

# Nauticus

Les joueurs jouent le rôle d'entrepreneurs dans les domaines de la construction navale, du commerce et des transports. Vous êtes à la fois un ingénieur en construction navale, un commerçant et un armateur. Tel un chantier naval, les joueurs construisent des navires de différentes tailles. En tant que commerçant vous achetez des marchandises qui doivent être expédiées sur des navires. Comme armateur vous obtenez des points de victoire pour les marchandises expédiées et les navires terminés. Le vainqueur est le joueur ayant gagné le plus de points après 5 tours (4 tours dans un jeu à 2 joueurs).

## Matériel de jeu

72 voiles (4 x 15 voiles avec 4 armoiries + 12 voiles de la Couronne)

72 mâts (4 x 15 mâts avec 4 armoiries + 12 mâts de la Couronne)

1 tuile ancre

1 roue avec une rose des vents

8 tuiles d'action

1 plateau de jeu

48 tuiles marchandises (12 cafés, céréales, sel et poissons)

28 ouvriers

42 pièces (26 x 1, 16 x 5)

12 jetons "passe" (4 x -3, -2, -1 points de victoire)

4 plateaux entrepôts (1 par joueur)

18 tuiles proues de navires

9 tuiles centrales de navires

18 tuiles poupes de navires

18 tuiles navire

1 jeton "premier joueur"

1 jeton "tour"

4 tuiles "action supplémentaire"

1 disque résumé des points de victoire décomptés à la fin du jeu

## **Le matériel suivant est placé sur le plateau :**

- La roue est placée au centre du plateau. Au début du jeu, l'ancre de la roue est alignée avec le bonus 3 ouvriers.
- Le marqueur tour est placé sur la position 1 sur la gauche du plateau.
- Chaque joueur place son marqueur sur le 10 de la piste des scores.

## **Le matériel de jeu restant est trié comme indiqué :**

- Les ouvriers (cubes blanc) forment une réserve à côté du plateau
- Les tuiles navires (1 navire, proue, poupe, partie centrale de coques, mâts et voiles) sont triées par types et forment 14 piles visibles à côté du plateau. (Il est conseillé de regrouper les mâts, les voiles et les parties de la coque pour chaque armoiries et de séparer les voiles et mâts de la Couronne des autres voiles et mâts).
- Les marchandises sont également triées par type et placées dans 4 piles visibles à côté du plateau.
- Les pièces (talers) sont disposées à côté du plateau.
- Les 8 tuiles action, la tuile ancre et le résumé des points de victoire de fin de partie sont mis de côté

## **Au début du jeu, chaque joueur reçoit :**

- 1 entrepôt;
- 4 ouvriers qu'il place dans sa réserve personnelle à côté de son entrepôt;
- 15 talers qu'il place à côté de son entrepôt;
- 1 tuile "action supplémentaire";
- 3 jetons "passe" de valeurs -3, -2, -1 points de victoire. Ils sont empilés face visible à côté de l'entrepôt dans l'ordre -1, -2, -3 avec le -3 au-dessus.

## **Remarques sur le matériel de jeu**

- Le nombre d'ouvriers, l'argent en réserve personnelle, les tuiles dans l'entrepôt, les marchandises déjà livrées, l'état des jetons "passe", la possession de la plaque "action supplémentaire" sont des informations visibles. Le matériel doit être maintenu visible sur la table et le nombre exact est communiqué aux autres joueurs sur demande.
- Les ouvriers et l'argent de la réserve générale sont illimités. Dans le cas peu probable où, les pièces ou les ouvriers ne seraient pas suffisants, ils pourront être remplacés par tout autre matériel.
- Les tuiles navires et marchandises sont en nombre limité. Si une pile est épuisée, le joueur ne peut plus obtenir ces tuiles. Il est toujours permis de vérifier le nombre de tuiles encore disponibles.

Le premier joueur est le joueur le plus inexpérimenté et reçoit le marqueur de premier joueur.

