

SHIPYARD

INTRODUCTION

Nous sommes en 1870. Pendant des siècles, les voiles ont mené les mers, mais maintenant la machine à vapeur commence à dominer. Les constructeurs de navires expérimentent de nouvelles conceptions, se concurrençant pour le prestigieux Ruban bleu qui honore le bateau le plus rapide à traverser l'Océan atlantique. Leurs efforts sont étroitement surveillés par les puissances impériales du monde. La force de chaque empire dépend de ses flottes commerciale et militaire. C'est une époque passionnante pour gérer un chantier naval.

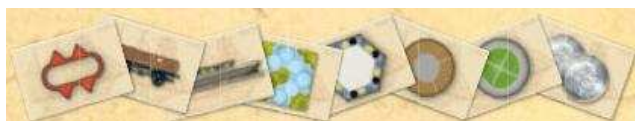
Fondez une compagnie. Construisez une flotte. Montrez au monde que vos bateaux sont les plus rapides, les plus sûrs et les meilleurs.

VUE D'ENSEMBLE

Vous jouez le rôle d'un propriétaire de chantier naval. Votre but est de construire les meilleurs bateaux dans le temps imparti. Quand vos bateaux terminés quittent le chantier, ils sont évalués sur plusieurs critères et les actionnaires de votre compagnie vous soutiennent. Vous décidez de construire des navires marchands rapides, des bateaux à vapeur transocéaniques ou des petits yachts de navigation, tout en conservant à l'esprit les bonus que vous pouvez recevoir de vos contrats gouvernementaux secrets.

COMPOSANTS

- **Plateau de jeu** en deux moitiés.
- **4 plateaux de chantier naval** sur lesquels vous construisez vos bateaux.
- **8 cartes action.**



- **104 cartes bateau** que vous utilisez pour construire vos bateaux. Une carte bateau est soit une proue, soit un milieu soit une poupe. Les milieux sont divisés en deux paquets de cartes basés sur leurs versos.

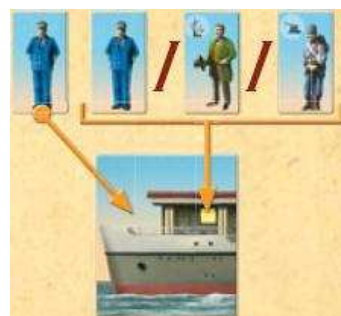


- **Équipement.** Chaque pièce d'équipement a un point de montage spécifique. Si une carte bateau n'a pas le point de montage correspondant, l'équipement ne peut pas y être monté. (Voir les illustrations.) Si vous manquez de pièces d'un certain type, utilisez des pièces, des trombones ou tout autre élément de remplacement. La quantité d'équipements disponible est illimitée.

- **24 voiles**
- **24 cheminées**
- **24 propulseurs**
- **24 grues**
- **24 canons**



- **Équipage.** Chaque membre d'équipage a besoin d'une cabine. La seule exception est le capitaine, qui peut se tenir n'importe où. Chaque capitaine additionnel devient un dirigeant supplémentaire et chacun d'eux a **besoin de sa propre cabine**.
- **24 capitaines**
- **24 hommes d'affaires**
- **24 soldats**



- **24 Canaux d'expédition** où vos bateaux seront évalués pendant des tests de navigabilité.

- **2 x 12 contrats gouvernementaux** en deux paquets.



- **48 employés** qui vous aident à construire des bateaux plus efficacement.

- **14 trains de fret** contenant les produits que vous pouvez vendre ou échanger.

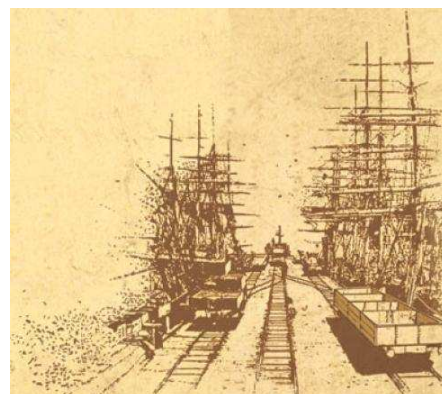


- **4 x 5 pièces de joueur** - 3 pions pour choisir les actions, 1 jeton pour marquer les points, 1 pion bateau pour naviguer dans les canaux d'expédition.

- **5 marqueurs** pour enregistrer les tours et les actions.

- **40 pièces de monnaie** de 1 et 5 florins.

- **Un livret de règles.**



PREPARATION DE LA PARTIE

Chaque joueur reçoit ce qui suit :



- 1) **Plateau de chantier naval.**
- 2) **Jeton et bateau.**
- 3) **Un pion à trois ou quatre joueurs. Ou 3 pions à deux joueurs.**
- 4) **Un train de fret avec les trois types de produits.**
- 5) **Six florins.**
- 6) **Contrats gouvernementaux distribués aléatoirement face cachée. Chaque joueur reçoit 3 contrats verts et 3 contrats bleus.**

Remettez les contrats et les pièces de joueur restants dans la boîte.

Vous pouvez regarder vos contrats gouvernementaux à tout moment, mais conservez-les secrets des autres joueurs. Tous les autres éléments acquis pendant la partie (florins, équipement, équipage, employés, canaux, cartes bateau) sont publics et doivent être visibles des autres joueurs.

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est en deux parties. Placez les deux parties à côté l'une de l'autre (verticalement ou horizontalement) au milieu de la table.

Placez les divers composants sur le plateau de jeu :

1. Les cartes bateau doivent être triées selon leur verso en 4 paquets de cartes. Mélangez chaque paquet séparément. Combinez les deux paquets de milieux en un paquet en plaçant le paquet le plus grand sur le plus petit. Ceci fait 3 paquets de cartes bateau : Proues, milieux et poupes. Placez chaque paquet de cartes bateau face cachée sur la case indiquée.
2. Placez face visible les 10 cartes du dessus du paquet des milieux sur les 10 cases du plateau de jeu sous le paquet.
3. Placez face visible les 5 cartes du dessus du paquet des proues sur les 5 cases du plateau de jeu sous le paquet. Faites de même pour le paquet des poupes.
4. Mélangez le paquet des trains de fret et placez-le face cachée sur la case indiquée. Placez face visible les 5 cartes du dessus du paquet sur les case en dessous comme pour les proues et les poupes. Faites de même avec le paquet des canaux d'expédition.

- 1) **Paquet des trains de fret.**
- 2) **Trains de fret disponibles.**
- 3) **Paquet des proues.**
- 4) **Paquet des milieux.**
- 5) **Paquet des poupes.**
- 6) **Cartes bateau disponibles.**
- 7) **Anneau de fabrication des équipements.**
- 8) **Marqueur de fabrication des équipements.**
- 9) **Cercle de recrutement de l'équipage.**
- 10) **Marqueur de recrutement de l'équipage.**
- 11) **Hexagone d'échange des marchandises.**
- 12) **Marqueur d'échange.**
- 13) **Équipement.**



- 14) **Piste du compte à rebours.**
- 15) **Marqueur compte à rebours.**
- 16) **Paquet des canaux d'expédition.**
- 17) **Canaux d'expédition disponibles.**
- 18) **Piste d'actions.**
- 19) **Première carte action sur la case de départ.**
- 20) **Cartes action.**
- 21) **Pièces de monnaie.**
- 22) **Piste de score.**
- 23) **Marqueurs de score des joueurs.**
- 24) **Equipage.**
- 25) **Piste des employés.**
- 26) **Marqueur d'embauche des employés.**
- 27) **Cartes employés.**
- 28) **Recruteur.**
- 29) **Ingénieur.**

5. Chaque joueur place son jeton sur la case marquée "0" de la piste de score.
6. Les pièces d'équipement et d'équipage sont placées dans la réserve sur les cases indiquées le long du bord du plateau.
7. Les pièces de monnaie sont placées dans la banque au milieu de la piste d'actions.
8. Les cartes actions sont placées sur la piste d'actions. Celles qui sont illustrés sur la piste doivent être placées sur les cases indiquées.
9. Le carte action **réception de subvention** n'est utilisée que dans une partie à quatre joueurs. A deux ou trois joueurs, remettez-la dans la boîte. Dans une partie à quatre joueurs, la carte réception de subvention va sur la case marquée .
10. Les cartes actions restantes sont placées entre les cases marquées dans un ordre aléatoire.
11. Le marqueur compte à rebours est placé sur la case de la piste du compte à rebours correspondante au nombre de joueurs dans la partie.



