

THE SPEICHERSTADT

Stefan Feld

APERÇU

Vous êtes à la tête d'une grande maison de commerce dans le quartier des entrepôts d'Hamburg, le Speicherstadt. En utilisant un système d'enchères et d'achats, vous achetez des cartes de commerce. Ces cartes vous donnent, par exemple, des navires chargés de caisses, que vous apportez à vos contractants, ou des pompiers pour vous protéger des incendies. Vous collectez des points pour vos activités. A la fin de la partie, le joueur avec le plus de points remporte la partie.

COMPOSANTS



1 plateau de jeu



5 cartes Marché
(5 couleurs)



1 pièce en métal



54 cartes Commerce

- 12 x Hiver (A)
- 13 x Printemps (B)
- 13 x Eté (C)
- 15 x Automne (D)
- 1 x 4ème Incendie (E)



25 pièces



20 Ouvriers
(4 dans 5 couleurs)



45 cubes Marchandise

- 9 x Café (brun)
- 9 x Thé (vert)
- 9 x Safran (jaune)
- 9 x Caoutchouc (blanc)
- 9 x Tapis (rouge)



1 sac

MISE EN PLACE

Tout d'abord, découpez le **Guide Rapide** (pages A/B) de ces règles. Suivez la **Mise en Place** décrite sur la page A. Après cela, continuez à lire à partir d'ici si vous souhaitez connaître tout sur les règles avant de commencer à jouer, ou prenez connaissance du jeu via l'**Introduction Rapide** de la page B si vous souhaitez commencer à jouer immédiatement.

SÉQUENCE DE JEU

Le jeu se déroule en plusieurs **manches**. Chacune d'elles comprend **5 phases**:

- 1) Approvisionnement
- 2) Demande
- 3) Achat
- 4) Expédition
- 5) Revenu

1) Approvisionnement

Lors de cette phase, vous déterminez les **cartes Commerce** qui sont disponibles pour la manche courante. Pour ce faire, prenez les cartes du dessus de la **pile** (en fonction du nombre de joueurs) et placez-les en ligne **face visible**, de la gauche vers la droite sur les **cases Eau** du Speicherstadt:

- 2 joueurs: 3 cartes
- 3 joueurs: 4 cartes
- 4 joueurs: 5 cartes
- 5 joueurs: 6 cartes

Si vous révélez un ou plusieurs **navires**, pour chacun d'eux, tirez **au hasard** du sac, **3 cubes Marchandise** et placez-les sur le navire.

2) Demande

Durant cette phase, vous déterminez le niveau de la demande pour les cartes Commerce disponibles. Le joueur avec la **pièce en métal** est le premier joueur et commence. Dans le **sens horaire**, choisissez **1 carte** en plaçant **1 ouvrier** de votre couleur au-dessus de cette carte. Placez votre ouvrier sur **la case du bâtiment la plus basse et inoccupée**. Quand tous les joueurs ont placé 1 ouvrier, répétez l'opération jusqu'à ce que tous aient placé leurs 3 ouvriers.

Vous pouvez **choisir** librement les cartes pour chaque ouvrier. Dans le cas où il y a déjà un ouvrier placé au-dessus de la carte que vous avez choisi, placez simplement votre ouvrier sur la case inoccupée suivante. Vous devez placer tous vos ouvriers. Cependant, vous pouvez placer plus d'un ouvrier au-dessus d'une même carte. Si les 8 cases d'un bâtiment d'une carte sont occupées par des ouvriers, vous ne pouvez plus y placer d'ouvrier.

De cette façon, peu à peu, des lignes d'ouvriers se forment au-dessus des cartes. Il est également possible qu'il n'y ait pas de demande pour une carte et que personne n'ait placé d'ouvrier au-dessus.

Cette phase se termine dès que tous les joueurs ont posé **leurs 3 ouvriers**.

Pour un exemple voir la page B de l'Introduction Rapide.

3) Achat

Maintenant, réalisez l'achat de chaque carte **individuellement**, de la gauche vers la droite. La procédure est la même pour chaque carte.

Le joueur dont l'ouvrier est directement au-dessus de la carte (qui est **le plus bas** de la ligne) décide d'abord s'il veut ou pas acheter la carte. S'il l'achète, il paye autant de pièces à la réserve que le nombre total d'**ouvriers** au-dessus de la carte. (Vous ne pouvez pas payer avec la pièce en métal.) Le joueur prend ensuite la carte et la place devant lui.

