F

Golden Horn

de Venise à Constantinople

Un jeu passionnant de Léo Colovini
pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Jeu Piatnik **no. 631894**
Auteur: Bernd Dietrich
Illustration: Mark Fiedler
© 2013, Piatnik Wien – Imprimé en Autriche

Règles du jeu

But de jeu :

Chaque joueur est un marchand qui voyage de Venise à Constantinople. Il fait voyager ses goélettes chargées d'épices, de soie, de métaux précieux entre Constantinople et Venise. Au cours de ses voyages, il devra utiliser le vent pour aller plus vite, affronter les pirates, et organiser ses déplacements en fonction de ceux des autres joueurs.

Contenu du jeu :

12 bateaux et 4 entrepôts avec le blason des joueurs. (A construire avant la première partie)





90 petits cubes de bois de couleur, 15 jaunes, 15 roses, 15 verts, 15 rouges, 15 bleus et 15 oranges. Ils représentent les marchandises.



7 tuiles de parcours marin, qui constituent le parcours de Venise a Constantinople. Elles seront assemblées différemment selon le nombre de joueurs.

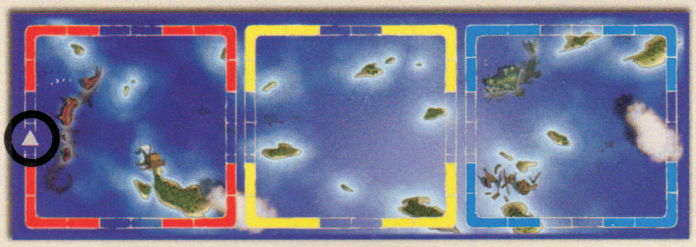


Venise et Constantinople seront placées aux 2 extrémités du parcours.



Modone sera placée au centre des parcours pour 2 et 4 joueurs.

Les 4 autres tuiles sont composées de 3 cases entourées de différentes couleurs.



Le symbole montre de quelle combinaison il s'agit :



Rouge – bleu – jaune



Orange – rose – vert

54 cartes, dont 9 de chaque couleur. Elles peuvent être utilisées comme des cartes "Vent" ou des cartes "Pirates"





dos des cartes

1 figurine Golden Horn
(à construire avant la première partie).
1 sac en tissu pour ranger les marchandises
1 règle de jeu

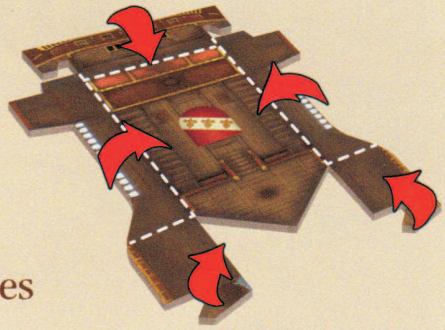


avant la première partie :

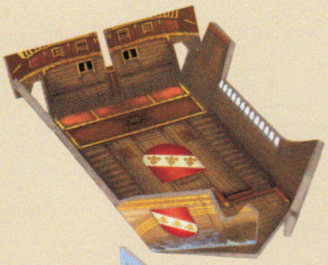
Il faut prendre les éléments prédécoupés pour construire les bateaux. Chaque bateau a une partie pour la coque et une partie pour les voiles, à assembler selon le schéma qui se trouve a droite.

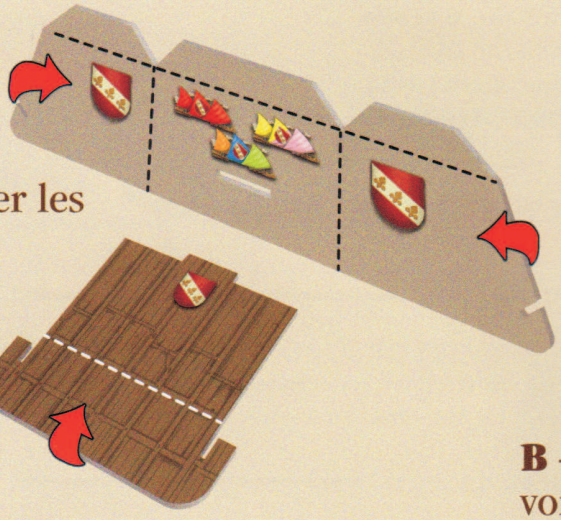
Chaque joueur aura une flottille de 3 bateaux portant le même blason sur ses voiles.

