

VOR DEM WIND

Un jeu de Torsten LANDSVOGT

1.0 INTRODUCTION

Dans le port, une flotte de navires marchands s'apprête à partir. Les joueurs incarnent des négociants qui tentent de remplir leur entrepôt pour approvisionner les navires avec leurs marchandises. Pour ce faire, ils doivent bien choisir leurs marchandises, chaque navire n'acceptant qu'un seul type de marchandise avant de quitter le port. Il est en outre important que les joueurs ne manquent pas le départ des navires lorsque leurs cales sont pleines et que le vent est favorable. Pour l'emporter, il faudra toujours être dans le vent et provoquer les événements.

2.0 MATERIEL DU JEU

Chaque exemplaire de Vor Dem Wind comprend :

- 120 Cartes Action : 40 d'Achat (Einkauf), 40 Lieu de Stockage (Lagerung), et 40 de Transport/Revenu (Verschiffen/Einnahmen).
- 60 Cartes Marchandises : 15 Pommes (Apfel), 15 Epices (Gewürze), 15 Fromage (Käse) et 15 Soie (Seide).
- 60 Cartes de Monnaie (24 de valeur 1, 12 de valeur 2, 12 de valeur 5 et 12 de valeur 10).
- 46 Cartes Navire (20 petit navire et 26 grand navire).
- 4 Entrepôts.
- 1 Pion Premier Joueur.
- 1 Livret de règles.

Si certains de ces éléments étaient manquants ou endommagés, nous nous en excusons. Veuillez nous contacter pour tout remplacement :

Phalanx Games b.v

Att. : Customer Service

P.O Box 60230

1320 AG Almere

Niederlande

Email : customerservice@phalanxgames.nl

2.1 CARTES ACTION

Les cartes Action forment l'élément principal de ce jeu. Grâce à ces cartes, les joueurs achètent des Marchandises qu'ils entreposent dans leur Entrepôt et qu'ils chargent ensuite dans les Navires pour les expédier.

2.2 CARTES MARCHANDISES

Dans le port se trouvent des Navires qui reçoivent des cargaisons constituées des Marchandises suivantes : Pommes, Fromage, Epices, et Soie. Chaque type de Marchandise est plus ou moins périssable en fonction du temps qui passe.

2.3 CARTES DE MONNAIE

La plupart des actions doivent être payées par les joueurs avec de l'or qui est un élément important du jeu. Pour l'emporter, les joueurs devront faire preuve d'une gestion habile de leurs faibles ressources.

2.4 CARTES NAVIRES

Dans ce jeu il y a 2 types de Navires : les petits (avec un faible volume de chargement) et les grands (avec un fort volume de chargement). Ces Navires sont ancrés au Port et attendent la livraison des Marchandises.

2.5 ENTREPOTS

Chaque joueur possède son propre Entrepôt qui offre de la place pour 8 cartes Marchandises.

2.6 PION PREMIER JOUEUR

Le premier joueur reçoit le pion premier joueur (qui indique le premier joueur).

3.0 MISE EN PLACE DU JEU

- Chaque joueur reçoit un Entrepôt qu'il place devant lui.
- En plus, chaque joueur reçoit au début du jeu un set de cartes de Monnaie d'une valeur totale de 22 or : 1 carte de valeur 10, une carte de valeur 5, 2 cartes de valeur 2 et 3 cartes de valeur 1. Chaque joueur doit conserver ses cartes en main à l'abri du regard des autres joueurs.
- Les cartes Monnaie restantes sont triées et empilées par valeur puis placées à côté de la zone de jeu : c'est la Banque. Lors de la partie, les joueurs peuvent au besoin faire de la monnaie avec la Banque.
- Les cartes Action sont triées par type puis mélangées et empilées face cachée en 3 tas placés à côté de la zone de jeu. Le premier tas contient les cartes Achat, le second les cartes Lieu de Stockage et le troisième les cartes Transport/Revenu.
- Les cartes Navires sont partagées en 2 tas : un de petits navires, l'autre de grands navires. Chaque tas est séparément mélangé. Ensuite, en fonction du nombre de joueurs on place un certain nombre de ces navires sur le port (= la table de jeu).

Nombre de joueurs	Grands Navires	Petits Navires
2	3	2
3	3	3
4	4	3

- Le premier joueur est désigné d'une manière ou d'une autre et reçoit le pion premier joueur.
- Pour finir, les cartes de Marchandises sont triées par type et empilées en 4 tas face visible sur la table. C'est la Réserve. En commençant par le premier joueur, puis en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur prend 2 cartes Marchandises – qu'il montre à ses adversaires – et les place avec ses cartes de Monnaie dans sa main.

Important : Les cartes de Monnaie et de Marchandises ont le même verso. Un joueur doit à la demande indiquer le nombre total de cartes qu'il a en main, mais il ne doit jamais indiquer le nombre de cartes d'un type ou de l'autre.

