

Scott Almes' HARBOUR



Les joueurs sont d'ambitieux entrepreneurs dans le très actif port de Gullsbottom. Dans le jeu, ils doivent collecter et échanger des marchandises, manipuler le marché et acheter autant de bâtiments que possible dans le port. Le joueur qui possèdera les bâtiments de plus grande valeur à la fin de la partie sera le vainqueur !

Carte Bâtiment

Points de victoire (indicated by a star icon)

Coût de construction (indicated by a dollar sign icon)

Symboles spéciaux (indicated by icons for a gear, a bell, and an anchor)

Action (indicated by icons for a plus sign, a question mark, and a lock)

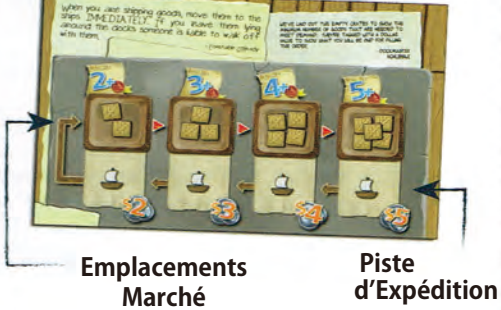
any goods type
One good of the same type per warehouse

Matériel et mise en place

4 pions Joueur – Donnez un pion à chaque joueur, ceux qui sont inutilisés sont remis dans la boîte.



1 plateau Marché – Placez-le au centre de la table, de manière à ce qu'il soit atteignable par tous les joueurs et que la face indiquant « Inland Traders » (commerçants intérieurs) soit cachée.



36 cartes Bâtiment – Mélangez-les ensemble. Piochez en autant qu'il y a de joueurs plus trois et placez-les face visible à côté du plateau Marché (ex. : pour une partie à 3 joueurs, vous distribuerez 6 Bâtiments face visible). Placez le reste des cartes face cachée à côté du plateau Marché.

Note : Si au moins trois de ces Bâtiments distribués possèdent le symbole « Buy a Building » (Acheter un Bâtiment) comme celui représenté sur le Bâtiment de départ des joueurs, remélangez les cartes et distribuez un nouveau set de Bâtiments.

4 cartes Points Bonus (facultatif) - Distribuez aléatoirement 1 carte à chaque joueur face cachée et prenez en connaissance. A la fin de la partie vous révélez votre carte et vous négociez les marchandises du type indiqué pour comptabiliser des Points Bonus comme indiqué.

Vous pouvez aussi utiliser ces cartes afin de distribuer aléatoirement les marqueurs Marchandises sur le Marché. Mélangez les cartes et révélez en une pour chaque emplacement du Marché.

14 plateaux Joueur – Chacun d'eux possède deux faces. Une nommée The Wharfs (les quais) identique sur chaque plateau. L'autre face porte le nom d'un personnage dont les compétences sont spécifiques. Avant la partie, les joueurs décident s'ils vont jouer la face The Wharfs ou la face personnages.

Donnez à chaque joueur un plateau. En cas de partie avec les personnages, distribuez deux plateaux à chacun. Après en avoir pris connaissance, ils choisissent l'un des plateaux et déposent l'autre dans la boîte.

Bâtiment de départ Compétences spéciales



Entrepôt

Les plateaux Joueur ont tous un Bâtiment de départ et un entrepôt pour le suivi des marchandises. Les personnages ont aussi une Compétence spécifique qui pourra être utilisée par le joueur qui la possède.

20 marqueurs Marchandises – Prenez un marqueur de chaque couleur et distribuez-les au hasard sur les quatre emplacements Marché du plateau Marché (un par emplacement).

Donnez ensuite à chaque joueur un marqueur de chaque Marchandise. Les joueurs choisissent une ou plusieurs Marchandises avec lesquels ils vont commencer la partie. Celles-ci sont placées sur un ou plusieurs emplacements de l'entrepôt de manière à commencer avec un total de 3 Marchandises.



Si c'est votre première partie de Harbour, nous suggérons d'appliquer les modifications suivantes :

- Au lieu de distribuer au hasard des cartes Bâtiments, commencez la partie avec the Lighthouse (le phare), Canal Lock, Shipbuilder's Guild plus 1 carte Bâtiment tirée au hasard par joueur.
- Utilisez la face The Wharfs des plateaux Joueur.
- Commencez avec 1 Marchandise de chaque au lieu de 3 Marchandises à choix.

