KONTOR

Nombre de joueurs : 2 ou 4, âgés de 12 ans et plus

Auteur : Michael Schacht – Editeur : Goldsieber

Traduction française : François Haffner

Idée du jeu

Dans Amsterdam au 17ème siècle, les marchands les plus puissants luttent pour la suprématie. A l'occasion de la création d'un nouveau port, chacun construit en suivant ses propres plans, pour contrôler le commerce de trois marchandises importantes : le thé, le vin et les épices.

Le nouveau port est divisé en plusieurs secteurs. Les marchands cherchent à placer habilement leurs entrepôts et leurs grues pour gagner la suprématie avec leur commerce dans la majorité des secteurs. Lorsque la carte est remplie, la partie s'achève. Dans chaque secteur du port, le joueur qui a la suprématie gagne un point de victoire. Le vainqueur est le marchand qui a le plus de points de victoire.

Pour faciliter la compréhension du jeu, les règles ont été divisées en deux sections. Vous trouverez d'abord les règles du jeu de base. Il est conçu pour les joueurs abordant Kontor pour la première fois, et se joue à deux joueurs. Il est conseillé de ne lire que plus tard les règles du jeu avancé et celles du jeu à quatre joueurs, lorsque vous serez devenus familiers avec le jeu de base.

Contenu

Il y a des cartes de port (les docks) et des cartes d'eau (les canaux). Ces cartes permettent de dessiner le nouveau port. Toutes les cartes portent en haut à gauche un nombre. La couleur de ce nombre (rouge ou noir) indique quel joueur possède cette carte. Les cartes d'eau sont neutres (marquées en blanc). Certaines cartes présentent par ailleurs, en haut et à droite, une pièce de monnaie (ou florin). D'autres cartes comportent au même endroit un bateau, qui ne servira que dans le jeu avancé.

44 dock : 22 portant des nombres rouges et les 22 autres, des noirs. La plupart des cartes présentent des matières premières, thé, vin ou épices, dans diverses combinaisons. Chaque joueur a également deux docks avec une grue et un dock avec une taverne.

44 canaux : ceux-ci ne se différencient que par leur numéro et parfois un florin ou un bateau en haut à droite. La plupart des canaux ont des numéros plus élevés que les docks. La carte de centre du port (l'ancre) ne porte aucun numéro. En son centre est dessinée une grande ancre.

2 cartes de résumé : ces cartes rappellent le classement des matières premières (le vin vaut plus que des épices ; les épices valent plus que le thé ; le thé vaut plus que le vin).

6 cartes spéciales : deux cartes d'inondations, deux ponts et deux bureaux des douanes.

20 pièces de monnaie (ou florins).



48 entrepôts : il y a trois types d'entrepôts, correspondant aux marchandises des dock. Les entrepôts bruns contiennent des barils de vin, les entrepôts beiges contiennent des caisses de thé et les entrepôts verts, des sacs d'épice.

10 gardiens d'entrepôt : 5 rouges et 5 noirs.

1 bateau : c'est le bateau patrouilleur des autorités d'Amsterdam, qui n'est utilisé que dans le jeu avancé.

Jeu de base pour 2 joueurs

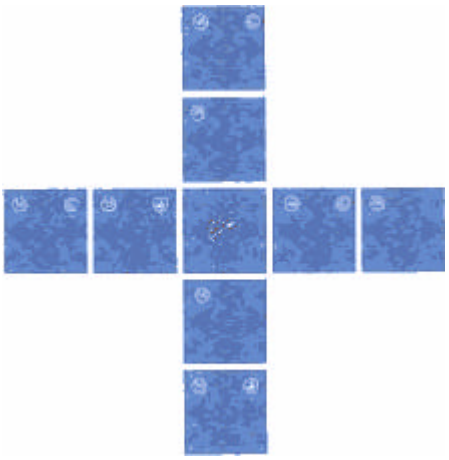
Préparation

Les six cartes spéciales (1, 2, 90, 91, 92 et 93) sont retirés du jeu ainsi que le bateau.

Chaque joueur prend une carte de résumé.

Les cartes sont séparées en deux tas : les docks et les canaux.

Prenez l'ancre dans le paquet des canaux et placez la face visible au milieu de la table. Ce sera le centre du nouveau port. Battez les canaux restants et placez-les faces en une pile à un endroit où chaque joueur peut l'atteindre.



De cette pile, tirer les huit premières cartes, que l'on place visibles, au centre de la table pour former une croix avec l'ancre au centre.

Puis, chaque joueur prend deux canaux faces cachées en main. La pile est ensuite retournée face ouverte, de telle sorte que la première carte soit toujours visible.

Les docks sont triés selon la couleur de leurs numéros, rouges ou noirs, et chaque joueur prend les cartes d'une couleur. Chacun brouille ses docks et prend ensuite trois cartes cachées en main. Le reste devient sa pioche personnelle qu'il retourne face visible et qu'il place à côté de lui.

Le joueur rouge prend les cinq gardiens d'entrepôt rouges et l'autre prend les noirs.

Les entrepôts sont triés par couleur et placés à portée des deux joueurs.

Chacun prend quatre florins. Le reste de l'argent devient la trésorerie de la ville d'Amsterdam. L'argent d'un joueur doit être visible devant lui à tout moment.

Déroulement d'un tour

Il est important de respecter scrupuleusement l'ordre des actions qui suit. Chaque tour se décompose en **9 phases**.

1. **Jouer une carte face cachée** : les joueurs choisissent une de leurs cinq cartes en main et la préparent à l'envers devant eux.
2. **Révéler les cartes** : les cartes sont retournées en même temps.
3. **Impôts** : si la carte jouée par un joueur comporte un florin, l'adversaire du joueur doit immédiatement payer un florin à la trésorerie de la ville. S'il ne peut payer, il perd le droit de jouer à ce tour et reprend donc sa carte en main.
4. **Déterminer le premier joueur** : c'est celui dont la carte montre le numéro le plus élevé. Il réalise les actions 5 à 8 suivantes :
5. **Placer la carte** : il doit ajouter sa carte à celles déjà posées sur le jeu.
6. **Poser les entrepôts** : si la carte qui vient d'être posée est un dock avec des marchandises, il pose sur la carte les entrepôts des couleurs correspondant aux marchandises.
7. **Compléter sa main** : il tire une carte pour remplacer celle qu'il vient de jouer, de la pioche des docks s'il a joué un dock, ou de la pile des canaux s'il a joué un canal.
8. **Recevoir de l'argent** : si le joueur a joué un canal, il reçoit un florin de la trésorerie, en tant que subvention de la ville d'Amsterdam pour avoir étendu le système de canaux.
9. **Joueur suivant** : le joueur suivant prend son tour, et réalise lui aussi les actions 5 à 8. Lorsque chaque joueur a terminé ses actions, le tour est terminé, et les joueurs attaquent le tour suivant.

