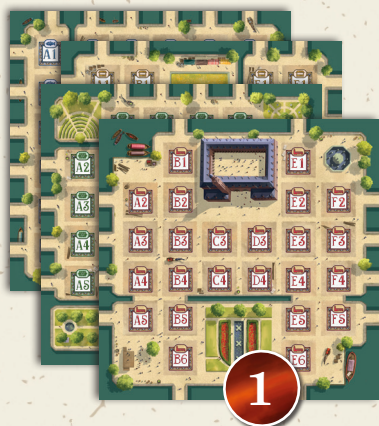


CHARTERED

↳ Building Amsterdam ↳



Bienvenue dans la glorieuse cité marchande d'Amsterdam, à l'aube du XVIIe siècle. La ville est plus influente que jamais, envoyant ses navires jusque dans les contrées lointaines d'Amérique du Nord, d'Indonésie, du Brésil et d'Afrique. Vous et vos confrères marchands comptez bien profiter de cette frénésie commerciale pour faire fortune. Vous faites construire des entrepôts dans toute la ville. Vous développez les compagnies commerciales dans lesquelles vous avez investi. Et dans le même temps, vous redoublez d'ingéniosité pour devancer vos concurrents, prospérant plus vite que jamais. Cette compétition acharnée n'a qu'un seul but : devenir le négociant le plus riche d'Amsterdam !



1

| | | |
|------|------|------|
| f20 | f200 | f210 |
| f30 | f190 | f220 |
| f40 | f180 | f230 |
| f50 | f170 | f240 |
| f60 | f160 | f250 |
| f70 | f150 | f260 |
| f80 | f140 | f270 |
| f90 | f130 | f280 |
| f100 | f120 | f290 |
| | f110 | f300 |

2



3



10

Contenu :

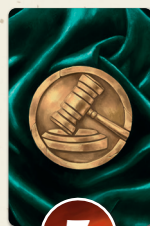
- 4 Plateaux
- 1 Table des valeurs
- 9 ensembles de 9 cartes Titre, 1 pion Valeur et 1 QG
- 62 Entrepôts simples
- 10 tuiles Toit écroulé
- 114 cartes Construction (cartes Terrain et cartes Niveau)
- 15 cartes Événement
- 10 cartes Action spéciale
- 150 jetons Florins
- 2 marqueurs Jolly Dutch



4



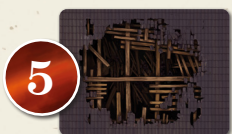
6



7



8



5



9

But du jeu

Dans Chartered: Building Amsterdam, vous bâtissez des entrepôts pour créer des compagnies commerciales. Au cours de la partie, vous pourrez investir dans ces entreprises en acquérant des titres. Elles gagneront de la valeur à mesure que vous les agrandissez. À l'issue de la partie, vous ferez la somme de la valeur de vos titres et de vos florins pour déterminer le joueur le plus riche, qui sera déclaré vainqueur !

Mise en place

Les règles de Chartered: Building Amsterdam peuvent être adaptées aux différents profils de joueurs. Pour vos premières parties, nous vous conseillons de respecter strictement la mise en place décrite ici. Une fois familiarisé avec les mécaniques du jeu, vous pourrez ajuster n'importe quel paramètre de début de partie à votre guise (nombre et disposition des plateaux, main et capital de départ, pioches face visible, nombre d'entrepôts...).

- Commencez par assembler les quatre parties du plateau** comme illustré sur l'image de droite (voir p. 11 des exemples de disposition alternative pour vos parties suivantes).
- Placez tous les entrepôts** à portée de main des joueurs. Il n'est pas nécessaire de se les répartir, puisque tout le monde peut utiliser n'importe quel entrepôt pas encore placé sur le plateau.
- Placez la Table des valeurs** à proximité du plateau, visible de tous. Au moins l'un de vous doit pouvoir facilement l'atteindre pour ajuster la valeur des différentes compagnies.
- Prenez toutes les cartes Construction et séparez les cartes Niveau.** Prenez 4 cartes Niveau : une de niveau 4, une de niveau 3 et deux de niveau 2. Mélangez ces 4 cartes et placez-les face cachée près de la Table des valeurs. Elles seront utilisées pour certains événements.
- Mélangez les cartes Événement** et formez une pioche en les plaçant face cachée à côté de la Table des valeurs et des 4 cartes Niveau. Pour une **partie à deux joueurs**, révélez les 2 premières cartes Événement à côté de la pioche. Dans une partie à trois joueurs, révélez 3 cartes.
- Distribuez à chacun un capital de départ et une main de cartes Terrain** (avant de les remélanger avec les cartes Niveau), **en fonction du nombre de joueurs.** Reportez-vous au tableau ci-contre pour savoir combien.
- Mélangez les cartes Terrain restantes** avec toutes les cartes Niveau (à l'exception de celles écartées près de la Table des valeurs). Ces cartes forment la pioche de cartes Construction, face cachée. Placez cette pioche près du plateau, puis révélez les 5 premières cartes pour **former un marché face visible.**
- Donnez 2 cartes Action spéciale à chaque joueur.** Placez-les devant vous.