A partir de maintenant, le joueur peut utiliser la fonction de la carte. Tous les ouvriers dans la ligne au-dessus de la carte sont rendus à leur propriétaire.

Si le joueur **ne veut pas** ou **ne peut pas** payer la carte, il reprend son ouvrier. Maintenant, le joueur dont l'ouvrier est le suivant de la ligne peut acheter la carte. Le prix a baissé d'une pièce, depuis qu'il y a un ouvrier de moins au-dessus de la carte. Si ce joueur ne veut pas acheter la carte, c'est ensuite au joueur suivant, et ainsi de suite.

Donc, la carte est proposée à tous les joueurs qui ont placé des ouvriers au-dessus de la carte jusqu'à ce que l'un d'eux l'achète. Si personne ne veut l'acheter, placez-la sur la défause. Faites de même s'il n'y a pas d'ouvrier au-dessus de la carte. Ensuite, passez à la carte suivante.

Pour un exemple voir la page B de l'Introduction Rapide.

4) Expédition

Cette phase survient pour la première fois lors du Printemps (B), dès que le premier navire a été acheté. Vous vendez **les cubes Marchandise**, ou vous les placez sur les différentes **cartes Commerce** ou sur votre **Marché**.

Le premier joueur commence, les autres suivent dans le sens horaire. (Pour accélérer le rythme, vous pouvez tous le faire en même temps.)

Attention: vous ne pouvez pas commercer ou échanger entre vous - ni des pièces ni des marchandises ni des cartes Commerce!

Vous pouvez utiliser les cartes suivantes durant cette phase:

Navire

Si vous avez acheté un ou plusieurs **navires** lors de cette manche, vous **avez besoin** de les décharger. Retirez **toutes** les marchandises des navires. Vous pouvez maintenant choisir quoi faire avec **chaque** cube Marchandise:

- Le placer sur un **contrat**.
- Le vendre à un **marchand**.
- Le garder dans votre **entrepôt**.
- Le convertir, le vendre ou le conserver dans votre **marché**.

A la fin de chaque expédition, aucun cube Marchandise ne peut rester sur un navire. Tout cube Marchandise inutilisé est perdu. Placez le dans la **réserve** des Marchandises (ou formez une réserve s'il n'y en a pas encore): **ne les remettez pas** dans le sac!

Contrat

Vous pouvez placer n'importe quel nombre de cubes Marchandise de vos **navires**, de votre **entrepôt**, ou de votre **marché** sur une ou plusieurs **cartes Contrat**. Le **type de marchandise** doit correspondre à la carte Contrat. Par exemple, vous pouvez placer un cube brun sur un symbole café ou un cube blanc sur un symbole caoutchouc. Vous pouvez placer une seule marchandise sur un contrat, et le compléter en plusieurs étapes. Vous ne pouvez pas retirer les cubes Marchandise qui ont déjà été placés sur des contrats.

Marchand

Vous pouvez vendre n'importe quel nombre de cubes Marchandise de vos **navires**, de votre **entrepôt**, ou de votre **marché** à un ou plusieurs marchands. Il y a 5 marchands différents:

- **Torréfacteur de café**
- **Dégustateur de thé**
- **Marchand d'épice**
- **Marchand de tissu**
- **Vulcaniseur**

Chaque marchand paye **1 pièce par cube Marchandise** du **type de marchandise** illustré sur sa carte. Par exemple, le dégustateur de thé paye 1 pièce pour chaque cube Marchandise vert. Prenez la pièce de la réserve. Placez les marchandises vendues dans la **réserve**, **ne les remettez pas** dans le sac!

Entrepôt

Pendant l'expédition vous pouvez placer des cubes Marchandise dans votre **entrepôt** ou les retirer de votre entrepôt. Ici, vous pouvez **conserver** des cubes Marchandise pour les utiliser dans des manches suivantes ou pour gagner des points en fin de partie. Cependant, il ne peut pas y avoir **plus de 4 cubes** dans un entrepôt.

Marché

Vous pouvez utiliser le **marché** de différentes manières durant l'expédition:

- **Convertir:** Placez **3 cubes Marchandise** de votre choix sur la réserve et prenez **1 autre cube Marchandise** de votre choix de la réserve.