- Le 2ème joueur reçoit 1 taler supplémentaire.
- Dans une partie à 3 joueurs, le 3ème joueur reçoit 2 talers et 1 ouvrier supplémentaires.
- Dans une partie à 4 joueurs, le 3ème joueur reçoit 1 taler et 1 ouvrier supplémentaires, le 4ème joueur reçoit 2 talers et 2 ouvriers supplémentaires

**Remarque :** à la fin de chaque phase action, le jeton premier joueur est transmis au joueur suivant dans le sens horaire.

## Principe du jeu

Les navires sont au coeur de Nauticus. Les navires terminés donnent des points de victoire en fin de partie et sont importants pour obtenir des points de victoire supplémentaires avec les marchandises. Il est possible de construire des navires de quatre tailles différentes (1, 2, 3 ou 4 morceaux de coque). Les gros navires rapportent plus de points de victoire et transportent plus de marchandises mais sont plus longs à construire. Chaque navire doit avoir des armoiries uniques pour ses mâts et ses voiles. Nauticus se joue en plusieurs tours. Dans une partie à trois ou quatre joueurs, cinq tours sont joués; à 2 joueurs seuls 4 tours sont joués. Chaque tour se compose d'exactly 7 phases d'action.

Les joueurs décident des actions jouées et l'ordre dans lequel elles sont exécutées. Au début d'une phase d'action le premier joueur choisit une action. Il effectue cette action puis les autres joueurs dans le sens horaire effectuent cette même action. Ainsi, tous les joueurs sont constamment impliqués dans la partie. Une fois que tous les joueurs ont joué ou passé l'action en cours, le premier joueur change et il sélectionne l'action suivante. À la fin d'un tour (7 actions différentes jouées), une phase intermédiaire a lieu, la roue d'actions est reconstituée pour le tour suivant et les points négatifs des jetons "passe" restants aux joueurs sont déduits de leur score. Puis le tour suivant commence sauf s'il s'agit du 4ème ou 5ème tour selon le nombre de joueurs.

### La règle d'or

Chaque fois qu'un joueur reçoit gratuitement une tuile (partie du navire ou marchandises), il doit obligatoirement placer cette tuile dans son entrepôt. Gratuitement signifie qu'il n'a pas dépensé de taler (il peut avoir utilisé des ouvriers).

### Préparation d'un nouveau tour

- Le jeton "tour" est avancé d'une position sur la carte principale (ne s'applique pas au début de la partie).
- La roue est tournée de sorte que son ancre corresponde à la zone où se situe la tuile ancre (ne s'applique pas au début de la partie).
- Une fois la roue alignée, la tuile ancre est retirée. Le premier joueur mélange les 8 tuiles actions et les place autour de la roue face visible en commençant par la zone de l'ancre (les bonus doivent être visibles).

### Tour de jeu

Un tour se compose de 7 phases d'action. Le premier joueur commence la première phase d'action en sélectionnant l'une des huit tuiles action et exécute l'action. (Il peut aussi choisir une tuile d'action, et passer sans effectuer l'action). Puis le joueur suivant choisit d'exécuter cette action ou de passer. Cela continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu la possibilité d'effectuer l'action ou de passer. Alors cette phase d'action se termine, la tuile action est retournée et n'est plus disponible pour le reste du tour. S'il s'agissait de la 1ère action du tour, la tuile "ancre" est posée sur l'action retournée.

Le jeton "premier joueur" est passé au joueur suivant dans le sens horaire. Il sélectionne à son tour une action dans les tuiles d'action restantes et décide s'il veut mener l'action ou passer. Et puis les autres joueurs suivent dans le sens horaire, la tuile d'action est retournée, le marqueur de premier joueur est passé.

Cela continue jusqu'à ce que 7 des 8 tuiles action aient été retournées. Le tour est terminé et la 8ème action restante n'est pas jouée.

