plus tard d'autres tuiles de coque pour construire un navire de 3 ou 4 tuiles.



3.2.1.2 Acheter des mâts

Il y a 5 types de mâts qui se distinguent par leurs armoiries sur les drapeaux. Seuls 4 de ces types de mâts peuvent être achetés à l'aide de cette action. Les mâts de la couronne ne peuvent pas être achetés, ils ne peuvent être obtenus que comme une récompense pour les navires achevés (voir page 10 « 4 Récompenses pour les navires achevés »). Les mâts achetés (payant) peuvent être construits immédiatement sur les coques des navires déjà achetés par le joueur. Le fait que les coques des navires soient terminées ou non n'a pas d'importance. Toutefois, un navire ne peut avoir qu'un seul type de mât (les différentes armoiries ne peuvent pas être mélangées, sauf : les armoiries de la couronne qui sont des jokers et pourront être combinés à n'importe quel autre mât). Les mâts achetés que le joueur ne peut pas ou ne veut pas poser sur les coques doivent aller dans l'entrepôt comme les mâts gratuits.



Exemple:
Le joueur A achète un mât rouge et vert « baleine » pour 0 pièce et 2 mâts verts pales « bateau avec ancre », un pour un pièce, et le second pour 4 pièces. Il doit donner 3 ouvriers. Le mât « baleine » doit être stocké, les deux mâts « bateau avec ancre », il peut immédiatement les mettre sur son navire.

3.2.1.3 Acheter des voiles

Il y a 5 types de voiles, qui se distinguent par leurs armoiries. Seuls 4 de ces types de voiles peuvent être achetées avec cette action. Les voiles de la couronne ne peuvent pas être achetées, elles ne peuvent être obtenues que comme récompense pour les navires achevés (voir page 10 « 4 Récompenses pour les navires achevés »). Les voiles achetées (payant) peuvent être immédiatement placées sur des mâts avec les mêmes armoiries (sauf : les voiles de la couronne qui sont des jokers et pourront être placées sur n'importe quel mât). Les voiles achetées que le joueur ne peut pas ou ne veut pas mettre directement sur des mâts doivent aller dans l'entrepôt comme les voiles gratuites.



Le navire est correctement achevé avec des mâts et voiles (armoiries « bateau avec ancre » et de la Couronne)



Bien que les armoiries « roue » jaune-brun sont situées sur un mât avec une voile de la couronne. A cause du mât avec les voiles aux armoiries « bateau avec ancre », le navire n'a pas été correctement achevé.

Acheter des mâts

Seuls les 4 mâts réguliers peuvent être achetés, pas le mât de la couronne.

Les mâts de la couronne, vous pourrez les obtenir en récompense des navires achevés.

Les mâts payés peuvent être construits directement sur des coques déjà en chantier, que la coque soit terminée ou non.

Sur chaque navire, un seul type de mât peut être utilisé. (sauf les mâts de la couronne qui sont des jokers).

Acheter des voiles

Seuls les 4 voiles régulières peuvent être achetées, pas la voile de la couronne. Les voiles de la couronne sont obtenues en récompense des navires achevés.

Les voiles payées peuvent être placées directement sur des mâts avec les mêmes armoiries dans un chantier naval. Chaque navire ne peut utiliser qu'un type de mât et de voile. (sauf : les mâts et les voiles de la couronne, qui sont des jokers)

3.2.1.4 Achat de marchandises

L'achat de marchandise fonctionne de la même façon que l'achat de parties de navires. Les marchandises achetées (payant) peuvent être placées directement sous des parties de coque, y compris de navires inachevés. Chaque tuile de la coque peut stocker sous elle uniquement une marchandise. Des marchandises de types différents peuvent être chargés sur un bateau. Les marchandises chargées sur un navire ne peuvent pas être transférées sur d'autres navires. Les marchandises peuvent être livrées avec l'action « Livrer des marchandises » (voir page 9 « 3.2.2.3 Livrer des marchandises »).



Acheter des marchandises

Les marchandises payées peuvent être placées directement sous les parties de la coque dans le chantier.

Chaque partie de la coque peut avoir uniquement une marchandise, que le navire soit achevé ou non.

