

ROTTERDAM

Port d'Europe

Objectif du jeu

Le joueur avec le plus grand nombre de points de victoire remporte le jeu du port de Rotterdam. Les points de victoire sont gagnés en chargeant des matières premières sur vos navires, en naviguant à travers les canaux surchargés de la Meuse et en s'assurant que les matières premières soient délivrées dans les bons ports. Ce qui vous permet de gagner des cartes Produit. Ces cartes donnent aux joueurs des points de victoire. Les joueurs peuvent augmenter leurs points de victoire en collectant les combinaisons de produits de leurs cartes Mission.

Contenu du jeu

- ◆ 1 plateau de jeu
- ◆ 1 règle du jeu
- ◆ 1 Capitaine du Port (pion bleu)
- ◆ 1 marqueur (disque bleu)
- ◆ 20 navires en 4 couleurs (rouge, jaune, orange et vert)
- ◆ 24 unités Matière première (jaune, rouge, gris et noir)
- ◆ 60 cartes Produit
- ◆ 46 cartes Mission
- ◆ 20 cartes Transport

Mise en place du jeu

► [A] Distribution des navires

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit 4 navires de sa couleur. A 2 joueurs, chaque joueur reçoit 5 navires de sa couleur.

► [B] Placement des matières premières

Triez les quatre couleurs différentes de matières premières. Distribuez-les sur les quatre emplacements Matières Premières dans le coin inférieur gauche du plateau de jeu. La couleur des matières premières doit correspondre aux emplacements, ainsi, les 7 unités de céréales sont placées sur l'emplacement jaune avec l'image d'un épi de maïs et les cinq unités de fruits sont placées sur l'emplacement rouge.

► [C] Placement des cartes Produit

Il y a quatre types de cartes Produit. Elles peuvent être reconnues par le nom du port au verso de la carte, la couleur et l'image de la matière première qui doit être livrée dans ce port. Par exemple, les cartes du Vulcaanhaven en Vlaardingén ont une couleur jaune et montre un épi de maïs sur le verso. Triez les cartes Produit des quatre ports et formez quatre piles. Mélangez bien les piles et placez-les cartes face cachée (le nom du port visible) sur les emplacements réservés près des ports.

► [D] Cartes Mission

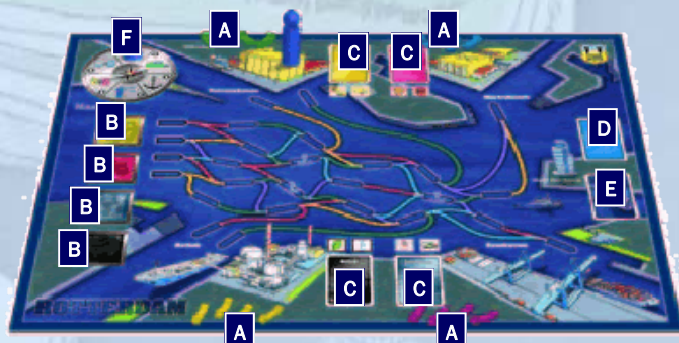
Les cartes Mission sont reconnues grâce à leur dos bleu, avec une image de toutes les sortes de produits dans un cercle. Mélangez les cartes Mission et donnez-en 3, face cachée, à chaque joueur. Placez les cartes restantes, face cachée, sur l'emplacement prévu près du World Port Center.

► [E] Cartes Transport

Les cartes Transport peuvent être reconnues grâce à l'image d'un navire et d'une ancre sur leur dos. Mélangez les cartes Transport et placez-les, face cachée, sur l'emplacement prévu près du World Port Center.

► [F] Placement du marqueur

Le marqueur (= disque bleu) doit être placé sur la synthèse des phases de jeu dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu dans la première section (1) du cercle. En déplaçant le marqueur, les joueurs peuvent se rappeler aisément dans quelle phase de jeu ils sont.



Synthèse des phases de jeu

Tous les joueurs peuvent réaliser les actions suivantes durant une manche:

1. Placer un navire et une matière première dessus; les joueurs peuvent choisir leur position de départ et la (couleur de la) matière première.
2. Naviguer sur la Meuse avec les navires; en choisissant une couleur, les navires des différents joueurs parcourent les canaux de cette couleur; chaque joueur choisit une couleur;
3. Prendre une carte Transport quand un navire s'arrête sur un emplacement Transport avec une ancre;
4. Transférer et traiter dans les ports; les joueurs qui livrent les bonnes matières premières reçoivent des cartes Produit;
5. Échanger des cartes Produit avec les autres joueurs;
6. Soumettre des combinaisons de produits afin de compléter des cartes Mission.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur est le premier Capitaine du Port et le place devant lui. Le Capitaine du Port commence chaque phase et les autres joueurs suivent, en commençant par le joueur à sa gauche et puis dans le sens horaire.

