



Un jeu de placement et de bluff d'Olivier Pauwels

Comptoir des Antilles

Pour 3 à 4 joueurs, d'une durée de 40 à 60 mn.

Quelque part au beau milieu des Antilles, au siècle dernier, une ville portuaire bercée par le soleil est en effervescence. Les NAVIRES marchands se préparent à appareiller pour le vieux continent. Toutes les compagnies maritimes ont besoin de main-d'œuvre, et notamment de PORTEURS, pour embarquer les meilleurs produits antillais tels que le rhum délicieusement parfumé ou encore les tissus Madras si colorés...

BUT DU JEU

Vous êtes docker et dirigez une équipe de PORTEURS. Utilisez au mieux vos RELATIONS pour affecter vos PORTEURS au chargement des navires aux cargaisons les plus juteuses, afin de remporter les plus fortes PRIMES.

Comptoir de marchandises



MISE EN PLACE

- Positionnez le PORT au centre des joueurs.
- Placez le COMPTOIR à côté du PORT.
- Mélangez les 20 cartes NAVIRE et formez une pioche face "visible" sur l'emplacement réservé.

Cartes Relations



- Piochez sur le dessus de la pile 4 cartes NAVIRE que vous placez face aux QUAIS de chargement.
- Formez un tas face cachée avec les pions MARCHANDISES et placez-les sur le COMPTOIR.
- Formez un tas face cachée avec les pions ÉVÉNEMENT et placez-les sur le bâtiment du PORT.
- Piochez et mettez 1 tuile MARCHANDISES face visible devant chaque NAVIRE à QUAÏ.
- Chaque joueur pioche 1 tuile MARCHANDISES qu'il garde secrète.
- Chacun choisit sa couleur puis prend le jeu de cartes RELATIONS correspondant.
- Chacun prend ses 10 pions PORTEURS et ses 2 marqueurs PRIME à sa couleur.
- Le plus jeune joueur reçoit l'ARDOISE.

LE TOUR DE TABLE

Le joueur qui a l'ARDOISE est le premier à jouer son TOUR DE JEU, puis ce sera à son voisin de gauche de jouer et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué et que LE TOUR DE TABLE soit terminé. L'ARDOISE est alors transmise au joueur suivant et un nouveau TOUR DE TABLE commence.

VOTRE TOUR DE JEU

Votre TOUR DE JEU est constitué d'actions facultatives et d'actions obligatoires.

LES ACTIONS FACULTATIVES :

Mettre aux enchères une nouvelle tuile ÉVÉNEMENT.

Jouer une tuile ÉVÉNEMENT.

LES ACTIONS OBLIGATOIRES :

Jouer une carte RELATIONS puis appliquer ses effets.

(La carte RELATIONS est défaussée après avoir été jouée).

Et si au-moins 1 NAVIRE vient d'appareiller (quitter le Port) :

- Percevoir les Primes
- Payer la (ou les) Commission(s) (ou Passer l'Ardoise).
- Compléter les NAVIRES à QUAI.
- Piocher autant de tuiles MARCHANDISES que de nouveaux NAVIRES
- Attribuer une tuile MARCHANDISES à chaque nouveau NAVIRE

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur TOUR DE JEU et que le TOUR DE TABLE est fini, l'ARDOISE va au joueur suivant (si celle-ci n'a pas été utilisée à ce tour).

LES CARTES RELATIONS

- Une carte RELATIONS jouée est défaussée.
- Après avoir joué votre dernière carte RELATIONS,

reprenez en main toutes vos cartes RELATIONS.

- Si l'un des effets d'une RELATION ne peut pas être joué, la carte est défaussée sans jouer cet effet.

- Faire jouer ses RELATIONS pour obtenir des contrats peut coûter cher car vos RELATIONS vont vous réclamer des COMMISSIONS. En fait, vous devez payer cette COMMISSION à chaque fois que vous faites appareiller un NAVIRE pendant votre TOUR DE JEU. Le montant de cette COMMISSION est indiqué par le chiffre qui figure en haut à gauche de la carte RELATIONS.