***Principe à retenir** : les cartes choisies peuvent provoquer des prélèvements d'impôts. Elles déterminent aussi quel joueur joue en premier ; celui ci fait ses actions, puis c'est à l'autre joueur de jouer.*

Précisions sur les actions

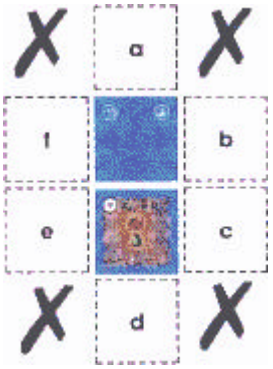
Impôts

Si votre adversaire joue une carte avec un florin, vous devez payer un florin à la trésorerie (pas à votre adversaire). Si vous ne pouvez pas payer, vous devez reprendre la carte que vous aviez jouée dans la main et vous avez terminé votre tour. Si la carte que vous reprenez en main montrait un florin, votre adversaire n'a plus à payer l'impôt. Si les deux joueurs doivent payer l'impôt et qu'aucun d'eux ne le peux, ils en sont alors tous deux dispensés, et reçoivent au contraire un florin de la trésorerie. Il n'y a jamais de crédit !

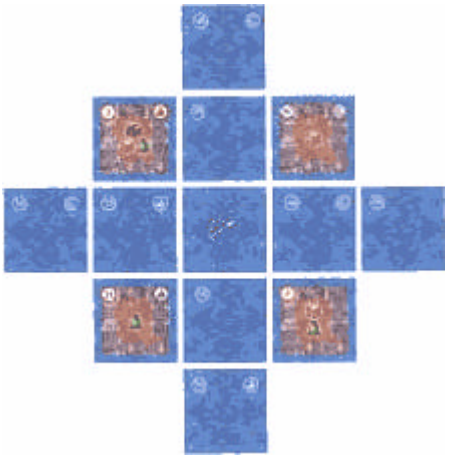
Placement d'une carte

Le joueur dont c'est le tour doit placer la carte qu'il a jouée avec les cartes déjà sur la table. La carte doit toucher par un coté une carte déjà existante, soit horizontalement, soit verticalement. Que cette carte soit un canal ou un dock, qu'elle appartienne à l'un ou l'autre des joueurs n'a pas d'importance.

Exemple : une carte ne peut être placée qu'à coté, au dessus ou au dessous d'une carte déjà existante (soit les cases a, b, c, d, e ou f) ; la carte ne peut être placée en diagonale, sur un emplacement marqué d'une croix.



Conseil : lors des deux premiers tours de jeu, jouez des docks et placez-les dans les coins de la croix initiale de cartes d'eau comme indiqué dans l'image. Cette stratégie facilite le développement d'un petit secteur de port.

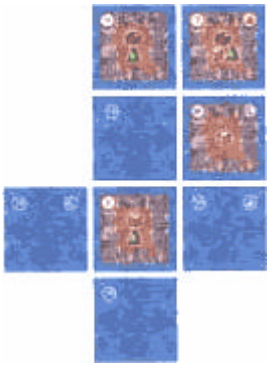


Dans le jeu de base, les cartes ne peuvent pas être déplacées une fois posées, ni recouvertes par d'autres cartes.

Secteurs

Des docks connectées ensemble horizontalement ou verticalement forment un secteur, sans qu'on ait à tenir compte du propriétaire de ces docks. Un secteur est limité par des cartes d'eau ou par le bord du plateau de jeu. Il est donc toujours clairement distinct des autres secteurs. De nouveaux secteurs peuvent être délimités en jouant des cartes d'eau.

Exemple : dans l'image, la carte de dock numérotée 7 forme son propre secteur, puisqu'elle est bordée verticalement et horizontalement par des cartes d'eau. Les cartes de dock numérotés 3, 9 et 36 constituent un autre secteur ; ce secteur n'est pas entièrement terminé et pourrait encore être étendu.

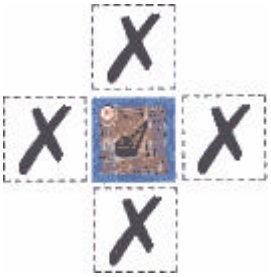


Taille du plateau

Le jeu achevé formera un plateau de 6x6 cartes. La disposition de départ n'est cependant délimitée que par la croix de 5x5 cartes. Les bords du plateau de jeu ne sont ainsi pas fixés au début du jeu. Une fois que la largeur ou la hauteur du dispositif atteint six colonnes ou rangées, la taille du plateau de jeu dans cette orientation est définie et il n'est plus possible de jouer des cartes qui agrandiraient davantage le plateau dans ce sens. (voir le dessin). En dehors de cette restriction, la partie continue normalement. Quand les deux directions ont été définies comme un carré de 6x6, les secteurs sont alors considérés comme limités par les bords du plateau de jeu.



Grues



Avec les grues, les joueurs peuvent interdire à l'adversaire de poser des docks. Une grue influence les cases directement adjacentes, verticalement et horizontalement (voir l'image).

L'adversaire peut, cependant, jouer des canaux sur ces cases. Les cartes précédemment jouées ne sont pas affectées par la grue.

L'une des conséquences de cette règle est qu'une case adjacente à deux grues adverses ne peut recevoir qu'un canal. Et

Taverne

Ce sont les cartes de plus hauts numéros (88 et 89) et n'ont une fonction spéciale que dans les règles avancées.

Pose des entrepôts

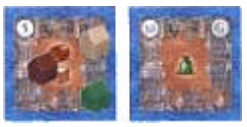
Si un joueur pose le premier dock avec marchandises d'un secteur, il place dessus les entrepôts correspondant à ces marchandises.

Exemple : la carte montre (en brun) un baril de vin et (en beige) une caisse de thé ; on place donc un entrepôt brun et un entrepôt beige sur la carte.



Cette carte sera dorénavant, pour ce secteur, le centre de distribution du joueur. Quand il placera un nouveau dock avec des marchandises dans ce même secteur, les entrepôts correspondant à la carte seront placés sur ce seul centre de distribution.

Exemple : la carte posée montre (en vert) un sac d'épice, donc un entrepôt vert est ajouté sur le centre de distribution du secteur.



En regardant le centre de distribution d'un secteur, on peut voir d'un coup d'œil combien d'entrepôts appartiennent au joueur dans ce secteur.

Exemple : l'adversaire a placé son premier dock avec marchandise dans ce même secteur (ici, une épice). Cette carte devient donc son centre de distribution et il y place en conséquence l'entrepôt d'épices.



