

ANNO 1503

Klaus Teuber • 2003 • Kosmos

| traduction "Vil Coyote"

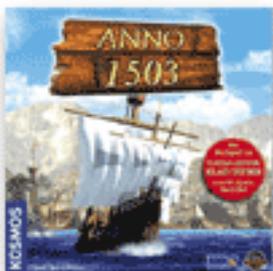
1.1

2 à 4 joueurs

+ 10 ans

60 mn

CONTENU



Matériel :

90 cartes "marchandise"

4 îles principales

32 tuiles "île"

28 tuiles "habitant"
(7 par joueur)

14 tuiles "bâtiment public"

16 tuiles "blason"
(4 par joueur)

8 bateaux en bois
(2 par joueur)

1 dé

1 plateau de jeu

... les plus audacieux des marins se sont aventurés en haute mer dans l'espoir de trouver gloire et fortune. Ceux qui en sont revenus ont parlé d'îles riches, fertiles où aucun homme n'a précédemment mis les pieds. Peu après, les premiers pionniers atteignent ces nouvelles îles, poussé par le désir d'une nouvelle et meilleure vie. Ils y construisent de premières huttes de fortune. Rapidement, leur niveau de vie s'améliore et ils se déclarent alors fièrement "colons". Dans les îles voisines, ils découvrent tabac, épices et coton à foison. Grâce au commerce de ces nouvelles matières premières, ils deviennent des citoyens prospères ou de riches commerçants.

Installation

Le plateau de jeu est déplié : il représente un monde, riche en îles, qui sera exploré tout au long de la partie.



Les tuiles "île" sont triées en 3 piles selon le nombre d'îles représentées au verso (2, 3 ou 4). A deux joueurs, on utilise uniquement la pile "2". A trois joueurs, on utilise en plus la pile "3". A quatre joueurs, toutes les tuiles "île" sont utilisées.

Chaque pile est mélangée indépendamment. Les tuiles sont ensuite placées, faces cachées, sur les emplacements du plateau marqués du même nombre d'îles.

Quelques tuiles ne pourront pas être placées. Elles forment une pile de réserve, face cachée, à côté du plateau (les joueurs ne peuvent pas les regarder auparavant). Ensuite, chaque joueur choisit une couleur et prend 4 blasons, 2 bateaux et 7 habitants de la couleur correspondante.



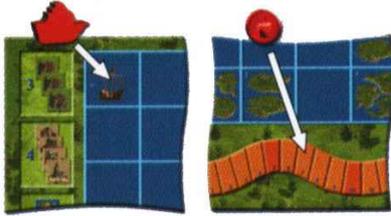


pionnier/colon

citoyen/marchand

Les tuiles "habitant" sont recto/verso et montrent la combinaison pionnier/colon ou citoyen/marchand

Chaque joueur reçoit une île principale et la pose devant lui. Il y place 1 pionnier et 1 colon sur les 2 cases bordées de rouge.



Chaque joueur place l'un de ses navires sur la case départ du plateau. Chacun pose le plus petit de ses blasons sur la case 7 de la piste "or" du plateau. La fortune de départ de tous les joueurs est donc de 7 pièces d'or.



Les tuiles "bâtiment public" sont représentés sur fond marron. A deux joueurs, les tuiles avec un "3" ou un "4" au verso sont retirées du jeu. A trois joueurs, seules les tuiles avec un "4" sont retirées du jeu. A 4 joueurs, toutes les tuiles sont utilisées. Les tuiles sont placées, face visible, à côté du plateau de telle manière qu'elles soient bien en vue de tous.



Les cartes 'marchandise' sont triées par type et placées, faces visibles, en piles individuelles à côté du plateau. Chaque joueur reçoit une carte "bois" et une carte "pierre" comme capital de départ.



pierre

bois

outil

tissu

épice

tabac

Aperçu du jeu

Chaque joueur dispose sur son île de différents lieux de production qui fournissent du bois, de la pierre, des outils ou du tissu (déterminé par un jet de dé au début de chaque tour). A l'aide de ces marchandises, chaque joueur pourra construire des navires, placer de nouveaux pionniers dans son île ou encore faire en sorte que ses pionniers deviennent des colons. Pour jouer avec succès à Anno 1503, il convient de faire évoluer ses colons afin qu'ils deviennent des citoyens, voire des marchands. Pour arriver à vos fins, épices et tabac seront nécessaires. Malheureusement, ces matières premières ne sont pas disponibles sur votre île mais dans les petites îles voisines (celles représentées sur le plateau de jeu). Ainsi, il faudra construire des bateaux afin de prendre possession des îles les plus lucratives. Pour gagner la partie, vous devez remplir 3 des 5 objectifs possibles. Par exemple, avoir 3 marchands, amasser un trésor de 30 pièces d'or ou encore construire 4 bâtiments publics.

