



PORT ROYAL

Un jeu de cartes malin pour 2 à 5 joueurs par Alexander Pfister

PRÉSENTATION

Au milieu de l'agitation du Port Royal, vous comptez bien réaliser l'affaire de votre vie. Mais ne prenez pas trop de risques ou vous ne réussirez qu'à vider complètement les soutes de vos navires ! N'oubliez pas de réinvestir vos profits, pour acheter les faveurs des gouverneurs et des amiraux, ou pour recruter divers personnages qui vous permettront d'accomplir vos projets. Essayez d'accroître votre influence et vous pourrez peut-être répondre à l'appel des plus prestigieuses expéditions maritimes.

MATÉRIEL

120 cartes, dont :

60 personnages (certaines cartes ne diffèrent que par leur coût d'acquisition et les points de victoire qu'elles génèrent).

10 Négociants	5 Colons	5 Capitaines	5 Prêtres	3 Touche-à-tout	10 Matelots	3 Pirates	4 Demoselles	5 Saltimbanques	6 Amiraux	4 Gouverneurs

6 Expéditions

(seulement pour les parties à 5 joueurs)

(dos de la carte Expédition spécifique)

4 Taxations

50 Navires, 10 de chaque couleur

Jaune Pinasse	Bleu Flûte	Vert Brigantine	Rouge Frégate	Noir Galion
4x 1	4x 1	4x 1	3x 1	3x 2
3x 2	3x 2	3x 3	3x 3	3x 4
3x 4	3x 5	3x 5	2x 6	2x 7
			2x	2x

MISE EN PLACE

Pour des parties à moins de 5 joueurs, isolez la carte Expédition spécifique 5 joueurs et remettez-la dans la boîte. Il est possible de l'identifier facilement car c'est la seule carte dont le dos ne comporte pas une pièce d'or. Pour des parties à 5 joueurs, placez cette carte au centre de la table, face visible. Mélangez ensuite le reste des cartes et placez-les face cachée sur la table pour constituer **la pioche**. Il est conseillé de laisser une place à côté de la pioche pour la pile de défausse (les cartes défaussées sont à placer face visible). Chaque joueur débute avec 3 pièces d'or. Pour cela, chaque joueur prend 3 cartes de la pioche et les place devant lui (face « pièce d'or » visible).

Note importante au sujet des cartes :

Le recto des cartes présente divers Navires, Personnages, Taxations et Expéditions. Le verso de chaque carte présente une pièce d'or, il prend qu'un joueur gagne des pièces d'or, il prend de la pioche le nombre de cartes correspondant au gain et les place devant lui, face « pièce d'or » visible (sans regarder ce qui se trouve au recto). Chaque carte ainsi placée équivaut à 1 pièce d'or. La quantité d'or possédée doit être visible pour les autres joueurs.



Vous allez tenter d'acquérir des pièces d'or afin de recruter des personnages qui vous apporteront des capacités permanentes et des points de victoire. Ces points de victoire, auxquels s'ajouteront ceux gagnés lors des Expéditions, vous permettront de remporter la partie de Port Royal.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier à avoir visité un port est désigné premier joueur. En commençant par lui, et à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur sera joueur actif. Pendant son tour, le joueur actif doit effectuer dans l'ordre deux phases distinctes - il est à noter que la seconde phase peut parfois ne pas avoir lieu. Si la seconde phase a lieu, alors, après que le joueur actif ait agi, chacun des autres joueurs aura la possibilité d'agir. Puis, le joueur suivant devient actif. Ces deux phases sont :

1. Découverte :

Piocher des cartes et les placer dans la réserve portuaire.

2. Commerce et recrutement :


Récupérer des cartes de la réserve portuaire.

1. DÉCOUVERTE

Le joueur actif doit en premier lieu tirer une carte de la pioche et la placer au centre de la table afin de former la réserve portuaire. Il doit ensuite faire un choix : piocher une autre carte et la placer dans la réserve portuaire ou s'arrêter. Il continue de piocher des cartes jusqu'à ce qu'il décide de s'arrêter ou jusqu'à ce que deux Navires de la même couleur soient présents dans la réserve portuaire, ce qui met fin immédiatement à son tour de jeu (voir plus bas). S'il a choisi de s'arrêter, alors la seconde phase débute.

