



*Als Romeinse koopman vaar je over de Middellandse zee en lever je goederen aan steden en tempels.*

*Verdien hiermee geld en stijf in het aanzien van de goden.*

*De koopman die de meeste goederen levert en het meeste aanzien vergaart, is de winnaar aan het einde van het spel.*

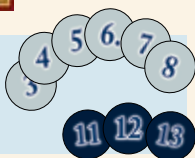
# NEPTUN

## Spelmateriaal

- 1 speelbord - met daarop de steden en de scheepsroutes over de Middellandse Zee



- 19 afstandstegels  
15 korte vaarroute (waarde 3-8)  
4 lange vaarroute (waarde 11-13)



- 36 puntentegels  
voorzijde: punten  
achterzijde: regio en ronde



- goud (55 munten)



- 15 bonustegels



- windaanwijzer voor de actuele ronde

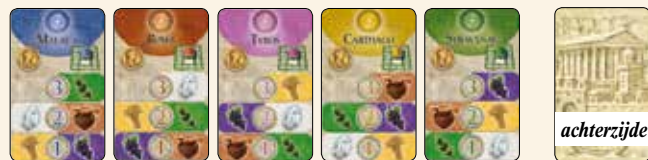


- windaanwijzer voor de volgende ronde

- 5 contractstroken - 1 per spelerskleur



- 30 stadskarten



*Stadskarten: Hierop staan de naam van de stad, de kleur van de regio en het bedrag dat men krijgt voor elk geleverd handelswaar in deze stad (links: goud, rechts: tempelpunten).*

- 30 handelswarenkaarten



- 50 roerkaarten



*persoonlijke roerkaarten*

*Roerkaarten: Hierop staat bovenaan een waarde waarmee de speler de wind voor zichzelf kan aanpassen en onderaan een waarde die de kracht van zijn bemanning aangeeft.*

- 5 schepen - 1 per spelerskleur



- 5 speelvolgordeschijfjes - 1 per spelerskleur



- 25 tempelschijfjes - 5 per spelerskleur



## Vorbereiding van het spel - spelbouw in een spel met vier spelers

1. Leg het spelbord in het midden van de tafel.

2. Sorteert de **punttegels** naar achterzijde: eerst naar regio (=kleur) en daarna naar ronde (1x A, 2x B en 3x C). Leg de tegels voor **ronde A** open naast de tempel van de betreffende regio. Leg de overige tegels gesorteerd naast het spelbord. Leg de bonustegels en het goud naast het spelbord.



3. Sorteert de **afstandstegels** naar korte en lange vaarroutes. Schud de lange vaarroutetegels, leg deze gedekt op de lange vaarroutevelden en draai ze daarna open. Schud ook de korte vaarroutetegels, leg deze gedekt op de korte vaarroute velden en draai ze daarna open. Hiermee zijn de afstanden tussen de afzonderlijke steden bepaald.



4. Schud de stads-, handelswaren- en roerkaarten afzonderlijk en leg deze als volgt in aparte stapels naast het spelbord:

Eerst de stadskarten, daaronder de handelswarenkaarten en tot slot de roerkaarten.

stadskarten



handelswarenkaarten



roerkaarten



1.

2.

6.

12

3.

6.



In dit voorbeeld is de speelvolgorde: rood - green - paars





**5.** De windsnelheid aan het begin van het spel is 5. Plaats de windaanwijzer voor de huidige windsnelheid op veld 5 op het windspoor. Leg de windaanwijzer voor de volgende ronde naast het windspoor.

**6.** Iedere speler krijgt het spelmateriaal in zijn kleur:

- 1 contractstrook
- 2 persoonlijke roerkaarten
- 5 goud
- 5 tempelschijfjes
- 1 schip
- 1 speelvolgordeschijfje



Ieder speler plaatst een tempelschijfje op veld 0 van elke tempel.

Iedere speler plaatst zijn schip in Crete.

Leg de speelvolgordeschijfjes in een willekeurige volgorde op het speelvolgordespoor om de aanvankelijke speelvolgorde te bepalen.

Spelers leggen hun goud voor zich neer.

Roerkaarten worden op hand genomen zonder deze aan andere spelers te laten zien.



## Doel van het spel

Als Romeinse koopman vaar je over de Middellandse zee om aangenomen contracten uit te voeren.

Deze contracten leveren goud op en aanzien van de

goden. Degene die het meeste geld doneert aan de tempels krijgt de meeste waardering en is de winnaar van het spel.

## Spelverloop

Het spel verloopt over 3 rondes. Elke ronde bestaat uit 3 fases:

- Fase 1: Contracten verzamelen. Deze fase bestaat uit 5 beurten.
- Fase 2: Contracten uitvoeren. Deze fase bestaat uit 5 beurten en tot 2 extra beurten.
- Fase 3: Waardering

### Beschrijving van de afzonderlijke fases:

#### ■ Fase 1: Contracten aannemen

Om te beginnen worden de contracten voor deze ronde klaargelegd.

