Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

La Venise du Nord

Règles du jeu
Spelregels

Auteur : Sébastien Dujardin
Illustratrice / illustrator : Elise Catros
Design : asyncron games

Bruges, 1452.

Vous êtes un riche bourgeois à la tête d'un prestigieux quartier de la ville. Vous construisez des ateliers afin de produire de la dentelle, des vêtements de luxe et des bijoux.

Parviendrez-vous à vendre au meilleur prix vos marchandises au marché central ou préférerez-vous les exporter via les ports de la ville ?

Engagez également les meilleurs maîtres d'oeuvre et construisez les plus beaux ponts au-dessus des canaux de la Venise du Nord.

Présentation

Chaque joueur déplace son *Bourgeois* sur les différents *Quartiers* de la ville pour en utiliser les fonctions.

Chaque quartier permet de réaliser une action précise. Il faudra acquérir des *Matières Premières*, construire des *Ateliers*, puis récupérer des *Commandes*. Les commandes pourront alors être honorées en transformant, grâce aux ateliers, les matières premières en *Marchandises*. Il faudra ensuite vendre ces marchandises.

Ces ventes rapportent des *Points de Victoire* (PV).

D'autres PV peuvent être gagnés en construisant des *Ponts* et en engageant des *Maîtres d'Oeuvre*.

À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de PV est déclaré vainqueur.

Matériel

- 9 tuiles hexagonales de *Quartier*
- 4 plateaux individuels
- 56 cartes dont :
  - 15 cartes *Atelier*
  - 16 cartes *Maître d'Oeuvre*
  - 24 cartes *Commande*
  - 1 carte *Premier Joueur*
- 4x5 dés
- 4x5 *Ponts*
- 4x3 marqueurs de score
- 4 pions *Bourgeois*
- 15 tuiles *Atelier*
- 1 tuile *Barque*
- 90 cubes de 3 couleurs différentes

Sommaire

1 Déroulement du jeu 4
1.1 Tour d'un joueur 4
1.2 Phase 1 : lancement des dés 4
1.3 Phase 2 : déplacement du Bourgeois 4
1.4 Phase 3 : activation de la tuile d'arrivée 4
1.4.1 Pouvoir des tuiles 4
1.4.1.1 Les tuiles *Matière Première* 4
1.4.1.2 Les tuiles *Atelier*, *Commande* et *Maître d'Oeuvre* 5
1.4.1.3 La tuile *Marché* 5
1.4.1.4 Les tuiles *Port* 5
1.4.2 Utilisation des cartes 6
1.4.2.1 Cartes *Atelier* 6
1.4.2.2 Cartes *Commande* 6
1.4.2.3 Cartes *Maître d'Oeuvre* 6
1.5 Phase 4 : activations secondaires 6
1.6 Phase 5 : construction d'un pont 6
1.7 Phase 6 : production de marchandises 7
2 Fin du jeu 7
2.1 Points de victoire 7
2.1.1 La vente des marchandises du *Magasin* 7
2.1.2 Les gains liés aux *Ponts* 7
2.1.3 Les gains liés aux cartes *Maître d'Oeuvre* 7
3 Autres positions de départ 8
4 Liste des cartes *Maître d'Oeuvre* 8

Matières premières...

Il existe dans le jeu 3 types de matières premières : la *Laine*, le *Lin* et *l'Or*. A chacune de ces matières premières est associée une marchandise : des *Vêtements* pour la laine, de la *Dentelle* pour le lin et des *Bijoux* pour l'or. La laine et les vêtements sont représentés par des cubes violets. L'or et les bijoux sont représentés par des

Mise en place

1. Pour vos premières parties, placez les tuiles *Quartier* et la tuile *Barque* comme sur l'illustration ci-contre pour former un plateau de jeu *(à 2 joueurs : placez un cube sur une case 3 de la tuile Marché et un cube sur une case 2 ; à 3 joueurs : placez un cube sur une case 3 de la tuile Marché)*.

2. Placez face cachée les cartes *Maître d'Oeuvre*, *Commande* et *Atelier* *(à 2 joueurs, retirez 2 cartes Commande de chaque type ; à 3 joueurs retirez 1 carte Commande de chaque type. Ne retirez pas de carte +2)*.

