



CARTHAGO



Guides et Marchands

Un jeu de cartes tactique pour 2 à 4 joueurs âgés de 12 ans et plus.

Un jeu de Bernd Eisenstein et Ralph Bienert.

Illustré par : Christian Opperer et Odysseas Stamoglou.

Durée : environ 90 minutes.



PRÉSENTATION ET BUT DU JEU

Carthage – fondée environ 800 ans av. J.-C. comme comptoir de commerce par les Phéniciens – se développa rapidement pour devenir un centre commercial majeur dans lequel des marchandises de grande valeur venant de partout dans l'Ancien Monde étaient échangées.

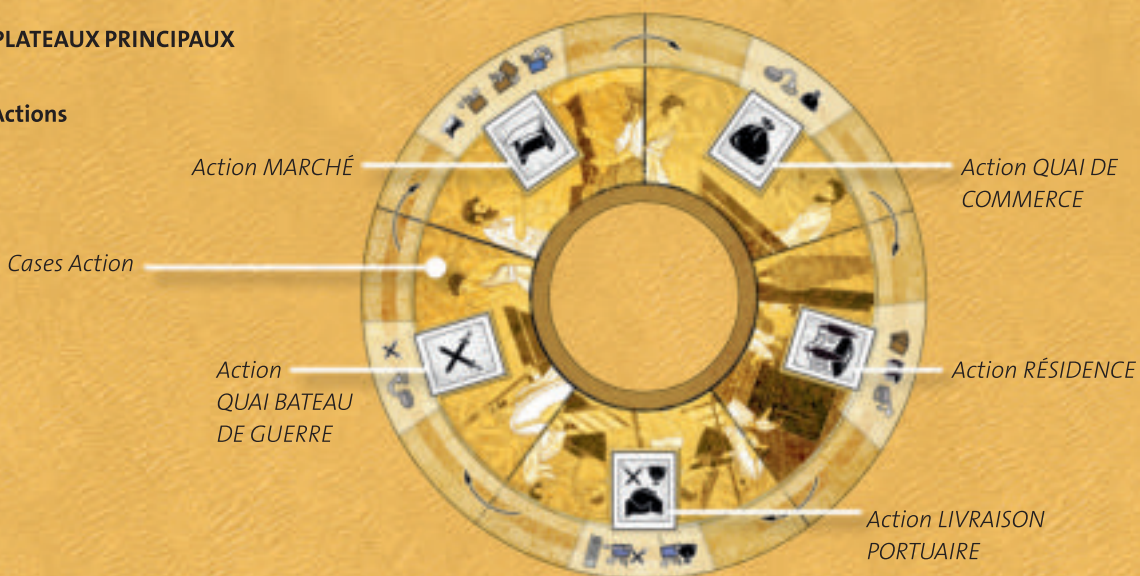
Les joueurs sont des marchands qui veulent augmenter leurs richesses et leur standing pour améliorer leur position dans la guilde des marchands.

Pendant 3 décennies découpées en 5 actions chacune, les joueurs vont charger des marchandises, financer des bateaux de guerre et gagner de l'influence dans la guilde des marchands pour devenir le marchand le plus célèbre de Carthage. Le joueur qui aura le plus de points de victoire à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.

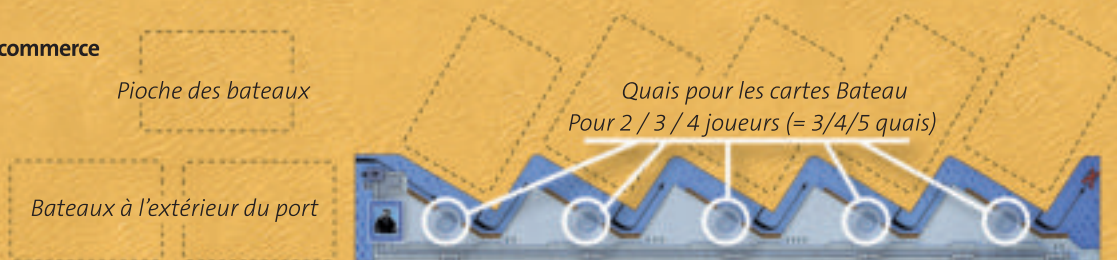
CONTENU

6 PLATEAUX PRINCIPAUX

• Actions



• Quai de commerce



• Décennies Indicateur de décennie (I-III)



• Marché



• Quai bateau de guerre



• Hôtel de ville



75 CARTES COMMERCE

Action

Marchandises

Valeur en pièce



- Marchandises (15 de chaque):
- Bijoux (blanc)
 - Verre (bleu)
 - Cèdre (vert)
 - Huiles (marron)
 - Teintures (violet)

30 CARTES BATEAU (6 de chaque indiquant 5 marchandises différentes)

Type de marchandise nécessaire pour le quai de commerce = symbole des marchandises