Déroulement du jeu

Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence. A son tour, un joueur doit exécuter les actions suivantes :

- 1 • Lancer le dé de production pour tous les joueurs
- 2a • Placement et développement
- 2b • Vendre et/ou acheter des marchandises
- 3 • Déplacer les navires et découvrir des îles.

Les actions 2a et 2b peuvent être jouées dans n'importe quel ordre. Vous pouvez - par exemple - acheter une marchandise, placer un bateau, puis vendre une marchandise.

Note : A la fin de son tour (et uniquement à la fin!), un joueur ne peut avoir plus de 5 cartes "marchandise" en main. S'il en possède plus, il devra se défausser des cartes excédentaires de son choix.

Une fois qu'un joueur a fini son tour, c'est au joueur sur sa gauche de jouer.

Les actions en détail

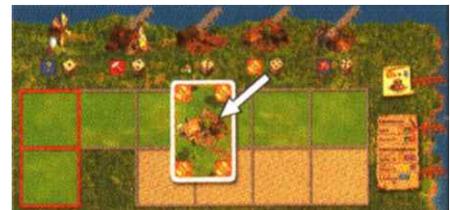
1 • Lancer le dé de "production" pour tous les joueurs

Le joueur actif lance le dé. Chacun regarde alors sur son île principale quelle marchandise est associée au chiffre obtenu et prend la carte correspondante, dans les piles à côté du plateau. Si le jet de dé renvoie à un point d'interrogation, le joueur peut choisir la marchandise de son choix, y compris du tabac ou des épices. Si le résultat du dé est "6", les joueurs ne reçoivent aucune marchandise. A la place, un événement a lieu (voir plus bas).

Exemple :

Un "4" est obtenu au dé. Le joueur prend 1 carte tissu.

Si le dé avait affiché "1", le joueur aurait pu prendre la marchandise de son choix.



2a. Placement et développement

Placer un bateau

Un joueur qui souhaite construire un bateau doit payer un tissu, un bois et un outil (il se défausse des cartes correspondantes). Il place ensuite son navire sur la case départ du plateau de jeu.

Placer un pionnier

Un joueur qui souhaite placer un pionnier sur son île principale doit payer un bois et un outil. Il place alors l'un de ses pionniers sur la case verte (inoccupée) adjacente au dernier habitant placé.



Faire évoluer les habitants

Certains habitants (colons, citoyens, marchands) ne peuvent pas être placés directement sur l'île. Ils n'apparaissent que s'ils bénéficient d'une phase "développement". Un pionnier devient un colon en payant 1 tissu et 2 pierres (la tuile "pionnier" est retournée, affichant maintenant un "colon"). Un colon devient un citoyen en payant 2 épices et 1 pierre (la tuile "colon" retourne dans la réserve du joueur et elle est remplacée par une tuile "citoyen"). Un citoyen devient un marchand en payant 2 tabacs et 1 épice (la tuile "citoyen" est retournée du côté "marchand").

Exemple :

Un joueur fait évoluer un colon en citoyen. Il se défausse de 2 épices et d'une pierre, remet sa tuile "colon" dans sa réserve, et la remplace par une tuile "citoyen".



Note : Tout joueur qui possède sur son île une combinaison de 4 pionniers et/ou colons ne peut plus placer de pionniers supplémentaires
 Il faudra d'abord qu'un de ses colons devienne un citoyen, ce qui lui permettra de remettre dans sa réserve une tuile pionnier/colon. Il pourra alors placer un nouveau pionnier en payant un bois et un outil.



