

KILIA.



La mer Baltique scintille sous la lumière du soleil levant, la brise joue avec les voiles des bateaux, et un parfum de sel et d'épices exotiques flotte dans l'air.

Kilia se réveille, et avec elle, votre petite compagnie de transport maritime.

Le canal du Schleswig-Holstein vient d'être inauguré, et les riches et ambitieux hommes d'affaires que vous êtes comptent bien tirer profit de cette nouvelle voie maritime pour développer leur propre flotte commerciale. Faites preuve de stratégie et faites jouer vos relations avec les capitaines de port et les conseillers de la cité pour faire venir des marchandises de contrées lointaines jusqu'à Kiel, et ainsi transformer cette jeune cité portuaire en un lieu majeur du commerce maritime.

Dans ce jeu, vous endossez le rôle d'un capitaine ambitieux prêt à tout pour se faire un nom dans la cité animée de Kiel. Élargissez votre réseau commercial, construisez des navires, développez de nouvelles compétences, et attirez-vous les faveurs des personnages les plus influents de la cité.

Alors, hissez les voiles, jouez stratégiquement vos cartes et allumez les fumoirs afin de préparer suffisamment de poisson fumé pour fêter votre victoire !

Matériel et mise en place

1 Placez le **plateau Conseil** au centre de la table.

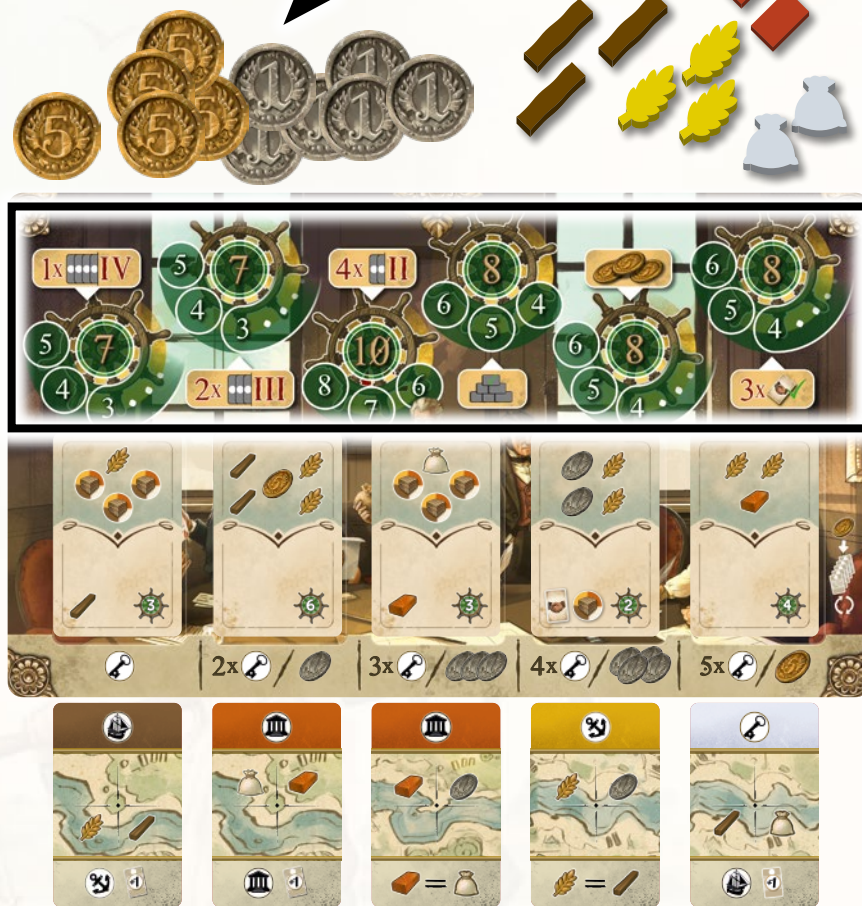
2 Placez les **82 pièces** dans une réserve générale à portée de tous les joueurs.

3 Placez les **100 marchandises** et les **10 tuiles x5** dans une réserve générale à portée de tous les joueurs. (Cette réserve est illimitée. Si vous venez à manquer d'un certain type de marchandise, prenez une tuile x5, placez 1 de vos marchandises dessus, et remettez 4 marchandises de ce type dans la réserve.)

4 Mettez les **4 cartes Sprats fumés** de côté.

5 Cherchez les **4 contrats de départ** (avec un verso coloré et un symbole de cloche) parmi les **32 cartes Contrat** et mettez-les de côté. Mélangez les **32 cartes Contrat restantes** et placez-les en une pioche face cachée à droite du plateau Conseil. Piochez 5 cartes de ce paquet et placez-les face visible sur les emplacements dédiés du plateau.

6 Les **96 cartes Action** indiquent différentes marchandises sur leur verso. Mélangez les cartes Action et placez-les en une pioche face cachée à droite du plateau Conseil. Piochez 5 cartes de ce paquet et placez-les face visible sous le plateau.



Matériel de jeu

1 plateau Conseil

82 pièces (66 x 1 thaler, 16 x 5 thalers)

100 marchandises (25 de chaque type : sel, céréales, briques et bois)

10 tuiles x5

4 cartes Sprats fumés

36 cartes Contrat

(dont 4 contrats de départ, au verso coloré)

96 cartes Action (avec 4 versos différents)

1 gouvernail de score supplémentaire

4 plateaux Joueur (de 4 couleurs différentes)

20 bateaux (5 dans chacune des 4 couleurs)

16 jetons de score (4 dans chacune des 4 couleurs)

1 blason de Kiel

1 carnet de score

Remarques concernant le décompte des points :

Dans une partie à **2 joueurs**, recouvrez le **2^e chiffre le plus élevé** de chaque gouvernail de score du plateau Conseil avec un jeton de score d'une couleur inutilisée.

