

MÉDITERRANÉE

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu ([voir photo en fin de page](#))

4 Fiches de jeu individuelle ([voir annexe 1](#))

1 dé à six faces

28 galères miniatures



105 pions marchandises



15 pions de chaque couleur:

Orange pour les pierres précieuses,
Jaune pour l'or, gris pour le fer, rouge pour le vin,
marron pour le bois, vert pour les épices,
noir pour le tissu

176 pions Marins



Ces pions sont placés sur les galères ou en garnison pour la défense des ports

20 pions château



Ils servent à indiquer qu'un port est fortifié

112 drapeaux



Génois

Turc

Espagnol

Vénitien

28 pour chaque civilisation

28 socles de drapeau



Ces socles avec leur drapeau servent à indiquer les ports contrôlés par chacun des joueurs.

4 pions représentant chacun une des puissances maritimes



Ces pions en carton servent pour la désignation du tour de l'ordre des joueurs à chaque tour de jeu

1 pion Tour de jeu



101 pièces de monnaie en carton



20 de 1000 ducats 30 de 500 ducats 51 de 100 ducats

REGLE DU JEU:

PREAMBULE:

Lorsque vous ouvrez pour la première fois la boîte de jeu il vous faudra détacher les pions plastiques de leur cadre et coller les drapeaux autocollants sur les mâts.

DEROULEMENT GENERAL DE LA PARTIE:

La partie se déroule en 8 tours s'il y a 4 joueurs, en 10 tours s'il y a 3 joueurs et en 12 tours s'il y a 2 joueurs. Chaque joueur représente l'une des puissances maritimes de l'époque: les Vénitiens, les Génois, les Espagnols ou les Turcs.

Au début de chaque tour, les joueurs misent de l'argent pour savoir qui joue en premier, en second, etc. L'unité de monnaie dans Méditerranée est le ducat. Les pièces de 1 000 ducats sont couleur or, les pièces de 500 sont couleur argent et les pièces de 100 sont couleur bronze.

Au cours d'un tour de jeu, les joueurs vont tour à tour construire de nouvelles galères ou des fortifications, acheter des marchandises et enrôler des marins. Les marchandises sont placées à bord des galères. Les pions Marins sont placés soit à bord des galères, soit en défense dans les ports. Il ne peut jamais y avoir plus de 5 pions Marchandises et Marins à bord d'une galère. Le nombre de pions Marins à bord d'une galère indique le nombre maximum de cases mer que la galère peut parcourir en un tour.

Les galères sont ensuite déplacées sur la carte de la Méditerranée. Dans le cas où des galères de différents joueurs se retrouvent sur la même case, il peut y avoir des combats mais ce n'est pas obligatoire. Au début de la partie, tous les ports sont neutres à l'exception des capitales. Par la suite, les joueurs vont s'emparer progressivement de la plupart des ports. Les ports qui passent sous le contrôle d'un joueur sont indiqués par un drapeau de sa nationalité.

Après le déplacement des galères et les combats éventuels, chaque joueur vend les marchandises à bord des galères qu'il a dans les ports. Chacun reçoit aussi 300 ducats du Grand Trésorier de son pays. Le pion Tour de jeu est avancé d'une case et un nouveau tour de jeu commence.

BUT DU JEU:

Le Joueur le plus prospère à la fin du 8ème, 10ème ou 12ème tour de jeu (suivant qu'il y ait 4, 3 ou 2 joueurs), gagne la partie. La prospérité de chaque joueur tient compte de l'argent qu'il a dans ses coffres à la fin de la partie, mais aussi du nombre de ports qu'il contrôle et de leur importance économique. Le calcul exact des points de prospérité est expliqué à la [fin des règles](#).

POSITIONS DE DEPART:

A deux joueurs, deux options sont possibles : l'un prend les Vénitiens et l'autre les Génois (option historique), ou bien l'un prend les Espagnols et l'autre les Turcs.

A trois joueurs, le premier prend les Vénitiens, le second les Génois et le troisième les Espagnols.

A quatre joueurs, chaque joueur représente l'une des puissances maritimes: Vénitiens, Génois, Espagnols et Turcs.

Avant de commencer à jouer, chacun reçoit 2 galères, 10 pions Marins et 2 000 ducats. Les deux galères reçoivent un drapeau de leur nationalité et sont placées sur la case mer correspondant à leur capitale. Les pions Marins sont répartis au choix du joueur sur les galères et sur la capitale pour en assurer la défense (voir schéma).



Le pion Tour de jeu est placé sur la case 1. Chaque joueur reçoit quelques drapeaux de sa nationalité qui lui serviront quand il construira de nouvelles galères ou qu'il prendra le contrôle de ports. Un joueur est nommé Grand Chancelier pour la durée de la partie: il devra distribuer aux joueurs les ducats, ainsi que les pions galères, Marins et Marchandises quand ils en ont besoin.

DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu est composé de 6 phases distinctes qui se déroulent toujours dans le même ordre :

Phase 1: Pion Tour de jeu et enchères pour l'ordre des joueurs

Phase 2: Achat de marchandises, constructions, enrôlement de marins et transfert de pions

Phase 3: Déplacement des galères

Phase 4: Combats

Phase 5: Prise de contrôle des ports

Phase 6: Vente des marchandises et revenus

A la phase 1 de chaque nouveau tour, les joueurs misent pour déterminer l'ordre dans lequel ils vont jouer. Cet ordre est en suite appliqué à toutes les phases du tour. Chaque phase fait donc intervenir les joueurs un par un dans un ordre bien précis. Pour pouvoir passer à la phase suivante, il faut d'abord que tous les joueurs aient terminé la phase en cours. Une fois la phase 6 terminée, un autre tour de jeu commence et l'on détermine à nouveau l'ordre dans lequel les joueurs vont effectuer chacune des phases.

