

OLTRE MARE

MERCHANTS OF VENICE

Auteur : Emanuele Ornella

Editeur : Mind the Move

2 à 5 joueurs

temps : 60 min

âge : 10 ans et plus

Traduction : Rémi Petermann

- **Matériel :**

- 98 cartes marchandises (en 7 couleurs)
- 1 carte Venise
- 5 cartes marchands (en 5 couleurs)
- 5 cartes résumé
- 10 cubes en bois (en 5 couleurs)
- un plateau de jeu
- 32 marqueurs « ports »

1. Disposition du jeu :

- **pile « marchandises » :**

les joueurs piochent les cartes marchandises de cette pile de cartes.

Sur le plateau de jeu :

- **La carte :**

Elle représente la mer méditerranée et ses ports. Chaque joueur dispose d'un cube de bois représentant son bateau. Chaque bateau se déplace le long des voies maritimes (lignes pointillées) et s'arrête dans les ports.

- **Piste de points « Ducats » (piste de score) :**

Chaque joueur dispose d'un cube de bois sur cette piste pour indiquer le nombre de ducats (la monnaie de Venise) qu'il possède.

Devant chaque joueur :

- **Main du joueur :**

Elle représente le marché du joueur (les marchandises que le joueur peut jouer).

- **Pile cargaison :**

C'est une pile de cartes empilées face visible. Les cartes représentent les marchandises qui ont été embarquées dans la cale du bateau. Il est interdit de regarder les cartes de cette pile. Seule la carte du dessus est visible pour tout le monde.

Cette carte montre :

- les icônes de pouvoir maritime : leur nombre est égal au nombre maximum de cartes que le joueur peut avoir en main au début de son prochain tour (voir la phase de pouvoir maritime).

- Les icônes de chargement :

Leur nombre est égal au nombre de cartes que le joueur doit jouer lors de son prochain tour (voir la phase principale).

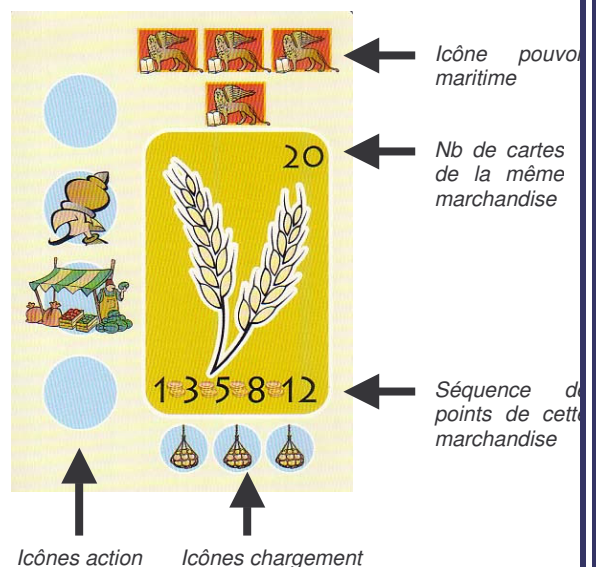
- **Pile Pirates :**

C'est une pile de cartes empilées face cachée. Ces cartes représentent les marchandises volées par les pirates (voir l'action « pirates »). Le joueur peut acheter des cartes de sa propre pile pirates pendant la phase d'échange. A la fin du jeu, chaque joueur enlève un ducat de son score final pour chaque carte encore présente dans sa pile pirates.

- **Carte marchand :**

Elle indique la couleur et le nom de la famille de marchand du joueur. La carte résumé placée sur la carte marchand indique le nombre de points de prestige du joueur.

CARTE MARCHANDISE



2. Installation :

- Assemblez les 4 parties du plateau de jeu et placez le au centre de la table.
- Mélangez les marqueurs ports et placez les au hasard, face visible sur la carte, un marqueur par port. Les marqueurs non utilisés sont retirés du jeu.
- Dans une partie à deux joueurs, retirez toutes les cartes blé.
- Mélangez toutes les cartes marchandises pour former la pile marchandises.
- Déterminez le premier joueur actif (celui qui vit le plus près de Venise).
- Piochez des cartes de la pile marchandises jusqu'à trouver une carte comportant le nom d'un port. Le premier joueur prend cette carte qui constituera la première carte de sa pile cargaison. Recommencez jusqu'à ce que tous les joueurs aient une carte sur leur pile cargaison.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend la carte marchand et les deux cubes de bois correspondants.
- Chaque joueur place un cube sur le « 11 » de la piste de score (ducats) et l'autre cube sur le port indiqué par la carte de sa pile cargaison. Défaussez les marqueurs de ces ports.
- Chaque joueur prend une carte résumé et la place par dessus la carte marchand de manière à ce que la valeur des points de prestige soit égale à 0.