Un navire peut transporter des produits identiques et/ou différents.

Les marchandises ne peuvent pas être déplacées. Elles quittent le navire seulement avec l'action « Livrer des marchandises ».



Exemple :

Le joueur A achète quatre marchandises : des poissons, des céréales et deux cafés. Le deuxième café lui coûte 4 pièces. Il a besoin de 4 ouvriers et de 7 pièces. Il pose directement un café et les céréales sous 2 parties de coque dans le chantier. Le café et le poisson sont mis dans la réserve du joueur A, mais il pourrait aussi mettre le poisson sur la coque disponible. Dans certaines circonstances, il pourrait être utile pour le joueur A d'acheter le sel pour 3 pièces, au lieu du deuxième café pour 4 pièces, et obtenir un café gratuit comme bonus pour l'achat des quatre types de marchandises. Il aurait économisé 1 pièce, mais il aurait dû mettre les 2 tuiles de café dans sa réserve, car ils coûtaient tous les deux 0 pièce.

3.2.2 Actions gratuites (tuiles beiges)

Les chiffres 0 à 3 à côté des tuiles beiges n'ont pas d'utilité pour les 4 actions gratuites. « Gratuit » signifie que ces actions n'ont pas besoin de pièce pour être récupérées. Cependant, il est toujours nécessaire d'utiliser un ouvrier pour chaque action effectuée.

3.2.2.1 Transport (de l'entrepôt vers le chantier naval)

Dans l'entrepôt, les joueurs collectent toutes les parties de navires et les marchandises qu'ils ont reçu gratuitement ou qu'ils ne voulaient pas construire directement dans le chantier naval. Chaque partie de coque, chaque voile et chaque marchandise prend exactement une case, les mâts prennent 2 cases. A tout moment vous pouvez réorganiser l'entrepôt comme vous le souhaitez (si vous voulez, par exemple, stocker un mât, mais il n'y a pas 2 cases côte à côte). Mais si l'entrepôt est plein, vous ne pourrez plus y stocker de nouvelles tuiles.

Avec l'action « Transport », le joueur déplace autant de parties de navires et de marchandises qu'il le souhaite dans le chantier naval. Chaque tuile déplacée nécessite l'utilisation d'un ouvrier. Les tuiles peuvent être utilisées sur des navires existants ou être utilisées pour en construire de nouveaux.



3.2.2.2 Retirer de l'argent

Par cette action, les joueurs obtiennent de l'argent de la réserve générale. Pour chaque ouvrier joué, le joueur reçoit 2 pièces.



Actions gratuites

Elles ne coûtent pas d'argent, mais l'utilisation d'un ouvrier est encore nécessaire.

Transport de l'entrepôt vers le chantier naval

L'entrepôt dispose de 12 emplacements. Chaque tuile prend un espace de stockage, les mâts en prennent 2.

Son entrepôt peut être réorganisé à tout moment. Si l'entrepôt est plein, plus rien ne peut plus être stocké.

Avec cette action, les tuiles sont déplacées de l'entrepôt vers le chantier pour construire ou achever des navires et les charger de marchandises.

Pour chaque tuile qui est déplacée de l'entrepôt vers le chantier, un ouvrier est nécessaire.

Retirer de l'argent

Pour chaque ouvrier joué, le joueur récupère deux pièces de la réserve générale.

3.2.2.3 Livrer des marchandises

Cette action ne peut être effectuée que par les joueurs qui ont au moins un navire achevé (coque + mâts) + voile(s)) qui est entièrement chargé de marchandises (c'est à dire une marchandise sous chaque partie de coque). Si un joueur choisit de livrer des marchandises, il peut le faire pour n'importe quel nombre de navires complets et entièrement chargés. Mais il doit toujours livrer la totalité de la cargaison des navires. Pour chaque marchandise livrée un ouvrier doit être utilisé, les livraisons partielles ne sont pas possibles. Si un joueur ne peut pas livrer toutes les marchandises d'un grand navire parce qu'il n'a pas assez d'ouvriers disponibles ou qu'il ne souhaite pas les utiliser, il ne peut pas livrer les marchandises de ce navire. Les marchandises livrées sont placées à droite de l'entrepôt. Ces marchandises rapporteront des points de victoire en fin de partie. Plus le nombre de marchandises livrées est important plus ça rapporte de points (voir « Fin du jeu »). Une fois qu'un navire a été déchargé, il peut à nouveau être chargé avec des marchandises grâce aux tuiles action « Achat de marchandises » ou « Transport ».

