

Inka et Markus Brand

Descendance

Extension

LE PORT

La seconde extension
pour 2 à 4 joueurs, à partir de 12 ans

Avec l'extension Le Port, vous pourrez recruter des capitaines et prendre la mer pour aller à la découverte des îles proches et lointaines.

Outre la possibilité de commercer avec ces îles et de ramener des produits exotiques, vous pourrez y installer des missionnaires qui apporteront du Prestige à votre famille, et même partir en quête de mystérieux trésors. De plus, cette extension inclut des cartes Objectifs de vie qui vous permettent de vous spécialiser dans de véritables carrières. Deviendrez-vous historien, écrivain ou même un chevalier ?

Ce supplément apporte en réalité deux extensions au jeu de base Descendance : l'extension principale appelée Le Port et une secondaire appelée Objectifs de vie. Les deux peuvent être combinées en même temps ou indépendamment avec le jeu de base et la première extension L'Auberge. Cette première partie du livret présente les règles pour l'extension Le Port combinée au jeu de base (page 2). Les modifications à apporter pour jouer avec l'extension L'Auberge sont expliquées en page 6.

Enfin, les règles pour jouer avec les « objectifs de vie » se trouvent à la fin de ce livret (page 7).

Note : les différentes combinaisons de jeu peuvent être jouées également jusqu'à 5 joueurs (si vous incluez l'extension L'Auberge).

‡ Contenu ‡

1 plateau Voyages en mer



5 navires en bois



6 Paniers de cacao



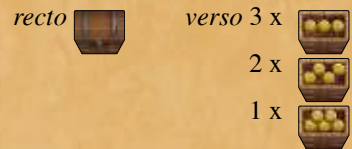
6 Ballots de thé



5 tuiles Cale



6 tuiles Trésor



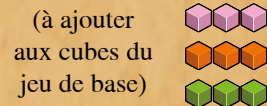
15 cartes Capitaine



4 tuiles Mise en place (pour 2, 3, 4, 5 joueurs)



12 cubes Influence



4 nouvelles cartes Villageois

(à utiliser quand vous combinez l'extension Le Port et L'Auberge)



17 tuiles Objectifs de vie

8 Objectifs Argent



9 Objectifs Or



‡ Le Port + jeu de base ‡

‡ Mise en place ‡

Suivre la description de la mise en place de la page 3 du livret de base en incluant les changements suivants :
À l'étape 3, chaque joueur ne reçoit que 2 de ses marqueurs (1 pour la Piste Ligne de Temps et 1 pour la Piste de Prestige)

À l'étape 12, au lieu de la mise en place habituelle, prenez la tuile Mise en place de cette extension correspondant au nombre de joueurs présents. Placez-la à proximité du plateau, sur la face marquée d'une **ancres de bateau**.



Placez maintenant le contenu additionnel de l'extension Le Port comme suit :

a. Couvrez la zone des Voyages du plateau par le **plateau Voyages en mer**.



b. Classez les **cartes Capitaine** selon leur coût et formez 3 piles différentes :

- 1 pile pour les 5 capitaines avec un coût de 1 pièce
- 1 pile pour les 5 capitaines avec un coût de 2 pièces
- 1 pile pour les 5 capitaines avec un coût de 3 pièces

c. Placez les 3 piles de cartes Capitaine faces visibles près du plateau Voyages en mer.

L'ordre des cartes dans les différentes piles est sans importance.

Mélangez les **6 tuiles Trésor** faces cachées et placez-les en pile, toujours faces cachées, sur l'Île aux trésors du plateau Voyages en mer.

d. Formez une pile avec les **Paniers de cacao** et une pile avec les **Ballots de thé** que vous placez sur leur île respective.