## Exécution d'une action

### 1. Bonus

Le premier joueur qui choisit une action reçoit le bonus imprimé sur la roue sous cette action. Le joueur reçoit le bonus qu'il joue l'action ou qu'il passe. Dans tous les cas, la tuile d'action est glissée vers la roue de sorte que le bonus soit caché. Puis il décide d'effectuer l'action ou non.

**Important:** seul le premier joueur de la phase peut recevoir le bonus.

Bonus possibles (dans l'ordre dans lequel ils sont imprimées):

- 3 ouvriers : le premier joueur reçoit 3 ouvriers de la réserve générale et les place dans sa réserve personnelle
- 1 mât : le premier joueur reçoit gratuitement un mât «normal» (pas un mât de la Couronne) de son choix et le place dans son entrepôt. (Vous souvenez vous de la règle d'or ?)
- 1 voile : le premier joueur reçoit gratuitement une voile “normal” (pas une voile de la Couronne) de son choix et la place dans son entrepôt.
- 2 points : le premier joueur reçoit 2 points de victoire et déplace immédiatement son marqueur sur la piste de score.
- 2 ouvriers : le premier joueur reçoit deux ouvriers de la réserve générale et les place dans sa réserve personnelle.
- 1 ouvrier + 1 marchandise : le premier joueur reçoit 1 ouvrier de la réserve générale et le place dans sa réserve personnelle. De plus, il reçoit 1 marchandise de son choix qu'il place dans son entrepôt.
- 1 ouvrier + 1 point : le premier joueur reçoit 1 ouvrier de la réserve générale et le place dans sa réserve personnelle. De plus, il reçoit un point de victoire et avance immédiatement de 1 sur la piste de score.
- 4 talers : le premier joueur reçoit 4 talers

### 2. Ouvriers bleus sur la roue

Sur la roue des ouvriers en tenue bleue sont dessinés. Chaque section, à l'exception de la section ancre contient un, deux ou trois ouvriers. Les ouvriers bleus dans la même section que l'action choisie sont disponibles pour chaque joueur souhaitant effectuer l'action

**Important :** contrairement aux ouvriers représentés par des cubes, vous ne recevez pas ces ouvriers de la réserve générale. Ces 0, 1, 2 ou 3 ouvriers ne sont disponibles que pour la mise en oeuvre de l'action sélectionnée. Si un joueur n'utilise pas tous les ouvriers ou choisit de passer, il perd ces ouvriers.

### 3. Les actions

#### 3.1 À propos des actions

- Quand une action est choisie, tous les autres joueurs joueront après le premier joueur dans le sens horaire. Aucune action est obligatoire. Si un joueur (premier ou non) passe, il retourne son premier jeton “passe” disponible (Le dos montre une couronne dont le sens est expliqué dans “3.2.2.4 Évaluation de la Couronne”).
- Chacune des 8 actions peut être utilisée plusieurs fois par les joueurs dans une même phase d'action. Cependant, il faut un ouvrier pour chaque utilisation de l'action. Les ouvriers bleus de la roue seront utilisés en premier. Si un joueur souhaite utiliser l'action plus de fois que le nombre d'ouvriers bleus disponibles, alors il devra utiliser des ouvriers de sa réserve personnelle.
- 4 tuiles d'action ont un fond bleu, les 4 autres ont un fond beige. Les numéros 0-3 sur le pourtour de la roue ne concernent que les tuiles actions bleues. Les actions bleues permettent d'acheter des tuiles de navire ou de marchandises. Cela coûte non seulement des talers, mais aussi des ouvriers. Le prix d'une tuile navire /

marchandise est indiqué en face de l'élément que l'on souhaite acheter. Pour les actions beiges, il n'y a pas besoin d'argent, par conséquent les chiffres pour ces actions n'ont pas de sens.

- Les prix indiqués sont ceux pour le premier achat d'un type de tuile
- Si dans l'action, un joueur veut acheter plusieurs tuiles identiques, chaque tuile identique supplémentaire coûte 4 talers (et 1 ouvrier) quel que soit le prix réel de la première tuile achetée.
- Si dans l'action le joueur achète les 4 tuiles navire/marchandises différentes, il reçoit gratuitement une tuile supplémentaire disponible dans l'action (sans payer ni utiliser d'ouvrier).