3.2.2.4 Evaluation de la Couronne

Avec cette action, vous pouvez obtenir des points de victoire. Le nombre de points de victoire qu'il est possible de recevoir dépend du nombre d'ouvriers employés et du nombre de couronnes visibles du joueur. Si un joueur choisit cette action, il compte d'abord toutes ses couronnes visibles. Le joueur reçoit par ouvrier la somme des couronnes sur les voiles, les mâts et les tuiles « passer » retournées (les couronnes du chantier naval et de l'entrepôt sont prises en compte). Les points sont immédiatement marqués sur la piste des scores.

Important : un joueur peut recevoir un maximum de 15 points de victoire par tour en utilisant cette action.

Sauf : si l'action supplémentaire (voir page 10 « 5 Action supplémentaire ») est utilisée, un joueur peut marquer 2 fois 15 points maximum en un tour.



Livrer des marchandises

Seulement, si au moins un navire est achevé et entièrement chargé avec des marchandises. La cargaison complète d'un navire doit être livrée. Un ouvrier est nécessaire pour chacune des marchandises livrées. Les marchandises livrées sont posées à côté de l'entrepôt. Vous obtenez des points de victoire en fin de partie, en fonction du nombre de produits de chaque type. Les navires déchargés peuvent être à nouveau chargés.

Evaluation de la Couronne

Pour chaque ouvrier employé, récupérer autant de points de victoire que vous possédez de couronnes visibles.

Les couronnes sont sur les mâts et les voiles et sur le dos des tuiles « passer ».

Vous pouvez recevoir un maximum de 15 points de victoire par tour par cette action. (sauf : action supplémentaire)

Exemple:

Le joueur B a un mâts de la couronne sur un navire et une couronne dans sa réserve. En plus, il a retourné une tuile « passer ». Il utilise les deux ouvriers bleus qui sont actuellement affectés à cette action et un ouvrier de sa réserve. Il reçoit $3 \times 3 = 9$ points de victoire et déplace son marqueur sur la piste de score.

Si'il avait utilisé deux autres ouvriers, il aurait reçu le montant maximum de 15 points de victoire.

3 Passer

Un joueur peut choisir de ne pas effectuer une action et passer. Ce n'est pas nécessairement un mauvais choix, car chaque fois qu'un joueur passe, il peut retourner un de ses jetons « passer ». A la fin d'un tour, tous les joueurs perdent un nombre de points de victoire qui est fonction du nombre de tuiles « passer » non retournées. Un joueur qui n'a pas retourné de tuile « passer » dans un tour perd un total de 6 points de victoire. Un joueur a passé une fois réduit sa perte à 3 points de victoire. Il est donc souvent utile de passer au moins une fois à chaque tour. De plus les tuiles « passer » retournés donne une couronne qui peut rapporter des points de victoire supplémentaires pour l'action «Evaluation des couronnes ».

Rappel : si le premier joueur choisit de passer, il reçoit tout de même le bonus correspondant à l'action qu'il a choisi.

Passer

Celui qui ne réalise pas d'action retourne une tuile de passe.

A la fin de chaque tour, pour les tuiles « passer » qui n'ont pas été retournées, des points de victoire sont perdus.

Chaque tuile retournée fournit une couronne pour l'action d'évaluation de la couronne.

Le premier joueur obtient le bonus de l'action sélectionnée même s'il ne réalise pas l'action principale.



4 Récompenses pour les navires achevés

A chaque fois qu'un joueur achève un navire, il interrompt son tour et reçoit immédiatement une ou plusieurs récompenses. Un navire est achevé lorsque toutes ses parties du navire sont construites. Un navire de taille 1 est complet, s'il a 1 coque, 1 mât et une voile. Un navire de taille 4 est complet si il a 4 parties de coque (proue + 2 parties centrales + poupe), 4 mâts et 4 voiles. La marchandise n'a rien à voir avec l'achèvement des navires. Pour chaque mât du navire achevé le joueur reçoit une récompense.