Vue d'ensemble des coûts

Les dépenses pour placer un bateau ou un pionnier, aussi bien que les dépenses de développement pour un colon, un citoyen, ou un marchand sont affichées sur l'île principale de chaque joueur. Ainsi, par exemple, il coûtera 1 tissu et 2 pierres pour qu'un pionnier devienne un colon.

2b. Vendez et/ou achetez des marchandises

Les marchandises dans Anno 1503 ont 2 utilités. D'abord, les marchandises sont nécessaires pour placer des pionniers et des bateaux, ou encore faire évoluer les habitants. Vous pouvez également obtenir de l'or en vendant des marchandises à vos habitants. Cet or pourra vous servir à acheter d'autres marchandises qui vous font désespérément défaut.

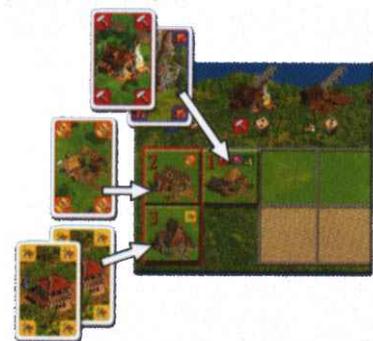
Note : L'achat, la vente, ou le commerce de marchandises entre joueurs est interdit.

Vendez des marchandises

Une fois par tour, un joueur peut vendre une marchandise à chaque habitant placé sur une case de son île principale. Le type de marchandise qui peut être vendu à un habitant est affiché sur sa tuile. Ainsi, vous pouvez vendre un outil, de la pierre ou du bois à un pionnier, du tissu à un colon, des épices à un citoyen et du tabac à un marchand. Le prix de vente correspond au chiffre marqué sur la tuile. Les marchandises vendues sont alors rendues et placées sur les piles appropriées, à côté du plateau. Le blason du joueur est déplacé en conséquence sur la piste d'or.

Exemple

Un joueur a besoin d'or et voudrait vendre à cet effet le maximum de ses marchandises. Au pionnier, il peut seulement vendre un outil ou de la pierre. Il vend la pierre. Ensuite, il vend son tissu au colon et l'un de ses deux épices au citoyen. Il obtient un total de 6 pièces d'or et avance son blason de 6 espaces sur la piste d'or.



Achetez matières premières

Deux fois par tour, un joueur peut acheter n'importe quelle carte de marchandises pour 6 pièces d'or. Par exemple, un joueur ayant besoin d'épice recule son blason de 6 espaces sur la piste d'or et prend ensuite une carte de la pile "épices". L'achat d'une marchandise n'est pas dépendante des habitants du joueur.

3. Déplacement des bateaux et découvertes des îles

les points d'action disponibles pour cette phase dépendent du nombre de joueurs : chaque bateau disposera de 2 points d'action à deux joueurs, 3 à trois joueurs et 4 à quatre joueurs

Règles de déplacement de bateau :

- Un bateau se déplace orthogonalement (jamais diagonalement) et seulement sur une case mer adjacente.
- Les bateaux ne peuvent pas être déplacés sur des îles.
- Chaque déplacement sur une case adjacente coûte un point d'action.
- Il peut y avoir plusieurs bateaux sur la même case.
- Si un joueur a deux bateaux en mer, chacun de ses bateaux bénéficie de la totalité des points d'action (ils ne sont pas répartis entre les 2).

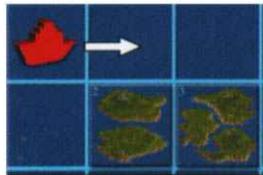
Découverte

Quand un joueur déplace son bateau à côté d'une tuile "île", il peut alors regarder la tuile discrètement, sans la divulguer aux autres joueurs. Découvrir une île (regarder la tuile) coûte un point d'action. Si le joueur n'est pas intéressé par la tuile, il peut la replacer, face cachée, sur sa case initiale. S'il a encore des points d'action, il peut continuer à déplacer son bateau ou découvrir d'autres îles. Cependant, s'il souhaite utiliser la tuile découverte, son exploration prend fin et le bateau retourne dans sa réserve.

Note : un bateau ne peut jamais s'arrêter ou traverser une case "île"(avec ou sans tuile)

Exemple :

Dans une partie à 3 joueurs, le joueur Rouge dispose de 3 points d'action pour son bateau.