Il existe 4 types de cartes :

- ▶ **Personnages ;**
- ▶ **Navires ;**
- ▶ **Expéditions ;**
- ▶ **Taxation.**

Si la carte piochée est un **Personnage**, elle est placée dans la **réserve portuaire**. Les icônes présentes sur la partie haute de la carte indiquent la capacité spéciale de ce Personnage. Le nombre inscrit dans le bouclier  correspond au nombre de points de victoire obtenus suite à l'acquisition de ce Personnage. Les capacités spéciales sont décrites à la fin du livret de règles.





Si la carte piochée est un **Navire**, le joueur actif peut décider de le placer dans la **réserve portuaire** comme source de revenus éventuels, ou de le repousser dans la défausse.

Pour **repousser** un Navire, le joueur actif doit contrôler 1 ou plusieurs *Matelots* et/ou *Pirates* dont le nombre total d'**Épées** est supérieur ou égal au nombre d'Épées portées par le Navire. Si ces conditions sont réunies, le joueur actif peut défausser le Navire au lieu de le placer dans la réserve portuaire. Dans le cas contraire, le Navire ne peut pas être repoussé et est placé dans la réserve portuaire.

Un Navire ne peut être repoussé qu'à l'instant où il est pioché. Il est impossible de repousser un Navire portant un symbole Crâne.





Les Épées utilisées pour repousser le Navire ne sont pas dépensées, il est donc possible de les utiliser à plusieurs reprises durant un même tour de jeu.

Joachim veut repousser une Flûte portant 2 . Il contrôle un Matelot portant 1  et un Pirate portant 2 . Son total est donc de 3  et il parvient à repousser la Flûte, qui est immédiatement placée dans la défausse.

Si la carte piochée est une **Expédition**, placez-la au centre de la table. La carte Expédition ne fait pas partie de la **réserve portuaire**, il faut donc la placer **à côté** de cette réserve. Elle ne peut pas être défaussée et reste sur la table jusqu'à ce qu'un joueur parvienne à la compléter.

Pour la **compléter**, un joueur doit **contrôler** des **Personnages** dont les **capacités correspondent** à celles requises par l'Expédition (indiquées au bas de la carte Expédition). Il **défausse** les Personnages requis et pose la carte Expédition devant lui. Il gagne également le nombre de pièces d'or indiqué sur la carte Expédition. Un joueur peut compléter autant d'Expéditions qu'il le souhaite durant son tour de jeu.



Céline veut compléter une Expédition nécessitant 2 . Elle défausse une carte Prêtre () et une carte Touche-à-tout. Elle récupère la carte Expédition qu'elle place devant elle, ainsi que 2 pièces d'or (issues de la pioche).

Si la carte piochée est une **Taxation**, tous les joueurs possédant 12 pièces d'or ou plus perdent la moitié de leurs pièces, arrondie à l'entier inférieur (par exemple, un joueur possédant 12 ou 13 pièces d'or en perd 6). Les cartes ainsi perdues sont placées dans la défausse.

Puis, suivant la carte piochée, le joueur possédant le **plus grand nombre d'Épées** ou le joueur possédant le **moins de points de victoire** gagne 1 pièce d'or. En cas d'égalité (par exemple, si aucun joueur ne possède d'Épées ou de points de victoire), tous les joueurs à égalité gagnent 1 pièce d'or.

Après avoir résolu la Taxation, la carte est défaussée et le jeu reprend son cours normal.



Dans ce cas, le joueur possédant le moins de points de victoire gagne 1 pièce d'or.



Dans ce cas, le joueur possédant le plus grand nombre d'épées gagne 1 pièce d'or.

Le joueur actif peut toujours choisir de s'arrêter volontairement et de passer à la seconde phase sauf s'il pioche un **Navire** de la **même couleur** qu'un des Navires déjà présents dans la réserve portuaire. S'il ne parvient pas à le repousser, le joueur actif **défausse** toutes les cartes de la **réserve portuaire** (rappel : les cartes Expéditions ne sont jamais défaussées !) et doit immédiatement mettre fin à son tour de jeu. La Phase 2 : **Commerce & Recrutement** n'a pas lieu, et chaque **Saltimbanque** rapporte 1 pièce d'or à son contrôleur (joueur actif compris).

