

JEFFREY D. ALLERS

NIEUW AMSTERDAM

& THE DUTCH WEST INDIA TRADING COMPANY



En 1621, la Compagnie Néerlandaise des Indes Occidentales est fondée dans le but d'accroître l'influence de la Hollande dans le commerce très lucratif de la fourrure en Amérique. Son installation à la Nouvelle Amsterdam est due à son positionnement stratégique sur l'île de Manhattan, à l'embouchure de l'Hudson River. Elle permet un accès direct depuis la mer à d'immenses forêts inexploitées, les Indiens d'Amérique, réputés très bons chasseurs, assurant le succès de la Compagnie sur le marché de la fourrure. Afin d'attirer de nouveaux colons, la Compagnie leur offrait des terres et des serviteurs, créant ainsi une sorte de système féodal proche de ce que l'on pouvait voir en Europe. Ces nouveaux « maîtres » ont développé leurs domaines, aidé à l'enrichissement de la ville et commercé avec les Indiens Lenape pour récupérer les fourrures que la Compagnie ramenait en Europe par bateaux, où elle les revendait à prix d'or. Dans la Nouvelle Amsterdam, de deux à cinq de ces nouveaux maîtres vont se disputer les faveurs de la Compagnie Néerlandaise des Indes Occidentales pour espérer s'emparer du prestigieux poste de Directeur Général de la colonie !

PRESENTATION DU JEU

2-5 joueurs • Age 12+ • Durée d'une partie 60-120 minutes

Dans ce jeu, les joueurs vont prendre le rôle des maîtres, remportant des points pour les terres qu'ils coloniseront, les bâtiments qu'ils aideront à construire dans la ville de la Nouvelle Amsterdam, et les fourrures qu'ils expédieront sur le Vieux Continent. Les joueurs vont s'engager dans des enchères tendues pour les Actions Ville (*construire des échoppes et lancer des élections*), les Actions Domaine (*agrandir leurs fermes et aménager de nouvelles terres cultivables*) et les Actions Commerce (*acheter des fourrures aux Indiens Lenape et les expédier en Europe*).

Les joueurs pourront aussi bénéficier des actions spéciales disponibles dans certains quartiers de la Nouvelle Amsterdam. Les quartiers offrent des voies parallèles pour obtenir des marchandises : de la main d'œuvre pour construire des fermes et cultiver les terres, des entrepôts pour stocker vos marchandises, des comptoirs le long de la rivière pour garder le contact avec les Indiens Lenape que les nouvelles colonies obligent à chercher de nouveaux terrains de chasse au plus profond de la forêt. Après six tours de jeu, un joueur sera déclaré vainqueur !

MATERIEL

PLATEAU DE JEU

Marchands de fourrures Indiens

Chaque marchand Lenape a un certain nombre d'emplacements pour les fourrures et indique leur prix de vente.

Rappels de règle

1. Les emplacements Comptoir à utiliser en fonction du nombre de joueurs
2. Vous gagnez 1 Pièce quand vous passez n'importe quelle action.
3. Réaliser l'action spéciale d'un quartier coûte 1 Pièce à moins d'avoir la majorité des comptoirs dans ce quartier.

Nouvelle Amsterdam

Découpée en 6 quartiers. Les joueurs vont y placer des échoppes durant la partie. Les actions spéciales de chaque quartier sont représentées sur le plateau.

Première case de la piste de score

Placer ici les marqueurs de score +50 et +100 en début de partie.

Résumé d'un tour de jeu

Emplacements pour les nouveaux bateaux

Piste de score

La piste de score va jusqu'à 50 points. Si vous les dépassez, retournez au début de la piste et prenez un jeton +50. Si vous atteignez de nouveau la fin de la piste, retournez votre jeton +50 sur sa face +100.



Campements Indiens Lenape
Emplacement pour les maisons Lenape

Bateaux
Indique le prix (en Céréales) pour remonter la rivière.

Emplacements pour les comptoirs

Résumé des Actions Ville, Domaine et Commerce

Coffre
Cinq colonnes pour les enchères à chaque tour. Chacune contient 2 ou 3 tuiles Action et un jeton Ordre du Tour. Certaines colonnes offrent aussi des Pièces supplémentaires.

Tableau de score pour les Cartes Terrain défriché

Emplacements pour les nouveaux terrains

12 Tuiles Action

4 de chaque type : Ville, Domaine et Commerce. Leurs dos sont identiques.



VILLE



DOMAINE



COMMERCE



DOS

5 Jetons Ordre du Tour

Numérotés de 1 à 5.



5 Maisons Lenape



6 Jetons +50/+100

Pour les joueurs qui font le tour de la piste de score.



50 Tuiles Fourrure

10 de chacun des 5 types de fourrure. Leurs dos sont identiques.



CASTOR



VISON



LOUTRE



RAT MUSQUÉ



LYNX



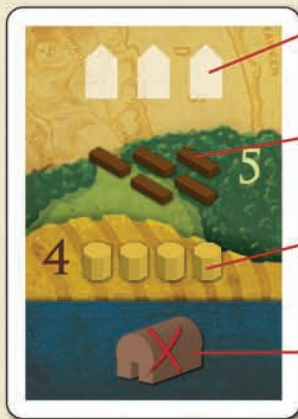
DOS

24 Cartes Terrain

12 bleues pour les années 1620, 12 rouges pour les années 1630.



DOS



Emplacements pour les fermes

1 à 3 emplacements qui montrent combien de fermes seront nécessaires pour cultiver cette terre.

Production de bois

Quantité de bois récupérée lorsque le terrain est défriché.

Production de céréales

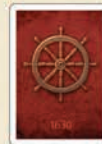
Une fois défriché, quantité de céréales produite par le terrain à la fin de chaque tour.

Destruction de maison Lenape

Quand les colons Hollandais défrichent leurs terres, les villages Lenape reculent le long de la rivière.