Trek van de stapels met stads-, handelswaren- en roerkaarten kaarten en leg deze gedekt in een rij naast de betreffende stapel, totdat er één kaart meer in elke rij ligt dan het aantal spelers.

*Opmerking: Dit voorbeeld toont een startopstelling in een spel met vier spelers.*

Op deze manier ontstaan sets bestaande uit een stads-, een handelswaren- en een roerkaart. Zo'n set is een contract om een handelswaar naar een bepaalde stad te brengen.

De hoeveelheid goud of tempelpunten die men verdient met dit contract staat op de stadkaart bij de betreffende handelswaar.



*Voorbeeld: Esther moet met dit contract olijven naar Sanguntum vervoeren. Voor het vervullen van dit contract krijgt ze 3 tempelpunten in Hispania.*

In speelvolgorde kiest iedere speler een contract en laadt dit op zijn schip. Er zijn daarvoor twee mogelijkheden:

#### a) Er liggen enkel gedekte contracten

De speler draait het **meeste linkse contract** open. Daarna geeft hij aan of hij het contract aanneemt of afwijst.

Als hij het aanneemt, dan legt hij de stads-, handelswaren- en roerkaart voor zich neer.

Wijst hij het af, dan draait hij het volgende contract open. Nu heeft hij weer de keuze om het aan te nemen of af te wijzen.

De speler kan contracten afwijzen, totdat het **laatste contract** in de rij wordt opgedraaid. Dat contract **moet hij aannemen**.

#### b) Er liggen gedekte en open contracten

De speler moet aangeven of hij één van de open contracten aanneemt of het volgende contract in de rij opendraait.

Als hij het volgende contract opendraait, gaat het spel verder zoals hierboven (a) beschreven.

Draait een speler het laatste contract open, dan moet hij dat aannemen.

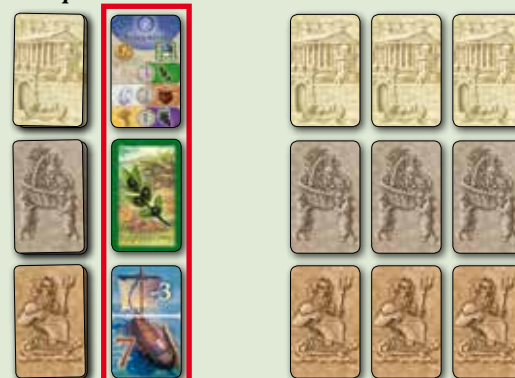
*Opmerking: Wijst een speler een contract af, dan mag hij dat niet meer aannemen, zelfs wanneer het zojuist opgedraaide contract hem slechter uitkomt!*

trekstackels



*Voorbeeld: Debbie (rood) draait het eerste contract open en wijst het af. Het contract dat ze daarna opendraait, neemt ze wel aan.*

trekstackels



*Voorbeeld: Otto (groen) neemt het eerste contract aan. Hij gaat olijven vervoeren naar Sanguntum.*

### c) Er liggen enkel open contracten

De speler moet een open contract aannemen.

#### Contract laden

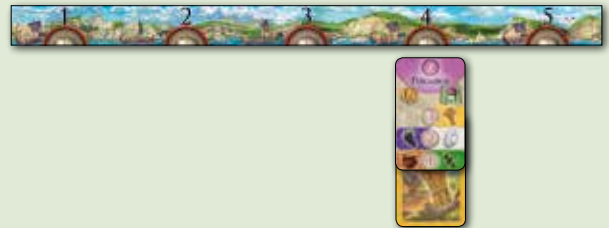
Zodra een speler een contract heeft aangenomen, legt hij deze stads- en handelswarenkaarten onder een leeg veld van zijn contractstrook.

*Opmerking: Steden moeten in de gekozen volgorde worden aangedaan. Het is dus van belang om een route te plannen, waarbij je de steden achtereenvolgens kan aandoen.*

Daarna plaatst de speler zijn speelvolgordeschijfje op het roerspoor op het veld corresponderend met de zojuist genomen roerkaart. Als daar reeds een schijfje ligt, dan plaatst hij zijn schijfje er op. De roerkaart neemt hij op hand.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

*Opmerking: Na het plaatsen van de stads- en handelswarenkaart is de roerkaart niet meer gekoppeld aan dit contract.*



*Voorbeeld: Debbie (rood) legt het zojuist gekregen contract onder veld 4 van haar contractstrook. Ze mag de plaats van dit contract niet meer wijzigen!*





## Einde van een beurt

Als iedere speler aan de beurt is geweest, wijzigt de speelvolgorde.

Plaats het schijfje van de speler op de **laagste positie op het roerspoor** op veld 1 van het speelvolgordespoor, de speler op de één na laagste positie op veld 2, enz. Als er **meerdere schijfjes** op dezelfde positie staan, dan gaan deze **van boven naar onder** naar het speelvolgordespoor.

Leg de kaarten van het **niet gekozen** contract als eerste open contract naast de stapels. Als het contract reeds was opengedraaid, komt er een **goud** op de **stadkaart** te liggen (enkel als het contract reeds was opengedraaid!). De speler die dit contract kiest, krijgt het goud.