4.0 DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Le but des joueurs est d'acquérir des Marchandises, de les stocker et de les expédier à temps afin d'obtenir des points de victoire. Une partie se déroule en plusieurs manches durant lesquelles sont joués plusieurs tours. Chaque tour est divisé en plusieurs phases.

4.1 CHOISIR LES CARTES ACTION

Le premier joueur révèle en fonction du nombre de joueurs un certain nombre de cartes des 3 piles de cartes Action :

A 2 joueurs	2 cartes Action
A 3 joueurs	3 cartes Action
A 4 joueurs	4 cartes Action

Important : On ne peut prendre au maximum que 2 cartes d'une même pile. De plus, les cartes Action doivent être prises d'au moins de 2 piles de cartes Action.

Les cartes Actions piochées sont révélées l'une après l'autre, c'est-à-dire qu'il est tout à fait possible de choisir une carte d'une pile en fonction de la carte auparavant révélée.

Exemple à 3 joueurs : le premier joueur doit piocher 3 cartes. Il choisit d'abord une carte d'Achat, ensuite une carte Transport/Revenu. Il y a un montant de revenu peu élevé indiqué sur cette carte, ainsi le joueur choisit de piocher une nouvelle carte Transport/Revenu. Si la seconde carte avait eu un montant de revenu élevé, le joueur aurait sans doute pioché une carte Lieu de Stockage à la place.

4.2 FAIRE DU COMMERCE

En commençant par le premier joueur, puis en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur choisit une carte Action. A cette occasion, on respecte ce qui suit :

Le premier joueur choisit une carte Action et la place devant lui face visible. Le joueur *suivant* choisit soit une *autre* carte Action et la place devant lui face visible, *soit* il choisit une carte Action qui est *déjà* placée devant un joueur.

Dans le deuxième cas, le joueur propose au joueur qui avait choisi en premier cette action (= le joueur qui a la carte visible devant lui) un montant d'argent. Tous les joueurs suivants qui sont aussi intéressés par cette action doivent immédiatement faire une offre (d'au moins 1 or). Il peut y avoir plusieurs joueurs faisant la même offre et les offres peuvent être plus élevées ou plus faibles que l'offre de départ.

Important : On ne peut pas faire d'offre plus importante que celle que l'on peut payer !

Le joueur qui en premier a choisit l'Action, c'est-à-dire celui qui a la carte face visible devant lui, prend maintenant une décision :

- Il accepte le montant d'argent de l'offre d'un joueur et lui abandonne la carte Action (ce n'est pas forcément l'offre la plus élevée), ou
- Il paye le montant d'argent à un des joueurs intéressé par cette carte et peut réaliser lui-même l'action (ce n'est pas forcément l'offre la plus faible).

La carte Action est alors placée face *cachée* devant le joueur qui récupère la carte jusqu'à la fin de la phase 4.2 de ce tour de jeu. Le joueur qui reçoit de l'argent place ses cartes de Monnaie reçues devant lui face cachée jusqu'à la fin de 4.2.

Important : Chaque joueur qui a une carte Action ou une carte Monnaie face cachée devant lui ne peut plus participer à une autre vente de carte d'Action pour ce tour.

Cette phase de commerce se poursuit tant que tous les joueurs n'ont pas soit une carte Action (visible ou non) soit un montant d'argent devant eux. Les cartes Action non prises par les joueurs sont placées sur une pile de défausse.

Exemple à 4 joueurs : le premier joueur pioche 4 cartes Action. Ensuite il choisit une carte Action Achat qu'il place devant lui. Le second joueur désire également faire l'acquisition de Marchandises. C'est pourquoi il offre 4 or au premier joueur qui a choisi auparavant la carte Achat. Les autres joueurs peuvent eux aussi faire une offre. Le joueur 3 propose 7 or, mais le joueur 4 n'est pas intéressé. Le premier joueur choisit de laisser la carte action au joueur 3 pour 7 or. Ce dernier paye donc 7 or et place la carte devant lui face cachée.

C'est maintenant au tour du joueur 2 qui n'a jusqu'à présent reçu ni carte ni argent. Il choisit la carte Transport/ Revenu, puisqu'il désire expédier des Marchandises. Le joueur 4 désire également expédier des marchandises, c'est pourquoi il offre 5 or au joueur 2 pour la carte Action Transport/ Revenu. Le joueur 2 donne 5 or au joueur 4 et peut garder la carte Action. Il tourne la carte devant lui.

Cette phase est terminée car chaque joueur a soit une carte Action soit un montant d'argent devant lui (ici face cachée).