Effet du bateau Valeur en pièce

Valeur du danger (la force nécessaire au quai des bateaux de guerre)



ÉLÉMENTS DU JEU POUR CHAQUE JOUEUR (en rouge, noir, jaune et bleu)

7 cartes de base dans chaque couleur avec les effets d'action

11 disques d'influence dans chaque couleur



1 disque Action de chaque couleur



1 plateau Résidence de chaque couleur



2 MARQUEURS DE GUILDE DORÉS



2 MARQUEURS ARGENT pour les pistes décennie et manche

9 TUILES RÉUSSITE (avec I, II ou III inscrit au dos)



1 TUILE DE PREMIER JOUEUR (avec un indicateur de manche (1-5))



Coûts individuels pour retirer des disques d'influence

Colonne de gauche : bonus des sièges de la guilde



Colonne de droite : disques d'influence

Colonne centrale : force (valeur de départ : 1)

RÈGLES DU JEU

1 CARTE D'AIDE DE JEU avec un résumé des principes du jeu ; des actions et du décompte final des points

MISE EN PLACE DU JEU

1. Placez les six **plateaux principaux** au centre de la zone de jeu.

2. Mélangez toutes les **cartes Commerce** et formez une **pioche face cachée**.

3. Piochez 5 **cartes Commerce** de la pile et placez les **face visible** à côté des **cases Marché**.

4. Mélangez les **cartes Bateau** et formez une **pioche face cachée**.

5. En fonction du nombre de joueurs, **rassemblez le port de commerce** (en faisant correspondre les symboles). Piochez ensuite 3 **cartes de la pile des cartes Bateau** (à 2 joueurs), 4 (à 3 joueurs) ou 5 (à 4 joueurs), et placez les **face visible** à côté des **quais du port de commerce**.

6. Piochez **deux bateaux supplémentaires** et placez-les en dehors du port de commerce.

7. Placez les **indicateurs de décennie et de manche** sur leur case respective **1**.

8. Choisissez **deux cases Action différentes** au hasard et placez dessus les **deux marqueurs de guildes**. Pour ce faire, piochez des cartes dans la pile des cartes Commerce jusqu'à avoir deux actions différentes, placez ensuite les marqueurs sur ces deux actions. Placez toutes les cartes piochées dans la **défausse face visible**.

9. Triez les **tuiles Réussite** en fonction du chiffre inscrit sur leur dos (I, II ou III) et mélangez chaque groupe séparément. Piochez ensuite **deux tuiles de chaque groupe** et placez-les à côté de leur décennie respective. Les tuiles Réussite restantes ne seront pas utilisées dans la partie, vous pouvez les remettre dans la boîte de jeu.

10. **Donnez à chaque joueur tous les éléments de sa couleur**. Ensuite chaque joueur :

- Place les **disques d'influence** sur les **7 cases circulaires de leur résidence**, ainsi qu'un second disque sur la case en bas à droite,
- place les **3 disques d'influence restants comme disques disponibles** à côté de leur résidence,
- prend les **7 cartes de base** en main,
- prend **3 cartes Commerce** de la pioche et les ajoute à sa main (revenus pour la première décennie).





11. Le joueur qui a le plus récemment visité un port devient le **premier joueur** et il reçoit la **carte de premier joueur**.
Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir le premier joueur au hasard.



12. Dans le sens inverse du tour de jeu, en commençant par le dernier joueur, chaque joueur peut maintenant **choisir un disque d'influence** sur sa résidence et il l'ajoute à **un quai vide** du port de commerce ou du port des bateaux de guerre.



Mise en place pour des parties à moins de 4 joueurs:



À moins de 4 joueurs, utilisez des **disques Action d'une couleur de joueur inutilisée** et placez-les sur deux **cases Action**, de la même manière que pour le numéro 8 ci-dessus (piocher des cartes). Pour des parties à 2 ou 3 joueurs, il y a une ou deux couleurs neutres.

De plus, **recouvrez** un de chaque **des sièges de guilde d'une valeur de 6 et 7 pièces dans l'hôtel de ville** (les sièges à côté du forum de la guilde) d'un disque de couleur neutre dans une partie à 3 joueurs.

Dans les parties à 2 joueurs, recouvrez les quatre sièges d'une valeur de 6 et 7 pièces dans l'hôtel de ville avec des disques de couleur neutre.