| | | |
|------------|------|------|
| f20 | f200 | f210 |
| f30 | f190 | f220 |
| f40 | f180 | f230 |
| f50 | f170 | f240 |
| f60 | f160 | f250 |
| f70 | f150 | f260 |
| f80 | f140 | f270 |
| f90 | f130 | f280 |
| f100 | f120 | f290 |
| | f110 | f300 |



| Nombre de joueurs | Main de départ | Capital de départ |
|-------------------|----------------|----------------------|
| 2 | 10 cartes | 350f (3×50f, 2×100f) |
| 3 | 9 cartes | 300f (2×50f, 2×100f) |
| 4 | 9 cartes | 300f (2×50f, 2×100f) |
| 5 | 8 cartes | 250f (3×50f, 1×100f) |



10

11



2



9. Triez les cartes Titre par compagnie et créez une pile de 9 cartes pour chacune. Sur chacune de ces piles, placez le jeton Valeur de la compagnie correspondante, ainsi que son quartier général (QG).

10. Utilisez les pièces restantes pour former la banque. Chaque joueur doit pouvoir accéder à cette réserve d'argent afin d'y prendre et d'y remettre des pièces pendant la partie.

11. Placez les Toits écroulés à portée de tous.

Désignez aléatoirement (ou d'un commun accord) le premier joueur. La partie peut maintenant commencer !

Aperçu du jeu

Les joueurs jouent tour à tour, en sens horaire, jusqu'à ce que la partie prenne fin (lorsque le dernier entrepôt est placé sur le plateau). À son tour, un joueur peut soit acheter des cartes pour les ajouter à sa main, soit jouer une ou plusieurs cartes de sa main pour construire un entrepôt et recevoir un paiement.

À chaque fois que le cours d'une compagnie change sur la Table des valeurs (à la hausse ou à la baisse), le joueur à l'origine de ce changement reçoit un paiement égal à la nouvelle valeur de cette compagnie (indépendamment des titres de cette compagnie en sa possession). Les cartes Niveau permettent de faire grossir les compagnies plus rapidement. Les regroupements peuvent accélérer encore davantage la croissance d'une compagnie, tout en en voyant une autre se faire absorber et disparaître.

En fin de partie, votre fortune est calculée en additionnant la valeur totale de vos titres et de vos pièces. Le joueur le plus riche est alors désigné vainqueur !

- Compagnies représentées -



Symbole de quartier : désigne l'un des quatre plateaux. Ici, le quartier du port.

Coordonnées du terrain : indique l'emplacement sur le plateau où vous pouvez construire un entrepôt.

Tour de jeu

À votre tour, vous pouvez effectuer une action au choix parmi trois :

- 1) Acheter des cartes Construction (depuis la pioche ou le marché face visible) pour les ajouter à votre main.
- 2) Jouer une carte Construction de votre main.
- 3) Vendre jusqu'à 2 titres en votre possession.

La première action est plutôt simple, tandis que la deuxième propose des choix bien plus cornéliens. La troisième action n'est généralement choisie qu'en dernier recours. Voici le détail de ces trois actions :

ACTION N°1 :

Acheter des cartes Construction

Bien que vous commenciez avec des cartes Construction en main, vous aurez besoin d'en acquérir d'autres tout au long de la partie. À votre tour, vous pouvez ainsi choisir d'en acheter de nouvelles. Un achat classique consiste à payer 50f à la banque pour prendre 2 cartes Construction. Chacune de ces cartes Construction peut être prise face cachée sur la pioche ou face visible dans le marché. Si vous souhaitez prendre une carte Niveau face visible dans le marché, vous ne pourrez pas acheter d'autre carte à ce tour. Si une carte que vous achetez dans la pioche est un niveau, tant mieux pour vous : vous n'êtes pas obligé de la montrer aux autres joueurs et pouvez donc acheter une seconde carte à ce tour.

Si vous achetez une ou plusieurs cartes face visible dans le marché, révélez autant de cartes à la fin de votre tour pour les remplacer.