4.3 REALISER DES ACTIONS

En commençant par le premier joueur et en poursuivant en sens horaire les actions sont réalisées (voir 4.3.1). Lorsque toutes les actions sont jouées, les cartes Action sont défaussées et ce tour est terminé.

Le premier joueur donne son pion premier joueur à son voisin de gauche, celui-ci devient le premier joueur et commence le tour suivant avec la phase 4.1. Il se termine avec la phase 4.4.

Lorsqu'une pile de cartes Action est épuisée, les cartes Action correspondantes sont mélangées à nouveau et on reconstitue une nouvelle pioche.

4.3.1 LES DIFFERENTES ACTIONS

Les Actions suivantes peuvent être réalisées avec les différentes cartes :

a. Action Achat

Celui qui réalise cette action reçoit le nombre indiqué de Marchandises représentées sur la carte Action depuis la pile de carte Marchandises. Le joueur prend les Marchandises et les garde dans sa main avec les cartes d'argent à l'abri du regard des autres joueurs.

b. Action : Lieu de Stockage

Celui qui réalise cette action peut placer dans son Entrepôt le nombre de Marchandises indiqué sur la carte Action. Le joueur choisit dans sa main une de ses cartes Marchandise de la même valeur et la place face visible sur un emplacement de son Entrepôt. Le joueur doit payer à la banque le montant indiqué sur le bas de la carte.

Important : Un entrepôt peut au maximum accueillir 8 cartes de Marchandises. Il est permis toutefois de placer dans l'Entrepôt moins de marchandises que le nombre indiqué sur la carte Action, cependant le cout de cette action n'en est pas diminué. Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas placer de carte Marchandise, cela ne lui coute rien. Si un joueur n'a pas la totalité de la somme pour payer la banque, il ne peut pas réaliser l'action et ne peut donc pas placer de Marchandises dans l'entrepôt.

c. Action Transport/Revenu

Le joueur qui choisit cette carte action doit immédiatement décider parmi les 2 actions Transport ou Revenu laquelle il réalise :

Transport : Lorsqu'un joueur a dans son Entrepôt *toutes* les Marchandises indiquées sur un navire dans le port, il peut expédier ces Marchandises. Il enlève alors de son Entrepôt les marchandises indiquées sur la carte navire et les replace sur les piles de cartes Marchandises situées sur la table. En retour, il reçoit la carte navire avec le nombre de points de victoire indiqués dessus. Il place cette carte devant lui face cachée.

Important : si un joueur possède en stock toutes les Marchandises appropriées pour plusieurs navires, il peut avec une action Transport recevoir plusieurs cartes navire.

Encadré : Le joueur expédie les Marchandises indiquées et reçoit la carte Navire (Valeur : 16 points de Victoire).

Revenu : Lorsque le joueur décide de réaliser cette action, il reçoit le montant d'argent indiqué sur la carte.

Encadré : le joueur choisit l'action Revenu, il reçoit dans ce cas 11 or.

4.3.2 LES ACTIONS SPECIALES

Les cartes Actions spéciales sont traitées comme les autres cartes Action lors de la phase de commerce (phase 4.2). Après cette phase les cartes action sont en principe jouées en phase 4.3. Cependant, ces cartes spéciales ne peuvent pas être jouées immédiatement mais au lieu de ça, elles sont prises en main (cachées) par les joueurs.

Dans un tour ultérieur, les joueurs pourront utiliser *une* carte action spéciale en phase 4.3 en complément de la carte action jouée normalement et acquise durant le tour.

Exception : si lors de la phase 4.2 un joueur n'a pas reçu de carte Action « normale », il peut en phase 4.3 jouer *une* carte Action spéciale de sa main.

A. Action spéciale : Commerce Libre

Celui qui joue cette carte spéciale reçoit le nombre indiqué sur la carte de Marchandises de son choix. Les Marchandises proviennent de la Réserve et sont ajoutées à la main du joueur.

Encadré : le joueur reçoit 2 Marchandises de son choix.

B. Action Spéciale : Conservation

Celui qui joue cette carte spéciale pose cette carte dans son Entrepôt. Lorsqu'un navire quitte le Port (voir 4.4), le nombre de cartes Marchandises indiqué par la carte est protégé du pourrissement. On choisit d'abord quelle carte Marchandise on protège. Lorsque l'on peut conserver plus de Marchandises indiquées sur la carte que de Marchandises actuellement en stock dans l'Entrepôt, on peut également conserver des Marchandises que l'on a en main.

Encadré : 2 cartes Marchandise sont protégées.

C. Action spéciale : Achat et Stockage

Celui qui joue cette carte spéciale pose directement dans son Entrepôt le nombre de Marchandises de son choix indiqué sur la carte. Les Marchandises proviennent de la Réserve, et le joueur doit payer le cout de cette carte à la banque (montant indiqué sur la carte).

Encadré : le joueur prend 2 Marchandises de son choix et les pose dans son Entrepôt. Il paie 14 or.