Op deze wijze volgen nog 4 beurten, zodat iedere speler uiteindelijk 5 contracten heeft.



*Voorbeeld: Otto (groen) start de volgende beurt, Wilfred (geel) komt als tweede aan de beurt en daarna Esther (paars). Debbie komt volgende ronde als laatste aan de beurt.*

trekstapels



*Voorbeeld: Het begin van de tweede beurt. Het niet gekozen (opengedraaide) contract ligt helemaal links en er ligt een goud bij.*

## Fase 2: Contracten uitvoeren

Om de aangenomen contracten uit te voeren, moeten de schepen de steden volgens de contracten aandoen.

Deze fase bestaat uit vijf beurten.

Aan het begin van de beurt kiezen alle spelers een **roerkaart** en leggen deze gedekt voor zich neer. Daarna draaien zij gelijktijdig hun gekozen kaart open.

Nu wordt de windvoorspelling bepaald door de **wind-waarde** op alle gespeelde roerkaarten bij elkaar op te tellen. Plaats de windaanwijzer op dit getal op het windvoorspellingsspoor. Als het totaal groter is dan +5 of kleiner dan -5 is, gaat het schijfje naar het betreffende uiterste veld op het spoor.

Daarna varen de spelers in de speelvolgorde met hun boten.

Als eerste bepaalt de actieve speler de **vaarafstand** van zijn schepen in zeemijlen door de waarde van zijn roerkaart op te tellen bij de huidige windsnelheid.

De afstand in zeemijlen tussen twee steden is afgegeven door de afstandstegels.

*Opmerking: Zelfs als een speler in een stad blijft staan, is hij verplicht om een roerkaart te spelen!*



*Voorbeeld: Otto (groen) wil eerst zout leveren in Leptis Magna en daarna honing in Carthago.*



*Voorbeeld: In deze ronde worden deze roerkaarten gespeeld. Nadat de windvoorspelling is vastgesteld door alle waarden bij elkaar op te tellen, wordt de windaanwijzer op het +2 veld gelegd.*



*Voorbeeld: Otto (groen) kan deze beurt maximaal 10 zeemijlen varen.*



*Voorbeeld: De reis van Tyros naar Alexandria kost 3 zeemijlen.*



Een speler kan zijn schip tussen steden verplaatsen zolang hij voldoende zeemijlen tot zijn beschikking heeft.

Een speler kan zijn vaarafstand vergroten door goud te betalen. Per 1 goud stijgt zijn vaarafstand met één zeemijl. Niet gebruikte zeemijlen gaan verloren.

Het is ook mogelijk om niet te verplaatsen en in de stad te blijven. Er kunnen meerdere schepen in dezelfde stad staan.

In de stad waarin de speler zijn beurt eindigt, mag hij een contract uitvoeren, mits hij een contract voor deze stad heeft aangenomen. De stads- en handelswarenkaarten geven aan hoeveel goud of tempelpunten de speler vervolgens krijgt.

---

**Goud:** De speler krijgt het goud uit de algemene voorraad.

**Tempelpunten:** De speler plaatst zijn tempelschijfje op de tempel in de betreffende regio het aangeven aantal velden vooruit. Als op dat veld reeds een schijfje ligt, dan plaatst hij zijn schijfje er op.

---

Bij het uitvoeren van een contract mag de speler eenmalig één tempelpunt kopen voor drie goud. Het maakt daarbij niet uit af hij goederen heeft geleverd aan een tempel of aan een stad.

Als er onder de contractstrook links van het uitgevoerde contract nog andere contracten liggen, dan moeten deze worden opgedraaid om aan te geven dat de speler deze niet meer kan uitvoeren.

Leg de roer-, stads- en handelswarenkaarten op de betreffende aflegstapels. Daarna is de volgende speler aan de beurt.



*Voorbeeld: Debbie (rood) beschikt deze ronde over 11 zeemijlen. Om haar contract uit te voeren in Alexandria vaart ze eerst van Crete naar Tyros voor 8 zeemijlen. Ze mist nu 1 zeemijl om van Tyros naar Alexandria te varen. Daarom betaalt ze 1 goud voor een extra zeemijl om daarna in Alexandria haar contract uit te voeren.*



*Voorbeeld: Debbie (rood) heeft haar contract in Alexandria uitgevoerd en krijgt daarvoor 2 tempelpunten. Haar schijfje in de gele tempel gaat 2 velden vooruit.*



*Voorbeeld: Als Debbie (rood) daarna naar Pegamum vaart, kan ze het contract voor Sanguntum niet meer uitvoeren en moet ze dit omdraaien.*

Als alle spelers aan de beurt zijn geweest, wordt de windsnelheid voor de volgende beurt vastgelegd. Schuif de aanwijzer op het windvoorspellingsspoor naar het veld er direct onder op het windsnelheidsspoor. Leg de aanwijzer die daarvoor op dat spoor lag naast het bord.

Op deze manier worden nog eens vier beurten gespeeld.

