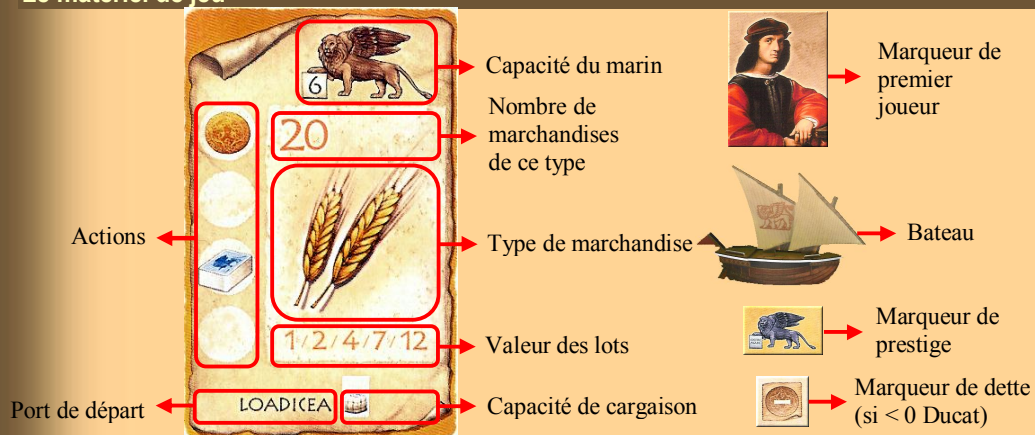


OLTRE MARE

Une aide de jeu par Nicolas Maréchal – Jeux de NIM
Oltre Mare – Auteur : Emanuele Ornella – Editeur : Amigo Spiele

Le matériel de jeu



Mise en place

- Placer la *plateau* au centre de la table. Placer au hasard les *marqueurs de port*.
- Chaque joueur choisit sa couleur, prend une aide de jeu, place son *cube* sur la case 11 *ducats*.
- Mélanger les *marchandises* (écarter les céréales à 2 joueurs). Chaque joueur pioche les *marchandises* jusqu'à obtenir le nom d'un port, place son *bateau*, écarte le *marqueur de port*, garde la carte devant lui (paquet *cargaison*). Re-mélanger les *marchandises*, placer la carte *Venise* environ au milieu. Chaque joueur prend 4 *marchandises* en main sans les montrer.
- Chaque joueur a devant lui un emplacement *cargaison* (faces visibles) et *pirates* (faces cachées). La première carte de la *cargaison* indique la *capacité du marin* et la *capacité de cargaison*.

But du jeu

- Avoir le plus de *ducats* en fin de partie.

Le tour de jeu

- Tour à tour, chaque joueur réalise les 4 phases indiquées à droite de cette page.

Décompte intermédiaire

Lorsqu'un joueur pioche la carte *Venise* ou si celle-ci est visible à la fin d'un tour :

- Prestige** : selon le nombre de *marqueurs de prestige*, les joueurs gagnent 6/3/1 *ducats*. Si égalité, les joueurs gagnent le même nombre. Ensuite les joueurs rendent leurs *marqueurs*.
- Cargaison** : prendre la *cargaison* à l'exception de la dernière *marchandise* et celles du même type qui la précèdent. Le joueur gagne des *ducats* pour chaque lot de *marchandises* identiques consécutives (voir valeur des lots sur les *marchandises*). Ensuite les joueurs écartent leur paquet.

Fin de la partie

Quand un joueur pioche la dernière *marchandise*, terminer le tour puis procéder au décompte final :

- Prestige** : identique au décompte intermédiaire.
- Cargaison** : identique au décompte intermédiaire pour tout le paquet *cargaison*.
- Pirates** : chaque carte du paquet *pirate* fait perdre 1 *ducat*.
- Marqueurs de port** : selon le nombre de *marqueurs de port*, les joueurs gagnent 6/3/1 *ducats*. Si égalité, les joueurs gagnent le même nombre.

Phase 1 : Capacité maximale du marin

- Si le joueur actif a plus de *marchandises* en main que la *capacité du marin*, il doit défausser les *marchandises* excédentaires sur son paquet *pirate*, faces cachées.

Phase 2 : Commerce

- Le joueur actif peut négocier des échanges de *marchandises* et de *ducats* avec les autres joueurs.
- Les autres joueurs ne peuvent négocier qu'avec le joueur actif.
- Les joueurs ne peuvent pas mentir sur le type des *marchandises*, mais peuvent dissimuler ou mentir à propos des autres caractéristiques.
- Chaque joueur adverse qui accepte au moins un échange reçoit un *marqueur de prestige*.
- Le joueur peut aussi acheter un total maximum de 4 *marchandises* dans la pioche et/ou dans son paquet *pirates* pour 3 *ducats* chacune (ou 4 *ducats* si le joueur a 0 *ducat* ou moins).

Phase 3 : Action

- Le joueur actif doit poser autant de *marchandises* visibles que la *capacité de cargaison*.
- Si le joueur n'a pas assez de *marchandises*, il doit poursuivre la phase de commerce.
- Selon le nombre de symboles présents sur les *marchandises*, le joueur réalise les actions :

	1	2	3	4+	
	1	3	6	6	Ducats : le joueur gagne des <i>ducats</i> .
	1	3	6	6	Pirates : le joueur pioche des <i>marchandises</i> et les ajoute à son paquet <i>pirate</i> .
	1	3	6	6	Marchandises : le joueur pioche des <i>marchandises</i> et les prend en main.
	1	2	3	4	Navigation : le joueur déplace son <i>bateau</i> en suivant les routes maritimes et en passant une seule fois par port. Si le port d'arrivée contient un <i>marqueur de port</i> , le joueur le prend.

Phase 4 : Cargaison

- Le joueur actif regroupe les *marchandises* visibles dans l'ordre de son choix et les place sur son paquet *cargaison*.
- Aucun joueur ne peut consulter ou modifier l'ordre du paquet *cargaison*.

Les marqueurs de port

Chaque nouveau *marqueur de port* gagné devient le nouveau et unique marqueur actif du joueur :

	Mer tranquille (6x) : lors de sa phase de réalisation des actions, le joueur gagne 1 <i>ducat</i> par symbole bateau se trouvant sur les <i>marchandises</i> jouées.
	Boussole (4x) : le joueur qui prend ce marqueur déplace son <i>bateau</i> sur un autre port de son choix (sauf avec marqueur boussole) et prend le <i>marqueur de port</i> qui s'y trouve.
	Victoire contre les pirates (6x) : lors de sa phase de réalisation des actions, le joueur ignore les symboles pirates se trouvant sur les <i>marchandises</i> jouées.
	Bonnes affaires (6x) : lors de sa phase de réalisation des actions, le joueur bénéficie d'un symbole <i>ducat</i> supplémentaire.
	Influence locale (4x) : au début de son tour, le joueur gagne un nombre de <i>ducats</i> égal à la <i>capacité du marin</i> - 3.
	Commerce favorable (6x) : lors de sa phase de commerce, le joueur achète les <i>marchandises</i> au prix de 1 <i>Ducat</i> pour la 1 ^{ère} , 2 pour la 2 ^{ème} , 3 pour la 3 ^{ème} , 4 pour la 4 ^{ème} .