Phase 1 : pion Tour de jeu et enchère pour l'ordre des joueurs

A chaque nouveau tour de jeu, le pion Tour est avancé d'une case. Puis, chaque joueur mise en secret une somme d'argent qu'il cache dans sa main. Une fois que tout le monde a misé, chacun ouvre sa main. Celui qui a misé la plus grosse somme choisit s'il joue en premier, en second, en troisième ou en dernier et place le pion avec son drapeau sur la case correspondante: I, II, III ou IV (1, 2, 3 ou 4 en chiffres romains). Les autres joueurs font de même en respectant l'importance de la mise. En cas d'égalité, les joueurs se départagent au dé (le chiffre le plus élevé gagne). Une fois que ces joueurs ont choisi leur place dans le tour, les joueurs qui n'ont rien misé lancent le dé pour s'attribuer les places qui restent: celui qui fait le chiffre le plus élevé Joue avant. Toutes les sommes miseses sont données au Grand Chancelier.

Exemple: Le Vénitien mise 300 ducats, le Turc 500 ducats, le Génois et l'Espagnol ne misent rien. Le Turc, qui a misé la plus grosse somme, choisit de jouer en dernier et place son pion sur le chiffre "IV". Le Vénitien choisit de jouer en premier et place son pion sur le chiffre "I". Le Génois et l'Espagnol lancent chacun le dé: le premier fait un 6 et le second fait un 2. Le Génois jouera donc en deuxième et l'Espagnol en troisième. Ils placent respectivement leur pion sur les cases "II" et "III".

Il est important de noter que l'ordre de jeu va être appliqué à chacune des phases du tour. Autrement dit, celui qui est premier dans l'ordre du tour va acheter des marchandises en premier, va déplacer ses galères en premier et va éventuellement combattre en premier.

Phase 2 : achat de marchandises, constructions, enrôlement de marins & transfert de pions

Chaque joueur peut effectuer ces différentes opérations dans l'ordre qu'il désire et autant de fois qu'il le juge nécessaire... tant qu'il a de l'argent à dépenser. Par exemple, il peut commencer par acheter des marchandises, puis construire une galère, transférer quelques pions, acheter à nouveau des marchandises, puis enrôler des marins et transférer encore des pions, et finir par la construction de fortifications.

Achat de marchandises:

1. Principe général

Chaque joueur peut acheter un ou plusieurs pions Marchandises dans chacun des ports où se trouve l'une de ses galères. Dans chaque port, il ne peut acheter que la marchandise correspondant à la couleur qui figure dans le rond du port. Le code de couleur est le suivant :

Orange: Pierres précieuses

Jaune: Or

Vert: Epices

Rouge: Vin

Noir: Tissus

Gris: Fer

Marron: Bois

Il n'a pas besoin de contrôler le port pour pouvoir acheter. Un joueur ne peut jamais interdire à un autre joueur d'effectuer des achats ou des ventes dans un comptoir qu'il contrôle.

Une galère est considérée présente dans un port lorsqu'elle se trouve sur, la case mer au bord de laquelle se trouve le port.

Il est également possible de se vendre des marchandises entre joueurs ayant chacun au moins une galère dans une même case mer (voir règles particulières).

2. Prix d'achat des marchandises dans un port

Le prix d'achat des marchandises varie suivant que le port est neutre, qu'il est contrôlé par le joueur qui achète ou par un autre joueur.

Si le port est neutre ou qu'il appartient au joueur qui achète, le prix de chaque pion marchandise est de 100 ducats. Cet argent est remis au Grand Chancelier.

Si le port est contrôlé par un autre joueur, deux situations peuvent se présenter :

- Le joueur n'a pas le monopole de la marchandise en question: il peut fixer le prix entre 100 et 300 ducats. Le joueur qui achète peut soit accepter le prix proposé, soit faire une contre-proposition. Le joueur qui vend a alors la possibilité d'accepter la contre-proposition de l'acheteur ou de la refuser. En cas de refus de la contre-proposition, l'acheteur peut décider de ne pas acheter ou d'accepter la première proposition faite par le vendeur. Pour éviter que le jeu ne dure trop longtemps, nous conseillons aux joueurs de se limiter à cet échange: proposition, achat ou contre-proposition, achat final ou refus d'achat.

- Le joueur a le monopole de la marchandise en question. Pour cela il doit contrôler tous les ports qui produisent cette marchandise. Il y a un port unique pour les pierres précieuses, deux ports pour l'or et les épices, 4 ports pour le vin, le tissu et le fer, 6 ports pour le bois. Un joueur qui a le monopole peut fixer le prix de la marchandise entre 100 et 1 000 ducats. La procédure est la même que celle décrite plus haut.

Dès que la transaction a lieu, l'acheteur remet l'argent au vendeur et reçoit le pion Marchandise correspondant qu'il place immédiatement sur l'une de ses galères présentes sur la case du port. Un joueur peut acheter autant de pions Marchandises qu'il veut à condition de les placer tous sur des galères présentes dans la case. Rappelons qu'il doit y avoir au moins un pion Marin par galère. Il n'est donc pas possible de placer plus de 4 pions Marchandises par galère.

Si une marchandise n'est plus disponible dans la boîte, il n'est plus possible d'en acheter, à moins qu'un joueur en possède encore sur l'une de ses galères, auquel cas il peut les vendre à un autre joueur ayant une galère dans la même case (voir Règles particulières).

Constructions:

Pour augmenter sa flotte et renforcer sa défense de ses comptoirs, chaque joueur a la possibilité de construire des galères et des fortifications dans les ports qu'il contrôle. A chaque tour, il ne peut procéder qu'à une seule construction dans chaque port, mais il peut construire dans plusieurs ports en même temps. Chaque construction coûte 500 ducats qui sont payés au Grand Chancelier. La construction des galères et des fortifications est soumise à certaines conditions expliquées ci-dessous.