Il faut ensuite prendre les 2 éléments prédécoupés pour construire chaque entrepôt : il y en a un pour les murs et un pour le plancher, à assembler comme sur le schéma ci-dessous. Chaque entrepôt porte le blason d'un joueur.

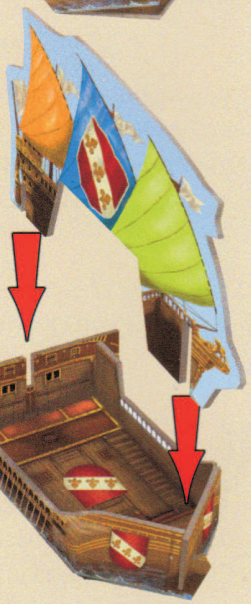


A – détacher les éléments



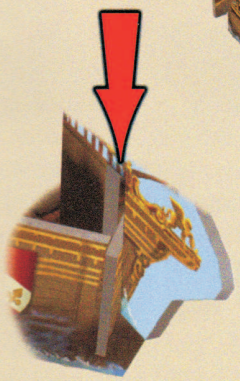


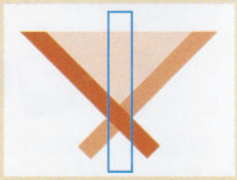
A – détacher les éléments



B – installer les voiles:

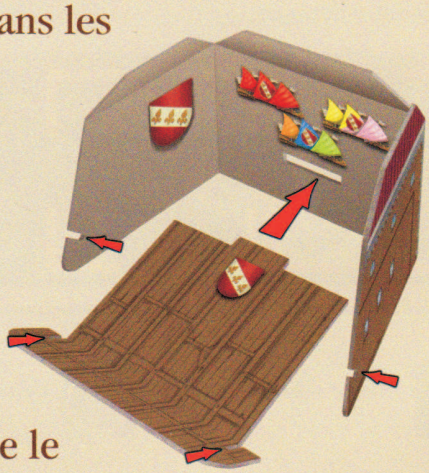
faites attention à ce que les voiles s'insèrent dans les fentes de la coque



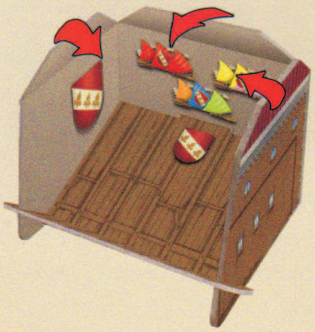


La fente vue du dessus

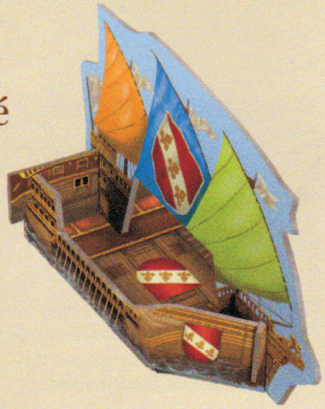
B – insérer le plancher dans les murs



C – rabattre le hauts des murs pour éviter les vols



C – le bateau terminé

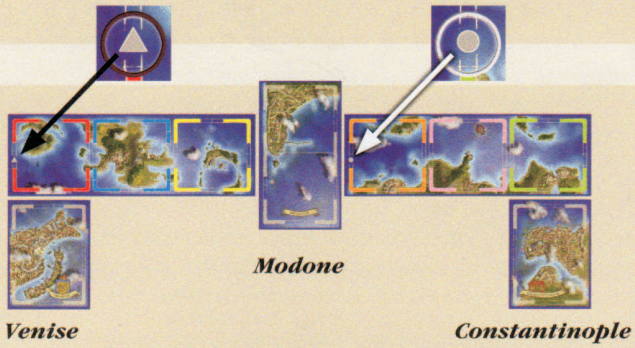


Déroulement et préparation du jeu :

Le parcours marin dépend du nombre de joueurs.

