

# PORTS OF EUROPE ROTTERDAM

## BUT DU JEU

Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points de victoire remporte le jeu. Les points de victoire sont gagnés en chargeant des matières premières sur vos navires, en naviguant à travers les canaux encombrés de la Meuse et en s'assurant que vos matières premières arrivent à bon port, ce qui vous permet de gagner des cartes Produit. Ces cartes donnent aux joueurs des points de victoire. Les joueurs peuvent augmenter leur nombre de points de victoire en collectant les combinaisons de produits de leurs cartes Mission.

## CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu
- 1 règle
- 1 Capitaine du Port (pion bleu)
- 1 marqueur (macaron bleu)
- 20 navires en 4 couleurs (5 x rouge, jaune, orange et vert)
- 24 unités Matière première (7 jaunes, 5 rouges, 5 gris et 7 noirs)
- 60 cartes Produit
- 46 cartes Mission
- 20 cartes Navigation

## MISE EN PLACE DU JEU

### ► 1 Distribution des navires

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit de sa couleur :

- à 2 joueurs : 5 navires
- à 3 joueurs : 4 navires
- à 4 joueurs : 3 navires

### ► 2 Placement des matières premières

Triez les matières premières par couleurs.

Distribuez-les sur les quatre emplacements destinés aux Matières Premières à gauche du plateau de jeu. La couleur des matières premières doit correspondre aux Emplacements (ainsi les 7 unités de grain sont placées sur l'emplacement jaune avec l'image d'un épi de maïs et les 5 unités de fruits sont placées sur l'emplacement rouge).

### ► 3 Placement des cartes Produit

Il y a quatre types de cartes Produit correspondant aux quatre ports. Elles sont reconnaissables, côté verso, au nom du port, à la couleur et à l'image de la matière première qui doit être livrée dans ce port. Par exemple, les cartes du Vulcaanhaven sont jaunes et montrent un épi de maïs sur leur verso. Triez les cartes Produit par couleur et formez quatre piles. Mélangez bien les piles et placez les cartes face cachée (le nom du port visible) sur les emplacements réservés près des ports.

### ► 4 Cartes Mission

Les cartes Mission sont reconnaissables à leur dos bleu avec une image de chacun des produits dans un cercle. Mélangez les cartes Mission et donnez-en 3, face cachée, à chaque joueur. Placez les cartes restantes, face cachée, sur l'emplacement prévu près du World Port Center, à droite du plateau de jeu.

### ► 5 Cartes Navigation

Les cartes Navigation sont reconnaissables à l'image d'un navire et d'une ancre sur leur dos. Mélangez les cartes Navigation et placez-les, face cachée, sur l'emplacement prévu près du World Port Center.

### ► 6 Placement du marqueur

Le marqueur (= macaron bleu) doit être placé sur le disque des phases de jeu dans le coin supérieur gauche du plateau, dans la première section du cadran.

En déplaçant le marqueur, les joueurs peuvent se rappeler à quelle phase de jeu ils en sont.



## LE TOUR DE JEU EN BREF

Dans le jeu Rotterdam, tous les joueurs sont des armateurs qui peuvent réaliser les actions suivantes durant une manche :

1. Placer un navire et charger dessus une matière première au choix (parmi les 4 couleurs) ; les joueurs peuvent choisir leur position de départ.
2. Naviguer sur la Meuse avec leurs navires : chaque joueur choisit une couleur à son tour et les navires des différents joueurs avancent sur les canaux de cette couleur.
3. Prendre une carte Navigation si un de ses navires s'arrête sur un emplacement Navigation avec une ancre.
4. Décharger et transformer : les joueurs qui livrent les bonnes matières premières aux bons ports reçoivent des cartes Produit.
5. Echanger des cartes Produit avec les autres joueurs.
6. Exécuter une carte Mission en payant une combinaison de produits.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune est désigné le premier Capitaine du Port et place devant lui le pion bleu. Le Capitaine du Port commence chaque phase et les autres joueurs suivent, en commençant par le joueur à sa gauche et puis en continuant dans le sens horaire. A la fin de chaque phase, la Capitaine du port avance le marqueur bleu sur le disque des phases du jeu. Tous les joueurs réalisent les 6 phases suivantes :



### PHASE 1

#### Placer un navire et charger une matière première

En commençant par le Capitaine du Port, chaque joueur peut placer l'un de ses navires sur une position de départ de son choix et placer dessus une matière première de son choix. Les joueurs ne sont pas obligés de placer un navire. A la fin de cette phase de jeu, le Capitaine du Port déplace le marqueur d'une position en avant vers la phase 2 (= cadran 2 sur le disque des phases de jeu dans le coin supérieur gauche du plateau).