12. Le marqueur de **recrutement de l'équipage** est placé sur un des quatre secteurs du cercle vert, choisi au hasard. De même, le marqueur de **fabrication des équipements** est placé sur un secteur aléatoirement choisi de l'anneau marron. Cependant, le marqueur d'**échange** est placé sur la case indiquée de l'hexagone. (Voir l'illustration.)
13. Le marqueur d'**embauche des employés** est placé sur une case de l'ovale pourpre choisie aléatoirement.
14. Séparez les cartes employés en deux paquets selon leurs versos. Mélangez le paquet marron et distribuez les cartes au hasard autour de la piste des employés, face visible (pour votre première partie, nous recommandons de réarranger les cartes de sorte que chaque groupe de trois cartes ait un recruteur vert ou un ingénieur marron).
15. Pour une partie à trois ou quatre joueurs, retournez l'autre paquet de cartes employés face visible et placez chaque carte sur la carte marron correspondante. Dans une partie à deux joueurs, seules les cartes à dos marron sont utilisées.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur joue à son tour en commençant par un joueur choisi au hasard et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. A votre tour, vous choisirez une des actions disponibles de la piste d'actions. L'action vous apportera quelque chose dont vous avez besoin pour construire vos bateaux. A votre prochain tour, vous déplacerez cette carte action devant toutes les autres et choisirez une action différente. Ceci est expliqué en détail ci-dessous.

Si vous terminez un bateau pendant votre tour, vous l'enverrez pour un test de navigabilité dans le canal, pendant lequel vous pouvez marquer des points pour la vitesse, l'équipage, l'équipement et la sécurité.

Au fur et à mesure que les joueurs jouent des tours, la ligne des cartes actions avancera autour de la piste d'actions. Quand la carte d'action en tête atteint la première case, le marqueur compte à rebours descend d'une case et la partie continue.

La partie se termine quand le marqueur compte à rebours atteint la case marquée . (Elle peut également se terminer plus tôt si vous manquez de cartes bateau.) Des points bonus sont attribués pour les contrats gouvernementaux et le joueur avec le plus de points gagne.

LE TOUR

Votre tour a 5 étapes :

1. **Avancez la carte action de votre tour précédent.**
2. **Choisissez une nouvelle action.**
3. **Collectez votre revenu.**
4. **Effectuez l'action que vous avez choisie.** (Vous pouvez payer 6 florins pour une action bonus pendant cette étape).
5. Si vous avez achevé un ou plusieurs bateaux, **envoyez vos nouveaux bateaux faire un test de navigabilité.** (C'est ainsi que vous marquez des points.)

Chaque étape est expliquée en détail ci-dessous. Cependant, votre premier tour sera légèrement différent :

LE PREMIER TOUR (à 3 ou 4 joueurs)

Pendant votre premier tour, vous sauterez l'étape 1 et vous irez directement au choix d'une action. Vos actions disponibles et votre revenu potentiel seront limités par les actions de ceux qui ont joué avant vous.

NOTE : Votre pion est utilisé pour indiquer votre action choisie. Il y a 3 pions dans chaque couleur, mais seulement 1 de ces pions est utilisé dans une partie à trois ou quatre joueurs. Remettez les 2 autres dans la boîte.

Le premier joueur choisit simplement une action (étape 2) en plaçant son pion sur la carte action choisie. Le premier joueur n'obtient aucun revenu (étape 3). Il effectue l'action choisie immédiatement (étape 4) et à la possibilité d'acheter une action bonus.

Ceci finira probablement son tour, mais si un bateau est achevé, le premier joueur l'envoie faire un test de navigabilité (étape 5).

Le deuxième joueur peut placer son pion sur n'importe quelle carte action sauf celle choisie par le premier joueur. L'ordre est important. Le deuxième joueur collecte un revenu de 1 florin si son pion est placé sur une des cartes action placée derrière le pion du premier joueur. Il ne collecte aucun revenu si son pion est devant celui du premier joueur. Le deuxième joueur effectue l'action choisie (et éventuellement une action bonus) pendant l'étape 4, qui peut mener à un test de navigabilité (étape 5).

Les tours du troisième et du quatrième joueur sont semblables, avec chaque joueur choisissant une carte action inoccupée, plaçant son pion dessus et collectant 1 florin pour chaque carte occupée devant celle choisie. Les étapes 4 et 5 sont identiques à celles d'un tour normal et sont décrites en détail ci-dessous.

Après que le dernier joueur a accompli son premier tour, c'est à nouveau au tour du premier joueur. Pour le reste de la partie, chaque tour commence par l'étape 1 et se déroule normalement.



Rouge choisit de recruter l'équipage et **collecte 1 florin parce que jaune est sur une carte devant lui**. La carte occupée par vert ne donne pas de florin à rouge car elle est derrière la carte choisie par rouge.

PARTIE A DEUX JOUEURS

Dans une partie à deux joueurs, vous utiliserez chacun des trois pions pour choisir vos actions. Deux des pions indiqueront l'action de votre tour précédent et l'autre pion marquera l'action que vous choisissiez ce tour.

Comme dans une partie à trois ou quatre joueurs, vos premiers tours sont quelque peu différents d'un tour normal.

Le premier joueur choisit une carte action de la piste des actions et y place deux pions (étape 2). Il ne collecte aucun revenu (étape 3). Les étapes 4 et 5 sont normales (expliquées en détail ci-dessous). Le deuxième joueur choisit une carte action sauf celle choisie par le premier joueur. L'action choisie est identifiée par deux des pions du joueur. Il collecte 1 florin s'il choisit une action derrière celle du premier joueur mais ne collecte aucun revenu pour avoir choisi une action devant celle du premier joueur. Les étapes 4 et 5 sont normales.

Le premier joueur choisit une des cartes action pas encore choisies et place son pion restant dessus. Il collecte 1 florin pour chaque carte occupée devant la carte choisie. (Une carte compte comme occupée s'il y a au moins un pion dessus, quel que soit le joueur). Les étapes 4 et 5 sont normales. Le deuxième tour du deuxième joueur est analogue.

Après que chaque joueur a joué deux tours, la partie se poursuit normalement, chaque joueur commençant par l'étape 1.

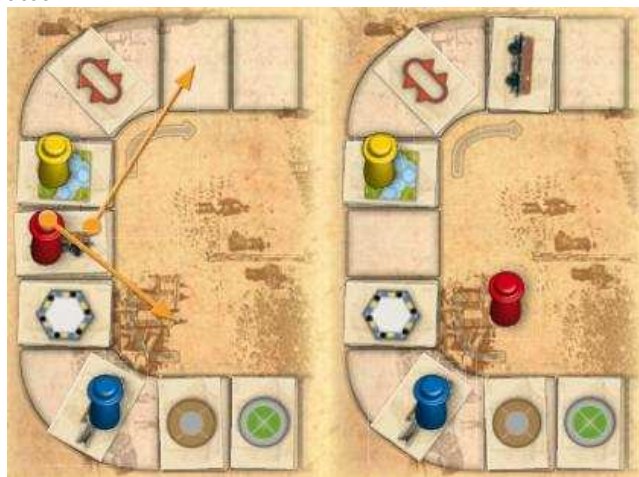


Rouge choisit de recruter l'équipage et collecte 3 florins parce qu'il y a 3 cartes occupées devant la carte choisie.

Nous sommes maintenant prêts à regarder les étapes d'un tour normal.

1) AVANCEZ LA CARTE ACTION DE VOTRE TOUR PRECEDENT

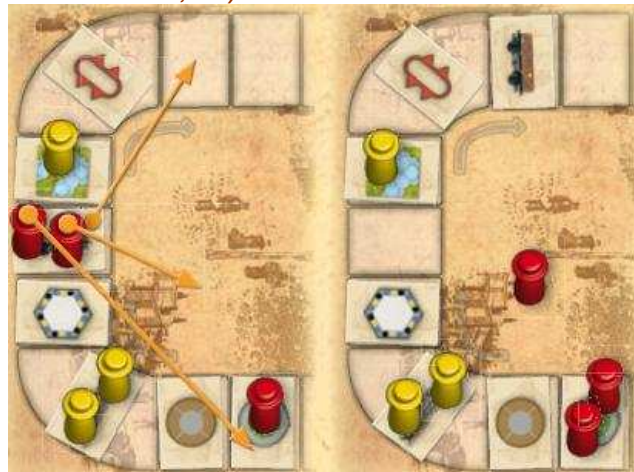
Dans une partie à trois ou quatre joueurs, vous commencez votre tour en prenant votre pion et en déplaçant sa carte action à la première case vide sur la piste des actions devant toutes les autres cartes. En d'autres termes, la carte action que vous avez choisie au tour précédent devient la nouvelle première carte action.