Parcours pour 2 joueurs :

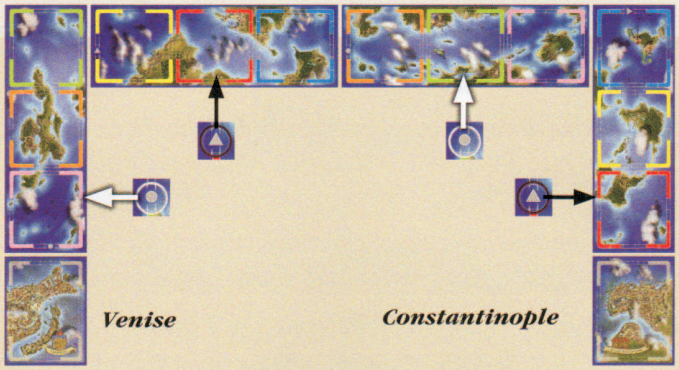
Il faut prendre 2 tuiles de parcours marin de 3 cases de couleurs différentes. On installe un port, une tuile à 3 cases, la tuile Modone, une tuile à 3 cases (avec les autres couleurs) puis l'autre port, comme sur le schéma ci-contre (on alterne les symboles dessinés sur les tuiles).



Parcours pour 3 joueurs :

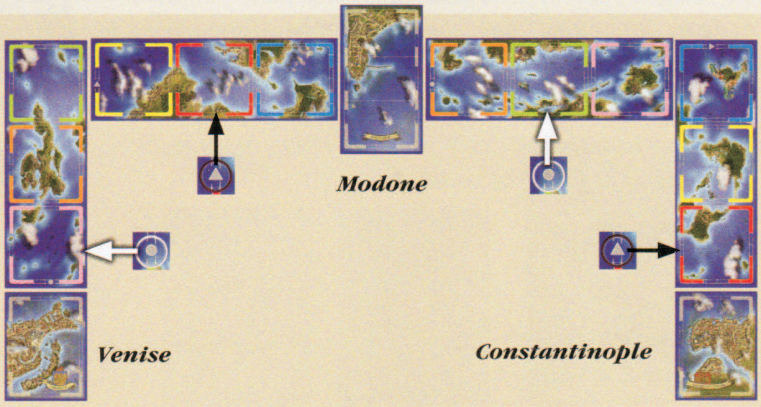
Il faut prendre les 4 tuiles de parcours marin de 3 cases de couleurs différentes. On installe un port puis ces 4 tuiles en alternant les couleurs, puis l'autre port.

Remarque : à 3, on n'utilise pas la tuile Modone.



Parcours pour 4 joueurs :

On installe les 4 tuiles de parcours marin entre les 2 ports, en faisant attention à alterner les couleurs (on alterne les symboles dessinés sur les tuiles). Au milieu, on pose la tuile de Modone.



Le reste du matériel :

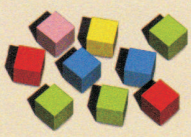
Chaque joueur choisit un entrepôt et 3 bateaux ornés du même blason. Les joueurs répartissent leurs bateaux comme ils veulent entre les ports de Venise et de Constantinople.

Les cubes de couleur représentant les marchandises sont tous rangés dans le sac. On tire au hasard 9 cubes que l'on pose sur la carte Venise et 9 cubes que l'on pose sur la case Constantinople.

Les cartes sont mélangées. On en distribue 5 à chaque joueur. Les cartes restantes sont déposées en pile face cachée sur la table.











Début de jeu :

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence. Il prend la figurine Golden Horn devant lui. Ce sera ensuite le tour du joueur situé à sa gauche.



Déroulement du jeu :

Le tour de jeu consiste en différentes actions qui doivent être réalisées dans cet ordre.

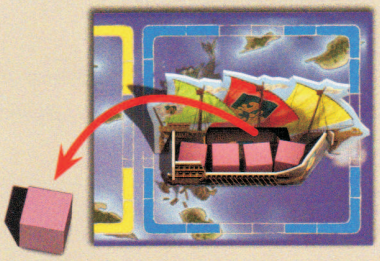
1- jouer une carte pirate (facultatif)
2- déplacer un de ses 3 bateaux (obligatoire)

Lorsque qu'un joueur a déplacé son bateau, c'est au joueur suivant de jouer.