Construction de galères

La construction de nouvelles galères permet aux joueurs d'augmenter leurs revenus par un commerce plus actif. Elle leur permet également de renforcer la puissance de leur flotte en cas de combat. Pour pouvoir construire une galère, le port concerné doit produire ou avoir dans son entrepôt du bois et du fer.

Exemples: pour pouvoir construire à Tunis ou Alexandria, l'entrepôt de la ville doit contenir un pion bois et un pion fer. Pour construire à Modon, il suffit qu'il y ait un pion fer dans l'entrepôt puisque Modon produit déjà du bois.

Dès que les 500 ducats sont payés au Grand Chancelier, la nouvelle galère est posée sur la case mer correspondant au port en question. Son propriétaire doit y placer au moins un pion marin, enrôlé ou transféré depuis les pions en garnison dans le port. La galère peut recevoir immédiatement des marchandises que le joueur achète ou qu'il transfère depuis une autre galère présente sur la même case.

Construction de fortifications

Construire des fortifications dans un port augmente sa capacité de défense en cas d'attaque (voir Combats/Attaque d'un port). Pour pouvoir construire des fortifications, le port concerné doit produire ou avoir dans son entrepôt du bois et de l'or.

Exemples: pour pouvoir construire en Sicile ou à Istanbul, l'entrepôt de la ville doit contenir un pion bois et un pion or. Pour construire à Tunis, il suffit qu'il y ait un pion bois dans l'entrepôt puisque Tunis produit déjà de l'or.

Dès que les 500 ducats sont payés au Grand Chancelier, un pion château est placé à côté de l'entrepôt du port concerné.

Enrôlement de marins

Pour renforcer l'équipage d'une galère ou la garnison d'un port, les joueurs peuvent enrôler des marins dans les ports qu'ils contrôlent. Ce recrutement est toutefois lié à l'activité économique du port: plus le commerce est dynamique, plus il y a de marins disponibles. Le nombre de marins qu'il est ainsi possible d'enrôler à chaque tour dans un port est égal au nombre de marchandises présentes dans son entrepôt au moment de l'opération.

Exemple: Smyrna a trois pions Marchandises dans son entrepôt. Le joueur qui contrôle la ville peut donc y enrôler un, deux ou

trois pions Marins.

Pour chaque pion marin enrôlé, un joueur doit remettre 100 ducats au Grand Chancelier. Les marins peuvent être placés au choix sur le port concerné, ou sur l'une des galères du joueur présentes sur la case mer correspondante. Quand ils viennent renforcer la garnison du port, les pions sont placés sur la terre ferme, à côté de l'entrepôt.

Transfert de pions

Chaque joueur peut réorganiser l'ensemble des pions Marins et Marchandises qu'il a sur une même case. Il peut transférer librement des pions Marchandises d'une galère à l'autre. De la même façon, il peut transférer des pions Marins d'une galère à l'autre, mais également du port (s'il y en a un) à l'une de ses galères ou le contraire. Il n'y a que deux règles à respecter impérativement lors des transferts :

- Il ne doit jamais y avoir plus de 5 pions Marins et Marchandises sur une même galère.

- Il doit y avoir toujours au moins un pion Marins par galère. Dans le cas contraire, la galère coule avec tous les pions Marchandises éventuellement à bord.

Du moment que ces deux règles sont respectées, il n'y a aucune limite au nombre de transferts qu'un joueur peut effectuer dans une même case.

Lorsque tous les joueurs ont effectué la phase 2, on passe à la phase suivante.

Phase 3 : déplacement des galères

Chaque joueur peut déplacer chacune de ses galères d'un nombre de cases égal ou inférieur au nombre de pions Marins présents sur la galère. Ainsi, une galère avec quatre pions Marins à bord peut se déplacer d'une à quatre cases, au choix du joueur.

Le déplacement n'est jamais obligatoire. Il est donc possible de laisser des galères plusieurs tours sur une même case. On considère qu'elles sont ancrées au large du port ou encore qu'elles naviguent dans la zone.

Présence de galères appartenant à d'autres joueurs

Une galère peut toujours quitter ou pénétrer dans une case quelles que soient les galères qui s'y trouvent. Par contre, une galère ne peut pas traverser une case sur laquelle se trouve la galère d'un autre joueur sans l'accord de ce dernier. Au cas où plusieurs joueurs ont des galères sur cette case, il est nécessaire d'obtenir l'accord de tous les joueurs concernés. Sans cet accord, la galère terminera nécessairement son déplacement dans la case en question, perdant ainsi les points de déplacement qui lui restent. Ce n'est que le tour suivant qu'elle pourra quitter la case sans problèmes.

Exemple de déplacement

Avec trois pions Marins à bord, le joueur turc peut déplacer sa galère de trois cases. Il peut quitter la case 1 sans l'autorisation du joueur génois car il s'agit de sa case de départ. De même, il peut pénétrer librement sur la case 3. Mais s'il veut poursuivre sa route jusqu'à la case 4, il doit obtenir l'autorisation du joueur espagnol. Si celui-ci refuse, le joueur turc doit rester sur la case 3 ce tour-ci.



Autorisation de passage

Quelles que soient les négociations et promesses préalables, l'accord ou le refus de passage définitif n'est donné que lorsque la galère se trouve effectivement sur la case en question. En cas de refus de passage, la galère est bloquée jusqu'à la fin du tour sur cette case, sans possibilité de retour en arrière. Si le droit de passage est accordé, la galère continue son déplacement et peut se rendre sur n'importe quelle case, quelles que soient les promesses faites entre les joueurs.

Autrement dit, un joueur n'est pas obligé de dévoiler s'il accorde ou non le passage à une galère avant qu'elle n'ait pénétré sur la case. Mais une fois donné son accord, un joueur ne peut pas revenir sur sa décision même s'il constate que la galère part dans une direction différente de celle annoncée.