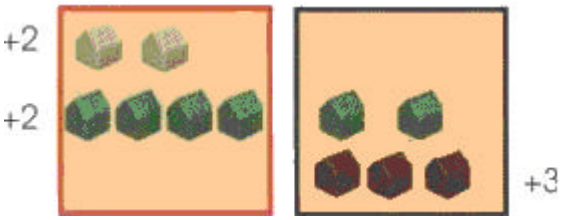
Dans chaque secteur, un joueur n'a qu'un centre de distribution, sur lequel il pose ses entrepôts. Si au cours du jeu deux secteurs se rejoignent, et qu'un joueur a des centres de distribution dans chacun de ces secteurs, les entrepôts sont regroupés dans l'un des centres et l'autre carte cesse d'être un centre de distribution.

Points de victoire : suprématie dans un secteur

Un joueur gagne un point de victoire quand un secteur est entièrement terminé, et que la comparaison des entrepôts montre qu'il a la suprématie sur son adversaire. Pour cela, les entrepôts du secteur sont comparés entre les joueurs, type par type.

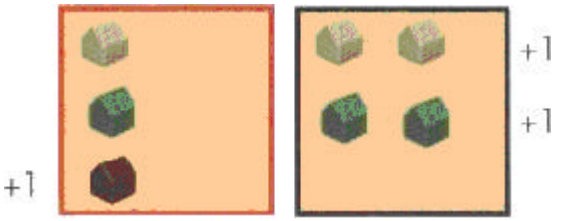
1. **La plus grande suprématie**
   On compare les entrepôts des deux joueurs. Un joueur qui est seul à avoir, dans une marchandise, une suprématie supérieure aux autres, contrôle le secteur. Une suprématie est la différence entre le nombre de marchandises d'un type appartenant à chaque joueur dans un secteur donné.

   Exemple : dans ce secteur, Rouge a deux entrepôts beiges de plus que son adversaire (+2). Il a également deux entrepôts verts de plus (+2). Mais Noir a trois entrepôts bruns de plus que lui (+3) ; Noir possède plus haute suprématie et reçoit donc le point de victoire pour le secteur.



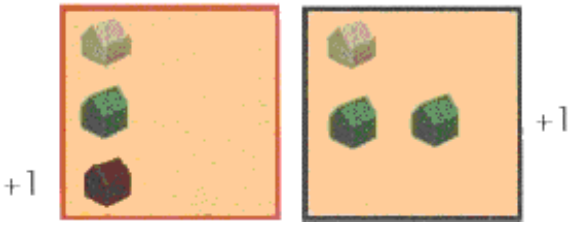
2. **Le plus de suprématies**
   Souvent, les deux joueurs ont la même force dans un secteur, car aucun n'aura pu obtenir une suprématie supérieure à celle(s) de son adversaire. On regarde alors si un joueur possède plus de suprématies dans les marchandises que son adversaire.

   Exemple : dans un autre secteur, les deux joueurs ont des suprématies de 1 et aucun n'a de suprématie supérieure à 1. Cependant, comme Noir a plus de suprématies que Rouge (deux contre une), c'est lui qui reçoit le point de victoire du secteur.



3. **La suprématie de plus forte valeur**
   Si les deux joueurs ont des suprématies de même grandeur, et qu'ils en ont le même nombre (donc une seule), ils sont alors départagés par la valeur de la marchandise entreposée ; le vin vaut plus que les épices, les épices plus que le thé et le thé plus que le vin. C'est cet ordre de classement qui est imprimé sur les cartes de résumé.

   Exemple : dans un autre secteur, les deux joueurs ont une suprématie de 1 et une seule. Aucun n'a une suprématie supérieure à celle de l'autre, ni un plus grand nombre de suprématie que lui. En comparant les valeurs des marchandises, le vin (brun) valant plus que les épices (vertes), le joueur Rouge obtient le point de victoire.



4. **Egalité**
   En cas d'égalité complète, le secteur ne rapporte aucun point à personne. Un secteur sans entrepôts ne rapporte rien à personne non plus.

Le joueur qui a gagné le contrôle d'un secteur grâce à sa suprématie en entrepôts, y dépose à titre de témoin l'un de ses gardiens. Chacun enlève alors les entrepôts du secteur marqué et les remet à la réserve.

À la fin de la partie, chaque joueur compte le nombre de gardiens d'entrepôt qu'il a sur le plateau pour déterminer son total de points de victoire.

NB : Quand un secteur est entièrement terminé, on détermine immédiatement le joueur qui l'emporte. Après avoir marqué la victoire, on continue normalement le tour.

Compléter sa main

Quand un joueur a joué une carte, il tire une carte de même type. A chaque tour, un joueur aura trois docks et deux canaux dans la main. Si un joueur oublie de tirer, il peut le faire dès qu'il s'en aperçoit. Si une pile de carte vient à s'épuiser, il n'est plus possible de tirer ce type de carte, et le joueur aura en conséquence des cartes en moins dans la main.

Recevoir de l'argent

Quand un joueur place un canal, il reçoit une subvention de la ville d'Amsterdam et prend un Florin de la trésorerie de la ville. S'il n'y a plus d'argent dans la trésorerie, il ne reçoit rien. Si un joueur a oublié de prendre l'argent qui lui était dû, il peut le réclamer jusqu'à la fin du tour en cours. Dès que le tour suivant a commencé, aucune réclamation n'est plus admise.

Il y a une autre façon de gagner de l'argent. Un joueur peut, avant que les cartes ne soient jouées au début d'un tour, renoncer à jouer ce tour ; il reçoit alors un florin de la trésorerie. L'autre joueur peut alors finir le tour tout seul. Un joueur qui passe de cette manière ne peut être soumis à aucun impôt pendant ce tour. Cette méthode est particulièrement utile si vous êtes à court d'argent ou si vous êtes complètement sans le sou.

Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement quand les 36 cases du plateau 6x6 sont remplies. Il est possible qu'un joueur ne puisse poser la carte qu'il a jouée. Les derniers secteurs terminés sont comptabilisés.

Chaque joueur compte un point par secteur où se trouve un gardien de sa couleur. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a le plus d'argent. En cas de nouvelle égalité, les joueurs sont déclarés ex æquo.

L'argent ne sert qu'a départager d'éventuels ex æquo, en fin de partie.

Suggestions tactiques

L'argent est extrêmement important dans le jeu. En jouant opportunément des canaux, vous pouvez éviter des difficultés financières. Faute de quoi votre adversaire peut bénéficier d'un avantage important si vous êtes obligé de passer pour obtenir de l'argent.

Les cartes d'eau sont très puissantes quand on les emploie pour terminer des secteurs. De petits secteurs permettent d'acquérir à relativement bon marché des points de victoire. Lors des premières parties, les joueurs ont souvent tendance à construire de grands secteurs, bien que ceux -ci ne procurent pas plus de points de victoire que les petits.

C'est tout pour les règles du jeu de base.
Vous pouvez commencer à jouer immédiatement.