**Rappel :** toutes les tuiles obtenues gratuitement doivent être placées dans l'entrepôt. Les ouvriers ne sont pas considérés comme des coûts. Une tuile que vous achetez pour 0 taler est considérée comme gratuite même si vous utilisez un ouvrier. Par conséquent, vous ne pouvez utiliser immédiatement (sans passer par l'entrepôt) que les tuiles coûtant des talers (voir aussi les explications de chaque action).

## **3.2 Les actions individuelles**

### **3.2.1 Actions payantes (tuiles d'action bleus)**

Les numéros 0-3 imprimés sur la roue à côté des tuiles action ne sont pertinents que pour les 4 actions payantes. "Payant" signifie que chaque achat effectué coûte 0-4 taler et 1 ouvrier.

#### **3.2.1.1 Acheter des parties de coque**

Les morceaux de coques sont la base de tous les navires. Sans les mâts, les voiles et les marchandises ils ne peuvent pas être utilisés efficacement. Dans Nauticus, on peut construire des navires de 4 tailles différentes. Pour le plus petit navire, il y a une tuile coque complète. Les plus gros navires sont constitués de la proue, de la poupe et entre deux de 0, 1 ou 2 parties de coque centrale.

Quand des tuiles coques sont achetées elles sont placées directement dans le chantier naval du joueur (sauf si c'est gratuit : rappel de la règle d'or). Si un navire a déjà une proue et une poupe, il est considéré comme terminé et ne pourra pas être modifié. Un navire peut être commencé par une proue, une poupe ou une partie centrale. Mais dès que le joueur met la proue et la poupe, il n'est pas possible d'insérer une section centrale. Il n'est pas possible de laisser un espace entre la proue et la poupe afin de placer plus tard des sections centrales. Une proue et une poupe posées séparément l'une de l'autre dans un chantier naval signifie que deux navires sont en construction. Il n'est pas possible de combiner celles-ci dans un même navire plus tard.

**Remarque :** la coque d'un navire peut être construite en plusieurs fois.

#### **3.2.1.2 Acheter des mâts**

Il y a 5 types de mâts qui se distinguent par leurs armoiries sur les drapeaux. Seuls 4 de ces types de mâts peuvent être achetés avec cette action. Les mâts de la Couronne ne peuvent pas être achetés, ils ne peuvent être obtenus que comme une récompense pour les navires complets (voir "Récompenses pour les navires achevés"). Les mâts achetés peuvent être construits immédiatement sur les coques des navires. Le fait que les coques des navires soient terminées ou non n'a pas d'importance. Toutefois, un navire ne peut avoir qu'un seul type de mât (les armoiries ne peuvent pas être mélangées, exception: les mâts de la Couronne sont des jokers et pourront être combinés à n'importe quel autre mât). Les mâts achetés que le joueur ne peut pas ou ne veut pas poser sur les coques doivent aller dans l'entrepôt comme les mâts gratuits.

#### **3.2.1.3 Acheter des voiles**

Il y a 5 types de voiles, qui se distinguent par leurs armoiries. Seuls 4 de ces types de voiles peuvent être achetées avec cette action. Les voiles de la Couronne ne peuvent pas être achetées, elles ne peuvent être obtenues que comme récompense pour les navires achevés (voir "Récompenses pour les navires achevés"). Les voiles achetées peuvent être immédiatement placées sur des mâts de mêmes armoiries (Exception: les voiles de la Couronne sont des jokers et pourront être placées sur n'importe quel mât). Les voiles achetées que le joueur ne peut pas ou ne veut pas mettre directement sur des mâts doivent être stockées dans l'entrepôt comme les voiles

gratuites.