### Extra beurten (5.I en 5.II)

Als spelers nog **niet uitgevoerde**, niet omgedraaide contracten hebben, kunnen ze proberen deze in de twee extra beurten uit te voeren.

*Opmerking: Een speler kan er ook voor kiezen om bepaalde contracten helemaal niet uit te voeren.*

De betreffende spelers moeten in speelvolgorde aangeven of ze de extra beurten willen gebruiken. De extra beurten worden dus enkel door deze spelers gespeeld!

*Opmerking: Aan het begin van het spel krijgt iedere speler twee persoonlijke roerkaarten, waardoor iedereen twee kaarten heeft voor de twee extra beurten.*

De windsnelheid voor deze (maximaal twee) extra beurten is de **windsnelheid** van de **5e beurt**.

De spelers die een extra beurt spelen, spelen in speelvolgorde een roerkaart, verplaatsen hun schip en voeren eventueel een contract uit. Daarna wordt op dezelfde wijze een tweede extra beurt gespeeld.

Contracten, die daarna nog niet zijn uitgevoerd, worden omgedraaid en kunnen niet meer worden uitgevoerd.



### ■ Fase 3: Waardering

Na de vijfde beurt (en eventuele extra beurten) volgt de waardering van de ronde.

#### Bonuspunten voor uitgevoerde contracten

Iedere speler die al zijn vijf contracten heeft uitgevoerd (en dus geen omgedraaide contracten heeft) krijgt een bonustegel.

#### Tempelpunten:

Bepaal voor elke afzonderlijke tempel wie daar de meeste punten heeft (**1e ronde**).

In geval van een **gelijke stand** wint het schijfje dat onderop ligt.

De punten van de goudtempel gaan naar de speler met het meeste goud, in geval van een **gelijke stand** wint de speler die voor gaat in de speelvolgorde.

Deze speler krijgt de puntentegel in de tempel.

In de **2e** en **3e ronde** wordt op dezelfde wijze de 2e en 3e plaats bepaald. De speler op de eerste plaats krijgt steeds de bovenste tegel, de tweede de tweede tegel en de derde de derde tegel.



*bonustegel*



*Voorbeeld: Waardering na de eerste ronde. Debbie (rood) staat vooraan en krijgt de puntentegel van de tempel in Graecia.*



*Voorbeeld: Waardering na de tweede ronde. Wilfred (geel) staat vooraan en krijgt de tegel met de meeste punten. Debbie (rood) gaat voor Esther (paars), omdat zij eerder dit veld heeft bereikt. Debbie krijgt het fiche met 1 punt.*

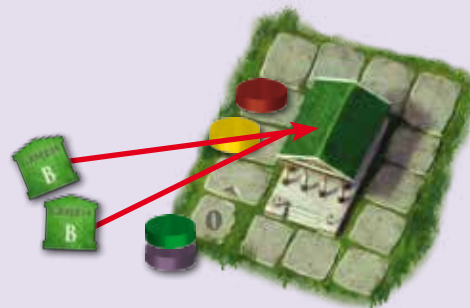
## Einde van een ronde

Aan het einde van de ronde houden de spelers hun niet gespeelde roerkaarten op hand. De gespeelde roerkaarten gaan naar de aflegstapel.

Gespeelde persoonlijke roerkaarten worden uit het spel verwijderd en gaan terug in de doos.

Sorteer de overgebleven kaarten en leg ze op de betreffende aflegstapels. Schud daarna elke aflegstapel met de bijbehorende trekstapel en leg ze in dezelfde volgorde als aan het begin naast het speelbord als nieuwe trekstapel. De tempelschijfjes blijven op de velden liggen waarop ze geëindigd zijn.

Leg de puntentegels voor de volgende ronde (2e ronde = B, 3e ronde = C) in de betreffende tempel en plaats de schepen weer in Crete.



*Voorbeeld: In de tweede ronde worden de puntentegels met B in de tempels gelegd.*

## Einde van het spel

Na de derde ronde tellen de spelers de punten op hun bonus- en puntentegels.

De speler met de meeste punten wint het spel.

In geval van een gelijke stand wordt de overwinning gedeeld.





# Un jeu de Dirk Henn pour 3 à 5 joueurs



# NEPTUN

*Jouez le rôle d'un marchand romain qui navigue sur la Méditerranée pour livrer ses produits aux villes et aux temples !*

*Faites fortune et cumulez les bonnes grâces des dieux.*

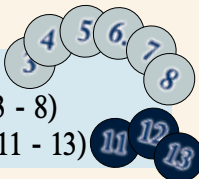
*Le marchand qui livre le plus de produits s'attire les faveurs divines et remporte la partie.*

## Matériel

- 1 Plateau de jeu - une carte représentant les villes et les itinéraires autour de la Méditerranée



- 19 Marqueurs de distance :  
15 pour les trajets de cabotage (valeur 3 - 8)  
4 pour les trajets en haute mer (valeur 11 - 13)



- 36 Tuiles de points :  
Recto : Nombre de points  
Verso : Région et round de jeu



- Or (55 pièces)



- 15 Tuiles Bonus



- Marqueur de vent pour le round en cours



- Marqueur de vent pour le prochain round



- 5 Manifestes - 1 par couleur de joueur



- 30 Cartes Ville



Chacune comporte un nom de ville, la couleur de la région à laquelle celle-ci appartient et le profit obtenu en y livrant des marchandises (l'or à gauche, les points de temple à droite).