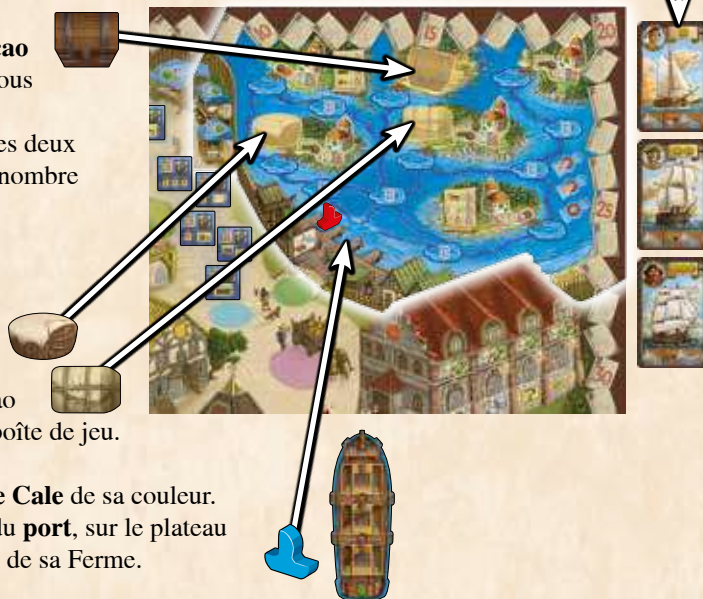
Attention, selon le nombre de joueurs, ces deux piles ne peuvent contenir qu'un certain nombre de tuiles chacune :

- à 2 joueurs : 3 tuiles
- à 3 joueurs : 4 tuiles
- à 4 joueurs : 5 tuiles
- à 5 joueurs : 6 tuiles.

Les tuiles excédentaires (Paniers de cacao et Ballots de thé) sont remises dans la boîte de jeu.

e. Chaque joueur reçoit le **navire** et la **tuile Cale** de sa couleur.

Puis chacun place son navire à l'entrée du **port**, sur le plateau des Voyages en mer, et sa tuile Cale près de sa Ferme.



‡ Déroulement du jeu ‡

Les tours de jeu se déroulent comme habituellement. Cependant deux des principales actions du jeu sont modifiées avec l'extension Le Port : l'action des Voyages et celle du Marché. Si on note une légère modification pour l'action du Marché, l'action « Voyage » est complètement modifiée.

‡ Voyage ‡

En choisissant l'action Voyage, vous pouvez déplacer votre navire partout sur le plateau des Voyages en mer. Selon l'endroit où votre navire se trouve et selon l'endroit où il souhaite se rendre, l'action se déroule différemment.

Vous pouvez soit :

- a) prendre la mer depuis le port
- OU b) poursuivre votre voyage en mer
- OU c) rentrer au port

a) Prendre la mer depuis le port

Quand votre navire est encore au port, suivez les étapes suivantes :

1. Recruter un Capitaine
2. Charger votre navire
3. Déplacer votre navire

1. Recruter un Capitaine

Choisissez **n'importe quel capitaine** de n'importe quelle pile de carte près du plateau de jeu. Payez son coût en remettant dans la réserve le nombre de Pièces indiqué sur la carte. Puis placez votre carte Capitaine face visible à côté de votre tuile Cale.

- Il est obligatoire de recruter un Capitaine si vous voulez quitter le port.
- Plus le coût de la carte Capitaine est élevé, moins vous aurez besoin de cubes d'Influence pour déplacer votre navire (voir le point 3 « Déplacer son navire »).



2. Charger votre navire

La tuile Cale près de votre Ferme sert à représenter la cargaison transportée par votre navire lors de sa traversée. La tuile Cale possède **trois emplacements** : chacun d'eux ne peut contenir qu'une seule pièce de jeu. Il existe plusieurs types d'éléments qui peuvent être transportés, cependant aucun navire ne peut transporter plus d'une pièce de jeu **du même type** à la fois.

Les différents éléments qui peuvent être transportés sont : Cheval, Bœuf, Charrue, Parchemin, Chariot, Sac de grains, Membre de famille, Panier de cacao, Ballot de thé, Trésor (les trois derniers éléments ne peuvent être acquis que sur les îles).