#### **3.2.1.4 Achat de marchandises**

L'achat de marchandise fonctionne de la même façon que l'achat de parties de navires. Les marchandises achetées peuvent être placées directement sous des parties de coque, y compris de navires inachevés. Chaque tuile de la coque peut stocker sous elle exactement une marchandise. Différents types de marchandises peuvent être chargés sur un bateau. Les marchandises chargées sur un navire ne peuvent pas être transférées sur d'autres navires. Les marchandises ne peuvent quitter le navire dans lequel elles ont été chargées qu'avec l'action "livrer la marchandise" (voir 3.2.2.3 "livrer des marchandises").

#### **3.2.2 Actions gratuites (tuiles beiges)**

Les numéros 0-3 à côté des tuiles beiges n'ont pas d'utilité pour les 4 actions gratuites. "Gratuit" signifie que ces actions ne nécessitent pas de talers pour payer. Cependant, il est toujours nécessaire d'utiliser 1 ouvrier pour chaque action effectuée.

##### **3.2.2.1 Transport (de l'entrepôt vers le chantier naval)**

Dans l'entrepôt, les joueurs ont rassemblé toutes les parties de navires et les marchandises qu'ils ont reçu gratuitement ou qu'ils ne pouvaient pas construire directement dans le chantier naval. Chaque partie de coque, chaque voile et chaque produit prend exactement un espace, les mâts prennent 2 espaces. À tout moment vous pouvez réorganiser l'entrepôt comme vous le souhaitez. Mais si l'entrepôt est plein, vous ne pourrez plus y stocker de nouvelles tuiles.

Avec l'action "transport", le joueur déplace autant de parties de navires et de marchandises qu'il le souhaite dans le chantier naval. Chaque tuile déplacée nécessite l'utilisation d'un ouvrier. Les tuiles du navire et les marchandises transportées doivent être immédiatement utilisées dans des navires existants ou pour en construire de nouveaux.

##### **3.2.2.2 Obtenir de l'argent**

Par cette action, les joueurs obtiennent de l'argent de la réserve générale. Pour chaque ouvrier joué, le joueur reçoit 2 talers.

##### **3.2.2.3 Livrer des marchandises**

Cette action ne peut être effectuée que par les joueurs qui ont au moins un navire complet (coque + tous les mâts + toutes les voiles) qui est entièrement chargé de marchandises (une marchandise sous chaque partie de coque). Si un joueur choisit de livrer des marchandises, il peut le faire pour n'importe quel nombre de navires complets et entièrement chargés. Mais il doit toujours livrer la totalité de la cargaison des navires. Pour chaque marchandise livrée un ouvrier doit être utilisé, les livraisons partielles ne sont pas possibles. Si un joueur ne peut pas livrer toutes les marchandises d'un grand navire parce qu'il n'a pas assez d'ouvriers disponibles ou qu'il ne souhaite pas les utiliser, il ne peut pas livrer les marchandises de ce navire. Les marchandises livrées sont placées à droite de l'entrepôt. Ces marchandises apporteront des points de victoire en fin de partie. Plus le nombre de marchandises livrées est important plus ça rapporte de points (voir "Fin du jeu"). Une fois qu'un navire a été déchargé, il peut à nouveau être chargé avec des "marchandises" grâce aux tuiles d'action "achat de marchandises" ou "transport".

##### **3.2.2.4 Évaluation de la Couronne**

Avec cette action, vous pouvez obtenir des points de victoire. Le nombre de points de victoire qu'il est possible de recevoir dépend du nombre d'ouvriers employés et du nombre de couronnes visibles de ce joueur. Si un joueur choisit cette action, il compte d'abord toutes ses couronnes visibles. Le joueur reçoit par ouvrier la somme des couronnes sur les voiles, les mâts et les jetons "passe" retournés (les couronnes du chantier naval et de l'entrepôt sont prises en compte). Les points sont immédiatement marqués sur la piste des scores.