Toutes les cartes achetées sont ajoutées à votre main, sans les montrer aux autres joueurs. **Attention : vous ne pouvez pas avoir plus de 15 cartes en main**, ni défausser des cartes de votre main. Si vous avez déjà 14 cartes en main au début de votre tour et que vous décidez d'acheter, vous ne prendrez qu'une seule carte. Si vous avez déjà 15 cartes en main, vous ne pouvez pas acheter de nouvelles cartes.

Renouveler le marché

Au lieu d'un achat classique, vous pouvez choisir de payer 100f à la banque. Dans ce cas, remélangez toutes les cartes du marché dans la pioche. Puis révélez un nouveau marché, face visible. Vous ne décidez qu'ensuite si vous préférez acheter vos cartes dans ce nouveau marché ou dans la pioche.

Fin du tour

Si vous avez choisi d'acheter des cartes Construction, vous ne pouvez rien faire d'autre à ce tour. Vous ne pouvez pas acheter de titres, ni jouer des cartes Construction. Votre tour prend fin après votre achat.



Acheter 2 cartes Construction coûte 50f.

Créer une compagnie :

1. Défaussez une carte Terrain et placez un entrepôt
2. Placez un QG de compagnie
3. Placez le jeton Valeur sur la Table des valeurs
4. Recevez un paiement
5. Achetez ou vendez des titres

4



En la créant, Bernadette a modifié la valeur de la compagnie du charbon (de 0f à 30f). Bernadette reçoit donc un paiement de 30f pour la construction de cet entrepôt.

5

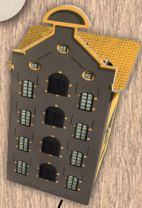
Comme Bernadette a construit un entrepôt, elle peut échanger des titres à la fin de son tour. Elle choisit d'acheter 2 titres de la compagnie du charbon. Puisqu'elle a créé cette compagnie à ce tour, elle bénéficie d'une réduction et les achète pour 30f chacun.





1

À son tour, Bernadette décide de créer une compagnie. Elle défausse la carte C1 pour construire un entrepôt à cet endroit, reliant ainsi les entrepôts en B1 et D1.



Bernadette choisit la compagnie du charbon et place le quartier général correspondant sur le nouvel entrepôt.

2



Comme la compagnie créée compte déjà trois entrepôts, sa valeur est fixée à 30f. Bernadette place le jeton Valeur sur la case 30f de la Table des valeurs.

3

| | | |
|-----|------|------|
| f20 | f200 | f210 |
| f30 | f190 | f220 |
| f40 | f180 | f230 |
| f50 | f170 | f240 |
| | f160 | f250 |
| f60 | f150 | f260 |

ACTION N°2 :

Jouer une carte Construction

À votre tour, vous pouvez choisir de jouer une carte Construction de votre main. Il peut s'agir d'une carte Terrain ou d'une carte Niveau. Placez la carte face visible sur la défausse, puis prenez un entrepôt et posez-le sur le plateau, à l'emplacement désigné par la carte jouée. Cela peut avoir quatre conséquences :

- A. Vous créez une nouvelle compagnie.
- B. Vous agrandissez une compagnie existante.
- C. Vous regroupez plusieurs compagnies.
- D. Vous construisez un entrepôt isolé.

A. Créer une nouvelle compagnie

Vous créez une nouvelle compagnie lorsque l'entrepôt construit est relié à un ou plusieurs entrepôts déjà sur le plateau et que ces entrepôts n'appartiennent pas déjà à une compagnie. Dans le cas le plus fréquent, il y a un entrepôt isolé quelque part sur le plateau, et vous construisez un entrepôt orthogonalement adjacent pour créer une compagnie. Parfois, votre nouvel entrepôt peut être relié à plusieurs entrepôts jusque là isolés, créant ainsi une nouvelle compagnie comptant immédiatement plus de deux entrepôts.

Attention : Vous ne pouvez créer une compagnie que s'il y a encore au moins un quartier général (QG) disponible.

Lorsque vous créez une compagnie, prenez un QG de votre choix encore disponible et placez-le sur l'entrepôt que vous venez de construire. Ce QG est purement cosmétique : il permet d'indiquer à quelle compagnie appartient les entrepôt reliés, mais n'a aucune influence sur sa valeur.

Placez ensuite le jeton Valeur de la compagnie fraîchement créée sur la Table des valeurs. La position de départ de ce jeton dépend du nombre d'entrepôts (simples) dans cette compagnie : une nouvelle compagnie est généralement constituée de deux entrepôts. Chaque entrepôt de la compagnie augmente sa valeur de 10f. Une nouvelle compagnie est donc généralement cotée à 20f sur la Table des valeurs, à moins qu'elle ne possède déjà plus de 2 entrepôts.