24 Cartes Bateau

12 bleues pour les années 1620, 12 rouges pour les années 1630.



DOS



Revenus

Marchandises collectées chaque tour par le joueur qui expédie des fourrures par ce bateau.

Pièces bonus

Pièces récupérées (une fois) par le joueur qui expédie des fourrures par ce bateau.

Fourrures requises

Quantité de fourrures nécessaires pour affréter ce bateau.

5 Cartes Quai

1 par joueur



Emplacements pour les Entrepôts

Les joueurs commencent avec 1 Entrepôt chacun et peuvent en construire jusqu'à 3 autres.

Jetées

Chaque Entrepôt est connecté à une jetée. Quand vous construisez un Entrepôt, la jetée correspondante devient accessible. Les emplacements sur la jetée vous permettent de stocker les marchandises rapportées par les cartes Bateau.

60 Pièces de monnaie

48 petites pièces d'argent et 12 grandes pièces d'or (qui valent 5 pièces d'argent chacune).



40 Caisses de Marchandises

Comptent pour 1 ressource chacune.



30 Rondins de Bois

25 petits rondins et 5 grands (qui valent 5 petits rondins chacun).



125 Bâtiments

25 par couleur de joueur. Construits sur une carte Terrain ce sont des *Fermes*, sur une carte Quai ce sont des *Entrepôts* et dans les quartiers de la ville ce sont des *Echoppes*.



5 Comptoirs

1 par couleur de joueur.



5 Marqueurs de Score

1 par couleur de joueur.



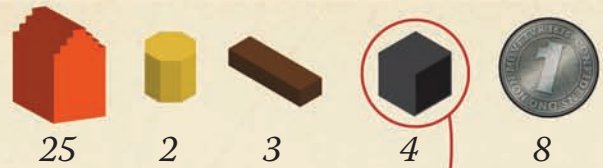
30 Tonneaux de Céréales

25 petits tonneaux et 5 grands (qui valent 5 petits tonneaux chacun).



MISE EN PLACE (exemple pour une partie à 3 joueurs)

A Chaque joueur choisit une couleur et prend les 25 Bâtiments de sa couleur, 2 Céréales, 3 Bois, 4 Marchandises et 8 Pièces. Les ressources restantes sont stockées dans une réserve à côté du plateau. *Note : ces ressources sont illimitées. Dans les rares cas où il n'y en aurait pas assez pendant une partie, utilisez d'autres jetons en complément.*



B Chaque joueur prend une carte Quai et la place devant lui. Il y place l'un de ses bâtiments sur l'emplacement le plus à gauche et ses 4 Marchandises sur les 4 emplacements de stockage de la jetée correspondante à cet Entrepôt.



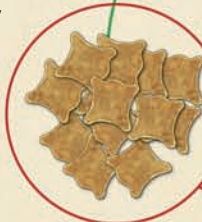
C Placez les Maisons Lenape sur le premier campement le long de l'Hudson. Le nombre d'emplacements utilisés dépend du nombre de joueurs. A 2 joueurs placez des Maisons Lenape seulement sur les emplacements blancs, à 3 joueurs, placez-en également sur les emplacements marqués 3+, à 4 joueurs utilisez les emplacements marqués 3+ et 4+, enfin à 5 joueurs, remplissez tous les emplacements.



D Placez les 12 tuiles Action sur le coffre. Il n'est pas nécessaire de les arranger correctement pour le moment.



E Mélangez les tuiles Fourrure face cachée et formez une réserve à côté du plateau. Chaque joueur en prend 2 qu'il place devant lui face visible. Puis piochez-en 11 face visible pour remplir les emplacements des marchands Lenape.



F Chaque joueur place son Comptoir sur les emplacements de départ (les plus à gauche) le long de la rivière. A 2 joueurs, utilisez seulement les emplacements noirs, à 3 joueurs seulement les emplacements blancs. A 4 ou 5 joueurs utilisez tous les emplacements.



Vous pouvez utiliser les Bâtiments d'une couleur non utilisée pour bloquer les emplacements Maison Lenape et Comptoir qui ne serviront pas lors de la partie.

G Empilez les 6 jetons 50+/100+ et les marqueurs de score de chaque joueur sur la première case de la piste de score.



H Triez les cartes Terrain par couleur (bleu et rouge) et mélangez chaque paquet séparément. Regroupez les 2 piles pour créer la pioche face cachée de carte Terrain en plaçant les cartes bleues sur les cartes rouges. Procédez de même avec les cartes Bateau. Placez chaque pioche à côté de ses emplacements Nouvelle Carte respectifs au bas du plateau.



I Le joueur le plus jeune devient le premier joueur et place le jeton Ordre du Tour n°1 devant lui. Les autres joueurs prennent les jetons suivants dans le sens des aiguilles d'une montre.



J En suivant les jetons Ordre du Tour, chaque joueur place un de ses Bâtiments sur l'un des quartiers de la ville en laissant la description des Actions Spéciales visible. Puis, toujours dans l'ordre du tour, les joueurs placent un **second** Bâtiment dans la ville. Il peut y avoir plusieurs Bâtiments d'une même couleur dans un même quartier.

K A moins de 5 joueurs, remettez dans la boîte les jetons Ordre du Tour, les bâtiments, les marqueurs de score, les comptoirs, les maisons Lenape et les cartes Quai non utilisés.



TOUR DE JEU

Une partie dure 6 tours, comprenant chacun les phases suivantes :

PHASE D'ENTRETIEN

1. Les emplacements Nouveaux Terrains et Nouveaux Bateaux sont vidés puis remplis avec de nouvelles cartes.
2. Les emplacements Fourrure vides chez les marchands Lenape sont remplis.
3. Les tuiles Action sont mélangées et placées dans le Coffre.