Dès qu'un joueur a fini de déplacer ses galères, le joueur suivant déplace les siennes. Lorsque tous les joueurs ont effectué leurs déplacements, on passe à la phase 4.

Phase 4 : combats

Dans ce jeu, il existe deux formes de combats : les combats entre galères et les attaques de port. Il est important de noter que le combat n'est jamais obligatoire. La décision en revient à chaque joueur, dans l'ordre du tour de jeu.

Combats entre galères

Quand deux joueurs ont des galères sur une même case, le joueur dont c'est le tour peut décider d'attaquer avec l'une des galères qu'il a sur la case en question. Il désigne alors la galère avec laquelle il attaque ainsi que la galère prise pour cible, laquelle doit évidemment se trouver sur la même case.

Chaque joueur lance ensuite le dé et ajoute au résultat obtenu le nombre de pions Marins qu'il a à bord de sa galère. Chacun divise le total par 3 en arrondissant si nécessaire au chiffre inférieur pour obtenir le nombre de pions Marins éliminés chez son adversaire. Les pions éliminés sont retirés simultanément des deux galères concernées.

Le joueur dont c'est le tour peut renouveler autant de fois qu'il veut ses attaques avec la même galère ou avec une autre qu'il a dans la même case. De la même façon, à chaque attaque, il peut choisir la même cible ou une cible différente. Les pertes subies sont toujours appliquées aux seules galères concernées par le combat. Les pertes d'un joueur ne peuvent en aucun cas être réparties entre plusieurs galères.

Si une galère perd son dernier pion Marins suite à un combat, le joueur vainqueur peut décider soit de la couler, soit de s'en emparer. S'il décide de la couler, la galère est immédiatement retirée du plateau de jeu. S'il décide de s'en emparer, il doit transférer à son bord un ou plusieurs pions Marins de la galère victorieuse et uniquement de celle-ci. Un joueur peut décider même de transférer tous ses pions Marins sur la galère vaincue mais il doit dans ce cas couler sa propre galère.

Dans tous les cas de figure, les pions Marchandises présents sur les deux navires peuvent être répartis au choix du joueur, en respectant toutefois la limite de cinq pions Marins et Marchandises par galère.

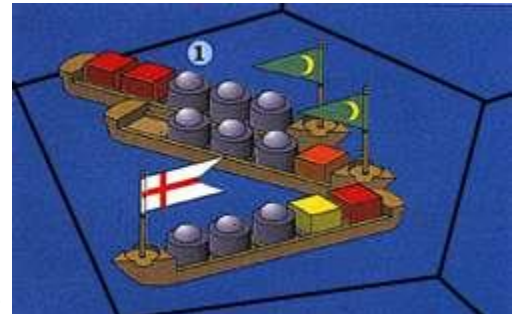
N.B. Un joueur ne peut pas éliminer volontairement l'un de ses pions Marins pour laisser la place à un pion Marchandises.

Quand un joueur s'empare d'une galère, il retire le drapeau de son adversaire et met le sien à la place: la galère fait désormais partie de sa flotte.

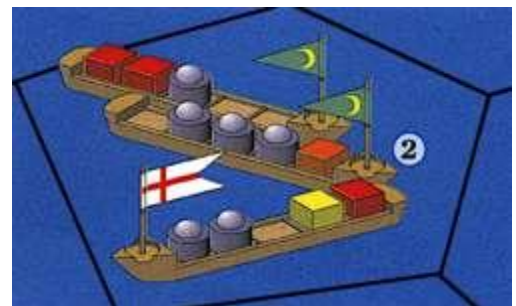
Il est important de noter qu'un joueur peut décider d'arrêter ses attaques quand il veut.

Exemple de combat entre galères

Le joueur turc attaque le joueur génois avec la galère N° 1. Il obtient 2 au dé et enlève donc un pion marin au joueur génois (2 + 3 marins, le tout divisé par 3 et arrondi au nombre inférieur). Le joueur génois réplique simultanément et obtient 3 au dé. Il enlève donc deux pions au joueur turc (3 + 3 marins, le tout divisé par 3).



Le joueur turc décide de lancer une seconde attaque, mais cette fois-ci avec la galère N° 2. Il obtient 4 au dé. Avec ses trois marins, il totalise 7 points, ce qui divisé par 3 et arrondi au chiffre inférieur lui permet d'éliminer les deux pions qui restent au joueur génois. Celui-ci a droit cependant à un tir de riposte car les combats sont simultanés. Il fait 3 au dé, ce qui additionné à ses 2 soldats puis divisé par 3 ne lui permet d'éliminer qu'un pion de la galère du joueur turc. Le combat est terminé. Le joueur turc peut transférer l'un des pions Marins de sa galère N° 2 sur la galère génoise et remplacer le drapeau génois par le drapeau turc. S'il ne veut pas s'emparer du bateau génois, il peut récupérer les pions Marchandises or et vin sur sa propre galère, puis couler la galère génoise qui est retirée du plateau de jeu.



Attaque d'un port

A son tour de jeu, si un joueur a une ou plusieurs galères sur la même case qu'un port contrôlé par un autre joueur, il peut décider de l'attaquer. Il désigne alors la galère avec laquelle il attaque et les deux joueurs concernés lancent chacun le dé. Le résultat du combat s'obtient exactement comme pour un combat entre deux galères: l'un additionne au chiffre du dé le nombre de marins qu'il a à bord de sa galère, l'autre le nombre de pions Marins en garnison dans le port. En divisant le total par 3, chacun obtient les pertes qu'il inflige à l'autre (on arrondit toujours au chiffre inférieur). Toutefois, si le port est fortifié (pion fortifications à côté du port), le joueur qui attaque le port divise le total obtenu par 4 et non par 3. Cela traduit la meilleure protection qu'offrent les murailles de la ville.