Deux règles spéciales peuvent s'appliquer lors de la création d'une compagnie :

1. Il est possible de créer une compagnie si vous **construisez un entrepôt diagonalement adjacent** à un entrepôt existant. Construisez le nouvel entrepôt et placez un QG de votre choix sur l'un des deux terrains reliés à la fois à cet entrepôt et à celui déjà sur le plateau. Vous pouvez choisir n'importe lequel de ces deux terrains. Le QG ainsi placé n'est pas considéré comme un entrepôt : il n'augmente pas la valeur de la compagnie, et il est toujours possible de construire sur le terrain sur lequel il est posé. Dans ce cas, l'entrepôt est ajouté sous le QG.
2. La création d'une nouvelle compagnie est également le seul cas de figure où il est possible de **jouer 2 cartes Construction** de votre main, dans des conditions bien précises. Cette règle spéciale est compatible avec la précédente, sur les entrepôts adjacents diagonalement. Il n'est cependant pas autorisé de jouer 2 cartes si vous pouvez créer une compagnie en ne jouant qu'une des deux. Cette règle vise à faciliter la création de nouvelles compagnies, mais pas à en créer directement une plus grande.

Espacement

Lorsque vous voulez créer une compagnie, commencez par vérifier qu'il y a suffisamment d'espace autour d'elle. Il doit y avoir au moins 2 cases entre chaque nouveau bâtiment et ceux d'autres compagnies. Cela permet d'éviter que des compagnies soient regroupées en un seul tour.

Paiement

À tout moment durant la partie, à chaque fois que la valeur d'une compagnie est modifiée, le joueur à l'origine de ce changement reçoit un paiement égal à la nouvelle valeur de la compagnie. Par conséquent, lorsque vous créez une compagnie, étant à l'origine de sa nouvelle valeur, vous recevez généralement 20f de la banque (sauf si elle est créée avec plus de deux entrepôts).

Échanger des titres

Lorsque vous construisez un entrepôt, vous pouvez échanger jusqu'à 2 titres. Concrètement, vous pouvez acheter 2 nouveaux titres de n'importe quelle compagnie (disponible), vendre 2 de vos titres, ou en acheter 1 et en vendre 1.

Normalement, la valeur minimum d'un titre est de 50f, comme indiqué sur la Table des valeurs. À titre d'exemple, si vous souhaitez acheter 2 titres d'une compagnie actuellement cotée 40f, vous devrez tout de même payer le minimum de 50f par titre, soit un total de 100f.

Lorsque vous créez une compagnie, vous bénéficiez d'un petit avantage : à ce tour uniquement, vous pouvez acheter jusqu'à 2 titres de cette compagnie à leur vraie valeur, plutôt qu'au minimum de 50f.

REMARQUE : Acheter ou vendre des titres ne modifie pas la valeur de la compagnie.

Dès que vous avez construit un entrepôt et reçu le paiement correspondant (et éventuellement échangé des titres), votre tour prend fin et c'est au joueur suivant.

1) Créer une compagnie en diagonale



2) Créer une compagnie avec deux cartes





B) Agrandir une compagnie existante

Arnold défausse C2 pour y construire un entrepôt et agrandir la compagnie des épices. Le cours de cette compagnie augmente de 10f sur la Table des valeurs. Puisque cette valeur a été modifiée, Arnold reçoit 70f pour ce bâtiment.



B. Agrandir une compagnie existante

Vous agrandissez une compagnie lorsque vous placez un entrepôt sur un terrain relié orthogonalement à une compagnie existante. Dans ce cas, vous augmentez la valeur de cette compagnie. Chaque entrepôt valant 10f, celui nouvellement relié augmente d'autant la valeur de la compagnie sur la Table des valeurs. Si cet entrepôt permet d'en relier également d'autres à cette même compagnie, chacun augmente la valeur de cette dernière de 10f.

Et puisque votre action a modifié le cours de la compagnie sur la Table des valeurs, vous recevez un paiement égal à cette nouvelle valeur.

REMARQUE : la valeur d'une compagnie ne peut jamais excéder 300f. Si vous agrandissez une compagnie qui vaut déjà 300f, cela ne modifie pas son cours et vous ne recevez donc **AUCUN** paiement pour cela.

Enfin, vous pouvez échanger (acheter ou vendre) jusqu'à 2 titres de n'importe quelle compagnie disponible.

Cartes Niveau

Au lieu d'une carte Terrain, vous pouvez jouer une carte Niveau en la défaussant face visible. La carte indique s'il s'agit d'un 2e, 3e ou 4e niveau de bâtiment. Si vous jouez une carte de niveau 2, prenez un entrepôt et placez-le sur n'importe quel autre entrepôt déjà placé sur le plateau, et sur lequel il n'y a pas encore de niveau. Un QG n'est pas considéré comme un niveau : si vous jouez un niveau sur un entrepôt sur lequel se trouve un QG, placez simplement le nouveau niveau sous ce dernier.