#### Situations particulières durant la phase 1 :

- ▶ **Plus de position de départ disponible.** A partir de la seconde manche, il peut arriver qu'un joueur ne puisse placer un navire car il n'y a plus de position de départ disponible.
- ▶ **Plus de Matière Première disponible.** A partir de la seconde manche, il peut arriver qu'il n'y ait plus (temporairement) d'un certain type de Matière Première. Dans ce cas, le joueur doit choisir soit une autre matière première, soit de placer un navire sans cargaison ou enfin de ne pas placer de navire.
- ▶ **Plus de navire disponible.** Après quelques manches, il se peut qu'un joueur n'ait plus de navire disponible. Comme la disponibilité des navires peut devenir un facteur critique, les joueurs peuvent décider de ne pas placer de navire durant cette phase s'ils ne peuvent trouver une bonne position ou la bonne matière première.



#### CONSEIL DE THE GAME MASTER

Choisissez une matière Première qui contribue à compléter une de vos cartes de Mission. Par exemple, si vous devez livrer du pain et du jus d'orange, la logique veut que vous chargiez du grain (jaune) à bord et vous dirigiez un de vos bateaux vers Vulcaanhaven, puis que vous transportiez des fruits vers Merwehaven. Observez bien les canaux : votre position de départ aura un impact décisif sur vos chances d'arriver à bon port !



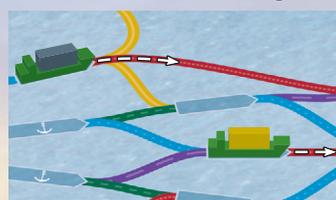
### PHASE 2

#### Naviguer sur la Meuse

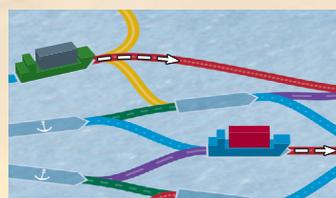
Chaque joueur doit choisir une couleur, en commençant par le Capitaine du Port. La couleur choisie doit être une des couleurs des canaux. Les navires de tous les joueurs qui sont devant un canal de la couleur choisie doivent se déplacer d'un canal en avant. Le déplacement des navires se déroule

dans l'ordre suivant : d'abord les navires du joueur qui a choisi la couleur se déplacent, ensuite les navires du joueur à sa gauche et ainsi de suite dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient déplacé leurs bateaux (si possible). Si un navire se trouve devant deux canaux de la même couleur, le propriétaire du navire choisit la direction que prend son navire. Ensuite, le joueur à gauche du Capitaine du Port choisit une couleur et les bateaux se déplacent. Et ainsi de suite chaque joueur va choisir une couleur, suivant le sens horaire. Les joueurs peuvent choisir une couleur qui a déjà été choisie précédemment. Dès que tous les joueurs ont choisi une couleur, le marqueur sur le disque des phases est déplacé sur la section 3.

#### Mouvements de navigation

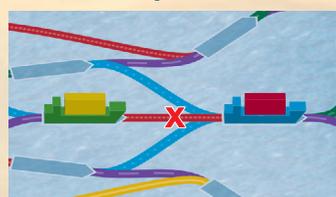


- ▶ Deux navires du même joueur avancent d'un canal chacun si la couleur choisie est rouge car les deux navires sont en face d'un chenal rouge.

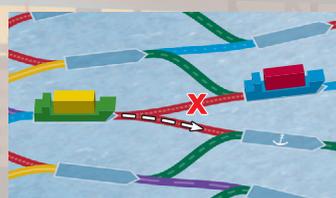


- ▶ Des navires de différents joueurs peuvent naviguer durant le même tour si rouge est la couleur choisie. Les joueurs font avancer leur bateau chacun leur tour (dans le sens des aiguilles d'une montre).

#### Situations spéciales durant la phase 2



- ▶ **Blocage:** la progression d'un navire peut être bloquée par un autre navire devant lui. Comme seul un navire peut être présent entre deux canaux, le navire derrière lui devra attendre.



- ▶ **Manœuvre d'évasion:** si un navire a devant lui deux canaux de la même couleur et si l'un des deux canaux est occupé par un autre navire, alors le navire doit se dérouter vers le chenal restant.



