

Kogge – Extension Bornholm – Règles

Composants

1 bateau noir.
4 bureaux ou comptoirs de commerce noirs.
4 tuiles "raub/raid" noires
10 marchandises (4 grises, 3 oranges, 2 pourpres, 1 blanche).
2 tuiles bonus additionnelles.
1 tuile additionnelle d'ordre de tour de jeu (5^{ème} joueur).
1 petit plateau de jeu.
Ces règles.

En plus : les neuf tuiles "routes de commerce" de secours de la 2^{ème} édition de Kogge.

Vue d'ensemble

L'expansion Bornholm permet de jouer à Kogge à cinq joueurs. Il y a un nouveau centre de commerce (Bornholm) et deux variantes différentes qui peuvent toutes les deux être jouées à quatre ou cinq joueurs.

L'île de Bornholm

L'île de Bornholm permet de jouer à cinq joueurs. Elle peut également être utilisée à quatre joueurs. Bornholm est le dixième centre de commerce et possède certaines règles spéciales. A la différence des neuf autres centres de commerce, Bornholm n'a pas de nombre fixe. Il a le même nombre qu'un autre des centres de commerce.

Démarrage : Après que les tuiles routes de commerce ont été placées sur tous les autres centres de commerce (comme indiqué dans les règles de base), trois tuiles routes de commerce supplémentaires sont piochées pour Bornholm. Deux d'entre elles vont sur les deux carrés routes et la dernière va sur le blason. Le nombre sur la tuile route posée sur le blason est maintenant le nombre pour Bornholm. Les joueurs ne peuvent pas démarrer la partie à Bornholm (sauf dans la variante pirate).

Production des marchandises : Le nombre sur le blason de Bornholm détermine quand il recevra de nouvelles marchandises. Il les reçoit toujours après le centre de commerce qui a le même nombre.

Exemple : Bornholm a une tuile route 3 sur son blason. Quand une tuile route 3 est jouée pendant la phase de production des marchandises, Bornholm recevra des marchandises oranges comme Reval. Cependant, Reval recevra ses nouvelles marchandises d'abord.

Mouvement : Quand un joueur est dans un centre de commerce qui possède une tuile centre de commerce avec le même nombre que Bornholm, il peut choisir si sa cogue va naviguer vers Bornholm ou vers l'autre centre de commerce.

Exemple : Un joueur a sa cogue à Danzig, qui a deux tuiles route 3 et 7. Le blason de Bornholm a une tuile route 3. Le joueur peut choisir de faire naviguer sa cogue vers Reval ou vers Bornholm (ou vers Lübeck).

Echevin de la guilde : L'échevin de la guilde ignore Bornholm et se déplace comme dans le jeu de base.

Changement des tuiles routes de commerce : Les routes commerciales de Bornholm peuvent être changées normalement. Un joueur à Bornholm peut également changer le nombre sur le blason à la place. Pour ce faire, il choisit une de ses tuiles et la place **face visible** sur le blason. Il prend la tuile qui y était et la met avec les siennes.

Exemple : Un joueur a sa cogue à Bornholm et change pendant la phase 3 la tuile route de commerce sur le blason (action 5). Il prend la tuile route de commerce numéro 3 et la remplaçant par un numéro 7. Bornholm sera maintenant traité comme le centre de commerce numéro 7 (Lübeck).

Variante pour 5 joueurs

Bornholm doit être utilisé pour jouer à 5 joueurs. Le jeu est le même qu'à quatre joueurs sauf que les dix marchandises additionnelles et les neuf tuiles routes de commerce additionnelles sont ajoutés à la réserve. Aucun joueur ne peut commencer à Bornholm. Dans la phase 1, dix tuiles routes de commerce, en cinq groupes de 2, sont piochées et placées face visible. (La règle 'le nombre de tuiles routes de commerce ne varie pas avec le nombre de joueurs' ne s'applique pas à cinq joueurs).

Remarque : Le joueur utilisant les pièces noires n'obtient que deux marqueurs raid, les deux autres marqueurs raid noirs ne sont utilisés que dans la variante du pirate.

Variante du pirate

La variante du pirate utilise Bornholm et ne peut être jouée qu'à quatre ou cinq joueurs. Un joueur est le pirate et prend réellement la cogue noire. Il commence à Bornholm et obtient quatre marqueurs raid. Le début de la partie est le même qu'une partie normale à quatre ou cinq joueurs. A cinq joueurs, les dix marchandises additionnelles et les neuf tuiles routes de commerce additionnelles sont ajoutés à la réserve, puis dans la phase 1, dix tuiles routes de commerce, en cinq groupes de 2, sont piochées et placées face visible. (La règle 'le nombre de tuiles routes de commerce ne varie pas avec le nombre de joueurs' ne s'applique pas à cinq joueurs).

Le pirate ne peut pas établir de comptoirs de commerce, c'est pourquoi il prend quatre marqueurs raid.

Kogge – Extension Bornholm – Règles

Le pirate peut faire du commerce et gagner des marqueurs bonus normalement. Les autres joueurs peuvent toujours se faire voler par le pirate. Le pirate NE peut ni faire du commerce avec Bornholm ni effectuer de raid contre Bornholm, mais les autres joueurs le peuvent.