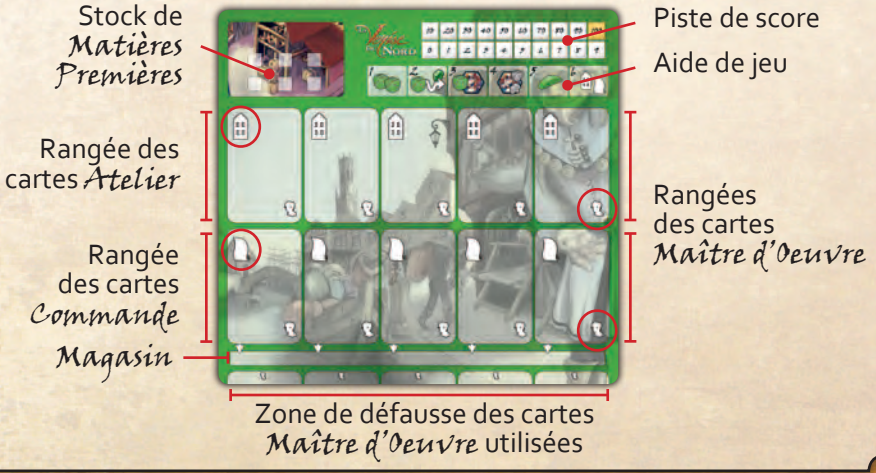
3. Le premier joueur est désigné au hasard. Il prend la carte *Premier Joueur* qu'il gardera devant lui durant toute la partie (c'est utile pour la fin de partie).

4. Ensuite, chaque joueur :
   - Prend le plateau individuel, les 5 dés et les 5 *Ponts* de sa couleur.
   - Place l'un de ses 3 marqueurs de score sur la case *0* de sa piste de score.
   - Place son pion *Bourgeois* sur une tuile de son choix, en commençant par le 1er joueur.

5. Placez les réserves de cubes et les tuiles *Atelier* à proximité.

6. Les joueurs placent 1 cube de chaque couleur dans leur stock de *Matières Premières* en haut à gauche de leur plateau individuel.

Plateau individuel



...et Marchandises

cubes oranges. Le lin et la dentelle sont représentés par des cubes blancs. Un cube représente de la matière première ou une marchandise, selon l'endroit où il se trouve sur le plateau individuel. Dans le stock de matières premières et dans le stock des ateliers, ce sont des matières premières. Dans le magasin, ce sont des marchandises.

1 Déroulement du jeu

Le premier joueur est désigné au hasard. Il le restera toute la partie.

Le jeu se déroule en tours successifs. Les joueurs jouent l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque le tour revient au premier joueur, on vérifie si les conditions de fin de partie sont remplies.

Si c'est le cas, chaque joueur effectue un dernier tour puis on compte les PV pour désigner le vainqueur.

1.1 Tour d'un joueur

Les actions d'un joueur sont effectuées en plusieurs phases, en respectant leur ordre chronologique :

Phase 1 : lancement des dés,

Phase 2 : déplacement du Bourgeois,

Phase 3 : activation de la tuile d'arrivée,

Phase 4 : activations secondaires,

Phase 5 : construction d'un Pont,

Phase 6 : production de Marchandises.

A tout moment de son tour de jeu, il peut également exécuter l'effet d'une ou plusieurs carte(s) Maître d'Oeuvre.

1.2 Phase 1 : lancement des dés

Le joueur actif jette 2 dés de sa couleur en utilisant ceux qui ne sont pas déjà posés sur une tuile Quartier. S'il n'en a plus qu'un, il doit en prendre un second en retirant un de ses dés posés sur les tuiles.

Puis il choisit le dé qui servira au déplacement et celui qui servira à activer la tuile d'arrivée.

Note de l'auteur : dans les rares cas où aucun des deux dés ne permet de déplacement, le joueur doit les rejeter.

1.3 Phase 2 : déplacement du Bourgeois

Le joueur doit déplacer son pion Bourgeois de la valeur **exacte** du dé choisi pour le déplacement.

Le déplacement se fait de tuile adjacente à tuile adjacente. Avancer sur une tuile coûte 1 point de déplacement.

Si **un pont du joueur** se trouve entre deux tuiles, le joueur peut choisir de ne pas payer le coût de ce déplacement.

Il est interdit de retourner sur une tuile déjà parcourue, y compris la tuile de départ.