La partie se poursuit avec le joueur actif suivant qui démarre sa Phase 1 : Découverte.

Si la pioche venait à se vider au cours d'un tour de jeu, mélangez la défausse et reformez une pioche face cachée.

2. COMMERCE & RECRUTEMENT

Au cours de cette phase, le joueur actif va pouvoir récupérer 1 à 3 cartes de la réserve portuaire, puis chaque autre joueur aura la possibilité de récupérer 1 carte. Le nombre exact de cartes que le joueur actif peut récupérer dépend du nombre de couleurs de Navires différentes dans la réserve portuaire :

- ▶ de 0 à 3 couleurs différentes : 1 carte de la réserve portuaire ;
- ▶ 4 couleurs différentes : 2 cartes de la réserve portuaire ;
- ▶ 5 couleurs différentes : 3 cartes de la réserve portuaire.

Les cartes sont récupérées une par une, ainsi la capacité spéciale d'une carte peut être immédiatement utilisée lors de la récupération d'une autre carte.

Commerce :

Le joueur **récupère 1 Navire** de la réserve portuaire et le place dans la défausse. Il **gagne** immédiatement le nombre de **pièces d'or** indiqué sur la partie supérieure de la carte.



Guillaume récupère une Flûte de la réserve portuaire, la place dans la défausse et gagne 2 pièces d'or.

Recrutement :

Pour **recruter 1 Personnage**, un joueur doit **dépenser** un nombre de pièces d'or (les cartes « pièces d'or » utilisées sont défaussées) égal au coût de recrutement indiqué dans la partie inférieure de la carte Personnage en question. Il place le Personnage **devant lui** et peut désormais **bénéficier** de la **capacité spéciale** indiquée sur la partie supérieure de la carte. Les capacités spéciales sont décrites à la fin du livret de règles.



Emma recrute un Matelot. Elle dépense 3 pièces d'or, qu'elle place dans la défausse, et place le Matelot devant elle.

Une fois que le joueur actif a récupéré 1 ou plusieurs cartes (Navires ou Personnages), chaque autre joueur peut, dans le sens des aiguilles d'une montre, récupérer une carte de la réserve portuaire, les règles de Commerce et de Recrutement s'appliquant de la même manière ici. Toutefois, avant de récupérer une carte, il est obligatoire de **donner 1 pièce d'or au joueur actif** à titre de compensation. Si la carte récupérée est un Navire, il est possible de donner cette pièce d'or après avoir récupéré le revenu du Navire.

Chaque joueur, excepté le joueur actif, a ainsi la possibilité de récupérer une carte, puis les cartes restantes sont défaussées. Il peut arriver que le nombre de cartes présentes dans la réserve portuaire ne soit pas suffisant pour permettre à tous les joueurs d'en récupérer une.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, c'est au joueur suivant de devenir actif et de démarrer sa Phase 1 : **Découverte**.

Exemple : c'est le tour d'Emma. Elle a placé 5 cartes dans la réserve portuaire au cours de sa phase de Découverte. 4 d'entre elles étaient des Navires de couleurs différentes, ce qui lui permet de récupérer 2 cartes au cours de la Phase 2. Elle choisit de récupérer un Navire rapportant 2 pièces d'or. Puis, elle dépense l'argent gagné pour recruter un Personnage. C'est aux autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, de récupérer une carte s'ils le souhaitent. Joachim veut prendre 1 des Navires restants. Il donne 1 pièce d'or à Emma en compensation, place le Navire dans la défausse et récupère les pièces d'or générées par le commerce avec ce Navire. Une fois que tous les joueurs ont eu l'opportunité de récupérer une carte, celles restantes sont défaussées.

FIN DE PARTIE

La **fin de partie** est **déclenchée** dès qu'un joueur atteint 12 points de victoire. Le tour de table se termine, c'est-à-dire : les joueurs restants effectuent leur tour en tant que joueur actif et la partie s'arrête quand le joueur à droite du premier joueur finit son tour.

