

MACAO

*Un jeu de Stefan Fled
Traduction : Stéphane
Auplain
© 2009 Stefan Feld /*

Présentation du Jeu :

Les joueurs incarnent des aventuriers portugais qui, à la fin du 17^{ème} siècle, partent tenter leur chance dans le plus influent comptoir commercial de l'extrême orient : Macao.

En multipliant les échanges commerciaux lucratifs avec l'Europe, en développant la ville ou en occupant les institutions les plus importantes, ils vont gagner prestige et respect.

Chacun des 12 tours de jeu se déroule de la même façon : chaque joueur choisit une nouvelle carte puis désigne 2 dés parmi 6 qui lui apportent des pierres d'action.

Ensuite, chacun utilise ses pierres d'action pour activer ses cartes, prendre possession d'un quartier de la ville, déplacer son bateau et expédier des marchandises vers l'Europe.

Celui qui effectuera ces actions avec le plus d'habileté augmentera en permanence ses points de prestige et s'approchera de plus en plus de la victoire.

Le vainqueur est celui qui accumule le plus de points de prestige à l'issue du 12^{ème} tour de jeu.

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 4 plateaux individuels (1 par joueur)
- 4 roses des vents (1 par joueur)
- 24 tuiles de marchandises (3 exemplaires de chaque marchandise : bois laqué, riz, thé, jade, soie, papier, porcelaine, épices)
- 6 tuiles joker ("1 pierre d'action au choix ou 3 pièces d'or")
- 36 pièces d'or
- 48 marqueurs (12 par joueurs) avec une face propriété (bouclier) et une face pénalité (-3)
- 300 cubes de couleur appelés « pierres d'action » (50x rouge, bleu, vert, noir, gris et violet)
- 6 dés de couleur (1x rouge, bleu, vert, noir, gris et violet)
- 4 navires (1 par joueur)
- 10 disques en bois (2 pour chaque joueur plus 2 beiges)
- 120 cartes (24 cartes Parchemin, 44 cartes Bâtiment, 52 cartes Personnage)

Mise en place :

Le **plateau de jeu** est installé au milieu de la table.

On y trouve de gauche à droite :

- **Le péage**, une piste numérotée de 0 à 12,
- **Une zone maritime** composée de cases de mer pouvant accueillir les navires et de 8 cases représentant des villes portuaires européennes,
- **Le mur d'enceinte** de la ville composé de 16 cases qui sert à déterminer l'ordre du tour,
- **La ville** de Macao divisée en 30 quartiers.

En haut et en bas du plateau se trouvent **12 espaces de rangement** accueillant les cartes Parchemin.

Enfin, le plateau est entouré d'**une piste de score** numérotée de 0 à 99 et servant à comptabiliser les points de prestige acquis par les joueurs.

Chaque joueur prend dans la couleur de son choix (orange, blanc, jaune ou marron) :

- **Un plateau de jeu individuel** qu'il place devant lui. Il est composé d'un résumé du tour de jeu, de 5 espaces pouvant accueillir chacun 1 carte plus un 6^{ème} espace servant à stocker les tuiles marchandises et les marqueurs de pénalité.
- **Une rose des vents** qu'il place à côté de son plateau, flèche vers le haut. Sur celle-ci figurent 7 cases à côté desquelles sont stockées les pierres d'action récupérées par le joueur.
- **Le bateau à sa couleur** qu'il place sur la grande case de mer où figure est dessinée une ancre.
- **Les 2 disques de bois à sa couleur.** Il en place un sur la case « 0 » de la piste de score des points de prestige et l'autre sur la 1^{ère} case du mur d'enceinte de la ville (case avec une flèche située en bas du mur) Tous les compteurs des joueurs sont empilés aléatoirement.
- **Les 12 marqueurs de propriété à sa couleur.** La face portant un « -3 » reste cachée, elle n'est utilisée que lorsqu'un joueur reçoit une pénalité de 3 points de prestige.
- **5 pièces d'or** qu'il place à côté de son plateau individuel. L'or doit toujours rester apparent.

Les pièces d'or restantes et les 300 pierres d'action sont triées et placées à côté du plateau de jeu pour former la réserve générale.