Tour de jeu

Le joueur qui a le plus récemment fait un tour en bateau est le premier joueur et commence la partie. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Déplacement** - vous devez déplacer votre pion vers un Bâtiment inoccupé, même si au début de votre tour vous êtes déjà sur un Bâtiment. Cela peut être un des vôtres (comme le Bâtiment de départ sur votre plateau), un Bâtiment au centre de l'espace de jeu ou un qui est possédé par un adversaire (cependant vous devrez payer le joueur pour ce privilège).
 - Action** - à votre arrivée sur le Bâtiment, vous devez effectuer l'action au mieux de vos possibilités.
- Dès qu'un joueur construit son 4e Bâtiment (il a ainsi un total de 5 Bâtiments, y compris son Bâtiment de départ), les autres joueurs effectuent un dernier tour. Le jeu se termine ensuite et les joueurs font le compte des points de victoire remportés avec leurs Bâtiments. Celui qui obtient le total le plus élevé est déclaré vainqueur.



Game Design
SCOTT ALMES

Illustration
ROB LUNDY

Traduction
MICHAËL FERRARI

Game Development
TMG DEVELOPMENT TEAM

Graphic Design
MAX HOLLIDAY

www.playtmg.com
© 2014 Tasty Minstrel Games LLC

Extension Inland Traders (Commerçants intérieurs) – L'extension est uniquement recommandée pour les parties à 3 et 4 joueurs. Retournez le plateau Marché et révélez ainsi le Marché avec les Commerçants intérieurs. Une fois par action achat, avant d'expédier des marchandises, le joueur peut vendre une marchandise de chaque type aux Commerçants Intérieurs afin de recevoir la somme indiquée. Ceci ne compte pas comme une expédition.

Fonctionnement des Bâtiments

A votre tour, lorsque vous déplacez votre pion sur un Bâtiment inoccupé, vous devez effectuer l'ensemble de l'action décrite au bas de la carte Bâtiment au mieux de votre capacité. Ces actions vous permettront de collecter, d'échanger ou d'acheter des marchandises, soit d'effectuer des actions spéciales.

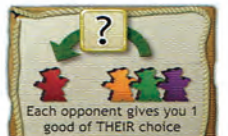
Les Bâtiments ont différents symboles dans la zone action des cartes :



Cette flèche vous indique que ce Bâtiment permet d'échanger une marchandise contre n'importe quelle autre.



Certains Bâtiments vous permettent d'ajuster la demande de marchandises sur le plateau Marché.



Certains Bâtiments ont une capacité unique expliquée par un texte afin de bien comprendre leur utilisation.



Ce Bâtiment vous permet de gagner 1 marchandise Pierre et d'acheter un Bâtiment en expédiant des marchandises dans n'importe quel ordre...



Ce Bâtiment vous permet de gagner une marchandise Bétail pour chaque Ancre que vous possédez. Les Ancres sont situées sur les Bâtiments.

Lorsque vous gagnez ou perdez des marchandises, déplacez le marqueur Marchandises correspondant dans votre entrepôt jusqu'à la quantité possédée. Exemple : si vous avez 4 Poissons et que vous en gagnez 2 de plus, vous déplacerez votre marqueur Poisson jusqu'à l'emplacement « 6 » de votre entrepôt.

Vous ne pouvez pas descendre en-dessous de zéro ni avoir plus de 6 marchandises de n'importe quelle sorte. Vous pouvez effectuer une action qui vous fera posséder plus de 6 marchandises, cependant tout ce qui dépasse 6 est perdu. Vous ne pouvez pas effectuer une action qui vous amènerait à descendre en-dessous de zéro.

Certaines actions ont deux parties qui ne dépendent pas l'une de l'autre, dans ce cas vous pouvez les effectuer dans n'importe quel ordre soit en effectuant une partie et pas l'autre. Cependant, vous devez les effectuer les deux si vous le pouvez. Les actions avec deux parties différentes sont The Library, Bank, Traders Guild, Architectural Society, Privateer Ship and Seaside Crane.

Paiement d'une taxe - si vous utilisez le Bâtiment d'un autre joueur (y compris le Bâtiment de départ) vous devez lui payer une taxe d'une marchandise de votre choix. Annoncez le type de Marchandise avec lequel vous payez la taxe puis ajustez le marqueur des deux joueurs. Vous pouvez payer avant ou après avoir effectué l'action.