Lorsque vous aurez joué quelques parties, vous pourrez décider au début de chaque nouvelle partie si vous souhaitez recouvrir l'un des gouvernails avec le jeton Gouvernail de score supplémentaire. Cela vous permettra d'augmenter ou de réduire le nombre de points disponibles. Si vous ne souhaitez pas l'utiliser, laissez le **gouvernail de score supplémentaire** dans la boîte.



7 La dernière personne à avoir visité une ville portuaire prend le blason de Kiel.



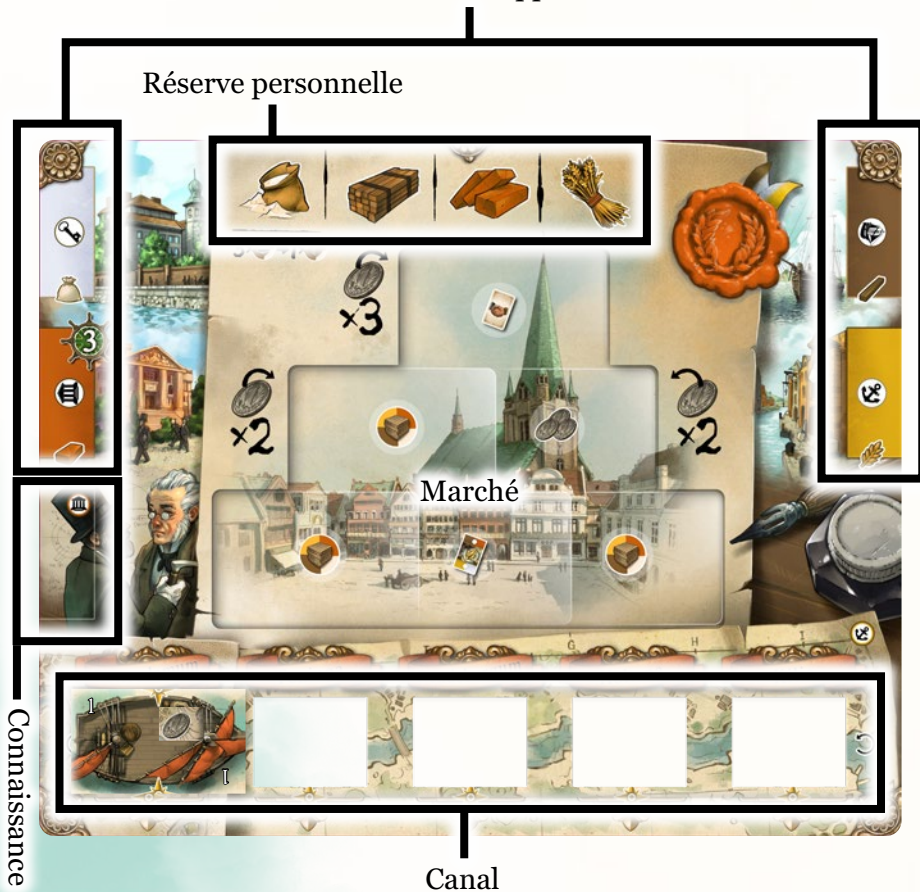
8 Elle choisit une couleur et prend le plateau Joueur correspondant (identifiable par la couleur du sceau en haut à droite du plateau).

Chaque couleur de joueur (**blanc, jaune, rouge, marron**) est associée à un type de marchandise et correspond à certains éléments du jeu.

Les autres joueurs choisissent ensuite leur couleur à tour de rôle dans le sens horaire.



Zones de développement



9 Chaque joueur prend les éléments suivants dans sa couleur :

1 contrat de départ

Posez-le face visible au-dessus de votre plateau Joueur pour montrer qu'il s'agit d'un contrat actif.

5 bateaux

Placez le bateau 1 dans votre canal, comme indiqué sur l'illustration. Laissez les 4 bateaux restants à côté de votre plateau pour l'instant.



4 jetons de score

Placez-les sur votre plateau Joueur, de sorte que tous les joueurs puissent les voir.



3 pièces et 3 marchandises

Prenez 3 pièces de 1 thaler et 1 marchandise de chaque type à l'exception de celui associé à votre couleur. Placez-les dans votre réserve personnelle. Les rubans sous le sceau de votre plateau Joueur indiquent quelles marchandises vous devez prendre.



La mise en place est maintenant terminée et vous pouvez commencer à jouer !

Structure d'une carte Action

Chaque carte Action comporte 3 sections sur son recto et 1 section sur son verso.

Développement (page 6)

Vous pouvez utiliser cette carte pour développer la zone de cette couleur.

Entrepôt (page 8) Vous pouvez également utiliser cette carte pour construire un nouvel entrepôt le long du canal.

Compétences (page 7)

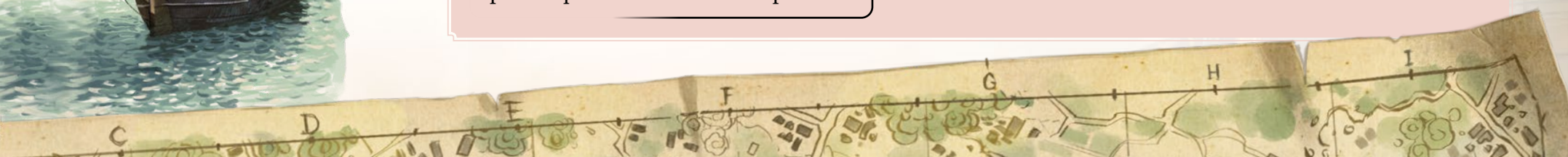
Enfin, vous pouvez utiliser cette carte pour acquérir de nouvelles compétences.