Le pirate peut voler aussi souvent qu'il le souhaite mais il ne peut avoir qu'un maximum de QUATRE marqueurs raid sur le plateau. Une fois qu'il a joué les quatre, il peut en racheter un à l'échevin de la guilde. Comme d'habitude, un marqueur raid coûte trois tuiles routes de commerce identiques. Le pirate peut alors enlever un de ses marqueurs du plateau et le garder afin de l'utiliser ultérieurement quand il aura une occasion appropriée.

Le pirate peut collecter des PV pendant la partie : pour chaque marchandise qu'il apporte à Bornholm, il obtient un PV. Sel (blanc) 7 PV, ambre (pourpre) 5 PV, fourrure (brun) 3 PV, minerai (gris) 1 PV. La marchandise retourne alors dans la réserve commune. Le pirate doit enregistrer ses PV sur un morceau de papier.

Le pirate ne peut gagner que si aucun des autres joueurs ne réussit à obtenir cinq points de développement. Si la partie se termine parce que l'échevin de la guilde a bouclé deux tours du plateau, les PV sont comptés comme d'habitude. Le pirate ajoute également les PV qu'il a marqués pour avoir emmené des marchandises à Bornholm. Pour chaque marqueur raid inutilisé, le pirate perd dix PV !!!

Variante Solo

Idee de la variante :

Un joueur virtuel enchérit pendant la phase d'enchère pour le contrôle de l'échevin de la guilde. Le joueur doit atteindre son but avant que l'échevin n'ait effectué 2 tours complets du plateau de jeu.

Modifications de la préparation de la partie

Tirer au sort 3 tuiles "routes de commerce" et retirer celles qui sont identiques pour en avoir 3 différentes.

Dans chacun de ces centres de commerce, placez une tuile "Raub/Raid" d'une des couleurs que vous ne jouez pas.

L'échevin peut démarrer dans un de ces trois centres.

Le reste de la mise en place est ensuite fait normalement.

Modifications dans le déroulement de la partie :

Phase d'enchères :

Au premier tour le joueur enchérit en premier. Le joueur virtuel enchérit en tirant au sort UNE tuile "route de commerce" de la réserve. Placez les marchandises comme d'habitude dans les centres de commerce qui correspondent aux marqueurs d'enchères. A tous les autres tours, le joueur enchérit en premier seulement s'il a gagné l'enchère au tour précédent. (Conseil : utilisez les marqueurs Reihenfolge pour vous en rappeler.) Si le joueur virtuel enchérit en second et pioche la même tuile route de commerce que le joueur, le joueur virtuel pioche une tuile route de commerce additionnelle et les compte toutes les deux.

Phase de l'échevin de la guilde :

Si le joueur virtuel gagne l'enchère, il déplace l'échevin de la guilde de 2 cases. Sinon, le joueur peut décider comme d'habitude s'il déplace l'échevin de la guilde de 1 ou 2 cases. Le joueur virtuel n'est en activité que pendant les phases d'enchère et de guilde, il n'y a aucun bateau neutre, etc. A chaque tour, juste avant le déplacement, l'échevin de la guilde enlève toutes les marchandises de son centre de commerce actuel. Ces marchandises sont placées dans la réserve. Par exemple, s'il commence dans le centre de commerce 4, enlevez toutes les marchandises du centre de commerce 4, puis déplacez l'échevin de la guilde.

Raids : Après que le joueur a exécuté un raid, il doit, comme d'habitude, quitter immédiatement le centre de commerce. Il peut choisir la route de son choix. Comme dans la règle de base, il ne peut pas voyager vers un port qu'il a précédemment pillé.

Victoire : Le joueur gagne s'il atteint 5 PV avant que l'échevin de la guilde termine sa deuxième circumnavigation. C'est le seul moyen de gagner pour le joueur.

Variante avancée : Toutes les marchandises retirées par l'échevin de la guilde sont retirées de la partie.

Variante pour les raids

Quelques joueurs ont trouvé les raids trop puissants, voici donc une alternative :

Quand un joueur effectue un raid, les marchandises sont divisées en trois piles (soit par la victime soit par le joueur à la gauche du voleur). Le voleur choisit alors deux des piles (s'il vole un lui-même un centre de commerce) ou une des piles (s'il vole un autre joueur).

Marqueurs bonus additionnels

Sauf-conduit (Schutzbrief) : Un joueur avec le sauf-conduit ne peut être volé par personne. Le centre de commerce où se trouve sa cogue peut être volé comme d'habitude.

Interception : Ce marqueur ne peut être utilisé qu'une fois, après quoi il est retourné, mais compte toujours comme un point de développement ou 20 PV à la fin de la partie. Une fois pendant la partie, le joueur peut interrompre le jeu après que le tour d'un autre joueur est terminé et jouer une phase principale additionnelle, c'est-à-dire la phase mouvement de la cogue et actions.

Toujours placer la cogue noire dans le sachet après la partie.