Exemple : la carte marchand indique deux points de prestige.

- Remélangez les cartes marchandises et insérez la carte « Venise » environ au milieu de la pile marchandises.
- Chaque joueur pioche 4 cartes de la pile marchandises et les place dans sa main.

3. But du jeu :

Le jeu est terminé lorsque la dernière carte de la pile marchandises est tirée. Le joueur actif qui tire la dernière carte doit finir son tour. On compte ensuite les points (voir fin du jeu et score final). Le gagnant est le joueur ayant le plus grand nombre de ducats.

4. TOUR :

Durant son tour, le joueur actif réalise les phases suivantes dans l'ordre :

1. Phase de pouvoir maritime :



Au début du tour, le joueur actif vérifie son pouvoir maritime, indiqué par le nombre d'icônes de lion de Venise présentes sur la carte marchandises située sur le dessus de sa pile cargaison. Le joueur doit défausser les carte de sa main jusqu'à la valeur de son pouvoir maritime. Il choisit les cartes qu'il défausse et les place face cachée sur sa pile pirates.

Exemple : au début de son tour, Stefan a 5 icônes de pouvoir maritime sur sa cargaison. Il a 7 cartes en main et doit défausser 2 cartes qu'il choisit et les placer sur sa pile pirates.

2. Phase d'échange :

Le joueur actif peut échanger librement des cartes et/ou des points ducats avec les autres joueurs. Les autres joueurs ne peuvent échanger qu'avec le joueur actif. Pendant la négociation, les joueurs peuvent demander les marchandises ou les icônes qu'ils souhaitent échanger. Ils doivent dire la vérité concernant les marchandises mais ils peuvent tricher concernant les icônes sur les cartes.

Les joueurs qui échangent avec le joueur actif gagnent un point de prestige (bougez la carte résumé d'un point sur la carte marchand). Pendant le même tour, un seul point de prestige peut être gagné par chaque joueur, quelque soit le nombre d'échanges effectués. Le joueur actif ne gagne aucun point de prestige pour les échanges.

Le joueur actif peut choisir d'acheter des cartes de la pile marchandises ou de sa pile pirates. Chaque carte coûte 3 ducats (de la pile marchandises comme de sa pile pirates). Les cartes coûtent 4 ducats si le joueur actif a 0 ducat ou moins. Sur la piste de score, le cube descend en dessous de 0 pour indiquer les points négatifs.

Le joueur actif peut alterner les échanges et les achats de cartes. Il peut faire le nombre d'échanges qu'il veut mais ne peut pas acheter plus de 4 cartes de la pile marchandises ou de sa pile pirates. Il peut cependant les acheter une par une.

3. Phase principale :

Le joueur actif doit jouer des cartes de sa main et les placer face visible sur la table.



Le nombre de cartes qu'il doit jouer est indiqué par le nombre d'icônes de chargement inscrites sur la carte marchandises située sur le dessus de sa pile cargaison. Si le joueur n'a pas assez de cartes dans sa main, il ne peut pas commencer la phase principale. Il doit d'abord acheter ou échanger des cartes pendant la phase d'échange.

Chaque carte jouée montre deux des quatre actions possibles : Ducats, Pirates, Marché, Navigation. Les actions doivent être réalisées dans l'ordre suivant :

- 1/ Action Ducats :



Le joueur actif gagne des ducats.

- Si le nombre total d'icônes ducats est 1, le joueur gagne 1 ducat.
- Si le nombre total d'icônes ducats est 2, le joueur gagne 3 ducats.
- Si le nombre total d'icônes ducats est 3 ou plus, le joueur gagne 6 ducats.

- 3/ Action Marché :



Le joueur doit piocher des cartes de la pile marchandises et les placer dans sa main.

- Si le nombre total d'icônes marché est 1, le joueur pioche 1 carte.
- Si le nombre total d'icônes marché est 2, le joueur pioche 3 cartes.
- Si le nombre total d'icônes marché est 3 ou plus, le joueur pioche 6 cartes.