Le Grand Affrontement
Jeu avancé pour 2 joueurs

Règles complémentaires pour le jeu avancé à 2 joueurs

Lorsque vous maîtrisez le jeu de base, passez au jeu avancé. Le bateau ajoute une nouvelle dimension au jeu. De plus, les joueurs peuvent enlever des docks précédemment jouées sur le plateau. Enfin, le terrain de jeu est plus grand et seuls les cinq plus grands secteurs sont marqués.

Sauf indication contraire, les règles du jeu de base s'appliquent toujours.

Taille du plateau de jeu

Le plateau de jeu est de 7x7 cartes. La disposition de départ reste le même, une croix de cinq par cinq cartes avec l'ancre au milieu de la croix.

Marque et taille des secteurs

Des secteurs terminés sont marqués comme dans le jeu de base et occupés par des gardiens d'entrepôt. Mais à la fin de la partie, seuls les cinq plus grands secteurs comptent pour les points de victoire. La taille d'un secteur est égale au nombre de docks (de n'importe quelle couleur) qu'il comprend.

S'il y a plus de cinq secteurs et égalité de taille entre plusieurs secteurs, on regarde lequel est le plus près de l'ancre. On regarde lequel a le plus court itinéraire par des cartes orthogonales jusqu'à l'ancre. S'il y a toujours égalité pour la distance, aucun des secteurs à égalité ne rapporte de points ; ceci peut aboutir à ce que d'autres secteurs moins importants rapportent des points à la place.

Le bateau

Un bateau de patrouille des autorités d'Amsterdam vérifie les constructions et ordonne la démolition des bâtiments non conformes. Le bateau permet d'enlever des docks déjà jouées sur le plateau. Au début de la partie, le bateau commence sur l'ancre.

Quand un joueur joue une carte avec un bateau, il peut alors, avant d'effectuer l'action "placer la carte", déplacer le bateau. Quand le bateau est déplacé, il peut être posé sur n'importe quel canal de son choix sur le plateau sauf celui sur lequel il se trouve actuellement.

Si le bateau est déplacé sur un canal, et qu'un ou plusieurs docks adjacents à ce canal comportent un bateau et n'appartiennent pas à un secteur terminé, l'un de ces docks peut être enlevé. Il est replacé sous la pile de son propriétaire. Le choix du dock à enlever est libre, si plusieurs d'entre eux répondent aux deux conditions : adjacents et montrant un bateau.

Il est permis d'enlever un de ses propres docks avec un bateau.

Il n'y a aucune obligation d'enlever un dock après avoir déplacé le bateau.

Lors de son action suivante, "placer la carte", le joueur peut remplir la case qui vient d'être libérée.

Si le joueur ne souhaite pas déplacer le bateau, il le laisse là où il est. Dans ce cas, il ne peut pas enlever de dock ; le joueur passe directement à l'action "placer la carte".

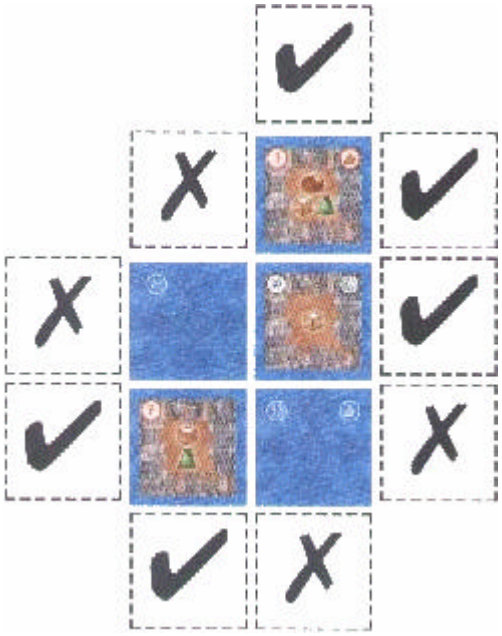
Les deux joueurs peuvent déplacer le bateau pendant le même tour si tous deux ont joué des cartes montrant un bateau.

Les docks sans bateau sont inamovibles, ainsi que tous les canaux et tous les docks d'un secteur terminé.

Protection contre le bateau

Du fait de la menace du bateau, la construction du port sera traitée différemment. Les docks comportant des bateaux seront moins facilement placées àcôté des canaux, pour réduire le risque.

Exemple : les cases cochées sont protégées du bateau. En l'état actuel, le bateau ne peut pas être amené à côté de ces cases cochées. Les cases avec une croix sont par contre à risque.



En plaçant un dock avec bateau àcôté d'un canal, il peut être momentanément protégé en pratiquant comme suit.

- Déplacez le bateau sur la carte d'eau voisine.
- Quand votre adversaire déplacera le bateau, il devra d'abord l'éloigner de votre dock et ne pourra donc pas immédiatement enlever votre dock.
  Cela ne fonctionne pas, évidemment, si votre dock touche plus d'un canal.

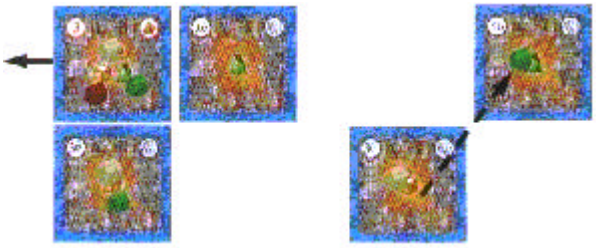


- En jouant ainsi, votre adversaire n'aura que rarement l'occasion d'enlever vos docks.

Entrepôts détruits ou déplacés

Quand un dock est enlevé, tous les entrepôts correspondant aux marchandises de la carte doivent naturellement être également enlevés. Parfois, il faut changer de centre de distribution, si le dock enlevé entraîne la création de deux nouveaux secteurs ou plus ou si le dock enlevé était le centre de distribution du secteur. Evidemment, si le dock enlevé est le seul dock avec marchandise appartenant au joueur dans le secteur, tous ses entrepôts sont retirés.

Exemple : le joueur Noir retire le dock n°3 (avec trois marchandise) grâce au bateau. Rouge doit rendre les trois entrepôts à la réserve et défausser le dock n°3 sous sa pile. Les docks n°36 et n°16 forment maintenant des secteurs indépendants et Noir doit séparer ses entrepôts. L'entrepôt vert est ainsi déplacé sur la carte n°16.



Secteurs terminés intouchables

Les secteurs terminés ne peuvent être modifiés. Aucun dock ne peut en être enlevé grâce au bateau.

L'Affrontement à Quatre

Règles complémentaires pour jouer à 4 joueurs

Quand vous maîtriserez le jeu avancé pour deux joueurs, vous pourrez aussi jouer à quatre. Dans ce cas le jeu se joue par équipes de deux joueurs. Une équipe prend les cartes et les gardiens d'entrepôt rouges, l'autre équipe prend les noirs.

Les deux joueurs d'une équipe utilisent le même centre de distribution dans chaque secteur.

