



navires. Quand un navire est chargé avec des marchandises, le navire doit être alloué à un port. Chaque joueur doit allouer ses trois navires dans trois ports différents, et une fois alloué, un navire ne peut plus être réalloué durant la manche. Ensuite, le joueur qui a acheté les tuiles joue le tour suivant, il révèle des tuiles et donne un prix...

La manche se termine quand l'un des joueurs a chargé tous ses navires ou quand il n'y a plus de tuiles marchandises.

Cas spéciaux:

Un joueur ne peut révéler plus de tuiles qu'il ne peut charger sur l'un de ses navires. Un joueur qui achète un lot de tuiles doit placer toutes ces tuiles sur l'un (le même) de ses navires; il ne peut les répartir sur différents navires. Autrement, un joueur peut décider de défausser le lot entier de tuiles qu'il a acheté sans les charger. Un joueur peut proposer un prix de 0, ce qui permet à son adversaire de prendre les tuiles gratuitement, pour les charger ou les défausser. Si un joueur n'a plus assez d'argent, il peut prendre un crédit à la banque. Ces crédits doivent être enregistrés et remboursés à la banque, sans intérêts, à la fin du jeu. L'effet de cette règle est qu'un joueur a de l'argent sans limite. Cela assure qu'un joueur qui prend la tête pour l'argent ne peut surenchérir sur l'autre joueur qui serait temporairement à cours d'argent.

Exemple: Le joueur Medici tire et place deux tuiles, il offre un prix de 7. Le joueur Strozzi décline l'offre. Donc, le joueur Medici paye 7 à la banque et charge les deux tuiles sur l'un de ses navires, et l'alloue à un port (si il n'a pas déjà été alloué par un achat et chargement précédent de tuiles).

Décompte d'une manche

A la fin de chaque manche, les joueurs comparent la valeur totale de leurs tuiles marchandises dans les navires qu'ils ont alloués dans le même port. Le joueur avec le plus grand total reçoit la somme de 20 pour ce port. Les égalités ne payent pas.

Ensuite, dans chaque port, les joueurs déplacent les marqueurs de monopole d'une case dans leur direction pour chaque tuile marchandise correspondante qu'ils ont dans leur navire dans ce port. Les joueurs déplacent le marqueur de deux cases pour les tuiles de valeur 0. Les tuiles marchandises qui n'ont pas de piste de monopole dans le port et les tuiles en or n'affectent pas les marqueurs de monopole.

Après avoir ajuster tous les marqueurs de monopole, les joueurs reçoivent la somme de 10 pour chaque marqueur de monopole de leur côté du port. Les égalités ne payent pas. Si un marqueur de monopole est sur une case indiquant un bonus de 10 ou de 20, le joueur reçoit en plus cette somme bonus.

Exemple: Le joueur Medici gagne la comparaison des navires dans deux ports et reçoit la somme de 40. Le port du milieu est à égalité. Le joueur Medici a quatre marqueurs de monopole de son côté et reçoit la somme de 40. Le joueur Strozzi a 3 marqueurs de monopoles de son côté et l'un d'eux rapporte un bonus de 20, ce qui fait en tout 50.

Jouer les manches suivantes

Après avoir fait le décompte d'une manche, toutes les tuiles marchandises sont remélangées dans le sac. Les marqueurs de monopole ne sont pas remis à zéro. Les joueurs reprennent leurs bateaux des ports - ils pourront les allouer sur les mêmes ou des ports différents lors de la manche suivante. Le joueur Strozzi joue le premier tour de la seconde et troisième manche.

Gagner la partie

Le jeu se termine après trois manches. Le joueur avec le plus d'argent gagne. En cas d'égalité, les joueurs se réconcilie grâce à leur victoire partagée.

Merci! Reiner Knizia souhaite remercier Sebastian Bleasdale pour sa contribution significative au développement de ce jeu.

Rio Grande Games

<http://www.riograndegames.com>

Traduction par LudiGaume - <http://www.ludigaume.net>
pour Ludibay - <http://www.ludibay.net>



Contenu

- 3 ports
- 6 navires marchands
- 26 tuiles marchandises
- 8 marqueurs en bois (marqueurs de monopole)
- 48 pièces (12x1, 6x5, 12x10, 18x50)
- un sac en tissu
- la règle du jeu

Mise en place

- Placez les 3 ports entre les joueurs
Chaque port montre deux ou trois pistes de monopole pour différents types de marchandises.



- Placez un marqueur de monopole au centre de chaque piste de monopole.
- Chaque joueur choisit trois navires d'une couleur, bleu pour les Medici et rouge pour les Strozzi. Les trois navires ont une capacité de chargement de 3, 4 ou 5 tuiles.
- Chaque joueur reçoit une valeur totale de 300 en pièces. Placez les pièces restantes sur le côté comme banque.
- Mélangez les tuiles marchandises dans le sac. Il y a quatre types de marchandises, chacune avec six tuiles de valeur 0, 1, 2, 3 et deux 4. De plus, il y a également deux tuiles marchandises en or de valeur 5.

Aperçu du jeu

Le jeu se déroule en trois manches. Lors de chaque manche les joueurs achètent des marchandises et les chargent dans leurs navires dans les ports. Après chaque manche, les joueurs reçoivent de l'argent pour les navires avec la cargaison de plus grande valeur et pour les monopoles dans les quatre types de marchandises.

Déroulement d'une manche

Le joueur Medici joue le premier tour de la première manche. Il tire une marchandise du sac et la place face visible sur la table. Il doit décider ensuite de tirer une seconde tuile marchandise voir une troisième. Après, le joueur offre un prix pour le lot de tuiles révélées. Son adversaire doit décider si il veut acheter les tuiles marchandises pour ce prix, sinon le joueur lui-même doit les acheter à ce prix. Le joueur qui achète les tuiles paye le prix à la banque et les charge sur l'un (le même) de ses