Le joueur ayant accumulé le **plus de points de victoire** devant lui est déclaré **vainqueur**. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui à qui il reste le plus de pièces d'or est le vainqueur. Si plusieurs joueurs sont encore à égalité, ils partagent la victoire.

VARIANTE DE FIN DE PARTIE

Il est possible de choisir une autre condition de fin de partie :

La fin de partie est déclenchée dès qu'un joueur ayant complété **au moins une** Expédition atteint 12 points de victoire, toute autre règle étant conservée. Le vainqueur est le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire parmi les joueurs ayant complété une Expédition. Les égalités sont départagées de la même manière.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES PERSONNAGES

Les capacités spéciales des Personnages sont représentées par des icônes sur la partie supérieure des cartes Personnages (leur bannière). Les points de victoire apportés par les Personnages sont indiqués dans le bouclier situé à droite de cette bannière. Quand vous effectuez une action, en tant que joueur actif ou durant la Phase 2 d'un autre joueur actif, vous avez la possibilité d'utiliser les capacités spéciales des Personnages placés devant vous. Si vous contrôlez plusieurs Personnages d'un même type, leurs effets se cumulent. Par exemple, si vous contrôlez 2 **Demoiselles**, le coût de recrutement des Personnages est diminué de 2 pièces d'or.

Colons, Capitaines, Prêtres (5 exemplaires de chaque) Touche-à-tout (3 exemplaires)



Une fois sous votre contrôle, ces Personnages peuvent être défaussés pour compléter une Expédition. Afin de pouvoir les identifier facilement, leur bannière est plus sombre que celle des autres Personnages. Le Touche-à-tout est un joker pouvant remplacer un Colon, un Capitaine ou un Prêtre.

Négociant (2 par couleur)



Matelot (10 exemplaires) / Pirate (3 exemplaires)



Les Négociants permettent de gagner 1 pièce d'or supplémentaire lors de la récupération d'un Navire de leur couleur.

Les Matelots et les Pirates apportent des Épées nécessaires pour repousser les Navires lors de la Phase 1 : **Découverte**.

Amiral (6 exemplaires)



Les Amiraux permettent de gagner 2 pièces d'or si la réserve portuaire contient 5 cartes ou plus lorsque c'est votre tour d'agir dans la Phase 2 : **Commerce & Recrutement**.

Saltimbanque (5 exemplaires)



Les Saltimbanques permettent de gagner 1 pièce d'or si vous n'êtes pas le joueur actif et qu'il ne reste aucune carte dans la réserve portuaire lorsque c'est votre tour d'agir dans la Phase 2 : **Commerce & Recrutement**. De plus, si un joueur est contraint de mettre fin à son tour au cours de la Phase 1 : **Découverte**, et que la Phase 2 n'a pas lieu, chaque Saltimbanque rapporte 1 pièce d'or à son contrôleur (joueur actif compris).

Gouverneur (4 exemplaires)



Les Gouverneurs offrent la possibilité de récupérer 1 carte supplémentaire de la réserve portuaire lors de la Phase 2 : **Commerce & Recrutement**. Si vous n'êtes pas le joueur actif, vous devez payer 1 pièce d'or de compensation pour chaque carte récupérée.

Demoiselle (4 exemplaires)



Le coût de recrutement d'une carte Personnage est diminué d'1 pièce d'or. Il n'est pas possible de faire descendre le coût de recrutement en-dessous de 0.

CRÉDITS

Auteur : Alexander Pfister

Illustrations : Klemens Franz

Graphismes : Hans-Georg Schneider
Klemens Franz
Séverine Damiani

Traduction : Erwann Dréan

Réalisation : Klaus Ottmaier

Port Royal a remporté le Game Designer Award 2013 de l'Académie des Jeux de Vienne sous le nom de *Händler der Karibik* avec la coopération du Österreichische Spiele Museum.

www.spielen.at

Pegasus Spiele remercie le Österreichische Spiele Museum (le Musée des Jeux Autrichien).



Pegasus Spiele

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Allemagne, www.pegasus.de. Tous droits réservés.

Distribution exclusive de l'édition française par Matagot, 96 rue de Miromesnil, 75008 Paris.

La réimpression ou l'édition des règles, composants de jeu ou illustrations est interdite sans autorisation préalable.