Exemple d'avancée dans une partie à trois ou quatre joueurs

Cas spécial : Il est possible que votre pion soit déjà placé sur la première carte action. Même dans ce cas, vous devez déplacer la carte. Déplacez-la d'une case en avant. Ceci ne peut se produire que pour le premier joueur et seulement pour son premier tour normal.

Être en retard : Dans de rares cas, la dernière carte action peut être si loin derrière que la première carte action la rattrape. Il devrait toujours y avoir au moins 1 case vide immédiatement devant la première carte action. Si la nouvelle première carte est placée juste derrière la dernière carte, déplacez la dernière carte en avant d'une case. (Si cette case est occupée, déplacez également la carte qui s'y trouve en avant d'une case, etc.).



Exemple d'avancée dans une partie à deux joueurs

Dans une partie à deux joueurs, vous avancez la carte que vous avez choisie il y a deux tours : prenez la carte occupée par deux pions et déplacez-la dans la première case vide sur la piste des actions. Placez un des pions à côté du pion qui a resté sur une carte action.

Vous terminez avec un pion en main à utiliser dans l'étape 2. Vos deux autres pions occupent l'action de votre tour précédent. L'action d'il y a deux tours a été déplacée en tête.

2) CHOISISSEZ UNE NOUVELLE ACTION

Vous choisissez maintenant une nouvelle carte action parmi celles disponibles. Votre choix est limité par les restrictions suivantes :

- Vous ne pouvez pas choisir la première carte action (celle que vous venez juste de déplacer vers l'avant).
- La carte que vous choisissez ne doit avoir aucun pion dessus.
- Vous devez pouvoir effectuer l'action choisie.

Mettez votre pion sur la carte choisie.

NOTE : Dans une partie à trois ou quatre joueurs, vous aurez 4 actions disponibles. Dans une partie à deux joueurs, vous en aurez 3.

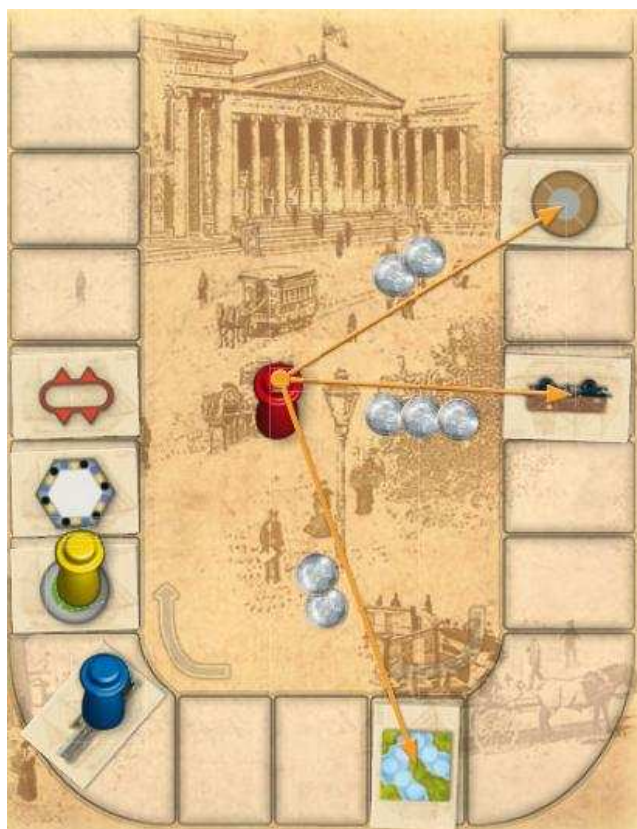
3) COLLECTEZ VOTRE REVENU

Vous collectez le revenu en choisissant une carte action que personne n'a choisi pendant un moment.

Si vous placez votre pion sur une carte qui est devant tous les autres pions, vous n'obtenez aucun revenu. Sinon, vous obtenez un florin pour chaque carte occupée qui est devant celle que vous avez choisie.

Si vous placez votre pion sur une carte qui est derrière tous les autres pions, vous pourriez également obtenir un bonus pour les cases vides. Comptez le nombre de cases vides (celles sans carte action) entre la carte que vous avez choisie et la carte la plus proche d'elle vers l'avant, occupée ou pas. Pour chaque groupe de 3 cases vides, vous obtenez un florin. (N'arrondissez pas par excès : Pour 6 cases vides, vous obtenez deux florins, mais pour 5 vous n'en obtenez qu'un.)

Vous n'obtenez pas le bonus des cases vides si des pions sont sur des cartes derrière le vôtre.



EXEMPLE : Si vous choisissez la location de canal, l'achat de marchandises ou la fabrication des équipements, vous gagnerez 2 florins, parce que deux des cartes devant elles sont occupées. C'est tout ce que vous obtenez de la fabrication des équipements ou de la location de canal parce qu'il y a seulement 1 (2) cases vides entre cette carte et la prochaine carte. L'achat de marchandises (trois cases vides) vous donnerait un bonus de 1 florin.

NOTE POUR UNE PARTIE À DEUX JOUEURS : Pour calculer le revenu, c'est le nombre de cartes occupées qui compte. Vous collectez 1 florin par carte occupée devant la vôtre, pas 1 florin par pion. Une carte est occupée s'il s'y trouve un de vos pions ou un pion de votre adversaire.

4) EFFECTUEZ LES ACTIONS

Après la collecte du revenu, vous devez effectuer l'action que vous avez choisie. Les actions sont expliquées en détail dans le prochain chapitre.

Si vous payez 6 florins, vous pouvez également effectuer une action bonus. Votre action bonus peut être n'importe quelle autre action. Vous pouvez choisir l'action que vous avez déplacée à l'avant pendant l'étape 1. Vous pouvez choisir une action qui a un pion d'un autre joueur dessus. La seule action que vous ne pouvez pas choisir comme action bonus est celle vous avez choisie pendant l'étape 2 (celle avec votre pion dessus).

Vous ne pouvez pas acheter plus d'une action bonus.

Vous n'utilisez aucun pion pour marquer votre action bonus. Annoncez simplement aux autres joueurs laquelle, payez 6 florins et exécutez-la.

Vous pouvez effectuer votre action bonus avant ou après votre action obligatoire. Vous payez pour votre action bonus quand vous l'utilisez. Il n'est pas possible d'utiliser des florins gagnés par votre action bonus pour contribuer à la payer elle-même, mais il est possible d'utiliser des florins gagnés par votre action obligatoire pour payer votre action bonus si votre action bonus est effectuée en second.

Il est possible d'acheter une action bonus même pendant votre premier tour.

NOTE POUR UNE PARTIE À DEUX JOUEURS : La seule restriction à votre action bonus est qu'elle ne peut pas être celle que vous avez choisie ce tour-ci, celle avec 1 pion dessus. Vous pouvez choisir la carte avec 2 pions dessus comme action bonus si vous le souhaitez.

5) TEST DE NAVIGABILITE

Un bateau est achevé quand il a une proue du côté gauche, au moins 1 milieu et une poupe du côté droit, sans cases vides. Si vous avez des bateaux achevés après l'étape 4, ils doivent quitter votre chantier naval pour un test dans votre système de canaux. Vous marquerez des points pour l'équipage, l'équipement et les dispositifs de sécurité. Le test de navigabilité est décrit en détail dans un chapitre postérieur.

Vous n'avez pas besoin d'achever un bateau à chaque tour. Si vous n'avez aucun bateau achevé à la fin de l'étape 4, votre tour finit sans test de navigabilité.

CONTRATS GOUVERNEMENTAUX ET COMPTE A REBOURS

Pendant le tour de chaque joueur, une des cartes action est déplacée à l'avant de la ligne, le résultat étant que les cartes se déplacent autour de la piste d'actions. Quand la première carte est placée à nouveau dans la case de départ (c'est-à-dire une case avant la case sombre), les cartes action ont couvert un tour autour de la voie.