Tous les joueurs réalisent les 6 phases suivantes:



Phase 1

Placer un navire et charger une matière première

En commençant par le Capitaine du Port, chaque joueur peut placer l'un de ses navires sur une position de départ de son choix et placer dessus une matière première de son choix.



A la fin de cette phase de jeu, le Capitaine du Port déplace le marqueur d'une position en avant vers la nouvelle phase (=section sur la synthèse des phases de jeu dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu).

Situations particulières durant la phase 1:

► **Plus de position de départ disponible.** A partir de la seconde manche, il peut arriver qu'un joueur ne puisse placer un navire car il n'y a plus de position de départ disponible. Rappel important: les joueurs ne sont pas obligés de placer un navire.

► **Plus de matière première disponible.** A partir de la seconde manche, il peut arriver qu'il n'y ai plus (temporairement) d'un certain type de matière première. Dans ce cas, le joueur doit choisir soit une autre matière première, soit de placer un navire sans cargaison ou soit de ne pas placer un navire.

► **Plus de navire disponible.** Après quelques manches, il se peut qu'un joueur n'ai plus de navire disponible. Comme la disponibilité des navires peut devenir un facteur critique, les joueurs peuvent décider de ne pas placer de navire durant cette phase s'ils ne peuvent trouver une bonne position et/ou matière première.

Conseils tactiques du Capitaine du Port

Choisissez une matière première qui contribue à l'accomplissement de vos missions. Par exemple, si vous avez la mission de livrer du Pain et du Jus d'orange, il serait judicieux d'embarquer des céréales (unités jaunes) et de diriger l'un de vos navires vers le Vulcaanhaven et transporter des fruits (unités rouges) vers le Merwehaven. Prenez garde que la position de départ d'un navire a une grande influence sur les chances qu'a votre navire d'arriver dans le bon port!



Phase 2

Naviguer sur la Meuse

Chaque joueur doit choisir une couleur, en commençant par le Capitaine du Port. La couleur choisie doit être une des couleurs des canaux.

Les navires de tous les joueurs qui sont devant un canal de la couleur choisie doivent se déplacer d'un canal en avant. Le déplacement des navires se déroule dans l'ordre suivant: d'abord les navires du joueur qui a choisit la couleur se

déplacent, ensuite les navires du joueur à sa gauche et ainsi de suite dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient déplacé leurs bateaux (si possible). Si un navire se trouve devant deux canaux de la même couleur, le propriétaire du navire choisit la direction que prend son navire. Ensuite, le joueur à gauche du Capitaine du Port choisit une couleur. Les autres joueurs ont également un tour pour choisir une couleur, suivant le sens horaire. Les joueurs peuvent choisir une couleur qui a déjà été choisie précédemment.

Dès que tous les joueurs ont choisi une couleur, le marqueur sur la synthèse des phases est déplacé sur la section 3.

Naviguer sur la Meuse



► Deux navires du même joueur avance d'un canal tous les deux si la couleur choisie est rouge car les deux navires sont en face d'un chenal de la même couleur.



► Des navires de différents joueurs peuvent naviguer durant le même tour si rouge est la couleur choisie.

Situations spéciales durant la phase 2



► **Blocage:** la progression d'un navire peut être bloquée car un autre navire est devant lui. Car seul un navire peut être présent entre deux chenaux, le navire derrière lui devra attendre.



► **Mancœuvre d'évasion:** si un navire a deux canaux devant lui, les deux avec la même couleur et l'un des deux canaux est occupé par un autre navire, alors le navire doit se dérouter vers le chenal restant.

Conseils tactiques du Capitaine du Port

Quand vous choisissez une couleur, essayez d'évaluer quelles couleurs les autres joueurs vont choisir, pour profiter d'eux. Si vous procédez intelligemment, vous pouvez faire plusieurs déplacements durant une manche. Et essayer de diriger les navires des autres joueurs dans la mauvaise direction, ou utilisez des situations tactiques tel qu'un blocage pour barrer la progression des autres joueurs.



Phase 3

Cartes Transport

Chaque navire sur une position avec une ancre au début de cette phase de jeu, donne à son propriétaire une carte Transport. Le joueur peut utiliser ses cartes Transport pendant chaque phase de jeu, mais uniquement à son tour. Après que les joueurs aient reçu leurs cartes Transport, le Capitaine du Port déplace le marqueur sur la section 4 de la synthèse des phases.



