

# Robert Auerochs BREMERHAVEN

## Vue d'ensemble du jeu

Le management d'un port est un exploit logistique. Les navires arrivent et partent, les entreprises attendent que leurs contrats soient remplis, les marchandises doivent être manipulées et entreposées et le temps et l'espace sont de maigres ressources. Celui qui gère bien les temps de synchronisation des marchandises entrantes et sortantes et l'optimisation des processus logistiques maîtrise déjà la moitié du chemin vers le succès et fait beaucoup d'argent. Toutefois, l'argent seul ne fait pas le bonheur. Un port doit également grossir et s'industrialiser afin de propager sa réputation à une vitesse fulgurante. L'investissement dans les infrastructures portuaires et l'accueil de navires plus imposants augmente alors son prestige, mais seule la combinaison de l'argent et du prestige garantit de nombreux points de victoire (PV) et mène au succès.

Le cœur du jeu sont les cinq dockers qui sont présents sur les cartes influence de chaque joueur. Ils sont de différentes forces et vous serviront manche après manche pour enchérir pour des cartes navires, commandes et bâtiments pour les amener à terre ou améliorer les conditions de vos propres actions. Ils apparaissent constamment dans les options de jeu et les événements qui entraînent des situations épineuses et garantissent une tension croissante. Comme tous les joueurs sont impliqués en même temps dans le déroulement de la partie, on voit (même à 3-4 joueurs) qu'il n'y a fondamentalement aucune importante pause de réflexion, c'est tout le temps votre tour.

**Bremerhaven** est un jeu de stratégie de Robert Auerochs pour 1 à 4 joueurs à partir de 12 ans. Pour des joueurs expérimentés, une partie courte dure environ 60 minutes et une partie longue de 90 à 120 minutes. Il y a également une version solo.



**Hé, terriens !**

Je suis le Capitaine AHA et en même temps votre contrôleur à bord de ces règles du jeu ! Je vais vous aider dès que ce sera un peu plus difficile, avec un exemple ou un bref résumé. C'est pour ça que vous ne devez pas considérer que je suis handicapé au début de la partie. Héhé ! Alors, de quoi s'agit-il ? Résumé en une phrase : **Devenir riche et célèbre !**

## Mentions légales et remerciements !

Bremerhaven est le premier jeu de Robert Auerochs. Dans la vie "Réelle", Robert travaille dans une banque à Nuremberg, pas comme un spéculateur mais comme informaticien. Il remercie Maria, Bernd, Alex et Ralf sans qui le jeu n'existerait pas dans sa forme actuelle. Des excuses, cependant, aux joueurs du concours d'auteurs Hippodice qui ont qualifié le jeu en 2010 de "prototype assez déséquilibré, les pauvres bougres ayant joué à l'époque une partie de près de cinq heures."

Les illustrations sont de Klemens Franz (atelier198) qui tient lui-même à remercier Andrea Kattnig pour le premier jet des règles. Hanno Girke et Grzegorz Kobiela pour leur rédaction. Merci pour la relecture des règles à Bernd Lautenschlager, Karl-Heinz Kettl et Jürgen Mayrhofer.

Questions, suggestions ou critiques ? Ecrivez-nous à buero@lookout-spiele.de

Traduction en français : Didier Duchon.



© 2013 Lookout, Girke GmbH  
Hiddigwarder Straße 37, 27804 Berne

## Composants

4 Plateaux ports (1 par joueur)

48 Cartes influences (12 par couleur de joueur)

4 Jetons ordre du tour (1 par couleur de joueur)

8 Jetons prestiges

(2 par joueur, une épingle neutre et une flèche de la couleur du joueur)

4 Jetons phares

(1 par couleur de joueur afin que chaque joueur sache toujours quelle couleur il joue)

1 Plateau mer en deux parties

1 Plateau terre en deux parties

1 Plateau ville en deux parties

1 Porte-journaux en bois

1 Pion "navire" en bois

88 Pièces (48 x 1 thune, 24 x 5 thunes, 16 x 25 thunes)

24 Cartes couverture

48 Cartes navires

56 Cartes commandes

20 Cartes bâtiments (plus les 20 mêmes en Anglais et les 20 mêmes en Italien)

24 Cartes prix

18 Cartes journaux (plus les 18 mêmes en Anglais et les 18 mêmes en Italien)

2 Cartes journaux "spéciales partie courte"

(plus les 2 mêmes en Anglais et les 2 mêmes en Italien)

48 Jetons bittes d'amarrage

60 Jetons temps

160 Jetons marchandises

(40 chacun pour tonneaux, caisses, conteneurs et passagers)

Les composants sont  
visibles sur les deux  
pages suivantes.

## Préparation de la partie

Avant votre 1ère partie, dépunchez soigneusement tous les éléments. Assemblez les 3 plateaux de jeu. Les côtés des plateaux que vous utilisez n'ont aucune importance. Nous recommandons de ne pas utiliser les côtés foncés des ports de nuit.

**Vous trouverez la préparation de la partie sur les deux pages suivantes, tournez la page.**

## Règles du jeu pour partie courte et en solo

Si vous êtes pressés, vous pouvez jouer la **partie courte** de Bremerhaven. Les changements par rapport à une partie normale se trouvent page 11 du présent livret de règles.

Et celui qui, quelle qu'en soit la raison, se retrouve seul sur un radeau (avec une boîte de Bremerhaven), peut aller **en solo** à la chasse aux PV. Toutes les modifications de règles correspondantes se trouvent page 11.

On trouvera un **aperçu du déroulement d'une manche de jeu** page 12 à la fin de ce livret de règles. Capitaine AHA lui-même recommande de garder cet aperçu des règles du jeu (Check List) à portée de main pendant les premières parties.

## Préparation de la partie

### 1 Le plateau mer

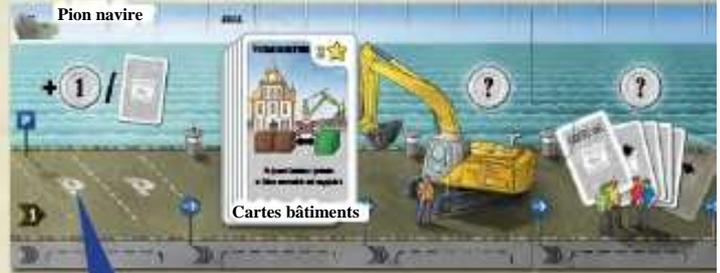
- Le **plateau mer** est monté et posé sur un côté de la table.
- Prenez les **cartes navires utilisées** (en fonction du nombre de joueurs et des icônes personnes au verso des cartes). [De plus, dans une partie courte, les cartes avec les symboles de la flèche → sont ignorées].
- Les cartes navires restantes sont triées en fonction du nombre au verso, **mélangées par paquets** séparés les uns des autres et **fusionnées, comme indiqué, pour créer un paquet commun**.
- Ce paquet est placé **face cachée** à gauche du plateau mer.
- En fonction du nombre de joueurs, piochez, **révélez et placez des cartes de ce paquet sur les cases correspondantes du plateau mer** (donc 2 à 2 joueurs).



Cette carte n'est pas utilisée à deux joueurs, utilisée à trois joueurs uniquement dans une partie longue et toujours utilisée à quatre joueurs.



Cartes navires



Pion navire

Cartes bâtiments

### 3 Le plateau ville

- Le **plateau ville** est monté et posé au milieu de la table.
- Le pion navire est placé **sur la case de départ** en fonction du nombre de joueurs **sur la piste de progression** en haut du plateau ville.



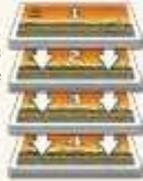
- Mélangez** les cartes bâtiments et placez-les **face visible** sur la case correspondante (1.1).
- [Dans une partie courte, chaque joueur reçoit un bâtiment au hasard comme bâtiment de début.]
- Mélangez** les cartes prix et placez-les **face visible** sur la case correspondante (1.4).