Quand un joueur déplace la première carte dans la case de départ, laissez-le d'abord finir son tour. Déplacez alors le marqueur compte à rebours d'une case vers le bas. A ce moment-là, chaque joueur doit choisir parmi ses contrats gouvernementaux. Cela dépend du nombre de tours et du nombre de joueurs :

Dans une **partie à 4 joueurs**, vous avez trois contrats verts et trois contrats bleus. Quand le marqueur compte à rebours atteint 2 (moitié de la partie) vous devez en abandonner deux de chaque.

Dans une **partie à 3 joueurs**, vous avez trois contrats verts et trois contrats bleus. Vous devez en abandonner un de chaque à la fin du premier et du deuxième tour (quand le marqueur est déplacé sur 2 et quand il est déplacé sur la case non marquée).

Dans une **partie à 2 joueurs**, vous avez trois contrats verts et trois contrats bleus. À la fin du premier tour (moitié de la partie) vous devez en abandonner deux de chaque.

RAPPEL : Vos contrats gouvernementaux sont supposés être conservés secrets. Ne révélez même pas ceux que vous défaussez.

Dans tous les cas, vous jouerez le tour final avec seulement 2 contrats gouvernementaux, un vert et un bleu. Ce sont ceux qui ajouteront des points à votre score final.

ACTIONS



CONSTRUCTION DE BATEAUX

Le plateau de jeu a 20 cartes bateau disponibles pour la construction : 5 proues, 10 milieux et 5 poupes.

Vous pouvez acheter une, deux ou trois cartes bateau dans n'importe quelle combinaison.

Pour chaque carte bateau que vous achetez, vous payez le nombre indiqué de florins. (La rangée du bas rien, les rangées du milieu 1 et les deux rangées les plus proches des paquets 2).

Les cartes bateau sont utilisées pour construire des bateaux.

Un bateau achevé a une proue du côté gauche, une poupe du côté droit et seulement des cartes milieux dans l'intervalle sans cases vides. Un bateau achevé doit avoir au moins 1 carte milieu.

Vous devez placer toutes les cartes bateau que vous achetez dans votre chantier naval selon les règles suivantes :

- Les nouvelles cartes doivent être placées dans des cases vides.
- Vous ne pouvez pas déplacer ou réarranger des cartes. La seule manière de faire de la place dans votre chantier naval est d'achever un bateau. (Et les bateaux achevés ne quittent pas le chantier avant l'étape 5.)

- Vous ne pouvez pas remplir toutes vos cases vides à moins que le résultat ne soit au moins un bateau achevé.
 - Vous ne pouvez pas jouer une carte dans une case qui rendrait impossible qu'elle devienne une partie d'un bateau achevé. Il est cependant légal d'ajouter des éléments à un bateau qui a besoin qu'un autre bateau parte avant qu'il puisse être achevé.
- Notez que vous n'êtes pas obligé de placer des cartes bateau de sorte qu'elles soient attachées à celles déjà dans le chantier naval. Il est possible d'avoir un bateau éclaté dans le chantier en plusieurs morceaux.



Seules les proues sont légales dans cette colonne.

Il n'y a pas assez de place pour lier une proue à ce milieu et cette poupe.

Il n'y a aucun moyen de mettre un milieu entre cette proue et cette poupe.

Seules les poupes sont légales dans cette colonne.



C'est légal.

Quand le bateau du côté droit est achevé, il partira et laissera de la place pour construire un nouveau bateau en utilisant la proue du côté gauche.

C'est légal.

Quand les bateaux à gauche et à droite partiront, le milieu peut devenir une partie d'un nouveau bateau.

Si vous achevez au moins un bateau pendant cette action, il partira en test de navigabilité à la fin de votre tour.

ASTUCE : Toutes les cartes bateau ne sont pas semblables. Les différences dans les illustrations ne sont pas là uniquement pour la décoration. Pour découvrir la signification des bouées, canots de sauvetage, lanternes, cabines et points de montage, lisez le chapitre sur le test de navigabilité.

Après que toutes les cartes bateau ont été placées dans votre chantier naval, glissez les cartes vers le bas sur le plateau de jeu dans les cases vides afin que les cases vides soient en haut des colonnes. Complétez ces dernières avec de nouvelles cartes à partir des paquets correspondants. Les nouvelles cartes seront les plus chères.

NOTE : Les deux colonnes de milieux sont traitées séparément, de sorte que si vous prenez 3 cartes d'une colonne, cette colonne aura 3 cases vides en haut quand vous glisserez les deux autres cartes vers le bas. Cependant, les deux colonnes sont remplies à partir du même paquet.

NOTE : Si vous choisissez cette action, vous devez prendre au moins une carte bateau du plateau de jeu. Si vous n'avez pas d'argent, vous devez prendre une ou plusieurs des cartes bateau gratuites. Vous pouvez seulement prendre des cartes que vous pouvez légalement jouer. Si vous n'avez aucune pose légale, vous ne pouvez pas choisir cette action.



ACHAT DE MARCHANDISES

Avec cette action, vous achetez un des 5 trains de fret disponibles. Vous payez le nombre indiqué de florins. (La carte du bas de la

colonne est gratuite.)

Glissez les cartes vers le bas de la colonne dans la case libérée et mettez une nouvelle carte dans la case vide en haut de la colonne. (Ainsi la nouvelle carte est la plus chère.) Si vous manquez de cartes, battez les cartes défaussées et faites un nouveau paquet.

ASTUCE : Votre train de fret peut être échangé à la bourse du commerce contre des florins, de l'équipement ou de l'équipage. C'est une action séparée, expliquée ci-dessous.



LOCATION DE CANAL

Avec cette action, vous achetez un des 5 canaux d'expédition disponibles. Vous payez le nombre indiqué de florins et placez la carte de canal devant vous de telle manière qu'elle prolonge votre système de canaux existant. Vous glissez alors les canaux restants vers le bas de la colonne et placez un nouveau canal dans la case vide en haut de la colonne. Si vous manquez de canaux, récupérez les canaux utilisés (après avoir noté combien chaque joueur en a) et mélangez-les ensemble pour faire un nouveau paquet.

Si c'est votre premier canal, vous placez votre bateau sur une des cases le long du bord avec sa poupe pointant en dehors du canal (comme s'il venait juste d'entrer dedans). C'est là que votre premier test de navigabilité commencera.

Chaque nouveau canal est lié de sorte qu'au moins un côté corresponde avec les autres cartes du système de canaux. Vous ne pouvez pas réarranger vos canaux, ni déplacer ou tourner votre bateau.

Les canaux sont utilisés pour gagner des points pour vos bateaux pendant le test de navigabilité. Lisez ce chapitre pour découvrir ce que signifient les symboles.

ASTUCE : Il est important de choisir des canaux correspondants avec les bateaux que vous construisez



FABRICATION DES EQUIPEMENTS

Avec cette action, vous choisissez un équipement. Déplacez d'abord le marqueur de fabrication des équipements d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre autour de l'anneau marron. Le marqueur indique l'équipement que vous pouvez obtenir gratuitement. Si vous voulez un équipement différent, déplacez le marqueur dans le sens des aiguilles d'une montre autour de l'anneau en payant 1 florin pour chaque déplacement. (Ainsi un équipement différent coûtera 1, 2, ou 3 et l'équipement le plus cher est celui sur lequel le pion a commencé). Prenez l'équipement de la banque.

L'équipement est stocké dans votre chantier naval. Il peut être fixé à n'importe quel bateau achevé quand le bateau est prêt pour son test de navigabilité. Une fois qu'il quitte le chantier naval, l'équipement est fixé à ce bateau pour le reste de la partie.

ASTUCE : Chaque équipement a besoin d'un point de montage. (Voir le chapitre de test de navigabilité.) Il est important de choisir les cartes bateau et l'équipement qui correspondent.



RECRUTEMENT DE L'EQUIPAGE

Recrutement de l'équipage est analogue à **Fabrication des équipements** sauf que le marqueur se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre autour des cases du cercle vert. Trois des cases permettent de choisir l'équipage, alors que la quatrième case permet de prendre un propulseur.