#### CONSEIL DE THE GAME MASTER

Quand vous choisissez une couleur, essayez d'évaluer quelles couleurs les autres joueurs vont choisir, pour en profiter aussi. Si vous naviguez intelligemment, vous pouvez faire plusieurs déplacements durant une manche. Et essayez de diriger les navires des autres joueurs dans la mauvaise direction, ou utilisez des situations tactiques telles qu'un blocage pour barrer la progression des autres joueurs.



### PHASE 3

#### Cartes Navigation

Chaque navire sur une position avec une ancre au début de cette phase de jeu rapporte à son propriétaire une carte Navigation (carte avec une ancre sur son dos). Le joueur peut utiliser ses cartes Navigation pendant chaque phase de jeu, mais uniquement à son tour. Après que les joueurs ont reçu leurs cartes Navigation, le Capitaine du Port déplace le marqueur sur la section 4 du disque des phases.



### PHASE 4

#### Transfert et traitement des marchandises dans les ports

Durant cette phase la cargaison de chaque navire dans un port est débarquée. Les joueurs vont recevoir des cartes Produit pour les matières premières délivrées. Le Capitaine du Port est le premier à recevoir ses cartes Produit et ensuite, dans le sens horaire, les autres joueurs. Les unités de Matière Première retournent sur leurs cases du plateau de jeu et les navires sont rendus aux joueurs. Les matières premières et navires peuvent être à nouveau utilisés.

Si un navire arrive dans un port avec la mauvaise Matière Première ou sans cargaison, le propriétaire du navire ne reçoit pas de carte Produit et le navire est rendu au joueur.

Par exemple, si un navire avec du grain (unité jaune) arrive dans le port Botlek, où seulement du pétrole brut peut être traité, le grain doit être remis sur le tas avec le stock de grain. Le navire est rendu au joueur. Le joueur ne reçoit pas de carte Produit et ne reçoit aucun point de victoire ! Après avoir traité la cargaison de tous les navires dans des ports, le marqueur est déplacé d'une position vers la section 5 du disque des phases.



### PHASE 5

#### Echanger des produits

Durant cette phase, les joueurs peuvent échanger des cartes Produit avec les autres. Les joueurs choisissent de révéler leurs cartes Produit ou non. L'ordre du tour durant cette phase est sans importance. Échanger des cartes Produit peut vous aider à compléter vos Missions. Si aucun des joueurs ne veut (plus) faire d'échange, le Capitaine du Port place le marqueur sur la section 6 du disque des phases.



### PHASE 6

#### Remplir une mission

Quand le marqueur est sur la section 6, il n'est plus permis d'échanger des produits. Chaque joueur peut remplir une de ses missions en donnant les cartes Produit qui forment la combinaison de sa carte Mission. Le Capitaine du Port commence et les autres joueurs suivent dans le sens horaire. Chaque joueur peut remplir au maximum une mission durant cette phase.

La carte Mission est placée face visible devant le joueur et les cartes Produit sont remises sur leur pioche.

Les points de victoire gagnés sont visibles de tous. Le joueur

peut tirer une nouvelle carte Mission du dessus de la pile s'il a rempli une mission (les joueurs ont toujours 3 Missions cachées en cours).

Les Produits qui n'ont pas été utilisés restent dans la main du joueur, cachés.



#### CONSEIL DE THE GAME MASTER

*Un joueur peut choisir de collecter une large gamme de cartes Produit et de les conserver, même s'il a déjà une combinaison pour remplir une Mission. L'avantage de cette stratégie est la flexibilité et l'effet positif sur le nombre de combinaisons possibles. Cela peut devenir une stratégie risquée en fin de partie, car les joueurs ne peuvent pas remplir plus d'une mission par manche.*

#### FIN DE LA MANCHE

Quand tous les joueurs ont joué leur tour durant la phase 6, le Capitaine du Port donne le pion à son successeur, le joueur à sa gauche. Le nouveau Capitaine du Port démarre la nouvelle manche en plaçant le marqueur sur la première section du disque des phases (Placer les navires et les charger de matière première).

#### FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'à la fin de la phase 6, un joueur a atteint 12 points grâce à ses cartes Mission. Cela signifie que les joueurs qui n'ont pas encore joué cette phase ont encore une chance de remplir une carte Mission.

#### GAGNER LA PARTIE

Les joueurs comptent les points de victoire sur leurs cartes Mission visibles, sur les cartes Navigation et sur les cartes Produit collectées. Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de points grâce à ses cartes Mission gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de cartes Produits gagne la partie.