**Important :** un joueur peut recevoir un maximum de 15 points de victoire par tour en utilisant cette action.

**Exception :** si l'action supplémentaire est utilisée, un joueur peut marquer 2 fois 15 points maximum en 1 tour.

### **3.3 Passe**

Un joueur qui ne peut pas ou ne veut pas faire une action doit passer. Ce n'est pas forcément un mauvais choix, car chaque fois qu'un joueur passe, il peut retourner un de ses jetons "passe". À la fin d'un tour, tous les joueurs perdent un nombre de points de victoire correspondant à la somme des points sur les jetons "passe" non retournés. Un joueur qui n'a pas retourné de jeton "passe" dans un tour perd un total de 6 points de victoire. Un joueur qui en a retourné 1 réduit sa perte à 3 points de victoire. Il est donc souvent utile de passer au moins une fois à chaque tour. De plus les jetons "passe" retournés donne une couronne et permettent d'apporter des points de victoire supplémentaires pour l'action «Évaluation des couronnes".

**Rappel :** si le premier joueur choisit de passer, il reçoit tout de même le bonus correspondant à l'action qu'il a choisi.

### **4 Récompenses pour les navires achevés**

À chaque fois qu'un joueur complète un navire, il interrompt son tour et reçoit immédiatement une ou plusieurs récompenses. Un navire est terminé lorsque toutes ses parties sont construites. Un navire de taille 1 est complet si il a 1 coque, 1 mât et une voile; un navire de taille 4 est complet si il a 4 morceaux de coque (proue + 2 parties centrales + poupe), 4 mâts et 4 voiles. La marchandise n'a rien à voir avec l'achèvement des navires. Pour chaque mât du navire achevé le joueur reçoit une récompense.

Il y a 6 récompenses au choix:

- 1 mât de la Couronne : le joueur reçoit dans son entrepôt 1 mât de la Couronne
- 1 voile de la Couronne: le joueur reçoit dans son entrepôt 1 voile de la Couronne
- 3 points de victoire : le joueur marque immédiatement 3 points de victoire
- 7 talers : le joueur prend 7 talers de la réserve générale
- 3 ouvriers : le joueur prend 3 ouvriers de la réserve générale
- 2 marchandises : le joueur reçoit deux marchandises différentes et les met dans son entrepôt.

Chaque récompense peut être choisie au maximum de 2 fois par navire achevé. Si un joueur termine un navire de taille de 4, il peut par exemple prendre 2 mâts de la Couronne et 2 voiles de la Couronne ou 4 récompenses différentes. Le joueur est libre de choisir ce qu'il souhaite tant qu'il respecte la règle.

**Important :** si un navire est terminé, le tour du joueur en cours est interrompue et les récompenses reçues. Si par exemple, cela arrive à l'action "transport" et que le joueur prend comme récompense d'une voile de la Couronne qui va dans l'entrepôt, il peut continuer à utiliser l'action "transport" en cours (en payant les ouvriers nécessaires) et placer la voile dans un navire. Si ce navire est terminé il lui apportera encore des récompenses. Des pièces ou des ouvriers obtenus comme récompenses peuvent être immédiatement utilisés pour d'autres actions.

### **5 Action supplémentaire**

Chaque joueur commence la partie avec une tuile "action supplémentaire". Un joueur qui l'utilise à son tour (une seule fois dans la partie) effectue une action supplémentaire avec des règles légèrement modifiées.

Tout d'abord, le joueur reçoit 2 ouvriers de la réserve générale. Puis il sélectionne l'une des 8 actions et l'exécute selon les règles suivantes : s'il choisit une action d'achat, chaque tuile a un coût de 2 talers. Les autres règles sont inchangées : l'utilisation de l'action nécessite un ouvrier par achat; si vous achetez des tuiles différentes vous paierez 2 talers pour chaque, pour des tuiles identiques vous paierez 4 talers; si vous achetez les 4 tuiles, vous obtenez une tuile gratuitement.

Une fois l'action supplémentaire effectuée, la tuile "action supplémentaire" est défaussée dans la boîte.