Une carte de niveau 3 ne peut être jouée que si un niveau 2 a déjà été placé sur le plateau. Un niveau 4 ne peut être placé que sur un niveau 3. Pour une meilleure lecture du jeu, un QG est toujours placé au-dessus des entrepôts (et non l'inverse).

Les entrepôts à plusieurs niveaux valent plus que les entrepôts simples. Un niveau 2 augmente la valeur de la compagnie de 20f, un 3 de 30f et un 4 de 40f. Gardez toutefois en tête qu'une compagnie ne peut jamais valoir plus de 300f.

Après avoir joué une carte Niveau, vous recevez un paiement et pouvez échanger jusqu'à 2 titres de n'importe quelle compagnie disponible.

N'oubliez pas l'espacement lorsque vous créez une compagnie.



C. Regrouper plusieurs compagnies

Vous regroupez des compagnies lorsqu'une carte Terrain vous permet de placer un entrepôt reliant au moins deux compagnies. Un regroupement classique n'implique que deux compagnies voisines, reliées par le nouvel entrepôt. Les 10f de cet entrepôt sont d'abord ajoutés à la valeur d'une des deux compagnies, au choix du joueur qui le place.

Vérifiez ensuite la Table des valeurs pour déterminer quelle compagnie est la mieux cotée. La compagnie qui vaut le plus va absorber l'autre. En cas d'égalité, le joueur à l'origine du regroupement décide quelle compagnie absorbera l'autre.

Tous les joueurs peuvent alors vendre à la banque leurs titres de la compagnie la moins cotée, chacun rapportant le montant indiqué par la Table des valeurs. S'ils pensent que cette compagnie sera recrée plus tard dans la partie, ils peuvent choisir de conserver leurs titres, mais ces derniers n'ont aucune valeur tant que quelqu'un n'a pas recréé la compagnie. Les titres vendus sont remis dans la pile correspondante. Le QG de la compagnie absorbée est retiré du jeu et placé sur la pile de cartes Titre correspondante. La valeur de la compagnie absorbée est ensuite ajoutée à celle de la compagnie la mieux cotée (pour rappel : pas au-delà de 300f) et son jeton Valeur est placé sur la pile de cartes Titre correspondante.

Ce regroupement ayant modifié la valeur de la compagnie survivante, le joueur qui en est à l'origine reçoit un revenu égal à cette nouvelle valeur. Il peut ensuite échanger des titres selon les règles normales.

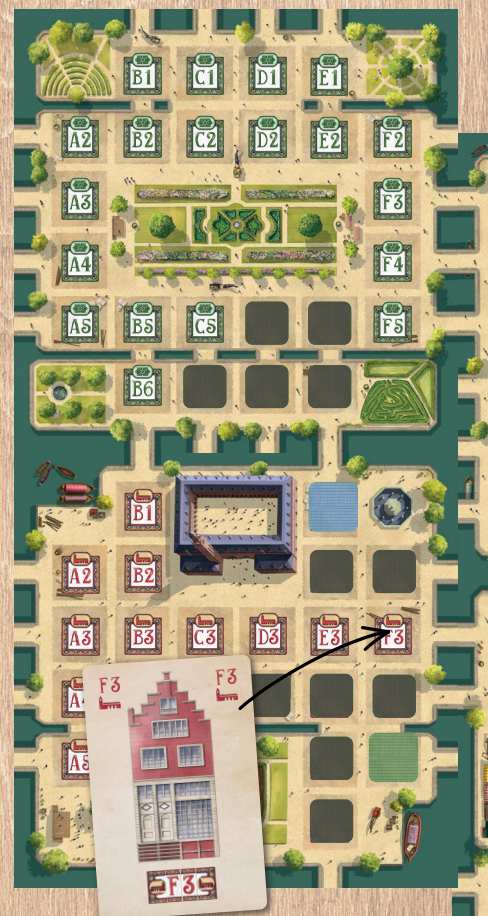
Exception : Si le QG de la compagnie absorbée reliait deux bâtiments diagonalement adjacents (voir Créer une nouvelle compagnie), le retirer couperait la compagnie en deux. Dans ce cas, remplacez le QG par un entrepôt posé à l'envers. Cela permet d'indiquer provisoirement que la compagnie est bien reliée, mais que la carte Terrain correspondante n'a pas encore été jouée.

Regrouper plus de deux compagnies à la fois

Si le nouvel entrepôt relie trois compagnies ou plus, on regroupe d'abord les deux de moindre valeur. Puis, on regroupe les deux restantes (ou les deux suivantes). En cas d'égalité, le joueur à l'origine du regroupement décide.

