

## NAUTICUS

**Règle d'or : Toute tuile gratuite est placée dans l'entrepôt du joueur.**

### 5 tours de jeu composés chacun de 7 phases

Le premier joueur choisit l'action et gagne le bonus indiqué sous la tuile d'action. Puis il joue l'action ou passe. Les autres joueurs font de même.

Chaque action peut être réalisée plusieurs fois au prix d'un ouvrier chacune.

#### Actions payantes

- Acheter des parties de coque
- Acheter des mâts
- Acheter des voiles
- Acheter des marchandises : elles sont placées sous les éléments de coque des navires.

*Le coût de chaque tuile est celui indiqué sur la roue imprimée sur le plateau. Chaque nouvelle tuile identique coûte 4.*

*Un bateau avec une proue et une poupe ne peut pas être étendu par le milieu.*

*Les voiles doivent être placées sur leurs mâts, les mâts sur les éléments de coque. Sinon ces tuiles vont à l'entrepôt.*

#### Actions gratuites

- Transport de l'entrepôt vers le chantier naval
- Retirer de l'argent : 2 pièces / ouvrier
- Livrer des marchandises : Les navires doivent être complets et entièrement chargés. 1 ouvrier est nécessaire par marchandise à livrer (pas de livraison partielle).
- Évaluation de la Couronne : Recevoir par ouvrier 1 PV par couronne visible sur les mâts, voiles et tuiles « passer », au chantier naval et à l'entrepôt. (max 15)

**Passer** = Retourner une tuile « passer »

#### Achèvement d'un navire (voiles, mâts, coque)

Interrompre son tour et choisir 1 récompense par mât sur le

navire achevé, parmi :

- 1 mât de la couronne
- 1 voile de la couronne
- 3 points de victoire
- 7 pièces
- 3 ouvriers
- 2 marchandises

*Chaque récompense ne peut pas être choisie plus de 2 fois.*

#### Action supplémentaire (1 fois dans la partie)

- Prendre 2 ouvriers
- Choisir librement l'une des 8 actions possibles

*Le prix des tuiles est 2 et les règles habituelles s'appliquent.*

#### Fin de phase

La tuile d'action est retournée face cachée (s'il s'agit de la 1<sup>re</sup>, placer la tuile ancre dessus).

La tuile de 1<sup>er</sup> joueur est passée au joueur suivant en sens horaire.

#### Fin de tour

Les valeurs des tuiles « passer » non retournées sont ajoutées aux scores des joueurs.

La roue des actions est reconstituée.

L'ancre de la roue est alignée avec la 1<sup>re</sup> action choisie au tour précédent (tuile avec l'ancre).

#### Fin de jeu

Pour 1/2/3/4/5 marchandises identiques : 1/5/9/14/20 PV  
+5 PV par marchandise supplémentaire.

Pour les navires achevés selon leur taille : 2/8/20/35 PV

Pour le matériel restant :

Prendre 1 pièce par ouvrier et par tuile (entrepôt + chantier).  
1 PV pour 3 pièces

Départage

1. les pièces restantes hors des lots de 3 (donc 0, 1 ou 2).
2. les pièces totales (celles les lots de 3 comprises).

*JF Peyridieu pour BdmL : <http://bdml.free.fr/jeuxsoc.php>*