La couleur au verso correspond toujours à la couleur de développement.

Marchand (page 5)

Vous pouvez également placer cette carte face cachée dans votre marché pour la jouer comme un marchand.



Déroulement de la partie

La personne qui a le blason de Kiel commence.

À votre tour, choisissez **1 des 5 cartes Action face visible de la réserve**, placez-la sur ou sous votre plateau et effectuez l'action correspondante. (Les différentes actions sont décrites plus loin dans ce livret.)

À la fin de votre tour, piochez 1 carte Action pour remplacer celle que vous avez prise dans la réserve.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, une phase de conseil a lieu. À la fin de la phase de conseil, commencez une nouvelle manche. Le joueur qui possède le blason de Kiel joue toujours en premier.

Continuez ainsi jusqu'à ce qu'au moins un joueur ait utilisé ses 4 jetons de score, puis effectuez une dernière manche.

La partie s'arrête lorsque tous les joueurs ont joué leur tour lors de la dernière manche.

À votre tour

À votre tour, prenez toujours 1 carte Action de la réserve sous le plateau Conseil.

Vous pouvez prendre gratuitement une carte Action si vous possédez le nombre de clés indiqué au-dessus de la carte, sur le plateau Conseil.



Plus vous avez de clés, plus vous avez de choix. Vous commencez la partie avec une seule clé et ne pouvez donc prendre gratuitement que la 1^{re} carte lors de votre 1^{er} tour.



Si vous souhaitez prendre une carte pour laquelle vous n'avez pas assez de clés, vous devez l'acheter avec des pièces. Le prix de la carte est indiqué à côté des symboles de clés sur le plateau Conseil.

Vous devez payer le coût total de la carte, peu importe le nombre de clés qu'il vous manque.

Exemple : *Éric souhaite prendre la 3^e carte, mais il n'a que 2 clés. Il doit donc payer 3 pièces pour la prendre.*



Une fois que vous avez choisi votre carte, placez-la :

► sous l'une des 4 zones de développement de votre plateau Joueur pour effectuer un **développement**,

OU

► sur le marché au centre de votre plateau Joueur pour la jouer en tant que **marchand**.



Avant de prendre votre 1^{re} carte lors de votre tour, vous pouvez payer 5 pièces pour défausser les 5 cartes Action de la réserve et les remplacer par de nouvelles cartes de la pioche. Une fois l'échange terminé, remettez les cartes défaussées dans la pioche et mélangez cette dernière. **Vous ne pouvez pas échanger les cartes de la réserve si vous en avez déjà choisi une lors de votre tour !**

Vous pouvez également remplir des contrats et placer des jetons de score pendant votre tour. Consultez la section « Autres règles importantes » à la page 8 pour plus de détails sur ces mécaniques.

Remplacez les cartes Action que vous avez prises uniquement **à la fin de votre tour**.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

Marchands

Pour jouer une carte Action comme un marchand sur votre marché, placez-la face cachée sur l'un de vos 6 emplacements de marché.

Vous devez placer votre 1er marchand dans la rangée inférieure de votre marché. Dès que vous avez 2 marchands adjacents dans une rangée, vous pouvez en placer un sur l'emplacement situé juste au-dessus.

En d'autres termes, vous devez bâtir votre entreprise sur des bases solides !

Exemple : Lors des tours précédents, Anna a placé un marchand sur les emplacements du milieu et de droite de sa rangée inférieure.



Elle peut placer un nouveau marchand sur l'emplacement de gauche de sa rangée inférieure.



Chaque nouveau marchand doit être placé sur des bases solides.



Anna peut placer son marchand au-dessus de 2 marchands existants.

Lorsque vous placez un marchand, vous pouvez le placer sur un emplacement vide ou par-dessus un marchand existant.

Lorsque vous placez un marchand sur un emplacement **vide**, recevez immédiatement le bonus indiqué sur cet emplacement. Ce bonus est disponible une seule fois. Si vous placez un marchand par-dessus un marchand existant, vous ne recevez pas le bonus déjà recouvert.



N'importe quelle marchandise -> Prenez 1 marchandise au choix de la réserve générale et ajoutez-la à votre réserve personnelle.



3 pièces -> Prenez 3 pièces de 1 thaler de la réserve générale.



Sprats fumés -> Prenez 1 carte Sprats fumés et posez-la devant vous. Consultez la section « Sprats fumés de Kiel » à la page 10 pour plus de détails sur ce type de carte.



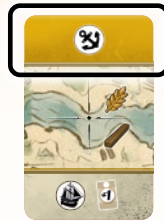
Nouveau contrat -> Choisissez un nouveau contrat dans la réserve. Consultez la section « Château » à la page 6 pour savoir quels contrats vous pouvez choisir.

Vous pouvez activer un marchand de votre marché pour acheter des développements ou des contrats. Consultez la section « Activer un marchand » à la page 9 pour plus de détails.



Développements

Vous pouvez développer une zone de votre plateau Joueur en glissant une carte Action de la couleur correspondante sous cette zone. Glissez la carte sous votre plateau de sorte que seule sa partie supérieure comportant un symbole soit visible. Les autres joueurs doivent pouvoir voir combien de cartes contient chacune de vos zones de développement à tout moment.