Note: Vous ne devez pas tirer des cubes Marchandise du sac ni en remettre dans le sac!

- **Vendre:** Placez **2 cubes Marchandise** de votre choix dans la réserve et prenez **1 pièce** de la réserve.
- **Conserver:** Vous ne pouvez pas garder **plus d'un cube Marchandise** sur votre marché afin de l'utiliser plus tard.



Exemple: Bleu achète 2 navires lors de cette manche et à besoin de les décharger. Il place 1 caoutchouc et 1 thé sur son contrat de droite. Il peut placer le tissu sur le contrat de gauche; ce qui compléterait le contrat et lui rapporterait 5 points à la fin de la partie. Mais Bleu décide de placer le tissu sur son marché, pour le garder pour plus tard comme le tissu peut également servir pour compléter l'autre contrat qui pourrait lui rapporter 11 points.

Bleu peut convertir au marché les 3 cubes Marchandises caoutchouc, thé et safran en 1 café et compléter son contrat de droite avec. Mais Bleu est confiant sur le fait d'avoir du café plus tard. Il préfère avoir un peu plus de pièces pour la manche suivante. Ainsi, Bleu vend le thé au dégustateur de thé et reçoit 1 pièce de la réserve. Il vend son caoutchouc et son safran au marché et reçoit 1 pièce de plus de la réserve.



Ces deux navires sont déchargés et Bleu ne souhaite plus faire d'action durant cette manche.

5) Revenu

Chaque joueur reçoit **1 pièce**. Les joueurs qui n'ont pas acheté de carte Commerce durant cette manche reçoivent 1 pièce **supplémentaire**. Après cela, le Premier Joueur donne la **pièce en métal** au joueur à sa gauche.

Dans les rares cas où il n'y a plus assez de pièces dans la réserve durant la phase de revenu, prenez des éléments extérieurs au jeu tel de vraies pièces ou des dés.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'en phase 1) Approvisionnement, la seule carte restante dans la pile après le tirage des cartes Commerce est la carte 4ème Incendie (E), votre dernière manche a débuté. Procédez comme d'habitude. Après cela, traitez la dernière carte de la pile, le 4ème Incendie (voir page 5, «Incendie»). Après cela, la partie est terminée.

Attention: Parfois, il peut arriver que la carte 3ème Incendie (D) est la dernière carte de l'Automne et est juste au-dessus de la carte 4ème Incendie (E). Dans ce cas, la manche se termine après avoir révélé et traité le 3ème Incendie, mais traitez le 4ème Incendie immédiatement. Après cela, la partie se termine.

Maintenant, décomptez tous les points que vous avez collecté. Utilisez la piste de scores du plateau de jeu pour indiquer vos points. Le joueur avec le plus grand score gagne. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de pièces gagne.

A PROPOS

Auteur: Stefan Feld

Illustrations: Michael Menzel et Harald Lieske

© 2010 eggertspiele GmbH & Co KG



Traduction française - v 1.1



LudiGame
<http://www.ludigaume.net>

CARTES COMMERCE

Nous allons expliquer les différentes fonctions des cartes Commerce (dans l'ordre alphabétique) et le marché. Chaque carte peut seulement être utilisée par le joueur qui l'a achetée.

Les chiffres sous les illustrations indiquent le nombre de fois qu'apparaît la carte en tout et combien de fois durant les 4 saisons (A/B/C/D). Entre [], le nom de la carte en [Anglais / Allemand].

Banque

[Bank / Bank]



1: 0/0/1/0

Le propriétaire de la banque reçoit **1 pièce supplémentaire** lors de la phase 5) Revenu. De cette façon, vous recevez 2 pièces si vous avez au moins acheté une carte Commerce lors de cette manche, et 3 pièces si vous n'avez pas acheté de carte lors de cette manche.

Comptoir

[Counting Office / Kontor]



4: 1/1/0/2

A la fin de la partie, vous recevrez des points pour vos Comptoirs, comme suit:

- 2 points si vous possédez 1 Comptoir,
- 5 points si vous possédez 2 Comptoirs,
- 9 points si vous possédez 3 Comptoirs,
- 14 points si vous possédez les 4 Comptoirs.

Contrat

[Contract / Auftrag]



10: 3/3/4/0

Durant la partie, vous devrez fournir vos **contrats** avec des **cubes Marchandise** car cela rapporte des points.

