









SHIPYARD

Tour de jeu

1. Placer la tuile de l'action faite au tour précédent en tête.
2. Choisir une nouvelle action, non occupée par un pion.
3. Percevoir son revenu (1 florin par action occupée devant son pion + 1 florin/3 cases vides jusqu'à la prochaine action, si son pion est le dernier sur la piste)
4. Effectuer l'action choisie (On peut payer 6 florins pour faire avant ou après celle-ci une autre action de son choix)
5. Si des bateaux sont terminées, faire le test de navigabilité.

Actions possibles

	Construction de bateaux Acheter 1, 2 ou 3 éléments du marché, à placer sur son chantier naval		Fabrication des équipements Déplacer le marqueur d'une case en sens horaire. Le coût d'un équipement correspond à la distance entre la case et celle où se trouve le marqueur (sens horaire)
	Achat de marchandises Acheter 1 train du marché		Recrutement de l'équipage Déplacer le marqueur d'une case en sens horaire. Le coût d'un équipage correspond à la distance entre la case et celle où se trouve le marqueur (sens horaire)
	Location de canal Acheter 1 canal, à placer à la suite des canaux précédemment achetés		Embauche des employés Déplacer le marqueur d'une case en sens horaire. Chaque déplacement supplémentaire du marqueur coûte 1 florin. Choisir 1 employé parmi les 3 disponibles
	Réception de subventions <i>(uniquement à 4 joueurs)</i> +2 florins		Echange de marchandises Déplacer le marqueur d'une case en sens horaire. Choisir ensuite l'un de ses trains et, pour chaque marchandise, choisir entre la vente ou l'échange contre un équipement ou un équipage (selon le tableau)

SHIPYARD

Test de navigabilité

1. Le bateau doit avoir une poupe, une proue et au moins 1 milieu, sans espace vide.
2. Au moins 1 capitaine et, si on souhaite ajouter des équipages, 1 cabine par membre d'équipage.
3. Calcul de la vitesse :
 - Si le bateau a au moins une hélice et une cheminée : $4 + 1/\text{cheminée} + 1/\text{voile} + 1/\text{hélice supplémentaire}$
 - Sinon : $1 + 1/\text{voile} + 1/\text{hélice} + 1/\text{paire de cheminées}$
4. Avancer le marqueur bateau d'autant de cases que sa vitesse, et effectuer les décomptes des cases.
5. Décompte :
 - Pas de capitaine pour le bateau et/ou pas de longueur suffisante de canal → **0 pt**, sinon :
 - **1 pt/membre d'équipage**
 - **2 pts/grue et par canon**
 - **Autant de points que de vitesse**
 - Case avec canon : **1 pt/soldat et par canon**
 - Case avec grue : **1 pt/grue et par homme d'affaires**
 - Case avec lanterne : **1 pt/lanterne**
 - Case avec canot : **1 pt/canot**
 - Case avec bouée : **1 pt/bouée**
 - Case avec Ruban bleu : *pour la dernière rencontrée*, **1 pt/case couverte**
6. Retirer les canaux que le bateau vient de quitter.

Fin de partie

Elle a lieu quand le marqueur de tour atteint la case rouge (il avance quand les actions ont fait 1 tour complet). Chaque joueur, dans l'ordre du tour, a alors droit à une action, puis peut terminer un bateau, s'il ne manque à celui-ci qu'un seul élément. Le bateau fait ensuite son test de navigabilité normalement. On décompte finalement les contrats gouvernementaux.

Le joueur ayant le plus de points l'emporte (le plus riche en cas d'égalité).