Les 24 tuiles de marchandises sont disposées au hasard sur les 24 quartiers clairs de la ville.

Les 6 tuiles Joker sont placées sur les 6 quartiers foncés. Attention à toujours laisser les encadrés de chaque quartier visibles.

Les **120 cartes** sont triées comme suit :

- Les **24 cartes Parchemin** sont mélangées. On place, face visible, 2 cartes sur chacun des 12 espaces se trouvant en haut et en bas du plateau. Ces cartes servent ainsi à compter le nombre de tours à jouer.
- Les **cartes Bâtiment et les cartes Personnage** sont mélangées entre elles pour ne former qu'une seule pioche qui est posée face cachée en bas à droite du plateau, à côté des 2 premières cartes Administration.

Les 2 disques beiges sont posés sur le Péage, l'un à gauche (colonne pièce) et l'autre à droite (colonne points de prestige) du « 0 ».

Les 6 dés sont placés devant le premier joueur.

Remarque : Tous les éléments de jeu sont supposés être en nombre illimité. Dans le cas, rare, où il venait à manquer un élément (cube, pièce etc.) il devra être remplacé par quelque chose d'autre.

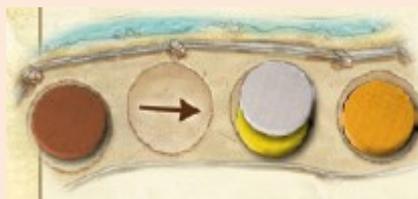


L'Ordre du Tour :

L'ordre dans lequel agissent les joueurs est déterminé par **la position de leurs disques sur le mur d'enceinte** de la ville.

C'est celui qui possède le disque le plus avancé sur le mur qui commence. Si plusieurs joueurs se trouvent sur la même case, c'est celui qui possède le pion situé au sommet de la pile qui commence.

Dans l'exemple ci-contre, c'est le joueur Orange qui agit en premier, suivi de Blanc, Jaune et enfin Marron.



Préparatifs :

Juste avant de commencer la partie, les joueurs doivent effectuer les préparatifs suivants :

1. On pioche du paquet composé des cartes Bâtiment et Personnage autant de cartes qu'il y a de joueurs plus 2 (ex : à 3 joueurs on pioche 5 cartes)
Dans l'ordre **inverse** du tour, chaque joueur doit choisir une carte qu'il pose sur l'un des 5 emplacements de son plateau individuel. Les 2 cartes restantes sont placées dans une pile de défausse, face visible.
2. Le 1^{er} joueur prend de la réserve 1 pierre d'action de la couleur de son choix et la place à côté de la case « 1 » de sa Rose des Vents. Il prend ensuite 2 pierres identiques qu'il place à côté de la case « 2 » de sa Rose des Vents.

Tous les autres joueurs en font de même, dans l'ordre du tour.

Exemple : le joueur orange prend 1 cube violet qu'il place à côté de la case « 1 » de sa Rose des Vents puis 2 cubes rouges qu'il place à côté de la case « 2 ». Puis, le joueur blanc prend 1 cube noir puis à nouveau 2 cubes noirs etc.

Fonctionnement du Jeu :

La partie se déroule en 12 tours chacun composés en 3 phases : cartes, dés puis actions.

Phase 1 : les Cartes

1. Tout d'abord, le 1^{er} joueur prend **4 cartes Bâtiment / Personnage** de la pioche et les pose à côté des **2 cartes Parchemin** de ce tour.
2. Ensuite, **le Péage est mis à jour** de la façon suivante :
On commence par additionner les **chiffres jaunes** qui apparaissent en bas à gauche des 6 cartes. Le marqueur beige de la colonne de gauche du Péage est placé sur la valeur correspondante (le résultat peut être égal à 0)
Puis on fait de même avec les **chiffres rouges** situés en bas à droite des 6 cartes. Le marqueur beige de la colonne de droite du Péage est placé sur la valeur correspondante (le résultat peut être égal à 0)
Ainsi, le Péage détermine combien de pièces d'or il faudra dépenser en Phase 3-5 pour gagner le montant de points de prestiges indiqué.