Exemple : 2 joueurs

Exemple : 3 joueurs

PRINCIPES DU JEU

La partie se joue en **3 décennies**. Chaque décennie est composée des **phases suivantes** :

0. Phase de mise en place (avant la deuxième et la troisième décennie)

1.- 5. Phases d'action (5 manches durant lesquelles chaque joueur réalise 1 action)

Phase de mise en place

Au début de la partie, avant la première décennie, terminez la mise en place comme décrite dans la partie « Mise en place » ci-dessus. **Après la première et la deuxième décennie, réalisez une phase de mise en place** en respectant les étapes suivantes :

- Avancez l'**indicateur de décennie** d'une case vers la **décennie actuelle**.
- Remettez l'**indicateur de manche** sur la case **1**.
- Défaussez** toutes les cartes Commerce du **marché** et remplacez-les par **5 nouvelles cartes Commerce** face visible, prises dans la pioche.
- Les tuiles Réussite** associées à la décennie en cours sont maintenant utilisables.
- Retirez le bateau le plus en avant** sur le port de commerce, remettez-le en dessous de la pioche. **Avancez tous les bateaux restants** d'une case. Placez le premier bateau en dehors du port sur la dernière case ainsi disponible. Ajoutez le premier bateau de la pioche à l'extérieur du port.
- Le joueur qui a le **plus de disques d'influence** disponibles à côté de sa résidence devient le **premier joueur**. S'il y a égalité, le joueur (parmi les joueurs à égalité) dont c'était le tour dans l'ordre du tour devient le premier joueur.
- Tous les joueurs **reprennent en main leurs cartes de base et leurs cartes Commerce**.
- Au début de la **deuxième décennie**, donnez à chaque joueur **2 nouvelles cartes Commerce** provenant de la pile. Au début de la **troisième décennie**, donnez à chaque joueur **1 carte** provenant de la pile.
- Placez les **disques Action** des joueurs à côté du plateau des actions.



Phases d'action

Dans l'ordre du tour de jeu, en commençant par le premier joueur, **chaque joueur réalise une action par manche**. La décennie se termine après cinq manches. La partie se termine après la fin de la troisième décennie.

Lors de votre tour, vous devez soit réaliser une action ou passer. Assurez-vous que le **premier joueur** se souvienne bien d'avancer l'**indicateur de manche** d'une case au début de chaque manche.

A. Réaliser une action

Pour réaliser une action, placez votre **disque Action sur la case Action** qui correspond à l'action que vous voulez réaliser. Cela peut être la même case sur laquelle se trouve déjà votre disque Action. Jouez ensuite **une carte Commerce ou de base** qui correspond à cette action en la plaçant à **gauche** de votre résidence. Le nombre de cartes à gauche de votre résidence vous permet de savoir rapidement combien d'actions vous avez réalisées pendant cette manche.

Pour chaque autre disque Action déjà sur la case choisie, vous devez jouer **une carte Commerce ou de base supplémentaire** de votre choix, en la plaçant à **droite** de votre résidence.



Si il y a déjà un **marqueur de guildes** sur la case choisie, alors vous pouvez aussi réaliser **une action de guildes après votre action principale**. Si vous réalisez une action de guildes, déplacez le marqueur de guildes à la fin de votre tour sur la case Action suivante **dans le sens horaire** et qui n'a pas déjà un marqueur de guildes dessus. Si vous choisissez de passer pour l'action de guildes, alors vous n'avancez pas le marqueur de guildes.

Vous êtes autorisé à passer lors de votre action régulière pour ne réaliser à la place que l'action de la guildes. Dans ce cas, vous devez toujours payer pour la case Action de la même manière que d'habitude.

Si vous **ne pouvez pas ou ne voulez pas jouer toutes les cartes demandées**, à la place vous devez **passer**.



Si il y a un **disque d'Action neutre** sur la case choisie (dans les parties à 2 ou 3 joueurs), alors vous le déplacez à la fin de votre tour sur la case Action suivante **dans le sens horaire** et qui n'a pas déjà un disque Action neutre dessus.



B. Passer

Quand vous passez, laissez votre **disque Action** où il est. Vous **ne réalisez pas d'action** (y compris pour l'action de guilde) et vous gardez les cartes que vous avez en main.

Piochez 1 carte de la pile des cartes Commerce.

Remarque : quand vous passez, vous ne jouez pas de cartes. Pour vous souvenir plus facilement du nombre d'actions réalisées dans la décennie en cours, **déplacez alors une carte qui est à la droite de votre résidence pour la placer à gauche.**

Cartes de base / cartes Commerce / cartes Bateau / tuiles Réussite

Remarque : les **cartes de base** ne montrent pas de marchandises ou de pièces. Cela signifie qu'elles **ne peuvent être utilisées que pour réaliser des actions.** Quand vous les utilisez, placez-les à côté de votre résidence (à gauche ou à droite comme nécessaire). **Vous gardez vos cartes de base tout au long de la partie.**

Dans beaucoup de cas, le coût pour réaliser une action comporte en permanence de défausser une carte ou plus (pour retirer un disque Action de votre résidence, pour livrer au port de commerce ou au port des bateaux de guerre, pour ajouter des disques d'influence à l'hôtel de ville ou à des tuiles Réussite, pour le commerce avec le marché). **Les cartes que vous défaussez de manière permanente doivent être des cartes Commerce.**

Les cartes Commerce sont approximativement réparties de manière égale entre les marchandises, les pièces (valeurs de 2 à 6) et les actions.