Exemple : *Éric prend une carte jaune comportant un symbole Ancre et la glisse sous sa zone Entrepôt.*



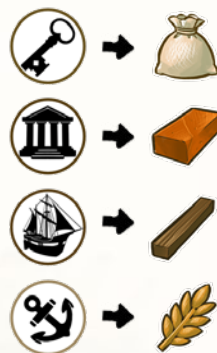
Voici les différentes zones de votre plateau :

► **Château** ► **Université** ► **Chantier naval** ► **Entrepôt**

Chaque développement coûte une certaine quantité de marchandises. Chaque zone est associée à un type de marchandise spécifique.

Le 1^{er} développement d'une zone coûte 1 marchandise du type indiqué. Le 2^e développement coûte 2 marchandises, et ainsi de suite.

Prenez les marchandises dans votre réserve personnelle et placez-les dans la réserve générale.



Exemple : *Éric paie 2 céréales pour glisser une 2^e carte sous sa zone Entrepôt.*



Vous pouvez également activer des marchands pour payer tout ou partie d'un développement (voir page 9).

Vous pouvez développer chaque zone 4 fois au maximum. Vous pouvez donc posséder un total de 5 symboles dans chaque zone, en incluant le symbole de départ imprimé sur votre plateau Joueur.

Chaque développement dans une zone vous octroie immédiatement une amélioration, variable selon la zone développée.

Dans certains cas, il est possible qu'un développement ne vous rapporte pas d'amélioration, parce que vous ne pouvez pas l'appliquer ou la payer. Dans ce cas, vous pouvez tout de même effectuer le développement, mais sans profiter de son amélioration.

Château

Développer le château vous rapporte de l'influence. Cela vous permet d'avoir plus de choix au niveau des cartes et de signer de nouveaux contrats.

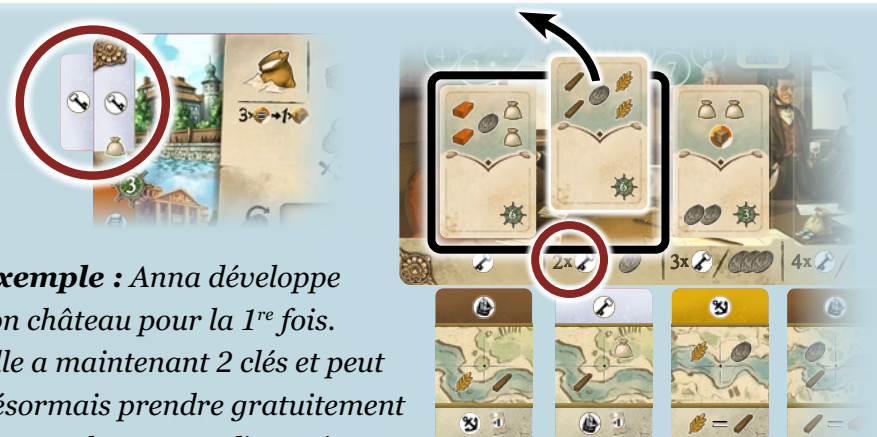
Vous pouvez prendre une carte gratuitement dans la réserve uniquement si vous possédez au moins le nombre de clés imprimé en regard de la carte.



Cela s'applique aux cartes Action et aux contrats.

Après avoir développé le château, vous pouvez immédiatement prendre un nouveau contrat de la réserve. Les règles habituelles de sélection des cartes Action s'appliquent. Vous pouvez également dépenser des pièces pour acheter un contrat pour lequel vous n'avez pas suffisamment de clés.

Posez le nouveau contrat face visible au-dessus de votre plateau Joueur pour montrer qu'il est **actif**.



Exemple : *Anna développe son château pour la 1^{re} fois. Elle a maintenant 2 clés et peut désormais prendre gratuitement la 1^{re} ou la 2^e carte d'une réserve. Elle prend la 2^e carte Contrat de la réserve.*

Consultez la section « Remplir des contrats » à la page 9 pour en savoir plus sur les contrats et leurs récompenses.

Université

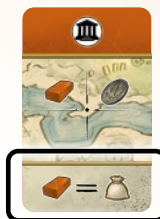
Développer l'université vous permet d'acquérir de nouvelles connaissances et compétences qui vous procureront des avantages permanents.

Les compétences sont illustrées au bas des cartes Action.

Après avoir développé l'université, gagnez immédiatement une nouvelle compétence. Prenez une 2e carte Action dans la réserve en suivant les règles habituelles. (Rappel : Remplacez les cartes Action que vous avez prises uniquement à la fin de votre tour.)

Vous pouvez également dépenser des pièces pour acheter une carte pour laquelle vous n'avez pas suffisamment de clés.

Glissez la carte sous la zone Connaissance de votre plateau Joueur, de sorte que seule la section inférieure de la carte, qui indique votre nouvelle compétence, soit visible.



Exemple : Éric utilise la 2^e carte Action de la réserve pour développer son université. Le 2^e emplacement de la réserve reste vide pour l'instant. Éric choisit ensuite la 4^e carte de la réserve comme nouvelle compétence. Puisqu'il n'a pas suffisamment de clés, il doit dépenser 5 pièces pour prendre cette carte.



Vous pouvez directement utiliser cette compétence.

Vous ne pouvez jamais avoir 2 compétences identiques.

Il se peut que vous ne puissiez pas prendre de nouvelle compétence, parce que vous avez déjà toutes les compétences disponibles ou parce que vous ne pouvez pas en acheter de nouvelle.