Pour charger votre navire dans le port, placez 3 pièces de jeu différentes **en votre possession** sur votre tuile Cale (1 sur chaque emplacement). Vous pouvez charger moins de trois éléments ou même ne rien mettre du tout. Quand vous placez un Membre de votre famille sur votre tuile Cale, il doit venir de votre Ferme.

Exemple : après avoir recruté un Capitaine pour 2 Pièces, Philippe décide de placer un Bœuf, une Charrue et un Membre de famille de sa Ferme sur les emplacements de sa tuile Cale.



3. Déplacer votre navire

Déplacez votre navire, étape par étape, le long des zones maritimes connectées. Il existe deux types de zones maritimes :

les zones Temps  et **les zones maritimes Îles** 

Aller sur une zone voisine (en longeant la voie maritime) est considéré comme **1 déplacement**. Vous pouvez effectuer plusieurs déplacements sur un même tour.

Le premier déplacement est toujours gratuit (comme indiqué sur le schéma en bas à gauche des cartes Capitaine).

Chaque **déplacement supplémentaire** coûte un certain nombre de cubes Influence, qui dépend de votre Capitaine.


Ce coût est indiqué sur la partie droite de votre carte Capitaine.


Pour le payer, remettez dans la réserve le nombre de cubes Influence demandé.


Note : vous pouvez traverser et vous arrêter sur n'importe quelle zone maritime, peu importe le nombre de navires déjà présents sur cette zone.

Pour chaque **zone maritime Temps** que votre navire traverse durant son déplacement, vous perdez immédiatement 1 Temps sur votre Piste Ligne de Temps.

Exemples de symboles sur les cartes Capitaine :

 pour chaque paire de cubes Influence rose et orange que vous remettez dans la réserve, vous pouvez faire 1 déplacement supplémentaire.

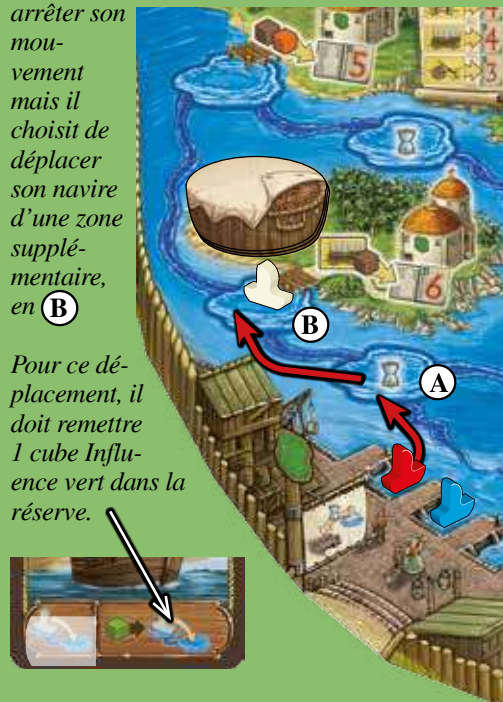
 Pour chaque paire de cubes Influence (peu importe la couleur) que vous remettez dans la réserve, effectuez 1 déplacement supplémentaire.

 Pour chaque cube Influence vert que vous remettez dans la réserve, vous pouvez effectuer 2 déplacements supplémentaires.

Exemple (suite) :

Après le chargement, Philippe déplace son navire. Pour le premier déplacement, il ne doit pas payer de cube Influence.

Cependant, comme la zone **A**, est une zone Temps, il perd 1 Temps pour la traverser. Il peut arrêter son mouvement mais il choisit de déplacer son navire d'une zone supplémentaire, en **B**.



Pour ce déplacement, il doit remettre 1 cube Influence vert dans la réserve.

Si vous entrez dans une **zone maritime Île**, vous pouvez choisir de débarquer ou non.