Si la **pioche des cartes Commerce** est **épuisée, mélangez la défausse** et formez une nouvelle pioche.

Dans le cas peu probable où la pile bateau serait épuisée, les bateaux ne seraient plus avancés d'une case sur le port de commerce. Si un joueur a placé un disque d'influence sur un quai du port de commerce qui n'a maintenant plus de bateau, alors ce joueur reprend son disque qu'il place à côté de sa résidence.

Comme cela signifie aussi qu'il n'y aura plus de bateaux de guerre ajoutés, les disques d'influence sur le port des bateaux de guerre sont aussi rendus à leur propriétaire.

Pendant votre tour (avant, pendant ou après votre action principale), vous pouvez utiliser **autant d'effets de bateau venant de vos propres bateaux face visible**, que vous le souhaitez. Une fois **utilisés**, retournez ces bateaux **face cachée** (inactifs).

La composition de toutes les **cartes Bateau** est légèrement différente en termes de marchandises nécessaires, de valeur de pièces (5 à 9), de valeur de danger (1 à 6) et de leurs effets.

Les effets des **cartes Bateau** et **tuiles Réussite** sont décrits à la fin de ces règles.



Action MARCHÉ *La marchande négocie pour les marchandises dont elle a besoin pour ses affaires, tout en gagnant des faveurs supplémentaires en cours de route.*

Choisissez UNE carte Commerce du marché et échangez-en UNE de plus. Choisissez une de vos cartes Bateau inactives et retournez la face visible à nouveau.

(1) Choisissez une **carte Commerce** et ajoutez-la à **votre main**. Vous pouvez choisir soit une des cartes disponibles au marché ou la première carte de la pioche. Si vous choisissez une carte du marché, **piochez immédiatement** une nouvelle carte que vous placez dans le marché **pour remplacer** celle prise.

(2) Vous pouvez ensuite **choisir une des cartes Commerce** (mais pas des cartes de base) que vous avez en main et vous pouvez l'échanger avec une des cartes disponibles dans le marché. Vous avez le droit d'échanger la carte que vous venez juste de recevoir en (1).

(3) Enfin, **choisissez une de vos cartes Bateau face cachée (inactive) et retournez-la face visible.** L'effet de ce bateau vous est à nouveau disponible.





Action RÉSIDENCE

Le marchand agrandit et améliore sa résidence ce qui lui permet d'augmenter son pouvoir et son influence.

Retirez un disque d'influence de votre résidence.

Choisissez un disque d'influence disponible sur votre résidence et payez le coût nécessaire en cartes Commerce (pas de cartes de base) venant de votre main. Prenez le disque d'influence et placez-le à côté de votre résidence. Seul le premier disque d'une colonne est disponible. Les colonnes valent seulement la valeur indiquée dans la case vide la plus basse.



Pour la colonne de gauche, vous devez payer 3 marchandises d'une sorte (teintures, huiles ou verre). Vous gagnez aussi des sièges supplémentaires pour le décompte des points finaux. Au début de la partie, vous n'avez en général pas de sièges supplémentaires.

Pour la colonne centrale, vous devez payer 2 cèdres. Votre force augmente ce qui est utile pour le port des bateaux de guerre. Au début de la partie, en général votre force est de 1.

Pour la colonne de droite, vous devez payer 2 bijoux. Vous gagnez un disque d'influence pour la première case et deux disques d'influence en même temps pour la deuxième case.



Exemple : rouge choisit l'action Résidence. Il choisit une carte (commerce ou base) de sa main et qui indique l'action Résidence. Il la place à gauche de sa résidence. Il déplace son disque Action sur la case Action Résidence. Comme cette case a déjà deux autres disques dessus, il devra payer des cartes supplémentaires. Il choisit deux cartes de plus (commerce et/ou base) qu'il place à droite de sa résidence. Il reprendra toutes ces cartes au début de la décennie suivante (pas au début de la prochaine manche). Comme rouge voudrait bien gagner quelques sièges supplémentaires

de la guilde, il choisit la colonne de gauche sur son plateau de résidence. Il a déjà fait cela une fois, libérant ainsi la case de valeur 0. Rouge paye 3 cartes Commerce avec des teintures dessus et les place dans la défausse. Il retire le disque d'influence suivant le plus bas de la colonne et il le place à côté de sa résidence. La nouvelle case ainsi libérée indique une valeur de 2, ce qui signifie que rouge va avoir 2 sièges de guilde supplémentaires à la fin de la partie.



Action QUAI DE COMMERCE

Le marchand sécurise un quai dans le port de commerce pour être capable plus tard de livrer des marchandises à un bateau qui s'y trouve.

