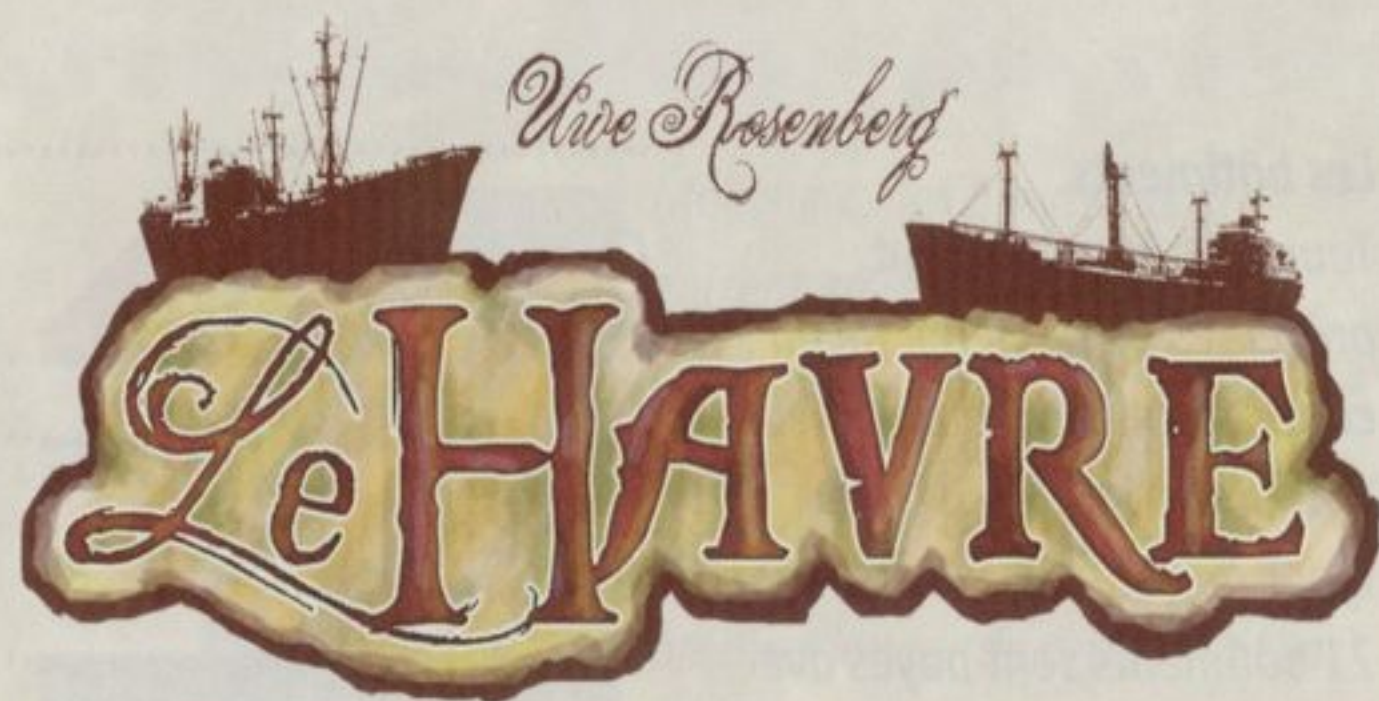




LE PORT FLUVIAL

de Uwe Rosenberg, pour 2 joueurs de 10 ans et plus

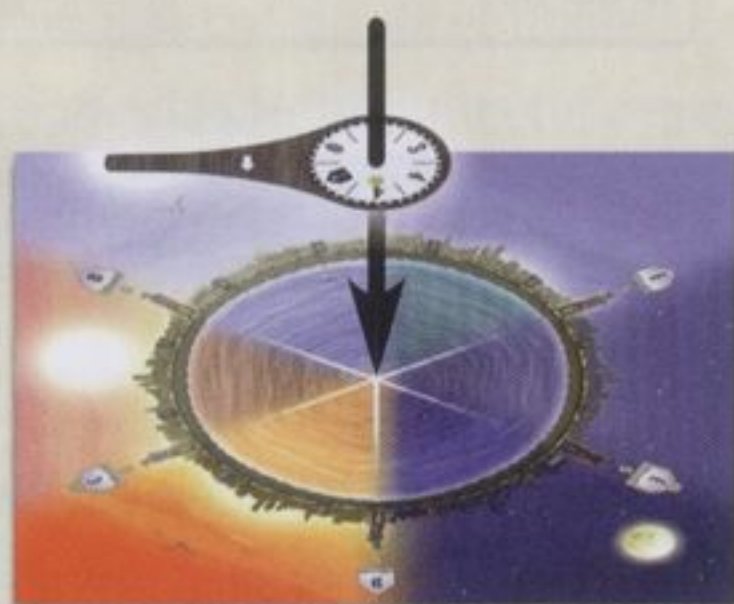
APERÇU DU JEU

Le Havre : Cette fois, c'est dans la construction d'un port fluvial que vous vous lancez. Vous construirez et utiliserez 31 bâtiments différents en amassant 4 types de marchandises dans le but ultime de devenir le joueur le plus riche à la fin de la partie.