Si vous ne souhaitez pas débarquer, vous pouvez poursuivre votre déplacement. Si vous choisissez de débarquer, votre mouvement **s'arrête immédiatement**. Votre navire s'arrête sur cette île et vous pouvez effectuer maintenant autant d'actions que cette île permet :



• Vendre des Marchandises/Sac de grains

Si l'île indique un parchemin avec des Marchandises/ Sac de grains, vous pouvez remiser dans la réserve une ou plusieurs de ces marchandises **présentes sur votre Tuile Cale** et gagner **immédiatement** pour chacune les points de Prestige indiqués.

• Prendre un Panier de cacao/Ballot de thé/ Trésor

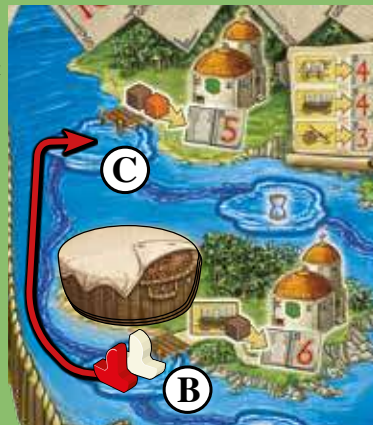
S'il y a une pile de tuiles (Panier de cacao, Ballot de thé ou Trésor) sur l'île, prenez la tuile **supérieure** et placez-la dans un espace **vide** de votre tuile Cale. Cette action est gratuite. Vous pouvez regarder secrètement combien votre tuile Trésor vous rapporte (3, 4 ou 5 Pièces) avant de la placer face cachée sur votre tuile Cale. (Attention, vous ne pouvez pas utiliser ces Pièces avant d'avoir échangé votre Trésor au port).

• Placer un membre de votre famille sur une église missionnaire

S'il y a une église missionnaire **vide** sur l'île, vous pouvez y placer un Membre de votre famille venant **de votre tuile Cale**. Payez d'abord le coût indiqué  par la flèche juste devant **l'église missionnaire**  (Si un chariot est nécessaire, vous devez le prendre de votre tuile Cale et le remettre dans la réserve. Les cubes Influence sont pris depuis votre Ferme, comme habituellement). Puis placez votre Membre de famille sur l'église missionnaire et gagnez **immédiatement** les points de Prestige associés. Tant que ce Membre de famille est présent sur l'église, aucun autre ne peut y être posé. L'église missionnaire pourra être de nouveau occupée quand le Membre de famille qui l'occupe sera décédé (voir la section : « Un Membre de famille décède en mer »)

Exemple (suite) :

Si Philippe décide de débarquer sur l'île **(B)**, son mouvement prend fin et il peut effectuer les actions de cette île. Cependant, comme il ne possède pas de Chariot à son bord, il ne peut pas y placer son Membre de famille sur l'église missionnaire. Et comme il n'a aucun espace libre sur sa tuile Cale, il ne peut pas ramasser non plus de Panier de cacao. De ce fait, il décide de ne pas débarquer sur l'île et à la place, il se déplace d'un espace supplémentaire en remettant un autre cube vert Influence dans la réserve.



Sur cette île **(C)**, il décide de débarquer. Il vend en premier son Bœuf pour 4 points de Prestige et sa Charrue pour 3. Puis il remet un cube Influence marron et un orange dans la réserve et place son Membre de famille sur l'église missionnaire. Cela lui rapporte immédiatement 5 points de Prestige. Son tour est terminé.



b) Poursuivre son voyage en mer

Si vous débutez votre mouvement depuis **n'importe quelle** zone maritime Temps ou Île (et que vous ne voulez pas encore rentrer au port), les mêmes règles que celles décrites ci-dessus s'appliquent (voir **3. Déplacer votre navire**).

c) Retourner au port

Au lieu de continuer à naviguer, vous pouvez retourner immédiatement au port. Placez simplement votre navire dans le port et perdez **1 Temps** pour cette action (peu importe où se trouvait votre navire). Puis déchargez votre navire en prenant toutes les pièces de jeu présentes sur votre tuile Cale et placez-les devant vous. Enfin, **défaussez votre carte Capitaine** qui retourne dans la boîte de jeu. (Les capitaines déjà recrutés sont toujours écartés du jeu).