Ajouter un disque d'influence au port de commerce.

Prenez un disque d'influence disponible à côté de votre résidence et placez-le sur un quai inoccupé du port de commerce. Il ne peut y avoir qu'un seul disque sur chaque quai. Vous n'êtes pas autorisé à occuper tous les quais du port par vous-même.



Action QUAI DES BATEAUX DE GUERRE

Le marchand assure son influence au port des bateaux de guerre pour être capable d'obtenir les butins de futures expéditions

Ajouter un disque d'influence au port des bateaux de guerre.

Prenez un disque d'influence disponible à côté de votre résidence et placez-le sur un quai inoccupé du port des bateaux de guerre. Il ne peut y avoir qu'un seul disque sur chaque quai. Vous n'êtes pas autorisé à occuper tous les quais du port par vous-même.



Action LIVRAISON PORTUAIRE

Le marchand fait affaire aussi bien avec des militaires qu'avec des partenaires commerciaux, toujours dans le but d'accroître ses profits et son pouvoir.

Livrez UNE marchandise dans chaque port, dans l'ordre que vous voulez.

Vous pouvez livrer une fois dans le port de commerce ainsi qu'une fois dans le port des bateaux de guerre, vous pouvez donc livrer une fois dans chaque port. Vous n'êtes pas autorisé à livrer deux fois dans le même port.



Dans le port de commerce : Choisissez un bateau à côté d'un quai où vous avez un disque d'influence. Payez la marchandise indiquée à la butée de la carte Bateau en jouant une carte Commerce correspondante venant de votre main. Ajoutez-la à la défausse. Remettez votre disque d'influence à côté de votre résidence et prenez le bateau. Placez-le face visible devant vous.

Prenez et révéléz ensuite des cartes Commerce de la pioche jusqu'à atteindre ou dépasser la valeur en pièces du bateau. Ajoutez toutes les cartes révélées à votre main.



Vous pouvez maintenant utiliser l'effet de ce bateau acquis lors de votre tour, y compris celui en cours et quand vous le voulez. Dès que vous avez utilisé l'effet, retournez le bateau face cachée pour indiquer qu'il est inactif.

Avancez les bateaux restants dans le port de commerce d'une case pour combler l'intervalle. Remplissez la dernière case maintenant vide du port par le premier bateau qui se trouve en dehors du port. Ajoutez le premier bateau de la pioche des bateaux à l'extérieur du port.



Exemple : jaune choisit l'Action Livraison portuaire et place son disque d'Action sur la case appropriée et paye le coût en cartes Commerce / base comme demandé. (Elle reprendra ces cartes en main au début de la prochaine décennie.)

Jaune choisit de faire une livraison à la fois à des bateaux dans le port de commerce et dans le port des bateaux de guerre. Elle choisit d'abord le port de commerce, elle choisit un bateau qui se trouve sur un quai où elle a un disque d'influence. Ce bateau a une valeur en pièces de 5 et demande du verre.

Elle paye avec une carte Commerce verre qu'elle place dans la défausse. Elle remet ensuite son disque d'influence à côté de sa résidence et prend le bateau qu'elle place face visible devant elle.

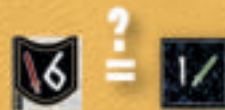
Jaune prend et révèle des cartes Commerce de la pioche. Elle pioche des cartes avec les valeurs 2, 2 et 4, moment où elle atteint et dépasse la valeur en pièces du bateau. Elle ajoute ces trois cartes à sa main. L'effet du bateau (Palette) est immédiatement utilisable. Elle décide finalement d'attendre, car cela ne va pas l'aider beaucoup pendant ce tour.

L'intervalle ainsi créé dans le port de commerce est comblé en avançant d'une case tous les bateaux au-delà de cette case. Jaune avance maintenant un des deux bateaux en dehors du port sur la dernière case maintenant vide et elle prend un nouveau bateau dans la pioche pour le remplacer.

Jaune aimerait maintenant livrer dans le port des bateaux de guerre où elle a aussi un disque d'influence sur un quai. Elle choisit la carte de commerce de son choix et elle paye avec en la plaçant dans la défausse.

X Dans le port des bateaux de guerre : Choisissez un quai où vous avez un disque d'influence et remplacez-le à côté de votre résidence. Payez avec une carte Commerce (pas une carte de base) de votre choix, défaussez-la. Prenez et révéléz la première carte de la pioche des bateaux.

Comparez la valeur de danger du bateau avec votre force indiquée sur votre résidence pour voir si l'expédition a été un succès ou pas.



• Si votre force est égale ou supérieure à la valeur de danger du bateau : l'expédition est réussie !

Prenez et révéléz des cartes Commerce jusqu'à atteindre ou dépasser la valeur en pièces du bateau. Ajoutez toutes les cartes révélées à votre main.