Exemple: une galère vénitienne avec 5 pions Marins attaque le port de Smyrna défendu par 4 pions turcs. Le joueur vénitien fait un 4 au dé, le joueur turc obtient un 6. Résultats du combat si le port n'est pas fortifié :

total vénitien: $5 + 4 = 9$, divisé par 3 = 3. Trois pions turcs sont éliminés de la garnison.

total turc: $4 + 6 = 10$, divisé par 3 = 3,33, que l'on arrondit à 3. Trois pions vénitiens sont éliminés de la galère.

Si le port est fortifié, le joueur turc perd moins de pions: total vénitien = 9, divisé par 4 = 2,25, que l'on arrondit à 2. Deux pions turcs sont éliminés de la garnison, au lieu de trois précédemment. Le joueur vénitien perd autant de pions.

Toutes les règles de combat entre galères s'appliquent ici aussi, à trois exceptions près:

1. La garnison d'un port ne peut jamais attaquer une galère. Elle ne peut que se défendre si une galère l'attaque.

2. Si, après une ou plusieurs attaques, un joueur réussit à éliminer tous les pions de la garnison d'un port, il ne peut pas occuper immédiatement la ville avec l'un des pions Marins de la galère victorieuse. Il doit attendre la phase suivante du tour de jeu (voir phase 5: Prise de contrôle d'un port). D'autres joueurs peuvent, en effet, avoir des galères sur la même case, y compris le joueur à qui appartient le port. Si ces joueurs n'ont pas encore effectués leurs combats, ils peuvent très bien décider d'attaquer la galère victorieuse quand vient leur tour de jouer.

3. Si la garnison du port l'emporte et réussit à éliminer tous les pions Marins de la galère attaquante, le joueur qui contrôle le port ne peut pas s'emparer de la galère. Celle-ci coule automatiquement. Le pion galère est retiré du plateau de jeu ainsi que les pions Marchandises éventuellement à bord.

N.B. Les fortifications et les marchandises présentes dans l'entrepôt ne sont pas affectées lors de l'attaque d'un port. Lorsque tous les joueurs ont effectué leurs combats, on passe à la phase 5.

Phase 5 : prise de contrôle d'un port

Lorsque tous les combats sont terminés, chaque joueur, en respectant l'ordre du tour de jeu, peut débarquer des pions Marins sur les ports sans garnison. Ces ports sont sans pions pour les défendre soit parce que ce sont des ports neutres, soit parce que leur garnison a été éliminée au cours de combats. Bien entendu, le ou les pions qui débarquent doivent se trouver au départ sur des galères présentes sur la même case que le port.

Quand un joueur débarque un pion Marins sur un port, il en prend immédiatement le contrôle. Il place alors un drapeau de sa nationalité sur le port en question, après avoir retiré éventuellement le drapeau du joueur qui le contrôlait avant.

Cas particulier: un joueur peut débarquer le dernier pion Marins qui lui reste à bord d'une galère, mais dans ce cas la galère coule avec tous les pions Marchandises se trouvant à bord.

Lorsque tous les joueurs ont effectués leurs débarquements, on passe à la phase 6.

Phase 6 : vente des marchandises et revenus

Vente de marchandises

En respectant l'ordre du tour de jeu, chaque joueur peut vendre les pions Marchandises qu'il a à bord de galères se trouvant sur la même case qu'un port. Que le port soit neutre, contrôlé par le joueur qui vend la marchandise ou bien contrôlé par un autre joueur, la vente peut toujours avoir lieu. Par contre, pour pouvoir vendre une marchandise, il faut que cette dernière ne soit ni produite par le port en question, ni déjà présente dans son entrepôt.

Si ces deux conditions sont remplies, la vente a lieu et le pion Marchandises est placé sur la case de l'entrepôt comportant le plus petit chiffre encore disponible. Le joueur reçoit alors du Grand Chancelier une somme en ducats égale à cent fois le chiffre de la case concernée. Cette somme lui est versée même si le port lui appartient. Un joueur peut effectuer plusieurs ventes dans un même port du moment qu'il respecte les deux conditions énoncées plus haut.

La vente de marchandises n'est jamais obligatoire.

Exemple de vente de marchandises

C'est au tour du joueur génois de vendre ses marchandises. Il reçoit 300 ducats pour le pion épices et 400 ducats pour le pion fer. Il ne peut pas vendre d'or car le comptoir produit de l'or. Il ne peut pas vendre son pion vin car l'entrepôt en contient déjà. Au début du tour suivant, il pourra, après négociations, acheter un ou plusieurs pions or au joueur espagnol.



Ouverture de nouveaux marchés

A cette époque, certaines marchandises très rares pouvaient procurer d'énormes bénéfices. Aussi, quand un joueur vend une marchandise dans un port appartenant à un autre joueur, et que cette marchandise n'est présente dans aucun port contrôlé par cet autre joueur, il reçoit un bonus de 500 ducats. Pour qu'une marchandise ne soit pas présente dans un port, il faut qu'elle ne soit ni produite par le port, ni présente dans son entrepôt.

Ce bonus est porté à 1 000 ducats si la vente a lieu dans une capitale: Valencia, Genova, Venezia ou Istanbul. Le bonus vient s'ajouter à la somme que reçoit déjà le joueur pour la vente de la marchandise.

N.B. Le bonus n'est jamais applicable à ses propres ports ni à un port neutre. Les marchandises à bord des galères ne sont pas prises en compte.

Revenus

En plus des revenus qu'il tire de la vente de marchandises, chaque joueur reçoit à chaque tour 300 ducats du Grand Trésorier de sa capitale. L'argent est remis à chaque joueur par le Grand Chancelier. Attention! Si une capitale est prise par un autre joueur, les 300 ducats correspondants à la capitale en question ne sont plus attribués.