- Quand vous déchargez un Trésor, gardez-le face cachée devant vous. À n'importe quel moment du jeu, vous pouvez le remettre face visible pour prendre le montant de Pièces indiqué dessus, puis remisez la tuile Trésor dans la boîte de jeu.
- Si la pile de tuiles d'une île est vide, vous ne pouvez tout simplement plus charger depuis cette île.
- Vous ne pouvez jamais vous débarrasser d'un élément chargé sur votre tuile Cale pour libérer un emplacement.
- Vous ne pouvez pas utiliser l'action Famille pour renvoyer dans votre Ferme un Membre de famille placé sur une église missionnaire ou votre tuile Cale.
- Les cartes Capitaine sont en nombre limité. Si vous ne pouvez pas recruter un capitaine (car les capitaines disponibles sont trop chers ou que toutes les piles sont vides), vous ne pouvez tout simplement pas quitter le port.

‡ Marché ‡

Le jour de marché se déclenche et se résout comme sur la règle du jeu de base. Cependant, à votre tour, vous pouvez soit servir un Client soit vendre aux nouveaux étals un Panier de cacao ou un Ballot de thé (uniquement ceux qui ont été déchargés dans votre Ferme, pas ceux pas qui se trouvent sur votre tuile Cale). La première vente reste gratuite pour le joueur qui a déclenché le marché puis elle coûte 1 cube vert Influence et 1 Temps pour toutes les ventes suivantes. Si vous vendez 1 Panier de cacao, vous gagnez immédiatement 7 points de Prestige sur la Piste de Prestige. Si vous vendez 1 Ballot de thé, vous remportez 5 points de Prestige et 1 Pièce de la réserve. Tout Panier de cacao ou Ballot de thé vendu est remis **dans la boîte du jeu** (ils sont en nombre limité durant la partie). Les deux nouveaux étals sont toujours ouverts (il peut donc y avoir plusieurs ventes dans ces étals durant un même jour de marché).



‡ Un Membre de famille décède en mer ‡

Quand un Membre de famille décède alors qu'il est sur une **église missionnaire** ou sur une **tuile Cale** : vérifiez s'il y a encore de la place sur les Archives dans la section Voyages. Si c'est le cas, le Membre de famille est placé dessus comme habituellement. Par contre, s'il n'y a plus de place disponible dans cette section des Archives, alors le Membre de famille **n'est pas** placé dans les Tombes Anonymes mais inhumé en mer à la place. Placez-le alors sur un **espace libre du Cimetière marin** et gagnez immédiatement le nombre de points de prestige associé à cet emplacement.



‡ Fin du jeu ‡

La fin du jeu est toujours déclenchée lorsqu'un Membre de famille occupe le dernier emplacement libre des Archives ou des Tombes Anonymes. Cependant, il y a maintenant une troisième condition de fin de partie : quand un Membre de famille occupe le **dernier espace libre** du Cimetière marin, alors la fin du jeu est également déclenchée. Toutes les autres règles de jeu sont identiques au jeu de base. (Durant le décompte final, passez l'étape des Voyages puisque les points de Prestige sur cette partie du jeu sont toujours remportés immédiatement).

‡ Le Port + Descendance Jeu de base + L'Auberge ‡

‡ Mise en place ‡

Suivez les instructions du livret de règles de l'Auberge avec ces quelques modifications :

À l'étape 1, avant de mélanger les cartes Villageois, retirez : le Voyageur, le Messager, Le Péagier, le Comte. Ajoutez les 4 cartes suivantes de l'extension Le Port : l'Amiral, le Quartier-maître, le Cartographe, le Timonier (voir la page suivante pour le détail de ces nouvelles cartes Villageois).

À l'étape 3, (des règles du jeu de base), chaque joueur ne reçoit que 2 de ses marqueurs (1 pour la Piste Ligne de Temps et l'autre pour la Piste de Prestige). Les 6 autres marqueurs normalement utilisés pour l'action Voyage, retournent dans la boîte de jeu.