PHASE D'ENCHERES

4. Les joueurs enchérissent sur les colonnes du Coffre pour les tuiles Action et leur position dans le prochain tour de jeu.

PHASE D'ACTIONS

5. Dans l'ordre du tour, chaque joueur dépense ses tuiles Ville (s'il en a) et choisit une Action Spéciale.
6. Dans l'ordre du tour, chaque joueur dépense ses tuiles Domaine (s'il en a) et choisit une Action Spéciale.
7. Dans l'ordre du tour, chaque joueur dépense ses tuiles Commerce (s'il en a) et choisit une Action Spéciale.

PHASE DE REVENUS ET DE RECOLTE

8. Chaque joueur récolte les Céréales produites par ses cartes Terrain défrichées.
9. Chaque joueur perd une Céréale pour chacune de ses Echoppe en ville.
10. Chaque joueur reçoit les Marchandises provenant de ses cartes Bateau et les stocke sur les jetées de sa carte Quai dans la limite des emplacements disponibles.
11. Chaque joueur reçoit 1 Pièce par quartier où il est présent et 1 Pièce bonus pour chaque quartier qu'il contrôle.

PHASE D'ENTRETIEN

1. Les emplacements Nouveaux Terrains et Nouveaux Bateaux sont vidés puis remplis avec de nouvelles cartes.

Défaussez toutes les cartes Terrain et/ou Bateau encore présentes sur les emplacements Nouveaux Terrains et Nouveaux Bateaux. Ces cartes sont retirées du jeu. Piochez ensuite 4 nouvelles cartes Terrain et 4 nouvelles cartes Bateau et placez-les face visible sur les emplacements Nouveaux Terrains et Nouveaux Bateaux au bas du plateau.

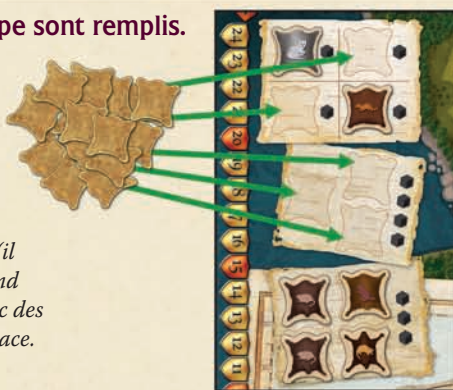


Exemple : les 2 cartes Bateau et la carte Terrain restantes dans les emplacements nouveaux bateaux/nouveaux terrains sont défaussées. Ces emplacements sont remplis avec 4 nouvelles cartes Bateau et 4 nouvelles cartes Terrain.

2. Les emplacements Fourrure vides chez les marchands Lenape sont remplis.

Piochez dans la réserve suffisamment de tuiles Fourrure pour remplir les cases vides chez les marchands Lenape. S'il n'y a plus de fourrures dans la réserve, mélangez toutes les fourrures défaussées face cachée pour former une nouvelle réserve.

Exemple : en cours de partie, le marchand du haut a 2 emplacements vides (il vend ses fourrures une par une), et celui du milieu n'a plus de fourrure (il vend ses 3 fourrures en une seule fois). Ces 5 emplacements vides sont remplis avec des tuiles de la réserve et les fourrures déjà présentes sur le plateau restent en place.



3. Les tuiles Action sont mélangées et placées dans le Coffre.

Mélangez les 12 tuiles Action face cachée puis placez-les aléatoirement face visible sur les cases rondes du Coffre jusqu'à ce que toutes les cases soient remplies.

Exemple : Neuf des douze cases du Coffre ont déjà été remplies. Les trois tuiles Action restantes sont placées aléatoirement face visible sur les trois dernières cases vides.



PHASE D'ENCHERES

4. Les joueurs enchérissent sur les colonnes du Coffre pour les tuiles Action et leur position dans le prochain tour de jeu.

Il y a autant de *tours d'enchères* que le nombre de joueurs. Pour chaque enchère, un joueur peut **enchérir une fois** ou **passer** pour la colonne de tuiles Action correspondante.

- Les joueurs enchérissent avec n'importe quelle combinaison de ressources : pièces, fourrures, bois, marchandises ou céréales.
- Tous les types de ressource sont considérés comme ayant la même valeur lors de la *phase d'enchères*.
- Il n'est **pas nécessaire** d'annoncer le type de ressource que l'on mise. Les joueurs annoncent seulement le nombre de ressources qu'ils misent et ne choisissent les ressources qu'ils paient **qu'ils ont gagné une enchère**.
- Un joueur ne peut jamais miser plus de ressources qu'il n'en possède au moment de l'enchère.

Pour chaque enchère, le **joueur n'ayant pas encore remporté de colonne à ce tour** et qui possède le **plus petit jeton** Ordre du Tour (*n°1 au début de la phase d'enchère*) choisit une des colonnes de tuiles Action restantes à mettre aux enchères. Il place son jeton Ordre du Tour en haut de cette colonne et doit faire la première offre (*il peut miser zéro*).

Dans l'ordre du tour, chaque joueur **qui n'a pas encore remporté de colonne à ce tour** doit **faire une offre supérieure ou passer**. Quand tous les joueurs ont misé une fois ou passé, le meilleur enchérisseur *remporte le lot*. Il paie le nombre de ressources qu'il a misé à la réserve (*les fourrures mises lors des enchères rejoignent une défausse face visible*), prend les tuiles Action et le jeton Ordre du Tour de la colonne qu'il vient de remporter et récupère les éventuelles pièces bonus dessinées sous cette colonne. Si le joueur qui remporte cette colonne n'est pas celui qui l'a choisie, le gagnant doit donner son ancien jeton Ordre du Tour au joueur qui a lancé l'enchère.