Le plateau de jeu pour quatre joueurs est de 8x8 cases.

Préparation

Les joueurs de chaque équipe doivent être assis **à côté** l'un de l'autre.

Les joueurs de chaque équipe divisent les cartes de dock entre eux. Les cartes sont battues comme d'habitude, puis coupées en deux piles égales. Chaque joueur tire alors, faces cachées, trois docks de sa propre pile et deux canaux. Il place ces cartes la main. Toutes les piles sont alors retournées faces visibles pour que chacun puisse voir les cartes du dessus.

Chaque joueur prend quatre florins.

Les six cartes spéciales neutres sont brouillées et chaque joueur en prend une cachée dans la main. Le reste est enlevé du jeu et gardé caché.

Déroulement d'un tour

La procédure pour chaque tour est essentiellement le même que dans le jeu avancé. Les quatre joueurs jouent une carte de leur choix et les nombres de ces cartes déterminent l'ordre du tour. Les membres de chaque équipe poursuivent un but commun, mais chacun d'eux a ses propres cartes et possède son propre argent. Les joueurs ne sont pas autorisés à se montrer leurs cartes.

Impôts

Les joueurs assis directement en face l'un de l'autre forment une paire d'adversaires. C'est dans chacune de ces paires d'adversaires qu'on détermine si des impôts sont dus. Les joueurs d'une équipe tiennent leurs comptes séparés. Si un joueur est à court d'argent, son associé ne peut pas lui en donner.

Placement de cartes

Quand les cartes jouées ont été révélées, les joueurs d'une équipe peuvent discuter sur la façon de jouer ces deux cartes. En dehors de cette phase, il n'est pas autorisé de communication entre les partenaires.

Marque et taille des secteurs

Seuls les cinq plus grands secteurs rapporteront des points ; chacun d'entre ceux-ci doit comporter au moins deux docks, sans quoi ils ne rapportent aucun point.

Compléter sa main

Les docks ne peuvent être tirés que de sa propre pile. Les canaux sont tirées de la pile commune de canaux. Si une pile est épuisée, le joueur ne pourra plus tirer de cartes de ce type et devra jouer avec des cartes en moins dans la main.

Jeu avec le bateau

Si un joueur enlève un dock adverse grâce au bateau, il peut choisir lequel de ses adversaires mettra la carte sous sa pile.

Les cartes spéciales

Une carte d'inondation peut recouvrir une carte déjà posée : soit un pont, soit un dock ne montrant au maximum qu'une marchandise. L'inondation recouvre simplement la carte. Les canaux et les autres docks ne sont pas touchés. On considère les cartes d'inondation comme des canaux, mais on ne touche cependant aucun florin en les plaçant !

Un pont peut recouvrir un canal déjà placé, ou une inondation, en recouvrant simplement la carte. De la sorte, un joueur peut raccorder deux secteurs, à condition qu'ils ne soient pas encore terminés. Ces secteurs se trouvent réunis en un seul plus grand secteur. Le pont est considéré comme un dock.

Une douane peut être jouée comme on jouerait n'importe quelle carte, canal ou dock. Il est toutefois interdit de terminer un secteur en plaçant une douane. Un secteur qui comporte une carte de douane rapporte un point de victoire de bonus. Un secteur comportant deux douanes rapporte ainsi trois points de victoire au joueur qui y possède la suprématie.

Des cartes spéciales ne peuvent pas être jouées sur ou dans des secteurs terminés.

Quand un joueur place une carte spéciale, il ne tire pas de carte de remplacement.

Scénarios et variantes de règles pour 2 joueurs et 4 joueurs

Sauf indication contraire, les règles du jeu avancé s'appliquent.
Le bateau commence toujours sur l'ancre au centre du port.

Scénarios

Bakchich *pour 2 joueurs*

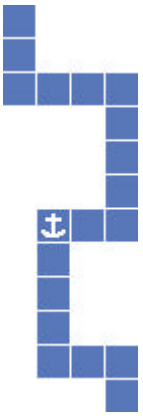
Disposition initiale normale. Plateau : 6x6 cases.

Chaque joueur ne reçoit que 3 florins. Avant de commencer, mettez de coté 10 canaux sans les regarder. On joue sans le bateau. Seuls les cinq plus grands secteurs marquent des points.

Avant de choisir la carte, au début du tour, chaque joueur peut "racheter" un dock de son choix, contenant au moins une marchandise et appartenant àson adversaire, par la corruption. Un dock contenant une marchandise coûte une pièce de monnaie, ave deux marchandises 2 florins et avec trois 3 florins. Placez le dessous de table dans la trésorerie de la ville et la carte retirée est remise sous la pile de son propriétaire.
Les secteurs terminés restent intouchables.

Il est très tentant de corrompre, mais gare à la faillite.

Canale Grande *pour 2 joueurs*



Le cours du *Canale Grande* définit la taille du plateau à4x12 cases.

Tous les secteurs rapportent.

Il sera très difficile de placer des docks avec des symboles de bateau en position sûre, ce qui donne, en conséquence, un jeu très mouvementé.

David et Goliath *pour 2 joueurs*

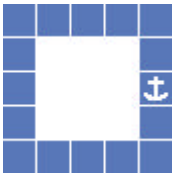
Disposition initiale normale. Plateau : 6x6 cases.

Seuls les trois plus petits secteurs rapportent des points de victoire.

Dans ce scénario, l'eau a une grande importance. Les secteurs ont une fâcheuse tendance à grandir, mais ce sont les petits qui gagnent, comme le suggère le nom du scénario.

Île Grande *pour 2 et 4 joueurs*

Disposition initiale selon le dessin.
Plateau :
- 7x7 pour 2 joueurs,
- 8x8 pour 4 joueurs.



Les 2 grues sans bateau (n°29 et n°30) sont retirées du jeu.
A 4 joueurs, on n'utilise pas les cartes spéciales.

Le secteur intérieur vaut deux points de victoire, et aucun canal ne peut y être placé. Tous les secteurs rapportent.

La partie peut être très différente, selon que les joueurs développent d'abord l'île ou les extérieurs.

Géant *pour 2 joueurs*

Disposition initiale normale. Plateau : 8x8 cases.

Seuls les sept plus grands secteurs rapporteront des points.

Les voyages de Gulliver *pour 2 joueurs*

Disposition initiale : l'ancre seule.
Plateau : 5x5 cases.



Chaque joueur ne commence qu'avec 3 florins.
Les 2 grues sans bateau (n°29 et n°30) et les tavernes (n°88 et n°89), sont retirées du jeu.
Tous les secteurs sont comptabilisés.

Un jeu rapide et passionnant. Une erreur peut être décisive.

Toujours plus petit *pour 2 joueurs*

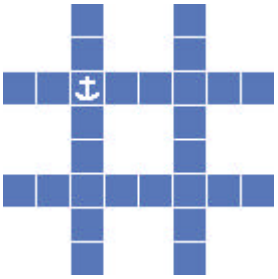
Disposition initiale : l'ancre seule.
Plateau : 6x6 cases.