Dans l'exemple à droite, le joueur jaune a choisi un dé 2 pour son déplacement. Il peut terminer son déplacement sur les 3 tuiles marquées 2.

Notez que son pont lui permet d'atteindre la tuile Commande car le déplacement par un pont de sa couleur peut être gratuit, au choix du joueur.

Durant son déplacement, le Bourgeois peut utiliser la Barque pour naviguer sur les canaux de la ville.

L'utilisation de la Barque coûte 3 points de déplacement. Elle doit se trouver adjacente au quartier sur lequel se trouve le Bourgeois au moment où il l'emprunte. Le joueur prend la Barque et la place près d'une tuile Quartier de son choix, puis il déplace son bourgeois sur cette tuile.

Il est interdit de passer 2 fois par la même tuile Quartier, même si la Barque a été utilisée.

Dans l'exemple à droite, le joueur jaune a choisi un dé 5 pour son déplacement alors que son Bourgeois est sur la tuile Marché.

Il décide de prendre la Barque et dépense 1 point de déplacement pour se rendre sur la tuile Commande puis 3 pour utiliser la Barque et atteindre la tuile Atelier et enfin 1 point pour terminer son déplacement sur la tuile Port.

Note de l'auteur : l'utilisation de la Barque est la seule manière pour le joueur jaune d'aller sur la tuile Port.

1.4 Phase 3 : activation de la tuile d'arrivée

Avec le second dé (le premier a été utilisé pour le déplacement), le joueur **peut activer ou non** la tuile qu'il atteint à la fin de son déplacement. Le dé définit le niveau d'activation de la tuile et est appelé **dé d'activation**. Ce dé est déposé sur la tuile par le joueur actif si :

- Aucun autre dé n'y est déjà présent, **ou**
- Il est de valeur plus petite ou égale à celle du dé déjà présent sur la tuile. Le dé déjà présent est alors rendu à son propriétaire.

Si aucune de ces 2 conditions n'est remplie, le joueur ne pose pas son **dé d'activation** sur la tuile. Il le remet dans sa réserve personnelle à la fin de son tour de jeu.

Note de l'auteur : à tout moment, un seul dé peut donc être présent sur une tuile Quartier de la ville.

Dans l'exemple à droite, le joueur rouge choisit la tuile Or pour achever son déplacement. Il l'active avec un dé de valeur 2. Comme son dé est de valeur plus petite que celle du dé du joueur bleu qui s'y trouve (6), il le place sur la tuile à la place du dé bleu. Le dé bleu est rendu à son propriétaire.

Qu'il ait **ou non** déposé son dé sur la tuile, le joueur **peut** activer le pouvoir de la tuile.

1.4.1 Pouvoir des tuiles

1.4.1.1 Les tuiles Matière Première (Laine, Lin, Or)

Chaque tuile permet de récupérer un type de Matière Première (Laine, Lin ou Or) indiqué par la couleur du cube dessiné dessus. Le nombre de cubes récupérés correspond à la valeur du **dé d'activation**.

*Note de l'auteur : la pénurie n'est pas un élément de jeu. Par conséquent, dans le cas très, très rare où vous seriez en rupture de cubes, je vous invite à compléter avec un autre jeu d'**ASYNCRON** ou… de **PEARL GAMES** !*

Le joueur dispose de 4 possibilités pour placer ses cubes acquis :

• Dans son stock de matières premières : le plateau individuel de chaque joueur possède 6 cases pouvant accueillir un seul cube chacune.

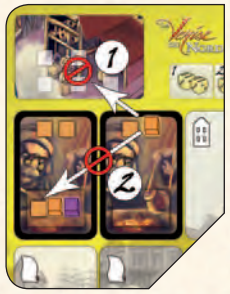
• Sur les cartes *Atelier* de son plateau individuel pour la construction de l'atelier. Il est possible de le construire en plusieurs tours, donc de ne remplir que partiellement les cubes nécessaires.

• Dans le stock des *Ateliers* **dejà construits** de son plateau individuel (Cf. 1.4.2.1).

• Sur les cartes *Maître d'Oeuvre* de son plateau individuel afin de les activer (Cf. 1.4.2.3).

À tout moment de son tour, un joueur peut libérer des places de son stock de *Matières Premières* en faisant descendre des cubes à des places valides.