- 2/ Action Pirates :



Le joueur actif doit déplacer des cartes de la pile marchandises sans les regarder et les placer face cachée sur sa pile pirates.

- Si le nombre total d'icônes pirates est 1, le joueur déplace 1 carte.
- Si le nombre total d'icônes pirates est 2, le joueur déplace 3 cartes.
- Si le nombre total d'icônes pirates est 3 ou plus, le joueur déplace 6 cartes.

- 4/ Action Navigation :



Le joueur doit déplacer son bateau le long des routes maritimes d'un nombre d'espaces entre les ports exactement égal au nombre d'icônes bateau présentes sur les cartes jouées. Il ne peut pas voyager deux fois sur la même route pendant le même tour. S'il y a un marqueur port sur le port où le bateau s'arrête, le joueur le prend, il devient son nouveau marqueur port actif (voir paragraphe marqueurs port). S'il n'y a pas de marqueur sur le port, le joueur actif perd son marqueur port actif (retournez le).

Tableau récapitulatif des actions de la phase principale :

Actions		Nombre d'icônes sur les cartes jouées			
		1	2	3	4+
1/ DUCATS	Gagnez des points Ducats	1	3	6	6
2/ PIRATES	Déplacez des cartes de la pile marchandises vers la pile pirates	1	3	6	6
3/ MARCHÉ	Piochez des cartes de la pile marchandises	1	3	6	6
4/ NAVIGATION	Déplacez votre bateau	1	2	3	4

4. Phase Cargaison :

Après avoir réalisé ses actions, le joueur actif charge les cartes jouées sur sa pile cargaison. Les cartes sont empilées face visible et leur ordre est choisi par le joueur actif. Cet ordre est très important pour le score final (voir fin du jeu et score final). La carte située sur le dessus de la pile (la dernière chargée) est très importante pour le prochain tour : le nombre d'icônes de pouvoir maritime inscrit sur la carte indique le nombre maximum de cartes que le joueur pourra garder en main au début de son prochain tour (voir phase de pouvoir maritime). Le nombre d'icônes chargement indique le nombre de cartes que le joueur pourra jouer lors de son prochain tour (voir phase principale).

A la fin de son tour, le joueur actif peut garder toutes ses cartes en main, même s'il en a plus que d'icônes de pouvoir maritime. Les cartes en trop ne devront être défaussées qu'au début de son prochain tour.

Nouveau joueur actif :

Le joueur à gauche du joueur actif devient le joueur actif.

5. Carte Venise et points prestige :

La pioche de la carte Venise permet de gagner des ducats supplémentaires. Le joueur avec le plus grand nombre de points prestige gagne 6 ducats supplémentaires, le 2^{ème} en gagne 3, le 3^{ème} en gagne 1, les autres joueurs ne gagnent rien. En cas d'égalité, le même nombre de ducats est gagné par chaque joueur. Tous les joueurs remettent leur compteur de points prestige à 0 comme au début du jeu. La carte Venise est défaussée et le joueur actif continue son tour.

6. Fin du jeu et score final :

Le jeu prend fin quand la pile marchandises est vide. Le joueur actif termine son tour sans pouvoir piocher de nouvelles cartes de la pile marchandises. Les joueurs gagnent les points ducats suivants :

1. Vente de marchandises :

Chaque joueur « vend » les cartes marchandises de sa pile cargaison. Le score dépend du nombre de cartes de la même marchandise regroupées dans sa pile cargaison. C'est pour cela que l'ordre des cartes de la pile cargaison ne doit pas être modifié. Chaque joueur commence avec la carte du dessus de sa pile cargaison et pioche des cartes jusqu'à avoir pioché toutes les cartes marchandises successives du même type. Une carte d'une marchandise différente commence une nouvelle série.

Tableau des séquences des marchandises

Marchandise	Points	Rareté
Epices	0/4	8
Soie	0/3/8	10
Argent	0/3/7/12	12
Sucre	1/3/6/11	14
Vin	1/3/6/10	16
Bois	1/3/6/9	18
Blé	1/3/5/8/12	20

Exemple : Henning commence à piocher des cartes de sa pile cargaison. La carte du dessus est un bois, la seconde également, la troisième est un blé ainsi que la 4^{ème} et la 5^{ème}. Jusqu'à maintenant il a deux séries : une avec 2 bois, une avec 3 blés.

Les cartes de la même marchandise qui ne sont pas regroupées ensemble dans la pile sont considérées comme faisant partie de séries différentes.