ASTUCE : Comme expliqué dans l'introduction, chaque bateau a besoin d'un capitaine. Soyez sûr que vous avez au moins un capitaine dans votre chantier naval avant d'achever un bateau. Sans capitaine, ce bateau ne gagnera aucun point. Chaque membre d'équipage en plus du capitaine a besoin d'une cabine. Si vous prévoyez d'avoir de l'équipage supplémentaire dans votre bateau, soyez sûr de choisir des cartes bateau avec des cabines.



EMBAUCHE DES EMPLOYES

Avec cette action, vous obtenez une carte employé. Les employés permettent de fabriquer de l'équipement supplémentaire, recruter plus d'équipage, placer plus d'équipage ou d'équipement sur vos bateaux ou obtenir de meilleures affaires.

Vous commencez par déplacer le marqueur d'une case en avant dans le sens des aiguilles d'une montre sur la piste des employés (l'ovale rouge). Comme avec **Recrutement de l'équipage** ou **Fabrication des équipements**, vous pouvez payer des florins pour avancer le marqueur de cases supplémentaires autour de la piste (un florin par case supplémentaire) jusqu'à ce que vous ayez le marqueur sur la case que vous souhaitez.

Chaque case correspond à trois employés. Prenez celui que vous voulez.

NOTE : Quelques employés ont une surtaxe. Si vous prenez un ingénieur (carte marron) ou un recruteur (carte verte), vous devez payer 1 florin supplémentaire. Ceci est indiqué sur la carte et rappelé dans l'annexe.

Vous ne pouvez pas embaucher un employé qui est exactement le même qu'un employé que vous avez déjà. (Il est ainsi légal d'avoir deux recruteurs, par exemple, mais seulement s'ils font différentes choses.)

Vos employés sont conservés face visible devant vous. Ils travailleront pour vous jusqu'à la fin de la partie, vous apportant des avantages qui sont décrits en détail dans l'annexe.



ECHANGE DE MARCHANDISES

Avec cette action vous échangez une carte train de fret. Pour chaque marchandise sur le train, vous décidez si vous la vendez contre des florins ou l'échangez contre de l'équipement ou de l'équipage. Si vous n'avez aucune carte train de fret, vous ne pouvez pas choisir cette action.

Vous commencez l'action en déplaçant le marqueur d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre autour de l'hexagone d'échange. Ceci détermine le cours actuel des matières premières. (Vous ne pouvez pas payer pour déplacer le marqueur de cases supplémentaires).

Choisissez quel train de fret vous échangez. Pour chaque voiture sur le train, vous pouvez soit vendre sa cargaison pour le montant de florins indiqués par le marqueur ou échanger sa cargaison contre un des articles représentés dans la table au centre de l'hexagone.

Vous n'êtes pas obligé de faire la même chose avec chaque voiture du train. Au contraire, vous ne pouvez pas choisir d'échanger deux voitures du train contre le même équipement ou membre d'équipage. Par exemple, si vous avez deux chargements de charbon, vous pouvez en échanger un contre un propulseur et un contre une cheminée mais vous ne pouvez pas échanger les deux contre deux cheminées. Cependant, vous pouvez choisir de vendre une charge ou deux contre des florins.

ASTUCE : Une des clefs du succès est la compréhension de quand fabriquer ou recruter et quand chercher de l'équipement ou de l'équipage à l'échange.



RECEPTION DE SUBVENTION

Cette action n'est disponible que dans une partie à quatre joueurs. Quand vous effectuez cette action, vous gagnez 2 florins de la banque.

TEST DE NAVIGABILITE

Si vous achevez un bateau, vous finissez votre tour avec un test de navigabilité. Votre bateau est prêt à marquer des points.

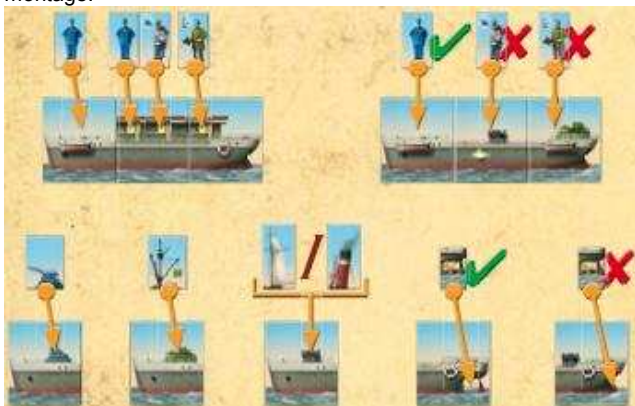
Si vous achevez plusieurs bateaux, chacun aura son propre test de navigabilité. Vous décidez l'ordre dans lequel vos bateaux vont scorer. Un bateau doit quitter le chantier naval pendant le tour où il est achevé.

Un bateau réalisé a une proue du côté gauche, un à sept milieux et une poupe du côté droit. Toutes les cartes sont adjacentes sans cases vides entre elles. Un bateau qui n'est pas achevé ne quitte pas le chantier naval.

EQUIPEMENT ET EQUIPAGE

L'équipement et l'équipage ne sont pas ajoutés à votre bateau tant qu'il n'est pas achevé. L'équipement et l'équipage qui sont utilisés sur un bateau resteront avec ce bateau et ne pourront pas être utilisés sur un autre bateau plus tard. Vous ne pouvez ajouter que l'équipement et l'équipage que vous avez dans votre chantier naval. Vous ne pouvez pas prendre d'éléments dans la réserve. Fixer ces éléments à votre bateau achevé n'exige pas d'action.

Chaque bateau doit avoir un capitaine. Il n'a pas besoin d'une cabine. Si vous mettez des capitaines additionnels sur votre bateau, ils deviennent des dirigeants et chacun d'eux a besoin de sa propre cabine. Chaque équipement doit avoir un point de montage.



EXCEPTION : Certains employés (constructeurs) vous permettent d'avoir de l'équipage supplémentaire sans cabines ou de l'équipement supplémentaire sans point de montage. Les constructeurs sont décrits dans l'annexe.

Notez que les propulseurs, les grues et les canons ont chacun leur propre point de montage spécifique. Une grue ne peut pas être fixée à un point de montage de canon, par exemple. Cependant, les voiles et les cheminées utilisent le même type de point de montage et une cabine peut contenir n'importe quel membre d'équipage.

Chaque point de montage ne peut avoir qu'un seul équipement. Chaque cabine ne peut contenir qu'un membre d'équipage. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les points de montage et toutes les cabines de votre bateau. Vous pouvez choisir de sauvegarder de l'équipement et de l'équipage pour plus tard.

VITESSE

Il est maintenant temps de calculer la vitesse de votre bateau. Les bateaux sont divisés en deux catégories :

- Un bateau avec au moins une cheminée et un propulseur a une vitesse de base de 4. Pour chaque cheminée, propulseur ou voile **additionnel**, sa vitesse est augmentée de 1.
- Un bateau sans cheminée ou propulseur a une vitesse de base de 1. Pour **chaque** voile ou propulseur, sa vitesse est augmentée de 1. Pour chaque **paire** de cheminées, sa vitesse est augmentée de 1.



CONDITIONS POUR LE DECOMPTE

1. Votre bateau doit avoir un capitaine (mais il n'a pas besoin de cabine).
2. Votre système de canaux doit être assez long pour permettre à votre bateau d'avancer à toute vitesse (comme décrit ci-dessous).

Un bateau qui n'arrive pas à atteindre une ou deux conditions ne marque aucun point. Vous ne devriez pas lui donner d'équipement ou d'équipage parce qu'ils seront gaspillés. Le bateau ne navigue pas. Au lieu de cela, il est retiré de la partie. Il ne comptera pas dans vos contrats gouvernementaux à la fin de la partie.

NOTE : Un bateau sans cheminée ni propulseur et sans aucune voile peut encore scorer du moment qu'il a un capitaine. Il aura une vitesse de 1 et se déplacera d'une seule case dans votre système de canaux.

ASTUCE : Soyez sûr que vous avez un capitaine et un canal avant d'achever un bateau.

DECOMPTE

Si votre bateau répond aux conditions ci-dessus, il score sur 4 critères :

- Equipage
- Canons et grues
- Vitesse
- Résultats du test de navigabilité.

Ces critères sont énumérés sur votre plateau de chantier naval. Pour chacun, avancez votre compteur le long de la piste de décompte pour indiquer les points que vous marquez.

EQUIPAGE

Pour chaque membre d'équipage (y compris votre capitaine), vous marquez 1 point.