1- jouer une carte pirate (facultatif)

Il faut jouer 2 cartes Pirate pour pouvoir voler une marchandise à un bateau ennemi. On ne peut voler des marchandises qu'aux bateaux qui sont en mer. Les bateaux qui sont dans les ports de Venise, Constantinople ou à Modone sont protégés.
Les 2 cartes doivent avoir les couleurs de la voile du bateau que l'on veut attaquer, comme dans l'exemple ci-contre. Elles sont posées sur la table. La marchandise volée (1 seul cube) est rangée directement dans l'entrepôt du joueur.
Exception : si le bateau attaqué n'a plus de marchandises, il doit retourner au port dont il est parti.





Exemple : 3 des 6 combinaisons de cartes possibles pour attaquer ce bateau.

2- déplacer un de ses 3 bateaux (obligatoire)

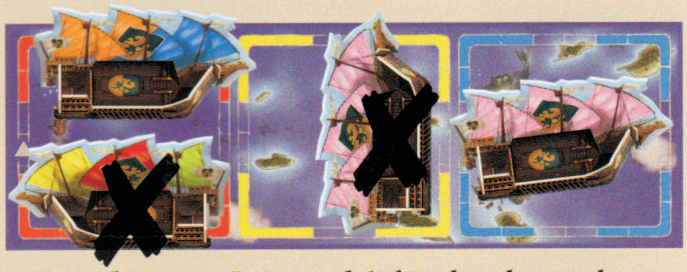
Le joueur doit déplacer un de ses bateaux selon les règles suivantes :

- *Le bateau doit toujours être posé la proue en avant sur la case. Il ne peut changer de direction.*
- *Il ne peut y avoir qu'un bateau par case sur la mer.*
- *A Modone, il peut y avoir 2 ou 3 bateaux.*
- *A Venise et à Constantinople il peut y avoir autant de bateaux que l'on veut.*



- *Avant de quitter le port de Venise ou de Constantinople, le joueur doit prendre des marchandises d'une couleur différente de celle de ses voiles. Il prend tous les cubes de la couleur choisie et les met dans son bateau.Chaque bateau peut faire son premier voyage du port de son choix.*

On reprend ensuite des marchandises dans le sac pour qu'il y ait toujours 9 cubes dans chaque port. Lorsqu'il n'y en a plus, on finit la partie avec les marchandises restantes.



Un seul bateau par case

La proue doit être dans le sens du déplacement.



Exemple : le bateau ne peut pas prendre les cubes vert, rouge et jaune car ses voiles sont de cette couleur. Le joueur choisit de prendre les cubes bleus et met les 2 dans son bateau.

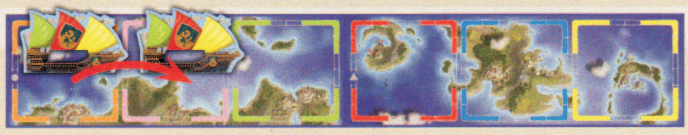
Déplacement d'un bateau.

- *Le joueur doit déplacer son bateau sur la case suivante dans le sens de son bateau.*
- *Si la case suivante est occupée, le bateau se déplace sur la première case libre.*
- *Selon la couleur de la case ou le bateau se pose, il y a plusieurs possibilités :*
  - *si la case est de la couleur d'une des voiles du bateau, le bateau doit avancer d'une case de plus.*
  - *si la case est d'une autre couleur, le bateau reste là.*
  - *jouer une carte vent : Les cartes Pirate peuvent aussi être jouées comme des cartes Vent : elles permettent à un joueur de poursuivre sa route. Si le joueur a une carte Vent de la couleur de la case où son bateau arrive, il peut la jouer pour déplacer son bateau d'une case de plus.*

Lors d'un tour de jeu, on peut jouer plusieurs cartes Vent. Les cartes jouées sont posées en pile.



- *Lorsque le bateau arrive à Venise ou Constantinople, il doit s'arrêter. Il vide alors sa marchandise dans ses entrepôts.*
  Il doit aussi s'arrêter au port de Modone, sauf si les 3 places du port de Modone sont occupées. Dans ce cas, il peut poursuivre sa route.



Le bateau avance d'une case et s'arrête.



Le bateau saute la case occupée. La case suivante est verte, comme le bateau a une voile verte, il peut avancer sur la case suivante.
La case suivante est rouge, le bateau peut donc encore avancer d'une case car il a aussi une voile rouge.
Le bateau s'arrête danc sur la case dont le contour est bleu.