Exemple : Henning continue à piocher des cartes. Il trouve 4 bois supplémentaires après la série de blés. Ces 4 bois forment une nouvelle série de bois décomptée séparément de la première série.

On considère chaque série de cartes. Chaque marchandise a une séquence particulière indiquée sur le tableau précédent et sur chaque carte marchandise. Le nombre de la séquence correspond au nombre de ducats gagnés si la série est formée de ce nombre de cartes.

Exemple : La séquence de bois est 1/3/6/9. Henning gagne 3 ducats pour la série de 2 cartes bois et 9 ducats pour la série de 4 cartes bois. Le blé a la séquence 0/3/8. Henning gagne 8 ducats pour la série de 3 cartes blé.

Si une série est formée d'un nombre de cartes supérieur au nombre de cartes de la séquence, le joueur gagne le dernier nombre de ducats de la séquence.

Exemple : Mik a une série de 5 cartes bois et gagne 9 ducats.

2. Marqueurs ports :

Le joueur avec le plus grand nombre de marqueurs ports gagne 6 ducats, le deuxième gagne 3 ducats, le troisième, 1. Les suivants ne gagnent rien. En cas d'égalité entre deux joueurs ou plus, c'est le joueur avec le plus grand nombre de marqueurs différents qui l'emporte. S'il y a encore égalité, les joueurs gagnent le même nombre de ducats.

3. Points prestige :

Le joueur avec le plus grand nombre de points prestige gagne 6 ducats, le 2^{ème} gagne 3 ducats, le 3^{ème} en gagne 1. Les autres ne gagnent rien. En cas d'égalité, les joueurs gagnent le même nombre de ducats.

4. Points négatifs de la pile pirates :

Chaque joueur perd un ducat par carte présente dans sa pile pirates.

Le gagnant est celui qui a le plus de ducats.

7. Marqueurs ports :

Quand un joueur arrête son bateau dans un port, il prend le marqueur port s'il y en a un. Le joueur place tous ses marqueurs port devant lui. Seul le dernier marqueur est actif, les autres sont placés face cachée. Un marqueur reste actif jusqu'à ce qu'un nouveau marqueur soit pris ou que le bateau du joueur s'arrête sur un port vide, le joueur n'aura alors plus de marqueur actif.

Il y a 6 types de marqueurs ports :



- Compas :

Le joueur qui arrête son bateau sur un port avec le compas peut immédiatement déplacer son bateau sur un autre port de son choix n'importe où sur la carte. Le joueur prend le marqueur du port où il déplace son bateau et défausse le compas. On ne peut pas déplacer son bateau sur un port où se trouve un autre compas.



- Combattez les pirates :

Le joueur ne compte pas les icônes pirates sur les cartes qu'il joue. Pendant son tour, aucune carte ne sera ainsi déposée sur la pile pirates. Le joueur doit défausser les cartes supplémentaires pendant la phase de pouvoir maritime comme d'habitude (voir la phase de pouvoir maritime).



- En bons termes :

Le joueur peut acheter des cartes à meilleur prix pendant la phase d'échange (voir la phase d'échange). Il peut acheter des cartes de la pile marchandises ou de sa pile pirates comme suit : la première carte coûte 1 ducat, la deuxième coûte 2 ducats, la troisième coûte trois ducats et la 4^{ème} en coûte 4.



- Autorités locales :

Au début de son tour, le joueur actif gagne des ducats comme suit :
Ducats gagnés = nombre d'icônes de pouvoir maritime présentes sur la carte du dessus de la pile cargaison - 3.
S'il y a 6 icônes pouvoir maritime, le joueur gagne 3 ducats ; s'il y a 5 icônes, 2 ducats ; s'il y a 3 icônes, 1 ducat ; si il y a moins de 3 icônes, rien.



- Importante négociation :

Le joueur ajoute une icône ducats au total des icônes ducats présentes sur les cartes qu'il a jouées (voir l'action Ducats) même s'il n'y a pas d'icône ducats sur les cartes jouées durant la phase principale.

Exemple : Barbara a le marqueur « grosse négociation ». Elle joue 4 cartes indiquant un total de 2 icônes ducats. Pendant l'action Ducats, elle gagne l'équivalent de 3 icônes ducats soit 6 points ducats.



- Pleine mer :

Le joueur gagne 1 point ducats pour chaque icône bateau présente sur les cartes jouées durant la phase principale.