

SHIPYARD

Vin d'jeu d'aide (www.vindjeu.eu)

Tour d'un joueur

I. AVANCER LA CARTE ACTION DE VOTRE TOUR PRECEDENT (pas au 1er tour)

- Prendre votre pion & déplacer sa carte action devant toutes les autres
 - > si votre pion est déjà sur la 1ère carte: la déplacer d'1 case
 - > si la 1ère carte action rattrape la dernière, avancer la dernière pour qu'il y ait min 1 espace entre les 2
- À 2j: > Prenez la carte occupée par vos 2 pions (il y a 2 tours) et la placer devant toutes les autres.
 - > Placer 1 des 2 pions à côté du pion resté sur 1 carte (à 3 ou 4 j: remettre ces 2 pions dans la boîte)

II. CHOISIR UNE NOUVELLE ACTION ET Y PLACER SON PION

- On ne peut pas choisir la 1ère carte action (sauf au 1er tour)
- Il ne peut pas déjà y avoir 1 pion sur la carte action
- Vous devez pouvoir effectuer l'action
- À 2j au 1er tour: cfr règles p4

III. REVENU

- Recevoir 1 florin par carte occupée qui est devant celle que vous avez choisie (à 2j: la carte avec vos propres pions compte)
- Si vous choisissez 1 des cartes derrière tous les autres pions & s'il y a min 3 cases vides entre la carte choisie et celle qui précède (occupée ou non), recevez 1 bonus de +1 florin par 3 cases vides

IV. EFFECTUER LES ACTIONS

- Vous devez effectuer l'action.
- Vous pouvez payer 6 florins pour faire Max 1 action bonus (1!x/tour)
 - > Payer d'abord 6 florins avant de l'exécuter
 - > N'importe quelle autre action (y compris 1 action déjà occupée ou la 1ère action) sauf celle qu'on vient ou va effectuer ce tour
 - > Ne pas y placer 1 pion
 - > On peut effectuer l'action bonus avant ou après l'action obligatoire

ACTIONS

I. CONSTRUCTION DE BATEAUX

- On peut acheter min 1 & max 3 cartes bateau
 - Payer le nbre indiqué de florins / carte (0 à 2)
 - Placer les cartes bateau dans son chantier naval
 - Dans 1 case vide
 - On ne peut pas déplacer / réarranger les cartes
 - On ne peut pas remplir toutes les cases vides sauf si le résultat est au minimum 1 bateau achevé
 - On ne peut pas jouer 1 carte dans 1 case qui rendrait impossible qu'elle devienne 1 partie d'un bateau achevé
- Mais on peut placer 1 élément qui a besoin qu'un autre bateau soit achevé avant qu'il puisse être achevé

→ On n'est pas obligé de placer 1 carte de telle sorte qu'elle soit reliée aux autres.

- Glisser les cartes vers le bas dans les cases vides & compléter les colonnes par le haut à partir des paquets.

! Si vous placez la dernière carte d'une des 3 piles → Fin de la partie

II. ACHAT DE MARCHANDISE

- Payer le nombre de florins indiqué & prendre 1 des 5 trains
- Glisser les cartes vers le bas
- Placer 1 nouvelle carte dans la case du haut

Si plus de carte : mélanger la défausse

III. LOCATION DE CANAL

- Payer le nombre de florins indiqué & prendre 1 des 5 canaux
- Placer la carte canal devant vous pour qu'elle prolonge votre canal existant. Au min, 1 côté doit correspondre (on ne peut pas réarranger les cartes ou le bateau)
- Si c'est votre 1er canal, placer votre bateau sur 1 des cases le long du bord avec poupe pointant vers l'extérieur.
- Glisser les canaux vers le bas & placer 1 nouveau

Si pioche vide, mélanger les canaux utilisés & noter bien chq1 en avait

IV. FABRICATION DES EQUIPEMENTS

- Déplacer le marqueur d'1 case sens aiguilles de l'anneau marron.
- Le marqueur indique l'équipement que vous pouvez prendre gratuitement
- Si vous voulez 1 autre équipement, déplacer le marqueur de x cases dans le sens des aiguilles en payant x florins
- Prendre l'équipement de la banque → chantier naval (ne pas encore le rattacher définitivement à 1 bateau → uniquement quand le bateau part faire un test de navigation).

V. RECRUTEMENT DE L'EQUIPAGE / PROPULSEUR

Idem équipage mais avec le cercle vert

VI. EMBAUCHE DES EMPLOYES

- Déplacer le marqueur d'1 case dans le sens aiguilles
- Vous pouvez payer x florins pour le déplacer de x cases supplémentaires
- Prenez 1 des 3 employés correspondant à la case du pion → face visible devant vous.

! Certains employés ont 1 surtaxe indiquée sur la carte

! On ne peut pas engager 2x exactement le même employé.

VII. ECHANGE DE MARCHANDISES

- Déplacer le marqueur d'1 case dans le sens des aiguilles (on ne peut pas payer pour le déplacer plus)
- Echanger 1 de vos cartes train
- Pour chaque voiture sur le train, vous pouvez :
 - Soit vendre sa cargaison pour le montant indiqué
 - Soit échanger contre 1 des articles représentés dans la table au centre (on ne peut pas échanger 2 voitures du train >> le même article)

VIII. RECEPTION DE SUBVENTION

Que dans 1 partie à 4j : gagner 2 florins

Components

1 Game Board in two halves

4 Shipyard Boards

104 Ship Cards

24 Sails

24 Smokestacks

24 Propellers

24 Cranes

24 Cannons

24 Captains

24 Businessmen

24 Soldiers

24 Shipping Contracts

14 Freight Trucks

48 Employees

2x12 Governmentmen

12 Player Figures

4 Player Ships

4 Player Counters

8 Action Cards

5 Markers

40 Coins in denominations

1 Rulebook

V. TEST DE NAVIGABILITÉ

Si 1 ou x **bateau** est **achevé** (min 1 proue à gauche, min 1 à 7 milieu, min 1 poupe à droite & sans case vide)

> Il(s) **doit(vent) quitter** le chantier naval & effectuer un test de navigabilité

1) EQUIPEMENT ET EQUIPAGE

- Chaque bateau doit avoir **1 capitaine**. 1 capitaine n'a **pas besoin de cabine**.

