

LES CITÉS RIVALES

Altona Contre Hambourg

Idée et but du jeu

Au XVI^e siècle, un petit village de pêcheurs a été fondé à proximité avec l'ancienne ville hanséatique de Hambourg. On commença donc à l'appeler « all to near » (traduit par « trop près de tout »), un nom qui devint Altona. Mais sa croissance rapide a fait naître une rivalité féroce entre les deux villes développant leurs flottes commerciales, produisant des marchandises et s'engageant dans des procès stratégiques. Lorsqu'Altona est intégrée à Hambourg en 1937, les deux villes ont une longue histoire entremêlée où l'influence de l'une n'a cessé d'agir sur l'autre.

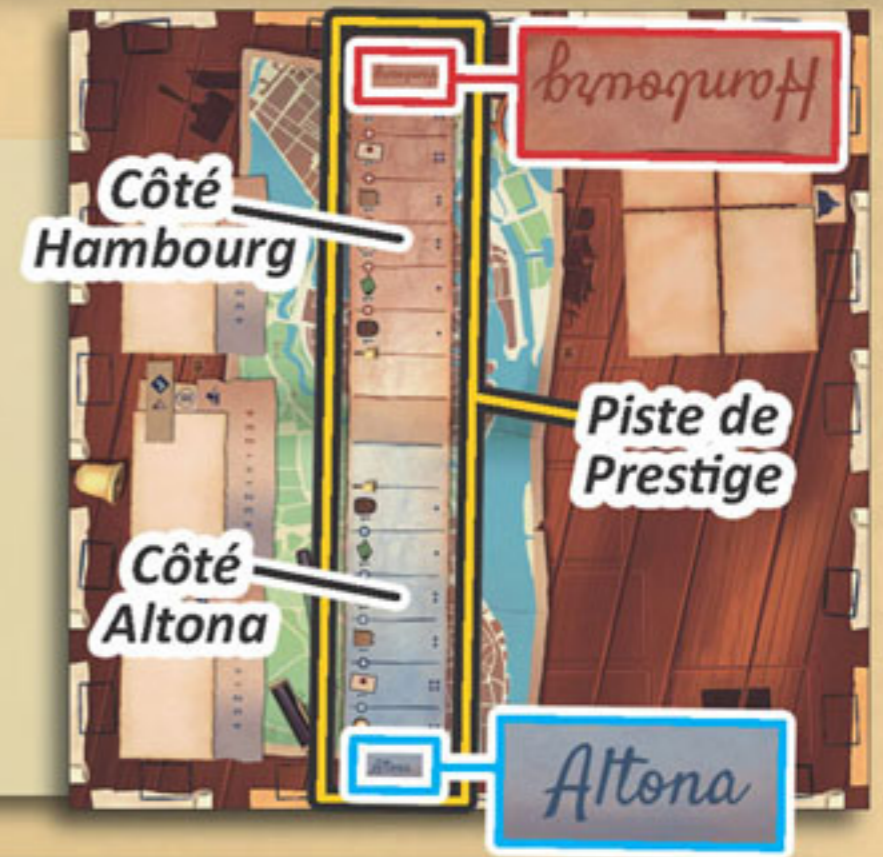


Dans *Les Cités Rivales*, vous contrôlez le destin de l'une de ces villes, en tentant d'obtenir un avantage imbattable dans l'un des quatre domaines de réussite (prestige, procès, navires ou alliances). Si vous y parvenez, vous gagnez immédiatement.

Un jeu de tir à la corde intense et plein de suspense vous attend, dans lequel la clé du succès réside dans la maîtrise de l'art de la déflexion ainsi que dans la capacité à lire les intentions de son rival et les opportunités sur le plateau de jeu.

MISE EN PLACE

- 1** Décidez qui jouera **Hambourg (rouge)** et qui jouera **Altona (bleu)**. Placez ensuite le **plateau de jeu** au centre de la table afin que le nom de chaque ville sur la **piste de prestige** soit orienté en conséquence. Le côté rouge de la piste de prestige appartient à Hambourg et le côté bleu à Altona.



- 2** Placez la **tuile Basse saison** sur le côté du plateau, à l'endroit où se trouve la **cloche**. Placez ensuite le **jeton de Cloche** sur son symbole.