Les contrats ont trois tailles différentes:

- petits contrats: **2 marchandises** pour **5 points**
- contrats moyens: **3 marchandises** pour **8 points**
- contrats larges: **4 marchandises** pour **11 points**.

Durant la phase 4) Expédition vous pouvez placer autant de cubes Marchandise des **navires**, de l'**entrepôt**, ou du **marché** sur une ou plusieurs cartes Contrat. Le **type** de marchandise du cube et de la carte Contrat doivent correspondre. Par exemple, vous pouvez seulement placer un cube brun sur un symbole café ou un cube blanc sur un symbole caoutchouc. Vous pouvez placer un seul cube Marchandise sur un contrat, et le compléter en plusieurs étapes. Vous ne pouvez pas retirer des cubes Marchandise que vous avez déjà placé sur vos contrats.

A la **fin de la partie**, vous recevez le nombre de points (5/8/11) indiqué sur le contrat, mais seulement si **tous les cubes Marchandise** requis ont été placés dessus. Il n'y a aucun point pour les contrats incomplets.

Chambre du Commerce

[Chamber of Commerce / Handelskammer]



1: 0/0/0/1

A la **fin de la partie**, vous recevrez **1 point pour chaque pièce** que vous possédez. (Vous ne devez pas rendre les pièces.)

Dégustateur de Thé

[Tea Taster / Teeverkoster]



1: 1/0/0/0

Lors de la phase 4) Expédition, vous pouvez vendre n'importe quel nombre de **cubes Marchandise verts** (thé) au **dégustateur de thé**. Pour chaque cube de thé vendu prenez 1 pièce de la réserve. Placez les cubes de thé vendus dans la **réserve**, **ne les remettez pas** dans le sac!

A la **fin de la partie**, vous recevrez **1 point** pour le dégustateur de thé.

Eglise des bateliers

[Boatmen Church / Flussschifferkirche]



1: 0/0/0/1

A la **fin de la partie**, vous recevrez **3 points** pour l'Eglise des Bateliers.

Entrepôt

[Warehouse / Lager]



1: 1/0/0/0

Lors de la phase 4) Expédition, vous pouvez placer des cubes Marchandise dans votre **entrepôt** ou les retirer de votre entrepôt. Ici, vous pouvez **conserver** vos cubes Marchandise pour les utiliser lors des manches suivantes ou pour gagner des **points** en fin de partie. Cependant, il ne peut pas y avoir **plus de 4 cubes Marchandise** dans un entrepôt.

A la **fin de la partie**, vous recevrez **1 point pour chaque cube Marchandise** dans votre entrepôt.

Incendie

[Fire / Brand]



Il y a **4 cartes Incendie**. Aussitôt que vous révélez un incendie durant la phase 1) Approvisionnement, arrêtez immédiatement le jeu. Chaque joueur additionne la **valeur** de ses **pompier**s. Le joueur avec la **plus grande** somme reçoit immédiatement autant de **points de bonus** qu'indiqué sur la carte Incendie. Le joueur avec la **plus petite** somme reçoit immédiatement autant de **points négatifs**. Utilisez la piste des scores pour indiquer les points.

4: 0/1/1/1/
fin du jeu

En cas **d'égalité**, chaque joueur reçoit les points positifs ou négatifs. Dans les rares cas où tous les joueurs ont la même somme, personne ne reçoit de point (positif ou négatif).

Après avoir traité la carte Incendie, **défaussez-la**. Révélez une nouvelle carte Commerce pour remplacer l'Incendie et remplir les cases Eau. Poursuivez la partie.

Marchand de Tissu

[Carpet Trader / Teppichhändler]



Lors de la phase 4) Expédition, vous pouvez vendre n'importe quel nombre de **cubes Marchandise rouges** (tissu) au **marchand de tissu**. Pour chaque cube de tissu vendu prenez 1 pièce de la réserve. Placez les cubes de tissu vendus dans la **réserve**, **ne les remettez pas** dans le sac!

1: 1/0/0/0

A la **fin de la partie**, vous recevrez **1 point** pour le marchand de tissu.

Marchand d'Épices

[Spice Trader / Gewürzhändler]



Lors de la phase 4) Expédition, vous pouvez vendre n'importe quel nombre de **cubes Marchandise jaunes** (safran) au **marchand d'épices**. Pour chaque cube d'épices vendu prenez 1 pièce de la réserve. Placez les cubes d'épices vendus dans la **réserve**, **ne les remettez pas** dans le sac!