Cartes journaux

### 2 Le plateau terre

- Le **plateau terre** est monté et posé de l'autre côté de la table.
- Prenez les **cartes commandes utilisées** (en fonction du nombre de joueurs et des icônes personnes au verso des cartes). [De plus, dans une partie courte, les cartes avec les symboles de la flèche → sont ignorées].
- Les cartes commandes restantes sont triées en fonction du nombre au verso, **mélangées par paquets** séparés les uns des autres et **fusionnées, comme indiqué, pour créer un paquet commun**.
- Ce paquet est placé **face cachée** à gauche du plateau terre.
- En fonction du nombre de joueurs, piochez, **révélez et placez des cartes de ce paquet sur les cases correspondantes du plateau terre** (donc 2 à 2 joueurs).



Cartes commandes

Emplacement  
défausse cartes  
commandes

## 6 Influence

- Chaque joueur prend les **12 cartes influences** de sa couleur.
- Il prend en main les **5 cartes avec les valeurs 1, 2, 3, 4 et 5**. Les autres cartes sont mises de côté dans une réserve personnelle. Elles seront nécessaires plus tard.

## 7 Les ports

- Chaque joueur place un **plateau port** devant lui.
- Les deux colonnes de droite sont recouvertes avec des **cartes couverture grises** comportant le nombre correspondant de **thunes**. [Aucune case n'est recouverte dans une partie courte].
- Chaque joueur prend une **épingle** et la place sur la **case 0 de l'échelle de prestige** sur le bord droit de son port. (Vous pouvez également utiliser le **jeton prestige** de couleur sur cette échelle.)
- Chaque joueur place **2 jetons bittes d'amarrage** sur les deux cases pré-imprimées **au milieu du quai**.
- Chaque joueur pioche une carte du paquet commandes comme **commande de début**, la place visible au-dessus de son plateau port place dessus le **nombre de jetons temps** indiqué.
- [Dans une partie courte, chaque joueur place son bâtiment de début conservé depuis **3** dans une case de son port et prend 3 marchandises différentes des marchandises de sa commande de début, voir page 11]

## 4 Ordre du tour

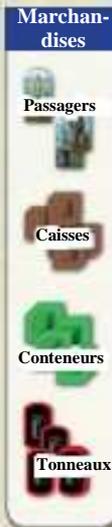
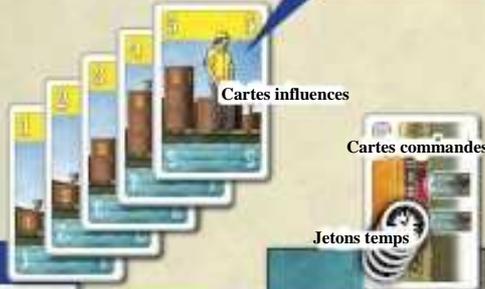
- De chaque type de marchandises (*tonneau, caisse, conteneur et passager*), un élément est placé au milieu de la table.
- Chaque joueur prend une de ces marchandises.
- La carte prix du haut du paquet est déplacée sous le paquet. La nouvelle carte prix détermine l'ordre du tour de début.
- Le joueur qui a choisi la marchandise avec le prix le plus élevé est "Capitaine", suivi par le "copilote" pour la deuxième marchandise la plus chère etc.
- Chaque joueur choisit une couleur et place le **jeton de sa couleur** dans la case correspondante de l'échelle de carrière (1.5).
- Les marchandises utilisées reviennent dans la réserve générale (voir **8**).
- Chaque joueur reçoit le capital de début suivant :  
Capitaine : 4 thunes  
Copilote : 6 thunes  
Second maître : 8 thunes  
Cuisinier : 12 thunes

## 5 Journaux

- Le **porte-journaux** est placé à proximité.
- Les cartes journaux sont **mélangées** et placées côté "**Schiff ahoi!** [Navire Ohé!]" visible sur le côté droit du porte-journaux.
- Le côté gauche est initialement vide.
- [Dans une partie courte, utilisez à la place les cartes "spéciales partie courte"]

## 8 Réserve

- Les autres **jetons temps** ainsi que les **marchandises** et les **thunes** sont triés et placés autour des plateaux de jeu.



## Déroulement de la partie

Une partie se joue en plusieurs manches. Chaque manche comporte quatre phases. Pendant la **phase Enchères**, chaque joueur place ses cartes influences sur les plateaux de jeu "ville", "mer" et "terre" pour obtenir des cartes commandes ou navires ou sur des actions spécifiques. Pendant la **phase Exécution générale**, les cartes gagnées sont récupérées et les actions publiques sont exécutées. Pendant la **phase Exécution individuelle**, les actions privées dans son propre port sont exécutées. Une manche se termine avec la **phase Nettoyage** pendant laquelle la partie avance (via le "porte-journaux"), des événements se produisent et les plateaux de jeu sont mis à jour avec de nouvelles cartes. Puis commence la manche suivante.

La partie se termine au moment où le **pion navire** atteint l'extrémité de la piste de progression sur le plateau ville (entre 8 et 12 manches dans une partie longue à 4 joueurs). Gagne celui qui a atteint la plus précieuse **combinaison de thunes et de prestige** à la fin.

Chaque Phase est décrite en détail sur les pages suivantes. Chacune est identifiée par une couleur.



*Le résumé pour les non-nageurs est...*

*Enchérir, effectuer des actions, nettoyer, enchérir, effectuer des actions, nettoyer, etc. jusqu'à atteindre le port en sécurité.*

## La phase Enchères

Chaque joueur a une main cachée de 5 cartes influences de sa couleur avec des numéros (initialement 1-5). Chaque joueur décide dans l'ordre du tour (voir chapitre 1.5 sur le plateau ville) où il va utiliser chaque carte influence. En commençant par le capitaine, puis le copilote, puis le second maître puis le cuisinier, chaque joueur pose une carte. On continue de la même manière jusqu'à ce que chaque joueur ait joué ses 5 cartes influences.

Chaque carte influence est jouée **face cachée** (le côté chiffres en dessous) sur une case sous le plateau mer, le plateau terre ou le plateau ville. Le joueur enchérit en secret sur la carte ou l'action de la case du dessus.

On peut également placer une carte influence sur une case sur laquelle se trouvent déjà des cartes d'autres joueurs (concurrer l'enchère) où ses propres cartes influence (les valeurs seront ajoutées ultérieurement). Il n'y a aucune limite au nombre de cartes qu'on peut poser dans une case.

Un joueur peut regarder à tout moment ses propres cartes déjà jouées. Mais ni la reprise ni l'échange de cartes n'est autorisé.

Quand chaque joueur a placé toutes ses cartes influences, celles-ci sont révélées. Le joueur qui a placé **les cartes d'influence avec la plus grande valeur totale** sur une case obtient la carte associée ou la fonction à exécuter. **Les égalités sont tranchées en fonction de l'ordre sur l'échelle de carrière** (case 1.5). Le capitaine bat ici le premier officier, qui bat à son tour le second maître qui bat le cuisinier.



*Vous pouvez aussi dire que...*

*Un gros poisson se nourrit de petits poissons et la hiérarchie à bord départage les égalités. Héhé !*

Sur deux cases du plateau ville, il est possible que **plusieurs joueurs** soient en mesure d'utiliser l'action correspondante en même temps. Le joueur qui a placé les

cartes d'influence avec le plus grand nombre peut profiter gratuitement de l'action. Chaque autre joueur peut payer la **différence** entre la valeur totale de ses cartes influences et l'offre la plus élevée **avec des thunes**. Les thunes qu'il paye reviennent dans la réserve générale. Celui qui ne peut pas ou ne veut pas payer ne peut pas exécuter l'action correspondante. Cela s'applique aux cases "Permis de construire 1.2" et "Augmentation de l'influence 1.3". Ces cases spéciales comprennent un symbole thunes supplémentaire et sont décrites plus en détail ci-dessous dans le plateau ville.



*La leçon pour les cadets...*

*Parfois vous avez besoin d'un peu de lubrifiant pour que le navire fonctionne et que votre heure vienne.*



Un exemple de situation à la fin de la phase Enchères.

