

OLTREMARE

Marchands de Venise

Par Emanuele Ornells

Traduit de l'anglais par www.coronetdragon.com

MATÉRIEL

- 98 cartes biens
- 1 carte Venise
- 5 cartes d'aide de jeu
- 5 cartes marchand (dans cinq couleurs)
- 10 cubes de bois (dans cinq couleurs)
- 1 plateau
- 32 jetons port

LES SURFACES DE JEU

-La pile de biens : les joueurs piochent les cartes biens à partir de cette pile.

Sur le plateau :

-La carte : elle montre la Mer Méditerranée et les ports. Chaque joueur utilise un cube de bois de sa couleur pour représenter un de ses bateaux. Les bateaux se déplacent le long des lignes pointillées et s'arrêtent aux ports.

-La piste des points Ducats (score) : chaque joueur utilise le second cube de bois de sa couleur pour indiquer son nombre de ducats (la monnaie de Venise).

Devant le joueur :

-La main du joueur : elle représente le marché du joueur (les biens qu'il peut acheter).

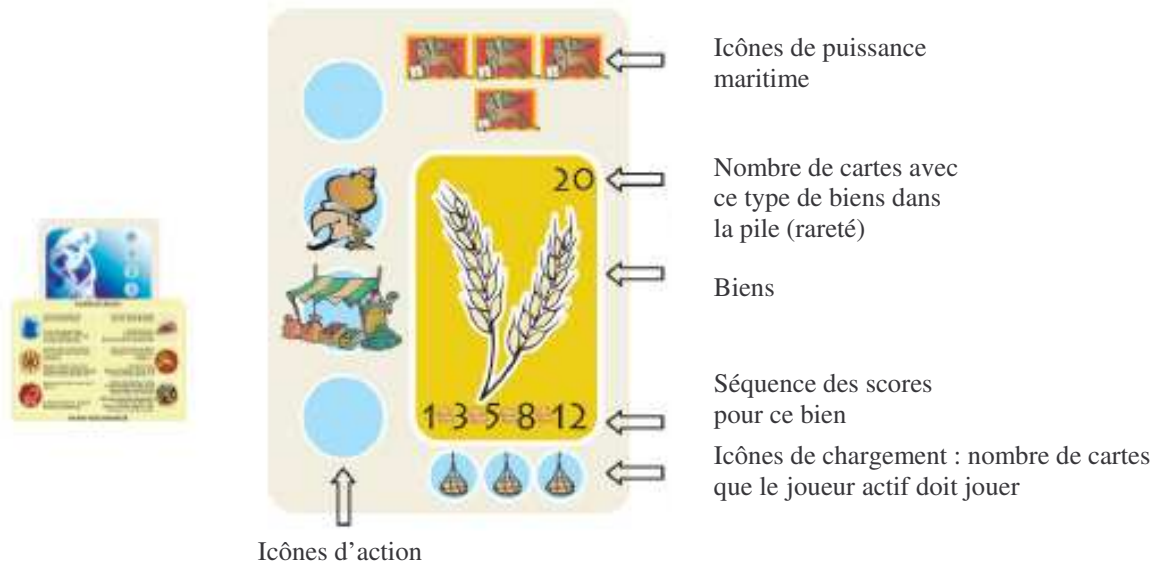
-La pile Cargaison : c'est une pile de cartes face cachée. Ces cartes représentent les biens déjà chargés dans le cargaison. Il est interdit de regarder ces cartes. La carte du dessus de cette pile doit être cependant visible de tous. Cette carte montre :

-les icônes de puissance maritime, égales au nombre maximal de cartes que le joueur peut avoir en main au début du prochain tour (voir la phase de Puissance Maritime)

-les icônes de chargement, égales au nombre de cartes que le joueur doit jouer durant son tour.

La pile des pirates : c'est une pile de cartes face cachée. Ces cartes représentent les biens que les pirates ont volé depuis le début de la partie (voir les Actions des Pirates). Un joueur peut acheter des cartes depuis sa propre pile de pirates (durant la phase de commerce). À la fin du jeu, soustrayez un point ducat pour chaque carte encore dans la pile des pirates.

-Les cartes Marchands : elle indique la couleur et le nom de la famille de marchands vénitiens du joueur. La carte d'aide de jeu et la carte marchand indiquent le nombre de points de prestige du joueur.