1: 1/0/0/0

A la **fin de la partie**, vous recevrez **1 point** pour le marchand d'épices.

Marché

[Marché / Markthalle]



Durant la mise en place du jeu, chaque joueur reçoit 1 marché. Durant la phase 4) Expédition, vous pouvez l'utiliser de différentes manières:

- **Convertir:** Placez **3 cubes Marchandise** de votre choix sur la réserve et prenez **1 autre cube Marchandise** de votre choix de la réserve.
- **Vendre:** Placez **2 cubes Marchandise** de votre choix dans la réserve et prenez **1 pièce** de la réserve.
- **Conserver:** Vous ne pouvez pas garder **plus d'un cube Marchandise** sur votre marché afin de l'utiliser plus tard.

Navire

[Ship / Schiff]



15: 0/5/5/5

Dès que vous révélez un navire durant la phase 1) Approvisionnement tirez au hasard pour chaque navire **3 cubes Marchandise** du sac et placez-les sur la carte Navire. Si vous achetez un **navire**, vous devez les décharger lors de la même manche. Retirez **tous** les cubes Marchandise du navire. Vous devez choisir quoi faire avec chaque cube:

- Le placer sur un **contrat**.
- Le vendre à un **marchand**.
- Le garder dans votre **entrepôt**.
- Le convertir, le vendre ou le conserver dans votre **marché**.

A la fin de chaque expédition, aucun cube Marchandise ne peut rester sur un navire. Tout cube Marchandise inutilisé est perdu. Placez le dans la **réserve** des Marchandises, **ne les remettez pas** dans le sac!

Pompier

[Fireman / Feuerwehrmann]



10: 2/3/2/3

Le **pompier** vous protège contre les **4 incendies** qui se déclareront durant la partie. Chaque pompier a une valeur entre 1 et 5. Lors d'un incendie, la **somme** des valeurs de vos pompiers déterminera si vous recevez des points de bonus ou des points négatifs.

Port

[Port / Hafen]



1: 0/0/0/1

A la **fin de la partie**, le port vous rapportera **1 point pour chaque navire** en votre possession.

Saint Michel

[St. Michaelis / St. Michaelis]



1: 0/0/0/1

A la **fin de la partie**, vous recevrez **4 points** pour l'église Saint-Michel.

Torréfacteur de Café

[Coffee Roaster / Kaffeeröster]



1: 1/0/0/0

Lors de la phase 4) Expédition, vous pouvez vendre n'importe quel nombre de **cubes Marchandise bruns** (café) au **torréfacteur de café**. Pour chaque cube de café vendu prenez 1 pièce de la réserve. Placez les cubes de café vendus dans la **réserve**, **ne les remettez pas** dans le sac!

A la **fin de la partie**, vous recevrez **1 point** pour le torréfacteur de café.

Vulcaniseur

[Vulcanizer / Vulkaniseur]



1: 1/0/0/0

Lors de la phase 4) Expédition, vous pouvez vendre n'importe quel nombre de **cubes Marchandise blancs** (caoutchouc) au **vulcaniseur**. Pour chaque cube de caoutchouc vendu prenez 1 pièce de la réserve. Placez les cubes de caoutchouc vendus dans la **réserve**, **ne les remettez pas** dans le sac!

A la **fin de la partie**, vous recevrez **1 point** pour le vulcaniseur.

APERÇU DES CARTES COMMERCE



MISE EN PLACE

1.
D'abord, placez le **plateau de jeu** au centre de l'aire de jeu. Il montre une partie du quartier des entrepôts d'Hamburg, le Speicherstadt, et inclus des cases Eau et Bâtiment, et aussi une piste des scores.