MATÉRIEL

- 2 plateaux de jeu avec indicateur
- 2 plateaux Entrepôt
- 31 tuiles Bâtiment
- 20 pièces de « 1 Franc »
- 10 pièces de « 5 Francs »
- 1 aperçu des bâtiments
- 8 jetons *Marchandise*
- 8 cubes en bois
- 1 règle

Avant votre première partie, fixez les indicateurs aux plateaux.



*Le Havre — Le Port Fluvial vous offre trois façons de noter les ressources dans votre entrepôt : le recto ou le verso des jetons *Marchandise*, ou les cubes en bois. Choisissez la méthode que vous préférez.*

MISE EN PLACE

- Déterminez aléatoirement un premier joueur. Ce joueur prend le plateau avec les **lettres A à F**, tandis que l'autre joueur prend celui avec les **lettres G à L**. Chaque joueur prend également **un plateau *Entrepôt***, **4 jetons *Marchandise* différents** et **3 Francs**.
- Au début de la partie, **chaque indicateur** doit pointer vers le haut du plateau (A ou G). Chaque joueur place ses 4 jetons *Marchandise* sur l'endroit indiqué de son entrepôt. Ainsi, au début de la partie, chacun aura 4 poissons (bleu), 3 argiles (rouge), 2 bois (brun) et 1 grain (jaune).
- Triez les **tuiles Bâtiment** selon la lettre indiquée sur leur verso ; les différents bâtiments entrent en jeu en ordre alphabétique. Placez l'aperçu des bâtiments au centre de la table, afin que les deux joueurs puissent voir à quel moment les bâtiments entrent en jeu.

Chaque plateau est divisé en 6 secteurs. L'indicateur attribue une valeur à chaque secteur : 0, 2, 3, 4, 4+, 1.