Dans cet exemple, les 6 cartes posées à ce tour indiquent qu'il faudra dépenser 3 pièces d'or pour acquérir 6 points de prestige.



- En fonction du nombre de joueur, une partie des 4 cartes Bâtiment/Personnage qui viennent d'être piochées **doivent être défaussées**. On conserve autant de ces cartes qu'il y a de joueurs.
A 3 joueurs, la dernière carte Bâtiment/Personnage qui a été piochée est mise dans la défausse ; à 2 joueurs, les 2 dernières cartes Bâtiment/Personnage piochées sont mises dans la défausse.
- Enfin, dans l'ordre du tour, chaque joueur **doit choisir l'une des cartes restantes** et la mettre sur son plateau individuel. Les 2 cartes restantes sont définitivement défaussées.

Remarque : un joueur ne peut pas posséder plus de 5 cartes sur son plateau individuel.

Si un joueur prend une 6^{ème} carte, il défausse une de ses 6 cartes au choix puis reçoit une pénalité.

Il retourne un de ses jetons propriété sur la face -3 et le place sur son plateau jusqu'à la fin de la partie.

Phase 2 : les Dés

- Le 1^{er} joueur **lance les 6 dés** et les trie par valeur.
- Chaque joueur, dans l'ordre du tour, **désigne 2 dés**.
Pour chaque dé, il prend le nombre de pierres d'action indiqué par le dé. Il prend des pierres de la même couleur que le dé. Les pierres sont placées à côté sa Rose des Vents, au niveau de la case correspondant au dé choisi.
Exemple : le joueur blanc choisit le « 2 » rouge et le « 5 » vert. Il place 2 cubes rouges à côté de la case « 2 » de sa Rose des Vents et 5 cubes verts à côté de la case « 5 ».
- Après avoir pris ses pierres d'action, le joueur **tourne sa Rose des Vents d'un cran** dans le sens des aiguilles d'une montre.
Les pierres d'action qui sont désormais indiquées par la flèche sont celles disponibles à ce tour pour effectuer les actions expliquées en Phase 3.
Si la flèche indique un emplacement où ne se trouve **aucune pierre**, le joueur reçoit une pénalité. Il retourne l'un de ses jetons de propriété sur la face « -3 » et le place sur son plateau individuel jusqu'à la fin de la partie. Il pourra tout de même effectuer certaines actions comme l'achat de points de prestige ou utiliser des cartes déjà activées.



Remarque : Toutes pierres d'action se trouvant en face des autres cases de la Rose des Vents ne peuvent pas être utilisés à ce tour. Elles ne seront disponibles que dans les tours suivants.

Tours 8 et suivants :

Au 8^{ème} tour, les dés indiquant « 6 » sont tournés sur la face « 1 ». Au 9^{ème} tour, les dés indiquant « 5 » ou « 6 » sont tournés sur la face « 1 » etc. Si bien qu'au dernier tour, tous les dés valent « 1 ».

Un rappel de cette règle est indiqué sur les derniers espaces servant à accueillir les cartes Parchemin.

Phase 3 : Les Actions

Durant cette phase, les joueurs utilisent les pierres gagnées à la phase précédente pour effectuer un certain nombre d'actions.

Le 1^{er} joueur commence et effectue **toutes les actions permises** par ses pierres d'action et ce **dans l'ordre qu'il le souhaite**. Une fois qu'il a épuisé toutes ses pierres ou qu'il ne souhaite plus faire d'action supplémentaire, son tour se termine et c'est au 2^{ème} joueur d'effectuer ses actions etc.

Les joueurs devraient chercher à utiliser le maximum de leurs pierres d'action car les pierres inutilisées à la fin du tour retournent dans la réserve ; elles ne peuvent pas être économisées pour le tour suivant.

Les Différentes Actions :

1. Activer une ou plusieurs Cartes :

Pour activer une carte de son plateau individuel, le joueur doit utiliser **la combinaison de pierres d'action indiquée sur la carte** qu'il souhaite activer. Les pierres ainsi utilisées sont remises dans la réserve générale.