Par contre, il est impossible de faire monter des cubes d'une section à une section plus haute ou de les déplacer d'une carte à une autre.



Exemple à droite : un joueur ne peut pas transférer un cube d'une carte atelier à son stock (1) ou d'une carte Atelier à un autre carte Atelier (2).

Les cubes qu'un joueur ne peut pas poser sont perdus. Il est possible d'éliminer des cubes pour les remplacer par d'autres qu'on vient d'obtenir.

1.4.1.2 Les tuiles Atelier, Commande et Maître d'Oeuvre

Quand il active l'une de ces tuiles, le joueur peut piocher un nombre de cartes correspondant à la valeur du **dé d'activation**. Soit il en garde une, soit il n'en garde aucune.

Les cartes non sélectionnées sont mélangées et remises sous la pioche. S'il n'y a plus de carte, l'action n'est plus disponible.

Le joueur doit immédiatement poser la carte qu'il a choisie sur un emplacement vide de son plateau individuel :

• Les cartes *Atelier* sont placées sur la 1ère rangée,
• Les cartes *Commande* sont placées sur la 2ème rangée,
• Les cartes *Maître d'Oeuvre* sont placées au choix, sur la 1ère ou la 2ème rangée.

On ne peut poser qu'une seule carte par emplacement, une carte posée ne peut jamais être défaussée ou déplacée, si le joueur n'a plus de place valide sur son plateau individuel, il doit renoncer à l'action.

1.4.1.3 La tuile Marché

Cette tuile permet au joueur de vendre des *Marchandises* de son *Magasin* pour gagner des Points de Victoire (PV).

Le joueur ne peut vendre qu'un seul type de *Marchandises* à chaque vente. Le nombre maximum de cubes *Marchandises* qu'il peut vendre est indiqué par le **dé d'activation**.

Note de l'auteur : il est possible de s'arrêter sur la tuile Marché même si l'on n'a pas de marchandise à vendre.

Cette vente lui rapporte des PV qu'il ajoute immédiatement sur sa piste de score.

PV marqués = Nombre de marchandises vendues multiplié par le cours de la marchandise.

Le cours de la marchandise correspond au nombre de cartes *Commande* et cubes de ce type qui ont été placés sur la table, près de la tuile *Marché* (les cartes +2 comptent pour 2) (Cf. 1.4.2.2).

Exemple à droite : le cours des Bijoux est à 4, celui des Vêtements à 2 et celui de la Dentelle à 1.

Ce cours est modifié par un bonus. Pour chaque vente, le bonus est égal à la plus grande valeur des cases vides sur la tuile *Marché*.

Attention ! Le bonus s'applique bien au cours de la marchandise, pas au prix total.

Exemple : jaune effectue la première vente sur la tuile Marché, il bénéficie donc d'un bonus de 4.

Il peut vendre jusqu'à 3 marchandises d'un type car son dé d'activation est 3.

Il vend 3 Bijoux. Le cours du Bijou est à 4. Il gagne 3(4+4) = 3*8 = 24PV.*

Après la vente, le joueur doit faire baisser le cours de la marchandise concernée, en défaussant une des cartes ou un des cubes qui matérialisent ce cours. Il peut choisir de défausser une carte +2, ce qui fait baisser le cours de 2. *Suite de l'exemple (1) : jaune décide de défausser un cube.* Puis il défausse les cubes vendus et en place un sur la case libre de plus grande valeur de la tuile *Marché* (la case qui correspond au bonus dont il a profité) pour visualiser que ce bonus n'est plus disponible. *Suite de l'exemple (2).*

1.4.1.4 Les tuiles Port

Les tuiles *Port* permettent au joueur de vendre à l'export des marchandises de son *Magasin*.

Chaque type de marchandise ne peut être vendu qu'une seule fois dans un même port. En une action, le joueur ne peut vendre qu'une seule marchandise. Le joueur gagne un nombre de PV égal à la valeur du **dé d'activation**.

Le joueur ajuste immédiatement ses marqueurs de score pour tenir compte de ce gain.

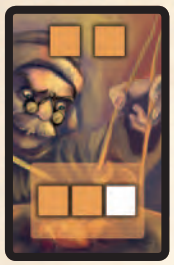
Le joueur place le cube *Marchandise* sur la case libre de la même couleur de la tuile *Port* pour indiquer que cette marchandise ne pourra plus être vendue dans ce port.