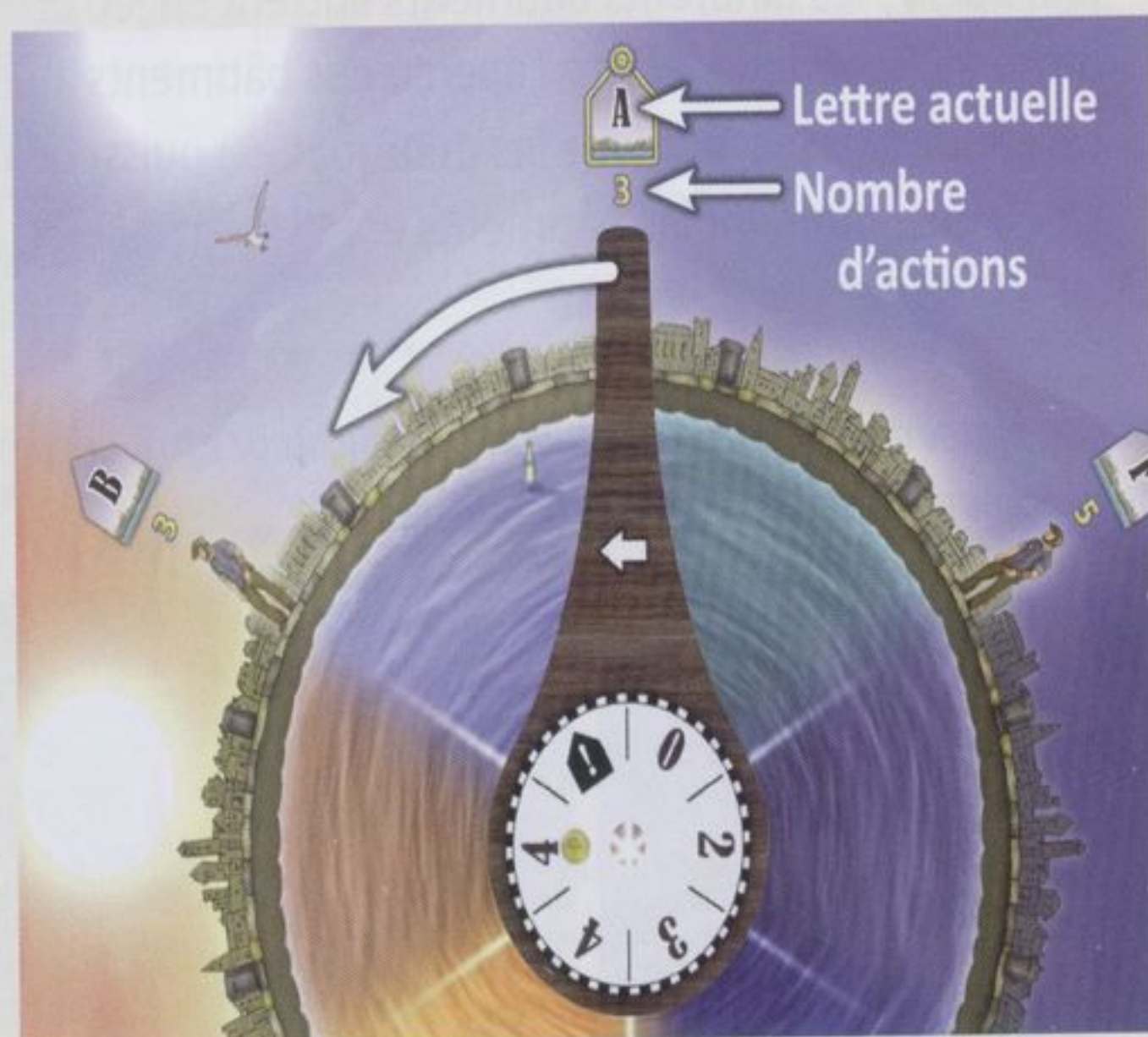


Lorsque vous tournez l'indicateur, la valeur des secteurs change.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie est divisée en 12 manches lors desquelles les joueurs réalisent à tour de rôle un nombre différent d'actions. Chaque manche est à son tour divisée en trois phases :

- **Début de la manche** : Entrée des nouveaux bâtiments.
- **Phase d'actions** : À tour de rôle, chaque joueur effectue une action, jusqu'à un nombre total d'actions égal à celui indiqué sous la lettre de la manche actuelle.
- **Fin de la manche** : Les deux joueurs tournent leur indicateur en sens antihoraire pour qu'il pointe la lettre suivante. Les joueurs peuvent se retrouver dans l'obligation de vendre des bâtiments.



Exemple :

- Alice et Vincent jouent l'un contre l'autre.
- Alice est la première à jouer. Lors de la première manche, les bâtiments avec la lettre A entrent en jeu. Ensuite, les deux jouent un total de trois actions : ainsi, Alice fait une action, puis Vincent, et finalement Alice joue une autre action. Après leurs actions, ils tournent tous les deux leur pointeur vers la lettre suivante (Alice vers le B et Vincent vers le H).
- Les bâtiments B entrent maintenant en jeu et Vincent est le premier joueur. Cette manche-ci, il jouera deux actions, tandis qu'Alice en jouera une seule.

Les bâtiments

Tous les bâtiments sont présentés de la même façon : **coûts de construction, valeur, nom, fonction**. Il y a trois types de coûts de construction. 21 bâtiments sont payés avec un assortiment de **bois** (brun) et/ou **d'argile** (rouge). 5 bâtiments sont payés avec une quantité donnée de **nourriture** (la nourriture est toute combinaison de **poisson** (bleu) et/ou de **grain** (jaune)). Les 5 autres bâtiments sont payés avec des Francs. Si un joueur n'a pas les marchandises ou les Francs requis, il ne peut construire le bâtiment.

Coûts

Valeur/Nom

Fonction



Valeur : Le nombre de Francs (= points de victoire) que vaut le bâtiment à la fin de la partie.

Fonction : L'effet obtenu lorsque vous utilisez le bâtiment. Les bâtiments avec un  n'ont pas d'effet ; mais ils valent beaucoup de points à la fin de la partie.

Les phases :

Début de la manche :

L'indicateur montre quels bâtiments entrent en jeu ainsi que le nombre d'actions et le premier joueur de la manche.

Tous les bâtiments dont la lettre correspond à la manche en cours entrent en jeu. Les bâtiments des manches précédentes restent en vente. Le nombre d'actions représente la somme des actions réalisées par les deux joueurs : ainsi, un 3 indique que le premier joueur effectuera 2 actions et l'autre joueur 1 seule. Le nombre d'actions est toujours impair, le premier joueur changera donc à chaque manche. Le premier joueur est noté sur l'un des plateaux par un contour jaune autour de la lettre pointée. Les manches se déroulent en ordre alphabétique : de A à F (premier plateau), puis G à L (sur l'autre plateau).



Manche E : les bâtiments E entrent en jeu ; les joueurs effectuent un total de 5 actions durant cette manche ; le joueur avec le E sur son plateau est le premier joueur de cette manche.

Phase d'actions :

À son tour, un joueur a deux options : soit il **construit** un bâtiment, soit il **utilise** un bâtiment déjà construit. Il doit choisir l'une de ces deux options. En plus de son action, un joueur peut vendre un ou plusieurs de ses bâtiments.