2.
Placez les 45 **cubes** **Marchandise** dans le sac et placez-le près du plateau de jeu.

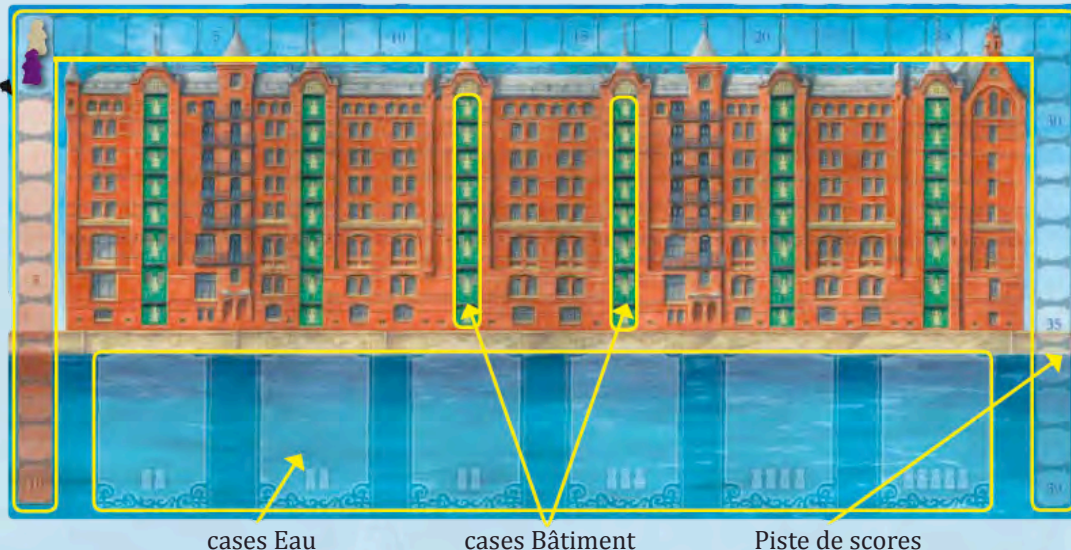
3.
Faites une réserve avec toutes les pièces près du plateau de jeu.

4.
Chaque joueur reçoit 5 **pièces** de la réserve et les place devant lui.

5.
Chaque joueur choisit une couleur et place 1 **ouvrier** de cette couleur sur la case 0 de la piste des scores.



6.
Les 3 **ouvriers** restants de sa couleur sont placés devant le joueur.



7.
Chaque joueur reçoit le **marché** de sa couleur.



9.
Suivant le nombre de joueurs, retirez les cartes Commerce de l'Automne (D) suivantes de la pile et remettez-les dans la boîte. Vous n'en aurez pas besoin.

- **2 joueurs:** port / pompier de valeur 3
- **3 joueurs:** église des bateliers / pompier de valeur 3
- **4 joueurs:** aucune
- **5 joueurs:** église des bateliers / pompier de valeur 3

8.
Triez les cartes Commerce suivant leur dos:

- Hiver (A)
- Printemps (B)
- Été (C)
- Automne (D)
- 4ème Incendie (E)



10.
Prenez les 4 piles de cartes Commerce (1 par saison) et mélangez-les séparément. Ensuite, faites une pile de cartes Commerce comme suit: d'abord placez la carte 4ème Incendie (E). Sur celle-ci placez les cartes Automne (D), sur celles-ci placez les cartes Été (C), puis les cartes Printemps (B) et enfin les cartes Hiver (A). Toutes les cartes sont face cachée.

Placez la pile près du plateau de jeu avec un peu de place pour la défausse.



11.
Le joueur qui a visité récemment Hamburg devient le premier joueur et reçoit la **pièce en métal**.



ETAPES SUIVANTES

Maintenant, vous avez deux options pour apprendre le jeu:

Introduction rapide: Si vous souhaitez débiter la partie aussi vite que possible, continuez à lire l'introduction rapide au dos de cette page. Elle est faite pour vous permettre de commencer rapidement sans devoir lire toute la règle. De cette façon, vous pourrez découvrir les différentes cartes Commerce durant la partie.

Règles: Peut-être êtes-vous curieux de connaître ce qu'il vous attend et à quoi ressemblent les différentes cartes Commerce avant votre première partie? Dans ce cas, mettez cette feuille à part et lisez les règles à partir du chapitre «Séquence de Jeu». Vous allez y trouver toutes les règles et le détail de toutes les cartes Commerce.

Séquence de jeu

Le jeu se déroule en plusieurs **manches**. Chacune d'elles comprend **5 phases**:

- 1) Approvisionnement
- 2) Demande
- 3) Achat
- 4) Expédition
- 5) Revenu

1) Approvisionnement

Prenez les premières cartes Commerce de la pile et placez-les face visible, de la gauche vers la droite, sur les cases Eau du plateau de jeu. Révélez 1 carte de plus que le nombre de joueurs.