FIN DE PARTIE

Dès que la phase 6 du dernier tour de jeu est achevée, la partie s'arrête et l'on procède au décompte des points de prospérité de chaque joueur.

Les points de prospérité se calculent de la façon suivante :

- 10 points pour le contrôle de sa capitale
- 1 point par tranche de 500 ducats dans le trésor à la fin de la partie
- 1 point par port contrôlé mais dont l'entrepôt n'est pas plein
- 2 points par petit port contrôlé dont l'entrepôt est plein (entrepôt de 2 cases)
- 5 points par port moyen contrôlé dont l'entrepôt est plein (entrepôt de 4 cases)
- 10 points par capitale contrôlée dont l'entrepôt est plein (entrepôt de 6 cases). S'il s'agit de la capitale de départ du joueur, ces points viennent s'ajouter aux 10 points attribués pour son contrôle.

Chaque joueur additionne ses points de prospérité. Celui qui obtient le total le plus élevé gagne la partie.

REGLES PARTICULIERES

Ces règles touchent des points très particuliers du jeu et sont présentées sous forme de question-réponse.

Est-il possible d'échanger ou de se vendre des marchandises directement entre joueurs ?

Quand deux joueurs ont chacun au moins une galère dans la même case mer (sauf en pleine mer, autrement dit les 4 cases dans le jeu qui n'ont aucune portion de côte), ils peuvent se vendre des marchandises qu'ils ont sur ces galères. Le prix de vente et d'achat est entièrement libre mais la transaction doit se faire de la même façon qu'indiqué plus haut dans les règles: proposition, contre-proposition, refus ou achat.

Un joueur n'est jamais obligé de vendre une marchandise qu'il a sur l'une de ses galères.

Rappelons qu'à la fin de la transaction, il ne doit pas y avoir plus de 4 pions Marchandises par galère.

Est-il possible de se débarrasser de certains pions pour en acheter d'autres ?

Oui, un joueur peut décider de retirer certaines marchandises de l'une des ses galères pour faire de la place à de nouvelles marchandises (on considère qu'il vend en fait à bas prix une partie de la cargaison dans un port mineur). Ces marchandises sont remises dans la boîte. Le joueur ne reçoit aucun argent pour cette opération. Il est également possible de se défaire d'une partie des pions Marins à bord d'une galère à condition que la galère soit sur une case port et qu'il reste au moins un pion marin à bord. Si le port appartient au joueur en question, les pions Marins viennent tout simplement renforcer la garnison locale. Si le port appartient à un autre joueur, les pions Marins sont remis dans la boîte. Le joueur ne reçoit aucun dédommagement pour cette opération.

PLATEAU DE JEU (Taille réel 76 x 56 cm)



RESUME DES REGLES (recto de la fiche de jeu individuelle)

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 8 tours s'il y a 4 joueurs, en 10 tours s'il y a 3 joueurs et en 12 tours s'il y a 2 joueurs. Chaque tour de jeu se compose de 6 phases distinctes qui se déroulent toujours dans le même ordre:

Phase 1: Le pion Tour de jeu est avancé d'une case. Chaque joueur mise en secret une somme d'argent pour déterminer l'ordre du tour de jeu. Cet ordre sera le même pour chaque phase du tour.

Phase 2: Achat de marchandises, constructions, enrôlement de marins et transfert de pions (voir au dos de cette fiche).

Phase 3: Déplacement des galères

Phase 4: Combats

Phase 5: Prise de contrôle des ports

Phase 6: Vente de marchandises et revenus (voir au dos de cette

COMBATS

Important: le combat n'est jamais obligatoire.

Combats entre deux galères: quand deux joueurs ont des galères sur la même case, le joueur dont c'est le tour peut décider d'attaquer avec l'une de ses galères. 11 désigne la galère qui attaque et la galère prise pour cible.

Chaque joueur lance ensuite le dé et ajoute au résultat obtenu le nombre de pions Marins présents sur sa galère. Chacun divise le total par 3 (en arrondissant si nécessaire au chiffre inférieur) et obtient le nombre de pions éliminés chez son adversaire. Les pions éliminés sont retirés simultanément des deux galères concernées.

un joueur peut renouveler autant de fois qu'il veut ses attaques avec la même galère ou une autre contre la même galère ou une autre située sur la même case. A tout moment, il peut décider d'arrêter ses

fiche).

COMMENT GAGNER LA PARTIE ?

Le joueur le plus prospère à la fin du ~ tour de jeu gagne la partie. Chaque joueur calcule ses points de prospérité de la façon suivante :
-10 points pour) e contrôle de sa capitale
- 1 point par tranche de 500 ducats dans son trésor
- 1 point par port contrôlé mais dont l'entrepôt n'est pas plein
- 2 points par petit port contrôlé dont l'entrepôt est plein
- 5 points par moyen port contrôlé dont l'entrepôt est plein
-10 points par capitale contrôlée dont l'entrepôt est plein. Pour la capitale du joueur, ces points viennent s'ajouter aux 10 points attribués pour son contrôle. Le joueur qui obtient le total de Points le plus élevé est déclaré vainqueur.

DEPLACEMENT DES GALERES

Chaque joueur peut déplacer chacune de ses galères d'un nombre de cases égal ou inférieur au nombre de pions Marins présents sur) a galère. Le déplacement n'est jamais obligatoire.

Quand un joueur veut traverser une case sur laquelle se trouve la galère d'un autre joueur, il doit demander l'autorisation de ce dernier. Si le joueur refuse l'autorisation, la galère finit son mouvement dans la case en question, sans pouvoir aller plus loin.

attaques.

Quand une galère perd son dernier pion Marin, le joueur vainqueur peut décider soit de la coulée, soit de s'en emparer. S'il décide de s'en emparer, il doit obligatoirement transférer à son bord au moins un pion Marin de la galère victorieuse. Une galère coulée est immédiatement retirée du plateau de jeu.