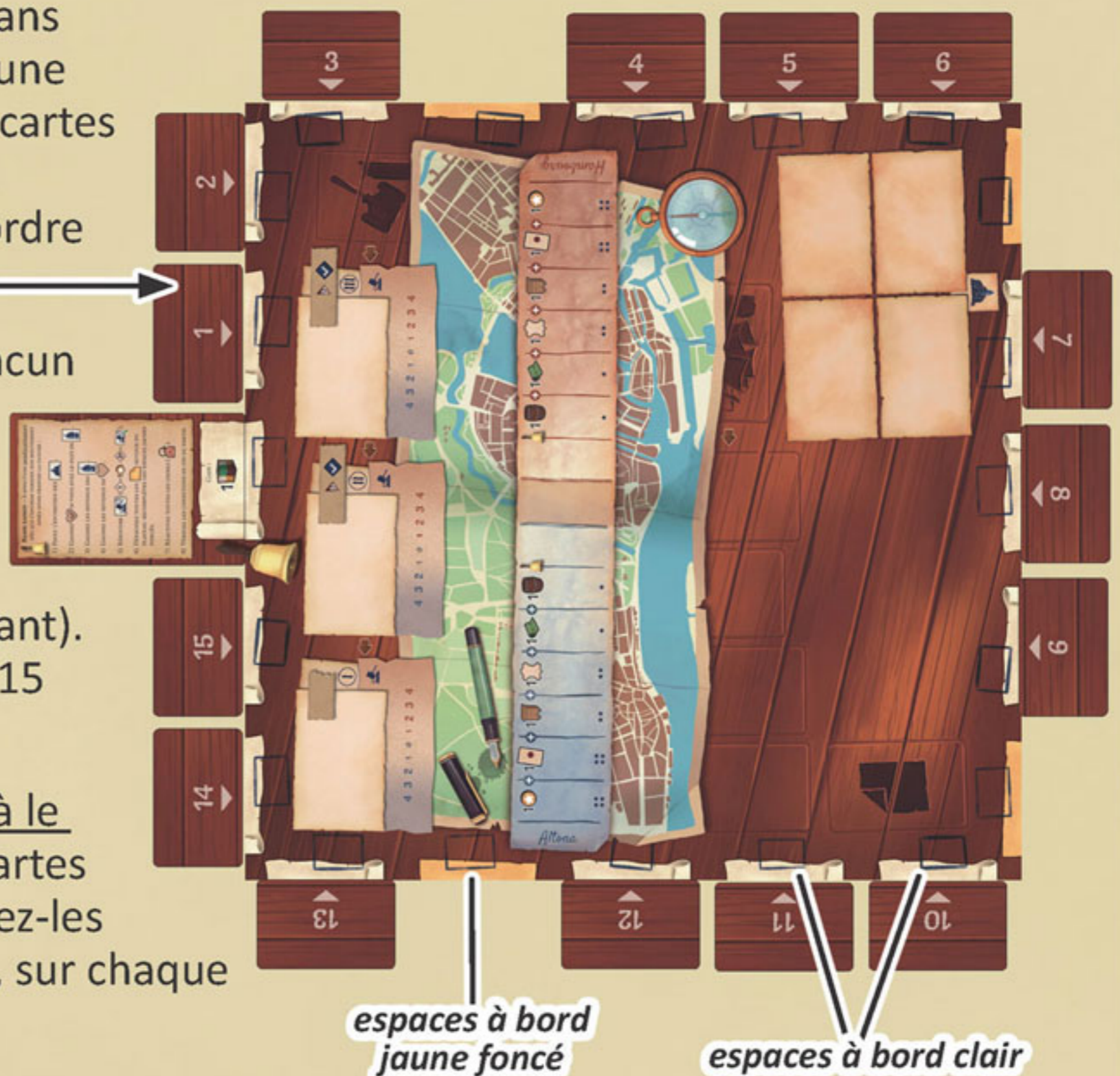


- 3** Prenez les 15 **cartes Action de base**. S'il s'agit de votre première partie, retournez-les face chiffre visible. Ensuite, en commençant à droite de la tuile Basse saison et dans le sens des aiguilles d'une montre, placez ces 15 cartes face cachée autour du plateau de jeu dans l'ordre croissant de 1 à 15.



Veillez à placer sur chacun des 15 **espaces à bord clair** une de ces cartes (en laissant les **espaces à bord jaune foncé** vides pour l'instant). Ensuite, retournez les 15 cartes face visible.

Si vous connaissez déjà le jeu, mélangez les 15 cartes Action de base et placez-les au hasard, face visible, sur chaque espace à bord clair.



4



Mélanges les 24 **cartes Action spéciale** et placez-les face cachée sur l'emplacement indiqué sur le plateau (**a**).

Ensuite, piochez-en 4 et placez-en une face visible sur chacun des 4 **espaces à bord jaune foncé** (**b**).



Laissez un peu de place à côté de la tuile Basse saison pour la pile de défausse des cartes Action spéciale (**c**), qui se formera au cours de la partie.



5



Mélanges les 21 **cartes Navire**. Placez 10 d'entre elles, face cachée, en une pile sur l'emplacement du plateau (**d**).

Remettez les 11 cartes restantes dans la boîte face cachée (elles ne seront pas utilisées dans cette partie). Ensuite, piochez 4 cartes de la pile Navire et placez-en une sur chacun des 4 espaces de Navire, face visible (**e**).

6



Mélanges les 8 **cartes Alliance**, piochez-en 4 et placez-en une sur chacune des 4 cases Alliance, face visible (**f**). Remettez les 4 cartes restantes dans la boîte (elles ne seront pas utilisées dans cette partie).

7



Mélanges les 10 **cartes Procès**. Placez-en 7, face cachée, en une pile sur l'emplacement du plateau (**g**). Remettez les 3 cartes restantes dans la boîte face cachée (elles ne seront pas utilisées dans cette partie). Ensuite, piochez 3 cartes de la pile de Procès et placez-en une face visible sur chacun des 3 espaces de Procès (**h**).

8

Placez une **piste Procès** sous chacune des 3 cartes Procès afin que les numéros (imprimés sur le plateau) soient visibles à travers leur ouverture.

Placez un **marqueur Procès** sur la case 0 au centre de chaque piste Procès.



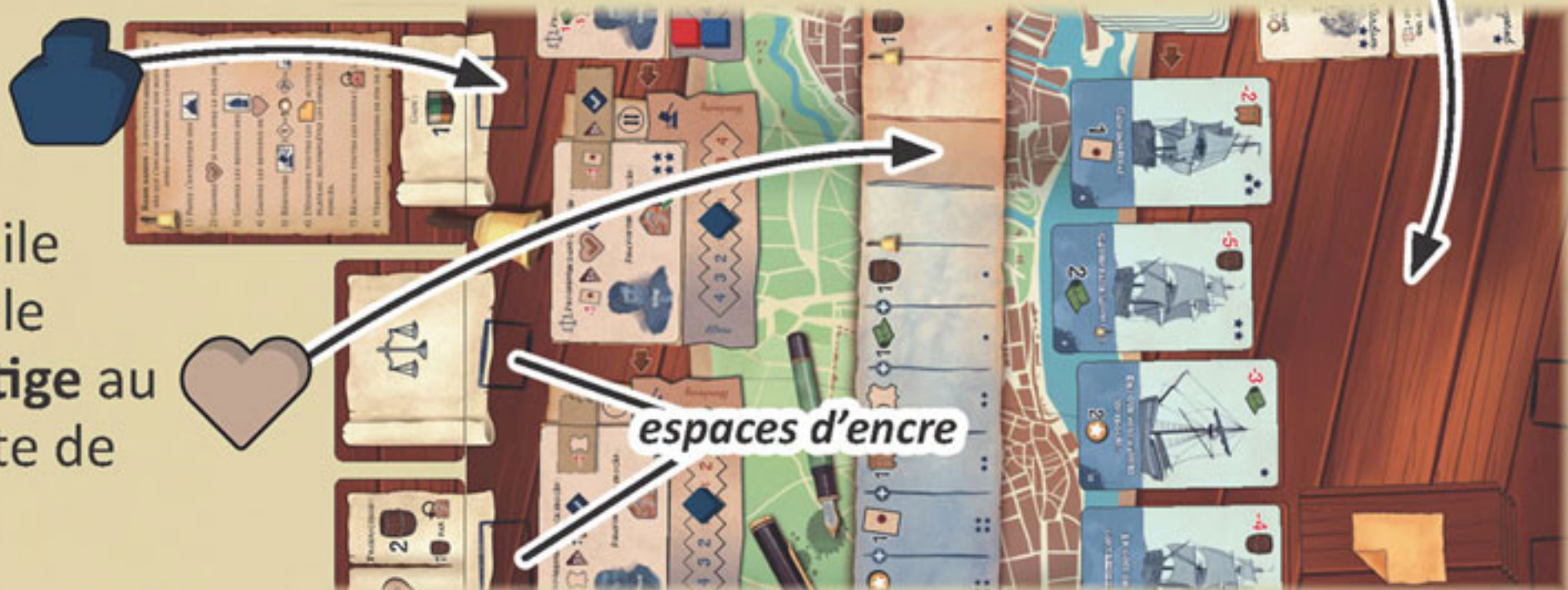
9

Placez la **tuile Aide du jeu** sur une zone vide du plateau. Cet aperçu décrit la séquence de jeu et les conditions de fin de partie.



10

Placez l'**Encrier** sur la 1^e case Encre sous la tuile Basse saison et le **marqueur Prestige** au centre de la piste de Prestige.