Après la vente, le joueur peut augmenter ou diminuer le cours du type de marchandise vendue de 1. Pour diminuer le cours, il défausse un élément indiquant le cours, une carte de valeur 1 ou un cube ou une carte de valeur 2 en la remplaçant par un cube pris dans la réserve. Pour augmenter le cours, il ajoute un cube, pris dans la réserve, sur les cartes définissant le cours.

1.4.2 Utilisation des cartes

1.4.2.1 Cartes Atelier

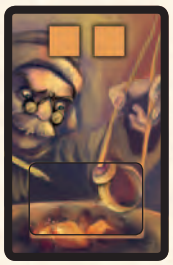
Un atelier permet de stocker des *Matières Premières* de la couleur des cases qui figurent sur la carte et de produire des *Marchandises*.



Les cases situées en haut indiquent le type et la quantité (de 1 à 3) de *Matières Premières* que pourra stocker l'atelier **une fois construit** ; c'est aussi la quantité de *Marchandises* qu'il produira lorsqu'il sera utilisé pour honorer une commande. *Exemple à gauche : 2 or.*

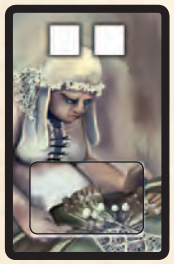
Les cases situées en bas indiquent le coût de construction de l'atelier (de 1 à 6). *Exemple à gauche : 2 or et 1 lin.*

Note de l'auteur : la construction d'un atelier peut se faire sur plusieurs tours. Il est donc possible d'y entreposer des cubes en vue de sa construction.



Quand tous les cubes ont été placés, remettez-les dans la réserve et placez une *tuile Atelier* pour compléter le visuel. *Exemple à droite.*

Votre atelier est alors construit. Il peut être utilisé pour stocker des matières premières ainsi que pour fabriquer des marchandises à partir de ces matières premières.

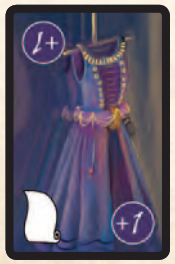


Chaque atelier est spécialisé et ne peut fabriquer qu'un type de marchandise.

La quantité de marchandises produites varie suivant l'atelier (de 1 à 3). Un atelier doit toujours produire à pleine capacité.

Exemple à gauche : cet atelier peut transformer deux cubes de lin (matière première) en deux cubes de dentelle (marchandises).

1.4.2.2 Cartes Commande



Les cartes *Commande* permettent de produire des marchandises dans les ateliers.

Chaque carte *Commande* a 2 caractéristiques : le type de marchandise concerné, ainsi que la variation du cours de la marchandise qui aura lieu lorsque cette commande sera **éxécutée** (Cf. 1.7).

Exemple : une carte Commande vêtements de valeur 1.

1.4.2.3 Cartes Maître d'Oeuvre

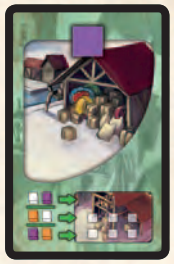
Les cartes *Maitre d'Oeuvre* rapportent des PV, donnent des capacités spéciales ou des bonus au joueur (Cf. 4 Annexe).

Les cases situées en haut indiquent le coût d'activation de la carte. Le joueur **peut** profiter de cet effet dès qu'il y place tous les cubes nécessaires. L'activation de la carte est immédiate.

Il existe 2 sortes de cartes *Maître d'Oeuvre*.

Cartes permanentes

Le symbole *Cadenas* indique que la carte a un effet permanent. Un joueur ne peut avoir qu'une carte permanente de chaque type.



Cartes à usage unique

A la différence des cartes permanentes, leur effet ne s'applique qu'une seule fois.

Une fois utilisée, la carte est glissée sous le plateau individuel du joueur pour le décompte final.

1.5 Phase 4 : activations secondaires

Les autres joueurs qui ont un bourgeois et/ou un dé présent sur la tuile activée (par le joueur actif) peuvent bénéficier immédiatement d'une activation secondaire.

S'ils ont 1 élément, bourgeois **ou** dé, ils peuvent activer avec une valeur de 1.