Cet exemple est référencé dans ce qui suit.

Les actions sont traitées dans l'ordre suivant et sont numérotées à cet effet :

1. Le plateau ville (voir page 4)
2. Le plateau mer (voir page 7)
3. Le plateau terre (voir page 7)
4. Son propre port (voir page 8)
5. Le porte-journaux (voir page 10)

Pendant la phase Nettoyage à la fin d'une manche, chaque joueur reprend ses 5 cartes influences en main.

## La phase Exécution générale

### 1. Le plateau ville

Chaque joueur a également accès à ce plateau de jeu. Il sert d'une part à l'affichage public des "Cartes bâtiments (1.1)" et "Cartes prix (1.4)". De plus, il fournit également les actions "Parking (1.0)", "Permis de construire (1.2)", "Augmentation de l'influence (1.3)" et "Echelle de carrière (1.5)". Les actions individuelles sont traitées de gauche à droite. Les effets des actions sont décrits ci-dessous :

#### 1.0 Parking

Chaque joueur reçoit **1 thune** de la réserve générale pour **chaque carte influence** qu'il a placée au parking. La valeur des cartes influences est sans importance. (Rouge obtient 1 thune dans l'exemple ci-dessus).

1

## 1.1 Cartes bâtiments



Sur cette case action, on peut enchérir sur une carte bâtiment par manche. Chaque bâtiment rapporte 0-3 Points de prestige (l'icône en haut à droite) et une autre capacité. Elle est décrite en mots et en images sur la carte. Certains bâtiments produisent des marchandises ou des thunes pendant la partie. Ces bâtiments de production sont équipés d'une icône engrenage en haut à gauche.

**Le plus haut enchérisseur de la case action prend la carte bâtiment du dessus du paquet et la place d'abord à côté de son port.** (L'exemple page 4 montre que Rouge a obtenu le phare car il a un rang plus élevé.)

Tant qu'un bâtiment n'est côté du port, il n'est pas encore construit. Les points de prestige indiqués sur la carte ne sont pas comptabilisés et la capacité décrite ne peut pas encore être utilisée. Ce n'est que quand le bâtiment a été construit dans son propre port à l'aide d'un "permis de construire (1.2)" (voir ci-dessous) qu'il accorde ses effets décrits et ses points de prestige.

Si aucun joueur n'a enchéri sur cette case action, la carte bâtiment du dessus est retirée de la partie. Remettez-la dans la boîte.



*Si vous n'êtes pas familier avec la fonction d'un bâtiment,...*

... vous trouverez une explication détaillée sur le bâtiment et son interaction avec d'autres cartes au verso de la carte. Surtout avant une première partie, vous devriez lire une fois chaque carte. Vous pouvez placer plus tard la carte selon vos préférences personnelles recto ou verso visible sur votre plateau port.

## Une expansion du port peut être :

a) Développer les quais avec **une autre bitte d'amarrage**. Le joueur place une bitte d'amarrage supplémentaire sur un mur de quai de son choix de son propre port. Les coûts de construction imprimés sur le plateau port sont à payer à la réserve.

ou

b) Ouvrir une case de port supplémentaire en **éliminant une carte couverture grise** de votre propre port. Contre paiement à la réserve du prix imprimé sur la carte couverture grise de votre propre port, elle est éliminée (elle est remise dans la boîte). Immédiatement après, la case peut servir de zone d'expansion ou de stockage.

ou

c) **Construire un bâtiment** sur un case libre de son propre port. Une case est considérée comme libre si...

... aucune carte couverture grise ne la bloque (plus), (via un précédent permis de construire) et

... elle n'est déjà occupée ni par un bâtiment ni par des marchandises.

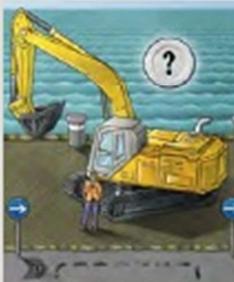
Si aucune case n'est libre sur le plateau de son propre port, aucun bâtiment ne peut être construit. Si les conditions sont réunies, cependant, on peut construire un bâtiment maintenant (acquis précédemment ou plus tôt dans la même manche) sur son propre plateau port. Les points de prestige sur l'image et la capacité décrite peuvent être utilisés immédiatement.



*Bien, gamins, c'est certainement plus clair...*

Pour construire vous devez juste avoir de la place, un permis et un bâtiment à construire, dans le cas contraire, rien ne se passe ....

## 1.2 Permis de construire (expansion du port)



Cette action peut être utilisée **simultanément par plusieurs joueurs**. Le joueur qui a placé les cartes influence avec le plus grand nombre peut profiter gratuitement de l'action. Chaque autre joueur peut payer la différence entre la valeur totale de ses cartes influence et l'offre la plus élevée avec des thunes s'il veut également utiliser l'action. Les thunes qu'il paye reviennent dans la réserve générale. Celui qui ne peut pas ou ne veut pas payer ne peut pas exécuter l'action. La case action comprend un symbole thunes comme rappel.

Tous les joueurs qui peuvent profiter de cette action peuvent construire simultanément dans leurs propres ports.



*Une étape à la fois...*

Si vous n'êtes pas familier avec le jeu, vous devez alors exécuter les permis de construire dans l'ordre de vos positions sur "l'échelle de carrière (1.5)". Vous pouvez donc mieux voir ce que les autres joueurs font. Les vieux loups de mer expérimentés doivent toutefois s'abstenir et chacun doit effectuer cette action en même temps.

Un joueur qui a reçu un permis de construire peut ne rien en faire. Il n'est pas obligé de construire, mais peut juste générer des prix plus élevés pour les autres joueurs.

Vous pouvez avoir plus d'un permis de construire, chaque joueur qui a utilisé cette action peut acheter autant de permis de construire supplémentaires qu'il le souhaite pour le prix de l'enchère la plus élevée. Prenez bien en compte que l'enchère est le moteur. Pour chaque autre permis de construire, vous pouvez choisir librement entre les trois options ci-dessus.



*Tout est clair, loups de mer ?*

Chaque enchérisseur obtient un permis de construire. En cas de doute, vous devez payer un peu. Et pour encore plus d'argent, vous pouvez acheter encore plus de permis de construire. Ne venez pas pleurer si votre port reste petit et chétif.

**Rouge** reçoit gratuitement un permis de construire dans l'exemple page 4 car il a la plus forte enchère avec 5. **Vert** et **Bleu** ont chacun enchéri 2. Chacun peut donc obtenir un permis de construire s'il paye la différence de 3 thunes avec le meilleur enchérisseur (la hiérarchie n'a ici aucun impact). **Vert** paye, pas **Bleu**. **Rouge**, **Vert** et **Bleu** peuvent acheter d'autres permis de construire pour 5 thunes chacun (= enchère maximale). Un joueur qui n'a pas enchéri pour l'action (par exemple **Jaune**) ne peut obtenir aucun permis de construire, peu importe combien d'argent il paierait.

### 1.3 Augmentation de l'influence (échanger des cartes influences)



Cette action peut être utilisée **simultanément par plusieurs joueurs**. Le joueur qui a placé les cartes influences avec le plus grand nombre peut profiter gratuitement de l'action. Chaque autre joueur peut payer la différence entre la valeur totale de ses cartes influences et l'offre la plus élevée avec des thunes s'il veut également utiliser l'action. Les thunes qu'il paye reviennent dans la réserve générale. Celui qui ne peut pas ou ne veut pas payer ne peut pas exécuter l'action. La case action comprend un symbole thunes comme rappel.



#### Bremerhaven pour les mauviettes...

Comme pour le "permis de construire (1,2)", vous pouvez effectuer cette action dans l'ordre de l'échelle de carrière. Les pros doivent le faire même temps.