Phase 4

Transfert et traitement des marchandises dans les ports

Durant cette phase la cargaison de chaque navire dans un port est transférée. Les joueurs vont recevoir des cartes Produit pour les matières premières délivrées. Le Capitaine du Port est le premier à recevoir ses cartes Produit et ensuite, dans le sens horaire, les autres joueurs. Les unités de matière première retournent sur leurs cases du plateau de jeu et les navires sont rendus aux joueurs. Les matières premières et navires peuvent être à nouveau utilisés. Si un navire arrive dans un port avec la mauvaise matière première ou sans cargaison, le propriétaire du navire ne reçoit pas de carte Produit et le navire est rendu au joueur. Par exemple, si un navire avec des céréales (unité jaune) arrive dans le port Botlek, où seulement du brut (pétrole) peut être traité, les céréales doivent être remisent sur leur case avec le stock de céréales. Le navire est rendu au joueur. Le joueur ne reçoit pas de carte Produit et ne reçoit aucun point de victoire! Après avoir traité la cargaison de tous les navires dans des ports, le marqueur est déplacé d'une position vers la section 5 de la synthèse des phases.

Conseils tactiques du Capitaine du Port

Si vous n'arrivez pas à piocher les produits qu'il vous faut pour obtenir votre combinaison de produits, il y a deux stratégies possibles : soit vous amenez un autre navire avec la même matière première au port, ou vous échangez des produits.



Phase 5

Echanger des produits

Durant cette phase, les joueurs peuvent échanger des cartes Produit avec les autres. Les joueurs choisissent de révéler quelles cartes Produit ils ont. L'ordre du tour durant cette phase est sans importance. Echanger des cartes Produit peut vous aider à compléter vos missions. Si aucun des joueurs ne veut faire d'échange (ne veut plus), le Capitaine du Port place le marqueur sur la section 6 de la synthèse des phases.



Phase 6

Remplir une mission

Quand le marqueur est sur la section 6, il n'est plus permis d'échanger des produits. Chaque joueur peut remplir l'une de ses missions en donnant les cartes Produit qui forment la combinaison de sa carte Mission. Le Capitaine du Port

commence et les autres joueurs suivent dans le sens horaire.

Chaque joueur peut remplir au maximum une mission durant cette phase. La carte Mission est placée face visible devant le joueur et les cartes Produit sont retirées du jeu. Maintenant, les points de victoire gagnés sont visibles de tous. Le joueur peut tirer une nouvelle carte Mission du dessus de la pile si il a rempli une mission.

Conseils tactiques du Capitaine du Port

Un joueur peut choisir de collecter une large gamme de cartes Produit et de les garder, même si il a déjà une combinaison pour remplir une mission. L'avantage de cette stratégie est l'effet positif sur le nombre de combinaisons et la flexibilité. Cela peut devenir une stratégie risquée à la fin de la partie, car les joueurs ne peuvent remplir plus d'une mission durant une manche.

Fin de la manche

Quand tous les joueurs ont eu leur tour durant la phase 6, le Capitaine du Port donne le pion à son successeur, le joueur à sa gauche.

Le nouveau Capitaine du Port démarre la nouvelle manche en plaçant le marqueur sur la première section de la synthèse des phases.

Fin de la partie

La partie se termine aussitôt qu'à la fin de la phase 6, un joueur a gagné 12 points grâce à ses cartes Mission. Cela signifie que les joueurs qui n'ont pas encore joué leur tour ont encore une chance de remplir une carte Mission.

Gagner la partie

Les joueurs comptent les points de victoire sur leurs cartes Mission visibles, sur les cartes Transport et ses cartes Produit collectées. Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de points avec ses cartes Mission gagne. Si il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de cartes Produit gagne la partie.

Remarque importante

Le joueur qui arrive à être le premier à gagner 12 points de victoire avec ses cartes Mission n'est pas forcément le gagnant de la partie.

Les cartes Transport

Pendant la phase 3, les joueurs peuvent recevoir des cartes Transport. Les cartes Transport peuvent être jouées durant chaque phase du jeu. La seule restriction est que le ou les cartes doivent être utilisées pendant le propre tour du joueur. Un joueur ne peut pas conserver plus de trois cartes Transport en main. Celles avec des points peuvent être placées sur la table, face visible. Cela permet aux joueurs de gagner de nouvelles cartes Transport avec un maximum de 3 cartes en main. Si il n'y a plus de cartes Transport sur le plateau de jeu, les cartes Transport utilisées sont mélangées et forment une nouvelle pile.



► La chance tourne

Le joueur qui joue cette carte peut échanger la matière première de deux navires de son choix. Il peut échanger les cargaisons de ses propres navires et/ou des navires de ses adversaires.



► Cargaison supplémentaire

Le joueur qui joue cette carte peut placer une navire supplémentaire avec une matière première sur l'une des positions de départ. Si il n'y a plus de positions de départ libre, cette carte ne peut pas être utilisée.



► Revers

Reculer un navire de votre choix d'un canal. La couleur du canal n'a pas d'importance.



► Forte tempête

Reculer un navire de votre choix de deux canaux. La couleur des canaux n'a pas d'importance.