#### Remarque importante

Le joueur qui arrive à être le premier à gagner 12 points de victoire avec ses cartes Mission n'est pas forcément le gagnant de la partie.

#### Les cartes Navigation

Pendant la phase 3, les joueurs peuvent recevoir des cartes Navigation. Les cartes Navigation peuvent être jouées durant n'importe quelle phase du jeu.

La seule restriction est que la ou les cartes doivent être utilisées pendant le propre tour du joueur. Un joueur ne peut pas conserver plus de trois cartes Navigation en main.

Celles avec des points peuvent être placées sur la table, face visible. Cela permet aux joueurs de gagner de nouvelles cartes Navigation avec un maximum de 3 cartes en main.

Si il n'y a plus de cartes Navigation sur le plateau de jeu, les cartes Navigation utilisées sont mélangées et forment une nouvelle pile.



#### ► La chance tourne

Le joueur qui joue cette carte peut échanger la matière première de deux navires de son choix. Il peut échanger les cargaisons de ses propres navires et/ou des navires de ses adversaires.



#### ► Cargaison supplémentaire

Le joueur qui joue cette carte peut placer un navire supplémentaire avec une matière première sur l'une des positions de départ. S'il n'y a plus de positions de départ libre, cette carte ne peut pas être utilisée.



#### ► Revers

Reculez un navire de votre choix d'un canal. La couleur du canal n'a pas d'importance.



#### ► Forte tempête

Reculez un navire de votre choix de deux canaux. La couleur des canaux n'a pas d'importance.



#### ► Le Joker

Cette carte peut être utilisée pour compléter une mission. Le joueur de cette carte choisit quelle carte Produit le joker remplace.



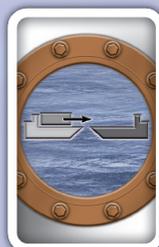
#### ► Avantage

Cette carte rapporte un point de victoire. Si vous avez trois cartes Navigation en main, vous pouvez placer cette carte face visible devant vous : vous pourrez de nouveau ajouter une carte Navigation à votre main durant la phase 3.



#### ► Avantage supplémentaire

Cette carte rapporte deux points de victoire. Si vous avez trois cartes Navigation en main, vous pouvez placer cette carte face visible devant vous : vous pourrez de nouveau ajouter une carte Navigation à votre main durant la phase 3.



#### ► Voleur de cargaison

Prenez une unité de matière première d'un navire de votre choix et placez-la sur l'un de vos navires. Si vous n'avez pas de navire à l'eau, vous pouvez placer un navire sur une position de départ. Un navire sans cargaison reste sur l'eau.



#### ► Inspection de la police portuaire

La police portuaire a été informée qu'un navire transporte une cargaison douteuse. La cargaison entière est confisquée. Le joueur de cette carte peut prendre une matière première d'un navire de son choix et la remet dans la réserve générale des matières premières. Le navire vide reste sur le chenal.

### VARIANTES

Il y a déjà plusieurs règles 'maisons' qui ont été développées par les joueurs.

The Game Master et Le Joueur vous suggèrent d'essayer ces deux variantes, probablement les plus intéressantes :

#### 1. Havre de paix

Quand un navire arrive dans un port (c'est-à-dire une case où on ne peut aller plus loin), il n'est plus possible de jouer des cartes de Navigation sur ce bateau ou sa cargaison. Cette variante raccourcit la durée de jeu et le rend plus dynamique.

#### 2. Cartes Produit ouvertes

En retournant face visible les cartes Produit dans chaque port, vous pouvez voir quelle marchandise y est accessible. Quand un navire arrive dans un port avec la mauvaise cargaison ou aucune cargaison, alors la carte produit est placée sous la pile et on retourne la carte suivante. Cette règle permet de mieux planifier sa stratégie.

### COLOPHON

Auteur : Hans van Tol

Illustrations : Wim Euverman et André Grekhov

Graphisme : Yvon-Cheryl Scholten

Traduction française : Le Joueur

Traduction anglaise et allemande : The Game Master BV

Pour plus de variantes, Le Joueur vous invite sur son site [www.le-joueur.fr](http://www.le-joueur.fr) et The Game Master sur son site [www.thegamemaster.nl](http://www.thegamemaster.nl) ; dans la rubrique Rotterdam à la Carte vous découvrirez la variante qui vous convient !

© 2007 - 2010  
all rights reserved  
The Game Master BV  
Nieuwerkerk aan den IJssel  
The Netherlands