On retire toutes les grues du jeu (n°29, 30, 31 et 32) et on joue sans le bateau. Seuls les secteurs comportant moins de 4 docks rapportent. Les secteurs de taille 1 rapportent 1 point de victoire, ceux de taille 2 rapportent 2 points de victoire, et ceux de taille 3 rapportent 3 points de victoire.

L'eau est très importante dans ce scénario. Pour empêcher un secteur de 3 docks de marquer des points, il suffit simplement d'ajouter un dock supplémentaire.

Tic Tac Toe *pour 2 joueurs*



Disposition initiale selon le dessin. Le plateau de jeu de 8x8 cases est déjà défini.

On enlève toutes les grues du jeu (n°29, 30, 31 et 32).

Un joueur qui gagne trois secteurs en ligne, horizontalement, verticalement ou en diagonale, gagne la partie.

Les secteurs doivent être complètement terminés et appartenir à un joueur. Si un joueur réalise l'objectif, le jeu cesse immédiatement. Si personne ne parvient à ce résultat, le gagnant est le joueur qui a le plus de secteurs. Il est possible de jouer des canaux, mais il est interdit de créer plusieurs secteurs sur une "case" du Tic Tac Toe.

N'oubliez pas de surveiller l'argent.

Watergames *pour 2 joueurs*



Disposition initiale selon l'image.
Plateau : 6x6 cases.

Tous les secteurs rapportent. Les cartes de dock doivent obligatoirement toucher au moins un canal. Si un joueur ne peut pas placer un dock, faute de case libre à côté de l'eau, il reprend sa carte en main.

N'oubliez pas de placer de l'eau au bon moment.

Vitesse *pour deux joueurs*



Disposition initiale : l'ancre seule.
Plateau : 6x6 cases.

On enlève toutes les grues du jeu (n°29, 30, 31 et 32). La partie est finie dès que le premier secteur est terminé. Le joueur qui a la suprématie sur ce secteur est le vainqueur.

Small is beautiful *pour 2 joueurs*

Disposition initiale normale. Plateau : 8x8 cases.

Seuls les 5 les plus petits secteurs seront comptabilisés. S'il y a plus de cinq secteurs et qu'il faut résoudre une égalité, c'est le secteur le plus éloigné de l'ancre qui est considérée comme le plus petit. On contrôle la distance en prenant pour chaque secteur l'itinéraire le plus court par des cartes orthogonales jusqu'à l' ancre. Si l'égalité persiste, aucun des secteurs ex aequo n'est comptabilisé ; cela peut impliquer que d'autres secteurs soient comptabilisés à la place.

Embargo *pour 2 joueurs*

Chaque joueur reçoit au début de la partie 4 entrepôts de chaque couleur. Ce sont ses réserves personnelles dans lesquelles il doit puiser s'il a besoin de poser des entrepôts. Le reste est retiré du jeu.

Lorsqu'un secteur est terminé, le gagnant place normalement son gardien. Mais ses entrepôts restent sur le secteur. Ils ne sont plus disponibles. Le perdant, par contre, reprend ses entrepôts dans ses réserves. Si un joueur pose un dock pour lequel il n'a plus d'entrepôt correspondant dans ses réserves, il ne peut donc pas placer d'entrepôt. Si les deux joueurs n'ont plus aucun entrepôt en réserve, la partie se termine prématurément. En cas d'égalité sur un secteur, personne ne marque de point et les deux joueurs récupèrent leurs entrepôts. Si un dock est enlevé du fait du bateau, le joueur récupère l'entrepôt dans ses réserves.

Euphrate *pour 2 et 4 joueurs*

Disposition initiale normale. Plateau : 6x6 cases.

On place 1 entrepôt de type différent sur 3 canaux de la croix de départ. Ces entrepôts représentent les cargaisons coulées dans le canal. Lorsqu'un canal qui contient un entrepôt est entouré de tous cotés, horizontalement et verticalement, le joueur qui a mis la dernière carte reçoit en plus l'entrepôt qui était noyé. Il peut placer l'entrepôt sur n'importe lequel de ses centres de distribution, mais dans un secteur qui n'est pas terminé. Si les entrepôts viennent à manquer dans les réserves, vers la fin de la partie, on peut prendre ceux qui sont encore dans le canal.

Je ne veux voir qu'une tête *pour 2 et 4 joueurs*

Disposition initiale normale. Plateau : 7x7 cases.

Les secteurs ne sont comptabilisés que si tous les docks de ce secteur sont en ligne droite.

Une variante de Wolfgang et Brigitte Ditt.

Grande marée *pour 2 joueurs*

Disposition initiale normale. Plateau : 7x7 cases.

Lorsqu'on joue un canal, on peut placer immédiatement un deuxième canal, en payant un florin à la trésorerie. Le deuxième canal ne rapporte cependant aucun florin.

Les secteurs ne comportant qu'un seul dock ne sont pas comptabilisés.

Adaptations "Roue libre" pour 2, 3 et 4 joueurs

Ces variantes plairont à ceux qui souhaitent un jeu plus libre et plus tactique. Moins riches, les joueurs doivent veiller à la faillite. Avec 4 cartes seulement, ils doivent parfaitement planifier leur jeu.

Roue libre *pour 2 ou 4 joueurs*

On joue avec les règles originales du jeu avancé, en tenant compte des modifications suivantes :

1. On ne place au début que l'ancre. Le bateau est placé dessus. Le plateau de jeu est de 7x7 cases.
2. Chaque joueur reçoit un nombre de florins égal au nombre de joueurs.
3. On met les cartes spéciales dans le paquet des canaux. Le tout est battu.
4. Chacun reçoit 2 canaux et 2 docks. La main d'un joueur ne comporte que 4 cartes.
5. On applique la règle spéciale de **libre choix** de la pioche : les joueurs peuvent compléter leurs mains depuis une pioche ou l'autre.
6. On détermine le premier joueur, puis **chacun joue à son tour** et non simultanément. Un tour consiste pour un joueur à jouer une carte, à réaliser les actions qui y sont liées, puis à tirer une nouvelle carte. La partie se déroule dans le sens horaire.
7. Quand un joueur pose une carte avec un florin, les adversaires doivent payer 1 florin. Si un joueur ne peut pas payer, il doit passer à son prochain tour. Il pose son jeu sur la table et met un entrepôt inutilisé dessus pour s'en rappeler.
8. **Un pont ou une inondation peuvent affecter des secteurs déjà terminés**. En conséquence, aucun secteur n'est comptabilisé avant que la partie ne soit finie. Les joueurs peuvent, à titre indicatif, placer des gardiens.
9. La grue ne peut pas être placée contre une carte déjà placée. Elle ne peut être jouée qu'en diagonale par rapport à une carte déjà placée.
10. **La taverne permet de saouler les ouvriers d'un dock** du secteur où elle se trouve. Après avoir placé une taverne, le joueur place une pièce sous n'importe quel dock du secteur concerné. Les ouvriers de ce dock étant ivres, le dock ne travaille plus et ne rentre donc pas en compte. Le propriétaire de la taverne peut changer le dock affecté au début de son tour, avant de jouer une carte. Si le dock affectée est enlevé ou séparé du secteur où se trouve la taverne, les ouvriers redeviennent sobres et on enlève la pièce. Il en est de même si le bateau enlève la taverne.
11. Tous les secteurs sont comptabilisés, à condition de comporter au moins 2 docks.