Chaque joueur qui peut exécuter cette action doit améliorer en même temps ses cartes influences comme suit :

Au début de la partie, chaque joueur a pris en main 5 cartes influences avec les valeurs 1 à 5 et mis de côté 7 cartes influences supplémentaires avec les valeurs 5 à 9 comme réserve personnelle. Chaque joueur qui utilise l'action "Augmentation de l'influence" dans une manche **prend en main la carte influence avec la plus petite valeur de sa réserve personnelle**. Pendant la phase Nettoyage de cette manche, il a 6 cartes influences en main. Avant le début de la manche suivante, chacun de ces joueurs **retire de la partie la carte influence avec la plus petite valeur** de sa main afin que chaque joueur ait à nouveau une main de 5 cartes influences.

La valeur la plus élevée des cartes influences est 9, c'est-à-dire qu'un joueur qui déjà en main les cartes 6, 7, 8 et 9 ne peut plus profiter de cette action. Il ne peut plus enchérir dessus pour entraver l'accès à cette action aux autres joueurs. Les valeurs des cartes influences : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 6, 7, 7, 8 et 9.



#### Même le cuisinier comprend que...

Celui qui a les meilleures cartes gagne les enchères plus fréquemment. Alors arrêtez de pleurnicher si les autres ont de meilleures cartes. Vous pouvez toujours réévaluer vos cartes influences si vous enchérissez. En cas de doute, un peu de corruption aide !

Dans l'exemple page 4, **Vert** exécute l'action "Augmentation de l'influence" pour la première fois de la partie. Il prend donc en main un autre "5" de sa réserve personnelle. A la fin de la manche, il reprend en main les autres cartes influences et a maintenant 6 cartes avec les valeurs 1, 2, 3, 4, 5 et 5. Il met le "1" dans la boîte et commence la prochaine manche avec les valeurs 2, 3, 4, 5 et 5. **Bleu** pourrait également pour 1 thune (= la différence avec l'enchère gagnante) également améliorer ses cartes influences.



### 1.4 Influence des prix (choisir une carte prix)



Le joueur avec la plus forte enchère sur cette case action peut maintenant redéfinir le prix de vente des marchandises. Il sélectionne une carte de son choix du paquet prix et la place sur le paquet sans changer l'ordre des autres cartes. Ces nouveaux prix s'appliquent immédiatement pour tous les joueurs. Il est également permis de maintenir les prix comme ils l'étaient et n'enchérir sur cette action que pour empêcher que les prix ne changent.

Si pendant une manche (comme illustré dans l'exemple page 4) personne n'enchérit sur l'action "Influence des prix", les prix seront déterminés automatiquement. Dans ce cas, la carte prix du dessus du paquet est placée sous le paquet cartes prix et la nouvelle carte prix du dessus du paquet détermine maintenant les prix.

Si un joueur a construit le bâtiment "Rohstoffbörse [Bourse]" et que personne n'a enchéri sur l'action "Influence des prix", ce joueur doit maintenant déterminer les prix comme expliqué sur la carte bâtiment. Les nouveaux prix des marchandises sont à effet immédiat.



#### Ce sont les marchés...

Si vous n'intervenez pas constamment, les prix font ce qu'ils veulent.

### 1.5 Echelle de carrière (changement d'ordre du tour)



Le joueur avec la plus forte enchère en cartes influences sur cette case action peut inverser les positions de deux jetons adjacent sur l'échelle de carrière. Généralement vous permutez votre propre jeton avec le joueur placé au-dessus de vous. Donc, si le Second maître a gagné l'enchère, il devient Copilote et le Copilote est rétrogradé en Second maître (Vert le ferait certainement dans l'exemple page 4).

Le Capitaine peut également enchérir sur cette action même s'il peut ne plus monter sur l'échelle de carrière. Il peut éviter par cette enchère d'être rétrogradé en Copilote.

Il est explicitement autorisé à échanger des tuiles adjacentes d'autres joueurs pour inciter à l'agitation au sein de l'équipage.

Après avoir enregistré la nouvelle hiérarchie à bord, **chaque joueur reçoit de la réserve générale le revenu imprimé sur le plateau de jeu** qu'il ait ou non enchéri sur cette action :

**Capitaine** : 4 thunes

**Copilote** : 3 thunes

**Second maître** : 2 thunes

**Cuisinier** : 1 thune



#### Donc, pour en finir définitivement avec le romantisme du pied marin...

Pensez-vous que nous, capitaines, allions au large dans la grande mer par nostalgie ? Vous n'avez aucune idée de l'entretien qu'il faut payer dans chaque port si vous... hum... je veux dire bien sûr combien de frais d'amarrage vous devez payer par jour. Et puis, la mutinerie menace en permanence... une seule bagarre et ça pique à bord, je peux vous dire ! Héhé !

## 2. Le plateau mer

Chaque joueur a également accès à ce plateau de jeu. Il est utilisé pour l'affichage public des "cartes navires" disponibles dans chaque manche. Au début de chaque manche, il y a autant de cartes navires que le nombre de joueurs.



Lors de la phase Enchères, les joueurs placent leurs cartes influences face cachée sous les cartes navires. A la fin de la phase Enchères, les cartes influences sont révélées. Chaque carte navire va désormais au joueur dont les cartes influence ont la plus haute valeur totale en face de cette carte. Les égalités sont départagées en faveur du joueur placé le plus haut sur "l'échelle de carrière (1.5)". Le meilleur enchérisseur prend la carte navire gagnée aux enchères, la place dans un quai libre de son port et place dessus les jetons temps et les jetons marchandises.

Chaque carte navire se présente comme suit :



Au recto de chaque carte navire se trouvent les chiffres et symboles qui indiquent les caractéristiques du navire. Ces quatre indicateurs sont : Les **marchandises transportées**, le **temps d'attente**, le nombre de **bittes d'amarrage** requises et la **valeur de prestige**. Les fonctions des quatre indicateurs sont décrites ci-dessous.

### ■ Temps d'escale



Le temps d'escale du navire est indiqué en haut à gauche de la carte navire. Il permet de déterminer combien de temps reste un navire dans le port d'un joueur (*et occupe ainsi un de ses 3 emplacements du quai*). La durée peut varier entre 1 et 5 manches. **Lors de la pose d'une carte navire dans son propre port, le nombre correspondant de jetons temps est placé sur la carte.**

### ■ Marchandises transportées



Chaque navire transporte 1 à 5 marchandises d'un type de marchandises : Tonneaux, conteneurs, caisses ou passagers. Les marchandises transportées sont indiqués au bas de la carte. **Lors de la pose d'une carte navire dans son propre port, les marchandises appropriées sont placées sur la carte.** Dans le cas de symboles joker, le joueur peut décider librement quelles vont être les marchandises transportées. (*Mais voilà : Elles ne peuvent être que d'une sorte. Par exemple, on n'est pas autorisé à prendre trois marchandises différentes pour 3 symboles Joker*).

### ■ Bittes d'amarrage requises



A gauche de la carte navire se trouve le nombre de bittes d'amarrage qui sont nécessaires pour pouvoir amarrer le navire dans le port. Il varie de 0 à 3. Un navire peut être amarré dans un port (*la carte navire doit être placée dans son propre port*) si le nombre de bittes d'amarrage est assez grand **des deux côtés** du navire. C'est-à-dire qu'un navire qui nécessite deux bittes d'amarrage ne doit pas être amarré à un quai si un des murs du quai a moins de deux bittes d'amarrage (*peu importe combien il y a de bittes d'amarrage sur l'autre mur du quai*).

Si un joueur gagne une carte navire qu'il ne peut pas amarrer dans son port en raison de cette condition, la carte est défaussée (*le navire repart avec son chargement car il ne peut pas le débarquer*).



*Tragique, mais vrai...*

*Vous ne croirez pas qu'autant de cadets sont tombés dans l'eau en descendant parce que les murs de quai n'étaient pas assez longs. C'est pourquoi l'ancrage dans les petits quais est maintenant interdit par le ministère des affaires désagréables.*

### ■ Valeur de prestige



En haut à droite de la carte navire se trouve la valeur de prestige, sous la forme de 1 à 5 symboles étoiles, qu'apporte le navire avec lui quand il est amarré dans votre propre port. Pour gagner la partie, vous devez non seulement suffisamment d'argent mais votre port doit vous apporter une grande valeur de prestige. La mise à jour de la valeur de prestige se déroule pendant la partie individuelle de la phase d'exécution dans chaque port (*voir 4.3 Etablissement de la valeur de prestige*).