Prenez le bateau et placez-le face cachée devant vous. Le bateau est inactif et son effet ne peut pas (encore) être utilisé.

• Si votre force est inférieure à la valeur de danger du bateau : l'expédition est un échec !

Prenez une carte Commerce de la pioche. Placez le bateau sous la pile des bateaux.

Remarque : sans tenir compte de l'échec ou de la réussite de votre expédition, vous pouvez immédiatement prendre le disque d'influence que vous avez repris sur le port pour le placer sur une case vide d'une tuile Réussite. Vous devez payer le coût de la case en pièces comme indiqué.

Si un marqueur de guildes se trouvait aussi sur la case Action Livraison portuaire, alors vous pouvez, comme d'habitude, réaliser une action de guildes (et placer le marqueur dans l'hôtel de ville ou sur une tuile Réussite – voir les actions de guildes ci-dessous).

Elle révèle ensuite la première carte Bateau de la pioche. La carte révélée a une valeur de danger de 4, ce qui est supérieur à la force de 3 indiquée sur la résidence de jaune. L'expédition est un échec. Jaune remet la carte Bateau en dessous de la pile et prend une carte de la pioche des cartes Commerce pour l'ajouter à sa main. Elle remet le disque d'influence à côté de sa résidence.

Cependant, jaune peut aussi placer le disque d'influence sur une tuile Réussite active et elle choisit de le faire. Elle choisit une tuile Réussite de la décennie en cours où elle n'a pas encore de disque d'influence et place son disque sur une case vide d'une tuile. La case choisie doit être la case la plus élevée de la tuile. Dans ce cas précis, cela s'avère aussi être la dernière case vide disponible et elle coûte 8 pièces. Elle paye les pièces demandées en cartes Commerce qu'elle place dans la défausse.



Actions de GUILDE

Le marchand gagne plus de prestige et augmente son standing à la guilde des marchands en gagnant de plus en plus de supporters.

Si un marqueur de guilde se trouve sur une case que vous choisissez, alors vous pouvez réaliser une action de guilde après votre action principale.

Vous aurez **besoin d'au moins un disque d'influence** à côté de votre résidence pour être capable de réaliser l'action. Vous avez **deux possibilités** :

• Prenez **un de vos disques d'influence** disponible et placez-le **sur un siège vide dans l'hôtel de ville**. Payez avec des cartes Commerce dont le total en pièces atteint ou dépasse le coût indiqué sur le siège (de 6 à 12).



Dès qu'un disque d'influence a été ajouté à l'hôtel de ville, il **ne peut plus être retiré**. Il **ne peut y avoir qu'un seul disque sur les petits sièges** de la guilde (coûts de 6 à 11). Il peut y avoir **plusieurs disques sur les grands sièges** de la guilde (coûts de 12 chacun).

OU

• Prenez un de vos disques d'influence disponible et placez-le **sur une case vide d'une des tuiles Réussite** de la décennie en cours. Payez en cartes de commerce dont la valeur totale en pièce doit atteindre ou dépasser le coût indiqué sur la case (2, 5 ou 8).



Vous devez placer votre disque sur la case disponible avec le coût le plus faible. Dès qu'un disque d'influence a été placé sur une tuile Réussite il **ne peut plus être déplacé ou retiré**. Le **nombre de disques** qui peut être ajouté à chaque tuile Réussite **est limité** (2 disques dans les parties à 2 et 3 joueurs, 3 disques dans les parties à 4 joueurs). Vous êtes autorisé à placer **un seul disque sur chaque tuile Réussite**.

Les points de tuiles Réussite sont **comptés à la fin de la partie**. Vous devez avoir un disque d'influence sur la tuile Réussite pour prétendre marquer des points pour cette tuile.

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

La partie se termine après la troisième décennie. Les joueurs font alors le total de leurs points de victoire. **Multipliez le nombre de sièges** de guilde que vous avez gagné **par le nombre de bateaux** (actifs et inactifs) que vous avez. Ajoutez ensuite **les points de victoire** que vous marquez **pour chaque tuile Réussite**.

Pour compter vos sièges de guilde :

- Chaque **disque d'influence** dans la guilde est un siège,
- Les **sièges bonus libérés** dans votre résidence valent 0, 2 ou 3 sièges et
- Chaque **colonne de disques d'influence complètement vide** dans votre résidence vaut 1 siège de guilde.

Multipliez ensuite ce total par le nombre total de bateaux (à la fois ceux face visible et ceux face cachée) que vous avez.

Ajoutez ensuite les points de victoire que vous avez obtenus en plaçant des disques sur les tuiles Réussite.