- 30 Cartes Marchandises



Raisin Olives Miel Grain Sel

- 50 Cartes Rames



Cartes Rames individuelles Un modificateur de vent figure en haut des cartes Rames individuelles, et la puissance des rameurs en bas.

- 5 Bateaux - 1 par couleur de joueur



- 5 Pion Joueur - 1 par couleur de joueur



- 25 Pions Temple - 5 par couleur de joueur



## Mise en place - pour 4 joueurs

1. Déployez le plateau au centre de la zone de jeu.

2. Triez les tuiles de points en fonction de leur verso, d'abord par région (et donc par couleur), puis par round de jeu : 1 de chaque pour A, 2 de chaque pour B et 3 de chaque pour C. Placez chaque tuile du round A face visible sur le temple qui lui correspond. Conservez les autres tuiles à portée de main, près du plateau. Mettez les tuiles Bonus face cachée et les pièces d'or à portée des joueurs : ils constituent la réserve générale.



3. Séparez les marqueurs de distance en deux tas : trajets de cabotage et trajets en haute mer. Mélangez bien les marqueurs de trajet en haute mer et placez-en un face cachée sur chaque case de trajet en haute mer, puis retournez-les. Répétez l'opération pour les marqueurs de cabotage en les plaçant sur les cases de cabotage. Ces marqueurs définissent ainsi au hasard la distance en milles marins séparant les villes.



4.

4. Mélangez séparément les cartes Ville, les cartes Marchandises et les cartes Rames pour en faire trois pioches près du plateau, dans l'ordre suivant :

Les cartes Ville en haut, les Marchandises au milieu, et finalement les cartes Rames.

Cartes Ville



Cartes Marchandises



Cartes Rames



1.

2.

6.

12

3.



Ici, l'ordre des joueurs est le suivant : rouge, vert, pourpre





**5.** La force du vent commence à 5 au début du jeu : on place donc le marqueur de vent actuel sur la position 5 de l'échelle de vent actuel. L'autre marqueur de vent (prévision) reste à côté du plateau et servira plus tard.

**6.** Chaque joueur prend le matériel correspondant à sa couleur :

- 1 Manifeste
- 2 Cartes Rames individuelles
- 5 Pièces d'or
- 5 Pions Temple
- 1 Bateau
- 1 Pion Joueur

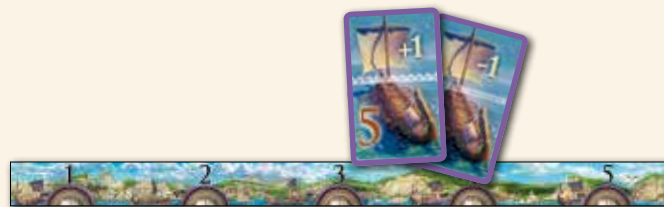


Chaque joueur place 1 de ses pions Temple sur la case zéro de chaque temple.

Son bateau sur la Crète.

Choisissez au hasard l'ordre dans lequel vous allez jouer et indiquez-le en plaçant les pions Joueur sur la Séquence de jeu.

Les joueurs gardent leur or devant eux et prennent leurs cartes Rame en main, sans les montrer à leurs adversaires.



## But du jeu

Les joueurs interprètent des marchands romains sillonnant la Méditerranée pour remplir les contrats qu'ils ont obtenus auprès des villes.

Grâce à ces contrats, les joueurs gagnent de l'or et les faveurs des dieux. Le marchand qui a effectué le plus de donations aux temples obtient le plus de faveurs et remporte la partie.

## Déroulement du jeu

La partie se joue en trois rounds (A, B et C). Chaque round est composé de 3 phases.

■ 1<sup>ère</sup> phase : acquérir des contrats. Cette phase est composée de 5 tours.

■ 2<sup>e</sup> phase : remplir les contrats. Cette phase est composée de 5 tours ordinaires, auxquels peuvent s'ajouter jusqu'à 2 tours supplémentaires.

■ 3<sup>e</sup> phase : score.

### Détail des phases :

#### ■ 1<sup>ère</sup> phase : acquérir des contrats

Tout d'abord, on pioche les contrats disponibles pendant ce round.

Piochez des cartes dans chacune des pioches de cartes Ville, Marchandises et Rames, l'une après l'autre, et placez-les en ligne à côté de leur pioche d'origine. On pioche dans chaque paquet un nombre de cartes égal au nombre de joueurs plus 1.

*Note : cet exemple montre la disposition des contrats dans un jeu à 4 joueurs.*

Chaque colonne forme un ensemble de 1 carte Ville, 1 carte Marchandises et 1 carte Rames. Cet ensemble est considéré comme un contrat demandant de transporter un certain type de marchandises dans une ville particulière.