Il existe 3 types de compétences :

Compétences



Échange : Vous pouvez utiliser les **2 types de marchandises** indiqués sur la carte de manière interchangeable. Par exemple, la carte représentant 1 bois et 1 sel vous permet d'utiliser 1 sel de votre réserve personnelle au lieu de 1 bois, et inversement. Suivez les règles ci-dessous lorsque vous utilisez cette compétence :

- ▶ Vous pouvez utiliser cette compétence uniquement pour **acheter directement un développement ou remplir directement un contrat**.
- ▶ Vous ne pouvez échanger que les **marchandises que vous avez dans votre réserve personnelle**. Vous ne pouvez pas échanger des marchandises rapportées par vos marchands.
- ▶ Cet échange n'est **pas un échange physique** : vous ne pouvez pas vous en servir pour échanger des marchandises et les garder dans votre réserve personnelle.



Action supplémentaire : Chaque fois que vous développez la zone indiquée, vous pouvez jouer **1 carte Action supplémentaire**. Suivez les règles ci-dessous lorsque vous utilisez cette compétence :

- ▶ Vous devez finir votre action en cours avant d'en commencer une nouvelle.
- ▶ Choisissez une autre carte Action dans la réserve et utilisez-la pour effectuer une action complète.
- ▶ Vous pouvez effectuer plusieurs actions supplémentaires au cours d'un même tour. N'oubliez pas que vous remplacez les cartes Action que vous avez prises dans la réserve uniquement à la fin de votre tour. Ainsi, les cartes disponibles sont de plus en plus limitées et chères à chaque action supplémentaire.

Cas particulier : Action supplémentaire et développement de l'université. Vous pouvez utiliser cette compétence immédiatement après l'avoir choisie. Cela vous permet de gagner jusqu'à 4 actions supplémentaires dans chaque zone de développement.



Points : Cette compétence intervient uniquement en fin de partie.

Marquez 1 point pour chaque marchandise en votre possession du type illustré. Pour cela, vous pouvez utiliser les **marchandises de votre réserve personnelle** (en les remettant dans la réserve générale) ou **activer vos marchands**.

Comme d'habitude, vous devez payer les marchands pour les activer (voir la section « Activer un marchand » à la page 9).

Chantier naval

Votre chantier naval vous permet de construire un bateau plus grand afin de transporter plus de marchandises.

Chaque fois que vous développez votre chantier naval, échangez immédiatement votre bateau actuel contre le bateau directement supérieur.

Retirez votre ancien bateau du canal et mettez le nouveau à la place. Le nouveau bateau doit se trouver sur le même emplacement et être orienté dans la même direction que l'ancien.



Exemple : L'ancien bateau d'Anna se trouve sur la droite du canal. Elle place son nouveau bateau sur la droite, avec la proue orientée vers la gauche.



Remarque : Développer votre chantier naval ne vous permet pas de prendre une 2e carte Action (contrairement aux autres développements).

La plupart des bateaux possèdent 1 hublot.

Lorsque votre bateau avance sur le canal, vous recevez les marchandises visibles à travers son hublot.

Le bateau 2 est spécial, car il possède 2 hublots. À chaque entrepôt, vous devez choisir l'un des 2 hublots.



(voir la section « Phase de conseil » à la page 11 pour plus de détails).

Entrepôt

Développer cette zone vous permet de construire de nouveaux entrepôts le long du canal afin de récupérer des marchandises. Les entrepôts sont indiqués dans la section intermédiaire des cartes Action.

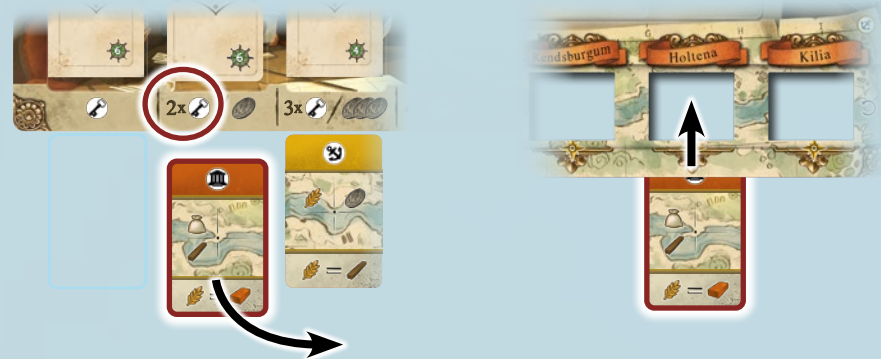


Après avoir développé votre zone Entrepôt, vous pouvez construire immédiatement un nouvel entrepôt. Prenez une 2e carte Action dans la réserve en suivant les règles habituelles. (Rappel : Remplacez les cartes Action que vous avez prises uniquement à la fin de votre tour.) Vous pouvez également dépenser des pièces pour acheter une carte pour laquelle vous n'avez pas suffisamment de clés.

Puis, glissez la carte sous votre plateau de manière à ce que sa partie Entrepôt apparaisse dans un emplacement vide de votre choix, le long du canal.

Vous pouvez choisir dans quel sens orienter l'entrepôt dans cet emplacement.

Exemple : Éric utilise la 1^{re} carte Action de la réserve pour développer sa zone Entrepôt. Il prend la 2^e carte Action de la réserve pour construire un nouvel entrepôt. Il possède 2 clés et peut donc prendre ces 2 cartes gratuitement. Il glisse son nouvel entrepôt sous l'un des emplacements vides de son canal.



Lorsque votre bateau avance sur le canal, il peut désormais récupérer des marchandises depuis cet entrepôt (voir la section « Phase de conseil » à la page 11 pour plus de détails).