Le vainqueur est le joueur qui a **le plus de points de victoire**. En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Exemple : noir a 6 bateaux (3 desquels sont face cachée à la fin de la partie). Il a aussi des sièges de guilde provenant des sources suivantes : 2 pour avoir retiré des disques de deux des cases des colonnes de gauche de sa résidence, 1 pour avoir complètement vidé la colonne de droite de sa résidence et 4 dans l'hôtel de ville (3 petits sièges et 1 grand siège). Il a donc un total de 7 sièges.

Multipliez ces deux valeurs ensemble pour obtenir le score : $6 \times 7 = 42$ points de victoire.

Noir a aussi ajouté des disques d'influence sur deux tuiles Réussite. Un vaut un tiers (arrondi à l'inférieur) de sa valeur en pièces restantes en points de victoire pour un maximum de 12. Il lui reste 22 pièces en main, ce qui signifie qu'il marque encore 7 points.

L'autre tuile Réussite rapporte des points bonus pour chaque série de bateaux identiques et différents (c'est-à-dire des marchandises différentes ou identiques sur les cartes Bateau).

Il a 6 bateaux : 3 teintures, 2 bijoux et 1 cèdre.

Grâce à la tuile Réussite il marque les points suivants :

- Pour 1 série de 3 m. différentes (teintures, bijoux, cèdre) = 3 points
- Pour 1 série de 2 marchandises différentes (teintures, bijoux) = 1 point
- Pour 1 série de 3 marchandises identiques (3 teintures) = 3 points
- Pour 1 série de 2 marchandises identiques (2 bijoux) = 1 point
- Pour 1 cèdre = 0 point

Par conséquent, il marque donc $(3+1+3+1=)$ 8 points de victoire de plus, pour un total de 15 au total grâce aux tuiles Réussite.

Le score final de noir est $42 + 15 = 57$ points de victoire.

CRÉDITS

Editeur : Game's Up – The Board Game Heroes
Inh. Ralph Bienert, Westendstr. 1, D-85080 Gaimersheim
info@games-up.de / Tel. 0049 173 724 8244
www.games-up.de / www.facebook.com/gamesup.bgh

Auteurs : Bernd Eisenstein & Ralph Bienert

Développement : Mark Duro, Sebastian Riechmann

Corrections : Ralph Bienert

Illustrations : Christian Opperer, Odysseas Stamoglou;
(y compris des motifs de „Porto Carthago“, Oliver Schlemmer)

Conception graphique et mise en page : Christian Opperer

Règles : Ralph Bienert, Bernd Eisenstein, Matthias Nagy

Traductions : Patrick Korner, Stéphane Athimon, Sergi Nuñez

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant

Testeurs (pas d'ordre particulier) : Tom Höfle et Michi, Erwin Unruh & Die Spuiratzn, Kim et Andreas Kiessling, Björn Müller-Mätzig, les Ali-Babas Ingolstadt, Juri Küstenmacher, Tristan Ruff, Christian Harrieder, Michael Euringer, Andrea Bienert, Susanne Bienert, Nadine Theisz, Bernd Nägel, Mo Kolb, Christian Brunner, Rainer Grundhuber, Andreas Jessberger, Gerald Huber, Jeffrey Allers, le Aschheimer et Haarer Spieletreff, Haike et Stephan Ranke, Oskar et le Augsburger Spieletreff et beaucoup d'autres encore. **Un grand merci à vous tous !**

Dédicace de l'éditeur : je dédie ce jeu à mon père Volker Bienert. Bien qu'il ne puisse pas y jouer, je lui montrerais certainement ce jeu un de ces jours !

RÉSUMÉ DES RÈGLES I

Effets des bateaux



EMBARGO

Peut être utilisé **avant** ou **après** une action. Prenez le **bateau le plus avancé** sur le port de commerce et placez-le **sous la pile. Avancez tous les bateaux restants** d'une case et piochez un nouveau bateau pour le placer à l'extérieur du port.



INTRIGUE

Peut être utilisé **avant** ou **après** une action. Déplacez un **marqueur de guildesur une case Action différente** et qui n'a pas déjà un marqueur de guildes. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet pour réaliser deux actions de guildes dans le même tour.



PALETTE

Peut être utilisé **avant, pendant** ou **après** une action. Défaussez les 5 cartes du **marché. Piochez 5 nouvelles cartes** et réapprovisionnez le marché.



HÉRITAGE

Peut être utilisé **avant** ou **après** une action. Quand vous placez un disque d'influence sur une tuile Réussite, vous êtes autorisé à choisir **une tuile Réussite qui était active lors d'une décennie précédente**. Vous devez toujours payer comme d'habitude pour le placement sur la tuile.



COMMANDO

Peut être utilisé **lors de l'utilisation de l'action du quai des bateaux de guerre**. Vous pouvez ajouter un disque d'influence au quai **même si toutes les cases normales sont pleines**. Pour ce faire, placez votre disque d'influence **sur le symbole de l'ancre**.