Le profit que rapporte un contrat figure dans l'encadré Marchandises de la carte Ville, soit en or, soit en points de temple.



*Exemple : pour remplir ce contrat, Becca doit livrer des Olives à Sanguantum. Elle gagne 3 points en Hispanie si elle y parvient.*



Dans l'ordre des joueurs, chacun fait son choix parmi les contrats. Selon la situation, plusieurs options s'offrent à chaque joueur :

#### a) Il n'y a que des contrats face cachée

Le joueur doit d'abord révéler le contrat situé le plus à gauche. Il décide ensuite s'il veut l'acquérir ou s'il le refuse définitivement.

Si le joueur a refusé le contrat, il révèle le suivant (vers la droite). Il peut de nouveau l'accepter ou le refuser une fois pour toutes.

Le joueur peut ainsi continuer à révéler des contrats s'il n'en prend aucun. S'il arrive au dernier (le plus à droite), il est obligé de le prendre.

#### b) Il y a des contrats face cachée et face visible

Le joueur peut choisir un des contrats déjà révélés. S'il n'en choisit pas, il peut révéler le contrat caché suivant.

S'il révèle les cartes du contrat suivant, le joueur procède comme expliqué en (a).

*Remarque : si un joueur refuse un contrat, il ne peut plus l'acquérir par la suite, même si le suivant se révèle moins avantageux !*

Pioches



*Exemple : Becca (rouge) révèle le premier contrat, mais n'en veut pas. Elle prend cependant le second contrat qu'elle révèle.*

Pioches



*Exemple : Jenny (vert) décide de prendre le premier contrat face visible. Elle doit livrer des olives à Saguntum.*

### c) Il n'y a que des contrats face visible

Le joueur doit prendre un des contrats face visible.

#### Charger la cargaison

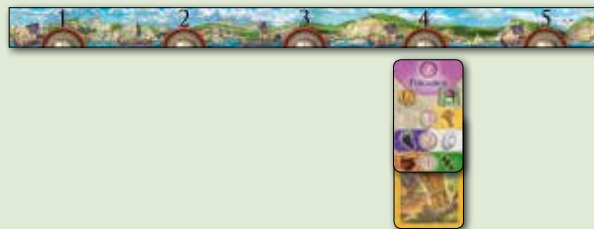
Dès qu'un joueur a acquis un contrat, il doit charger la cargaison. Pour ce faire, il affecte les cartes Ville et Marchandises de son contrat à un emplacement vide de son manifeste.

*Note : réfléchissez bien à l'endroit où vous placez les contrats acquis, car vous devrez les remplir dans cet ordre. Plus vous en remplirez, plus vous gagnerez de points.*

Ensuite, le joueur déplace son pion Joueur de la Séquence vers l'échelle de puissance des rames : il le pose sur la case correspondant au nombre figurant en bas de sa carte Rames. Si cette case est déjà occupée, le joueur pose son pion par-dessus celui ou ceux qui s'y trouvent déjà. Il prend ensuite la carte Rame dans sa main.

C'est ensuite au joueur suivant (dans l'ordre de la Séquence) de jouer son tour.

*Note : Après avoir placé votre contrat sur votre manifeste, la carte Rames qui s'y rapportait n'y est plus liée.*



*Exemple : Becca (rouge) décide de placer le contrat qu'elle vient d'acquérir sur la 4e case de son manifeste. Elle ne pourra plus le déplacer par la suite.*



## Fin d'un tour

Une fois que tous les joueurs ont acquis un contrat, ils déterminent le nouvel ordre des joueurs.

Pour ce faire, on prend le pion Joueur occupant la case ayant la plus petite valeur sur l'échelle des rames, et on le pose sur la case 1 de la Séquence de jeu. Le pion Joueur suivant sur l'échelle des rames est posé sur la case 2 de la Séquence de jeu, et ainsi de suite. Si plusieurs marqueurs occupent la même case, on les pose sur la Séquence de jeu en les prenant de haut en bas.



*Exemple : Jenny (vert) est en première place, Peter (jaune) en deuxième place et Ani (violet) en troisième. Becca (rouge) sera la dernière à effectuer son tour lors du tour suivant.*

Placez les cartes du contrat qui n'a pas été choisi à droite de leurs pioches respectives. Si ces cartes ont été retournées face visible, posez une pièce d'or sur la carte Ville : le joueur qui prendra ce contrat recevra l'or qu'il contient. Sinon, révéléz-les sans placer de pièce d'or au-dessus.

### Pioches



*Exemple : le deuxième tour commence. Le dernier contrat non acquis est posé en première place, avec une pièce d'or.*

On effectue encore 4 tours sur le même principe, jusqu'à ce que chacun des joueurs dispose de 5 contrats.

## 2<sup>e</sup> phase : remplir les contrats

S'ils veulent remplir leurs contrats, les joueurs doivent emmener leurs bateaux dans les villes indiquées.