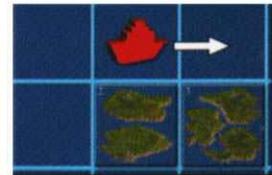
1er point d'action :

Il déplace le bateau à droite d'une case.



2ème point d'action :

Il découvre une île, mais décide de ne pas utiliser la tuile, qu'il replace, face cachée, sur sa case initiale



3ème point d'action :

Il déplace son bateau d'1 case supplémentaire sur la droite. Au tour suivant, il pourra découvrir l'île (3).

Utilisation des tuiles découvertes sur les îles

Il existe 3 types différents de tuiles à découvrir. La Succursale montre une marchandise, l'Accord Commercial affiche "-1" et le Trésor montre un coffre.



1 • Succursale

Pour utiliser une succursale, prenez-en possession et placez-la immédiatement au-dessus d'un pont en pierre gris disponible dans votre île principale.

Lorsque le jet de dé correspondant à un pont, vous pouvez soit prendre la marchandise disponible dans la succursale reliée à ce pont, soit prendre la marchandise initialement produite sur votre île.

Note : dans la mesure du possible, ne placez pas une succursale au dessus d'un lieu produisant la même marchandise.

Puisque votre île principale a seulement 4 ponts gris, vous ne pourrez disposer que de 4 succursales maximum. Si vous découvrez une 5e succursale, vous ne pourrez ni la prendre, ni l'échanger avec l'une de vos succursales.

2 • Accord Commercial

Les accords commerciaux sont placés à gauche d'un pont en bois brun disponible. Chaque accord commercial réduit le prix d'achat d'une marchandise d'une pièce d'or. Ainsi, un joueur qui a placé 3 accords commerciaux, peut acheter pendant son tour 1 ou 2 marchandises pour 3 pièces d'or chacune (au lieu de 1 pour 6 pièces d'or). Puisqu'il y a 3 ponts bruns, vous ne pourrez disposer que de 3 accords commerciaux maximum.

3 • Trésor

Si un joueur veut utiliser un trésor, il exécute immédiatement l'avantage montré sur la tuile. Selon la tuile, l'avantage permet de faire évoluer l'un de ses habitants vers le statut suivant (par ex. citoyen vers marchand) ou d'augmenter sa fortune de 12 pièces d'or. (voir aussi la vue d'ensemble à la dernière page). La tuile "trésor" est ensuite retirée du jeu.

Rappel : quand un joueur utilise un trésor, son bateau est retiré du plateau et placé dans sa réserve. Il en est de même pour toute autre tuile découverte sur une île et utilisée.

Exemple :

*Le joueur a une succursale d'épices et 2 accords commerciaux.
Le dé de production affiche "3" : il peut prendre 1 épice ou 1 bois.
Ses deux accords commerciaux lui permettent d'acheter ensuite une marchandise pour 4 pièces d'or au lieu de 6.*

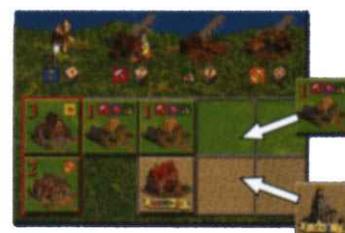


Les bâtiments publics

Dès la 4e case, chaque nouveau pionnier permet de construire gratuitement un bâtiment public et de le poser immédiatement au-dessous du pionnier nouvellement placé. Attention : deux bâtiments du même type ne peuvent pas être présents sur la même île. S'il n'y a plus de bâtiments publics disponibles, il n'est plus possible de placer de nouveaux pionniers. Les avantages liés à chaque bâtiment sont décrits dans la vue d'ensemble, à la dernière page.

Exemple :

Un joueur place un nouveau pionnier (son 5ème). Il choisit de construire une "Église" et la place au-dessous de son pionnier nouvellement placé. Il n'aurait pas pu choisir une deuxième école puisqu'il avait déjà une école en place.



