

Vor dem Wind / Before the Wind

TOUR DE JEU

1) Retourner autant de cartes actions qu'il y a de joueurs :

- au moins 2 types de cartes différentes
- au max 2 cartes d'une même pile

2) Faire du commerce

- Choisir l'une des cartes action encore disponible ou
- Faire une offre sur une carte action déjà choisie par un joueur précédent.
 - ⇒ Le joueur qui possède cette carte, choisit parmi toutes les offres celle d'un joueur et :
 - ✓ Soit il l'accepte : les cartes échangées sont disposées faces cachées jusqu'à la fin de cette phase,
 - ✓ Soit il la refuse et paye à ce joueur la valeur qu'il lui avait proposée (l'argent donné est placé face cachée, et reste indisponible jusqu'à la fin de cette phase).

3) Réaliser les actions

- Achat : Ajouter à sa main les marchandises indiquées (gratuitement).
- Lieu de Stockage : Placer dans son entrepôt autant de marchandises qu'indiqué sur la carte.
- Transport **ou** Revenu : Charger complètement un ou plusieurs bateaux avec des marchandises de son entrepôt **OU** recevoir la somme indiquée.

FIN D'UNE MANCHE

S'il ne reste pas plus de 2 navires au port ⇒ Fin de la manche

⇒ Toute la flotte quitte le port.

- Les joueurs défaussent toutes les cartes marchandise qu'ils ont en main.
- Toutes les pommes pourrissent dans les entrepôts.
- La moitié des cartes Epices et Fromage sont retirées des entrepôts (arrondi à l'avantage du joueur).
- De nouveaux navires arrivent au port.

Nb de joueurs	Grands Navires	Petits Navires
2	3	2
3	3	3
4	4	3

CARTES D'ACTIONS SPECIALES

- 1 seule carte d'action spéciale peut être jouée par tour.
- Les cartes action spéciale peuvent être conservées pour un tour ultérieur où elles seront jouées en plus où à la place d'une carte action standard.
- Les cartes d'action spéciale « Achat et Stockage » et « Echange de Marchandises » ne peuvent pas être jouées juste avant l'action « Expédier ».

Conditions de Victoire

Nb de Joueurs	Nb de Points
2	60
3 et 4	50

Les marchandises puis l'argent départagent les égalités.

ACHAT	LIEU DE STOCKAGE	TRANSPORT / REVENU
 <p>Commerce libre Le joueur reçoit le nombre indiqué de cartes de Marchandises de son choix, et les ajoute à sa main.</p>	 <p>Achat et Stockage Prendre autant de cartes de marchandises de son choix qu'indiqué sur la carte et les placer directement dans son entrepôt. Payer le prix indiqué.</p>	 <p>Vente au Marché Vendre des marchandises de sa main ou de son entrepôt. Chaque carte vendue rapporte 3.</p>
 <p>Conservation Protège du pourrissement autant de carte(s) marchandise(s) qu'indiqué sur la carte conservation. L'effet s'applique à l'entrepôt, puis aux cartes en mains, s'il n'y a pas assez de cartes dans l'entrepôt.</p>	 <p>Echange de Marchandises Echanger jusqu'à 2 cartes de son entrepôt avec des cartes de sa main ou d'un entrepôt adverse.</p>	 <p>Mise à l'abri Jouée lors du choix d'une carte action, elle interdit aux autres de la prendre, même avec une offre. Jouée à la place d'une offre, le joueur prend la carte choisie. L'autre joueur reçoit en compensation 5 or de la Banque.</p>

Aide de jeu réalisé par JF Peyridieu pour BdML : <http://bdml.free.fr/jeuxsoc.html>