Construire :

Le joueur prend l'un des bâtiments non construits en jeu, paie son cout de construction et le place sur son plateau, à **droite** de l'indicateur. Le bâtiment sera donc placé dans le secteur 0. Son tour est ensuite terminé.

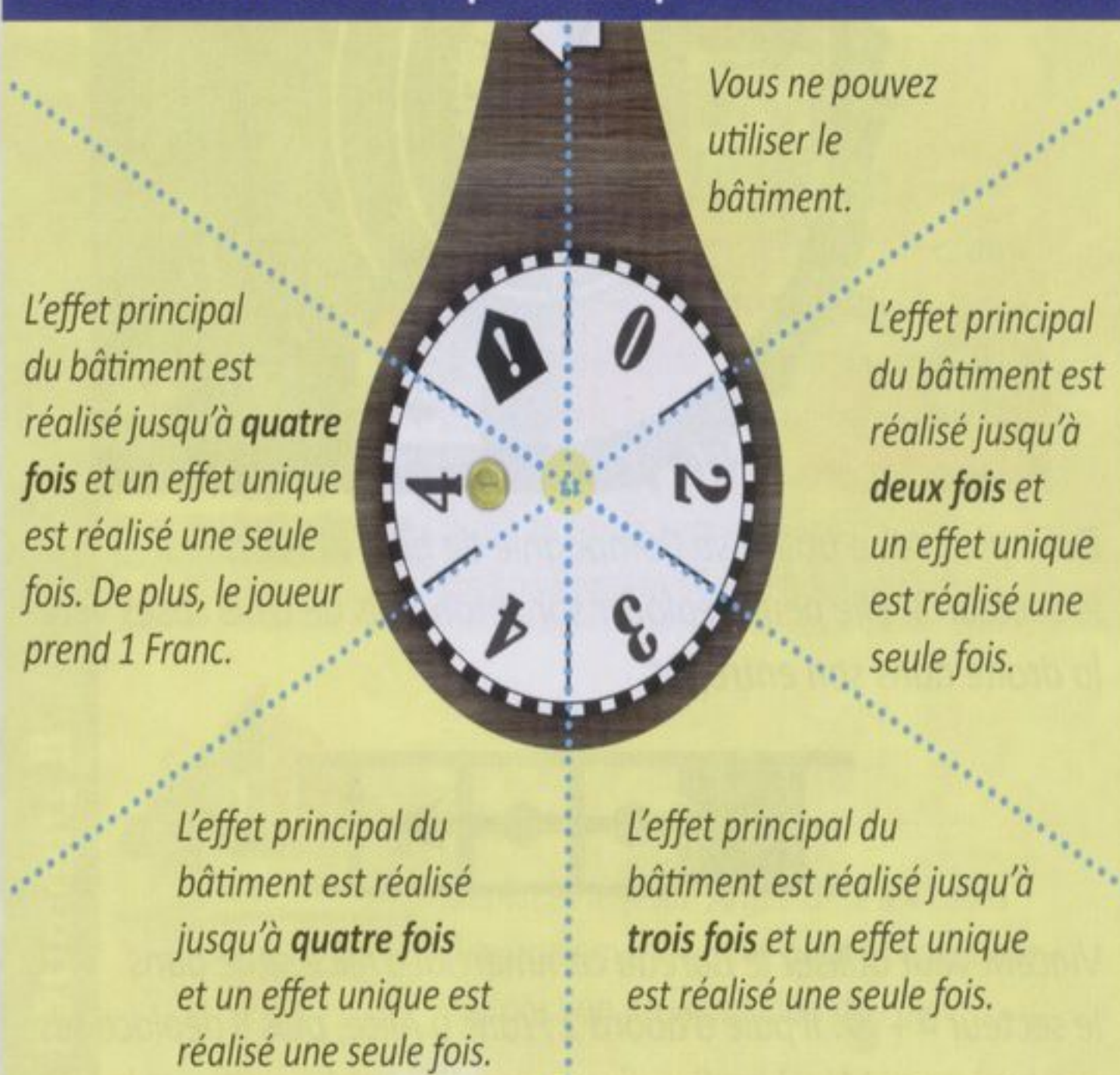
Utiliser un bâtiment :

Le joueur choisit l'un des bâtiments construits et utilise son effet un nombre de fois égal à la valeur du secteur que ce bâtiment occupe. Certains bâtiments ont, en outre, un effet unique. Après avoir utilisé les effets du bâtiment, le joueur le déplace dans le secteur 0. Ensuite, son tour est terminé.

Un joueur n'est pas limité à ses bâtiments, il peut également utiliser ceux de son adversaire. Pour ce faire, il doit payer 1 Franc à son adversaire à chaque fois qu'il utilise un de ses bâtiments (peu importe le secteur occupé). Ensuite, le bâtiment est déplacé dans le secteur 0 du plateau de son adversaire (le propriétaire du bâtiment).

