

Explication

La partie comporte 5 tours et chaque tour est divisé en 3 phases:

- 1) EVÈNEMENTS
- 2) ACTIONS
- 3) FIN DU TOUR

Note: les règles suivantes sont pour une partie à 4 joueurs. Une section à la fin des règles décrit les changements pour les parties à 2 ou 3 joueurs.

PHASE 1 - ÉVÈNEMENTS

Au début du tour, l'Évènement correspondant est activé en vérifiant les prix du marché et les conditions météorologiques.

- Le prix de vente de chaque marchandise sur le Tableau des prix est modifié comme spécifié sur la tuile Évènement.
- La météo spécifiée sur la tuile Évènement reste en place jusqu'à la fin du tour et affectera tous les navires quittant Rouen et entrant en mer. Si un navire est déjà en mer, il ne sera pas affecté par l'évènement actuel (Tempête ou Pirates). À la fin de la Phase Évènement, la prochaine tuile Évènement est retournée pour le reste du tour face visible. Notez que cette tuile évènement n'est pas valide pour le tour en cours, mais donne aux joueurs un aperçu sur le marché futur et les conditions météorologiques. Au cinquième et dernier tour de jeu, aucune tuile Évènement n'est retournée.

PHASE 2 - ACTIONS

La phase 2 est divisée en un nombre variable de rounds. Dans chaque round les joueurs, en suivant l'ordre du tour, peuvent réaliser une action ou passer le round en cours. Si le joueur réalise une action, il doit payer le coût d'activation associé avec le type d'action et le marqueur action correspondant est augmenté de 1 sur la table d'Action. Par conséquent, le prochain joueur réalisant ce type d'action payera plus.

Si un joueur passe, il peut encore réaliser des actions dans les rounds suivants.

Il y a quatre différents types d'action:



La phase Action se termine lorsque plus aucun joueur ne veut payer le coût d'activation pour jouer une nouvelle action. Si le coût d'activation atteint 10 pièces, il n'augmente plus et toutes les actions suivantes de ce type coûtent 10 pièces.

Il est permis d'être à découvert en contractant une dette. Cependant, si un joueur passe à découvert, il doit payer 1 pièce supplémentaire comme intérêt à ce moment et 1 pièce à la fin du tour s'il l'est toujours.

Exemple: Anna a 2 pièces et 3 harengs (prix actuel 3). Le coût de l'action de Vente au Marché est de 4. Anna joue l'action de Vente au Marché et paie 4 pièces et donc a -2 pièces; immédiatement elle paie 1 pièce comme intérêt et est maintenant endettée de 3 pièces. Après la vente, elle reçoit 9 pièces et a un solde de 6 pièces, ainsi à la fin du tour, elle n'aura pas besoin de payer un intérêt supplémentaire.

PHASE 3 - FIN DU TOUR

Durant la phase de fin du tour, les opérations suivantes sont réalisées:

1. Les joueurs avec le Phare ou la Fierté Saint Romain peuvent utiliser la capacité spéciale du bâtiment. Les marqueurs utilisés sur le Gros Horloge sont replacés sur leur position originale.
2. La Saline produit du sel en fonction de la valeur de la Piste saline. Le sel produit est stocké directement dans le Dépôt (Fiche de joueur).
3. Les Auberges génèrent leur loyer.

4. La Banque et la Salle des Coffres payent leur intérêt.
5. Les joueurs qui sont à découvert à la fin du tour, payent 1 pièce comme intérêt. Si la plus petite limite (-22 pièces) est atteinte, aucun intérêt supplémentaire n'est compté.
6. Les marqueurs Action sont remis à zéro sur la table d'Action.
7. Les joueurs vérifient si le nombre maximum de pièces est dépassé. Le nombre maximum de pièces est 40 si le joueur n'a pas une Banque, 80 sans Salle des Coffres. S'il est dépassé, le marqueur indiquant le nombre de pièces est descendu à la limite. *Exemple: à la fin du tour, Luca a 44 pièces mais pas de Banque: il défasse 4 pièces.*
8. Le nouvel ordre de Tour est établi en ordre inverse du nombre de pièces possédées. *Exemple: à la fin du tour Anna a 12 pièces, Bea 18 et Carlo 15. L'ordre du Tour est Anna, Carlo et Bea.* Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de pièce, le joueur dont le marqueur est le plus haut passe devant.

