

UPON A Salty Ocean

by Marco Pranzo

Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

Une partie dure **5 tours** et chaque tour est divisé en 3 phases :

PHASE 1 : EVENEMENTS

- Modifier le **prix** de vente de chaque marchandise
- Retourner la **prochaine tuile événement** qui sera valable lors du prochain tour (sauf 5^{ème} tour)

PHASE 2 : ACTIONS

- Chaque round se passe dans l'ordre du tour et chaque action peut réaliser une action ou passer. S'il **passee**, il pourra encore réaliser des actions. Quand tout le monde passe : fin de la phase.
- Quand une **action** est réalisée, payer son **coût** et **augmenter** le marqueur d'action de 1.
- Chaque fois qu'on passe à **découvert** : payer 1 pièce

1) Actions Cité

1.1 **Acheter 1 Saline** : Avancer son cube d'une case sur la piste Saline

1.2 **Acheter 1 bâtiment** : Placer 1 cube du joueur sur la case du bâtiment.

On ne peut pas avoir **2x le même bâtiment**.

2) Actions Navigation

2.1 **Naviguer en mer et pêcher**

On peut déplacer un ou **plusieurs** de ses navires du **port vers la mer**.

Chaque **baril de sel** transporté est **transformé** en hareng ou morue au choix.

Vérifier la météo

 **Calm** : Pas d'effet

 **Tempeste** : Les navires qui entrent en mer sont **endommagés** & la capacité de chargement est réduite **de 1** : placer 1 cube du joueur sur la case endommagée. (si cette case contenait 1 baril → défausse).

 **Pirates** : Le **1^{er} navire** qui entre en mer ce tour-ci est attaqué et subit **2 points de dommage** (si plusieurs, le joueur choisit). Aucun autre navire n'est affecté.

 **Pêche médiocre** : Les navires qui entrent en mer **perdent 1 baril de sel** avant transformation.

Si le navire est **full of dommages**, il **coulé** : il est retiré du plateau et pourra être reconstruit.

2.2 Naviguer vers Rouen

On peut déplacer un ou **plusieurs** de ses navires de la **mer vers le port**.

giockix.it



3) Action Port

3.1 Construction de Navire

On ne peut construire 1 Navire que s'il y a **min 1 chantier naval & 1 académie de la Marine**.

1 Caravelle = 6 pièces (3 à l'académie & 3 au chantier naval si 1 seul, 1 pièce à chacun si 2)

1 Caraque = 8 pièces (4 à l'académie & 4 au chantier naval si 1 seul, 2 pièces à chacun si 2)

Max 2 Caravelles & 1 Caraque par joueur.

3.2 Mouvement de marchandise

Déplacer les marchandises **entre le dépôt** (fiche de joueur) **et les navires à Rouen**

Max 6 barils dans le dépôt. 15 si niveau 1 de dépôt, 30 si niveau 2.

Le joueur choisit les **barils à défausser** si en surplus à la fin de l'action.



4) Action Marché

4.1 Vendre au marché

Vendre des barils **d'un type** de marchandise (hareng, morue ou sel) au marché au **prix** indiqué.

Les marchandises peuvent être sur les **navires au port et/ou dans le dépôt**

Le **prix est descendu d'une case par lot de 8 barils vendus** (2 cases à 2 joueurs)

4.2 Acheter au marché

Acheter des barils **d'un type** de marchandise & les placer dans son **dépôt**

Prix minimum = 1 (même si 0)

PHASE 3 : FIN DU TOUR

- Les joueurs avec **le Phare** peuvent **Réparer** totalement 1 de vos navires
- Les joueurs avec **la Fierté Saint Romain** peuvent :
 - 1^{er} joueur : regarder les **2 prochains événements** face cachée et les permutez
 - 2^{ème} : regarder **1** tuile événement
- Les **marqueurs** utilisés sur le **Gros Horloge** sont replacés sur leur position originale
- **La Saline** produit du sel en fonction de la valeur de la piste Saline. Le sel produit est stocké directement dans le **dépôt** (fiche joueur)
- Les **Auberges** génèrent leur loyer : **2 pièces + 1 pièce / joueur sans auberge**
- La **banque** (1 pour 20) et la **salle des coffres** (1 pour 10 & la banque ne paie rien) payent leur **intérêt**
- Les joueurs à **découvert** payent 1 pièce sauf si à -22
- Les **marqueurs action** sont remis à **0**
- Les joueurs n'ayant **pas de banque** placent leur nombre de pièce à **40** si à plus de 40
- Les joueurs n'ayant **pas de salle des coffres** (mais 1 banque) → **80** si dépassé
- Etablir le **nouvel ordre du tour** : du plus petit nombre de **pièces** au plus grand. Si égal, celui dont le marqueur est **au dessus** (arrivé en dernier) passe avant l'autre.

FIN DE LA PARTIE

- Certains bâtiments fournissent des pièces supplémentaires :

- **Phare** : 2 pièce / navire du joueur

- **Notre-Dame**

- **Vitraux de Notre-Dame**

- **Hôtel de ville**

- 1^{er} joueur : 3 pièces + 1 pièce/bâtiment qu'il possède

- 2^{ème} : 1 pièce/bâtiment qu'il possède

- 3^{ème} : 1 pièce/lot de 2 bâtiments qu'il possède

- La Saline & le dépôt ne sont pas comptés

- **St Maclou**

- 1^{er} joueur : 6 pièces

- 2^{ème} : 3 pièces

- Les joueurs n'ayant pas de banque placent leur nombre de pièce à 40 si à plus de 40

- Les joueurs n'ayant pas de salle des coffres (mais 1 banque) → 80 si dépassé

- Bonus dus aux bâtiments sont ajoutés. On ne prend pas compte des limites de la banque et de la Salle des Coffres.

Le gagnant est celui qui a le plus de pièces. Egal : le joueur avec le plus de bâtiments (Notre Dame = tjs 1).