11

À côté du plateau de jeu, formez une réserve commune pour les 48 **ressources**, les 12 **jetons Lettres**, les 12 **Usines** et les 12 **Étoiles**.



12

Prenez respectivement 1 **jeton Usine** de la réserve et placez-les côté pinces visibles, devant vous.



13

Déterminez au hasard qui débute. Cette personne prend 1 pion Bière et 1 pion d'une ressource de son choix depuis la réserve et les place comme **réserve personnelle** devant elle.



Ensuite, son adversaire prend 2 pions Bière et 1 pion d'une ressource de son choix depuis la réserve et les place dans sa réserve personnelle.



(Si vous ne savez pas quelle ressource choisir, nous vous conseillons de prendre un pion Meuble car c'est celui qui a le plus de valeur).

Une fois ces préparatifs terminés, la personne qui débute joue son premier tour.

Déroulement de la partie

Dans *Les Cités Rivales*, votre adversaire et vous jouez à tour de rôle. À votre tour, vous faites avancer l'encrier dans le sens des aiguilles d'une montre le long des cases Encre du plateau. Selon la case sur laquelle vous vous arrêtez, vous effectuez certaines actions. Chaque fois qu'une personne déplace l'encrier au-delà de la cloche, le jeu est interrompu et la **Basse saison** est déclenchée. Suite à cette interruption, le tour se poursuit pour se terminer normalement.

Le jeu prend fin après la Basse saison au cours de laquelle au moins une des conditions de fin de partie a été remplie (au plus tard après la 7^e Basse saison). Sinon, la personne qui a le plus d'étoiles gagne.

Cependant, la plupart du temps, la partie se termine avant cela, lorsqu'une victoire instantanée est obtenue. Cela peut se produire de 4 façons :

- vous avez 3 **cartes Navire** de plus que votre adversaire.
- vous avez gagné votre 3^e **carte Procès**.
- vous possédez les 4 **cartes Alliance**.
- le marqueur Prestige atteint le nom de votre ville à la fin de la **piste de Prestige**.

Tour de jeu

À votre tour, vous **devez** d'abord faire avancer l'encrier dans le sens des aiguilles d'une montre le long des cases du plateau. Vous devez l'avancer d'au moins une case, mais vous pouvez le déplacer aussi loin que vous le souhaitez si vous en avez les moyens.

Si vous avancez l'encrier d'une ou deux cases, vous n'avez rien à payer. En revanche, à partir de la 3^e case, vous devez payer pour le déplacement : la 3^e case coûte une ressource, la 4^e coûte également une ressource, et chaque case supplémentaire au-delà de la 4^e en coûte deux. Vous choisissez les ressources que vous payez, mais vous ne pouvez pas vous déplacer sur une case si vous ne pouvez pas en payer le coût.

« Payer » et « gagner » : Lorsque les règles indiquent que vous **devez payer** des ressources ou des lettres, cela signifie que vous devez les renvoyer à la réserve depuis votre stock. Chaque fois que les règles vous **demandent de gagner** des ressources ou des lettres, prenez-les depuis la réserve et placez-les dans votre stock.



Exemple : si vous avancez l'encrier (a) dans la case d'encre 1 ou 2, vous ne devez rien payer. En revanche, si vous voulez l'avancer à la case 6, vous devez payer un total de 6 ressources de votre choix :

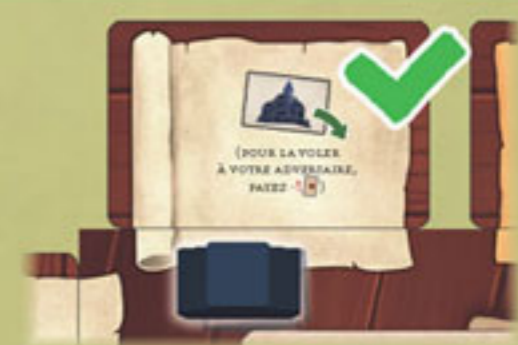
1 ressource pour la case 3 + 1 ressource pour la case 4 + 2 ressources pour la case 5 + 2 ressources pour la case 6.



Après avoir avancé l'encrier jusqu'à une case d'encre et payé les éventuels coûts y afférents, choisissez l'une des quatre options suivantes pour l'exécuter sur cette case d'encre :

Option A :

Effectuez la ou les actions de la carte Action de base de cette case d'encre (*voir ci-dessous pour les effets des actions*). Une fois que vous avez utilisé la carte, elle reste à sa place.



ou

Option B :

Jouez 1 carte Action spéciale de votre main, effectuez ses actions, puis défaussez-la face visible sur la pile de défausse des cartes Action spéciale.



ou

Option C :

Payez 1 lettre pour réaliser l'option A **et** l'option B, dans n'importe quel ordre. (Cependant, vous devez terminer une option avant de commencer l'autre et ne pouvez donc pas mélanger leurs actions). De plus, vous devez payer une lettre avant d'utiliser l'une ou l'autre carte (vous ne pouvez pas, par exemple, la payer après l'avoir reçue grâce à l'une d'entre elles).



ou

Option D :

Si la carte Action à côté de l'encrier est une carte Action spéciale, prenez-la dans votre main. (Ainsi, au lieu de l'utiliser directement, vous la gardez pour un tour ultérieur - voir Option B.) L'espace vide ainsi créé reste vide pour l'instant.

Les cartes Action de base ne peuvent pas être prises de cette façon.



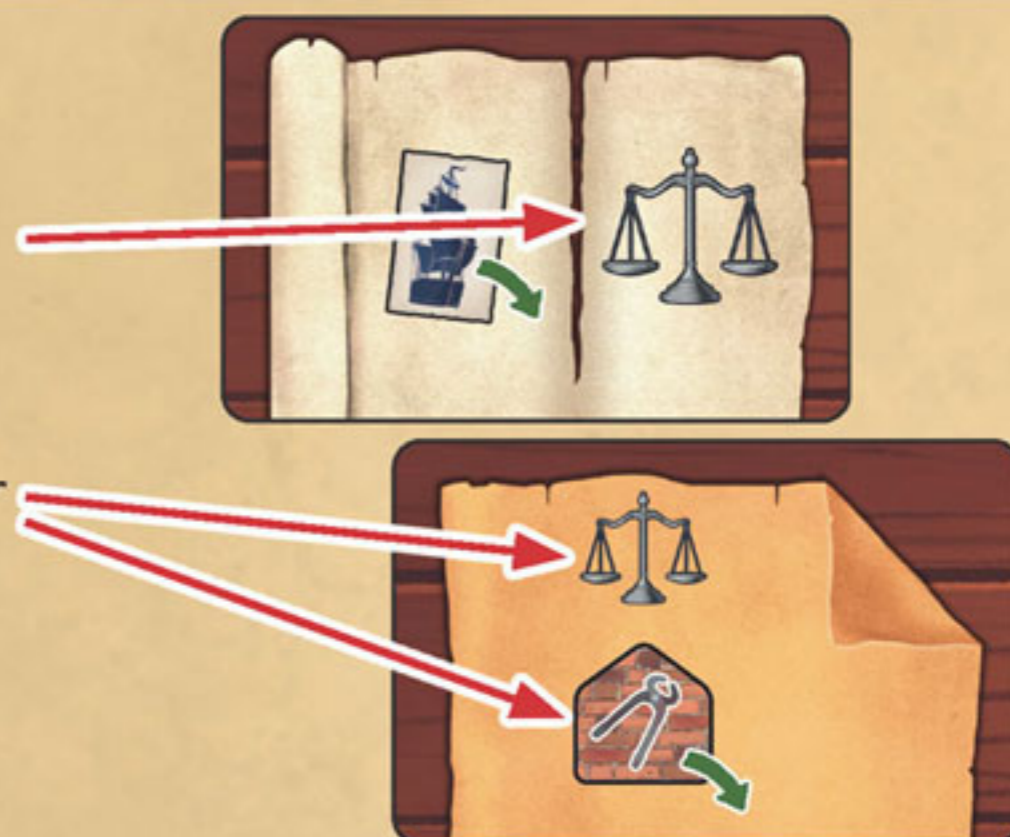
Une fois que vous avez exécuté l'une de ces options, c'est au tour de votre rival de le faire.