Fin de la Partie

La partie se termine à la fin du cinquième tour lorsque le Roi François Ier arrive à Rouen. Certains bâtiments (Hôtel de Ville, Notre-Dame, St. Maclou, Vitraux de Notre-Dame et Phare) fournissent des pièces supplémentaires à la fin de la partie. Les bonus dus aux bâtiments sont ajoutés après le contrôle de pièce et ne comptent pas à nouveau avec la limite de la Banque et de la Salle des Coffres. Le gagnant est le joueur avec le plus de pièces. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de bâtiments gagnera (dans ce cas, les bâtiments améliorés comptent pour 1, comme Notre-Dame). S'il y a encore égalité, les joueurs concernés partagent la victoire. Note: il est

EXEMPLE D'UN TOUR



Anna construit une Saline (Action Cité) et paie 0 pièces. Le coût de l'Action Cité augmente de 1 pièce. **Bea** réalise une vente (action Marché) et paie 0. Le coût de l'Action Marché augmente de 1



Carlo réalise une action Cité, en achetant une Auberge et paie 1. Le coût de l'action Cité passe à 2. **Anna** déplace son Navire dans l'Océan (Action Navigation) et paie 0. Le coût de l'action Navigation augmente de 1.

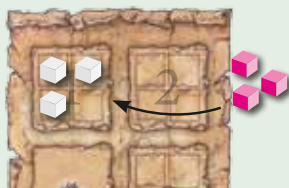


Bea passe. **Carlo** passe. **Anna** achète un Chantier Naval (Action Cité) et paie 2. Le coût de l'Action Cité passe à 3. Après cela, **Anna** passe et le tour se termine.

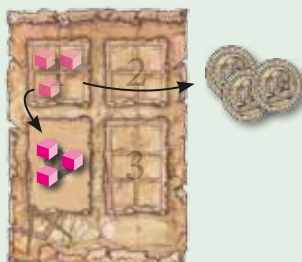
EXEMPLE D'ACTION



Carlo choisit et paie pour une **action Navigation** : il déplace son navire du Port vers l'Océan, où il choisit de pêcher du hareng. Il échange chaque baril de sel chargé sur le navire (cubes blancs) pour un baril de hareng (cubes roses).



Comme action suivante, il choisit et paie pour une autre **Action Navigation**: ainsi il déplace son navire au Port de Rouen. Après, il choisit une **Action Marché**: il vend les 3 barils de hareng au marché gagnant ainsi 12 pièces ($4 \times 3 = 12$) et le prix du marqueur est baissé sur le tableau du Marché d'une case. Sinon, il pourrait choisir une **Action Port** et déplacer les barils de hareng dans son Dépôt



possible d'aller au-delà de 100 pièces: laissez les marqueurs faire un autre tour sur la piste de Pièce. Pour mémoriser le +100 pièce, posez un cube ressource sur le marqueur du joueur.

Actions

Le type d'action est indiqué entre parenthèses:

- **Acheter une Saline (Cité):** Avec cette action un joueur avance son cube d'une case sur la Piste saline.
- **Acheter un bâtiment (Cité):** Un bâtiment est construit en plaçant un cube joueur sur la case du bâtiment sur le plateau de jeu. Un joueur ne peut pas acheter le même bâtiment plus d'une fois.
- **Naviguer en mer et pêcher (Navigation):** Le joueur peut déplacer un ou plusieurs de ses navires du port vers la mer. Chaque baril de sel transporté est transformé en un baril de poisson (hareng ou morue, le joueur choisit). Le même navire peut pêcher ensemble morue et hareng, si le joueur le souhaite.

- **Naviguer vers Rouen (Navigation):** Le joueur peut déplacer un ou plusieurs de ses navires de la mer vers le port.

- **Construction de Navire (Port):** Le joueur construit un navire. Un navire peut seulement être construit s'il y a au moins 1 Chantier Naval et 1 Académie de la Marine. Une Caravelle coûte 6 pièces (3 pièces payées à l'Académie de la Marine et 3 au Chantier Naval), alors qu'une Caraque coûte 8 pièces (4 pièces payées à l'Académie de la Marine et 4 au Chantier Naval). S'il y a seulement un Chantier Naval ou une Académie de la Marine, le propriétaire du bâtiment reçoit les pièces dépensées dans son bâtiment. S'il y a deux Chantiers Navals ou deux Académies Navales, les propriétaires reçoivent 1 pièce chacun pour une Caravelle et 2 pièces chacun pour une Caraque. Chaque joueur peut avoir au plus 2 Caravelles et 1 Caraque comme indiqué sur sa Fiche de joueur.