1 mât de la couronne :
le joueur reçoit dans son entrepôt 1 mât de la couronne



1 voile de la couronne :
le joueur reçoit dans son entrepôt 1 voile de la couronne



3 points de victoire :
le joueur marque immédiatement 3 points de victoire



7 pièces :
le joueur prend 7 pièces de la réserve générale



3 ouvriers :
le joueur prend 3 ouvriers de la réserve générale



2 marchandises :
le joueur reçoit deux marchandises différentes et les met dans son entrepôt

Chaque récompense peut être choisie au maximum de 2 fois par navire achevé. Si un joueur termine un navire de taille de 4, il peut par exemple prendre 2 mâts de la Couronne et 2 voiles de la Couronne ou 4 récompenses différentes. Le choix des récompenses est libre, tant que le joueur ne choisit pas plus de 2 récompenses identiques.

Important : si un navire est achevé, le tour du joueur en cours est interrompue et les récompenses reçues. Si par exemple, cela se produit pendant l'action « Transport » et que le joueur prend comme récompense (par exemple) une voile de la couronne qui va ensuite dans l'entrepôt, il peut continuer à utiliser l'action « Transport » en cours et placer la voile nouvellement acquise dans un navire. Si ce navire est terminé il lui rapportera encore des récompenses. Les tuiles navire / marchandises pièces ou les ouvriers obtenus comme récompenses peuvent être immédiatement utilisés pour d'autres actions.

5 Action supplémentaire

Chaque joueur commence la partie avec une tuile « Action supplémentaire ». Cette dernière peut-être utilisée qu'une seule fois dans le jeu pendant le tour du joueur, l'utilisation de l'action supplémentaire avant ou après l'action courante modifie légèrement les règles.

Tout d'abord, le joueur reçoit 2 ouvriers de la réserve générale. Puis il sélectionne l'une des 8 actions et l'exécute selon les règles suivantes : pour les actions « Payant », chaque tuile a un coût de 2 pièces (si vous achetez des tuiles différentes vous paierez 2 pièces pour chaque, pour des tuiles identiques vous paierez 4 pièces et si vous achetez les 4 types de tuiles vous obtenez une tuile gratuitement). Les autres règles sont inchangées : l'utilisation de l'action nécessite un ouvrier par achat. Une fois l'action supplémentaire effectuée, la tuile « Action supplémentaire » est défaussée dans la boîte.

Important : l'action supplémentaire ne provoque pas le retournement de la tuile action choisie, et le joueur peut aussi choisir une tuile action déjà retournée.

Remarque : Il est généralement conseillé de conserver l'action supplémentaire pour le dernier tour, afin que vous puissiez réagir à un ordre des actions ne vous convenant pas.

Récompenses pour les navires achevés

Une fois qu'un joueur complète un navire, il reçoit immédiatement de nombreuses récompenses.

6 récompenses différentes :

Mât de la couronne : le joueur prend un mât de la couronne

Voile de la couronne : le joueur prend une voile de la couronne

3 points de victoire : le joueur gagne 3 points de victoire

7 pièces : le joueur reçoit sept pièces

3 ouvriers : le joueur reçoit 3 ouvriers

2 marchandises : le joueur reçoit deux marchandises différentes

Chaque récompense peut être sélectionnée au maximum 2 fois par navire.

Le joueur peut utiliser les récompenses dès qu'il les reçoit.

Action supplémentaire

Une fois dans le jeu, chaque joueur peut également effectuer une action supplémentaire durant son tour.

Lors de l'activation de l'action supplémentaire, le joueur reçoit deux ouvriers de la réserve générale et effectue l'une des 8 actions.

Pour les actions payantes, le prix de base par partie de navire / marchandise est de 2 pièces. Toutes les autres règles pour effectuer une action restent valables.