Chaque carte indique son nom. Seules les 4 incendies n'ont pas de nom, mais vous n'aurez aucune difficulté à les reconnaître. Ici, nous n'irons pas plus loin dans les détails sur la signification et fonction des cartes Commerce. Quand vous révélez une carte qui ne vous est pas familière, lisez son explication dans les règles. De cette façon, vous prendrez connaissance peu à peu des cartes durant la partie. Dès que le premier navire est révélé, lisez la règle pour connaître les fonctions de la carte Marché.

2) Demande

En commençant par le Premier Joueur, dans le sens-horaire, placez 1 ouvrier sur le plateau de jeu.

Placez l'ouvrier sur la case Bâtiment la plus basse au-dessus de la carte de votre choix. Vous devez faire cette action, vous ne pouvez pas passer. Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs 3 ouvriers.



Exemple: Vous êtes trois joueurs, la demande contient les 4 cartes illustrées. Beige et Violet ont déjà placé 1 ouvrier. C'est au tour d'Orange de placer un ouvrier sur l'une des 4 cases indiquées.

3) Achat

De gauche à droite, procédez à l'achat de chaque carte. L'ordre est le même pour chaque carte: dans l'ordre des ouvriers placés au-dessus de la carte, du bas vers le haut, vous choisissez d'acheter ou pas la carte.

- **Acheter:** Le joueur qui achète la carte, paye autant de pièces que le nombre total d'ouvriers au-dessus de la carte. Le joueur place ensuite la carte devant lui et peut utiliser ses fonctions à partir de maintenant. Tous les ouvriers de cette ligne sont rendus à leur propriétaire. Ensuite, on passe à la carte suivante.

- **Ne pas acheter:** Si un joueur ne souhaite pas ou ne peut pas acheter la carte, il reprend son ouvrier. Ensuite, le joueur dont l'ouvrier est le suivant dans la ligne peut choisir d'acheter la carte. Le prix a baissé d'une pièce car il y a un ouvrier en moins au-dessus de la carte.



Exemple: Beige peut acheter la carte pour 4 pièces. Si Beige refuse, Orange peut l'acheter pour 3 pièces. Si Orange refuse aussi, Beige a à nouveau le choix, mais cette fois pour 2 pièces. Si Beige refuse encore, Violet peut acheter la carte pour 1 pièce.

4) Expédition

Cette phase survient pour la première fois au Printemps (B), lorsque le premier navire est acheté. Vous pouvez vendre ou déplacer des cubes Marchandise.

Le Premier Joueur commence, suivi des autres joueurs en sens-horaire; afin d'accélérer le rythme, tous peuvent agir en même temps. Vous ne pouvez pas vendre ou échanger entre vous. Pour plus de détail sur les cartes Commerce, référez-vous aux règles. C'est tout ce que vous devez savoir pour l'instant.

5) Revenu

Chaque joueur reçoit 1 pièce. Les joueurs qui n'ont pas acheté de carte Commerce reçoivent 1 pièce supplémentaire. Ensuite, le Premier Joueur passe la pièce en métal à son voisin de gauche qui débute une nouvelle manche.

Fin de la Partie

La dernière carte de la pile est la carte 4ème Incendie. Traitez-la et puis la partie est terminée. Maintenant, calculez tous les points que vous avez collecté. Le joueur avec le plus grand score gagne. En cas d'égalité, celui qui possède le plus de pièces gagne.

CAS SPÉCIAUX

Vous n'avez pas besoin de lire ce qui suit pour l'instant, cela décrit seulement quelques cas spéciaux qui arrivent rarement.

Vous pouvez commencer la partie.

- **Les 8 cases Bâtiment sont occupées:** Si les 8 cases Bâtiments d'une carte Commerce sont occupées par des ouvriers, vous ne pouvez plus y placer d'ouvrier.
- **Carte Commerce sans ouvrier:** S'il n'y a pas d'ouvrier au-dessus d'une carte Commerce, elle est défaussée. Cela s'applique aussi si une carte n'est achetée par personne.
- **Plus de pièce en réserve:** Dans de rares cas, il n'y a plus de pièce en réserve durant la phase de revenu, prenez des éléments extérieurs au jeu tel de vraies pièces ou des dés.