Les bâtiments dans le secteur 0 ne peuvent jamais être utilisés, même pour leur effet unique (s'ils en ont un).

Un bâtiment construit peut occuper l'un des 5 secteurs :



Les symboles et leur signification

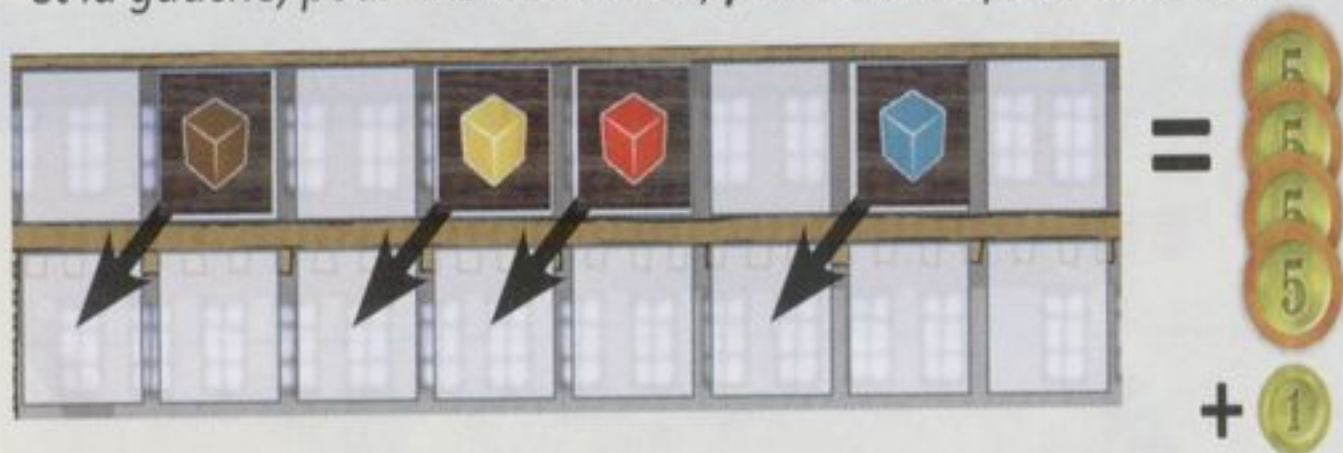
	Déplacez le jeton Marchandise rouge vers la droite.
	Déplacez le jeton Marchandise brun diagonalement vers le haut et la droite.
	Déplacez différents jetons Marchandise diagonalement vers le haut et la gauche.
	Déplacez n'importe quels jetons Marchandise vers la droite.
	Recevez X Francs.
	Déplacez le jeton Marchandise jaune d' exactement une case diagonalement vers le bas et la gauche.
	Déplacez le jeton Marchandise bleu d' exactement une case vers la droite.
	Payez le cout à gauche de la flèche pour utiliser l'effet à droite. Payez le cout pour chaque utilisation de l'effet.



Exemple : Alice utilise sa Compagnie de bois située dans le secteur 3. Elle peut déplacer son jeton Bois de trois cases vers la droite dans son entrepôt.



Vincent veut utiliser le Bureau commercial d'Alice situé dans le secteur 4 + 1. Il paie d'abord 1 Franc à Alice, puis il déplace ses quatre jetons Marchandise d'une case diagonalement vers le bas et la gauche, pour $4 \times 5 = 20$ Francs, **plus** 1 Franc pour le secteur.



Important : Un jeton Marchandise arrête toujours sur la dernière case d'une rangée ou d'une colonne et ne peut être déplacé au-delà de cette case.

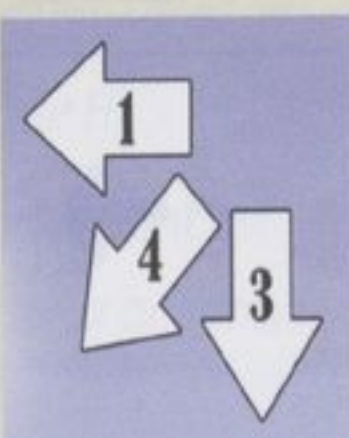
La position du jeton indique la quantité de marchandises de ce type que le joueur possède : additionnez la rangée à la colonne.

Ce joueur possède 7 Bois ($6+1$).



Les trois façons de payer un cout :

Pour payer les différents couts, les joueurs déplacent leurs jetons Marchandise dans leur entrepôt. Déplacer un jeton à gauche représente 1 unité payée ; vers le bas, 3 unités payées ; en diagonale bas/gauche, 4 unités payées.



Il n'y a pas de « monnaie » : si le jeton Bois est sur le 6 de la **deuxième colonne** et que le joueur désire payer 2 Bois, il devra surpayer, car pour obtenir 2 Bois, il doit déplacer son jeton vers le bas (3 par déplacement) et ne peut le déplacer de deux vers la gauche (1 pas déplacement).