► Le Joker

Cette carte peut être utilisée pour compléter une mission. Le joueur de cette carte détermine quelle carte Produit le joker remplace.



► Avantage

Cette carte rapporte un point de victoire. Si vous avez trois cartes Transport en main, vous pouvez placer cette carte face visible devant vous. Maintenant, vous pouvez ajouter une carte Transport à votre main durant la phase 3.



► Avantage supplémentaire

Cette carte rapporte deux points de victoire. Si vous avez trois cartes Transport en main, vous pouvez placer cette carte face visible devant vous. Maintenant, vous pouvez ajouter une carte Transport à votre main durant la phase 3.



► Voleur de cargaison

Prenez une unité de matière première d'un navire de votre choix et placez-la sur l'un de vos navires. Si vous n'avez pas de navire à l'eau, vous pouvez placer un navire sur une position de départ. Un navire sans cargaison reste sur l'eau.



► Inspection de la police portuaire

La police portuaire a été informée qu'un navire transporte une cargaison douteuse. La cargaison entière est confisquée. Le joueur de cette carte peut prendre une matière première d'un navire de son choix et la remet dans la réserve générale des matières premières. Le navire vide reste sur le chenal.

Colophon

Auteur: Hans van Tol

Graphisme: Yvon-Cheryl Scholten

Illustrations: André Grekhov, Hans van Tol et Gerda van Gijssel

FAQ

Le jeu du Port de Rotterdam est publié par The Game Master BV. Si votre jeu est incomplet ou si vous avez des questions sur le jeu, contactez-nous: info@thegamemaster.nl

Vous pouvez consulter la FAQ sur www.thegamemaster.nl

Tous droits réservés
The Game Master BV
Nieuwerkerk aan den IJssel
The Netherlands



Traduction française



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>

F.A.Q

Cartes Livraison

► *Peut-on jouer une carte Livraison à n'importe quel moment de la partie ?*

Non, uniquement durant votre tour.

► *Peut-on jouer plus d'une carte Livraison durant son tour ?*

Oui, cela peut être très intéressant pour réaliser des combinaisons tactique avec vos cartes Livraison. Par exemple « Voleur de cargaison » et « Inspection de la police portuaire » peut être une bonne combinaison.

► *Quand on a 3 cartes Livraisons inutilisées en main, peut-on en recevoir plus ?*

Non, vous ne pouvez pas garder plus de 3 cartes Livraison inutilisées - si vous en voulez une nouvelle, vous devez utiliser vos cartes plutôt dans la partie.

Avantage

► *Peut-on garder les cartes Avantage cachées jusqu'à la fin du jeu ?*

Oui, vous pouvez. Cela peut être judicieux, de ne pas découvrir vos cartes trop tôt. Par exemple, quand vous avez 3 cartes Livraison en votre possession et vous les gardez cachées, vous ne pouvez pas en prendre de nouvelles.

► *Doit-on garder 3 cartes Livraisons avant de pouvoir révéler une carte Avantage ou Avantage supplémentaire ?*

Non, vous ne devez pas. Vous pouvez révéler les cartes Avantage plutôt, ainsi vous pouvez recevoir de nouvelles cartes Livraison.

La chance tourne

► *Peut-on utiliser cette carte Livraison sur un navire sans cargaison ?*

Non, vous devez avoir deux navires avec une cargaison afin de pouvoir échanger des matières premières.

Forte tempête

► *Un joueur souhaite utiliser la carte « Forte tempête » pour reculer un navire de 2 canaux en arrière mais il doit passer sur autre navire. Il peut le faire ?*

Non, l'autre bateau le bloque.

Placer les navires

► *Doit-on placer un navire à chaque tour ?*

Non, vous n'êtes pas obligé.

Charger des matières premières

► *Doit-on toujours placer une matière première sur un navire nouvellement mis à l'eau ?*

Non, vous n'êtes pas obligé.

Echanger des cartes Produits

► *Durant la phase 5, on peut échanger des cartes Produits avec les autres joueurs. Peut-on également échanger des cargaisons ou d'autres cartes ?*

Non, ce n'est pas permis. Seules des cartes Produit peuvent être échangée.

► *Peut-on échanger une carte Produit contre n'importe quel nombre de cartes Produit d'un autre joueur ?*

Oui, les joueurs peuvent échanger des cartes Produit comme ils l'entendent. C'est leur propre décision et l'échange peut se faire face cachée ou face visible.

Gagner la partie

► *Peut-on remporter la partie de Rotterdam même si on est pas le premier à gagner 12 point de victoire ?*

Oui, c'est possible. Avant de déclarer le vainqueur, tous les joueurs comptent leurs points de victoire (gagnés grâce aux cartes Mission complétées, les cartes Produits collectées et les cartes Livraison avec un avantage).