Autres règles importantes

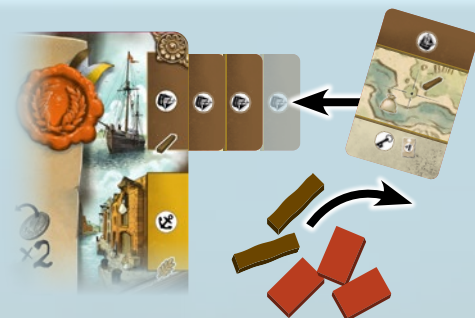
En plus de choisir 1 carte Action par tour, vous pouvez également :

► **Échanger des marchandises (3:1)**



Lorsque vous souhaitez acheter un développement ou remplir un contrat lors de votre tour, vous pouvez échanger **3 marchandises identiques de votre réserve personnelle contre 1 marchandise d'un autre type** de la réserve générale.

Exemple : Anna souhaite utiliser la 3^e carte Action pour développer son chantier naval. Elle paie 2 bois et 3 briques.



Vous ne pouvez échanger des ressources que pour acheter directement une carte. Vous ne pouvez **pas** échanger des marchandises pour les placer dans votre **réserve personnelle**.

Vous ne pouvez pas combiner cet échange avec la compétence *Échange* (voir page 7).

► Activer un marchand

Vous pouvez activer un marchand de votre marché en plaçant **1 pièce** de votre réserve **sur sa carte**. Le marchand vous rapporte alors 1 unité du type de marchandise indiqué sur sa carte.



Vous pouvez activer chaque marchand de la rangée inférieure de votre marché 1 fois par tour, ceux de la rangée intermédiaire 2 fois par tour, et celui de la rangée supérieure 3 fois par tour.

Vous pouvez activer vos marchands pour acheter différentes cartes Action ou différents contrats. Chaque fois que vous activez un marchand, placez 1 pièce sur sa carte.

Remarque : Les marchands livrent directement leurs marchandises. Ainsi, vous ne pouvez **jamais** acheter une marchandise à un marchand pour la mettre **dans votre réserve personnelle**.

Laissez les pièces sur les marchands activés jusqu'à la fin de la manche pour indiquer que vous ne pouvez plus les activer.

► Remplir un contrat

Avant ou après une action, vous pouvez également remplir des contrats. En revanche, vous ne pouvez jamais remplir un contrat pendant une action.

Pour remplir un contrat, payez les marchandises ou les pièces indiquées dans la partie supérieure de la carte, en les prenant de votre réserve personnelle et en les plaçant dans la réserve générale.



En retour, vous recevez immédiatement la récompense indiquée dans la partie inférieure de la carte.

Posez ensuite le contrat rempli face cachée devant vous. À la fin de la partie, vous remportez des points de victoire pour chacun de vos contrats remplis.

Vous pouvez remplir plusieurs contrats lors de votre tour. Cependant, vous devez remplir complètement un contrat avant d'en remplir un autre.

Voici en détail les symboles illustrés sur les cartes Contrat :



N'importe quelle marchandise : Vous pouvez dépenser 1 marchandise de n'importe quel type (symbole dans la partie supérieure de la carte) ou prendre 1 marchandise de n'importe quel type depuis la réserve générale (symbole dans la partie inférieure de la carte).



Nouveau contrat : Vous pouvez prendre immédiatement un nouveau contrat dans la réserve et le poser face visible au-dessus de votre plateau Joueur. Comme d'habitude, vous pouvez prendre une carte Contrat gratuitement uniquement si vous avez le nombre de clés correspondant.



Points : Chaque contrat que vous remplissez vous rapporte un certain nombre de points en fin de partie, indiqué en bas à droite de la carte. Placez tous vos contrats remplis en une pile face cachée devant vous. Vous pouvez regarder vos cartes à tout moment.

► Placer des jetons de score

Lorsque vous remplissez la condition d'un objectif illustré sur le plateau Conseil, vous pouvez placer immédiatement 1 jeton de score sur l'emplacement correspondant.



1 zone développée 4 fois : Vous avez développé entièrement l'une de vos 4 zones de développement (vous avez glissé 4 cartes sous cette zone).

Vous pouvez remplir cette condition plusieurs fois. Si vous développez entièrement une autre zone plus tard au cours de la partie, vous pourrez placer un autre jeton de score sur la condition.



2 zones développées 3 fois : Vous avez développé 2 zones différentes avec 3 cartes chacune.

Si vous développez les 2 autres zones avec 3 cartes chacune plus tard au cours de la partie, vous pourrez placer un autre jeton de score sur la condition.



4 zones développées 2 fois : Vous avez développé 4 zones différentes avec 2 cartes chacune.

Vous ne pouvez remplir cette condition qu'une seule fois.

Remarque : Seules les 4 zones de développement sont prises en compte pour cet objectif. Les compétences et les entrepôts le long du canal ne sont pas pris en compte.



Marché complet : Vous avez placé un marchand sur chacun des 6 emplacements de votre marché.

Vous ne pouvez remplir cette condition qu'une seule fois.



3 contrats remplis : Placez 1 jeton de score sur cet emplacement lorsque vous avez rempli 3 contrats.

Vous pouvez placer d'autres jetons de score lorsque vous remplissez votre 6e, puis votre 9e contrat.



15 pièces : Vous devez payer 15 pièces pour remplir cette condition. Prenez les 15 pièces dans votre réserve personnelle et mettez-les dans la réserve générale.

Vous n'êtes **pas obligé** de remplir cette condition dès que vous avez 15 pièces.