À l'étape 12, au lieu de la mise en place habituelle des cartes, prenez la tuile Mise en place de cette extension correspondant au nombre de joueurs présents. Tournez-la sur la face présentant une **ancres marine accolée à une choppe de bière**.



Après avoir mis en place les éléments additionnels de l'extension Le Port, procédez exactement comme décrit dans l'encadré clair de la page 3 de ce livret.

‡ Déroulement du jeu ‡

Il n'y a aucune règle supplémentaire. Pour toutes les règles relatives à l'extension Village, voyez le livret de règle correspondant. Pour toutes règles relatives à l'extension Le Port, voir le chapitre précédent.

‡ Fin du jeu ‡

La fin du jeu est déclenchée dans les mêmes conditions que les trois décrites précédemment. Le décompte des points est inchangé.

Les nouvelles cartes Villageois (marquées d'une ancre marine dans le coin supérieur droit).



L'Amiral

Quand vous souhaitez recruter un capitaine pour votre navire, vous pouvez à la place jouer cette carte et la placer près de votre navire. L'Amiral est utilisé comme n'importe quel autre capitaine.

Dans ce cas : avancez votre navire d'1 déplacement supplémentaire pour chaque cube Influence, peu importe sa couleur, que vous remettez dans la réserve. La carte est défaussée après le retour au port.



Le Cartographe

Pendant l'action Voyage, au lieu de déplacer votre navire avec votre capitaine, vous pouvez jouer cette carte et placer immédiatement votre navire sur une zone maritime Île (cela ne vous coûte ni cube Influence, ni Temps). Réalisez les actions souhaitées sur l'île atteinte puis défaussez le Cartographe. Attention, le Cartographe remplace

uniquement le coût habituel payé pour déplacer votre navire : vous devez quand même avoir recruté un Capitaine pour pouvoir déplacer votre navire.



Le Timonier

Quand vous recrutez un capitaine pour votre navire, vous pouvez jouer cette carte et la placer près de lui. Maintenant quand vous déplacez un navire, vous pouvez réaliser un déplacement supplémentaire gratuitement

(c'est-à-dire que vous pouvez réaliser 2 déplacements gratuits avant de devoir payer les cubes Influence pour les déplacements supplémentaires). Défaussez le Timonier en même temps que votre capitaine quand vous rentrez au port.



Le Quartier-maître

Jouez cette carte lorsque vous chargez votre navire, que cela soit au port ou sur une île.











Cette fois, vous pouvez charger 2 pièces de jeu du même type (un emplacement vide pour chaque pièce est néanmoins toujours nécessaire). Cela signifie également que, si vous jouez cette carte quand vous prenez un élément sur une île, vous pouvez immédiatement charger les 2 premières tuiles de la pile concernée (s'il y a suffisamment d'emplacements libres). Défaussez le Quartier-maître une fois l'action utilisée.

‡ Les Objectifs de vie ‡

Vous pouvez utiliser les Objectifs de vie quand vous jouez uniquement avec le jeu de base ou quand vous jouez avec n'importe quelle combinaison du jeu de base avec Le Port et/ou L'Auberge.

‡ Mise en place ‡

Commencez par suivre la mise en place habituelle, en suivant les étapes de la combinaison de jeux à laquelle vous souhaitez jouer. Avant d'approvisionner les cases Actions du premier tour, prenez les cartes Objectifs de vie et séparez les **objectifs Argent** (verso argenté) **des objectifs Or** (verso doré). Selon la combinaison de jeux que vous avez choisie, vous devez retirer certains Objectifs de vie et les remettre dans la boîte de jeu (voir symbole pour les distinguer dans le coin supérieur droit).