Le disque se comporte comme n'importe quel autre disque d'influence dans le port des bateaux de guerre et il est remis dans votre résidence comme d'habitude suite à une livraison. Plusieurs disques d'influence peuvent être ajoutés sur le symbole de l'ancre.



FAVEUR

Peut être utilisé **lors du choix d'une case Action**. La carte que vous utilisez pour payer **n'a pas besoin d'avoir l'action choisie** décrite dessus.



OPULENCE

Peut être utilisé **lors de la réalisation d'une Action Résidence**. Une des cartes Commerce utilisées pour payer pour le disque d'influence **ne doit pas obligatoirement correspondre**.



ESCORTES

Peut être utilisé **lors d'une livraison au port des bateaux de guerre**, même après que la carte Bateau a été révélée. **Augmente votre force de 2**.



LUXE

Peut être utilisé **lors d'une livraison au port de commerce**. La carte Commerce que vous utilisez pour la livraison **ne doit pas forcément correspondre** au bateau choisi.

RÉSUMÉ DES RÈGLES 2

Tuiles Réussite

Limite : aucun joueur ne peut marquer plus de 12 points de victoire (PV) par tuile Réussite.

I



HÔTEL DE VILLE 1

Pour chaque disque que vous avez sur le forum de la guilde, vous marquez 4 PV.



TUILES RÉUSSITE

Pour chaque disque que vous avez sur des tuiles Réussite (y compris celle-ci) vous marquez 2 PV.

Exemple : si, pendant la partie, vous réussissez à placer des disques sur 3 tuiles Réussite, vous marquez 6 PV.



RÉSIDENCE 1

Pour chaque disque d'influence que vous avez retiré de votre plateau Résidence (c'est-à-dire les cases libérées), vous marquez 3 PV.

Exemple : si, à la fin de la partie, vous avez retiré 4 disques de votre résidence, vous marquez 12 PV.

II



HÔTEL DE VILLE 2

Pour chaque disque dans votre bloc continu le plus grand (seulement les petites cases, pas les grandes),

vous marquez 3 PV. « Continu » signifie orthogonalement adjacent pas en diagonale.

Exemple : si, à la fin de la partie, vous avez 5 disques dans l'hôtel de ville – 3 en continu sur des petites cases, 1 isolé sur une petite case et 1 sur une grande case – vous marquez $(3 \times 3) = 9$ PV.



POINTS DE VICTOIRE

pour chaque position que vous occupez sur les tuiles Réussite, vous marquez 7, 6 ou 5 PV de haut en bas.



CARTES BATEAU

Pour chaque série de bateaux différente ou identique (symbole de marchandises), vous marquez les PV suivants :

Pour 0 différent / identique : 0 PV
Pour 1 différent / identique : 0 PV
Pour 2 différent / identique : 1 PV
Pour 3 différent / identique : 3 PV
Pour 4 différent / identique : 6 PV
Pour 5+ différent / identique : 10 PV

Vous pouvez utiliser les mêmes bateaux à la fois dans des séries de marchandises différentes ou identiques.

Exemple : si, à la fin de la partie, vous avez 2 bateaux avec des teintures, 2 bateaux avec du verre, 1 bateau avec des bijoux et 1 bateau avec du cèdre, vous marquez 6 PV (4 différents) plus 2 PV (2 séries de 2 identiques) = 8 PV.

III



PIÈCES

Pour la valeur en pièce des cartes qu'il vous reste en main, vous marquez un tiers de cette somme en PV (arrondi à l'inférieur).

Exemple : si, à la fin de la partie, il vous reste 10 cartes Commerce en main pour une valeur totale en pièces de 42, vous marquez 14 PV, arrondis cependant au maximum autorisé de 12 PV.



RÉSIDENCE 2

Pour chaque disque d'influence à côté de votre résidence, vous marquez 3 PV.

Exemple : si, à la fin de la partie, il vous reste 3 disques d'influence à côté de votre résidence, vous marquez $(3 \times 3) = 9$ PV



MARCHANDISES :

Pour chaque série de marchandises différentes ou identiques sur les cartes Commerce

qu'il vous reste en main, vous marquez les PV suivants :

Pour 0 différent / identique : 0 PV
Pour 1 différent / identique : 0 PV
Pour 2 différent / identique : 1 PV
Pour 3 différent / identique : 2 PV
Pour 4 différent / identique : 4 PV
Pour 5 différent / identique : 7 PV

Vous pouvez utiliser les mêmes cartes Commerce à la fois dans des séries de marchandises identiques ou différentes.

Exemple : si, à la fin de la partie, vous avez 3 teintures, 3 verres, 1 bijou et 1 cèdre encore en main, vous marquez 4 PV (4 différentes) plus 4 PV (2 séries de 3 marchandises identiques) = 8 VP.

RÉSUMÉ DES RÈGLES 1

Effets des bateaux