6 Fin de la phase action

Une fois que tous les joueurs ont terminé l'action sélectionnée par le premier joueur, la phase action se termine. Le premier joueur retourne la tuile d'action sur son dos, ce qui rend l'action indisponible pour ce tour (sauf action supplémentaire). A la fin de la première des phases action, la tuile « ancre » est placée sur la première tuile retournée (voir « Fin de tour»). Là, elle va rester à cet endroit jusqu'à la fin du tour. Le premier joueur donne le marqueur premier joueur au joueur à sa gauche. S'il y a au moins 2 tuiles action non utilisées, une nouvelle phase action commence.

Après 7 phases action, il ne reste qu'une seule tuile action visible et le tour est terminé.

Fin du tour

Une fois les 7 phases action jouées et qu'une seule tuile action est visible alors le tour se termine. Ensuite, les valeurs des tuiles « passer » non retournées pour chaque joueur sont déduites de leurs score (dans le cas peu probable où un joueur descend en dessous de 0 point de victoire, les points sont comptés en négatif). Les tuiles « passer » sont de nouveau mises face numérotée visible. Ainsi, chaque joueur commence avec potentiellement 6 point de pénalités potentiels et aucune couronne de visible pour le prochain tour. Le marqueur de tour est avancé (voir « Fin de jeu»).

S'il y a encore au moins 1 tour à jouer, la roue est réorientée de manière à ce que son ancre coïncide avec la tuile « ancre » de la première action choisie dans le tour précédent. Le premier joueur retire la tuile « ancre », mélange face cachée les 8 tuiles action, les mélange et les place au hasard en commençant par la section correspondant à l'ancre.

Le premier joueur commence un nouveau cycle de 7 phases action dans lequel il sélectionne l'une des 8 actions.

Remarque : Il n'y a pas de revenus réguliers d'argent ou d'ouvriers, le joueur doit utiliser ce qu'il reçoit des actions, des récompenses et des bonus.

Fin du jeu

Le jeu se termine après le 5ème tour dans une partie à 3 à 4 joueurs ou après le 4ème tour à 2 joueurs. Tous les joueurs gagnent des points pour leurs navires achevés et les marchandises livrées. Mais aussi pour l'argent, les ouvriers non utilisés, les parties de navires sur le chantier et dans l'entrepôt, les marchandises non livrées. Le disque des points de victoire résume les décomptes.

Points de victoire pour les marchandises livrées

Les marchandises livrées sont regroupées en fonction de leur type. Pour chaque lot de marchandises identiques, le joueur reçoit les points de victoire suivants :

- lot de 1 marchandise : 2 points de victoire
- lot de 2 marchandises : 5 points de victoire
- lot de 3 marchandises : 9 points de victoire
- lot de 4 marchandises : 14 points de victoire
- lot de 5 marchandises : 20 points de victoire

Pour chaque marchandise supplémentaire rajouter 5 points de victoire

Fin de la phase action

Une phase d'action se termine lorsque chaque joueur a effectué ou passé l'action. La tuile action est retournée. Après la première phase d'action, la tuile « ancre » est placée sur la première tuile retournée et y reste jusqu'à la fin du tour. Passer le marqueur premier joueur au joueur à gauche du premier joueur.

Le nouveau premier joueur commence la nouvelle phase d'action et la dirige jusqu'à son terme.

Fin du tour

Le tour se termine après sept phases d'action.

Compter les tuiles « passer » : Chaque joueur perd des points de victoire selon les tuiles « passer » non retournées (un nombre négatif de points de victoire est possible). Puis : toutes les tuiles « passer » sont retournées sur le côté avec les points négatifs visibles.

Avancer le marqueur de tour.

Tourner la roue : l'ancre sur la roue doit être alignée avec la tuile « ancre ».

Puis : le premier joueur mélange les tuiles action et les place à nouveau sur le plateau, en commençant par l'emplacement de l'ancre sur la roue.

Fin du jeu

Le jeu se termine après le 5ème tour (ou pour 2 joueurs au 4ème tour).

Les points de victoire sont comptés. Le disque des points de victoire résume les décomptes.

Marchandises

Les lots de marchandises expédiées rapportent pour un lot de 1, 2, 3, 4, 5 marchandises 2, 5, 9, 14, 20 points de victoire.

A partir de la 6ème marchandise d'un lot, la valeur de marchandise est de 5 points de victoire pour chaque marchandise en plus.