Roue libre individuelle *pour 3 ou 4 joueurs*

Pour jouer à 3 ou 4, on utilise les règles de la variante **Roue libre** en ajoutant les modifications suivantes :

1. **Chacun joue pour soi** ; il n'y a pas d'équipes.
   Les joueurs se procurent quelques marqueurs colorés qui leur serviront à identifier leurs possessions.
2. On mélange ensemble les deux paquets de docks pour former un pile unique. Les joueurs reçoivent leurs 2 docks initiaux de cette pile et tireront ultérieurement tous dans la même pile. Chaque joueur peut jouer n'importe quel dock. Il place ensuite un marqueur à sa couleur sur le numéro pour marquer sa propriété.
3. Dans cette variante, la valeur relatives des marchandises est modifiée. Maintenant, **l'épice est supérieure au thé et au vin**, et **le thé est supérieur au vin**. (Pour se souvenir facilement, il suffit de se rappeler que l'épice vient des îles lointaines, que le thé, vient de Chine, donc d'un peu moins loin, et que le vin provient de lieux relativement proches : la France et l'Allemagne).
4. Si deux joueurs sont d'accord, ils peuvent **déclarer une alliance** dans un secteur, regroupant alors leurs entrepôts dans un centre de distribution unique. Le centre de l'alliance est comparé aux autres centres de distribution comme il en serait pour un simple joueur. Un joueur ne peut rejoindre ou quitter une alliance qu'avant de jouer sa carte à son tour de jeu. Une alliance ne peut comporter que deux joueurs. Si deux secteurs ou plus se rejoignent, avec pour conséquence qu'un joueur se retrouve soudain allié à plus d'un autre joueur, toutes les alliances impliquant les joueurs concernés sont immédiatement rompues, et on remet les entrepôts sur leurs propres centres de distribution. Les joueurs peuvent former de nouvelles alliances dès leur prochain tour de jeu.
5. À la fin de la partie, les alliances qui remportent un secteur divisent les points gagnés en parts égales, sans oublier les points rapportés par les bureaux de douane. Si le gain n'est pas divisible, le reste va au joueur de l'alliance qui a placé le plus d'entrepôts. En cas d'égalité, le point supplémentaire est perdu.

Règles spéciales

Certaines règles spéciales peuvent être combinées avec les scénarios.
Elles peuvent aussi se jouer avec les règles de base ou avancées.

Vieilles rancunes *pour 2 et 4 joueurs*

Un joueur ou une équipe qui possède une taverne peut décider si le secteur où elle se trouve est comptabilisé ou non. Si les deux tavernes sont dans un même secteur, il est obligatoirement comptabilisé.

Misère *pour 2 et 4 joueurs*

Disposition initiale normale. Plateau : 7x7 cases.

Chaque joueur ne reçoit que trois florins ; le reste est enlevé du jeu. Il n'y a donc que six florins dans le jeu à2, et 12 dans celui à4. Si un joueur n'a plus d'argent, et qu'il n'y en a pas dans la trésorerie, la partie se termine prématurément et l'adversaire gagne.

Il s'agit de la règle préférée de l'auteur.

Justice *pour 2 joueurs*

Chaque joueur choisit ses trois premiers docks, avant de commencer la partie. On bat ensuite les cartes restantes. Les canaux restent tirés au hasard. De plus, quatre docks sont retirés cachés de chaque pile avant de commencer àjouer.

Avec cette règle, la chance est moins importante.

Marins ivres morts *pour 2 et 4 joueurs*

Normalement, un joueur doit annoncer qu'il passe avant de choisir une carte, l'autre joueur peut en profiter pour jouer une carte sans florin.
Pour éviter cela, chacun prend au début, en plus de ses cartes normales, une taverne. Pour passer, on ne le dit plus. A la place, on prépare en secret la taverne qui signifie "je passe". Après avoir retourné la carte, le joueur passe, prend le florin, puis reprend la taverne en main. Au lieu de la taverne on peut utiliser une des cartes spéciales.

Cette règle est de Wolfgang et Brigitte Ditt.

Libre choix *pour 2 et 4 joueurs*

Vous pouvez choisir librement la pile dont vous tirez la carte. Vous devez cependant toujours avoir au moins un dock et un canal en main.

Choix de la marchandise *pour 2 et 4 joueurs*

Lorsqu'on pose un dock qui montre 2 ou 3 marchandises, il faut décider laquelle de ces 2 ou marchandises on choisit. Seul l'entrepôt correspondant sera posé sur la carte.

Blocus *Pour 2 et 4 joueurs*

Le bateau reçoit une fonction supplémentaire, en plus d'enlever des docks. Il est maintenant interdit de placer une carte qui avoisinerait directement le bateau, par un coté. Si àcause du ba teau, aucun joueur ne peut plus placer de carte lors d'un tour, la partie se termine prématurément.

Premier choix *pour 2 et 4 joueurs*

En payant 2 pièces de monnaie, on peut choisir un dock dans la pile. Il est interdit de changer à cette occasion l'ordre des cartes.

Choix d'inondation *pour 2 et 4 joueurs*

La carte d'inondation peut être employée de deux façons. Au lieu de l'utiliser comme énoncé dans les règles normales, on peut choisir de l'utiliser pour jouer deux cartes d'eau. Après quoi, elle est défaussée et le joueur tire deux nouvelles cartes d'eau.

Corruption *pour 2 et 4 joueurs*

La taverne est une sorte de joker. On ne peut pas la placer pour terminer un secteur.
Après avoir posé la taverne :

Corruption 1 : le joueur peut ajouter, sur une carte ne montrant qu'une marchandise dans le secteur de la taverne, un entrepôt de même type.

Corruption 2 : le joueur peut ajouter, sur deux docks ne présentant qu'une seule marchandise, deux entrepôts du même type. Ces deux docks, ainsi que la taverne, ne doivent pas être dans le même secteur.

Corruption 1 et 2 sont de Godwin Solcher.

Point final *pour 2 joueurs*

Le dernier secteur terminé rapporte 2 points.