La phase d'enchères continue jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient remporté **une** colonne de tuiles Action. Le joueur restant choisit simplement une des colonnes restantes (*et ses éventuelles pièces bonus*) sans rien payer et conserve son jeton Ordre du Tour. Après cela, la *phase d'enchères* est finie.

2P lors d'une partie à 2 joueurs, le premier joueur **doit** choisir une colonne de **3 tuiles** Action pour la première enchère. Le joueur qui perd l'enchère choisit ensuite une colonne de **2 tuiles** Action gratuitement.

Exemple d'une phase d'enchères complète :

Bleu est le premier joueur et choisit la première colonne du Coffre pour l'enchère car il veut ses 2 tuiles Action Domaine et sa tuile Action Commerce (plus la pièce bonus). Il place donc son jeton Ordre du Tour n°1 en haut de la colonne et mise 7. Jaune (jeton 2) ne veut pas de cette colonne et passe. Orange (jeton 3) mise 8 et remporte l'enchère !



Orange décide de dépenser 3 céréales, 3 pièces, 1 bois et une fourrure ($3+3+1+1=8$). Orange prend le jeton Ordre du Tour n°1 et donne son jeton n°3 à Bleu. Il prend également les tuiles Action Domaine (x2) et Commerce de la colonne ainsi qu'une pièce bonus.



Cette enchère est terminée. Orange a gagné une colonne et ne participe donc plus à cette phase d'enchères. Jaune possède maintenant le plus petit jeton Ordre du Tour (n°2) parmi les joueurs n'ayant pas remporté de colonne et choisit donc la prochaine colonne à mettre aux enchères. Jaune choisit la deuxième colonne du Coffre avec ces 3 tuiles Action et mise 5. Bleu a vraiment besoin d'une tuile Domaine et décide de passer pour cette colonne. C'est donc Jaune qui la remporte.



Jaune paie 5 ressources (4 marchandises et 1 bois), reprend le jeton n°2 et reçoit les 3 tuiles Action de la colonne.



Comme Bleu est le seul joueur à ne pas avoir remporté d'enchère, il choisit gratuitement sa colonne parmi celles restantes. Il choisit la troisième colonne, prend ses 2 tuiles Action, les 2 pièces bonus et conserve le jeton n°3.



La *phase d'actions* comporte 3 séries d'actions. Les 3 séries se déroulent de la même façon en dehors du fait que la première concerne les tuiles et actions **Ville**, la deuxième concerne les tuiles et actions **Domaine** et la troisième les tuiles et actions **Commerce**.



STADT



LAND



HANDEL

Pour chaque série d'actions, les joueurs doivent respecter l'ordre du tour. A son tour, un joueur doit dépenser toutes ses tuiles Action correspondantes (*s'il en a*) pour réaliser autant d'actions (*une action par tuile*). Lors de **chaque** série d'actions, un joueur peut **aussi** réaliser une action spéciale (*voir Actions Spéciales*). Lors de son tour, un joueur peut réaliser ses actions et son action spéciale dans n'importe quel ordre. Les tuiles Action utilisées sont défaussées et remises sur le coffre.

- Si vous n'avez aucune tuile de la série d'actions en cours, vous **avez** tout de même **le droit** de réaliser une Action Spéciale.
- Vous pouvez décider de vous **passer** de l'une de vos tuiles Action. Elle est défaussée pour 1 pièce.
- Vous pouvez décider de vous **passer** de votre action spéciale pour gagner 1 pièce.

Quand tous les joueurs ont joué leurs actions Ville, Domaine et Commerce, la *phase d'actions* est terminée.

ACTIONS VILLE 5. Dans l'ordre du tour, chaque joueur dépense ses tuiles Ville (s'il en a) et choisit une Action Spéciale

Pour chaque tuile Action Ville dépensée, un joueur peut réaliser **l'une** des deux actions suivantes :

CONSTRUIRE DES ECHOPPES



Placez de 1 à 3 bâtiments sur le ou les quartiers de votre choix dans la Nouvelle Amsterdam. Chaque bâtiment coûte 1 bois. Les bâtiments placés dans les quartiers sont considérés comme des **échoppes**. Remettez tout le bois utilisé pour leur construction dans la réserve.



Exemple : Orange dépense 3 bois pour construire 3 échoppes. Il décide d'en placer 2 dans le quartier « Trading Company » (quartier de la Compagnie des Indes) pour reprendre la majorité à Jaune. Il place la troisième dans le quartier « Granary » (quartier des céréalières) et y remporte une nouvelle majorité.

LANCER DES ELECTIONS



Marquez 3 Points de Victoire (PV) pour chaque quartier de la ville où vous **possédez la majorité** des échoppes et 2 PV pour ceux où vous **partagez la majorité** avec un autre joueur. Déplacez votre marqueur de score en conséquence sur la piste de score.

Note : les autres joueurs qui auraient des majorités (absolues ou partagées) ne marquent pas de point lorsque vous choisissez cette action.



Exemple : Bleu décide de lancer une élection. Il possède la majorité des échoppes dans le quartier « Docks » (quartier des docks) (3 PV) et partage la majorité avec Jaune dans le quartier « Lumberyard » (quartier de la scierie) (2 PV). Il gagne donc un total de 5 PV et avance son marqueur de score de 5 cases sur la piste de score.



ACTIONS DOMAINE

6. Dans l'ordre du tour, chaque joueur dépense ses tuiles Domaine (s'il en a) et choisit une Action Spéciale.

Pour chaque tuile Action Domaine dépensée, un joueur peut réaliser **l'une** des deux actions suivantes :

AGRANDIR SON DOMAINE



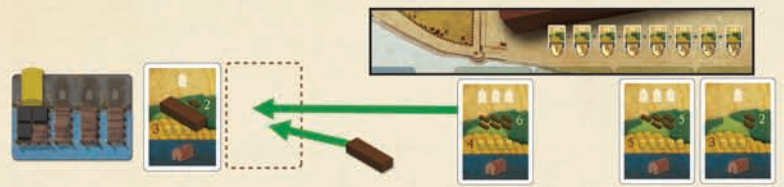
Prenez **une** carte Terrain face visible parmi les nouveaux terrains disponibles et ajoutez-la à la droite de vos autres cartes Terrain (ou à droite de votre carte Quai s'il s'agit de votre première carte Terrain) pour former votre rangée de cartes Terrain.