Carte marchand et d'aide de jeu

Carte biens

MISE EN PLACE

- Joignez les quatre parties du plateau et placez-le sur la table.
- Mélangez les jetons de port et placez-les face visible, aléatoirement, sur la carte. Un seul jeton par port, les jetons non utilisés sont retirés du jeu.
- Dans un jeu à deux joueurs, retirez toutes les cartes maïs.
- Mélangez toutes les cartes biens pour former la pile de biens.
- Piochez des cartes jusqu'à ce qu'une carte portant le nom d'un port. Donnez cette carte au premier joueur, ce sera la première carte de sa pile Cargaison. Répétez cette opération pour chaque joueur, jusqu'à ce que tous les joueurs aient une carte biens sur leur pile Cargaison.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend la carte Marchand correspondante, ainsi que les deux cubes de sa couleur.
- Chaque joueur met un cube de bois sur la case "11" de la piste de points ducats et l'autre sur le port indiqué par la carte biens de sa propre pile Cargaison. Défaussez les jetons présents sur ces ports.
- Chaque joueur prend une carte d'aide de jeu et la met sur sa carte marchand de telle sorte que le nombre de points de prestige soit à 0.
- Remélangez les cartes biens et insérez la carte Venise environ au milieu de la pile de biens.
- Chaque joueur pioche quatre cartes dans la pile de biens et les conserve en main.

BUT DU JEU

Le jeu prend fin quand la dernière carte biens est piochée. Le joueur actif qui pioche cette carte doit terminer son tour en cours.
 Ensuite on établit le score final (voir Fin du jeu et Score final) et le vainqueur est celui qui a le plus de points Ducats

TOUR

Durant son tour, le joueur actif accomplit les phases suivantes (dans cet ordre) :

Phase de puissance maritime



Au début de son tour le joueur actif contrôle sa Puissance maritime, **qui est définie par le nombre d'icônes de Lions Vénitiens sur la carte biens du sommet de sa pile cargaison**. Le joueur doit alors défausser sa main jusqu'à avoir autant de cartes qu'il a d'icônes puissance maritime. Il choisit les cartes qu'il défausse.

Elles sont défaussées face cachée sur sa pile de pirates.

Exemple. Au début de son tour Stéphane a cinq icônes de puissance maritime sur sa pile cargaison. Il a sept cartes en main, il doit donc défausser deux cartes, face cachée sur sa pile de pirates.

Phase de commerce

Le joueur actif peut librement échanger des cartes et/ou des points Ducats avec les autres joueurs. Les autres joueurs ne peuvent faire d'échange qu'avec le joueur actif. Pendant une négociation, les joueurs peuvent demander des informations sur les biens et les icônes sur la carte qu'ils cherchent à acheter : les joueurs doivent dire la vérité sur les biens, mais peuvent tricher sur les autres icônes de la carte.

Les joueurs qui commercent avec le joueur actif gagnent un point de prestige (bougez la carte d'aide de jeu d'un point vers le bas sur la carte marchand). Durant un même tour un joueur ne peut gagner qu'un seul point de prestige, qu'importe le nombre d'échanges réalisés. Le joueur actif ne gagne pas de point de prestige en réalisant des échanges.

Le joueur actif peut choisir d'acheter des cartes depuis la pile de biens ou sa pile de pirates. Chaque carte coûte trois points Ducats (qu'elle vienne de la pile de biens ou de sa pile de pirates). Les cartes coûtent quatre Ducats si le joueur actif a 0 ducats ou moins. Sur la piste des points Ducats, on descend le cube en bois pour indiquer que le score est négatif.

Le joueur actif peut alterner l'achat de cartes entre les joueurs et les piles de carte comme il le désire. Il peut acheter autant de cartes qu'il le désire aux autres joueurs, mais il est limité à quatre cartes dans les piles de biens et/ou de pirates. Il doit toutefois les acheter une par une.

Phase principale



Le joueur actif peut jouer des cartes depuis sa main et les placer face visible sur la table. Le nombre de cartes qu'il doit placer est indiqué par le nombre d'icônes chargement sur la dernière carte biens de sa pile cargaison. Si le joueur n'a pas assez de cartes dans sa main, **il ne peut pas** commencer la phase principale : il doit acheter des cartes durant la phase de commerce.

Chaque carte présente deux des quatre actions possibles : Ducats, pirate, marché et navigation. Ces actions doivent être accomplies dans cet ordre :

1



Action Ducats : Le joueur actif gagne des ducats.