Effets des actions

Chaque carte Action indique une ou plusieurs actions.













S'il s'agit d'une *carte Action divisée* (reconnaissable à la déchirure), choisissez l'une de ses moitiés.

Sinon, vous pouvez effectuer toutes les actions indiquées sur la carte, dans n'importe quel ordre. Les actions que vous ne pouvez ou ne voulez pas effectuer sont annulées.



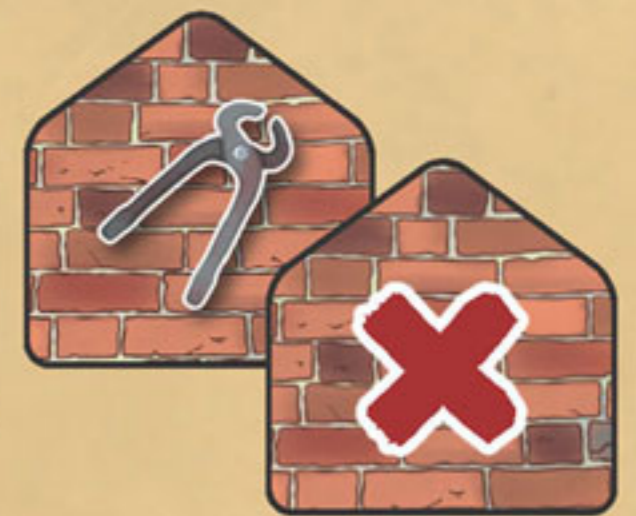
Action : Production

Obtenir les ressources décrites.

<p>PRODUCTION:</p>  = 2 bières	<p>PRODUCTION:</p>  = 1 Tissu	<p>PRODUCTION:</p>  = 1 cuir	<p>PRODUCTION:</p>  = 1 meuble
 PAR 	 PAR 	 PAR 	 PAR 

De plus, vous pouvez utiliser autant d'usines **actives** que vous le souhaitez pour produire plus de ressources de ce type : pour chaque usine que vous retournez sur sa face inactive, gagnez 1 ressource supplémentaire de ce type.





Remarque : vos usines restent avec vous pendant toute la partie. Cependant, une usine n'est active que si sa pince est tournée face visible. Lorsque sa croix est tournée face visible, elle est inactive. Pour utiliser à nouveau une usine inactive, vous devez d'abord la réactiver. (Cela se fait automatiquement pendant la Basse saison et peut être fait par le biais de certaines cartes Action spéciale et de cartes Procès).



Action : Cadeau

Obtenez les ressources décrites.

Exemples :

<p>CADEAU :</p>  = 1 ressource de votre choix	<p>CADEAU :</p>  = 2 ressources de votre choix	<p>CADEAU :</p> 	<p>CADEAU :</p> 
--	---	---	---

Action : Don

Payez les ressources indiquées pour obtenir un certain nombre de jetons Étoile de la réserve. Vous pouvez effectuer cette action autant de fois que l'indique la flèche centrale.

Exemples :

<p>DON :</p> 	<p>DON :</p> 	<p>DON :</p> 
<p>Payez 2 ressources quelconques pour gagner 1 jeton Étoile.</p>	<p>Payez 1 cuir pour gagner 1 jeton Étoile (jusqu'à deux fois).</p>	<p>Payez 2 meubles pour gagner 3 jetons Étoile.</p>

Gardez vos jetons Étoile devant vous. Leur importance ne sera connu qu'en fin de partie, car les étoiles ne sont comptabilisées que si la partie ne se termine pas par une victoire immédiate.

Action : Échange des ressources



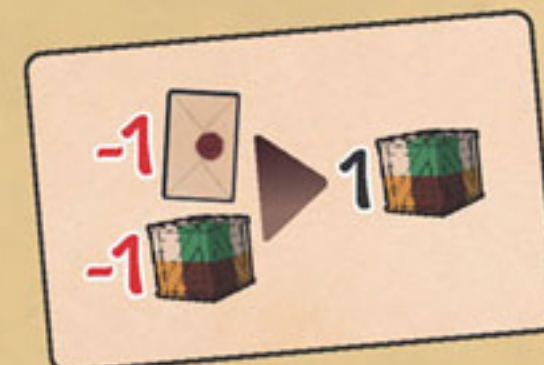
Réalisez jusqu'à deux fois : échangez une ressource de votre réserve personnelle contre une ressource de la réserve commune.

Action : Gagner une lettre



Gagnez autant de jeton Lettre qu'indiqué.
(Les lettres ne sont pas des ressources mais sont parfois nécessaires pour certaines actions).

De plus, les lettres peuvent aussi être utilisées pour échanger, si vous le souhaitez, n'importe quelle ressource de votre réserve personnelle contre n'importe quelle ressource de la réserve commune. (Pour rappel, ceci est noté au dos de chaque jeton Lettre).



Action : Piocher une carte Action spéciale



Prenez la 1^{ère} carte Action spéciale de la pioche et placez-la secrètement dans votre main.

Action : Construire une usine



Payez 2 ressources de votre choix pour prendre un jeton Usine de la réserve commune et le placer, côté pince visible, devant vous.



Prenez gratuitement un jeton Usine de la réserve et placez-le, côté pince visible, devant vous.

Action : Gagner du prestige



Déplacez le marqueur Prestige sur la piste de Prestige d'une case vers le nom de votre ville.

Notez que les icônes sur le bord de la piste ne prennent effet qu'en **Basse saison**, donnant un revenu à la personne du côté de la piste où se trouve le marqueur Prestige (voir page 13).

Les étoiles bleu foncé présentes sur les cases de la piste ne sont comptabilisées que si la partie ne se termine pas par une victoire immédiate.