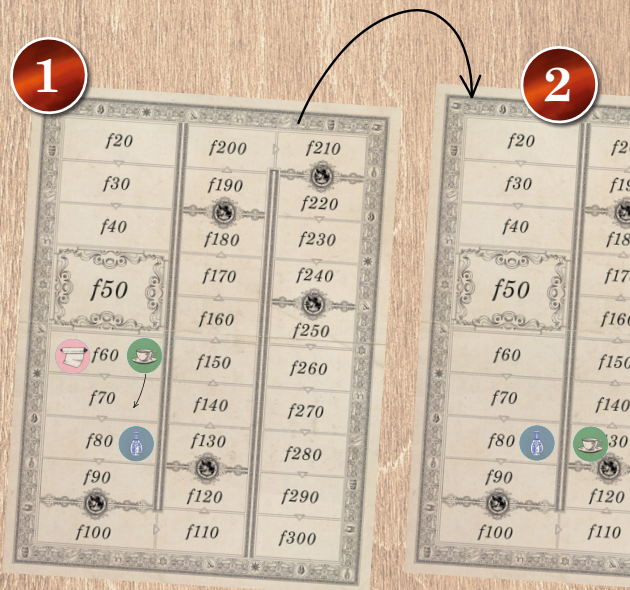
D. Construire un entrepôt isolé

Il est possible de construire simplement un entrepôt isolé, relié à aucun autre. Vous ne recevrez toutefois aucun paiement, puisqu'aucune valeur n'est modifiée par votre action. Vous pouvez ensuite échanger des titres selon les règles normales.



Comme c'est elle qui a construit l'entrepôt, Anke peut décider à quelle compagnie il appartient. Elle choisit la compagnie du thé. La valeur de la compagnie du thé passe à 70f, tandis que celle de la compagnie de la soie reste à 60f.

Regroupement n°1 : Le thé absorbe la soie. Les titres de soie peuvent être vendus pour 60f. Le QG et le jeton Valeur correspondants sont retirés du jeu. La valeur du thé augmente de 60f.



Regrouper plusieurs compagnies

Anke décide de jouer la carte F3 pour y construire un entrepôt. Cela provoque le regroupement de 3 compagnies.



Regroupement n°2 : Le thé est maintenant coté à 130f, la porcelaine à 80f. Le thé absorbe donc la porcelaine. Les titres de porcelaine peuvent être vendus, et on retire le QG et le jeton Valeur correspondants. La valeur du thé augmente de 80f. Anke reçoit donc 210f pour la construction de cet entrepôt.

| | | |
|------|------|------|
| f20 | f200 | f2 |
| f30 | f190 | f220 |
| f40 | f180 | f230 |
| f50 | f170 | f240 |
| f60 | f160 | f250 |
| f70 | f150 | f260 |
| f80 | f140 | f270 |
| f90 | f130 | f280 |
| f100 | f120 | f290 |
| | f110 | f300 |

Comme le jeton de la compagnie du thé a franchi plusieurs lignes d'événement sur la Table des valeurs, un événement sera appliqué à la fin du tour (voir Événements, p. 10).

Précisions sur les cartes Construction

Chaque carte Terrain est unique.

Des entrepôts sont considérés comme reliés s'ils sont adjacents orthogonalement, mais pas s'ils sont adjacents diagonalement.

Des terrains connectés par un pont sont considérés comme adjacents.

Chaque entrepôt vaut 10f, sauf si c'est un niveau, auquel cas il vaut 20f, 30f ou 40f.

Une compagnie ne peut pas valoir plus de 300f. Vous pouvez agrandir une compagnie valant déjà 300f, mais vous ne recevez aucun paiement pour cela.



ACTION N°3 :

Vendre jusqu'à 2 titres

Au lieu d'acheter ou de jouer des cartes à votre tour, vous pouvez choisir de simplement vendre jusqu'à 2 titres en votre possession. Cela peut être utile pour économiser de l'argent en vue d'un gros coup au prochain tour, ou simplement si vous ne pouvez (ou voulez) pas faire autre chose à ce tour. Le ou les titres sont vendus pour le montant de la compagnie correspondante, telle qu'indiquée sur la Table des valeurs.

Votre tour prend fin immédiatement après la vente. Vous ne pouvez pas construire ou acheter quoi que ce soit à ce tour.

Fin de partie

La fin de partie est déclenchée lorsque le dernier entrepôt est placé sur le plateau. Le joueur actif peut terminer son tour, puis on procède au décompte de fin de partie. Les compagnies dont les QG ne sont pas sur le plateau ne sont pas décomptées.