Prenez 1 rondin de bois de la réserve et placez-le en travers de votre nouvelle carte pour montrer que ce terrain n'a pas encore été défriché et n'est donc pas cultivable.



Déplacez une Maison Lenape du campement le plus à gauche sur un emplacement libre du campement suivant en remontant la rivière. S'il n'y a plus de place disponible dans le campement suivant, la maison est retirée du jeu. *Note : pensez à bien respecter le nombre d'emplacements disponibles en fonction du nombre de joueurs. Bloquer les emplacements non disponibles avec les bâtiments d'une couleur non utilisée permet d'éviter toute erreur.*

Vous pouvez vous retrouver avec une seule maison Lenape dans le dernier campement. Cette maison est **permanente** et **n'est pas** retirée du jeu même si quelqu'un prend un nouveau terrain.



Exemple : Jaune décide de prendre un nouveau terrain. Il n'y a que 3 terrains disponibles dans les emplacements Nouveaux Terrains car un autre joueur en a pris un plus tôt dans le tour. Jaune choisit son terrain parmi ceux disponibles et l'ajoute à droite de celui obtenu lors d'un tour précédent. Elle prend ensuite un rondin de bois de la réserve et le place en travers de sa carte pour indiquer qu'elle n'a pas encore été défrichée (on peut voir que son autre terrain n'a pas non plus été défriché).

Alors que les fermes Hollandaises se développent, les villages Lenape sont obligés de remonter l'Hudson pour trouver de nouveaux terrains de chasse au plus profond de la forêt. Pour représenter cela, il faut déplacer une maison Lenape. Deux cas peuvent se présenter :



Cas A : Il y a une place disponible dans le campement suivant et on y place la maison Lenape.



Cas B : Il n'y a plus de place dans le campement suivant et la maison est retirée du jeu.

DEFRICHER UN TERRAIN



Défrichez les terrains de **toutes** vos cartes Terrain dont **toutes** les fermes ont été construites (1 à 3 fermes par carte).

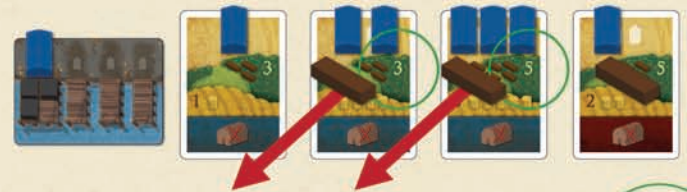
Enlevez de ces cartes le rondin de bois indiquant que le terrain n'était pas encore défriché et remettez-le dans la réserve. Puis prenez dans la réserve autant de bois qu'indiqué sur la (les) carte(s) que vous venez de défricher.

La terre est à présent cultivable : chaque terrain défriché va produire autant de céréales qu'indiqué sur sa carte (lors de la **phase de revenus et de récolte**).

Enfin, vous marquez des points de victoire pour la carte Terrain défrichée lors de cette action **la plus à droite**, en fonction de sa position dans votre rangée de cartes Terrain. Le nombre de points de victoire marqué pour chaque position est indiqué dans le tableau qui se trouve sur le plateau juste au-dessus des emplacements Nouveaux Terrains (de gauche à droite : 1, 3, 6, 10, 15, 21, 28, 36).



Exemple : Bleu décide de défricher. Il a quatre cartes Terrain. La première a déjà été défrichée lors d'un tour précédent (il n'y a plus de rondin de bois en travers). La quatrième n'est pas complétée (elle présente deux emplacements pour des fermes mais un seul est occupé). Bleu ne peut donc défricher que ses deuxième et troisième cartes Terrain.



Bleu remet dans la réserve les bois qui bloquaient ces deux cartes puis en récupère 3+5=8 qu'il ajoute à son stock. Bleu a donc maintenant trois cartes Terrain défrichées qui produiront des céréales lors des prochaines phases de revenus et de récolte.



*Enfin, Bleu gagne des points de victoire pour sa carte Terrain défrichée lors de cette action la plus à droite. Comme il s'agit de la **troisième** carte de sa rangée il marque 6 PV comme le montre le tableau et avance son marqueur de score en conséquence.*

ACTIONS COMMERCE

7. Dans l'ordre du tour, chaque joueur dépense ses tuiles Commerce (s'il en a) et choisit une Action Spéciale.

Pour chaque tuile Action Commerce dépensée, un joueur peut réaliser l'une des deux actions suivantes :

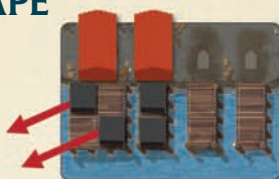
ACHETER DES FOURRURES AUX LENAPE



Echangez des marchandises contre des fourrures de l'un (et un seul) des trois marchands Lenape. Le marchand du bas offre ses 4 fourrures contre 3 marchandises, celui du milieu offre ses 3 fourrures pour 4 marchandises et celui du haut vend ses fourrures à l'unité 1 marchandise chacune.

Pour ce faire, prenez le nombre de marchandises correspondant de votre quai et remettez-les dans la réserve. Puis prenez les fourrures que vous venez d'acheter et placez-les devant vous face visible.