Il existe une exception à cette règle : si c'est vous qui possédez l'ARDOISE au moment où vous faites appareiller un NAVIRE, vous pouvez désigner un autre joueur qui avait placé au moins 1 PORTEUR sur ce NAVIRE pour payer la COMMISSION à votre place. En échange, le joueur reçoit immédiatement l'ARDOISE.

LE PORT

Le PORT possède 4 QUAIS numérotés de 1 à 4.

Lors de la mise en place, on attribue le premier NAVIRE au QUAI n°1 puis les autres dans l'ordre.

Idem pour les tuiles MARCHANDISES.

Si des RELATIONS peuvent échanger des PORTEURS d'un NAVIRE vers un NAVIRE adjacent, cela signifie du QUAI 1 au 2, du 2 au 3 ou encore du 3 au 4 et inversement.

APPAREILLAGE D'UN NAVIRE

Un NAVIRE appareille dès que le nombre de PORTEURS affectés à ce NAVIRE atteint la valeur du NAVIRE (le chiffre indiqué sur la carte).

(Attention : le nombre de PORTEURS ne peut jamais dépasser la valeur du NAVIRE).

L'appareillage d'un NAVIRE a 2 conséquences :

- Chaque PORTEUR présent sur le NAVIRE perçoit ses PRIMES.

- Vous devez payer sa COMMISSION à la RELATION qui vous a permis de faire appareiller le NAVIRE.

Puis la carte NAVIRE est défaussée, la tuile MARCHANDISE est replacée sous la pile et les pions PORTEURS retournent à leur propriétaire.

Si plusieurs NAVIRES appareillent pendant le même Tour de Jeu, résolvez chaque départ l'un après l'autre.

Payez 1 Commission pour chaque NAVIRE qui appareille.

On ne peut laisser qu'une seule Ardoise par Tour de Jeu !

LE COMPTOIR DES MARCHANDISES

Toutes les tuiles MARCHANDISES sont placées face cachée sur le COMPTOIR.

Le COMPTOIR sert aussi et surtout à comptabiliser les PRIMES perçues par vos PORTEURS et les COMMISSIONS payées à vos RELATIONS.

Chaque joueur possède 2 marqueurs en bois qu'il déplace sur le COMPTOIR :

Le premier marque les dizaines, le deuxième les unités.

CALCUL DES PRIMES

Lorsqu'un NAVIRE appareille, chaque PORTEUR présent sur le NAVIRE perçoit sa PRIME.

Le montant de cette PRIME dépend de la MARCHANDISE embarquée par le NAVIRE, selon le tableau ci-dessous :

Marchandise	Nombre de tuiles	Primes par porteur
	7 Madras	2
	5 Rhum	3
	3 Epices	4
	1 Vanille	5

LES NAVIRES

Lorsqu'un NAVIRE a appareillé, il est remplacé à QUAÏ par un nouveau NAVIRE pris sur le dessus de la pioche.

Le joueur qui fait APPAREILLER un ou plusieurs NAVIRES pendant son tour de jeu, pioche autant de tuiles MARCHANDISES correspondantes et les met dans sa main avec celle qu'il possède déjà.

Il attribue ensuite la tuile MARCHANDISES de son choix à chaque NAVIRE nouvellement à QUAL.

Il y a 20 cartes NAVIRE réparties comme suit :

- 4 navires de valeur 3
- 5 navires de valeur 4
- 5 navires de valeur 5
- 3 navires de valeur 6
- 2 navires de valeur 7
- 1 navires de valeur 8



LES PORTEURS

Lorsqu'un NAVIRE appareille, les pions PORTEURS retournent aux joueurs qui reçoivent les PRIMES correspondantes.

L'ARDOISE

Elle détermine qui commence le TOUR DE TABLE.