Exemple: Anna et Carlo ont l'Académie de la Marine, Bea a le Chantier Naval. Si Marco construit une Caraque, il doit payer 8 pièces; Carlo reçoit 2 pièces, Anna 2 pièces et Bea 4 pièces. Si Anna construit une Caravelle, elle doit payer 3 pièces pour le Chantier Naval (0 à l'Académie de la Marine comme elle en possède une): dans ce cas, Bea reçoit 3 pièces.

- **Mouvement de marchandises (Port):** Cette action permet de déplacer des marchandises entre le Dépôt (fiche de joueur) et les navires à Rouen. Le nombre normal de barils autorisés dans le Dépôt est 6. Si les joueurs ont acheté le niveau 1 de Dépôt, le nombre maximum permis est 15 barils; avec un niveau 2 de Dépôt, la limite est de 30 barils. Si la capacité est dépassée à la fin de l'action, les barils en surplus sont perdus (les joueurs choisissent lesquels). *Exemple: un navire est au port avec 4 morues. Dans le Dépôt (Fiche de joueur), il y a 3 barils de sel. En jouant l'action déplacement de marchandises, Anna peut charger 3 barils de sel sur la Caravelle tout en déplaçant 4 morues dans le Dépôt.*

- **Vendre au marché (Marché):** Cette action permet à un type de marchandise (hareng, morue ou sel) d'être vendu au Marché. Les marchandises peuvent être sur les navires au port et/ou dans le Dépôt. Le prix unitaire est donné sur le Tableau des prix. Après la vente, le prix actuel est baissé d'une case pour chaque lot de 8 barils vendus ou jusqu'à 8 (2 cases dans une partie à deux joueurs).

Exemple: Anna vend 6 barils de hareng lorsque le prix est de 5 pièces (2ème ligne) et reçoit 30 pièces. Après la vente, le prix actuel du hareng baisse d'une case, valant à présent 4 pièces (3ème ligne).





- **Acheter au marché (Marché):** Cette action permet aux barils d'un type de marchandises d'être achetés au marché et placés dans le dépôt du joueur (Fiche de joueur). Le prix actuel n'est pas modifié. Si le prix du sel au marché est 0, il peut être acheté pour 1 pièce le baril.

Évènements

Les tuiles Évènement indiquent le changement de prix pour chaque type de marchandises et les conditions météorologiques ou Évènement en mer.



La météo ou l'Évènement peuvent être:

- **Calme** : Pas d'effet.
- **Tempête** : Lorsqu'un navire entre en mer, il est endommagé et la capacité de chargement est réduite de un. Le point de dommage est représenté en plaçant un cube joueur sur la case du navire. De plus, un évènement supplémentaire peut être indiqué:
- **Pirates** : Le premier navire entrant en mer est attaqué par les pirates et reçoit 2 points de dommage. Tous les autres navires, même ceux des différents joueurs, ne sont pas affectés.
- **Pêche médiocre** : Un baril de sel est défaussé de chaque navire allant en mer sans être transformé en baril de poisson.

Bâtiments

Les bâtiments disponibles dans le jeu sont:



Saline: chaque joueur débute la partie avec 1 Saline de capacité 3. La seconde produit 4 barils de sel de plus (7), la troisième trois de plus et la quatrième Saline produit 2 barils de sel de plus (pour un total respectif de 10 et 12). Le Sel est produit à la fin du tour et est stocké dans le Dépôt du joueur.



Dépôt (warehouse): Sans amélioration, les joueurs peuvent stocker jusqu'à 6 barils de marchandises dans leur Dépôt (sel et/ ou poisson).

Au niveau 1, le Dépôt peut stocker jusqu'à 15 barils et au niveau 2, il peut stocker jusqu'à 30 barils. Si la capacité de Dépôt est dépassée, l'excès de barils est perdu. Chaque joueur utilise son propre dépôt: ils ne peuvent pas stocker les cubes des autres joueurs.



Banque et Salle des Coffres: sans la Banque à la fin du tour, le joueur est autorisé à avoir au plus 40 pièces. Avec la Banque, la limite passe à 80 pièces. De plus, à la fin du tour, la Banque

génère 1 pièce pour chaque lot de 20 pièces que le joueur possède.