Sprint final *pour 2 et 4 joueurs*

Si un joueur ne peut plus tirer que des cartes d'eau, la partie finit immédiatement. Les cases encore libres sont remplies avec des cartes d'eau. Si la carte spéciale "douane" a été jouée lors du dernier tour, elle n'est pas prise en compte.

Contrebande *pour 2 joueurs*

Chaque joueur peut placer, une fois dans la partie, une carte cachée de sa main. Cette carte peut être un canal ou un dock avec marchandise. Elle n'est révélée qu'àla fin de la partie. Un secteur qui contiendrait une telle carte ne sera comptabilisé qu'àla fin, après avoir retourné la carte.

Protection *pour 2 et 4 joueurs*

La taverne protège du bateau, les docks du même secteur montrant un bateau. La protection n'agit que pour les docks du propriétaire de la taverne et du même secteur.

Une règle de Robert Voetter

Variantes avec les cartes spéciales

Achat de cartes spéciales *pour 2 joueurs*

Les 6 cartes spéciales sont brouillées et placées faces cachées en une pile. Avant chaque tour, un joueur peut acheter des cartes spéciales pour un coût de deux pièces de monnaie. Si les deux joueurs veulent acheter et qu'il ne reste pas assez de cartes spéciales, le joueur qui montre la carte de numéro le plus élevé achète en premier.

Pont et inondation *pour 2 joueurs*

Disposition initiale normale.
Plateau de jeu : 7x7 cases.

Chaque joueur prend en main au début de la partie 1 pont et 1 inondation, en plus de ses cartes. Rouge prend l'inondation 90 et le pont 92. Noir prend le pont 91 et l'inondation 93.

Crue exceptionnelle *pour 2 joueurs*

Chaque joueur reçoit une carte d'inondation en plus des cartes normales en main au début de la partie. Lorsqu'il la joue, les cases libres avoisinant cette inondation, horizontalement et verticalement, sont remplies avec des cartes d'eau, prises dans la pile de pioche.

KONTOR
l'entrepôt d'exportation

Extension pour 2 joueurs © 2000 Michael Schacht
Illustrations par Franz Vohwinkel

Contenu

2 planches représentant des entrepôts d'exportation.



Fabrication

Kontor – l'entrepôt d'exportation est la première extension de Kontor. Pour y jouer, il faut imprimer deux fois la carte jointe. Vous obtenez ainsi les entrepôts de l'un et l'autre joueur.

Préparation

On place les deux cartes dos àdos àcoté du plateau de jeu, entre les joueurs. Chaque cercle avec une marchandise représente l'entrepôt d'exportation pour la marchandise indiquée.

Déroulement de la partie

On applique les règles habituelles, avec les modifications suivantes :

Lorsqu'un joueur place un dock dans un secteur, il peut agir de deux façons au choix :

- Soit, comme d'habitude, placer tous les entrepôts correspondants dans le centre de distribution de ce secteur,
- Soit mettre dans l'entrepôt d'exportation un des entrepôts correspondant aux marchandises de la carte. Si la carte indique plusieurs marchandises, un seul entrepôt peut être posé àl'exportation. Les autres marchandises sont placées comme auparavant sur le centre de distribution.

Si un dock est enlevé par le bateau, et que le joueur concerné n'a aucun entrepôt correspondant au dock retiré dans le secteur, il doit alors prendre l'entrepôt dans son entrepôt d'exportation. C'est le seul cas où il est autorisé àretirer un entrepôt qu'il avait placé àl'exportation.

Marque

A la fin de la partie, on compare combien chacun possède d'entrepôts sur l'entrepôt d'exportation. Cette comparaison se fait par type de marchandise. Chaque joueur reçoit respectivement un point de victoire pour chaque majorité dans un type de marchandise. En cas d'égalité, aucun point n'est attribué pour la marchandise concernée.

Cette variante peut être combinée avec d'autres variantes.

Crédits

Auteur : Michael Schacht
Illustrations originales : Franz Vohwinkel
© 2000 Simba Toys
Traduction française : François Haffner

KONTOR
CARTES D'ÉVÉNEMENTS

Extension pour 2 joueurs © 2001 Michael Schacht
Illustrations par Franz Vohwinkel

Contenu

10 cartes d'événement.

Ces 10 événements historiques apportent des surprises désagréables ou agréables dans le vieux port d'Amsterdam.



Fabrication

Kontor – cartes d'événements est la deuxième extension parue dans la série "Spiele aus Timbuktu". Pour y jouer, il ne suffit pas de détacher des cartons, comme on a l'habitude de le faire, mais il faut bricoler un peu. Un peu de colle, une paire de ciseaux, et le tour est joué ! Le jeu a fait l'objet d'une édition limitée à 600 exemplaires, à l'occasion du Salon de Nuremberg en 2001.

Préparation

Pour jouer avec l'extension, il faut tout d'abord découper les cartes selon les lignes.

Au début de la partie, les cartes d'événement sont mélangées et placées en une pile cachée.

Pendant la partie, on applique les règles habituelles pour 2 joueurs, en considérant les modifications suivantes. Lorsqu'un secteur est terminé, on procède comme d'habitude à son estimation . On retourne ensuite la carte d'événement supérieure de la pile, avant de commencer le tour suivant. L'événement décrit est accompli, à moins que ce ne soit impossible.

Cette variante peut être combinée avec d'autres variantes.

Les cartes

Vous pouvez imprimer les cartes qui se trouvent dans un document joint. Voici le détail des cartes :

1. **Mariage**
   Chacun peut choisir une carte de sa pile de docks, sans en changer l'ordre. Rejeter ensuite un dock sous la pile.
2. **Désordres**
   Chacun remet tous ses docks sous la pile et en tire trois nouveaux du dessus.
3. **Conjuration**
   Le joueur le plus riche passe son prochain tour. En cas d'égalité, personne ne passe.
4. **Ouragan**
   Chacun perd tout son argent sauf une pièce. Dur, sauf si vous n'avez qu'une pièce.
5. **Grève**
   Un joueur qui a déjà posé sa taverne reçoit une pièce supplémentaire de la trésorerie.
6. **Incendie**
   Les grues posées retournent sous la pile de leur propriétaire, sauf si elles se trouvent dans un secteur terminé.
7. **Jours dorés**
   Le joueur le plus riche actuellement reçoit un point de victoire supplémentaire.
8. **Lutte d'influence**
   Chacun doit montrer les cartes qu'il a en main.
9. **Blocus maritime**
   A partir de maintenant, la valeur relative des marchandises est modifiée. (la carte reste visible)
10. **Inondation**
    Chacun peut échanger un de ses entrepôts contre un des réserves d'une autre couleur, mais pas dans le même secteur, ni dans un secteur terminé.

Crédits

Auteur : Michael Schacht
Illustrations originales : Franz Vohwinkel
Edition limitée Spiele aus Timbuktu © 2001 Michael Schacht
Traduction française : François Haffner