Cette phase est composée de 5 tours.

Au début de chaque tour, chacun des joueurs choisit l'une de ses cartes Rames qu'il place face cachée devant lui. Quand tous les joueurs ont procédé de la sorte, ils révèlent simultanément leurs cartes.

On ajuste ensuite l'échelle de prévision des vents. Additionnez les nombres figurant en haut de toutes les cartes Rame qui ont été jouées ce tour, et placez le marqueur de prévision de vent sur la case correspondant à ce total sur l'échelle de prévision des vents. Si le total est supérieur à +5 ou inférieur à -5, placez le marqueur sur le maximum/minimum.

Les joueurs vont désormais faire naviguer leurs bateaux dans l'ordre indiqué par la Séquence de jeu.

Le joueur actif calcule d'abord la portée de son bateau pendant le tour en cours, en milles marins : il additionne la puissance (le nombre du bas) de sa carte Rames à la force du vent actuelle.

La tuile de distance séparant deux villes indique combien de milles marins le bateau doit parcourir pour passer de l'une à l'autre.

*Note : même quand un joueur ne se déplace pas et reste dans une ville, il doit jouer une carte Rames.*



*Exemple : d'abord, Jenny (vert) veut livrer du sel à Leptis Magna, puis du miel à Carthage.*



*Exemple : les cartes Rames affichées sont jouées pendant ce tour. Après avoir effectué le total, l'échelle de prévision des vents est ajustée et le marqueur de prévision posé sur la case +2.*



*Exemple : Jenny (vert) peut parcourir jusqu'à 10 milles marins pendant ce tour.*



*Exemple : pour voyager de Tyr à Alexandrie, un joueur doit dépenser 3 milles marins.*



Un joueur peut passer d'une ville à l'autre si sa portée est supérieure ou égale à la distance qui les sépare.

L'excédent de portée est perdu. Le joueur peut accroître sa portée en dépensant des pièces d'or, à raison de 1 mille marin par pièce.

Un joueur peut choisir de ne pas déplacer son bateau et de rester dans la ville où il se trouve : le nombre de bateaux que peut contenir une ville n'est pas limité.

Le joueur actif peut remplir un contrat dans la ville où il termine son déplacement, à condition qu'il dispose d'un contrat pour celle-ci. Selon ce qui est indiqué sur la carte Ville du contrat et les Marchandises qu'il livre, il gagne de l'or ou des points de temple.

---

**Or :** le joueur prend les pièces d'or dans la réserve générale.

**Points de temple :** le joueur fait progresser son pion Temple du nombre de cases indiqué sur le temple de la région où il se trouve. Si son pion arrive sur une case occupée par un autre, le joueur le pose par-dessus.

---

**Une fois par contrat rempli,** le joueur peut acheter 1 point de Temple supplémentaire dans cette région en payant **3 pièces d'or**.

S'il y a un ou plusieurs contrats non remplis à gauche de celui qu'il vient de remplir sur son manifeste, le joueur doit retourner les cartes correspondantes et ne peut plus remplir ces contrats.

Finalement, le joueur renvoie les cartes Ville et Marchandises dans les défausses correspondantes et garde la carte Rames utilisée devant lui, face cachée : ceci permet de tenir le compte des tours (y compris les tours supplémentaires).

Ensuite, c'est au joueur suivant de jouer.



*Exemple : Becca (rouge) a 11 milles marins à dépenser pendant ce tour. Pour remplir son contrat, il lui faut livrer du raisin à Alexandrie. Elle effectue d'abord le trajet de la Crète jusqu'à Tyr en dépensant 8 milles marins. Pour passer de Tyr à Alexandrie, il lui manque 1 mille marin. Elle dépense 1 pièce d'or pour l'acheter et peut donc atteindre Alexandrie et remplir son contrat pendant ce tour.*



*Exemple : Becca (rouge) remplit son contrat à Alexandrie et gagne donc 2 points de temple. Elle fait progresser son pion Temple de 2 cases sur le temple jaune.*



*Exemple : si Becca (rouge) navigue jusqu'à Pergame ensuite, son contrat avec Sanguntum est perdu et elle doit le retourner face cachée.*

Une fois que chaque joueur a joué son tour, on ajuste la force du vent pour le tour suivant. Le marqueur de vent actuel est retiré du plateau et placé à côté des échelles. Le marqueur de vent à venir descend dans l'échelle de vent actuel et devient le vent actuel.

On joue ainsi pendant 4 autres tours.

### Tours supplémentaires (5.I et 5.II)

Si un ou plusieurs joueurs ont encore des contrats non remplis (face visible), ils peuvent tenter de s'en acquitter pendant deux tours supplémentaires.

*Note : un joueur peut refuser intentionnellement de remplir un contrat.*

On demande aux joueurs concernés, dans l'ordre de la Séquence, s'ils veulent jouer des tours supplémentaires. Cela signifie que seuls ces joueurs joueront pendant les tours supplémentaires.