Si le nombre total de ducats sur les cartes est de 1, le joueur gagne un point Ducats. Si le nombre de Ducats est de 2, le joueur gagne 3 points Ducats. Si le nombre de ducats est 3, le joueur gagne 6 Ducats

2



Action pirate : le joueur actif doit bouger des cartes depuis la pile de biens et les mettre sur sa pile de pirate. Les cartes déplacées restent face cachée pendant toute l'opération.

Le nombre de cartes à déplacer dépend du nombre d'icônes de pirates sur les cartes, avec 1 icône on déplace 1 carte, avec 2 icônes, 3 cartes, avec 3 icônes 6 cartes, etc.



3

Action marché : le joueur doit piocher des cartes depuis la pile de biens et les mettre dans sa main. Le nombre de cartes à piocher dépend du nombre d'icônes marché sur les cartes.

1 marché pour 1 carte, deux marchés pour 3 cartes, etc.



4

Action de navigation : le joueur doit déplacer son bateau le long des routes marchandes d'un nombre exact de cases (ports) égal au nombre d'icônes bateau sur les cartes bien jouées ce tour. Si il y a un jeton port là où le bateau finit sa course, le joueur prend ce jeton : ce sera son nouveau jeton port actif (voir jetons port). Si il n'y a pas de jeton, le joueur actif perd son jeton port actif (retournez-le)

Actions		Nombre d'icônes sur les cartes jouées			
		1	2	3	4+
Ducats	Gagner des points Ducats	1	3	6	6
pirate	Déplacer des cartes depuis la pile de bien à la pile de pirate	1	3	6	6
Marché	Pioche des cartes de la pile de biens	1	3	6	6
Navigation	Déplacer le bateau sur la carte	1	2	3	4

Phase Cargo

Dès que le joueur actif a exécuté toutes les actions, il charge les cartes jouées sur la pile de cargaison. Les cartes sont empilées face visible et l'ordre est choisi par le joueur actif.

Cet ordre est important pour le score final.

La carte au sommet du paquet est très importante pour son prochain tour, le nombre d'icônes de puissance maritime définit le nombre maximum de cartes dans sa main au début de son prochain tour, le nombre d'icônes de chargement définit le nombre de cartes qu'il jouera à son prochain tour.

A la fin de son tour le joueur actif peut garder toutes les cartes en main même si le nombre est plus grand que le nombre du puissance maritime (le joueur défaussera ses cartes en trop au début de son prochain tour).

Le nouveau joueur actif

Le joueur à la gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif.

CARTE VENISE ET POINTS DE PRESTIGE

Lorsque la carte Venise est piochée dans la pile des biens, des ducats supplémentaires sont gagnés. Le joueur avec le plus de points de prestige gagne 6 ducats, le 2Nd gagne 3 ducats, le 3^{ème} gagne 1 ducat, les autres joueurs ne gagnent pas de points. S'il y a égalité le même nombre de ducats est gagné.

Tous les joueurs doivent remettre leur compteur prestige à 0 comme au début du jeu.

La carte Venise est retirée et le joueur actif continue son tour de jeu.

LA FIN DU JEU ET LE SCORE FINAL

Quand la pile de biens est épuisée le jeu est fini, le joueur actif peut terminer son tour il ne tire pas de carte de la pile de biens même s'il le devait.

Les joueurs gagnent des ducats comme décrit sur le tableau ci-dessous.

1. Le score pour la vente de biens chargés :

Chaque joueur « vend » les cartes de biens de sa propre pile cargaison. Le score dépend du nombre de cartes du même bien groupées dans la pile cargaison. Pour cette raison il est important que l'ordre des cartes sur la pile cargaison ne soit pas altéré. Chaque joueur commence par la carte du dessus et continue à tirer des cartes de sa pile cargaison jusqu'à ce que les biens de la même nature soient groupés ensemble. Une carte avec un bien de nature différente commence une nouvelle collection.

Biens	Score	Rareté
Epice (Spice)	0/4	8
Soie (Silk)	0/3/8	10
Argent (Silver)	0/3/7/12	12
Sucre (Sugar)	1/3/6/10	14
Vin (Wine)	1/3/6/10	16
Bois (Wood)	1/3/6/9	18
Maïs (Corn)	1/3/5/8/12	20

Exemple : Henning commence à tirer des cartes de la pile cargaison. La carte supérieure (visible) est du bois, la seconde aussi, les troisième, quatrième et cinquième sont de la soie. Jusqu'ici il a 2 groupes : un avec 2 bois et un avec 3 soie.