Il retire ensuite la carte activée de son plateau individuel et la place devant lui. Il peut désormais s'en servir jusqu'à la fin de la partie et ce, sans coût supplémentaire (voir Phase 3-6)

Un joueur peut activer plusieurs cartes durant un même tour. Il peut même effectuer plusieurs actions entre différentes activations de cartes.

2. Prendre possession d'un Quartier (une fois par tour) :

La ville de Macao est divisée en 30 quartiers. Au début de la partie, chaque quartier est occupé par une tuile marchandise ou une tuile joker.

Une fois par tour, un joueur peut prendre possession d'un quartier où se trouve une de ces tuiles. Il est en revanche impossible de prendre possession d'un quartier où se trouve déjà un marqueur de propriété (le sien comme celui d'un adversaire)

Pour prendre possession d'un quartier, le joueur doit dépenser **autant de pierres d'action qu'indiqué dans l'encadré** figurant sur le dessin du quartier. Les pierres d'action ainsi dépensées sont remises dans la réserve générale.

Le joueur retire la tuile marchandise qui se trouvait dans le quartier et la place sur son plateau individuel, sur la case représentant la cale de son bateau. Elle indique le type de marchandise que transporte désormais son bateau et qu'il peut livrer dans les ports (Phase 3-4)

Les tuiles joker sont placées à côté du plateau individuel du joueur. Il peut les utiliser à n'importe quel moment de la partie. Cela lui permet de prendre 1 pierre d'action de son choix de la réserve générale OU de prendre 3 pièces d'or de la banque. Une fois utilisée, la tuile joker est défaussée définitivement.

Enfin, il place un de ses marqueurs de propriété dans le quartier qu'il a acheté.

3. Avancer son disque sur le mur d'enceinte (une fois par tour) :

Une fois par tour, le joueur peut faire avancer son disque sur le mur d'enceinte de la ville.

Chaque case parcourue, lui **coûte des pierres d'action de n'importe quelle couleur** qu'il dépose dans la réserve générale. Il est possible d'utiliser des pierres de couleurs différentes.

La première case coûte 1 cube action, chaque case supplémentaire coûte 2 cubes action de plus.

Nombre de cases parcourues	Coût en pierres d'action
1	1
2	3
3	5
4	7
5	9

Si le disque d'un joueur arrive sur une case où se trouvent un ou plusieurs disques adverses, il est placé *au-dessus* des autres disques présents.

Si un joueur atteint la dernière case du mur, il y laisse son disque et restera 1^{er} joueur jusqu'à la fin de la partie. Le prochain à atteindre cette case restera 2^{ème} joueur et ainsi de suite.

4. Déplacer son navire

A son tour, un joueur peut déplacer son navire d'autant de cases qu'il le souhaite. Il peut aussi effectuer autant de changements de direction qu'il le souhaite. Plusieurs navires peuvent se trouver simultanément sur la même case mer ou sur le même port.

Chaque case parcourue, coûte une pierre d'action de n'importe quelle couleur, y compris de couleurs différentes. Les pierres ainsi utilisées sont remises dans la réserve générale.

Si le navire d'un joueur passe ou s'arrête dans un port pour lequel il possède une marchandise qui y est demandée, il peut livrer cette marchandise.

Livrer une marchandise ne coûte aucun cube d'action supplémentaire, le joueur doit simplement déposer sa tuile marchandise sur un espace libre du port. Il gagne autant de points de prestige qu'indiqué sur la case où il vient de déposer sa tuile.

Remarque : Si un joueur prend possession d'un quartier (Phase 3-2) pour lequel il reçoit une tuile marchandise demandée dans le port où se trouve son navire, il peut immédiatement la livrer sans avoir à effectuer l'action « déplacer son navire ».

5. Acheter des points de prestige au Péage (une fois par tour) :

Le joueur peut acheter des points de prestige **au prix déterminé en début de tour** par le Péage. Il paye à la banque la somme indiquée à gauche du Péage et reçoit le montant de point de prestige indiqué à droite.

6. Utiliser des cartes :

A tout moment durant son tour, un joueur peut utiliser **autant de cartes qu'il le souhaite**. Il peut même utiliser des cartes puis faire une ou plusieurs autres actions avant d'utiliser à nouveau une ou plusieurs cartes.