Les pions Marchandises présents éventuellement sur les deux navires peuvent être répartis au choix du joueur vainqueur entre les deux navires concernés.

Attaques d'un port : elles se déroulent de la même façon que les combats entre galères, avec les quatre modifications suivantes :

1. La garnison d'un port ne peut jamais attaquer une galère.
2. Si la garnison du port est éliminée, le vainqueur doit attendre la phase suivante du tour de jeu pour prendre le contrôle du port.
3. Si l'équipage de la galère est éliminé, celle-ci coule automatiquement avec toutes les marchandises éventuellement à bord.
4. Si un port est fortifié: l'attaquant doit diviser son total par 4 (et non par 3) pour calculer les pions éliminés dans la garnison.

PRISE DE CONTRÔLE D'UN PORT

Lorsque tous les joueurs ont effectué leurs combats, chaque joueur peut, en respectant l'ordre du tour, débarquer un ou plusieurs pions Marins sur les ports sans garnison. Pour marquer son contrôle, il y place un drapeau de sa nationalité.

RESUME DES REGLES (verso de la fiche de jeu individuelle)

Orange - - Pierres précieuses

Jaune - - Or

Vert - - - Epices

Rouge - - Vin

Gris - - - Fer

Noir - - - Tissus

Marron - -Bois

ACHAT DE MARCHANDISES

Chaque joueur ayant une galère dans la même case qu'un port peut acheter des marchandises produites par ce port.

Si le port est neutre ou qu'il appartient au joueur qui achète, le prix de chaque pion marchandise est de 100 ducats, versés au Grand Chancelier. Si le port est contrôlé par un autre joueur, c'est lui qui reçoit l'argent et il fixe le prix de la façon suivante : - le joueur qui contrôle le port n'a pas le monopole de la marchandise en question. Il peut fixer le prix de vente entre 100 et 300 ducats.

- le joueur qui contrôle le port a le monopole de la marchandise en question. Pour cela il doit contrôler tous les ports qui produisent cette marchandise. Un joueur qui a le monopole peut fixer le prix de vente entre 100 et 1000 ducats.

Les marchandises achetées doivent être placées immédiatement à bord d'une galère située sur la même case que le port en respectant la limite de 5 pions Marins et Marchandises par galère.

ENRÔLEMENT DES MARINS

Pour chaque pion marin enrôlé, un joueur doit payer 100 ducats. Le nombre de marins qu'il est possible d'enrôler à chaque tour dans un port est égal au nombre de marchandises présentes dans son entrepôt.

CONSTRUCTIONS

Chaque construction coûte 500 ducats. A chaque tour, un joueur ne peut procéder qu'à une seule construction dans chaque port qu'il contrôle, mais il peut construire dans plusieurs ports en même temps.

Construction de galères: pour pouvoir construire une galère, le port concerné doit produire ou avoir dans son entrepôt du bois et du fer.

Constructions des fortifications: pour pouvoir construire des fortifications, le port concerné doit produire ou avoir dans son entrepôt du bois et de l'or. Les fortifications augmentent la capacité de défense des ports (voir au dos).

VENTE DE MARCHANDISES

Pour pouvoir vendre une marchandise, il faut que cette dernière ne soit ni produite par le port, ni présente dans son entrepôt. Le pion marchandise est transféré de la galère sur la case de l'entrepôt comportant le plus petit chiffre encore disponible. Le joueur reçoit du Grand Chancelier une somme en ducats égale à 100 fois le chiffre de la case concernée. Dans certains cas, la vente d'une marchandise permet de recevoir un bonus de 500 ou 1000 ducats (voir page 10 des règles: Ouverture de nouveaux marchés).

REVENUS FIXES

Tant qu'il contrôle sa capitale, un joueur reçoit à chaque tour un revenu fixe de 300 ducats.

N.B. Les joueurs ne sont pas obligés de montrer aux autres l'argent qu'ils possèdent.

ANNEXE 2:

UN BREF HISTORIQUE

Fuyant les hordes de Huns qui déferlent sur l'Italie du nord au V^{ème} siècle, les Vénètes, peuple jusque-là installé sur la terre ferme, trouvent refuge sur un ensemble d'îlots insalubres situés au milieu d'une lagune en bordure de l'Adriatique. Dans ce milieu hostile, dépourvus de ressources agricoles, ils ne doivent leur survie qu'à l'exploitation et au commerce du sel, ainsi qu'à une cohésion et un sens aigu des intérêts collectifs. S'ils dépendent directement de Byzance, les Vénètes élisent dès la fin du VII^{ème} siècle leur propre gouverneur qui prendra le nom de doge, du latin dux, le chef.

L'installation en 810 après J-C du siège du gouvernement au centre de la lagune, à la Riva Alto (futur Rialto), sur un ensemble de minuscules îlots mieux protégés de la menace franque, apparaît comme l'élément fondateur de Venise. Quelques années plus tard, deux marchands vénitiens dérobent à Alexandrie les reliques de saint Marc qui sont déposées dans la basilique érigée spécialement pour l'occasion. Le lion ailé, symbole de saint Marc, devient alors le patron de Venise et figure depuis sur les drapeaux et les navires vénitiens.

Cette présence de marchands vénitiens en Egypte révèle que, dès le début du IX^{ème} siècle, Venise s'est lancée dans le commerce de grande envergure avec le Levant. Sa réputation se répand rapidement dans tout le bassin méditerranéen. S'affranchissant progressivement de l'autorité byzantine, Venise s'affirme comme la principale charnière entre deux mondes hostiles mais obligés de commercer l'un avec l'autre: l'Orient et l'Occident. Guerre, commerce ou diplomatie, tous les moyens sont bons pour édifier la puissance de Venise.