Chaque Bâtiment possède un ou deux symboles qui rapporteront un bénéfice à son propriétaire. A chaque symbole correspond un bénéfice particulier.



Les Pièces diminuent le coût des Bâtiments de 1\$ si le joueur en achète un. Les pièces sont cumulatives.



Utilisées pour obtenir des bénéfices supplémentaires de certains Bâtiments, les Ancres sont cumulatives pour ces bénéfices.



Les Hauts-de-forme permettent à un joueur d'utiliser les Bâtiments des autres joueurs sans payer de taxe.



Les joueurs peuvent conserver une marchandise expédiée pour chaque symbole entrepôt qu'ils possèdent. Aussi utilisé pour obtenir des bénéfices supplémentaires de certains bâtiments. Les Entrepôts sont cumulatifs pour ces bénéfices.

Acheter un Bâtiment et Expédier des Marchandises - votre bâtiment de départ, ainsi que quelques autres, vous permet d'acheter de nouveaux Bâtiments à ajouter à ceux que vous possédez. Pour acheter un Bâtiment, vous devez expédier des marchandises pour le financer. Effectuer l'action « Acheter un Bâtiment » est le seul moment où vous pouvez expédier des marchandises et vous devez d'abord satisfaire les exigences minimales pour les expédier - tel qu'indiqué sur le plateau Marché. Exemple : si le marqueur Pierre est sur le 4e emplacement du marché, vous aurez besoin d'au moins 4 Pierres dans votre entrepôt pour les expédier.

Dès que vous avez déterminé que vous pouvez satisfaire aux exigences pour expédier des marchandises, vous pouvez déplacer vers le bas le marqueur Marchandise sur l'emplacement avec un navire et gagner le nombre de dollars indiqué. Vous pouvez (et souvent vous le ferez) expédier plusieurs marchandises différentes au même moment pour vous permettre d'acheter un Bâtiment. Ensuite, vous corrigez la quantité de marchandises présente dans votre entrepôt en retirant de votre entrepôt le ou les marqueurs Marchandises correspondants - lorsque vous choisissez d'expédier un type de marchandise, vous devez toutes les expédier, si vous avez des marchandises en plus des exigences, celles-ci sont perdues, à cause du mauvais temps, des mauvaises affaires, etc.

Dans cet exemple, vous expédiez vos 6 Pierres pour gagner 4\$:



Ajustement du Marché - déplacez les marchandises qui restent dans les emplacements du Marché (les marchandises qui n'ont pas été expédiées lors de ce tour) vers la droite d'autant de cases que possible, en les gardant dans le même ordre et en ne laissant qu'un marqueur Marchandises par emplacement. Cela devrait libérer l'emplacement de plus faible contenance. Ensuite, déplacez les marqueurs Marchandises expédiées dans le sens des flèches et sur les emplacements libres du Marché.

Dans cet exemple, vous expédiez du Poisson et de la Pierre pour un total de 6\$, vous ajustez ensuite convenablement le Marché :



Vous avez maintenant de l'argent obtenu avec l'action expédition et vous pouvez le dépenser pour acheter un Bâtiment du centre de la table. Prenez alors un Bâtiment dont le coût est inférieur ou égal à la somme gagnée lors du tour et ajoutez-le à ceux que vous possédez - il vous appartient désormais. Les autres joueurs devront vous payer une taxe (1 Marchandise de leur choix) s'ils désirent l'utiliser, et vous bénéficiez de son symbole spécial. S'il vous reste de l'argent, celui-ci est prélevé comme impôt ; vous ne pouvez pas conserver de l'argent d'un tour à l'autre. Vous ne pouvez acheter qu'un Bâtiment à la fois, à moins que l'action spéciale choisie le spécifie autrement (exemple : la Library (Bibliothèque) vous autorise à acheter 2 Bâtiments à la fois).

Après avoir acheté un Bâtiment, remplacez-le en disposant au centre de la table une nouvelle carte issue du sommet de la pioche.

Conditions de victoire

Dès qu'un joueur a acheté son 4e Bâtiment, les autres joueurs joueront un dernier tour. Après cela, les joueurs comptabilisent les Points de Victoire de tous leurs Bâtiments et ajoutent les éventuels bonus procurés par leur Capacité spéciale. Le joueur qui obtient le total le plus élevé est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de Bâtiments remporte la victoire. S'il y a encore égalité, le joueur possédant le plus de Marchandises est le vainqueur. Les autres joueurs peuvent maintenant roupéter, trouver des excuses et demander une revanche.