

# SHIPYARD

Vin d'jeu d'aide ([www.vindjeu.eu](http://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 boite)

## 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 (1x/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 achevéMais 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 1<sup>er</sup> 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 cbien 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

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

- 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. COMPTÉ 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** et déplace 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<sup>er</sup> joueur)

2. **Chacun peut effectuer 1 action finale** à partir du 1<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> 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 gratis, 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 **révèlent** 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

**RIO GRANDE GAMES**  
Czech Games Edition



Not suitable for children under 3 years. Choking hazard.  
Made in Czech Republic



30 min / player