Vendre :

À tout moment durant son tour, un joueur peut, **en plus de son action**, vendre de ses bâtiments. Un joueur reçoit en Francs la moitié de la valeur de son bâtiment vendu. Un bâtiment vendu peut être reconstruit par les deux joueurs.

Fin de la manche :

Une manche est terminée lorsque toutes les actions de cette manche ont été réalisées. Ceci est noté par les bâtiments, car chaque action fait en sorte qu'un bâtiment est placé sur le secteur 0.

Ensuite, les deux joueurs tournent leur indicateur d'un secteur en sens antihoraire (dans la direction de la flèche).

À ce moment, s'il y a des bâtiments dans le secteur 1, ceux-ci doivent être vendus immédiatement pour la moitié de leur valeur (comme lors de la vente volontaire).

Puis les joueurs passent à la manche suivante.

La fin de la 12^e manche signale aussi la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après que l'indicateur ait été déplacé à la fin de la manche L. Ceci peut faire en sorte qu'il y ait une dernière vente forcée de bâtiments.

Les joueurs font alors le total de **la valeur de leurs bâtiments** et de **leurs Francs restants**. Le joueur avec le résultat le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, jouez une partie de plus, en vous assurant d'échanger vos plateaux (celui qui avait le plateau A-F prend le plateau G-L et vice-versa).

DESCRIPTION DES BÂTIMENTS :

Bâtiments A



Compagnie de bois :

Déplacez le jeton *Bois* de 2 à 4 cases vers la **droite**, en fonction de la position de la *Compagnie de bois*.



Terrain agricole :

Déplacez le jeton *Grain* de 2 à 4 cases vers la **droite**, en fonction de la position du *Terrain agricole*. De plus, déplacez les jetons *Bois* et *Argile* d'une (1) case chacun vers la **droite**.



Remblai d'argile :

Déplacez le jeton *Argile* de 2 à 4 cases vers la **droite**, en fonction de la position du *Remblai d'argile*. De plus, déplacez le jeton *Argile* d'une (1) case de plus vers la **droite**.



Marché d'épicerie :

Recevez 2 à 4 Francs, en fonction de la position du *Marché d'épicerie*. (Recevez 5 Francs si le *Marché d'épicerie* occupe le secteur « 4 + 1 ».) De plus, déplacez les jetons *Grain* et *Poisson* d'une (1) case chacun vers la **droite**.



Quincaillerie :

Déplacez le jeton *Bois* ou le jeton *Argile* de 2 à 4 cases vers la **droite**, en fonction de la position de la *Quincaillerie*.

Vous **ne pouvez pas** distribuer les 2 à 4 cases entre le *Bois* et l'*Argile*.

Bâtiments B



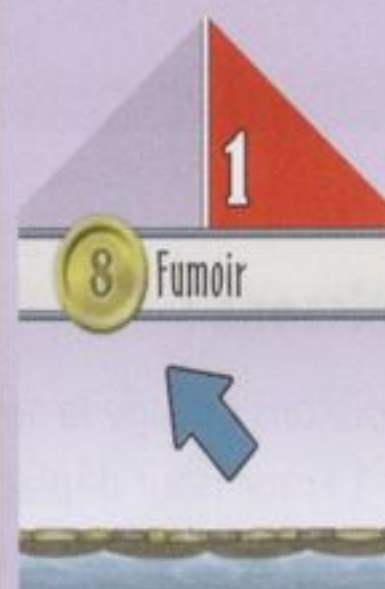
Ferme :

Déplacez le jeton *Grain* de 2 à 4 cases diagonalement vers le **haut** et la **droite**, en fonction de la position de la *Ferme*. Ensuite, déplacez le *Grain* d'une (1) case diagonalement vers le bas et la gauche. Ces deux effets sont appliqués l'un sur l'autre ; ainsi, le *Grain* sera déplacé de 1 à 3 cases diagonalement vers le haut et la droite.



Four :

Déplacez le jeton *Argile* de 2 à 4 cases diagonalement vers le **haut** et la **gauche**, en fonction de la position du *Four*.



Fumoir :

Déplacez le jeton *Poisson* de 2 à 4 cases diagonalement vers le **haut** et la **gauche**, en fonction de la position du *Fumoir*.



Fournil :

Déplacez le jeton *Grain* de 2 à 4 cases diagonalement vers le **haut** et la **gauche**, en fonction de la position du *Fournil*.

Bâtiments C



Négociant en bois :

Si le *Négociant en bois* occupe le secteur 2, vous pouvez payer 1 Franc et 2 *Nourriture* pour déplacer le *Bois* d'une (1) case vers le **haut** (payez 2 fois pour faire l'effet 2 fois). Dans les secteurs 3, 4, ou « 4 + 1 », vous pouvez faire cela 3 ou 4 fois, selon la position et en payant chaque fois. Vous pouvez payer avec le 1 Franc obtenu du secteur « 4 + 1 ».