CANONS ET GRUES

Vous marquez 2 points pour chaque grue. Vous marquez 2 points pour chaque canon.

VITESSE

Vous marquez un nombre de points égal à la vitesse de votre bateau (comme calculé ci-dessus).

RESULTATS DU TEST DE NAVIGABILITE

Il est enfin temps pour votre bateau de naviguer. Les divers fonctionnaires du gouvernement viennent à votre canal d'essai pour juger le potentiel commercial, la puissance militaire ou estimer la sécurité de votre bateau. Il peut également être intéressant que votre bateau soit assez rapide pour concourir pour le Ruban bleu, l'honneur donné au bateau transatlantique le plus rapide.

Pour tester votre bateau (et marquer des points de test de navigabilité) avancez votre bateau d'une case de canal pour chaque point de vitesse que votre bateau possède. Vous devez utiliser votre bateau à pleine vitesse. A chaque case, la poupe du bateau doit indiquer d'où le bateau est venu. Vous ne pouvez pas déplacer à nouveau le bateau vers une case d'où il vient de partir. Quand le bateau parvient à un confluent, vous pouvez choisir de l'avancer le long de n'importe quel canal sauf celui d'où votre bateau vient.

Quand le bateau se déplace dans le canal, il va croiser diverses cases avec des icônes. Chacun représente un fonctionnaire qui mesure un certain aspect de votre bateau :



Ce fonctionnaire vous donne **1 point pour chaque soldat** et **1 point pour chaque canon**.



Ce fonctionnaire vous donne **1 point pour chaque homme d'affaires** et **1 point pour chaque grue**.



Ce fonctionnaire vous donne **1 point pour chaque lanterne**.



Ce fonctionnaire vous donne **1 point pour chaque canot de sauvetage**.



Ce fonctionnaire vous donne **1 point pour chaque bouée**.

Si vous croisez le même type de fonctionnaire plus d'une fois, vous obtenez les points à chaque fois. Cependant, les cases **Ruban bleu** fonctionnent différemment.



Quand vous atteignez une case Ruban bleu, vous marquez **1 point pour chaque case que le bateau a couvert jusqu'ici**. Si votre itinéraire croise plus d'une case Ruban bleu, seule la dernière compte. (Ainsi, le nombre maximum de points obtenu par votre bateau grâce au Ruban bleu est égal à sa vitesse. Vous ne marquez ce maximum que si le bateau finit son essai sur une case Ruban bleu.)

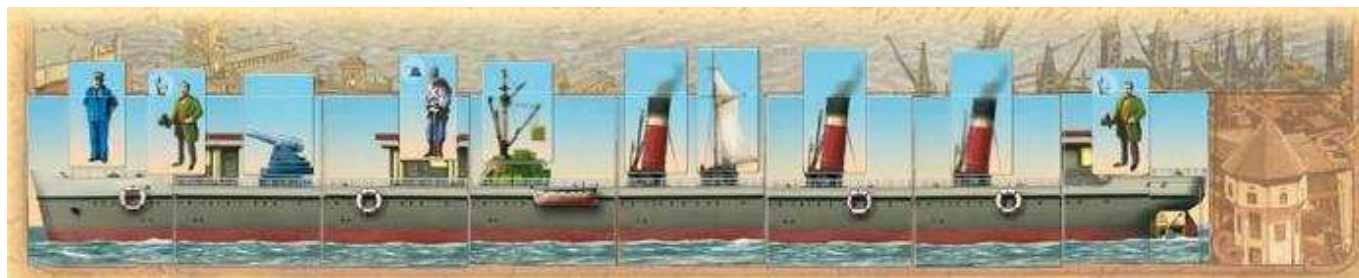
Cet essai est la dernière étape du décompte de votre bateau pour le moment. Déplacez vos cartes bateau (avec l'équipement et l'équipage) en dehors de votre chantier naval. Gardez-les sur la table devant vous parce que vous pourriez marquer des points à la fin de la partie quand vous révélez vos contrats gouvernementaux secrets.

Le bateau reste sur la case où il s'est arrêté. Soyez sûr que sa poupe indique de quelle direction il est venu. Le test de navigabilité de votre prochain bateau commencera sur cette case. (Si le bateau est sur un confluent, vous n'avez pas à décider quelle branche il prendra jusqu'à ce que vous ameniez votre prochain bateau. La proue ne montre pas la direction que votre bateau doit prendre. C'est la poupe qui montre la direction vers laquelle votre bateau ne peut pas partir).

A chaque fois que votre bateau entre dans une nouvelle carte canal, le canal d'où il vient de partir est enlevé de votre système de canaux. Conservez vos canaux utilisés dans une pile jusqu'à la fin de la partie. (Un contrat gouvernemental peut attribuer des points pour les canaux utilisés. Même si vous n'avez pas de contrat de ce type, gardez vos canaux afin que les autres joueurs pensent que vous pourriez).

NOTE : Si l'élimination d'un canal utilisé génère que d'autres canaux ne sont plus liés, ils sont enlevés. Ils ne comptent pas comme canaux que vous avez utilisés, ainsi vous les défaussez dans une pile séparée à côté du paquet de canaux. Les seuls canaux qui restent dans votre système de canaux sont ceux qui pourraient être atteints par votre bateau lors de futurs tests de navigabilités.





EXEMPLE DE DECOMPTE: Ce bateau marque 4 points pour l'équipage (1 capitaine, 2 hommes d'affaires et 1 soldat) et 4 points pour l'équipement (1 canon et 1 grue). Il a une vitesse de 7. Ceci monte à 15 points.

Maintenant nous appareillons pour le test de navigabilité. Il marque 2 x 4 points pour les bouées, 3 points pour les éléments commerciaux et 6 points pour le Ruban bleu. (Notez que seule la dernière case du Ruban bleu atteinte est marquée.) Ceci ajoute 17 points de test de navigabilité.

Le total du joueur pour ce bateau est de 32 points.



Avant le test de navigabilité.



Après le test de navigabilité.

FIN DE LA PARTIE

A chaque fois que les cartes actions accomplissent un tour autour de la piste d'actions, le marqueur compte à rebours est abaissé de 1 case. Quand il arrive à la dernière case ●, la partie est terminée. A ce moment-là, chaque joueur a eu un tour complet pour chacune des 23 cases sur la piste d'actions.

La partie peut finir plus tôt si vous manquez de cartes bateau. Si le dernier proue, poupe ou milieu de bateau est retourné face visible, la partie finit plus tôt.

NOTE : Le paquet des milieux est en deux parties empilées l'une sur l'autre. Quand toutes les cartes de la partie supérieure ont été utilisées, vous n'avez pas manqué de milieux. Remplissez juste les cases avec les cartes restant dans le paquet.

Il n'est pas possible de manquer de n'importe quoi d'autres que les cartes bateau. Si n'importe quel autre paquet s'épuise, mélangez juste les cartes utilisées pour faire un nouveau paquet et pour continuer la partie. Si vous manquez d'éléments ou de florins, utilisez un élément de remplacement approprié.

Si le jeu finit tôt, continuez à jouer jusqu'à ce que chacun ait eu le même nombre de tours. Le joueur à droite du premier joueur aura le dernier tour normal.

Indépendamment de la manière dont la partie se termine, chaque joueur obtient une action finale et une dernière chance d'achever un bateau.

ACTION FINALE

En commençant par le premier joueur, chaque joueur a une action finale. Vous pouvez choisir n'importe laquelle d'entre elles, quels que soient les pions sur elles et quel que soit l'action que vous avez choisie pendant votre dernier tour. Il est possible que plusieurs joueurs choisissent la même action finale. Votre action finale fonctionne de la même manière que si vous l'exécutiez pendant l'étape 4 d'un tour normal.

Si votre action finale achève un ou plusieurs bateaux, ils effectuent un test de navigabilité, juste comme pendant un tour normal.

Il n'est pas possible d'acheter une action bonus en plus de votre action finale.

ACHEVEMENT D'UN BATEAU

Après que chaque joueur a eu une action finale, chacun obtient une dernière chance d'achever un bateau (en commençant par le

premier joueur). Si vous ne pouvez pas achever un bateau avec une seule carte, passez simplement la main au prochain joueur.