Victoire immédiate : si le marqueur Prestige atteint la case portant le nom de votre ville, vous gagnez instantanément la partie.



Action : Conclure une alliance



(POUR LA VOLER
À VOTRE
ADVERSAIRE,
PAYEZ -1 (Lettre))

Prenez une carte Alliance sur le plateau ou chez votre adversaire et placez-la devant vous.

Si vous la prenez depuis le plateau, elle est gratuite.

Si vous la prenez chez votre adversaire, vous devez payer 1 jeton Lettre à la réserve.



Chaque carte Alliance vous donne un avantage permanent (voir aperçu page 16).

Notez qu'à chaque Basse saison, vous devez payer un coût d'entretien pour chaque carte Alliance que vous souhaitez conserver. Sinon, remplacez la ou les cartes Alliance sur le plateau (voir page 13).

Victoire immédiate : si vous possédez les 4 cartes Alliance, vous gagnez instantanément la partie.

Action : Acheter un navire



Choisissez l'une des cartes Navire face visible sur le plateau et payez le coût indiqué dans le coin supérieur gauche.

Ensuite, placez le navire devant vous face visible.

S'il a un effet immédiat, réalisez-le.

Pour les autres effets, veillez à ne pas les oublier lorsque la situation s'y prête.

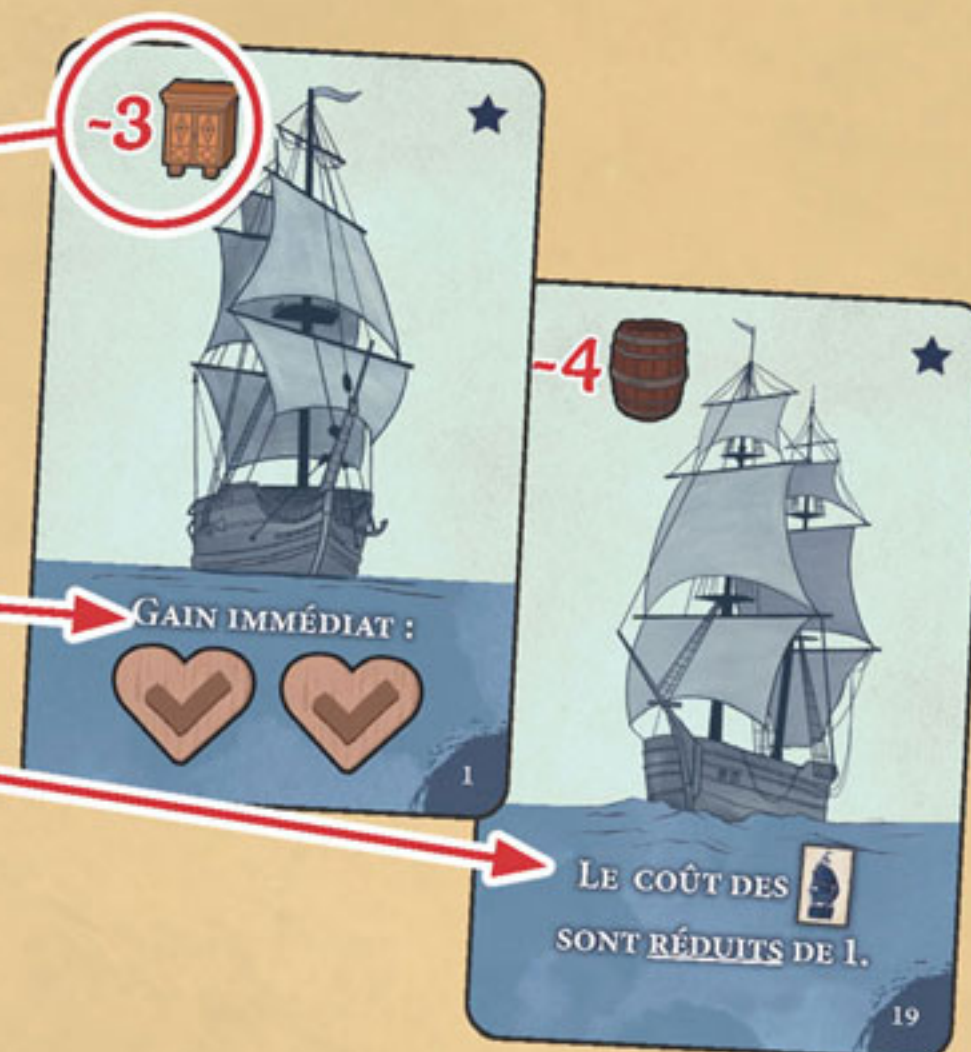
Après avoir acheté un navire, révéléz la carte supérieure de la pile Navire et placez-la face visible sur la case Navire désormais vide du plateau. Si la pile Navire est épuisée, les espaces de navires ne sont plus remplis.

Les navires que vous achetez vous appartiennent jusqu'à la fin de la partie.

Les étoiles bleu foncé dans le coin supérieur droit des cartes Navire ne sont comptabilisées que si la partie ne se termine pas par une victoire immédiate.

Vous pouvez consulter les effets des cartes Navire en page 16, d'après le chiffre indiqué en bas à droite de chaque carte.

Victoire immédiate : si vous avez 3 cartes Navire de plus que votre adversaire, vous gagnez instantanément la partie.



Action : Progresser dans un procès






Choisissez l'une des 3 cartes Procès visibles sur le plateau de jeu et payez le *coût de l'action en justice* indiqué en haut à gauche.

Après avoir payé ce coût, vous recevez le bonus indiqué à droite. Ce dernier peut inclure un gain depuis la réserve commune et l'activation de certaines actions.

L'action suivante est toujours incluse dans ce bonus :

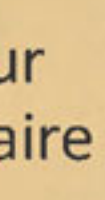








Déplacez le marqueur procès **d'une case vers le nom de votre ville**. Si le marqueur se trouve sur la case 4 de votre côté, tout mouvement supplémentaire dans cette direction est ignoré.

Ensuite, observez l'encart plus sombre à droite du bonus. Vous pouvez y voir le nombre de fois où vous pouvez payer ce même coût pour effectuer l'action  (et seulement celle-ci) autant de fois qu'indiqué (sur la piste Procès , vous pouvez le faire une fois, pour celui en piste , vous pouvez le faire jusqu'à deux fois).

Notez que vous pouvez ignorer la partie inférieure de la carte Procès pour le moment. Elle ne prendra effet que lorsque le procès sera résolu.



Exemple : avec son action , le joueur d'Altona décide d'activer le procès en position  et paie le coût de l'action en justice de 1 cuir () pour gagner 1 Meuble et une action  ().


En conséquence, il déplace le marqueur Procès de la case rouge 1 à la case 0 (). De plus, il pourrait payer jusqu'à deux fois 1 Cuir pour déplacer le marqueur Procès d'une case supplémentaire vers son côté bleu (). Cependant, il décide de renoncer à cette possibilité.