Coût du trajet : si le campement Lenape qui se trouve sur l'autre rive de l'Hudson face à votre comptoir ne contient plus aucune maison, vous devez remonter la rivière. Comme vous avez besoin de vous nourrir pendant ce voyage, vous devez dépenser autant de céréales qu'il en est dessiné sur **tous** les bateaux qui se trouvent entre votre comptoir et le campement Lenape le plus proche contenant au moins une maison (vous devez payer ce coût pour chaque action d'achat, pas seulement une fois par tour). **Si vous n'avez pas les moyens de payer le coût du trajet, vous ne pouvez pas acheter de fourrure aux Lenape.**



Stock actuel de fourrures d'Orange



Exemple : Orange veut acheter des fourrures aux Lenape. Un autre joueur a déjà acheté les fourrures du marchand du bas lors de ce tour. Parmi les marchands restants, Orange peut soit acheter les 3 fourrures du marchand du milieu pour 4 marchandises, soit payer une marchandise par fourrure de son choix chez le marchand du haut. Etant donné qu'Orange veut ajouter à son stock les 2 fourrures de lynx du marchand, il décide de les acheter et paie donc 2 marchandises pour récupérer les 2 fourrures de lynx.



Mais attention ! Il n'y a plus de maison dans le campement Lenape se trouvant en face du comptoir d'Orange sur l'Hudson, il doit donc payer le trajet. Etant donné qu'il y a 2 bateaux présentant chacun 1 Céréale sur la portion de rivière séparant le comptoir d'Orange du campement Lenape occupé le plus proche, le trajet lui coûte 2 céréales. Orange paie la taxe à la réserve et complète ainsi son achat.



EXPEDIER DES FOURRURES



Vendez vos fourrures à **un** bateau provenant des emplacements Nouveaux Bateaux pour gagner des PV et des pièces. Chaque bateau affiche **exactement** de combien de fourrures doit être constituée sa cargaison.

Vous pouvez expédier n'importe quelle combinaison de fourrures, mais moins il y aura de **types** de fourrures différents, plus votre chargement rapportera de PV. Le premier type de fourrure dans votre chargement rapporte 3 PV par fourrure, le deuxième rapporte 2 PV par fourrure et les suivants valent tous 1 PV par fourrure. Vous gagnez également de 1 à 5 pièces en fonction du bateau.

Placez toutes les fourrures expédiées dans une défausse face visible. Prenez ensuite la carte Bateau et placez-la à gauche de votre carte Quai. Les cartes Bateau collectées vous rapporteront des marchandises à la fin de chaque tour en fonction des icônes présentes sur les cartes (voir la **Phase de revenus et de récolte** pour plus de détails).

Exemple : Jaune veut vendre des fourrures à l'un des nouveaux bateaux. Vu qu'elle n'en a que 5, elle ne pas choisir les bateaux qui en demandent 6. Elle choisit donc le bateau à 5 fourrures :



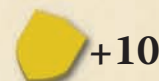
Fourrures de Jaune



- son premier type de fourrures (2 castors) lui rapporte 3 PV par fourrure.
- son deuxième type de fourrure (1 lynx) lui rapporte 2 PV.
- ses autres types de fourrures (Loutre et Rat Musqué) lui rapportent 1 PV chacun.



Au total Jaune gagne donc 10 PV pour ce chargement et avance son marqueur de score en conséquence.



Jaune remet les fourrures expédiées dans la pile de défausse face visible, prend les 2 pièces bonus de son bateau et place ce dernier à gauche de son quai. Elle empile ses cartes Bateau pour qu'elles ne prennent pas trop de place, en laissant visibles les icônes marchandises sur la partie supérieure des cartes (elles rapportent des marchandises à la Phase de Revenus et de Récolte).



ACTIONS SPECIALES

A n'importe quel moment de votre tour et pour **chaque** type d'actions (Ville, Domaine et Commerce), vous pouvez choisir **une** action spéciale (*chaque joueur pourra donc réaliser 3 actions spéciales par tour*). Les actions spéciales ne sont pas rattachées à un type d'actions spécifique. Il y a 6 actions spéciales différentes, associées chacune à un quartier de la ville.

Une action spéciale coûte 1 pièce (*en plus des autres dépenses éventuellement liées à l'action en elle-même*). Toutefois, si vous possédez la **majorité** (*absolue ou partagée*) des échoppes dans un quartier, vous pouvez réaliser l'action spéciale de ce quartier **sans** payer 1 pièce.



1 LUMBERYARD (quartier de la scierie)

Achetez ou vendez autant de bois que vous voulez pour 1 pièce l'unité (1 pièce / 1 bois).



2 GRANARY (quartier des céréaliers)

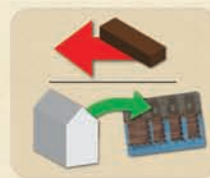
Achetez ou vendez autant de céréales que vous voulez pour 1 pièce l'unité (1 pièce / 1 céréale).



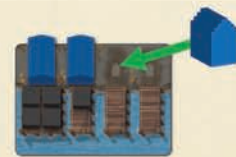
3 DOCKS (quartier des docks)

Ajoutez un bâtiment sur un emplacement libre de votre carte Quai pour 1 bois. Les bâtiments construits sur votre quai sont des **entrepôts**. Votre nouvel entrepôt débloque la jetée correspondante et vous offre une plus grande capacité de stockage pour vos marchandises.

Note : vous ne pouvez construire qu'un seul entrepôt par tour.



Exemple : Bleu paie 1 bois et ajoute un troisième entrepôt à son quai. Il peut maintenant stocker 8 marchandises sur ses jetées.



4 MILLWORK (quartier agricole)

Ajoutez 1 à 3 bâtiments à vos cartes Terrain. Les bâtiments construits sur vos terrains sont des **fermes**. Vous devez construire vos fermes de gauche à droite sur votre rangée de cartes Terrain. Pour chaque ferme, payez 1 bois à la réserve et placez un bâtiment sur l'emplacement libre le plus à gauche de vos cartes Terrain.