En commençant par la compagnie la moins cotée sur la Table des valeurs, tous les titres sont vendus à la banque à la cote actuelle. Le joueur le plus riche l'emporte et devient le marchand le plus fortuné d'Amsterdam.

En cas d'égalité, le joueur avec le moins de cartes Construction en main gagne. Si l'égalité persiste, ces joueurs se partagent la victoire.

Événements

Les cartes Événements se trouvent à côté de la Table des valeurs. Ces événements sont liés aux lignes décorées sur la Table des valeurs : dès qu'une compagnie s'agrandit suffisamment pour dépasser une de ces lignes, un Événement est déclenché (mais pas en cas de baisse de valeur). Le joueur à l'origine de ce dépassement décide si on applique un des événements face visible, ou le premier de la pioche d'Événements face cachée. Il ne choisit l'événement à appliquer (ou d'en piocher un) qu'à la fin de son tour. Une fois l'événement appliqué, la carte est défaussée à côté de la pioche d'Événements. Si l'événement a été choisi parmi les cartes face visible, on en pioche une nouvelle pour le remplacer. Si la pioche Événements est épuisée, reformez-la en mélangeant la défausse.

Il existe deux types de cartes Événement particuliers :

Les mises : chaque joueur choisit secrètement un nombre de florins de sa réserve et les place dans sa main sans les révéler (il peut choisir de n'en prendre aucun). Les joueurs tendent la main devant eux, poing fermé, jusqu'à ce que tout le monde soit prêt. Puis tout le monde révèle simultanément sa mise. La carte Événement précise qui l'emporte. Il ne peut y avoir qu'un seul « vainqueur ». En cas d'égalité, les joueurs concernés payent leur mise à la banque et procèdent à une nouvelle mise entre eux. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Les enchères : le joueur actif est le joueur qui a déclenché l'enchère. Ce joueur annonce son enchère à voix haute, puis les autres joueurs surenchérissent ou passent l'un après l'autre. Les enchères se poursuivent en sens horaire (joueur actif inclus) jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur en lice. Ce dernier joueur remporte l'enchère.

Il existe 5 événements différents (les noms sont en vieux néerlandais, la catégorie en italiques) :



Verlappen Mises

Le joueur avec la mise la plus élevée peut rejouer un tour immédiatement après son prochain tour. La mise gagnante est payée à la banque, les perdantes sont conservées.



Aenleggen Mises

Le joueur avec la mise la plus élevée ajoute à sa main une carte Niveau au hasard parmi les 4 écartées en début de partie. La mise gagnante est payée à la banque, les perdantes sont conservées.



Dreighinghe Mises

Le joueur avec la mise la plus faible perd 2 titres de son choix. Toutes les mises doivent être payées à la banque.



Coopmanscappen Échange

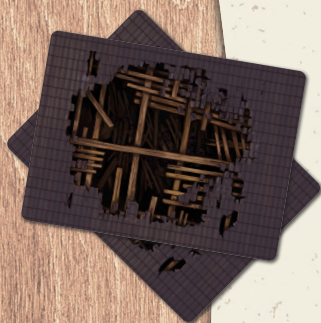
Le joueur actif peut faire des échanges avec les autres joueurs. Il peut par exemple échanger/acheter/vendre des cartes Construction ou des titres. Les prix peuvent être fixés librement.



Veilinge Enchères

Le joueur actif choisit de mettre aux enchères l'une des quatre récompenses suivantes :

- 1. Le titre d'une compagnie de son choix (disponible à la banque). Le vainqueur paie son enchère et prend le titre à la banque.*
- 2. Un de ses propres titres. La somme est payée au joueur actif, mais ce dernier ne peut pas participer.*
- 3. Une carte Construction de son choix parmi les 10 premières de la pioche. Le vainqueur paie la banque et pioche immédiatement 10 cartes pour en choisir une. Les 9 autres cartes sont remélangées dans la pioche sans être révélées.*
- 4. Une carte Terrain (pas de Niveau) parmi les 10 dernières cartes défaussées. L'entrepôt sur le Terrain correspondant est retiré du plateau et la compagnie perd donc 10f. REMARQUE : il n'est pas possible de retirer un entrepôt si cela divise une compagnie en deux, ni un entrepôt sur lequel est déjà posé au moins un niveau. Le vainqueur paie son enchère à la banque.*



Une fois que vous maîtrisez le jeu, n'hésitez pas à varier la disposition des plateaux. Voici des exemples de dispositions intéressantes :

Variante A : Partie rapide



Variante B : Croisée des chemins



Variante C : Enclaves

Cartes Action spéciale

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 2 cartes Action spéciale. Aucun effet n'est inscrit sur ces cartes : elles symbolisent juste vos actions spéciales. Mais utiliser une telle action a un coût. Plus précisément, vous pouvez payer 100f pour effectuer une Action spéciale au lieu d'échanger des titres après avoir construit un entrepôt. Remettez une de vos cartes Action spéciale dans la boîte et choisissez parmi les deux actions suivantes : 1) prendre un Toit écroulé, ou 2) déclencher un Événement. Si vous avez déjà utilisé vos deux cartes Action spéciale, vous ne pouvez pas payer pour en effectuer une 3e.