Action : Décision de la Cour

RÉSOUTRE



(MARQUEUR EN POSITION )
OU
ÉCHANGER
2 PROCÈS
ADJACENTS

Regardez le procès le plus à gauche (celui qui se trouve sur la piste Procès ). Si le marqueur Procès se trouve sur la case 2, 3 ou 4 de votre côté, vous pouvez résoudre ce procès (voir l'étape 5 « Résoudre le procès prioritaire » aux pages 13 et 14).

Ou alors, vous pouvez décider d'échanger la position de deux cartes Procès adjacentes présentes sur le plateau, ainsi que leurs pistes et marqueurs Procès (adjacent signifie que vous ne pouvez pas échanger la  avec la ). Veillez à ce que les marqueurs Procès ne glissent pas hors de leur position lors de l'opération.

Action : Réactiver une usine



Retournez l'une de vos usines inactives de façon à ce que son côté Pince soit à nouveau visible.

Action : Piraterie

PIRATERIE :

VOLEZ À VOTRE ADVERSAIRE :



Prenez une ressource de votre choix dans la réserve de votre adversaire et placez-la dans votre réserve.

PIRATERIE :

VOTRE ADVERSAIRE GAGNE :



PUIS VOLEZ LUI :



Prenez jusqu'à 3 ressources de votre choix dans la réserve de votre adversaire et placez-les dans votre réserve. En retour, votre adversaire peut immédiatement effectuer l'action « Gagner du prestige » (voir page 9).

Basse saison

Si vous avancez l'Encrier au-delà de la **cloche**, finissez d'abord de le déplacer (en l'avançant jusqu'à la case Encre que vous comptez utiliser). Comme d'habitude, payez les coûts éventuels de ce déplacement. Cependant, avant que vous ne choisissiez une option, le jeu est interrompu et la Basse saison est effectuée. Pour marquer cette pause, prenez le jeton Cloche et placez-le devant vous.

Remarque : sous la tuile *Basse saison* se trouve une Action de base. Vous pouvez déplacer l'Encrier sur la case Encre de cette action comme pour n'importe quelle autre carte Action. Cependant, étant donné que vous avez déplacé l'Encrier après la cloche, vous ne pouvez effectuer cette action qu'après la fin de la Basse saison.



Effectuez la Basse saison en suivant ces 8 étapes dans l'ordre (qui sont également indiquées sur la *tuile Basse saison*) :

1) Pour chaque **carte Alliance** devant vous, choisissez soit de payer son coût d'entretien indiqué dans son coin supérieur gauche à côté de l'icône de la cloche, soit de la replacer sur l'un des *espaces Alliance* libres du plateau.

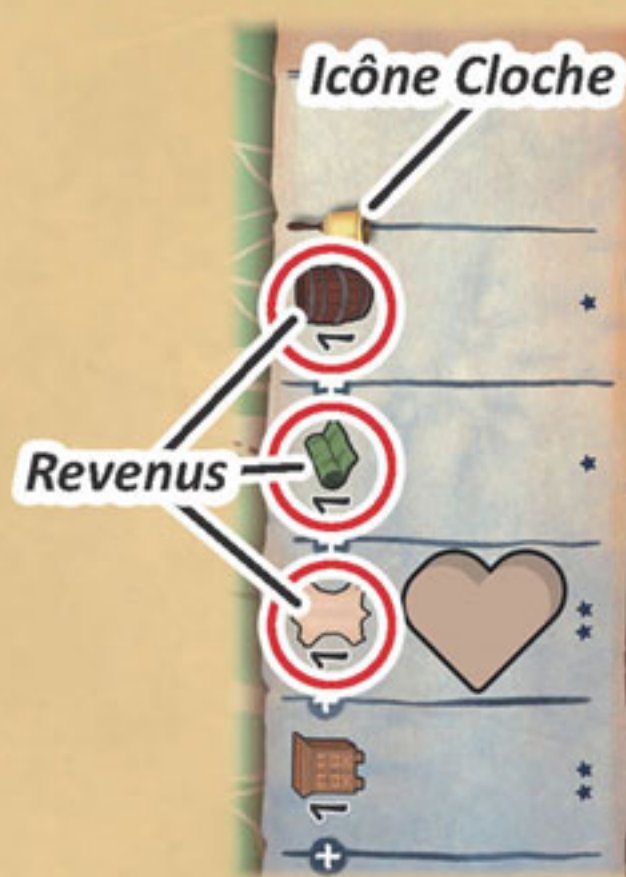


2) La personne qui a le plus de **cartes Navire** peut effectuer l'action « Gagner du prestige » (voir page 9). En cas d'égalité, rien ne se passe.

3) Si vous avez des cartes Navire qui octroient un revenu (*cartes 6 à 10*), gagnez ce revenu.

4) La personne du côté de la piste de Prestige où se trouve le **marqueur Prestige** gagne :

- le **revenu** indiqué sur la case du marqueur ET
- chaque revenu indiqué sur les cases situées entre le marqueur et l'**icône Cloche**.

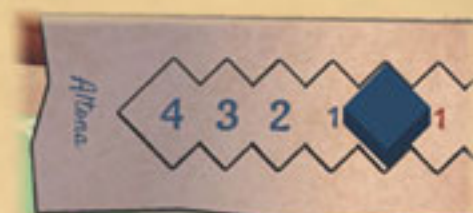


Exemple : puisque le marqueur de Prestige se trouve sur la quatrième case du côté d'Altona, le joueur d'Altona gagne 1 Cuir, 1 Tissu et 1 Bière.

5) **Résoudre le procès prioritaire :**

Regardez la piste et le marqueur Procès en position ① :

- Si le marqueur est sur la case 0, remettez cette carte Procès dans la boîte de jeu.
- Si le marqueur est sur la case 1 d'un des deux côtés, la personne de ce côté gagne **un jeton Étoile** de la réserve. Ensuite, remettez la carte Procès dans la boîte de jeu.
- Si le marqueur se trouve sur la case 2, 3 ou 4 de l'un des deux côtés, c'est la personne de ce côté qui **remporte** le procès. Cette dernière remporte cette carte Procès, la place face visible devant elle et gagne le bonus indiqué au bas de la carte.



Ce bonus comprend généralement l'obtention de biens ou ressources de la réserve et/ou la réalisation de certaines actions.

Les étoiles bleu foncé dans le coin inférieur droit ne sont comptabilisées que si la partie ne se termine pas par une victoire immédiate.

Victoire immédiate : si vous remportez votre **troisième procès**, vous gagnez instantanément la partie.