D. Action spéciale : Echange de Marchandises

Celui qui réalise cette action spéciale peut échanger une ou 2 cartes Marchandise de son Entrepôt avec 1 ou 2 cartes Marchandises de sa main ou d'un Entrepôt d'un joueur adverse. Un accord entre joueurs n'est pas nécessaire.

Attention : on ne peut échanger que 1 carte pour 1 ou 2 cartes pour 2. Donc ni 1 carte pour 2 cartes ou inversement. Lorsqu'un joueur échange 2 de ses propres cartes il est permis qu'il le fasse avec une des ses autres cartes et une carte d'un Entrepôt adverse. De plus lorsqu'on échange 2 cartes, il tout à fait possible qu'une carte participe aux 2 échanges.

Exemple : le joueur A échangez du Fromage avec une Pomme de l'Entrepôt du joueur B. Ensuite il donne cette Pomme juste échangée contre de la Soie au joueur C.

E. Action spéciale : Vente au Marché

Celui qui réalise cette action spéciale peut vendre des cartes Marchandises de son choix de sa main ou de son Entrepôt. Pour chaque carte ainsi vendue, il reçoit de la banque 3 or. Les cartes Marchandises retournent dans leur pile respective de la Réserve.

F. Action spéciale : Mise à l'Abri

A la différence des autres cartes spéciales cette carte doit être jouée durant la phase 4.2 soit directement lors du choix d'une action soit à la place de faire une offre pour une action.

Si elle est jouée directement lors du choix d'une action, le joueur reçoit la carte action (spéciale ou normale) sans qu'aucun joueur ne puisse lui prendre même avec une offre.

Si elle est jouée à la place d'une offre, le joueur reçoit également la carte souhaitée, mais pour l'occasion le joueur adverse à qui on « vole » l'action reçoit en compensation 5 or de la Banque.

Important : Lorsqu'un joueur utilise cette carte, il ne peut pas utiliser d'autre carte spéciale de sa main !

4.3.3 COMBINAISON PARTICULIERE D'ACTIONS

Si la carte spéciale « Achat et Stockage » ou « Echange de Marchandises » est utilisée avec l'action « Expédier », l'action « Expédier » doit toujours être réalisée en premier.

4.4 FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine lorsque dans le Port se trouve un certain nombre de navire chargés par les joueurs. Les navires partent alors du Port et de nouveaux navires arrivent.

4.4.1 LA FLOTTE DE NAVIRES QUITTE LE PORT

Si à la fin d'un tour il se trouve 2 navires ou moins dans le Port, la Flotte **entière** de navire quitte le Port, c'est-à-dire que les navires restants sont retirés du Port sans qu'aucune Marchandise n'y ait été chargée.

En attendant l'arrivée d'une nouvelle Flotte, les Marchandises s'abiment. Tous les joueurs donnent toutes leurs cartes Marchandises qu'ils ont en main.

De plus dans les Entrepôts les cartes Marchandises suivantes sont retirées :

- Toutes les cartes Pomme pourrissent et sont retirées.
- La moitié des cartes Epices et Fromage sont périmées et retirées. Le joueur peut choisir quelles cartes il désire retirer (ndt : il peut donc conserver tel ou tel type).

Important : la somme des cartes retirées est arrondie.

Les cartes retirées retournent dans leur pile respective.

Exemple :

Le joueur A doit retirer toutes ses cartes Pomme.

Le joueur B possède 2 cartes : Fromage et Epices. Il doit en retirer la moitié et décide de retirer la carte Epices et de conserver le Fromage.

Le joueur C possède 3 cartes Epices et Fromage. Il doit retirer une carte Fromage ou Epices de son Entrepôt. Il décide de retirer le Fromage et de conserver ses 2 cartes Epices.

4.4.2 ARRIVEE DE NOUVEAUX NAVIRES

En fonction du nombre de joueurs, des nouveaux navires arrivent au Port :

Nombre de joueurs	Grands Navires	Petits Navires
2	3	2
3	3	3
4	4	3

5.0 FIN DE LA PARTIE ET DECOMPTE

La partie prend fin lorsqu'à la fin d'un tour un joueur a atteint le nombre de points de victoire suivant :

Joueurs	Nombre de points
A 2 joueurs	60
A 3/4 joueurs	50

Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui l'emporte est celui qui possède le plus de marchandises dans son Entrepôt. Si l'égalité subsiste, c'est alors le joueur le plus riche qui gagne.

6.0 CONSEILS TACTIQUES

Bientôt sur la Fièvre du Jeu ...



Une traduction réalisée pour Ludibay <http://www.ludibay.net>
par La Fièvre Du Jeu <http://www.fievredujeu.com>

Contacts : admin@fievredujeu.com

Version 24 septembre 2007