Exemple : Orange paie 2 bois et construit 2 fermes. Il prend 2 bâtiments de sa réserve et les place sur sa rangée de cartes Terrain en remplissant les emplacements libres de gauche à droite.



5 BLACK MARKET (marché noir)

Achetez 1 à 3 fourrures contre des pièces, des marchandises ou un mélange des deux. Chaque fourrure coûte 3 pièces et/ou marchandises et vous pouvez acheter jusqu'à 3 fourrures (pour 9 pièces et/ou marchandises) maximum *par action*. Les fourrures achetées au marché noir sont piochées face cachée dans la réserve. Vous devez annoncer à l'avance combien de fourrures vous achetez. Placez vos fourrures face visible devant vous.



Exemple : Jaune paie 6 (3 pièces et 3 marchandises) pour acheter 2 fourrures. Elle prend ces 2 fourrures dans la réserve, les révèle (un rat musqué et un vison) et les place face visible devant elle.

6 TRADING COMPANY (quartier de la Compagnie des Indes)

Payez 1 bois pour avancer votre comptoir sur la première zone présentant un emplacement libre en remontant la rivière (*vous pouvez ainsi sauter une zone déjà remplie*). Faites bien attention à n'utiliser que les emplacements noirs lors d'une partie à 2 joueurs et seulement les blancs à 3 joueurs. Lors d'une partie à 4 ou 5 joueurs, utilisez tous les emplacements.



2p • 3p • 4p+

• Votre comptoir ne doit **jamais** remonter la rivière au-delà du dernier camp Lenape occupé (*vous pouvez donc être bloqué si le premier emplacement Comptoir libre est plus éloigné que la dernière maison Lenape. Vous devrez attendre que le village Lenape recule pour pouvoir avancer votre comptoir*).



Exemple 1 : Jaune paie 1 bois et avance son comptoir sur l'emplacement libre de la zone suivante.



Exemple 2 : Bleu paie 1 bois pour déplacer son comptoir. Il n'y a plus de place disponible dans la zone suivante, il avance donc son comptoir d'une zone supplémentaire.



Exemple 3 : Dans ce cas de figure, personne ne peut avancer son comptoir car le premier emplacement disponible est plus éloigné que la dernière maison Lenape.

PHASE DE REVENUS ET DE RECOLTE

Cette phase est découpée en quatre étapes qui sont résolues dans l'ordre.

8. Chaque joueur récolte les Céréales produites par ses cartes Terrain défrichées.

Tous les joueurs reçoivent de la réserve autant de tonneaux de céréales qu'en produisent leurs cartes Terrain **défrichées**.

- *Rappelez-vous que les grands tonneaux de céréales en valent 5 petits.*



Exemple : Bleu a 3 cartes Terrain défrichées qui valent 1, 4 et 5 tonneaux de céréales (la dernière carte Terrain de sa rangée n'est pas encore défrichée). Bleu collecte donc 10 tonneaux de céréales de la réserve.

9. Chaque joueur perd une Céréale pour chacune de ses Echoppes en ville.

Tous les joueurs doivent payer 1 céréale à la réserve pour chacune de leurs **échoppes** (bâtiments dans les quartiers de la ville). Si un joueur n'a pas assez de céréales, il doit payer autant qu'il le peut puis retirer toutes les échoppes pour lesquelles il n'a pas payé (il choisit celles qu'il retire). Il perd également 2 PV pour chaque échoppe qu'il retire (son score ne peut pas descendre en dessous de zéro).

- *Si plusieurs joueurs doivent retirer des échoppes par manque de céréales, ils les retirent en suivant l'ordre du tour.*

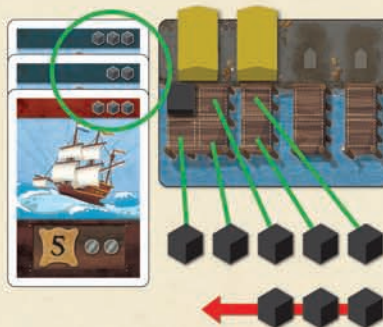


	3			3
	4			4
	5			-2

Exemple : Bleu a 3 échoppes et paie 3 céréales. Jaune a 4 échoppes et paie 4 céréales. Orange a 5 échoppes et doit payer 5 céréales mais il n'en a que 4 ! Il paie donc 4 céréales, choisit une échoppe qu'il retire du plateau et perd 2 PV.

10. Chaque joueur reçoit les Marchandises provenant de ses cartes Bateau et les stocke sur les jetées de sa carte Quai dans la limite des emplacements disponibles.

Tous les joueurs reçoivent de la réserve autant de marchandises qu'indiqué sur leurs cartes Bateau. Un joueur ne peut pas stocker plus de marchandises que les jetées de son quai ne peuvent en contenir. Toutes les marchandises en excès retournent dans la réserve.



Exemple : Jaune reçoit 3+2+3 soit 8 marchandises de ses bateaux. Toutefois, elle n'a que 5 emplacements disponibles sur ses jetées (un emplacement de ses 2 jetées de gauche est déjà occupé et ses 2 jetées de droite sont inaccessibles car il n'y a pas d'entrepôt). Elle met donc 5 des marchandises collectées sur ses jetées et remet les 3 autres dans la réserve.

11. Chaque joueur reçoit 1 Pièce par quartier où il est présent et 1 Pièce bonus pour chaque quartier qu'il contrôle.

Chaque joueur reçoit 1 pièce pour chaque quartier dans lequel il a **au moins une échoppe** et 1 pièce supplémentaire pour chaque quartier dans lequel il possède la **majorité absolue des échoppes** (les majorités partagées ne comptent pas).