Une fois que le procès prioritaire a été résolu, remplissez l'espace Procès (I) libre comme suit :

a Mettez de côté temporairement la piste Procès libre avec son marqueur Procès.

b Déplacer la carte Procès de l'espace de procès (II) (avec sa piste et son marqueur Procès) sur l'espace Procès (I).

c Déplacer la carte procès de l'espace procès (III) (avec sa piste et son marqueur Procès) sur l'espace Procès (II).
Veillez à ce que les marqueurs Procès ne se glissent pas durant la manœuvre.

d Révélez la carte supérieure de la pile Procès et placez-la face visible sur l'espace Procès (III).

e Sous la nouvelle carte, placez la piste de Procès que vous avez précédemment mise de côté et placez son marqueur de Procès sur la case 0.



Si la pile Procès est épuisée, les espaces Procès vides ne sont plus remplis et les pistes et marqueurs Procès inutilisés sont remis dans la boîte de jeu.

- 6) Défaussez les **cartes Action spéciale** des 4 cases à *bord jaune foncé*, face visible, sur la pile de défausse des cartes Action spéciale. Puis, tirez 4 nouvelles cartes de la pile d'action et placez-en une face visible sur chacune des 4 cases à bord jaune foncé.
- 7) Réactivez toutes vos usines **inactives** en les retournant côté Pince visible.
- 8) Enfin, vérifiez si au moins une des **conditions de fin de partie** suivantes a été remplie :
 - Il ne reste **plus de cartes Navire** sur le plateau.
 - Il n'y a **plus de cartes Procès** sur le plateau.
 - Il n'y a **plus de jetons Usine** dans la réserve commune.
 - Il n'y a **plus de jetons Étoile** dans la réserve commune.

Si au moins l'une de ces conditions est remplie, la partie prend fin. Déterminez alors qui gagne la partie en comptabilisant les étoiles (*voir page suivante*).

Dans le cas contraire, la personne possédant le **jeton Cloche** le remet à sa place sur le plateau. Elle continue ensuite son tour en choisissant l'une des options habituelles de la case Encre où elle avait placé l'Encrier avant l'interruption de la Basse saison.

Fin de la partie

Si la partie ne se termine pas par une **victoire immédiate**, elle prend fin à la 8^e étape de la Basse saison au cours de laquelle au moins une des conditions de fin de partie a été remplie.

Dans ce cas, la victoire est déterminée par le **calcul des étoiles** suivant :

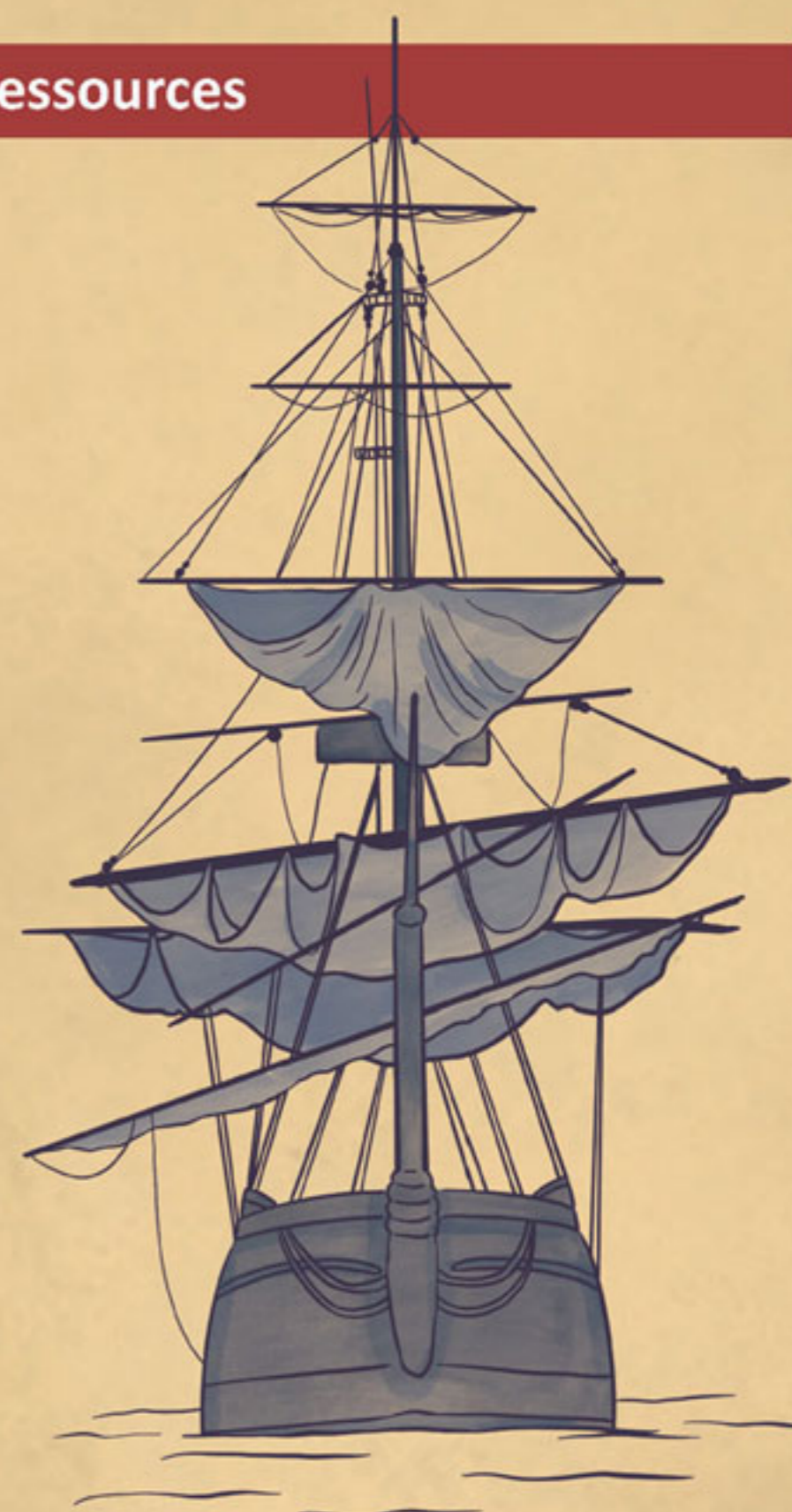
- Additionnez les **étoiles bleu foncé** présentes sur les cartes devant vous.
- Si le marqueur Prestige se trouve de votre côté de la piste, ajoutez également les étoiles bleu foncé indiquées sur cette case.
- Enfin, ajoutez à votre total les **jetons Étoile** qui se trouvent devant vous.



La personne avec le total le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, celle qui a le jeton Cloche l'emporte.

Remarques importantes concernant les limites des biens et ressources

- Il n'y a pas de limite au nombre de **cartes Action spéciale** que vous pouvez garder en main.
- Si la **pile d'actions** est épuisée, mélangez la pile de défausse des cartes Actions spéciale et formez une nouvelle pile d'actions face cachée.
- Il n'y a pas de limite aux biens et ressources que vous pouvez avoir dans **votre réserve** ou devant vous.
- Chaque fois que vous voulez gagner une **ressource** absente de la réserve commune, prenez-la à la place dans la réserve de votre adversaire si ce dernier a plus de ressources de ce type dans sa réserve que vous. Si ce n'est pas le cas, vous devez renoncer à cette ressource. Il en va de même pour les **jetons Lettre**.
- Si la réserve de **jetons Étoile** est épuisée, vous ne pouvez plus en gagner. Il en va de même pour les **jetons Usine**.