Vous pouvez remplir cette condition plusieurs fois, en payant 15 pièces à chaque fois.

Lorsqu'un joueur place son 4^e jeton de score, la dernière manche est déclenchée.



Remarque : Vous pouvez continuer à remplir des objectifs même si vous avez déjà placé vos 4 jetons de score. Dans ce cas, prenez une marchandise de votre couleur dans la réserve générale et placez-la sur l'emplacement correspondant au lieu d'un jeton de score. Cette marchandise compte désormais comme l'un de vos jetons de score.

Lors de la phase de conseil (voir page 11) à la fin de la manche, placez chacun de vos jetons de score utilisés sur la première case vide du gouvernail correspondant à son objectif. À la fin de la partie, chaque jeton de score placé vous rapportera le nombre de points qu'il recouvre.

► Sprats fumés de Kiel

Lorsque vous placez un marchand sur l'emplacement Sprats de votre marché, piochez 1 carte Sprats fumés. Le fumage est une technique utilisée pour conserver les sprats, ils ne risquent donc pas de se gâter. Posez la carte devant vous. Vous pourrez la jouer lors du tour suivant.



Vous pouvez utiliser une carte Sprats fumés de l'une des deux façons suivantes :

Développement :

Les 4 zones de développement sont illustrées sur la carte Sprats. **Au lieu de choisir une carte Action de la réserve**, vous pouvez glisser votre carte Sprats fumés sous l'une de vos 4 zones de développement.



Vous devez payer les marchandises requises, comme si vous utilisiez une carte Action de la réserve.

Les améliorations vous permettent généralement de choisir une 2^e carte Action de la réserve. Dans ce cas, vous devez choisir une carte pour laquelle vous avez suffisamment de clés ou de pièces, comme d'habitude, mais vous avez plus de cartes disponibles parmi lesquelles faire votre choix. Cette récompense est particulièrement utile si vous pouvez jouer plusieurs cartes Action au cours d'un même tour.

Pièces ou marchandises :

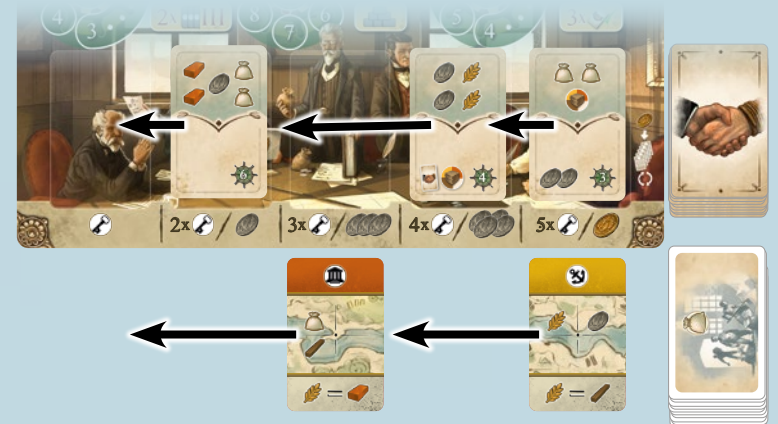
Vous pouvez jouer votre carte Sprats fumés en plus d'une carte Action pour recevoir immédiatement 1 pièce ou 1 marchandise au choix de la réserve générale. Rangez immédiatement la carte Sprats fumés utilisée dans la boîte.



Fin du tour : réapprovisionnez la réserve de cartes Action

Une fois que vous avez **terminé toutes vos actions pour votre tour**, décalez toutes les cartes Action et tous les contrats de la réserve vers la gauche, de manière à remplir les emplacements vides de gauche à droite. Puis, piochez de nouvelles cartes pour remplir les emplacements encore vides.

Commencez par décaler toutes les cartes vers la gauche pour remplir les emplacements vides.



Puis, **remplissez** les emplacements vides avec de nouvelles cartes.



Votre tour est maintenant terminé. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

Une fois que chaque joueur a joué son tour, la manche se termine et la phase de conseil commence (voir page 11).

Phase de conseil

Chaque manche est suivie d'une phase de conseil, au cours de laquelle vous recevez de nouvelles marchandises et vous préparez pour la manche suivante.

Commencez par déplacer chacun de vos jetons de score placés sur un objectif vers la case vide de plus grande valeur du gouvernail de score situé au-dessus de cet objectif.

- ▶ La case de plus grande valeur est toujours située au milieu du gouvernail. Les cases suivantes sont ordonnées de gauche à droite, en dessous.
- ▶ À la fin de la partie, vous marquez les points recouverts par vos jetons de score.
- ▶ Ainsi, plus vous accomplissez un objectif tôt dans la partie, plus celui-ci vous rapporte de points.
- ▶ Si plusieurs joueurs remplissent un même objectif au cours d'une même manche, ils placent leurs jetons de score sur la même case et marquent donc le même nombre de points à la fin de la partie.
- ▶ Lorsqu'un joueur place son 4e jeton de score, la dernière manche est déclenchée (voir page 12).

Exemple : *Éric (rouge) et Anna (blanc) ont rempli tous les deux le même objectif au cours de la même manche. Aucun autre joueur n'a encore accompli cet objectif. Ils placent tous les deux leur jeton de score sur la case du milieu et marqueront chacun 7 points à la fin de la partie pour cet objectif.*



Ensuite, retirez toutes les pièces placées sur les marchands dans votre marché et remettez-les dans la réserve générale. Vous pourrez réactiver ces marchands lors de votre prochain tour.



Enfin, tous les bateaux larguent les amarres. Faites avancer votre bateau d'un bout à l'autre du canal.