## 2. Le plateau terre

Chaque joueur a également accès à ce plateau de jeu. Il sert, comme le plateau mer, à l'affichage public des "cartes commandes" à disposition pendant une manche.



*Même procédure qu'ailleurs...*

*Ce plateau fonctionne comme le plateau mer ci-dessus mais seulement pour les cartes commandes.*

Chaque carte commande se présente comme suit :



Au recto de chaque carte commande se trouvent les chiffres et symboles qui indiquent les caractéristiques de la commande. Ces indicateurs sont : La **durée du contrat**, les **marchandises requises**, l'**amende contractuelle** et la **prime** associée. Les fonctions des quatre indicateurs sont décrites ci-dessous.

### ■ Durée de la commande



La durée de la commande est indiquée en haut à gauche de la carte. Elle permet de déterminer combien de manches une commande attend son accomplissement (*et donc le blocage d'une des zones de chargement du port*). La durée de la commande peut être de 1 à 5 manches. **Lors de la pose d'une carte commande dans son propre port, le nombre correspondant de jetons temps est placé sur la carte.**

### ■ Marchandises requises :



Les marchandises requises sont indiqués au bas de la carte. Il y a de 1 à 4 marchandises identiques ou différentes. Lors de la pose d'une carte navire dans son propre port, les marchandises appropriées sont placées sur la carte. Dans le cas d'un symbole joker, le joueur peut décider librement quelle va être la marchandise livrée. La décision pour chaque symbole joker peut varier. Les marchandises sont déplacées pendant la phase Exécution individuelle dans son propre port et placées sur la carte (*voir 4.2*).

### Amende contractuelle



En haut à droite de la plupart des cartes commande se trouve une pénalité indiquée en rouge. Elle est due si une commande n'a pas été entièrement remplie pendant la durée de la commande ou si la commande ne pouvait être acceptée (*par exemple parce qu'il n'y n'avait aucun place pour elle dans le port*). La pénalité est comprise entre 1 et 5 thunes et peut même coûter jusqu'à un point de prestige.

Si un joueur n'a pas assez d'argent pour payer une amende, il paye ce qu'il peut.

### Prime



Sur certaines cartes commande, un symbole prime est indiqué en vert en haut à droite. Cela peut être à la fois une récompense de 1 à 4 thunes et du prestige. Un joueur reçoit la prime si chaque marchandise requise est présente sur sa carte à la fin de la durée du contrat et que la commande a été complètement remplie. S'il manque des marchandises, le joueur ne reçoit pas la prime (*et doit peut-être aussi payer la pénalité mentionnée ci-dessus*).

Les récompenses en prestige et les pénalités sont attribuées indépendamment des points de prestige se trouvant dans le port. Si un joueur complète une commande avec du prestige en temps voulu, il doit **immédiatement** déplacer son épingle (*ou son marqueur de prestige*) d'une case vers le haut sur l'échelle de prestige, peu importe combien de points prestige il a actuellement dans son port (*la valeur est réduite immédiatement et en conséquence des sanctions prestige*). (Voir aussi l'exemple page 9, en bas à droite.)

## La phase Exécution individuelle

Chaque joueur a son propre plateau port posé devant lui. Il est utilisé pour placer les cartes navires, commandes et bâtiments, d'une part, et pour le stockage des marchandises et le suivi de la valeur de prestige, d'autre part. Le plateau port est divisé en quatre domaines.

- A gauche, les **quais avec les murs de quai** pour le placement des cartes navires.
- En haut, la **zone de chargement** pour le placement des cartes commandes.
- Du côté droit l'**échelle de prestige**.
- Au milieu, il y a des **zones de stockage et de transformation des marchandises ou pour placer des cartes bâtiment**.

Une fois qu'elle est placée, une carte commande ou navire y reste jusqu'à ce que tous les jetons temps aient été enlevés de la carte et qu'elle soit arrivée à échéance. Aucune carte commande, navire ou bâtiment ne peut être déplacée pendant la partie sur d'autres zones du port et aucun échange n'est autorisé.

Un exemple de port pendant la partie



### Zone de construction et de stockage

Au milieu de chaque plateau port se trouvent 12 cases pour placer des bâtiments ou des marchandises. Certaines de ces cases sont bloquées par des cartes couverture grises au début de la partie et elles doivent d'abord être aménagées. Ces cases ne peuvent être utilisées avant. Une carte couverture bloque non seulement la case elle-même mais aussi l'accès à une case adjacente de la zone de chargement.

Une case couverte de la zone de construction et de stockage devient accessible si le joueur acquiert "permis de construire (1.2)" sur le plateau ville (voir ci-dessous). Dans une partie longue, on ne peut donc stocker au début que quelques marchandises, à peine construire et atteindre seulement les deux cases de gauche de la zone de chargement. [*Dans une partie courte, le port est libre dès le début.*]

### Les quais (pour les cartes navire)

Sur le bord gauche du plateau port se trouvent 3 cases pour placer les cartes navire, des quais. Chaque quai est entouré au-dessous et au-dessus de murs de quai de longueur variable. Le nombre de bittes d'amarrage sur les murs de quai détermine ce qui peut être livré ici. Le mur de quai le plus court est crucial ici. Un navire ne peut s'amarrer que si sa longueur (le nombre de bittes d'amarrage sur la carte) est au plus égal au nombre de bittes d'amarrage sur le mur de quai le plus court.

Au début de la partie, chaque joueur a exactement deux bittes d'amarrage, un au-dessus et un au-dessous du quai du milieu. Ainsi, chaque port peut au moins permettre à un navire de la taille 1 de s'amarrer au début de la partie. On ne peut se procurer des bittes d'amarrages supplémentaires que grâce à l'action "Permis de construire (1.2)" (voir ci-dessous).

### La zone de chargement (pour les cartes commandes)

Au-dessus du plateau port se trouvent 4 cases pour placer les cartes commande, la zone de chargement. Au début d'une partie longue, il n'y a que deux cases de la zone de chargement qui sont accessibles. Les deux cases de droite de la zone de chargement sont toujours inaccessibles au début car les cases immédiatement adjacentes ne sont pas encore aménagées. Des cartes commandes peuvent néanmoins y être placées, mais des marchandises ne pourront être chargées dans chaque case que quand la carte couverture grise en face de cette case de la zone de chargement (*voir ci-dessous*) aura été aménagée par l'action "Permis de construire (1.2)".

Quand un joueur reçoit une carte commande qu'il ne peut pas ou ne veut pas placer dans son port (*par exemple parce que toutes les cases sont occupées*), cette carte est immédiatement défaussée. Le joueur doit payer la pénalité imprimée si nécessaire.

## 4. Le port privé

Pendant la phase Exécution individuelle, chaque joueur peut effectuer les actions suivantes dans son propre port : **Production (4.1)**, **Déplacement et transformation de marchandises (4.2)**, **Décompte du prestige (4.3)** et **Elimination des jetons temps (4.4)**. Les deux premières actions sont facultatives et peuvent être omises. Toutefois, les deux dernières actions sont obligatoires. Les actions de cette phase se produisent simultanément et indépendamment les uns des autres pour tous les joueurs. Chacun les exécute dans l'ordre décrit ci-dessous. Après que chaque joueur a complété cette phase, la partie se poursuit par la phase Nettoyage.





*Afin que vous ne courriez pas dans le vide...*

*Si vous jouez à ce jeu pour la première fois ou si vous n'êtes pas si familier avec les règles, vous pouvez aussi effectuer ces actions consécutivement en fonction de votre position sur l'échelle de carrière. Les pros doivent le faire même temps.*

#### 4.1. Production (facultative)



D'abord, les bâtiments de production actifs dans son propre port (*Raffinerie dans l'exemple page 8*). Chaque bâtiment de production, reconnaissable à l'engrenage en haut à gauche, peut produire la marchandise décrite ou des thunes. La marchandise doit être stockée immédiatement sur une case de stockage libre. Si aucune case de stockage n'est libre, rien n'est produit. Le joueur peut librement décider dans quel ordre les bâtiments de son port produisent.