Points de victoire pour les navires achevés

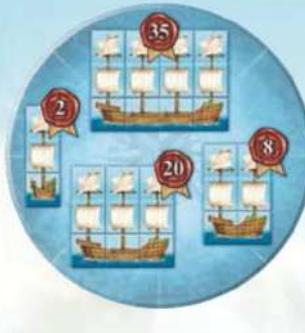
Pour chaque navire achevé le joueur reçoit des points de victoire en fonction de la taille du navire:

- taille 1 : 2 points de victoire
- taille 2 : 8 points de victoire
- taille 3 : 20 points de victoire
- taille 4 : 35 points de victoire

Points de victoire pour le matériel restant

Tous les ouvriers inutilisés, les tuiles de navire dans le chantier naval et l'entrepôt ainsi que les marchandises non livrées sont échangés contre 1 pièce chacun. Ensuite, pour chaque multiple de 3 pièces les joueurs reçoivent 1 point de victoire. Les joueurs gardent leurs pièces qui permettront de départager en cas d'égalité.

Celui qui a le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'argent qui n'a pas pu être converti en point (0, 1 ou 2 pièces restantes) gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de pièces au total gagne (y compris les pièces utilisées pour décompter les points). S'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



Navires achevés

Chaque navire terminé rapporte des points de victoire :

- taille 1 : 2 points de victoire
- taille 2 : 8 points de victoire
- taille 3 : 20 points de victoire
- taille 4 : 35 points de victoire

Matériel restant

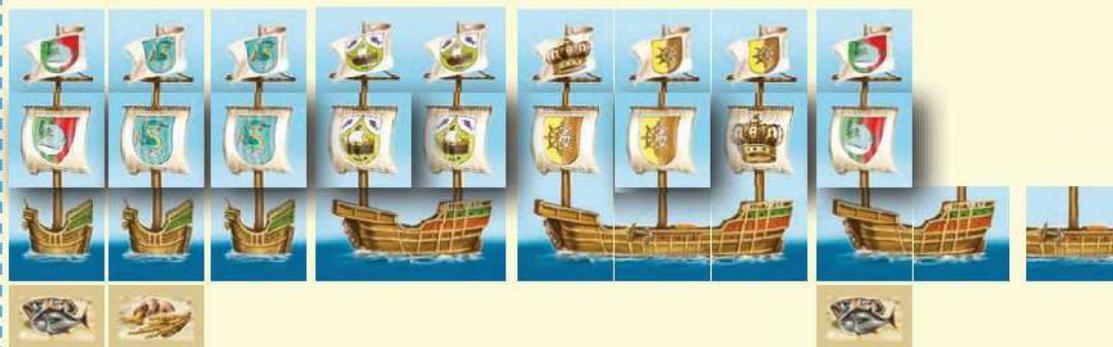
Tous les ouvriers inutilisés, les tuiles de navire dans le chantier naval et l'entrepôt ainsi que les marchandises non livrées sont échangés contre 1 pièce chacun. Pour chaque série de 3 pièces, vous obtenez 1 point de victoire.

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne, score à égalité décidé avec les pièces restantes.

Exemple de compte final :

Points de victoire pour les marchandises livrées :

Ensemble de 2 céréales : valeur de 5 points de victoire
Ensemble de 3 poissons : valeur 9 points de victoire
Ensemble de 6 cafés : valeur 25 points de victoire
Soit 39 points de victoire pour les marchandises livrées.



Points de victoire pour les navires achevés :

3 navires de 1 tuile coque : valeur 6 points de victoire
1 navire de 2 tuiles coque : valeur 8 points de victoire
1 navire de 3 tuiles coque : valeur 20 points de victoire
Soit 34 points de victoire pour ses navires achevés.

Points de Victoire pour la matériel restant :

Le joueur a encore deux ouvriers et 3 tuiles en stock . Pour cela, il reçoit 5 pièces. Pour les parties des navires inachevés (3 parties de coque , un mât , une voile), il obtient également 5 pièces. Pour les marchandises non livrées, il reçoit 3 pièces.
Soit 13 pièces qu'il rajoute à ses 8 pièces restante.
Soit 21 pièces pour lesquels il obtient 7 points de victoire .