Si vous n'avez besoin que d'une carte bateau pour achever un bateau, vous pouvez l'acheter comme d'habitude : Payez le prix. Prenez la carte. Glissez les cartes vers le bas de la colonne dans la case vide. Révélez une nouvelle carte en haut de la colonne. Envoyez votre bateau achevé vers son test de navigabilité et marquez les points correspondants.

NOTE : Il est toujours possible d'acheter des cartes bateau (par une action de construction normale ou comme dernière chance d'achever un bateau) même s'il ne reste aucune carte. Si le type de carte dont vous avez besoin n'est plus disponible, vous pouvez acheter ce type gratuitement. Utilisez un élément de remplacement approprié pour indiquer votre proue, milieu ou

poupe. Une "carte bateau" supplémentaire ajoutée à votre bateau cette manière n'a aucun point de montage, aucune cabine et aucun équipement de sécurité, mais elle compte comme une carte bateau pour calculer la longueur de votre bateau.

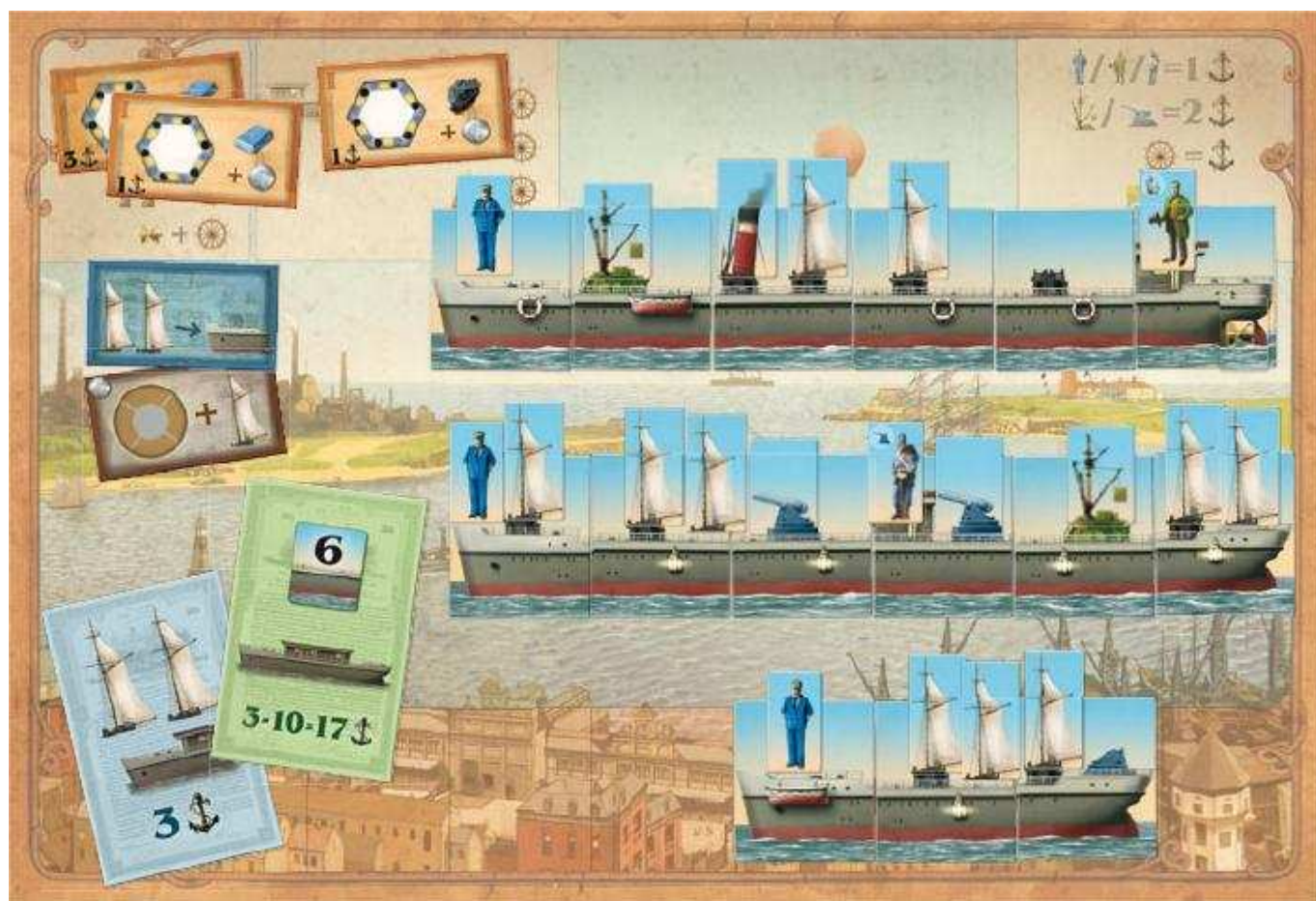
CONTRATS GOUVERNEMENTAUX ET COMMERCANTS

Après que chacun a eu une dernière chance d'achever un bateau, tous les joueurs révèlent leurs contrats gouvernementaux et marquent les points indiqués.

Quelques cartes employés (commerçants) donnent des points de bonus qui sont marqués à ce moment-là.

GAIN DE LA PARTIE

Le joueur avec le plus de points gagne. Les égalités sont tranchées en faveur du joueur avec le plus de florins.



Contrat gouvernemental bleu : 12 points (4 paires de voiles)

Contrat gouvernemental vert : 10 points (2 bateaux d'exactement 6 cartes)

Employés : 5 points (1 + 3 pour l'acier et 1 pour le charbon)

Un jeu de Vladimír Suchý

Illustration: Milan Vavroň

Graphisme : Filip Murmak

Composition: Filip van Neuman

Traduction: Jason Holt

Traduction française: Didier Duchon

Remerciements à : wife Katka, Petr Murmak, Petr Holub, Jirka Bauma, dilli, Vodka, Roneth, Eliff e, Lumír, Ese, Rumun, Miloš, Markéta, Lucka and Robert Polákovi, Eklp, Slávek, Boardgame Club Paluba, Club Korunka, Brno Boardgame Club.
Remerciements spéciaux à : Ládá Smejkal et Vlaada Chvátíl.



© Czech Games Edition, October 2009
www.CzechGames.com

ANNEXE

EMPLOYES

Les employés vous permettent d'utiliser une action plus productivement ou de fixer plus d'équipement ou d'équipage à votre bateau. Il y a plusieurs types d'employés différenciés par couleur. Quand vous embauchez un employé, vous pouvez utiliser son effet bénéfique pour le reste de la partie. L'effet peut être utilisé à chaque fois qu'il s'applique.

Les effets de vos employés sont cumulatifs. Si vous avez plusieurs ingénieurs, par exemple, il est possible d'obtenir plusieurs éléments supplémentaires quand vous effectuez l'action Fabrication des équipements.

Vous pouvez choisir de ne pas utiliser les effets des vos employés ou de les utiliser seulement partiellement. (Voir l'exemple du gréeur ci-dessous).



INGENIEUR

Quand vous prenez cette carte (comme élément de l'action embauche des employés), vous devez payer une surtaxe de 1 florin. Si vous n'avez pas d'argent, vous devez embaucher

un employé différent.

A chaque fois que vous fabriquez des équipements, votre ingénieur vous permet de prendre un équipement supplémentaire comme indiqué sur la carte.

EXEMPLE : Supposons que vous ayez deux ingénieurs, +1 grue et +1 voile et que le marqueur de fabrication des équipements est sur le canon. Quand vous fabriquez des équipements, vous déplacez le marqueur sur la cheminée. Ceci signifie que vous pouvez obtenir une cheminée, une grue et une voile gratuitement. Si vous payez 1 florin, vous pouvez déplacer le marqueur sur la grue et obtenir deux grues et une voile.



+1 grue



+1 voile

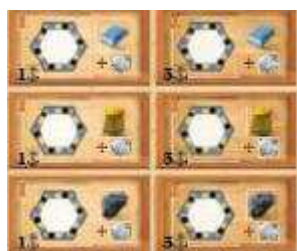


RECRUTEUR

Quand vous prenez cette carte, vous devez payer une surtaxe de 1 florin. Si vous n'avez pas d'argent, vous devez embaucher un employé différent.

A chaque fois que vous recrutez

un membre d'équipage, votre recruteur vous permet de prendre un membre d'équipage (ou un propulseur) supplémentaire comme indiqué sur la carte.



COMMERÇANT

Un commerçant vous permet de vendre le produit spécifié à un prix plus élevé quand vous échangez des produits.