7. Passer :

Un joueur passe lorsqu'il **ne peut plus ou ne veut plus effectuer d'action**. S'il lui reste des pierres d'action inutilisées, il les remet dans la réserve générale. C'est alors au joueur suivant, dans l'ordre du mur d'enceinte, d'effectuer ses actions.

Fin du Jeu :

La partie prend fin à l'issue du 12^{ème} tour de jeu.

Avant toute chose, chaque joueur reçoit un marqueur de pénalité (-3) pour chaque **carte qui se trouve encore sur son plateau individuel.**

Puis, chaque joueur gagne des points de prestige supplémentaires pour :

- **Ses cartes Personnage et/ou Bâtiment :** certaines de ces cartes font gagner des points de prestige en fin de partie si certaines conditions sont remplies.
- **Ses quartiers :** le joueur marque 2 points de prestige pour chaque quartier qui compose son plus grand ensemble de quartiers contigus.

Dans l'exemple ci-contre, grâce à sa zone composée de 4 quartiers contigus, le joueur orange marque 8 points supplémentaires. Son quartier seul ne lui rapporte rien.

Le joueur marron marque 12 points, le blanc 6 points et le jaune 6 points (on ne compte qu'une seule de ses 2 zones à 3 quartiers)



Enfin, chaque joueur déduit de son score 3 points par **marqueur de pénalité** qu'il a accumulé durant la partie sur son plateau individuel.

Celui qui possède alors **le plus grand nombre de points de prestige** remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est celui qui, parmi les joueurs ex aequo, a son disque le plus avancé sur le mur qui l'emporte.

Les Cartes :

Les 120 cartes du jeu se présentent de la même façon :

- 1) En haut à gauche, est indiqué le montant et la nature des pierres d'action nécessaires pour activer la carte. Ce coût varie de 1 à 4 pierres dans toutes les combinaisons de couleur possibles.
- 2) Le type de la carte est indiqué par sa couleur et par un dessin situé dans le coin supérieur droit. Il peut s'agir d'une carte Parchemin (jaune), Bâtiment (brun) ou Personnage (gris)
- 3) Au milieu, un cartouche indique le nom de la carte et une zone de texte, son fonctionnement.
- 4) En bas se trouvent un chiffre jaune et un chiffre marron servant à mettre à jour l'échelle de Tribut en Phase 1-2. En 20 exemplaires : 0 & 0, 1 & 1, 2 & 2. En 30 exemplaires : 0 & 1 et 1 & 2.
- 5) Entre ces 2 chiffres est précisée, sur certaines cartes, la phase durant laquelle la carte doit être jouée : phase 1, 2 ou fin de partie. Les cartes où rien n'est précisé sont jouées en phase 3.

Il existe 3 types de cartes :

- 24 **cartes Parchemin** qui sont jouées à chaque partie à raison de 2 cartes par tour.
- 44 **cartes Bâtiment** et 52 **cartes Personnage** qui sont mélangées entre elles et dont un nombre, égal au nombre de joueurs, est proposé à la vente à chaque tour.

Malgré leurs différences, les règles suivantes s'appliquent **à tous les types de cartes :**

- Chaque joueur ne peut utiliser que ses propres cartes. Pour être utilisée, une carte doit être activée ; il est impossible d'utiliser une carte se trouvant encore sur son plateau individuel.

- Chaque carte ne peut être utilisée qu'une fois par tour, à moins que le contraire ne soit clairement stipulé sur la carte.
- La plupart des cartes doivent être utilisées durant la 3^{ème} phase, cela compte pour une action. Pour les autres cartes, il est indiqué à quel moment elles doivent être utilisées.
- Les cartes peuvent être utilisées immédiatement après avoir été activées.
- Les abréviations signifient : AS = Pierre d'Action, GM = Pièce d'Or, PP = Point de Prestige.
- Si un joueur doit prendre des pierres d'action, il les prend de la réserve générale et les pose dans sa réserve personnelle. S'il doit dépenser des pierres d'action, il les prend de sa réserve personnelle et les pose dans la réserve générale. Idem pour les pièces d'or.