À chaque fin de TOUR DE TABLE, lorsque chaque joueur a effectué son tour de jeu, l'ARDOISE change de main et part au joueur à la gauche de son précédent propriétaire.

Posséder l'ARDOISE permet surtout de « laisser une ardoise ». Votre but étant de faire APPAREILLER

un NAVIRE grâce à l'intervention de l'une de vos RELATIONS au moment où vous possédez l'ARDOISE.

Ainsi, vous ferez payer la COMMISSION due à votre RELATION par l'adversaire de votre choix qui avait au moins 1 PORTEUR à bord du NAVIRE venant d'appareiller.

En contre-partie, le joueur désigné reçoit l'ARDOISE et la garde jusqu'au prochain Tour de Table (sauf s'il laisse une Ardoise à son tour !).

Si le joueur désigné n'a pas gagné suffisamment de PRIMES pour payer la Commission, il verse la totalité de ses PRIMES et laisse effectivement une belle Ardoise !».

TUILES ÉVÉNEMENT

Lorsque tous les joueurs ont au moins une valeur de 1 à leur compteur de PRIMES, vous pouvez choisir à votre tour de jeu de mettre aux enchères une tuile ÉVÉNEMENT.

Révéléz la tuile du dessus de la pile.

Si vous proposez une valeur de 1 et si personne ne renchérit, elle est à vous (retirer alors 1 de votre total de PRIMES).

Si votre voisin de gauche propose 2, il la prend et ainsi de suite. Ensuite, à tout moment de votre tour de jeu (et 1 fois par Tour), vous pourrez jouer une tuile ÉVÉNEMENT en votre possession en la posant devant un NAVIRE à QUAL.

Un NAVIRE ne peut recevoir qu'une seule tuile ÉVÉNEMENT.

Les **ÉVÉNEMENTS** priment toujours sur les effets des cartes **RELATIONS**.



TOP QUALITÉ : la **PRIME** par **PORTEUR** de cette **MARCHANDISE** augmente de 1.



MAUVAISE QUALITÉ : la **PRIME** par **PORTEUR** de cette **MARCHANDISE** baisse de 1.



AVARIE : le **NAVIRE**, la tuile **ÉVÉNEMENT** et la tuile **MARCHANDISE** sont retirés du jeu. Les **PORTEURS** sont récupérés par leurs propriétaires.



EXCLUSIVITÉ : le joueur qui met cette tuile sur un **NAVIRE** est maintenant le seul à pouvoir y affecter des **PORTEURS**.



TEMPÊTE : le **NAVIRE** quitte le **QUAI** mais la **MARCHANDISE** est perdue dans une tempête. Personne ne gagne de **PRIMES**.



PIRATES : Pirates à bord. Toutes les **PRIMES** seront gagnées par le joueur qui pose cette tuile.



MUTINERIE : il y a une mutinerie à bord du **NAVIRE**. Chaque autre joueur retire 1 de ses **PORTEURS** de ce navire.



PÉNURIE : le **NAVIRE** appareille dès que cette tuile est posée.



AU FEU ! : le feu se déclare à bord. Le **NAVIRE** et sa marchandise sont défaussés. Chacun reprend ses **PORTEURS**.



CRÉANCE : chaque autre joueur perd X **PRIMES**. Vous gagnez X **PRIMES**. X = la valeur du **NAVIRE**.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque :

- le dernier **NAVIRE** est mis à **QUAI**. On finit alors le Tour de Table en cours puis la partie est finie.
- ou dès qu'un joueur totalise au-moins 100 **PRIMES**.

GAGNER

Quand la partie est finie, le joueur qui a gagné le plus de **PRIMES** remporte la partie.

Auteur et Illustrateur : Olivier Pauwels

Maquette : Sweet Studio



Un jeu conçu et développé EN FRANCE par
Sweet November, 14 rue de l'Aleu
78730 Saint-Arnoult en Yvelines - France.
© 2012 Sweet November

www.jeuxsweetnovember.com



Martin