Les cartes d'un même bien qui ne sont pas regroupées dans la même pile sont considérées comme faisant parti de différentes collections. *Exemple : Henning continue à tirer des cartes il trouve quatre cartes de bois supplémentaires après la collection de soie. Ces quatre cartes de bois constituent une nouvelle collection de bois comptabilisée séparément de la première.* Chaque groupe de cartes est pris en compte. Il y a une séquence particulière pour chaque bien, (voir la table à la droite de chaque carte). Le nombre de la séquence indique le nombre de ducats gagnés si le groupe est formé par ce nombre de carte. *Exemple : Le bois a la séquence suivante : 1/3/6/9 Henning gagne 3 points grâce aux 2 cartes du groupe de bois, et 9 ducats grâce au groupe de 4 cartes, la soie a la séquence suivante 0/3/8, Henning gagne 8 ducats pour les 3 cartes soies.*

Si une collection est formée par un nombre de cartes plus grand que le nombre de la séquence le joueur gagne le dernier nombre de la séquence. *Exemple Mick a un groupe de 5 cartes soie et gagne 8 ducats.*

2. Score pour les jetons de ports. Le joueur avec le plus de jetons ports empoche 6 ducats, le second 3, le troisième 1. Les autres joueurs ne gagnent rien. S'il y a une égalité entre deux joueurs ou plus le joueur qui a le plus grand nombre de jetons de port d'un type différent remporte l'égalité. S'il y a encore égalité tous ces joueurs gagnent le même nombre de ducats.

3. Score pour les points prestige. Le joueur avec le plus de points prestige gagne 6 ducats, le second 3, le troisième 1. Les autres joueurs ne gagnent rien. S'il y a égalité tous ces joueurs gagnent le même nombre de ducats.

4. Le score négatif de la pile pirate. Chaque joueur perd 1 ducat pour chaque carte dans sa pile pirate.

Le gagnant est le joueur qui a le plus grand nombre de ducats.

LES JETONS PORT

Lorsqu'un joueur arrête son bateau dans un port sur la carte, il prend le jeton port si il y en a un.

Tous les jetons port que possède le joueur sont placés à côté du joueur lui-même.

Seul le dernier jeton pris est actif, les autres sont placés face contre table. Un marqueur reste actif jusqu'à ce qu'un nouveau jeton soit pris ou alors que le bateau du joueur s'arrête à un port vide (dans ce cas le joueur n'a pas de jeton actif du tout). Il y a six types de marqueurs de port.



Boussole : Le joueur qui arrête son bateau dans un port avec la boussole peut bouger son bateau immédiatement vers un autre port qu'il choisit (n'importe où sur la carte). Le joueur prend le jeton du port dans lequel il arrive, mais la boussole est défaussée. Il n'est pas autorisé de bouger le bateau vers un port avec une autre boussole.



Combattre les pirates : Le joueur ne compte pas les icônes pirates sur les cartes jouées. Cela signifie que pendant son tour aucune carte ne sera posée sur la pile du pirate. Le joueur doit défausser les cartes en excédent pendant la phase de puissance maritime comme indiqué dans les règles (voir phase de puissance maritime).



Circonstances favorables : Le joueur peut acheter des cartes pendant la phase de commerce, (voir phase de commerce) à de meilleurs prix. Il peut acheter des cartes (de la pile des biens et/ou de sa propre pile pirate), comme suit : la première carte coûte 1 ducat, la deuxième 2; la troisième 3, la quatrième 4.



Autorité locale : Au début du tour le joueur actif gagne des ducats comme suit : le nombre de ducats gagnés est égal au nombre d'icônes puissance maritime sur la carte en haut de la pile cargaison moins 3. Ainsi si il y a 6 icônes de puissance maritime le joueur gagne 3 ducats, 5 icônes il gagne 2, 3 il ne gagne rien.



Big deal : Le joueur ajoute une icône ducat au nombre total d'icônes ducats sur les cartes jouées (voir l'action ducat) même s'il n'y a pas d'icônes ducat sur les cartes jouées exemple : *Mick a le marqueur ducat, il joue 4 cartes avec comme total 2 icônes ducats, durant l'action ducat il marque pour 3 icônes ducat.*



Navigation : Le joueur gagne 1 ducat pour chaque icône bateau sur les cartes jouées.

Version 1.1

Traduction de l'anglais par



<http://www.coronetdragon.com>