Chaque produit a deux niveaux de commerçant. Vous ne pouvez pas embaucher le commerçant de haut niveau à moins que vous ayez déjà le commerçant de bas

niveau pour ce produit. Leurs effets sont cumulatifs.

EXEMPLE : Vous ne pouvez pas embaucher le commerçant **Acier : niveau 2** à moins que vous ayez commerçant **Acier : niveau 1**. Si vous avez le commerçant **Acier : niveau 1**, vous obtenez 1 florin supplémentaire à chaque fois que vous vendez de l'acier à l'échange. Si vous avez le commerçant **Acier : niveau 1** et le commerçant **Acier : niveau 2**, vous obtenez 2 florins supplémentaires pour l'acier.



Acier : Niveau 1



Acier : Niveau 2

Un commerçant vous donne également des points de bonus. Ces points sont marqués à la fin de la partie.



CONSTRUCTEUR

Un constructeur vous permet de mettre de l'équipage ou de l'équipement supplémentaire sur un bateau sans avoir besoin d'une cabine ou d'un point de montage. Sauf dans le cas du propulseur, le constructeur vous permet d'ajouter jusqu'à 2 de l'élément spécifié. (Vous ne pouvez ajouter que 1

propulseur).

Les éléments supplémentaires que vous vous ajoutez à votre bateau viennent de votre chantier naval, pas de la banque.

NOTE : Le constructeur +1 propulseur vous permet d'avoir jusqu'à deux propulseurs sur un bateau : Un attaché au point de montage approprié et un attaché par le constructeur.



+1 propulseur



BARREUR

Vos bateaux achevés ont un bonus de +1 en vitesse.



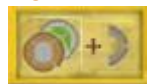
GREEUR

Vos bateaux achevés ont un bonus de +1 en vitesse pour chaque paire de voiles. Calculez la vitesse de manière normale puis ajoutez alors ce

bonus.

NOTE : Vous n'êtes pas obligé d'utiliser ce bonus pour chaque paire de voiles. Par exemple, si votre bateau a 4 voiles, vous pouvez utiliser le gréeur pour ne donner qu'un bonus de +2, un bonus de +1 ou aucun bonus du tout. (Vous pourriez ne pas vouloir le plein bonus si votre système de canaux est trop court).

COMPTABLE



En déplaçant le marqueur pour la fabrication des équipements ou le recrutement de l'équipage, vous pouvez le déplacer de 1 ou 2 cases supplémentaires gratuitement. (Ainsi trois des choix ne coûtent rien et le quatrième vous coûte seulement 1 florin au lieu de 3).



AGENT DE MAÎTRISE

En déplaçant le marqueur pour l'action d'embauche des employés, vous pouvez le déplacer jusqu'à 3 cases supplémentaires gratuitement.

CONTRATS GOUVERNEMENTAUX

Vos bateaux achevés ayant scoré des points restent sur la table devant vous après leurs tests de navigabilité. A la fin de la partie, votre flotte entière est évaluée et vous pouvez gagner des points supplémentaires avec vos contrats gouvernementaux. Notez que l'équipement et l'équipage qui sont restés dans votre chantier naval ne rapportent aucun point.

NOTE : Les bateaux achevés qui n'arrivent pas à atteindre une des conditions de décompte décrites dans le chapitre du test de

navigabilité sont démantelés et ne comptent pas dans vos contrats gouvernementaux.

Au début de la partie, vous avez reçu 3 contrats dans chaque couleur mais à la fin de la partie, il vous restera un contrat vert et un contrat bleu. (Voir le chapitre déroulement du jeu pour les détails.)

CONTRATS GOUVERNEMENTAUX BLEUS



Vous gagnez 3 points pour chaque paire homme d'affaires - grue dans votre flotte. L'homme d'affaires et la grue doivent être sur le même bateau pour compter comme une paire.



Si vous avez plus d'un homme d'affaires, vous gagnez 2 points pour chaque homme d'affaires additionnel dans votre flotte. (Ainsi 5 hommes d'affaires rapporteraient 8 points).



Vous gagnez 6 points pour chaque bateau dans votre flotte qui a au moins 1 voile, 1 cheminée et 1 propulseur.
NOTE : *Un bateau avec 2 de chaque élément ne vaut toujours que 6 points.*



Vous gagnez 3 points pour chaque paire canon - soldat dans votre flotte. Le soldat et le canon doivent être sur le même bateau pour compter comme une paire.



Si vous avez plus d'un soldat, vous gagnez 2 points pour chaque soldat additionnel dans votre flotte.



Vous gagnez 8 points pour chaque bateau dans votre flotte avec au moins 1 homme d'affaires, 1 soldat, 1 grue et 1 canon.



Vous gagnez 3 points pour chaque paire de voiles dans votre flotte. Les deux voiles doivent être sur le même bateau pour compter comme une paire. (Ainsi si vous avez 3 voiles sur un bateau et 1 sur un autre, ça ne vaut que 3 points. Si vous avez 2 voiles sur chacun des deux bateaux ou 4 voiles sur un bateau, cela vaut 6 points).



Vous gagnez 3 points pour chaque dirigeant dans votre flotte mais aucun point pour vos capitaines. (Par exemple, si vous avez 3 bateaux et un total de 7 capitaines sur eux, 3 d'entre eux sont des capitaines et ne comptent pas. Les 4 autres sont des dirigeants qui vous donnent un total de 12 points).



Vous gagnez des points basés sur le nombre de différents équipements ou membres d'équipage dans votre flotte, selon la table sur la carte. Il y a 8 éléments différents : Propulseur, cheminée, voile, grue, canon, homme d'affaires, soldat et dirigeant (un capitaine supplémentaire dans une cabine).



Vous gagnez 3 points pour chaque paire de cheminées dans votre flotte. Les deux cheminées doivent être sur le même bateau pour compter comme une paire.



Vous gagnez 3 points pour chaque propulseur dans votre flotte.



Vous gagnez 4 points pour chacun de vos canaux utilisés. (Ceux-ci doivent être dans une pile devant vous, comme décrit dans le chapitre test de navigabilité).

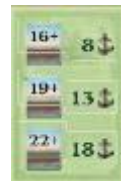
CONTRATS GOUVERNEMENTAUX VERTS



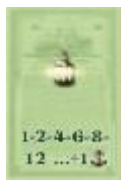
Vous gagnez des points basés sur le nombre de bouées de votre flotte selon la table sur la carte. (Par exemple, 6 bouées valent 12 points. Chaque bouée au-dessus de 6 vaut un point supplémentaire).



Vous gagnez des points basés sur le nombre de bateaux de votre flotte qui ont exactement 5 cartes bateau selon la table sur le contrat. (Par exemple, trois bateaux de cette longueur vous donnent 15 points).



Vous gagnez des points basés sur le nombre de cartes bateau de votre flotte selon la table sur le contrat.



Vous gagnez des points basés sur le nombre de lanternes de votre flotte selon la table sur la carte.



Vous gagnez des points basés sur le nombre de bateaux de votre flotte qui ont exactement 6 cartes bateau selon la table sur le contrat.



Vous gagnez un point pour chaque employé jusqu'à 4. Pour chaque employé au-dessus de 4, vous gagnez deux points. (Ainsi si vous finissez la partie avec 7 employés, ils vaudront 10 points).



Vous gagnez des points basés sur le nombre de canots de sauvetage de votre flotte selon la table sur la carte.



Vous gagnez des points basés sur le nombre de bateaux de votre flotte qui ont exactement 7 cartes bateau selon la table sur le contrat.



Vous gagnez deux points pour chaque carte employé bleue, jaune, ou orange.



Vous gagnez des points basés sur le nombre de bateaux de votre flotte selon la table sur la carte.



Vous gagnez 5 points pour chaque bateau de votre flotte qui a chacun des 3 dispositifs de sécurité (au moins 1 bouée, 1 canot de sauvetage et 1 lanterne).
NOTE : Un bateau avec 2 bouées, 2 canots de sauvetage et 2 lanternes ne vaut toujours que 5 points.



Vous gagnez des points basés sur le nombre de différents types d'employés dans votre chantier naval selon la table sur la carte. Type différent signifie couleur différente (jaune, orange, bleu, vert ou marron). Pour ce contrat, les commerçants de plus haut niveau sont considérés d'un type différent de ceux de plus bas niveau.