Exemple: Anna a la Banque et a 45 pièces. À la fin du tour, elle gagne 2 pièces (1 pour chaque lot de 20 pièces). Pour d'acheter la Salle des Coffres, le joueur doit déjà avoir une Banque. La Salle des Coffres permet d'avoir un nombre illimité de pièces. De plus, à la fin de chaque tour, elle génère 1 pièce pour chaque lot de 10 pièces que le joueur possède. Cela remplace le revenu généré par la Banque.



Bureau des Finances: Le premier joueur qui le construit reçoit 3 pièces supplémentaires chaque fois qu'il vend des marchandises au Marché.

Le second joueur reçoit 2 pièces pour chaque vente. Les ventes des autres joueurs ne génèrent pas de revenu aux propriétaires du Bureau des Finances



Auberge: À la fin du tour, les propriétaires d'Auberge reçoivent 2 pièces plus 1 pièce supplémentaire pour chaque joueur sans Auberge. *Exemple: Dans une partie à trois joueurs, Anna et Bea ont une Auberge. À la fin du tour, Anna et Bea gagnent 3 pièces (2 pour le privilège et 1 pour le joueur sans Auberge).*



Chantier Naval: Le Chantier Naval permet aux navires d'être construits. Le propriétaire peut l'utiliser gratuitement.

Chaque fois qu'un navire est construit, le propriétaire reçoit 3 pièces/Caravelle et 4 pièces/Caraque (S'il y a un seul Chantier Naval) ou la moitié s'il y a deux de ces bâtiments.



Académie de la Marine: l'Académie de la Marine forme les capitaines des navires.

Le propriétaire peut l'utiliser gratuitement. Chaque fois qu'un navire est construit, le propriétaire de l'Académie de la Marine reçoit 3 pièces/Cara-

velle et 4 pièces/Caraque (s'il y a une seule Académie) ou la moitié s'il y a deux Académies.



Phare: À la fin du tour, il permet à un navire endommagé d'être réparé, en retirant tous les cubes joueurs d'un espace de chargement sur la Fiche de joueur. À la fin de la partie, les propriétaires de Phare reçoivent 2 pièces pour chaque navire qu'ils ont.



Notre-Dame: Chaque fois qu'un joueur participe à la construction de la Cathédrale, il avance son marqueur d'une case sur la piste de la Cathédrale de Notre-Dame.

À la fin de la partie, chaque joueur reçoit le nombre de pièces indiqué sur la piste. *Par exemple, si un joueur participe une fois, il reçoit 5 pièces supplémentaires. Si un joueur participe deux fois, il reçoit 11 pièces et ainsi de suite.* Seul un nombre limité de joueurs peut accéder aux trois dernières positions de la Piste (45, 55, 70). Seul un joueur peut gagner 70 pièces, en participant 8 fois durant la partie. *Exemple: durant la partie, Anna participe à la construction de la cathédrale Notre-Dame 3 fois. À la fin de la partie, elle reçoit 18 pièces supplémentaires.*



Vitreaux de Notre Dame: lorsque la position +18 sur la grille de Notre-Dame est atteinte, il est possible de construire les vitraux de la cathédrale. À la fin de la partie, le premier joueur à les avoir construits gagne 10 pièces supplémentaires, le second joueur 7 pièces et le troisième joueur 5. *Exemple: Anna était la première joueuse à construire les Vitraux, ainsi à la fin de la partie, elle gagne 10 pièces supplémentaires.*



Hotel de Ville: Lorsqu'au moins, une Banque a été construite, l'Hôtel de Ville peut aussi être construit. À la fin de la partie, le pre-

mier joueur à l'avoir construit reçoit 3 pièces supplémentaires plus 1 pièce pour chaque bâtiment qu'il possède dans la cité.

Le second joueur gagne 1 pièce pour chaque bâtiment qu'il possède et le troisième joueur 1 pièce pour chaque lot de 2 bâtiments qu'il possède (arrondi à l'inférieur). La Saline et le Dépôt ne sont pas comptés alors que la Cathédrale de Notre-Dame compte comme un seul bâtiment indépendamment de toute amélioration.



Gros Horloge:

Les joueurs qui le construisent peuvent réaliser deux actions consécutives de différents types une fois

dans un tour.

La seconde action coûte son prix actuel d'activation plus 3 pièces pour le premier joueur qui construit le Gros Horloge et 5 pièces pour le second joueur. Chaque joueur peut utiliser le Gros Horloge seulement une fois à chaque tour. Pour se le rappeler, lorsqu'un joueur l'utilise, déplacez le cube marqueur du joueur sur le bâtiment.