1) Toits écroulés

Si vous effectuez cette action spéciale, prenez un Toit écroulé devant vous. Lorsque vous jouez une carte Construction (Terrain ou Niveau), vous pouvez prendre un Toit écroulé devant vous et le placer sur l'entrepôt que vous venez de construire. Au lieu d'ajouter normalement 10f (ou plus, pour un niveau) à la valeur de la compagnie, un Toit écroulé lui fait perdre 50f. Le joueur reçoit tout de même le paiement correspondant à la nouvelle valeur. Notez que la valeur d'une compagnie ne peut pas descendre en-dessous de 20f.

2) Événements

Lorsque vous effectuez cette action spéciale, déclenchez immédiatement un Événement de votre choix. Il peut s'agir d'un événement face visible ou de la première carte de la pioche, face cachée. L'événement est immédiatement appliqué, selon les règles décrites sous Événements.

Tour de jeu

Choisissez une action parmi trois :

1. Acheter 2 cartes Construction (de la pioche ou du marché) pour 50f. Ou payer 100f pour renouveler le marché puis prendre 2 cartes (de la pioche ou du marché).
2. Jouer une carte Construction de votre main.
3. Vendre jusqu'à 2 titres.

Lorsque vous jouez une carte Construction, suivez ces étapes :

- Défaussez la carte Construction.
- Placez un entrepôt.
- Le cas échéant, créez ou regroupez des compagnies.
- Recevez un paiement.
- Achetez ou vendez jusqu'à 2 titres.

Créer une compagnie

Suivez ces étapes :

1. Défaussez votre ou vos cartes Construction.
2. Placez un entrepôt (ou deux, avec la règle spéciale).
3. Placez le QG de la compagnie sur l'entrepôt construit.
4. Placez le jeton Valeur sur la Table des valeurs.
5. Recevez un paiement.
6. Achetez ou vendez jusqu'à 2 titres.

Rappel : Au tour où vous créez une compagnie, vous pouvez acheter jusqu'à 2 titres de cette compagnie à leur valeur actuelle plutôt qu'au prix minimum de 50f.

Regrouper plusieurs compagnies

Lorsque la carte jouée relie plusieurs compagnies entre elles, ces dernières sont regroupées.

Suivez ces étapes :

1. Défaussez la carte Construction.
2. Placez un entrepôt.
3. Ajoutez la valeur de l'entrepôt à l'une des compagnies reliées et ajustez sa cote sur la Table des valeurs.
4. La compagnie la mieux cotée absorbe la compagnie la moins cotée. En cas d'égalité, choisissez quelle compagnie absorbe l'autre.
5. Tous les titres de la compagnie absorbée peuvent être vendus à leur valeur actuelle.
6. Ajoutez la valeur de la compagnie absorbée à celle de la compagnie survivante.
7. Retirez les QG et les jetons Valeur des compagnies absorbées et remettez-les sur la pile de cartes Titre correspondante.
8. Recevez un paiement égal à la nouvelle valeur de la compagnie survivante.
9. Achetez ou vendez jusqu'à 2 titres.

Cartes Action spéciale

Au lieu d'acheter ou de vendre des titres à la fin de votre tour, vous pouvez payer 100f pour utiliser une de vos cartes Action spéciale. Cela vous permet, au choix, de :

Prendre un Toit écroulé

Prenez un Toit écroulé à utiliser lors d'un prochain tour. Vous pourrez le poser sur un entrepôt que vous construisez. Un Toit écroulé fait perdre 50f à la compagnie de l'entrepôt sur lequel il est posé, au lieu d'augmenter sa valeur.

Déclencher un événement

Déclenchez immédiatement un événement de votre choix (face visible ou pris sur la pioche).

Crédits

Auteurs : Alexander Kneepkens & Arnold van Binsbergen

Illustration de couverture : Odysseas Stamoglou

Illustrations : Nicholas Westgård

Graphiste : Vicky Trouerbach

Éditeur : Jolly Dutch, Version : 2024

Version française : Spieletexter Ludiversal Translations

Traduction : Matthieu Bonin-Brustlein

Relecture : Judith Bonin-Brustlein

Coordination & intégration : Michael Csorba