Le bateau avance sur la case rose et peut donc avancer sur la case suivante car une de ses voiles est rose.
Le joueur a une carte Vent verte, il la pose et avance d'une case.
Le joueur choisit de poser aussi une carte Vent rouge et avance donc d'une autre case.
Le bateau s'arrête sur la case bleue.



Les ports de Venise, Constantinople et Modone.

Reprendre des cartes :

A chaque fois qu'un bateau fait escale dans l'un des 3 ports, il reprend des cartes selon le nombre de couleurs des voiles de son bateau :

3 couleurs : 1 carte
2 couleurs : 2 cartes
1 couleur : 3 cartes

Exception : lorsqu'on joue à 2 joueurs, on ne reprend pas de cartes à Modone !

Les cartes sont prises sur le dessus de la pile. Lorsqu'il n'y en a plus, on mélange les cartes utilisées et on les remet en pile.

Les joueurs peuvent avoir de nombreuses cartes en main.



- *La direction des bateaux ne changent que dans les ports de Venise et de Constantinople. Il est interdit de changer de sens en mer ou à Modone.*
- *Les joueurs peuvent arrêter le déplacement de leurs bateaux quand ils le souhaitent. Ils doivent simplement bouger un bateau d'au moins une case.*

Fin du jeu :

Le jeu se termine soit quand il n'y a plus aucune marchandise dans l'un des ports, soit quand un joueur déclare que le jeu est fini. On peut le faire seulement si on a gagné au moins une marchandise de chaque couleur. Ce n'est bien sûr pas obligatoire. Ce joueur n'est pas forcément le gagnant (voir le comptage des points ci-dessous).

Les autres joueurs peuvent jouer encore une fois chacun. Le jeu se termine lorsque le joueur situé à droite de celui qui a arrêté a fini de jouer.

Comptage des points :

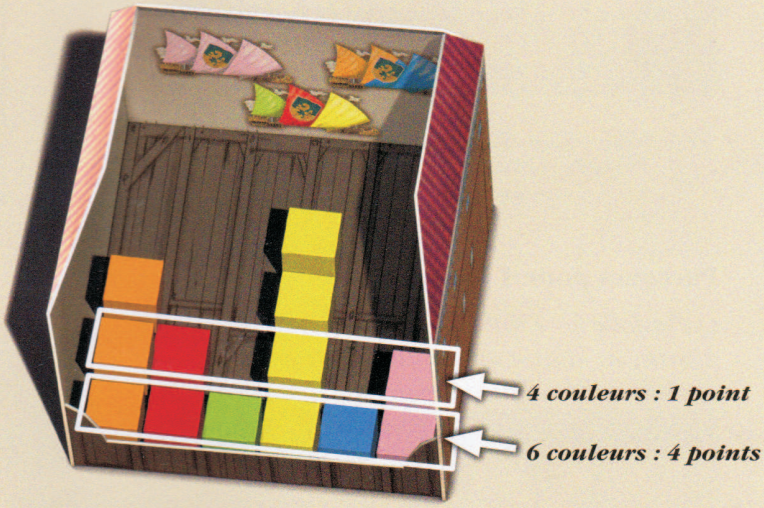
Les marchandises qui sont encore sur les bateaux ne comptent pas. Chaque marchandise rangée dans un entrepôt vaut 1 point.

Les joueurs ayant rapporté des marchandises de différentes couleurs marquent des points supplémentaires :

1 rangée avec 4 couleurs différentes : + 1 point
1 rangée avec 5 couleurs différentes : + 2 points
1 rangée avec 6 couleurs différentes : + 4 points

Les joueurs peuvent marquer des points pour plusieurs rangées différentes, mais chaque marchandise ne compte que pour une rangée.

Le joueur qui a totalisé le plus de point gagne la partie. Si plusieurs joueurs ont exactement le même nombre de points, ils sont déclarés ex æquo.



Exemple de comptage :
Le joueur a rapporté 13 marchandises dans son entrepôt : 3 oranges, 2 rouges, 1 verte, 4 jaunes, 1 bleue, et 2 roses. Cela lui donne 13 points.
De plus ce joueur a 2 rangées qui comportent plus de 4 marchandises :
1 rangée de 6 qui lui rapporte 4 points.
1 rangée de 4 qui lui rapporte 1 point.
Le joueur marque donc 13 + 4 + 1 = 18 points.

Attention :
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments pouvant être ingérés. Information à conserver.

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

www.piatnik.com