Exemple: le marqueur du type d'action Navigation est sur 0 et celui du Port est sur 3. Bea est la première joueuse avec le Gros Horloge. Bea peut l'utiliser et elle peut réaliser une action Navigation en payant 0 et une action Port en payant 6 (3 pour le coût d'activation normal +3 pièces)



Eglise Saint Maclou:

Les joueurs qui la construisent sont protégés par le Saint de l'Église et leurs Navires sont protégés des Pirates (mais les

Pirates resteront actifs pour d'autres joueurs).

À la fin de la partie, le premier joueur gagne 6 pièces supplémentaires et le second joueur 3.



Fierté St. Romain:

Ce bâtiment donne l'immunité contre l'évènement Pêche Médiocre.

De plus, à la fin de chaque tour, elle permet au premier propriétaire de regarder deux tuiles Évènement face cachée (incluant les tuiles qui ne sont

pas actuellement en jeu) et, s'il veut, peut les permuter. Le second joueur à la construire peut seulement regarder une tuile Évènement sans la changer.

Partie à 2 ou 3 joueurs

Dans une partie à deux joueurs, il n'est pas possible de pêcher/vendre/acheter de la morue et chaque vente provoque un déplacement du marqueur de prix de deux cases. De plus, chaque bâtiment est disponible une fois à l'exception du Phare, de la Banque, de la Salle des Coffres, de l'Auberge, du Dépôt, de la Saline et de la Cathédrale Notre-Dame qui sont disponibles deux fois.

Dans une partie à trois joueurs, tous les bâtiments sont disponibles deux fois avec pour exceptions le Phare, la Saline, Notre-Dame, le Dépôt, l'Auberge, la Banque et la Salle des Coffres qui sont disponibles 3 fois.

Toutes les autres règles restent inchangées. Note: l'indication du nombre de joueur sur les bâtiments doit aussi être respectée dans une partie à 2 ou 3 joueurs. Par exemple, les Vitraux de Notre-Dame a 3 cases de disponibles : la première est seulement pour une partie à 4-joueurs, la seconde est pour une partie à 3 joueurs et la dernière est pour une partie à 2 joueur; cela signifie qu'à 3 joueurs, il est possible de gagner au maximum 7 pièces avec ce bâtiment.

Notes Historiques

Lorsque, en 1497, Jean Cabot a découvert les grands Bancs de Terre-Neuve, il fut impressionné par l'abondance de poissons. La morue pourrait être simplement attrapée en mettant un panier à l'eau. Après 500 ans, La morue de l'Atlantique est presque éteinte. Les morues attrapées ont été préparées et ensuite salées à bord et ramenées à Rouen pour y être vendues.

Au début du XVI siècle, Rouen était le principal port Français et l'une des plus riches cités du Royaume de France.

La Cathédrale Notre-Dame est l'une des plus magnifiques cathédrales Gothiques dans le monde et est fameusement représentée par Claude Monet dans une série de peinture.

Le Gros Horloge est une tour d'horloge médiévale, l'un des plus beaux monuments à Rouen.

L'église Saint Maclou est une petite église de style Gothique flamboyant avec un ossuaire médiéval caractéris-

tique.

La Fierté Saint Romain est un petit bâtiment contenant les reliques de Saint Romain, saint patron de Rouen.

Contenu

Plateau de jeu et livre de règle
32 sels (blanc), 24 harengs (rose) et 24 morues (violet) (cubes en bois).

10 sels (blanc), 10 harengs (rose) et 10 morues (violet) (gros cubes en bois) (valeur x4).

72 marqueurs joueur (cube en bois: 18 pour chaque couleur de joueur: bleu, vert, rouge, jaune)

4 marqueurs pièce (disque en bois, 1 pour chaque joueur)

7 marqueurs marché/action (cubes noirs)

3 tuiles navire pour chaque couleur de joueur.

10 tuiles Évènement

4 Fiche de joueurs

Crédits

Auteur: **Marco Pranzo**

Illustrations: **Lamberto Azzariti**

Responsable Éditorial: **Michele Quondam**

Traduction: **Christophe Muller**

L'auteur remercie tous les testeurs, spécialement le RomaGameDesign group (Virginio, Flaminia, Davide, Carlo, Claudia...) le forum Inventori di Giochi (Paolo, Francesco, Daniele, Paolo...) le group VermeIena (Luca, Giacomo, Vittorio, Riccardo), Luca, Michele, Mauro, Luca.

giochix.it

Publié par Inmedia Srl, Rome, Italy

© 2011. Tous droits réservés