	QUARTIERS OCCUPÉS	QUARTIERS CONTRÔLÉS	PIÈCES GAGNÉES
	3	1	4
	2	1	3
	3	3	6

Exemple : Bleu est présent dans 3 quartiers et en contrôle 1 – il gagne 4 pièces. Jaune est présent dans 2 quartiers et en contrôle 1 – elle ne gagne que 3 pièces. Orange est présent dans 3 quartiers et les contrôle tous les 3 – il gagne 6 pièces ! Notez que personne ne gagne de pièce pour le contrôle des docks puisque personne n'a la majorité absolue.

Une fois la **phase de revenus et de récolte** terminée, le tour s'achève. S'il reste des cartes dans les pioches de cartes Bateau et Terrain, commencez un nouveau tour et continuez la partie. Si les 2 piles sont vides, les 6 tours ont été joués et le jeu s'arrête. Réalisez le décompte de **fin de partie** pour déterminer le vainqueur !

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête après 6 tours de jeu, lorsqu'il n'y a plus de cartes Bateau et Terrain dans leurs pioches respectives. Il reste 3 sources de PV pour répartir les joueurs.

1. ELECTIONS FINALES

Calculez les majorités pour chaque quartier de la Nouvelle Amsterdam. Pour chaque quartier, un joueur qui possède la majorité absolue des échoppes marque 3 PV. Si plusieurs joueurs partagent la majorité dans un quartier, ils marquent 2 PV chacun.

Exemple : Bleu a une majorité absolue et trois majorités partagées, il gagne 9 PV. Orange et Jaune ont chacun une majorité absolue et deux majorités partagées, ils gagnent 7 PV chacun.

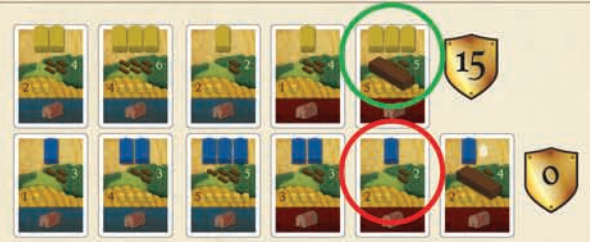


QUARTIER	MAJORITÉ
DOCKS	2 PV chacun
TRADING COMPANY	3 PV
BLACK MARKET	3 PV
MILLWORK	2 PV chacun
LUMBERYARD	3 PV
GRANARY	2 PV chacun

2. DERNIÈRE CARTE TERRAIN COMPLÉTÉE, SI NON DÉFRICHÉE

Chaque joueur marque des PV pour sa carte Terrain complétée la plus à droite dans sa rangée mais seulement si celle-ci n'est pas défrichée. Référez-vous au tableau de score présent sur le plateau pour déterminer les éventuels gains pour chaque joueur.

Exemple : La carte Terrain complétée la plus à droite de Jaune n'a pas été défrichée. Comme il s'agit de la cinquième carte de sa rangée, elle lui rapporte 15 PV. La carte Terrain complétée la plus à droite de Bleu (la cinquième sur six) a été défrichée et ne lui rapporte donc aucun PV.



3. FOURRURES ET RESSOURCES RESTANTES

Chaque joueur gagne 1 PV pour chaque fourrure qu'il lui reste. Chaque joueur regroupe ensuite toutes les autres ressources qu'il lui reste (marchandises, céréales, bois et pièces) et marque 1 PV pour chaque groupe de 3 ressources. Les éventuels surplus ne valent rien.

Exemple : Orange a 2 fourrures pour lesquelles il gagne 1 PV chacune. Il a également 2 marchandises, 2 céréales, 1 bois et 3 pièces. Ces 8 ressources forment donc 2 groupes de 3 qui lui rapportent 2 PV supplémentaires. Les 2 ressources restantes sont perdues.



Le joueur qui totalise le plus de PV remporte la partie et est déclaré Directeur Général de la Compagnie Néerlandaise des Indes Occidentales à la Nouvelle Amsterdam ! En cas d'égalité, les ex-aequo se partagent la victoire !

RESUME DU TOUR DE JEU

(il y a 6 tours de jeu comprenant les phases décrites ci-dessous. Gardez ce résumé à proximité au cas où. Il y a également un rappel visuel du tour sur le plateau)

PHASE D'ENTRETIEN

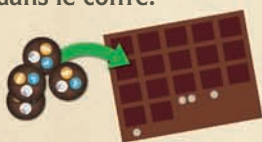
1. Videz puis remplissez les emplacements Bateaux et Terrains



2. Remplissez les emplacements fourrure vides chez les marchands.



3. Mélangez les tuiles Action puis placez-les dans le coffre.



PHASE D'ENCHERES

4. Dans l'ordre du tour, mettez une colonne du coffre aux enchères.



Le gagnant d'une enchère remporte les tuiles Action, jeton Ordre du Tour et pièces bonus de la colonne.

PHASE D'ACTIONS

5. Dans l'ordre du tour, dépensez vos tuiles Ville pour réaliser autant d'actions plus une action spéciale.



6. ... de même avec les tuiles Domaine.



7. ... de même avec les tuiles Commerce.



PHASE DE REVENUS ET DE RECOLTE

8. Récoltez les céréales produites par vos terrains défrichés.



9. Payez 1 céréale par échoppe.



10. Collectez les marchandises de vos bateaux et stockez-les sur les jetées de votre quai.



11. Gagnez 1 pièce par quartier occupé plus 1 pièce par quartier contrôlé.



Création du jeu : Jeffrey D. Allers

Design, illustrations et développement des règles : Joshua Cappel

Chef de projet : Jonny de Vries Traduction française : Bruno Larochette

Jeffrey D. Allers voudrait remercier Bernd Eisenstein, Alfred Zudse, Jérôme Morin-Drouin,

Günter Cornsett, Peer Sylvester, Larry Levy, Joe Baranoski et Mickael Schmitt.

Publié par White Goblin Games
©2012 White Goblin Games
Visitez notre site internet :
www.whitegoblingames.com