#### 4.2. Déplacement et transformation de marchandises (facultatif)



Après la production, les marchandises peuvent maintenant être déplacées dans le port et transformées.

Les règles de **circulation** suivantes s'appliquent lorsque vous déplacez :

- On ne peut déplacer que vers des cases de stockage **vides** ou vers certains bâtiments qui le permettent explicitement. Une case de stockage est réputée être vide quand elle n'est occupée ni par une carte couverture grise ni par une carte bâtiment. Chaque case vide peut absorber **1 passager, 1 tonneau, 1 conteneur** ou jusqu'à **2 caisses** (*les caisses sont juste plus petites et peuvent être empilées, voir page 8*).
- Les marchandises ne peuvent **qu'être déchargées des cartes navires**. Aucune marchandise ne peut jamais (*même si manque de place*) remonter sur un navire.
- Les marchandises sont **chargées sur les cartes commandes** à partir des cases de stockage. Une fois qu'une marchandise a été déplacée vers une carte commande, elle ne peut plus être chargée ailleurs (*par exemple vers une commande plus lucrative*). De plus, aucune marchandise ne peut être déplacée directement d'un navire sur une carte commande. Elle doit être stockée pendant le voyage, c'est pourquoi vous devez avoir au moins une case de stockage libre.

A part ça, chaque marchandise peut librement circuler dans le port.

Pendant le déplacement, des caisses peuvent être transformées en conteneurs à tout moment. Le **reconditionnement** des marchandises s'effectue comme suit : 2 caisses sont situées sur une case de stockage, elles peuvent donc être transformées pour 1 thune en 1 conteneur et vice versa. Placez la thune dans la réserve générale et échangez les marchandises avec la réserve générale. Le déplacement et la transformation peuvent être exécutés autant de fois que souhaité et dans un ordre quelconque (*même en alternance*).



*Oui, oui, tout doit être en ordre...*

*... dans le cas contraire, on ne retrouve plus rien. Le marin habile libère toujours quelques cases dans son port afin qu'il puisse encore ranger des marchandises. Et quand elles sont suffisamment proches, deux caisses peuvent être empilées ensemble.*

#### 4.3. Décompte du prestige



La valeur de prestige d'un port dépend de l'attractivité des bâtiments déjà construits et même des navires présents. C'est-à-dire qu'un port avec un phare où il y a à la fois un gros pétrolier et le Queen Mary II à l'ancre a une valeur de prestige supérieure à celle d'un port de province dans lequel se trouvent juste deux petits cargos.

Au début de la partie, une épingle (*ou un jeton prestige dans la couleur du joueur*) a été placée dans la case 0 de l'échelle de prestige. Elle montre la précédente valeur de prestige maximale du port.

Chaque joueur **décompte** maintenant le **prestige de son port**, c'est-à-dire la somme des points de prestige posés, tant par le mouillage des navires que par les bâtiments construits (*c'est 5 dans l'exemple page 8*). **Si ce nombre est supérieur à la valeur actuelle sur l'échelle de prestige, le jeton est élevé la nouvelle valeur. S'il est inférieur ou égal, le jeton reste à sa place.**



*La gloire est pour toujours (malheureusement pas le rhum)...*

*C'est comme une mesure d'inondation sur un mur de quai : La valeur de prestige qu'un port a atteinte une fois ne peut plus diminuer, même s'il y a moins de navires ou des navires moins prestigieux. Il peut sembler à l'heure actuelle que la réputation d'un port se nourrisse plus ou moins n'importe comment. La seule exception concerne des événements ou des cartes commandes. Seul eux peuvent réduire la valeur de prestige.*

#### 4.4. Elimination des jetons temps



De chaque carte où il y a encore au moins un jeton temps, **éliminez maintenant un jeton temps**, y compris des cartes navire et commandes qui ont été placées plus tôt dans cette manche. Quand plus aucun jeton temps ne se trouve sur une carte, elle est arrivée à échéance et défaussée.

Quand un **navire est arrivé à échéance**, il est défaussé indépendamment du fait qu'il soit complètement déchargé ou pas. Les marchandises sont remises si nécessaire dans la réserve générale.



*Blâme-toi si tu n'as pas déchargé un navire à temps...*

*Ensuite, je garde juste les marchandises restantes. Héhé ! Oui, nous avons aussi des capitaines qui connaissent eBay, et la vie est, comme je l'ai dit, chère.*

Les **commandes** à échéance seront facturées. Chaque marchandise qui se trouve sur une carte commande à échéance sera vendue au prix actuellement visible sur la carte prix. Les thunes viennent de la réserve générale, les marchandises y retournent.

Si la commande est **complètement remplie**, le joueur obtient de plus la prime indiquée en vert (*des thunes ou du prestige*) en haut à droite de la carte.

Si la commande n'est **pas complètement remplie** (*par exemple parce que le joueur n'a livré que 3 des 4 marchandises requises*), une amende contractuelle doit être payée (*indiquée en rouge en haut à droite de la carte*).

Après la facturation, la carte est défaussée.

#### Un exemple...

Sur une carte commande sont présentes 1 caisse, 1 conteneur et 1 tonneau. Le prix des caisses, conteneurs et tonneaux est respectivement 3, 1 et 4 thunes. En conséquence, le joueur reçoit  $1 \times 3$  (caisse) +  $1 \times 1$  (conteneur) +  $1 \times 4$  (tonneau) = 8 thunes + 1 thune supplémentaire en prime (= 9 thunes) car la commande a été complètement remplie.

Si le conteneur avait manqué, il y aurait eu  $1 \times 3$  (caisse) +  $1 \times 4$  (tonneau) = 7 thunes, mais le joueur aurait immédiatement perdu 1 point de prestige.



## La phase Nettoyage

Pendant la phase Nettoyage, exécutez les pages de journal du porte-journaux puis mettez à jour les plateaux de jeu.

### 5. Le porte-journaux

#### 5.1. Événement



Une page de journal qui se trouve sur le côté gauche du porte-journaux est une carte événement. L'événement qu'il décrit se passe maintenant. Si le texte sur la carte comprend "**jetzt [maintenant]**", ça veut dire exactement une fois dans la manche et non en fonction de la date à laquelle la carte a été lue (voir ci-dessous).

Une carte événement peut être positive ou négative. Chaque événement affecte également tous les joueurs. A la première manche, cet emplacement est toujours vide, donc aucun événement ne se produit lors de la première manche.



*C'est ça, la mer ouverte...*

*... toujours bonne pour une surprise. Mais parfois, même la fortune met les mains dans le jeu. Héhé !*

#### 5.2 Progression



Une page de journal qui se trouve sur le côté droit du porte-journaux est une carte "Schiff Ahoi ! [Navire Ohé!]". Elle contrôle l'avancement du pion navire sur la piste de progression du plateau ville.

Le pion navire est déplacé d'autant de cases sur la piste de progression. S'il atteint la fin de la piste de progression, la partie se termine immédiatement (voir *Fin de partie*). Dans le cas contraire, la carte est retournée, lue et placée sur le côté des événements exposés (le journal est retourné et placé à gauche). Cet événement entrera alors en vigueur dans la manche suivante. Ainsi, les joueurs ont une manche pour préparer l'événement.

Il y a d'autres symboles en bas d'une carte "Schiff Ahoi ! [Navire Ohé!]". Ils ne sont utilisés que dans une partie solo et peuvent être ignorés dans une partie normale.



*Si mauvais temps ou d'apparition du Klabautermann (intraduisible, elfe protecteur des navires en mer)...*

*...Puisse Poséidon guider en toute sécurité notre navire vers le port ! C'est l'heure de la fête et du paiement ! Héhé !*

Dans l'exemple, le navire se déplacerait de deux cases vers la droite.