**Restaurant :**

Si le *Restaurant* occupe le secteur 2, vous pouvez vendre 1 *Nourriture* pour 2 Francs (vendez 2 *Nourriture* pour faire l'effet 2 fois).

Dans les secteurs 3, 4, ou « 4+ 1 », vous pouvez faire cela 3 ou 4 fois, selon la position et en vendant une nourriture chaque fois.

**Place du marché :**

Déplacez 2 à 4 jetons *Marchandise* (au choix) d'une (1) case vers la **droite**, en fonction de la position de la *Place du marché*.

Vous pouvez déplacer le même jeton plusieurs fois, ou répartir votre déplacement entre plusieurs jetons.

**Marché aux poissons :**

Si le *Marché aux poissons* occupe le secteur 2, vous pouvez payer 1 Franc pour déplacer le *Poisson* d'une (1) case diagonalement vers le **haut** et la **droite** (payez 2 fois pour faire l'effet 2 fois). Dans les secteurs 3, 4, ou « 4+ 1 », vous pouvez faire cela 3 ou 4 fois, selon la position et en payant chaque fois. Vous pouvez payer avec le 1 Franc obtenu du secteur « 4+ 1 ».

**Scierie :**

Déplacez le jeton *Bois* de 2 à 4 cases diagonalement vers le **haut** et la **gauche**, en fonction de la position de la *Scierie*.

**Entreprise de construction :**

Déplacez les jetons *Bois* et *Argile* vers la **droite**, de 2 à 4 cases chacun, en fonction de la position de l'*Entreprise de construction*.

**Place de l'église :**

Déplacez les jetons *Grain* et *Poisson* vers la **droite**, de 2 à 4 cases chacun, en fonction de la position de la *Place de l'église*.

**Marché hebdomadaire :**

Si le *Marché hebdomadaire* occupe le secteur 2, vous pouvez déplacer le jeton *Grain* ou *Poisson* d'une (1) case vers le **bas** pour obtenir 4 Francs (déplacez 2 fois pour faire l'effet 2 fois). Dans les secteurs 3, 4, ou « 4+ 1 », vous pouvez faire cela 3 ou 4 fois, selon la position et en payant chaque fois avec la **même ressource**.

**Guilde des maçons :**

Déplacez 2 à 4 jetons **différents** diagonalement vers le **haut** et la **gauche**, en fonction de la position de la *Guilde des maçons*. Vous ne pouvez déplacer un même jeton *Marchandise* de plus d'une case.



Bureau commercial :

Déplacez 2 à 4 jetons **différents** diagonalement vers le **bas** et la **gauche**, en fonction de la position du *Bureau commercial*. Recevez 5 Francs par déplacement. Vous ne pouvez déplacer un même jeton *Marchandise* de plus d'une case.



Compagnie maritime :

Recevez 6, 9, ou 12 Francs, en fonction de la position de la *Compagnie maritime*. (Recevez 1 de plus si la *Compagnie maritime* est dans le secteur « 4 + 1 ».)



Guilde :

Déplacez 2 à 4 jetons **différents** diagonalement vers le **haut** et la **droite**, en fonction de la position de la *Guilde*. Vous ne pouvez déplacer un même jeton *Marchandise* de plus d'une case.



Jetée :

Déplacez 2 à 4 jetons *Marchandise* (au choix) d'une (1) case vers la **droite**, en fonction de la position de la *Jetée*. En outre, déplacez d'une case vers la **droite** 2 jetons *Marchandise* de plus.

Vous pouvez déplacer le même jeton plusieurs fois, ou répartir votre déplacement entre plusieurs jetons.



Cour des artisans :

Déplacez 2 à 4 jetons *Marchandise* (au choix) d'une case (1) diagonalement vers le **haut** et la **gauche**, en fonction de la position de la *Cour des artisans*. En outre, déplacez d'une case diagonalement vers le **haut** et la **gauche** 1 jeton *Marchandise* de plus.

Vous pouvez déplacer le même jeton plusieurs fois, ou répartir votre déplacement entre plusieurs jetons.



Usine de poissons :

À la fin de la partie, l'*Usine de poissons* vaut 1 par *Poisson* dans votre entrepôt.

L'icône  indique que ce bâtiment peut augmenter la valeur du *Dock*.



Mairie :

La *Mairie* n'a pas d'effet. Elle vaut 26 points à la fin de la partie.



Les bâtiments avec un cadenas n'ont pas à être placés sur votre plateau, car ils n'ont pas de fonction.

Afin de faciliter la lecture de votre plateau, placez les bâtiments avec un cadenas à côté de votre plateau.