- ▶ Veillez à ce que la proue de votre bateau soit orientée vers l'avant.
- ▶ Votre bateau jette l'ancre brièvement à chaque entrepôt sur son chemin. À chaque entrepôt, placez votre bateau de sorte que les 2 demi-étoiles se complètent.
- ▶ Certaines marchandises sont alors visibles à travers le ou les hublots de votre bateau. Prenez ces marchandises depuis la réserve générale et ajoutez-les à votre réserve personnelle. Faites de même pour les pièces.
- ▶ Pensez à prendre les marchandises indiquées dans le 1er entrepôt, d'où part votre bateau.
- ▶ Continuez ainsi d'entrepôt en entrepôt. Ignorez les emplacements du canal dans lesquels vous n'avez pas encore d'entrepôt.
- ▶ Lorsque votre bateau arrive au bout du canal, collectez également les marchandises visibles dans cet entrepôt.

▶ Puis, retournez votre bateau de sorte que la proue soit orientée vers le canal. (Vous récupérerez les nouvelles marchandises visibles à la fin de la manche suivante.)

▶ À la fin de la manche suivante, votre bateau avancera sur le canal dans l'autre sens. Ses hublots seront placés différemment et vous collecterez donc des marchandises différentes.

Remarque : *Lors de la dernière manche, une fois la fin de la partie déclenchée, les bateaux restent à quai. Vous ne collectez donc pas de nouvelles marchandises ni de pièces à la fin de la dernière manche.*



Fin de la partie et décompte des points

Si au moins 1 joueur a **utilisé tous ses jetons de score**, la dernière manche est déclenchée. Terminez la manche en cours, y compris la phase de conseil, puis jouez 1 dernière manche (phase de conseil incluse).

La partie est ensuite terminée. La dernière manche se déroule normalement, à la seule différence que vos bateaux n'avancent pas sur le canal à la fin de la phase de conseil.

Comptabilisez ensuite vos scores sur le carnet de score.

Chaque joueur marque des points pour les éléments suivants :

► Objectifs atteints sur le plateau

Conseil : Additionnez tous les points recouverts par vos jetons de score (ou des marchandises de votre couleur). Remettez ensuite ces jetons (et marchandises) dans la réserve générale. Inscrivez votre total dans la 1^{re} ligne du bloc de score.

► Développements de votre couleur :

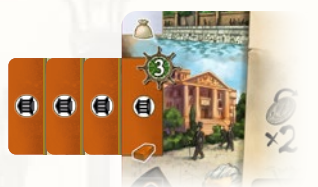
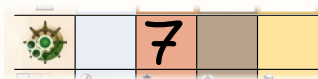
Marquez 3 points pour chaque carte placée sous la zone de développement de votre couleur.

Inscrivez votre total dans la 2e ligne du bloc de score.

► Contrats remplis :

La valeur de chaque contrat est indiquée en bas à droite de la carte. Seuls les contrats remplis vous rapportent des points. Remettez les contrats non remplis dans la réserve générale avant de comptabiliser vos points afin d'éviter toute erreur.

Inscrivez votre total dans la 3e ligne du bloc de score.



► **Marchandises spécifiques** (si vous avez la compétence concernée) :

Marquez 1 point pour chaque marchandise dans votre réserve personnelle du type indiqué sur la carte avec la compétence.

Vous pouvez également activer vos marchands une dernière fois pour récupérer plus de marchandises. Chaque activation coûte 1 pièce.

Remettez toutes les marchandises et pièces ainsi utilisées dans la réserve générale.

Chaque marchandise que vous livrez vous rapporte 1 point.

Faites maintenant la somme des points de chaque joueur. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le plus de marchandises et de pièces l'emporte.

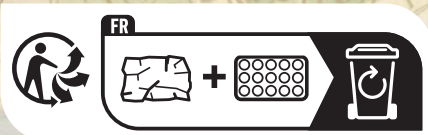


Et maintenant, un peu d'histoire...

Kilia est le nom latin de la ville de Kiel, fondée durant la première moitié du XIII^e siècle au bord de la mer Baltique. Ce nom n'est pas d'origine latine, mais se rapporte à la forme en « coin » du fjord dans lequel la ville est située (en allemand, le mot *Keil* signifie « coin »).

À la fin du XVIII^e siècle, Kiel était une ville universitaire depuis plus de 100 ans et appartenait alors à l'État du Danemark. Le canal du Schleswig-Holstein (rebaptisé plus tard « canal de l'Eider ») a été construit en 1784 afin d'ouvrir une route commerciale plus courte entre la mer du Nord et la mer Baltique. Il reliait le fjord de Kiel au cours naturel du fleuve Eider, qui se jette dans la mer du Nord. Trois entrepôts ont également été construits le long du canal à la même époque, dans les villes de Tönning, Rendsburg et Holtenau.

Cette voie navigable ayant été pensée pour les voiliers, elle a perdu de son intérêt avec l'arrivée des bateaux à vapeur au cours de la seconde moitié du XIX^e siècle. Le cours d'eau a alors été intégré à un nouveau canal plus grand, construit sous le règne du Kaiser Guillaume II, et désormais connu sous le nom de canal de Kiel.



Mentions légales:

Auteur : Lars Ehresmann

Illustrateur : Stefan Sonnberger

Concepteur graphique : Daniel Müller

Rédacteur : Georg Wild

Traduction française et relecture :

Robin Leplumey et Ambre Poilvey pour The Geeky Pen

© 2025 HUCH!, Tous droits réservés.

Hutter Trade GmbH + Co. KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

www.hutter-trade.com