Les événements

Si un joueur obtient un "6" avec le dé, il n'y a aucune production ce tour-ci. Au lieu de cela, le joueur lance à nouveau le dé pour déterminer un événement :

Pirate (1 ou 2)

Chaque joueur doit payer un or pour chaque tuile découverte sur une île et placée dans son île principale. Si un joueur n'a pas assez d'or pour payer le pirate, il doit enlever une succursale ou un accord commercial de son choix : il ne doit alors rien payer. Si votre fortune le permet, vous êtes obligé de vous acquitter de votre dette et ne pouvez-pas, à la place, vous défausser d'une succursale ou d'un accord commercial. Dans le cas où une tuile a été retirée d'une île principale, elle doit être mélangée avec les autres tuiles "île" formant la pile de réserve. Ensuite, la tuile supérieure de cette pile est placée face cachée sur une case "île" libre du plateau de jeu (la plus éloignée possible de la case de départ). Le nombre d'îles affiché sur la case n'a ici plus d'importance.

Feu (3 ou 4)

Chaque joueur doit payer 1 or pour chaque habitant de son île principale (sauf ceux placés sur les cases entièrement bordées de rouge). Si un joueur n'a pas assez d'or pour payer, il doit enlever l'habitant qu'il a placé en dernier (le type d'habitant n'est pas pris en compte) Quand un joueur est obligé d'enlever un habitant, il ne doit alors rien payer. Si votre fortune le permet, vous êtes obligé de vous acquitter de votre dette et ne pouvez-pas, à la place, vous défausser d'une tuile "habitant"

Si l'habitant retiré de l'île était associé à un bâtiment public, celui-ci est également retiré de l'île et mélangez dans la pile de réserve

Age d'or(5 ou 6)

Chaque joueur peut prendre n'importe quelle marchandise de la réserve commune.

exemple :

*Le joueur possède 3 tuiles "île" et 2 habitants à l'extérieur du secteur rouge.
Un événement "Pirates" lui coûtera 3 pièces d'or
Un événement "feu" lui coûtera 2 pièces d'or.*



Points de victoire



Sur le bord gauche du plateau, 5 cases montrent les objectifs à atteindre pour gagner des points de victoire.

Chaque fois qu'un joueur a au moins 30 pièces d'or, 4 succursales, 3 accords commerciaux, 4 constructions publiques, ou 3 marchands, il pose l'un de ses blasons sur la case correspondante, signifiant ainsi qu'il a atteint cet objectif et obtenu un point de victoire.

Note : Les points de victoire peuvent être perdus pendant le jeu. Par exemple, si un joueur a, par la suite, moins de 30 pièces d'or ou s'il perd une succursale, un accord commercial, ou un bâtiment public (suite à un événement), il perd aussitôt le point de victoire correspondant.

Les bâtiments publics, les succursales et les accords commerciaux ne sont pas en nombre suffisant pour permettre à tous les joueurs de réaliser tous les points de victoire associés. Seuls les points de victoire pour 30 pièces d'or et 3 marchands peuvent être obtenus par tous les joueurs.

Fin du jeu

Quand un joueur, pendant son tour, obtient son troisième point de victoire, la partie se termine immédiatement et il est déclaré vainqueur

Vue d'ensemble des bâtiments publics



Grande Succursale : Une fois pendant son tour, le joueur peut piocher une carte de marchandises au hasard de la main d'un autre joueur. Il doit alors payer 2 pièces d'or à ce joueur.



Brigade de pompiers : Quand l'événement "Feu" arrive, les habitants de ce joueur sont protégés. Il ne paye pas d'or.



Forge : Quand l'événement " Pirates" arrive, les tuiles "île" de ce joueur sont protégées. Il ne paye pas d'or.



Église : Quand l'événement "âge d'or" arrive, ce joueur obtient deux marchandises de son choix au lieu d'une.



École : Chaque fois que ce joueur vend à un de ses pionniers un outil, un bois, ou une pierre, il obtient 2 pièces d'or (au lieu de 1 pièce).



Maison de Bain : Chaque fois que ce joueur vend à un de ses marchands un tabac, il obtient 6 pièces d'or (au lieu de 4).



Restaurant : Chaque fois que ce joueur vend un tissu à un de ses colons ou une épice à un de ses citoyens, il obtient 4 or (au lieu deux pièces d'or pour le tissu ou 3 pour l'épice).



Chantier naval : Ce joueur double les points d'action normalement disponibles pour chacun de ses bateaux.

Traduction par Vil Coyote - novembre 2003*

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>

** cette traduction a bénéficié d'une correction le 8/12/03 (paragraphe "vendez des marchandises")*