**Zoo :**

Le Zoo n'a pas d'effet.
Il vaut 20 points à la fin de la partie.

**Pont de Normandie :**

Le Pont de Normandie n'a pas d'effet.
Il vaut 50 points à la fin de la partie.

**Silo à grains :**

À la fin de la partie, le Silo à grains vaut 1 par Grain dans votre entrepôt.

L'icône indique que ce bâtiment peut augmenter la valeur du Dock.

**Usine de bois :**

À la fin de la partie, l'Usine de bois vaut 1 par Bois dans votre entrepôt.

L'icône indique que ce bâtiment peut augmenter la valeur du Dock.

**Dock :**

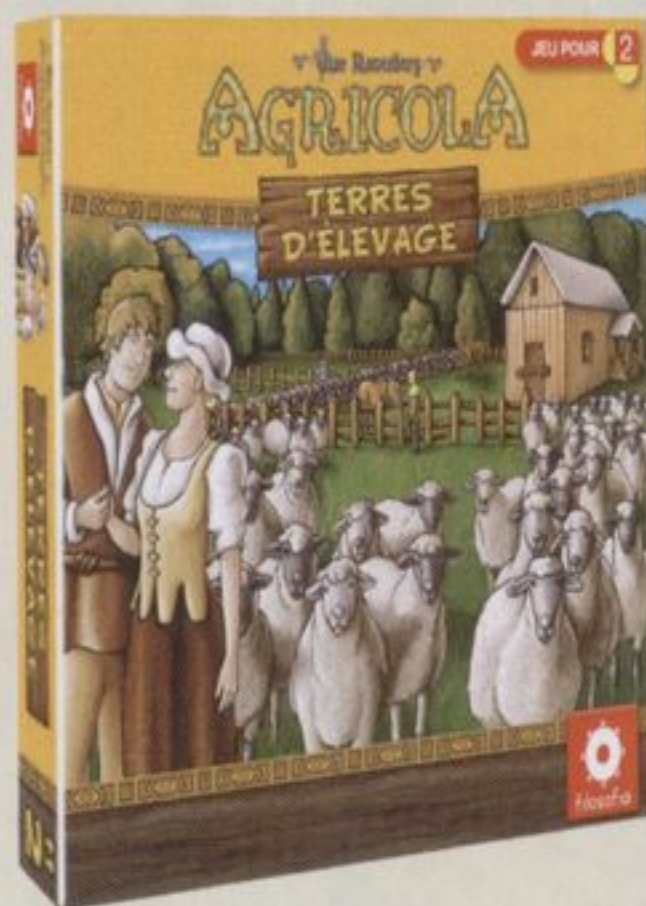
À la fin de la partie, le Dock vaut 10 par bâtiment avec une que vous avez construit.

**Briqueterie :**

À la fin de la partie, la Briqueterie vaut 1 par Argile dans votre entrepôt.

L'icône indique que ce bâtiment peut augmenter la valeur du Dock.

Agricola-Terres d'élevage: Un grand jeu dans une petite boîte bien remplie !



Dans ce jeu endiablé pour 2 joueurs, votre objectif est d'avoir le plus d'animaux. Pour loger tous ces chevaux, vaches, cochons et moutons, vous devrez construire des étables et clôturer vos pâturages.

Pour l'emporter, vous devrez agrandir votre ferme et construire des auges et des bâtiments spéciaux. Le décompte final a lieu après 8 manches.

Deviendrez-vous le maître des prés ?

Crédits

« Le Havre – Le Port Fluvial » a été développé en janvier 2012. Édition par Uwe Rosenberg et Hanno Girke. Réalisation par Hanno Girke. Graphisme et illustrations par Klemens Franz. Version française : Équipe Filosofia. L'auteur souhaite remercier (en ordre chronologique) tous les testeurs, sans qui le jeu ne serait pas dans son état final : Sebastian Wehlmann, Tanja Muck, Peter Muck, Agnieszka Kobiela, Grzegorz Kobiela, Susanne Rosenberg, Kai Poggenklas, Andreas Höhne, Ronny Vorbrodt, Hagen Dorgathen, Marco Althoff, Julia Inderliet, Carsten Hübner, Miriam Bode, Georg von der Brüggen, Thorsten Kempkens, Hanno Girke, Sören Paukstädt, Rolf Raupach, Petra Böhm, Dieter Alber, Claudia Hast, Ralf Partenheimer, Yvonne Ihno, Bernadette Becker, Andreas Buhlmann, Tanja Eberhard, Torsten Becker, Bettina Bressel, Rainer Ludwig.

© 2012 Lookout Games
Fabriqué en Allemagne

Éditeur de la version française :
Filosofia Éditions © 2012
3250, F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion
Québec, Canada, J7V 5V5



www.filosofiagames.com