S'ils ont 2 éléments, bourgeois **et** dé, ils peuvent activer avec une valeur de 2.

L'activation se fait en respectant les mêmes règles que lors de l'activation du joueur actif.

Ces activations secondaires sont possibles sur les tuiles *Matière Première*, *Atelier*, *Commande* et *Maître d'Oeuvre*.

Il n'y a pas d'activation secondaire sur la tuile *Marché* ni les 2 tuiles *Port*.

1.6 Phase 5 : construction d'un pont

Au cours de cette phase, le joueur actif peut construire 1 pont et un seul, entre la tuile quartier où se trouve son bourgeois et une tuile adjacente, s'il possède un dé sur chacune des deux tuiles et pas de pont entre.

Si aucun pont n'est déjà présent, il doit payer la **différence** entre les 2 dés en cubes prélevés dans son stock de matières premières. Les cubes sont remis dans la réserve. Tout type de matière première peut être utilisé.

Exemple à droite : un dé indique 6 et l'autre 3 (le coût de construction est donc de 3 : 6 - 3), le joueur paye 1 or et 2 laines pour construire le pont.

Si les 2 dés sont de valeur identique, la construction est gratuite.

Si le pont d'un adversaire est présent, il faut payer la **somme** des deux dés en matières premières prises de son stock.

Le pont de l'autre joueur est détruit, il retourne dans la réserve de son propriétaire.

Le joueur place un de ses ponts entre les 2 quartiers et **il reprend un des deux dés** présents sur les deux quartiers, dé qu'il place dans sa réserve.

Dans l'exemple à droite, le joueur jaune commence son tour avec son bourgeois sur la tuile Marché. Il lance les dés avec comme résultat 1 et 4.

Il choisit la valeur 1 pour se déplacer sur la tuile Or qu'il active à 4.

Le dé rouge de valeur supérieure est chassé.

Jaune gagne 4 cubes d'or et Rouge 1 grâce à l'activation secondaire de son bourgeois.

Jaune décide d'utiliser 1 cube d'or pour construire un pont entre les quartiers Matière Première Or et Port (différence entre la valeur des 2 dès : 4-3 = 1).

Il doit enlever l'un de ses deux dès et décide de récupérer son dé de valeur 4.

Les ponts rapportent des points de victoire (Cf. 2.1.2).

De plus, ils permettent de se déplacer gratuitement d'un quartier à un autre si on le souhaite (Cf. 4.3).

1.7 Phase 6 : production de marchandises

3 conditions doivent être remplies pour que le joueur actif puisse produire des marchandises dans un atelier :

• L'atelier doit être construit (Cf. 1.4.2.1),

• Le stock de la carte Atelier doit être entièrement rempli de cubes Matière Première (de la bonne couleur),

• Le joueur doit posséder une carte Commande du bon type sur la 2ème ligne de son plateau individuel.

Note de l'auteur : la position de la carte n'a pas d'importance tant qu'elle est sur la 2ème ligne.

Dans ce cas, le joueur peut produire des marchandises de la façon suivante :

• Les cubes de l'atelier descendent sur le Magasin, en bas du plateau individuel,

• La carte Commande associée est placée sur la table, près de la tuile Marché pour augmenter le cours de la marchandise concernée : le nombre de cartes de chaque type définit son cours (chaque carte et cube vaut 1, les cartes +2 valent 2).

(1) Le joueur jaune dispose de 3 cubes d'or dans son stock de matière première.

(2) Il décide d'en utiliser 1 pour achever la construction de son atelier et deux pour remplir le stock de l'atelier.

(3) Le joueur dispose de 2 cartes Commande, l'une qui fera augmenter le cours des bijoux de 1 et l'autre de 2. Il décide d'utiliser la carte commande +2 pour augmenter le cours de +2.

(4) Les 2 cubes Matière Première Or sont transformés en 2 Marchandises Bijoux et sont placés dans le Magasin.

(5) La carte Commande est placée près de la tuile Marché.

Chaque atelier ne peut produire **qu'une fois par tour**. Il est possible de produire avec plusieurs ateliers lors du même tour.

2 Fin du jeu

Si, au début du tour du premier joueur :

• Un joueur a construit ses 5 ponts, **ou**

• La pioche des cartes Commande est épuisée **ou**

• Toutes les ventes du marché ont été réalisées (7 à 4 joueurs, 6 à 3 joueurs, 5 à 2 joueurs), c'est à dire que toutes les cases de la tuile Marché sont occupées par des cubes.