Mais si vous placez des capitaines en plus, ils deviennent dirigeant et ont chacun besoin d'1 cabine.

- Le joueur **décide** de l'équipement & de l'équipage du bateau qui restera jusqu'à la fin de jeu avec ce bateau.

- Chaque équipement doit avoir **1 point de montage** correspondant (les **voiles** & les **cheminées** utilisent le même point de montage)

- Chaque membre **d'équipage** en plus du capitaine doit avoir **1 cabine**.

2) VITESSE : 2 catégories de bateaux :

1) 1 bateau avec min **1 cheminée & 1 propulseur** → vitesse de base = **4**
→ Pour chaque **cheminée/propulseur/voiles** additionnel → vitesse + **1**

2) 1 bateau **sans cheminée ou propulseur** → vitesse de base = **1**

→ Pour chaque **voile / propulseur** → vitesse + **1**

→ Pour chaque **2 cheminées** → vitesse + **1**

3) CONDITIONS POUR LE DECOMPTE

1) Le bateau doit avoir **1 capitaine**







2) Votre système de **canaux** doit être **assez long** pour permettre à votre bateau d'avancer à toute vitesse.

→ Si condition 1) ou 2) pas remplie: **0 pts** & le bateau est retiré de la partie (il ne compte pas dans les contrats gouvernementaux)

4) DECOMPTE

- 1) **Equipage** : Chaque membre d'équipage (capitaine compris) : 1 pt
- 2) **Canons & grues** : Chaque canon & chaque grue : 1 pt
- 3) **Vitesse** : Vitesse de X = x pts
- 4) **Résultat du test de navigabilité** :

- **Avancer** votre bateau d'1 case de canal / pt de vitesse
 - A chaque case, la **poupe** du bateau doit indiquer d'où vient le bateau
 - On ne peut **pas** déplacer le bateau vers 1 case **d'où il vient**
- Points par fonctionnaire :

	1 pt / soldat + 1 pt / canon
	1 pt / homme d'affaire + 1 pt / grue
	1 pt / lanterne
	1 pt / canot de sauvetage
	1 pt / bouée
	1 pt / case que le bateau a parcouru jusqu'ici. Si plusieurs fonctionnaires « ruban bleu », seul le dernier compte.

SHIPYARD

- Placer ses cartes bateau + équipement + équipage en **dehors du chantier naval**.
- Le **bateau reste** où il s'est arrêté avec la **poupe** dirigée vers où il est venu.
 - S'il est en face d'1 **confluent**, il ne doit pas encore choisir lequel il prendra.
- Les **cartes canaux** traversées par le bateau sont enlevées et placées en pile à côté du joueur. (enlever aussi les éventuelles cartes canaux reliées aux cartes canaux enlevées → défausse commune car non traversées par vos bateaux) (les seules cartes qui restent, sont celles qui pourraient servir à un prochain test)

VI. COMPTE À REBOURS

Quand la **1ère carte** est placée à nouveau dans la **case de départ** (=1 case avant la case sombre)

- le joueur **termine son tour**

- déplacer le **marqueur compte à rebours** d'1 case vers le bas

- à **4j**: si marqueur sur 2 (1/2 de la partie): chacun abandonne **2 contrats**

gouvernementaux **verts & 2 bleus**

- à **3j**: à la fin du **1er tour**: abandonner **1 contrat vert & 1 bleu**

à la fin du **2ème tour**: abandonner 1 vert & 1 bleu

- à **2j**: à la fin du **1er tour** (1/2 de la partie): abandonner **2 verts & 2 bleus**

- défausser face cachée

- quand le marqueur arrive sur la **dernière case** (pt rouge): **fin** de la partie

VII. FIN DE LA PARTIE

1. **Continuer à jouer** jusqu'à ce que chacun ait le **même nombre de tours** (jusqu'au joueur à droite du 1^{er} joueur)
2. **Chacun peut effectuer 1 action finale** à partir du 1^{er} joueur
 - On peut choisir **n'importe quelle** action (même avec 1 pion dessus)
 - Si l'action achève 1 bateau → **test de navigabilité**
 - On ne peut **pas** acheter 1 **action bonus**
3. **Chacun obtient 1 dernière chance d'achever 1 bateau** (à p du 1^{er} j)
 - Si vous ne savez pas achever 1 bateau avec 1 seule carte, passer la main au joueur suivant
 - Si vous n'avez besoin que d'1 **carte bateau pour en achever 1**, vous pouvez l'acheter comme d'habitude + **test de navigabilité** (si le type de carte dont vous avez besoin n'est plus dispo, vous pouvez l'acheter gratos, le remplacer par n'importe quoi)
 - Aucun pt de montage / cabine / aucun équipement dessus
 - Cette carte compte néanmoins dans le calcul de la longueur du bateau
4. **Contrats gouvernementaux & commerçants**
 - Tous les joueurs **rèvent** leurs contrats & **marquent** les pts
 - Ajouter les pts des cartes **commerçants** (€ employés)
5. **Gain de la partie**
 - Le plus de pts gagne. **Egal**, le plus **riche** en florins

GRANDE GAMES

CGE
Czech Games Edition



Not suitable for children under 3 years. Choking hazard.



6 55132 00415 2



Made in Czech Republic