*Note : chaque joueur a reçu 2 cartes Rames individuelles au début de la partie et peut donc jouer 2 tours supplémentaires.*

Pendant ce ou ces tours supplémentaires, le marqueur de vent demeure sur la même position qu'au 5e tour.

Dans l'ordre de la Séquence, les joueurs concernés jouent une carte Rames, déplacent leur bateau et remplissent un contrat si possible. Si nécessaire, on leur propose un second tour supplémentaire. S'il reste des contrats non remplis après celui-ci, ils sont perdus et les cartes sont retournées face cachée.



### ■ 3<sup>e</sup> phase : score

Une fois les 5 tours (et éventuellement les 2 tours supplémentaires) terminés, on procède au total des points.

#### Bonus pour l'exécution de tous les contrats

Chaque joueur qui n'a perdu aucun contrat (c'est-à-dire qui a rempli ses 5 contrats du round) reçoit une tuile Bonus.

#### Points de temple :

On vérifie, pour chaque temple, quel joueur a totalisé le plus de points de temple.

Ce joueur prend la tuile de points placée dans le temple.

En cas d'égalité, c'est le joueur dont le pion Temple se trouve sous la pile qui l'emporte.

Les points du temple d'or reviennent au joueur qui possède le plus d'or : en cas d'égalité, c'est le joueur dont le pion Joueur est placé le plus tôt (case comportant le plus petit nombre) dans la Séquence qui l'emporte.

Aux 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> rounds de jeu, on vérifie quels joueurs sont en seconde et troisième position. Le premier joueur de chaque temple gagne la tuile comportant le plus grand nombre, le deuxième la tuile comportant le nombre suivant, et pendant le 3<sup>e</sup> round, le troisième joueur reçoit la tuile comportant le plus petit nombre.



Tuile Bonus



*Exemple : on effectue le premier total de points. C'est le pion de Becca qui a le plus progressé sur le temple. Becca reçoit donc la tuile de points de Grèce.*



*Exemple : c'est le 2<sup>e</sup> round. C'est le pion de Peter qui a progressé le plus et lui octroie donc la tuile comportant le maximum de points (5). Becca (rouge) l'emporte sur Ani (violet), car elle a atteint cette case la première (son pion se trouve en bas). C'est donc Becca (rouge) qui remporte la tuile à 1 point.*

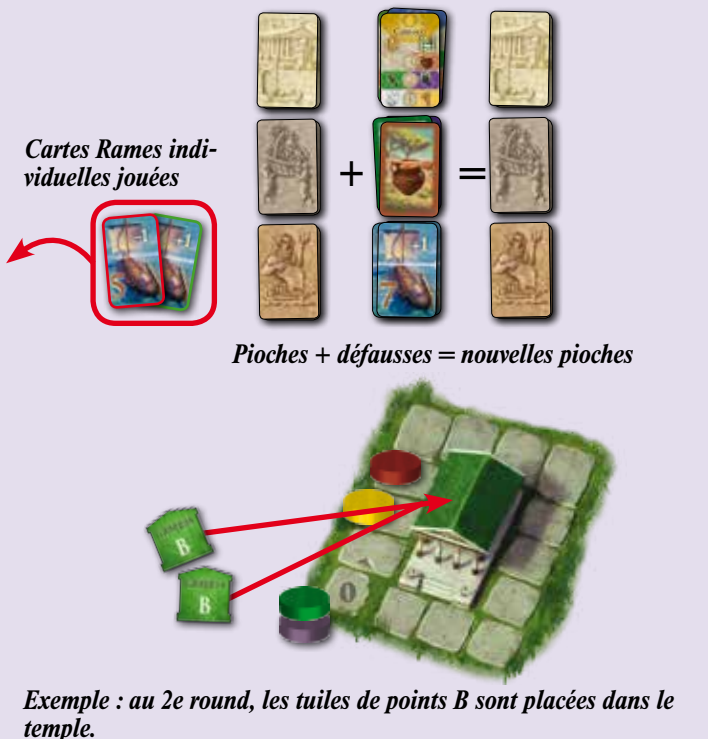
## Fin d'un round

À la fin d'un round de jeu, tous les joueurs conservent leurs cartes Rames inutilisées en main et remettent celles qu'ils ont jouées dans la défausse.

Les cartes Rames individuelles déjà jouées sont rangées dans la boîte, et les autres sont placées dans la pile de défausse des cartes Rames.

Triez les autres cartes par type et placez-les sur les défausses correspondantes. Ensuite, remélangez chaque défausse avec la pioche correspondante pour créer de nouvelles pioches dans le même ordre que pendant la mise en place du jeu. Les pions Temple demeurent sur les cases qu'ils ont atteintes.

Distribuez les tuiles de points du round (*2<sup>e</sup> round = B*, *3<sup>e</sup> round = C*) suivant dans les temples appropriés et remettez tous les bateaux en Crète.



## Fin de partie et vainqueur

Au bout de trois rounds de jeu, les joueurs font le total de leurs tuiles de points et de leurs tuiles Bonus.

Le joueur qui possède le plus de points devient le roi des marchands et remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs ex aequo partagent la victoire.