Note de l'auteur : lorsque toutes les ventes du marché ont été réalisées, il est toujours possible de réaliser des ventes supplémentaires avec un bonus de 0 sur le cours.

Chaque joueur peut rejouer 1 fois et la partie s'achève. On procède alors au décompte final.

2.1 Points de victoire

Les joueurs ont déjà des PV qui correspondent aux gains des ventes effectuées au cours de la partie. On y ajoute :

2.1.1 La vente des marchandises du Magasin

Chaque joueur peut vendre jusqu'à 6 marchandises de chaque type au cours actuel diminué de 1 (un cours de 0 étant le minimum).

Exemple : en fin de partie, le joueur jaune possède 3 cubes vêtements et 2 cubes bijoux dans son magasin. Le cours final de la dentelle est de 3 (4-1). Le cours final des bijoux est de 2 (3-1). Le cours final des vêtements est de 0 (1-1).

Le score du joueur jaune pour cette vente finale est de 4 PV :
• 0 pour la dentelle (0 x 3),
• 4 pour les bijoux (2 x 2),
• 0 pour les vêtements (3 x 0).

2.1.2 Les gains liés aux Ponts

Chaque chaîne de ponts rapporte des PV. Une chaîne de pont est un ensemble de ponts qui relient des quartiers adjacents de manière à créer une chaîne continue. Une chaîne de ponts rapporte en PV le carré du nombre de ponts qu'elle contient.

Un joueur peut marquer des PV pour plusieurs chaînes de ponts. Un pont seul rapporte 1 PV. Un pont n'appartient qu'à une seule chaîne.

Le joueur rouge a construit 4 ponts qui constituent 2 chaînes : une chaîne de 3 ponts et une de 1 pont. La chaîne de 3 ponts rapporte 9 PV. Le pont isolé rapporte 1 PV.

2.1.3 Les gains liés aux cartes Maître d'Oeuvre

Les cartes Maître d'oeuvre que le joueur a piochées et activées pendant la partie lui rapportent des PV.

On compte les cartes qui sont sur son plateau et sous son plateau ; ces cartes doivent avoir été activées par les cubes nécessaires durant la partie. Le nombre de PV remportés est égal au nombre de cartes au carré et est limité à 25.

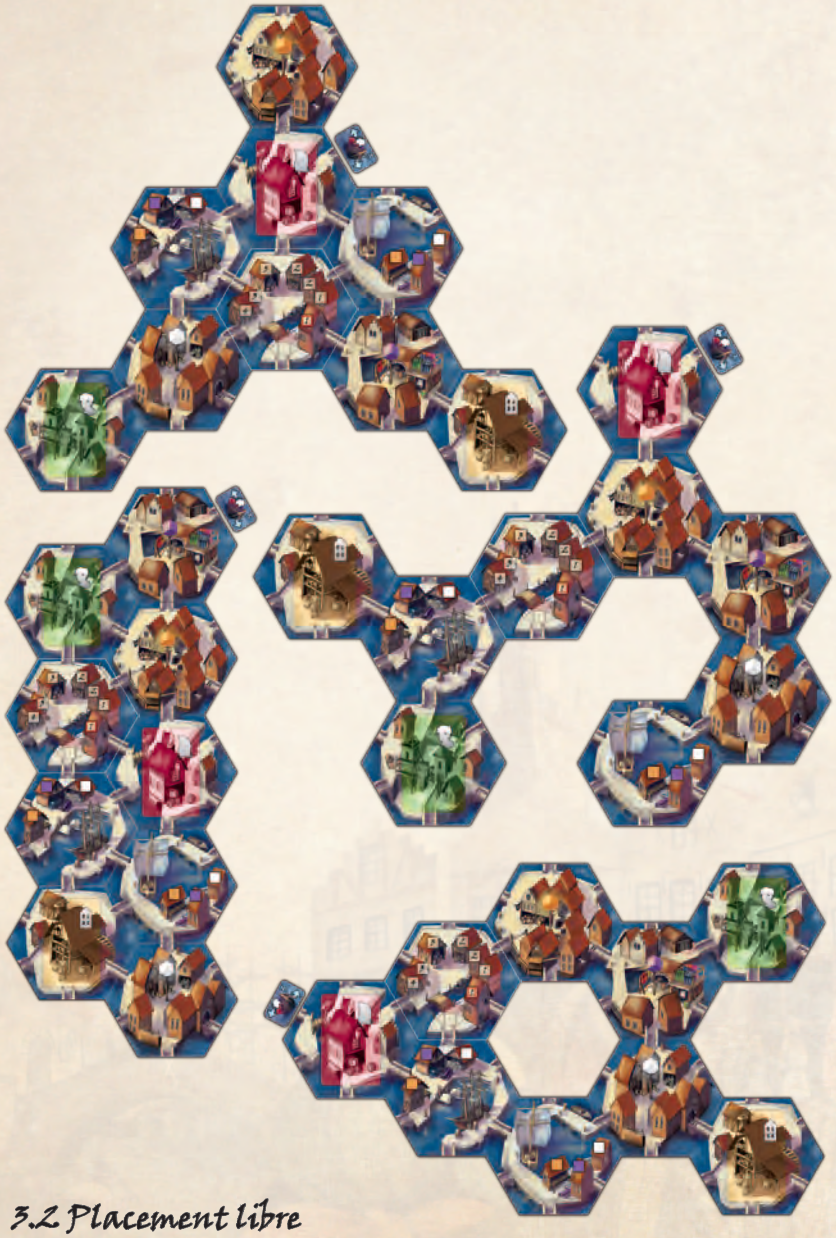
Exemple : 4 cartes rapportent 16 PV, 6 cartes rapportent 25 PV.