	Jeu de base Descendance	Jeu de base + extension L'Auberge	Jeu de base + extension Le Port	Jeu de base + L'Auberge + Le Port
Retirer les objectifs Argent :	• Brasseur  • Explorateur 	• Explorateur 	• Brasseur 	
Retirer les objectifs Or :	• Aubergiste  • Missionnaire 	• Missionnaire 	• Aubergiste  • Marchand itinérant 	• Marchand itinérant 

Une fois que vous avez défaussé les cartes indiquées ; mélangez les cartes Objectifs Argent et les cartes Or séparément. Distribuez à chaque joueur **aléatoirement une carte Objectif Or et une carte Objectif Argent**. Remettez les cartes excédentaires dans la boîte. Chaque joueur peut consulter ses objectifs de vie à n'importe quel moment du jeu mais ne doivent pas les dévoiler aux autres joueurs.

‡ Déroulement du jeu ‡

Les Objectifs de vie ne modifient rien au cours habituel de la partie, ils offrent simplement de nouvelles façons de marquer des points. Chaque Objectif requiert certaines conditions pour être atteint. À **n'importe quel moment** du jeu (même en fin de partie), quand vous parvenez à réunir toutes les conditions indiquées sur votre carte, vous pouvez la placer face visible et remporter immédiatement les points de Prestige correspondants. Après cela, remettez la carte dans la boîte de jeu (vous n'obtenez pas de nouvelle carte).

- Pour toutes les cartes Objectif : vous devez simplement remplir les conditions indiquées. Vous ne devez rien remettre dans la réserve ou dans la boîte (hormis la carte elle-même) pour remporter les points de Prestige indiqués.
- Les cartes Objectif indiquent le minimum requis pour valider la carte. Si vous possédez plus que ce qui est demandé, les conditions sont quand même remplies et l'objectif est validé.



Les Objectifs Argent

Les conditions sont remplies quand vous avez accumulé tous les éléments indiqués sur le côté droit de la carte.

L'Aristocrate



Le Fermier



L'Huissier



L'Écrivain



Le Chevalier



Le Charretier



Le Brasseur



L'Explorateur



(pour L'Explorateur : les éléments demandés doivent se trouver sur votre **tuile Cale**, pas nécessairement dans l'ordre indiqué).

Les objectifs Or

Le Ministre



Au moins un de vos Membres de famille est au **4e niveau** de la Chambre du conseil **et** vous devez posséder le pion Prochain Premier Joueur.

Le Maître-artisan



Vous devez avoir au moins quatre Membres de famille dans l'**Artisanat** (lieux marqués d'un blason jaune). Cela inclut aussi bien les Membres de famille présents sur les bâtiments Artisanat que dans les Archives du village sur la section Artisanat.

L'Historien



Vous devez posséder 4 Membres de famille dans au moins **quatre différentes sections** des Archives du village (un Membre de famille placé avec l'action du Barde ne compte pas).

Le Saint



Vous devez avoir au moins 3 Membres de famille dans l'église : un sur **chacune** des trois fenêtres du côté droit du bâtiment.

Le Marchand itinérant



Au moins un de vos Membres de famille (pas un de vos marqueurs) doit être dans la cité située dans le coin droit supérieur de la carte des voyages **et** vous devez avoir servi au moins 2 Clients.

Le Disciple



Au moins un des Membres de votre famille de la **4e génération** doit se trouver à l'église.

Le Négociant



Vous devez avoir servi au moins 6 Clients.

Le Missionnaire



Vous devez avoir des Membres de famille dans au moins 2 églises missionnaires (plateau des Voyages en mer).

L'Aubergiste



Vous devez posséder au moins 4 cartes Villageois **en main** (elles n'ont donc pas encore été jouées).

‡ Fin du jeu ‡

La fin de partie ainsi que le décompte final se déroulent toujours de la même façon. Il n'y a pas de pénalité si vous ne parvenez pas à réaliser vos objectifs de vie.

Crédits

Auteurs : Inka et Markus Brand • Illustrations et mise en page : Dennis Lohausen
Règle Originale : Viktor Kobilke • Traduction et adaptation française : Gigamic

Distribution

France et Belgique :
GIGAMIC - BP30
F 62930 Wimereux
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 08 - 2014

© 2014 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17
21073 Hamburg.
Tous droits réservés.
www.eggertspiele.de