#### Mise à jour des plateaux de jeu

Si le pion navire n'atteint pas la fin de la piste de progression, la partie continue avec la manche suivante. Le plateau mer et le plateau terre sont repeuplés et chaque joueur reprend ses cartes influences en main.

Vérifiez tout d'abord sur le plateau mer si la case **la plus à droite en fonction du nombre de joueurs** contient un navire. Si c'est le cas, défaussez-le. Déplacez tous les navires restants vers cette case sans laisser de trous. Chaque case libre à gauche est remplie avec un nouveau navire du paquet. Il doit y avoir autant de navires que de joueurs.

Ainsi, on veille à ce que l'offre des navires change d'au moins une carte même si personne n'a enchéri sur les cartes disponibles. [Dans une partie courte, toutes les cartes navires et commandes restantes sont défaussées et remplacées par de nouvelles : voir variante jeu court.]



*Petite parenthèse dans la planification du transport maritime...*

*... § 1 Il y toujours au moins un navire qui quitte le plateau, soit aux enchères soit à la fin de la manche. § 2 Dans chaque manche il y a toujours au moins un nouveau navire sur le plateau. § 3 Aucun trou n'est autorisé.*

#### Un exemple...

Dans une partie longue à 3 joueurs, il n'a été enchéri que sur le navire du milieu du plateau, ainsi il reste un navire sur la 1<sup>ère</sup> et la 3<sup>ème</sup> case du plateau mer. Le navire de la case 3 est défaussé. Déplacez ensuite l'autre navire de la case 1 vers la case 3. Enfin, les deux cases de gauche sont remplies par de nouvelles cartes.



Le plateau terre est repeuplé de la même manière que le plateau mer.

#### Reprise des cartes influence

Enfin, chaque joueur reprend ses cartes influences en main. Chaque joueur qui a utilisé dans cette manche l'action "1.3 Augmentation de l'influence" a maintenant 6 cartes en main. Il remet la carte avec la plus petite valeur dans la boîte et a à nouveau 5 cartes influences en main.

Puis une nouvelle manche commence.

## Fin de la partie

La partie se termine dès que le pion navire atteint la fin de l'échelle de progression. Chaque commande à ce stade dans un port est calculée comme si elle était arrivée à échéance. Vous ne devriez donc pas en enchérir pendant la dernière manche sur une commande avec une grande amende contractuelle.

Le gagnant est le joueur qui a réussi à gagner la meilleure combinaison de prestige et de thunes. Pour ce faire, comptez vos thunes et multipliez le résultat par la valeur obtenue sur l'échelle de prestige. Le résultat est le nombre de PV du joueur.

$$\text{?} \times \text{★} = \text{Points de victoire}$$

Le joueur ayant le score le plus élevé gagne. Le départage d'égalités est décidé en fonction de l'ordre sur l'échelle de carrière (1.5).



*Vous voyez bien que c'est une vraie fourrure...*

*Supposons que le joueur Rouge a 65 thunes et que son échelle de prestige a une valeur de 15, il a  $65 \times 15 = 975$  PV. Si aucun autre joueur n'a plus, il gagne. En cas d'égalité, la hiérarchie à bord décide comme toujours. Héhé !*

## Variante Partie courte

La partie courte ne diffère de la partie longue que par quelques détails. Une partie courte entre joueurs expérimentés dure environ 60 minutes (2 à 4 joueurs). Toutes les règles de la partie longue s'appliquent avec les exceptions suivantes :

### Préparation de la partie

- Lors de la préparation, aucune **carte couverture** n'est placée. Autrement dit, les ports sont au début complètement libres. Les cartes couverture ne sont pas nécessaires dans une partie courte de jeu et peuvent rester dans la boîte.
- Les deux cartes journaux "spéciales partie courte" sont placées sur le porte-journaux au lieu des cartes journaux avec des événements. La carte de droite contrôle la progression du pion "navire" sur la piste de progression. Comme c'est une partie courte, le pion "navire" avance de 2 cases à chaque manche.
- **De plus, des cartes navire et commandes sont mises de côté**, celles qui ont une petite flèche sous le nombre de joueurs. Ces cartes ne sont utilisées que dans une partie longue, pas dans une partie courte, elles sont alors retirées de la partie.
- Chaque joueur reçoit un **bâtiment de début** gratuit. Il pioche un bâtiment au hasard dans le paquet et le place où il le souhaite dans son propre port.
- Après que les cartes commande de début ont été distribuées, chaque joueur reçoit **gratuitement 3 marchandises de début**. Les marchandises qu'il reçoit dépendent de sa commande de début. Le joueur peut choisir toutes les marchandises, mais toutefois, **aucune marchandise ne peut faire partie de celles imprimées sur la commande de début**. Les symboles joker sont ignorés. Les marchandises de début peuvent être placées librement sur des cases de stockage de son propre plateau port.



### Déroulement de la partie - Phase Nettoyage

- A la fin d'une manche, le **pion navire est déplacé de 2 cases**. N'oubliez pas les cartes "spéciales partie courte". La gestion des journaux a disparu. → *La partie dure un nombre de manche fixe inférieur en fonction du nombre de joueurs et est ainsi plus courte et plus simple. A 2 joueurs, 10 manches, à 3 joueurs, 9 manches, à 4 joueurs, 8 manches. L'incertitude "Encore une manche ou pas ?" n'existe plus.*
- Lorsque vous mettez à jour les cartes navire et commandes sur le plateau mer et le plateau terre, **toutes les cartes navires et commandes restantes sont éliminées** dans une partie courte et remplacées par un nombre de nouvelles cartes correspondant au nombre de joueurs.

## Variante Version solo

Dans une partie solo, vous rivalisez contre un robot contrôlé par le jeu lui-même.

La partie fonctionne comme une partie courte à 2 joueurs avec les modifications suivantes :

- Il faut seulement un **plateau port** pour le joueur. Le joueur reçoit une **commande de début au hasard** (comme dans une partie longue) et (comme dans une partie courte) un **bâtiment de début au hasard** et **3 marchandises gratuites** (autres que les marchandises pour la commande de début). Aucune carte de couverture n'est placée.
- De plus, les cartes journaux "spéciales partie courte" sont placées sur le porte-journaux. Le pion navire se déplace à chaque manche de 2 cases.
- En revanche, les autres **cartes journaux** sont requises pour cette partie courte mais d'une manière différente de celle de d'habitude. Au lieu de piloter la progression de la partie, ces cartes contrôlent maintenant les en chères du robot. Les cartes journaux sont mélangées et placées côté "Schiff Ahoi ! [Navire Ohé!]" caché. Seul le côté "Schiff Ahoi ! [Navire Ohé!]" sera utilisée. Le texte de l'autre côté de la carte sera ignoré.
- **Le joueur commence comme Copilote**. Le jeton de sa couleur est posé sur la case 2 de l'échelle de carrière et il obtient **6 thunes comme capital de début**. Un jeton d'une autre couleur est placé sur la case 1 pour le robot. Ainsi, le robot débute comme **Capitaine**. Il n'a aucun capital de début.

- Prenez les cartes influences des deux couleurs (au début uniquement les valeurs 1-5). Le joueur prend ses 5 cartes influence en main. **Pour le robot, ses 5 cartes sont mélangées et placées face caché**. Les cartes influences restantes des deux couleurs sont placées en réserve.

- Aucun matériel restant de la couleur du robot n'est nécessaire.

### Pendant la partie, le robot fonctionne comme suit :

- Le robot et le joueur placent alternativement une carte influence. Comme d'habitude, le Capitaine commence. Les 5 cartes influences du robot sont mélangées face cachée au début de chaque phase Enchères.

- A son tour, le robot retourne la **carte journal** suivante. L'icône sous le "Schiff Ahoi ! [Navire Ohé!]" spécifie où le robot placé sa carte influence. La carte influence du dessus du paquet est désormais placée face cachée dans cette position. La carte journal est ensuite défaussée. Sur l'exemple le robot donc mettrait sa première carte influence sur la position 1.2 (*Permis de construire*).

- Si le paquet de cartes journaux est épuisé, remélangez la défausse.