Le joueur qui a le plus de points de victoire après le décompte final l'emporte. En cas d'égalité, félicitations aux premiers !

3 Autres positions de départ

3.1 Positions prédéterminées

Voici 4 mises en place qui modifient les sensations de jeu.



3.2 Placement libre

Pour la position de départ, les joueurs avertis peuvent placer les tuiles comme ils le souhaitent, chaque tuile devant au moins en toucher une autre par un côté.

Chaque joueur à son tour place une tuile.

La *Barque* est placée par le joueur assis à la droite du premier joueur, avant le placement des *Bourgeois*.

Note de l'auteur : le placement peut avoir une incidence sur l'accessibilité des tuiles et la durée des parties.

4 Annexe

Liste des cartes Maitres d'Oeuvre

En fin de partie, gagnez 2 Points de Victoire supplémentaires par pont construit.

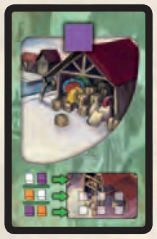
Vous pouvez modifier la valeur de votre **dé de déplacement** de votre *Bourgeois* de plus ou moins 1 (la valeur modifiée doit rester comprise entre 1 et 6).

Vous pouvez modifier la valeur de votre **dé d'activation** de plus ou moins 1 (la valeur modifiée doit rester comprise entre 1 et 6).

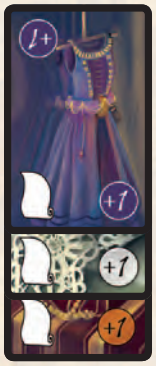
Note de l'auteur : il peut être intéressant de diminuer la valeur d'un dé d'activation pour chasser un dé adverse.

Augmentez le cours de la marchandise de gauche en plaçant un cube de cette couleur près des cartes définissant le cours des marchandises et diminuez le cours d'une des deux autres marchandises de 1 en enlevant une carte de valeur 1 (ou un cube).

Le cours ne peut pas être négatif.



Remplissez les 6 cases de votre stock de *Matières Premières* par des *Matières Premières* de 2 types de votre choix.



Ces 3 cartes fonctionnent exactement comme les cartes *Commande*.

Elles n'accordent pas de PV au titre des cartes *Maitre d'Oeuvre*.

Auteur : Sébastien Dujardin. *Illustratrice* : Elise Catros.
Design : ASYNCRON games.
Sébastien remercie Anaëlle D., Etienne V., Alain O., Xavier G., le concours NTPSLM, Manu D., Shadi T.
Tests et relectures : Sébastien D., Thierry M., Sabine S., Franck S., Olivier C.

Retrouvez notre FAQ à l'adresse :
www.asyncron.fr/classic/gamme-decouverte/la-venise-du-nord/faq