De nombreux traités sont conclus avec les Etats les plus puissants comme l'empereur germanique ou les princes musulmans d'Afrique du Nord, de Syrie et d'Egypte. Même le basileus de Byzance a besoin de Venise et de la formidable puissance de sa marine pour lutter contre les ambitions des Normands qui, déjà maîtres de la Sicile, convoitent la Grèce et l'Albanie. En échange, la cité reçoit de nombreux privilèges commerciaux dans tout l'Empire et se voit même accorder le droit d'installer des comptoirs à Byzance et d'y commercer sans avoir à acquitter les habituels droits de douane.

Vis-à-vis de ses concurrents directs, la politique de Venise se montre, par contre, extrêmement brutale et agressive lorsque ses intérêts commerciaux sont menacés. Les Vénitiens n'hésitent pas à multiplier les pillages et les expéditions punitives tant le long de la côte dalmate qu'à l'égard de Gênes. La rivalité qui oppose ces deux puissances navales entraîne une succession de conflits qui durera plus d'un siècle. Gênes, affaiblie par de multiples querelles intestines, en sortira exsangue, laissant à Venise, qui a fait la preuve de la remarquable cohérence de ses institutions politiques, le champ libre pour tirer pleinement parti de sa position dominante en Méditerranée .

Les croisades vont fournir à Venise l'occasion d'accroître encore sa puissance. En échange de la fourniture de navires et de vivres aux troupes, Venise va multiplier les comptoirs dans les royaumes latins fondés par les croisés. Chypre, Antioche, Tripoli, Jérusalem s'ajoutent aux nombreuses possessions vénitiennes qui s'échelonnent désormais jusqu'au Levant.

Cette nouvelle position renforce dans la cité des doges le besoin d'indépendance à l'égard de Byzance. Lors de la quatrième croisade, le doge exige en paiement de la flotte fournie aux croisés d'assiéger Constantinople avant d'attaquer Jérusalem. Outre un immense butin dû au sac de la ville, Venise enlève à l'Empire byzantin les îles de Samos, Rhodes, Lesbos et Corfou, abandonnant sagement les possessions de l'intérieur des Balkans, trop coûteuses à défendre.

Au début du XV^{ème} siècle, Venise parvient au zénith de sa puissance navale et territoriale, et s'intitule désormais la "Sérénissime". Pourtant, l'Empire ottoman se renforce peu à peu. La prise de Constantinople en 1453 donne aux Turcs les moyens de construire une marine grâce aux chantiers navals de Byzance et de Grèce, ce qui va leur permettre de poursuivre leur expansion en Méditerranée. Dès le début du XVI^{ème} siècle, la flotte turque enlève tour à tour la plupart des îles tenues par les Vénitiens en mer Egée. Venise est alors obligée de demander l'aide de l'Espagne.

Même si l'essentiel des ressources de l'Espagne provient de son commerce transatlantique, elle est la seule puissance capable de tenir tête à la fin du XVI^{ème} siècle à l'Empire ottoman. Mais la Méditerranée n'est pas pour elle un enjeu vital. C'est avec beaucoup de réticence qu'elle participera à la bataille navale de Lépante et encore, elle le fera avant tout pour freiner l'expansionnisme turc sur le continent qui menace les possessions des Habsbourg en Hongrie. Si la bataille de Lépante fut ressentie à Venise comme une éclatante victoire, elle n'affaiblit en rien la position des Turcs en Méditerranée orientale. En 1572, un an à peine après Lépante, les Turcs s'emparent de Chypre et obligent Venise à verser un tribut de 300000 ducats.

Épuisée par ses luttes contre les Ottomans, frappée par la grande peste de 1630, Venise est incapable de concurrencer le

commerce transatlantique aux mains des Espagnols tandis qu'elle perd son accès à la route des épices, contrôlée désormais par les Turcs. De plus, les Portugais ont inauguré une nouvelle route maritime vers les Indes en contournant l' Afrique. Si au XII^{ème} siècle le système des échanges économiques entre l'Orient et l'Occident avait basculé de Byzance à Venise, à partir du XVI^{ème} siècle il se transfère de la Méditerranée à l'Atlantique. D'autres Etats, l'Espagne, le Portugal, d'autres villes Lisbonne, Séville, Anvers prennent la relève de la sérénissime République.

LES GALERES

La suprématie de Venise a toujours reposé sur sa maîtrise de la construction et de la manœuvre des navires de guerre et de commerce. Jusqu'au XII^{ème} siècle, la construction navale est éparpillée en différents endroits de la cité et reste aux mains de petites entreprises familiales. Mais en 1104, le gouvernement crée l'Arsenal, un immense chantier naval que l'on peut admirer encore aujourd'hui, qui emploiera jusqu'à 3 000 ouvriers, capables de construire cent galères en deux mois pour la bataille de Lépante.

Huit fois plus longues que larges, les galères les plus importantes contiennent 57 bancs et peuvent embarquer 171 rameurs, les galeotti. Ce sont des hommes libres, engagés parmi le petit peuple, un peu mieux payés que les débardeurs du port ou que les pêcheurs. Ils sont toujours susceptibles d'arrondir leur solde en se partageant le butin des prises, car les galères, navires marchands utilisés plus spécialement pour transporter les produits précieux, peuvent se transformer instantanément en navire militaire et engager le combat contre n'importe quel adversaire. C'est pourquoi tout marin et tout rameur reçoit un entraînement de soldat et possède à bord armes et armure. Les normes maritimes vénitiennes distinguent les navires armés des navires désarmés par le nombre d'hommes à bord. Avec moins de 60 hommes, une galère est considérée comme désarmée, au-delà elle est armée et peut en embarquer le triple lors des expéditions guerrières. Même si le recours à l'éperonnage ou au jet de projectiles est fréquent, les batailles consistent essentiellement en de multiples combats au corps-à-corps après abordage.