### Pendant la phase Exécution générale, le robot ne fait rien avec les exceptions suivantes :

- Si le robot gagne la **carte bâtiment** (1.1), la **carte navire** (2.1 ou 2.2) ou la **carte commande** (3.1 ou 3.2), la carte est simplement défaussée.
- Pour l'action "**Permis de construire**" (1.2), le robot se comporte comme un adversaire normal mais il ne construit rien. Il pousse le prix pour le permis de construire vers le haut.
- Si le robot a enchéri sur l'"**Augmentation de l'influence**" (1.3), ses cartes influences seront mises à jour à la fin de la manche, indépendamment du fait qu'il ait été meilleur enchérisseur ou pas (*comme ses thunes sont factices, il aurait eu assez pour payer la différence*).
- Si le robot gagne l'action "**Cartes prix**". (1.4), la prochaine carte prix est révélée (*comme si personne n'avait enchéri sur cette action*).
- Si le robot gagne l'action "**Echelle de carrière**" (1.5), il devient Capitaine s'il ne l'est pas déjà.
- Dans la phase Nettoyage, retirez, comme dans une partie courte, toutes les cartes navires et commandes du plateau mer et du plateau terre et remplacez-les par 2 nouvelles cartes.

### Fin de la partie et jugement par le capitaine Aha

La partie se termine après exactement 10 manches et le calcul d'une partie longue est exécuté, PV = thunes multiplié par prestige. La valeur des PV sert de guide pour réussir dans une partie solo :

- **0-499 PV** → *Raclage de gorge ! Vous êtes clairement un "Terrien". Mais, essayez d'être agriculteur ou moine.*
- **500-749 PV** → *Pas mal pour un début, mais toujours un peu d'eau de Javel dans le nez. En haute mer, vous auriez une grande chance d'être "Garçon de cabine".*
- **750-999 PV** → *Présentable ! Prenez peut-être la peine de regarder Le résultat. Dans une vraie partie, vous seriez "Officier".*
- **1000-1250 PV** → *Félicitations, très bien ! Vous avez la mer dans le sang et serez surnommé le "Klabautermann solitaire".*
- **> 1250 PV** → *Attention, nouveau capitaine à bord ! Félicitations, vous contrôlez le jeu comme si vous dormiez. Dans une vraie partie, vous avez gagné avec une forte probabilité. Clap de fin.*



## Faillite ?

Si un joueur n'a pas assez d'argent pour payer une amende contractuelle ou le montant requis par un événement, il paye autant qu'il peut. On ne peut contracter aucune dette dans ce jeu et vous ne pouvez pas être éliminé par la faillite comme dans d'autres jeux. Un joueur en faillite est puni à la fin de la partie, car le calcul final de  $0 * X$  points de prestige fait juste la valeur 0.

Si un joueur n'a plus de thunes mais a un dépôt sur le bâtiment "Banque", il peut (et doit) payer les amendes et charges, et uniquement ces éléments.

## Résumé d'une manche (partie longue) :



**Le plus important en bref :**

Gardez cette liste à portée de main pendant la première manche et suivez-la point par point.

### Phase Enchères : Enchérir

(voir page 4)

Dans l'ordre hiérarchique chaque joueur place une carte influence face cachée sur un des plateaux de jeu, en commençant par le Capitaine, en répétant jusqu'à ce que toutes les cartes soient placées.

### Phase Exécution générale : Evaluation des plateaux 1-3

#### 1 Plateau ville

(voir page 4)

- 1.0 Prendre des thunes :** Pour chaque carte influence au parking, prendre une thune de la réserve.
- 1.1 Attribution de la carte bâtiment :** Au meilleur enchérisseur. S'il n'y a aucune enchère, retirer la carte bâtiment de la partie.
- 1.2 Mise en œuvre Permis de construire :** Contre paiement des coûts de construction appropriés, construire une bitte d'amarrage, ouvrir une case de stockage ou construire bâtiment, s'il y a de la place et qu'on a acquis préalablement une carte bâtiment. Cette action peut être utilisée par plusieurs joueurs : Gratuite pour le meilleur enchérisseur, en payant la différence pour les autres. Plusieurs permis de construire peuvent être achetés au prix de l'enchère la plus élevée.
- 1.3 Mise à jour des cartes Influences :** Prendre la carte influence ayant la valeur suivante. A la fin de la manche, retirer de la partie la carte avec l'influence la plus faible. Cette action peut être utilisée par plusieurs joueurs : Gratuite pour le meilleur enchérisseur, en payant la différence pour les autres.
- 1.4 Redéfinition des prix :** Le meilleur enchérisseur peut déterminer les nouveaux prix en sélectionnant n'importe laquelle des cartes prix. S'il n'y a aucune enchère, celui qui a construit la Bourse établit les prix. Si personne n'a construit la Bourse, déplacez la carte prix du dessus sous le paquet.
- 1.5 Modification de la hiérarchie :** Le meilleur enchérisseur peut échanger les positions de deux jetons adjacents sur l'échelle de carrière. S'il n'y a aucune enchère, la hiérarchie reste inchangée. Ensuite, chaque joueur prend le revenu correspondant à son grade.

#### 2 Plateau mer

(voir page 7)

(exécuter les actions pour chaque case en partant de la gauche)

- Attribuer le navire au meilleur enchérisseur
- Il place le navire si possible dans son port (autrement, le navire est défaussé)
- Placer sur le navire les jetons temps et les marchandises

#### 3 Plateau terre

(voir page 7)

(exécuter les actions pour chaque case en partant de la gauche)

- Attribuer la commande au meilleur enchérisseur
- Il place la commande si possible dans son port (autrement, la commande est défaussée et la pénalité est payée le cas échéant)
- Placer sur le navire les jetons temps et les marchandises

#### Phase Exécution individuelle :

##### Exécution des actions dans son propre port

(voir page 8)

- 4.1 Production :** Les bâtiments de production produisent des marchandises. Chaque marchandise doit être stockée sur une case de stockage libre. Si aucune case de stockage n'est libre, rien n'est produit.
- 4.2 Transformation et déplacement de marchandises :** Les marchandises peuvent être déplacées dans le port. Les marchandises sont déplacées dans le sens suivant : Navires → case de stockage → carte commande, jamais dans l'autre sens. 2 caisses peuvent être converties en 1 conteneur pour 1 thune et vice versa. Déplacement et conversion : Autant de fois que souhaité et dans un ordre quelconque, également en alternance.
- 4.3 Etablissement de la valeur de prestige :** Totaliser les points de prestige de tous les navires dans le port et des bâtiments construits. Si la valeur de prestige est supérieure à la valeur de prestige précédente, déplacer vers le haut l'épingle (ou le jeton prestige). Sinon, il reste sur sa position précédente.
- 4.4 Elimination des jetons temps :** Pour chaque carte dans le port sans jeton temps.
  - Chaque navire à échéance → défausse
  - Chaque commande à échéance est payée → Les marchandises sont facturés, encaisser la prime ou déduire la pénalité, la carte commande est défaussée

#### Fin de la manche : Lire le journal

(voir page 10)

- 5.1 Exécuter la page événement :** S'il y a un événement de la manche précédente, lire à voix haute la page événement et suivre ses instructions. Sinon, poursuivre
- 5.2 Exécuter la page "Schiff ahoi! [Navire Ohé!]" :** Déplacer le pion conformément à la page "Schiff ahoi! [Navire Ohé!]". Déplacer la carte vers la gauche et lire la page événement. Cet événement se produira lors de la prochaine manche. Si la fin de la piste de progression est atteinte → fin de la partie.

##### Nettoyage des plateaux :

- Déplacer les navires sur le plateau mer vers la droite sans laisser de trou (si nécessaire, retirer de la partie le navire le plus à droite)
- Déplacer les commandes sur le plateau terre vers la droite sans laisser de trou (si nécessaire, retirer de la partie la commande la plus à droite)
- Reprendre les cartes influences en main. Retirer de la partie l'une d'elles si nécessaire (voir 1.3).



Points de victoire