**Important :** l'action supplémentaire ne provoque pas le retournement de la tuile action choisie, et le joueur peut aussi choisir une tuile action déjà retournée

**Remarque :** Il est généralement conseillé de conserver l'action supplémentaire pour le dernier tour, afin que vous puissiez réagir à un ordre de jeu des actions ne vous convenant pas.

## **6 Fin de la phase d'action**

Une fois que tous les joueurs ont terminé l'action sélectionnée par le premier joueur, une phase action se termine. Le premier joueur retourne la tuile d'action sur son dos et l'action n'est plus disponible dans ce tour (sauf action supplémentaire). À la fin de la première des phases action, la tuile "ancree" est placée sur la première tuile retournée et y reste jusqu'à la fin du tour. Le nouveau premier joueur est maintenant le joueur assis à la gauche du premier joueur actuel. Si il y a au moins 2 tuiles action non utilisées, alors une nouvelle phase d'action commence. Après 7 phases d'action, il ne reste qu'une seule tuile action visible et le tour est terminé.

## **Fin du tour**

Une fois les 7 phases d'action jouées et qu'une seule tuile action est visible alors le tour se termine. Ensuite, les jetons "passe" non retournés des joueurs sont déduits de leur score (Dans le cas peu probable où un joueur descend en dessous de 0 point de victoire, les points sont comptés en négatif). Les jetons "passe" sont de nouveau mis face numérotée visible. Ainsi, chaque joueur commence avec potentiellement 6 point de moins et moins de couronnes dans la prochaine ronde. Le marqueur de tour est avancé.

Si il y a encore au moins 1 tour à jouer, la roue est réorientée de manière à ce que son ancre coïncide avec la tuile "ancree" de la première action choisie dans le tour précédent. Le premier joueur retire la tuile "ancree", mélange face cachée les 8 tuiles d'action, les mélange et les place au hasard en commençant par la section correspondant à l'ancre.

Le premier joueur commence un nouveau cycle de 7 phases d'actions dans lequel il sélectionne l'une des 8 actions.

**Remarque :** Il n'y a pas de revenus réguliers d'argent ou d'ouvriers, le joueur doit utiliser ce qu'il reçoit des actions, des récompenses et des bonus.

## **Fin du jeu**

Le jeu se termine après le 5ème tour dans une partie à 3-4 joueurs ou après le 4ème tour à 2 joueurs.

Tous les joueurs gagnent des points pour leurs navires finis et les marchandises livrées; mais aussi pour l'argent, les ouvriers non utilisés, les parties de navires du chantier et de l'entrepôt, les marchandises livrées ou non. Le disque des points de victoire résume les décomptes

### **Les points de victoire pour les marchandises livrées**

Les marchandises livrées sont regroupés par types. Pour chaque ensemble de marchandises identiques, le joueur reçoit les points de victoire suivants :

- 1 marchandise : 2 points;
- 2 marchandises : 5 points;
- 3 marchandises : 9 points;
- 4 marchandises : 14 points;

- 5 marchandises : 20 points;
- 5 points par marchandise supplémentaire.

### **Les points de victoire pour les navires complets**

Pour chaque navire achevé (hors marchandise) le joueur reçoit des points de victoire en fonction de la taille du navire:

- taille 1 : 2 points;
- taille 2 : 8 points;
- taille 3 : 20 points;
- taille 4 : 35 points.

### **Les points de victoire pour le matériel restant**

Tous les ouvriers inutilisés, les tuiles de navires inachevés dans le chantier naval et l'entrepôt ainsi que les marchandises non livrées sont échangés contre 1 taler chacun. Ensuite, pour chaque multiple de 3 talers les joueurs reçoivent 1 point de victoire. Les joueurs gardent leurs talers qui permettront de départager en cas d'égalité.

Le joueur ayant le plus de points de victoire gagne la partie de Nauticus. En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'argent qui n'a pas pu être décompté en point (0, 1 ou 2 talers restant) gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de talers au total gagne (y compris les talers utilisés pour décompter les points). S'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

*(traduction française Nicolas Malandain)*