Aperçu des avantages des cartes Alliance :

OSLO, LONDRES, NOVGOROD : chaque fois que vous effectuez une action de Production ou de Don au cours de laquelle vous gagnez au moins une ressource du type indiqué, gagnez une ressource supplémentaire de ce type. Notez que ceci ne s'applique qu'aux actions qui sont spécifiquement intitulées « Production » ou « Don ».

AMSTERDAM : chaque fois que vous effectuez une action Don, gagnez un jeton Étoile supplémentaire.

GDAŃSK : lorsque vous utilisez une carte d'action divisée, vous pouvez effectuer les actions des deux moitiés de la carte, dans n'importe quel ordre.

BRUXELLES : lorsque vous effectuez une action « Gagner du prestige », vous pouvez payer un Meuble pour répéter l'action immédiatement. Mais ce même avantage ne peut être répété grâce à cette carte.

LE HAVRE : lorsque vous effectuez une action « Progresser dans un procès », vous pouvez payer une ressource de votre choix pour répéter l'action immédiatement. Mais ce même avantage ne peut être répété grâce à cette carte.

COPENHAGUE : lorsque vous effectuez une action « Piocher une carte Action spéciale », vous pouvez payer une Bière pour répéter l'action immédiatement. Mais ce même avantage ne peut être répété grâce à cette carte.

Vue d'ensemble des effets des cartes Navire :

1 : lorsque vous achetez ce navire, effectuez deux fois l'action « Gagner du prestige » (voir page 9). Si vous possédez la carte Alliance Bruxelles, vous pouvez appliquer son effet une fois pour chacune de ces actions. Si vous possédez la carte Navire 16, vous pouvez également appliquer son effet une fois pour chacune de ces actions.

2 : lorsque vous achetez ce navire, vous pouvez effectuer l'action « Progresser dans un procès » jusqu'à deux fois (voir page 11). Si vous possédez la carte Alliance Le Havre, vous pouvez appliquer son effet une fois pour chacune de ces actions.

3 : lorsque vous achetez ce navire, vous effectuez deux fois l'action « Piocher une carte Action spéciale » (voir page 9). Si vous possédez la carte Alliance Copenhague, vous pouvez appliquer son effet une fois pour chacune de ces actions.

4 et 5 : lorsque vous achetez ce navire, vous gagnez le nombre de jetons Lettre indiqué.

6 à 10 : gagnez le revenu indiqué à l'étape 3 à chaque Basse saison.

11 à 14 : lorsque vous effectuez une action Production, gagnez une ressource supplémentaire du type indiqué, quel que soit le type de ressource que l'action propose.

15 : chaque fois que vous remportez un procès, gagnez 2 jetons Étoile.

16 : lorsque vous effectuez une action « Gagner du prestige », vous pouvez payer 2 Bières pour répéter l'action immédiatement. Mais ce même avantage ne peut être répété grâce à cette carte.

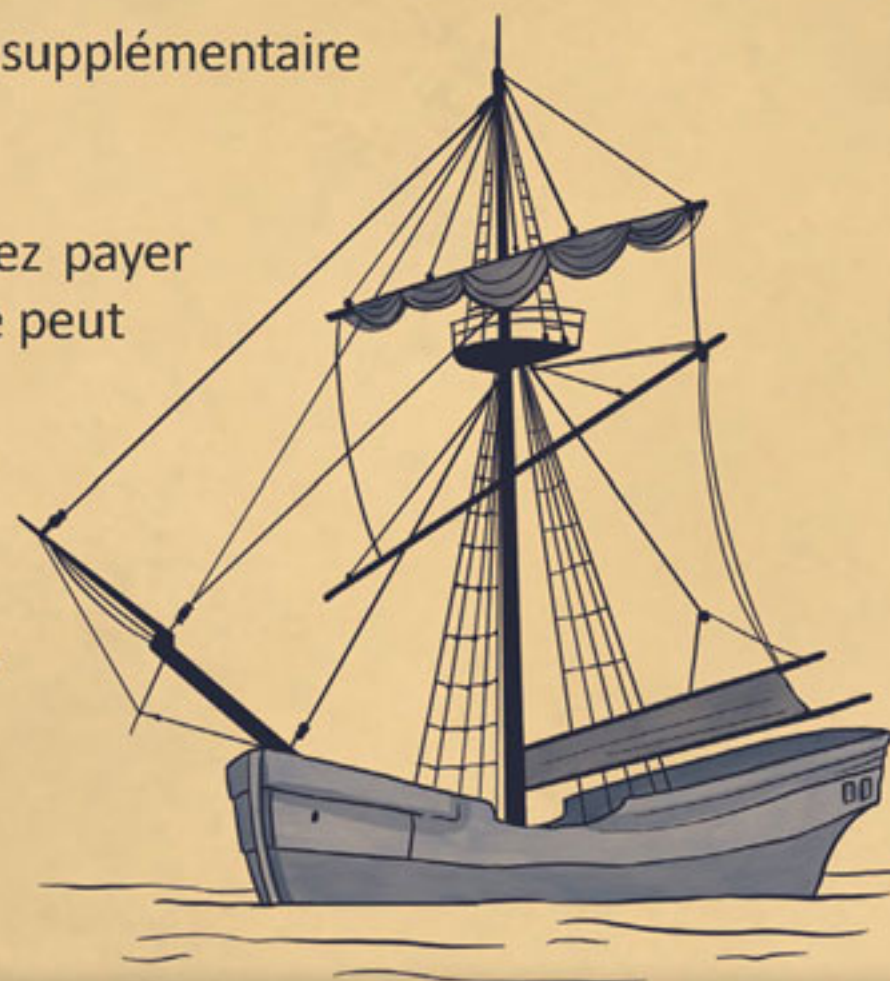
17 : chaque fois que vous avancez l'Encrier, vous pouvez l'avancer d'une case Encre supplémentaire sans surcoût.

18 : vous n'avez pas à payer de jeton Lettre pour réaliser l'option C.

19 : chaque navire que vous achetez après celui-ci coûte 1 ressource de moins que d'habitude.

20 : ce navire fournit 5 étoiles bleu foncé.

21 : ce navire fournit autant d'étoiles bleu foncé que vous avez de cartes Navire devant vous (y compris celle-ci).



ATTENTION! Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 11-2024



Auteur : Andreas Steding
Illustratrice : Annika Heller
Développement :
Viktor Kobilke, Peter Eggert

Pour la version française :

Suivi de projet : Étienne Duverger
Graphisme : Simon Watel
Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !

Adaptation et distribution françaises :



© 2025 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin,
Allemagne. Tous droits réservés.
www.deep-print-games.com

ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



LIVRAISON



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr