

De magnifiques couchers de soleil, une faune et une flore étrangères, le parfum des plus fines épices flottant dans l'air : de tout temps, l'Extrême-Orient a attiré de tout temps, l'Extrême-Orient a attiré les aventuriers, les explorateurs mais aussi les négociants et les commerçants. Il y a environ 400 ans, des commerçants

BATAVIA

Règle du jeu

de pays différents s'organisèrent en compagnies pour envoyer en Extrême-Orient de plus gros navires marchands. Ils espéraient s'enrichir avec ces voyages puisque les épices telles que le poivre ou la muscade valaient véritablement leur pesant d'or.

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu – représentant l'Asie, la destination des différentes compagnies des Indes orientales et une ligne de cases sur lesquelles sont placées les échoppes des compagnies.

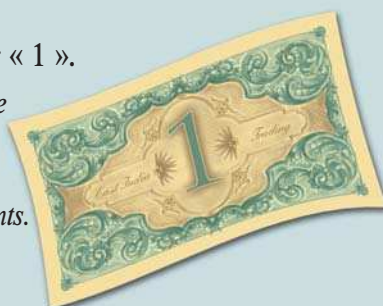


- 35 échoppes – chaque tuile « Échoppe » arbore le pavillon d'une compagnie et un type de marchandise.



- 1 tuile d'arrivée – avec les pavillons des 5 compagnies.
 - 1 dé
 - 75 lettres de change – servent comme moyen de paiement pour la vente aux enchères des cartes « Bateau ».
- Chaque lettre a la valeur « 1 ».

La lettre de change est connue depuis plus de mille ans déjà comme moyen de paiement entre les commerçants.



- 1 règle du jeu

- 60 marchandises – 12 caisses dans les 5 couleurs de jeu.



- 5 figurines « Commerçant » – dans les 5 couleurs de jeu.



- 5 pions de décompte – pour indiquer les pièces d'or des joueurs.



- 110 cartes « Bateau » – chaque carte arbore le pavillon de l'une des 5 compagnies des Indes orientales.



Les compagnies sont originaires des nations (de gauche à droite) : Angleterre, Danemark, France, Pays-Bas, Suède

- 1 bateau – le pion de premier joueur



- 1 canon – pour indiquer combien de cartes « Bateau » sont posées face visible.



- 5 pions « Bateau » – Chaque dé noir représente le pavillon d'une compagnie. Ils indiquent combien de cartes « Bateau » d'une compagnie sont en jeu.



- 5 sceaux de compagnies – Chaque disque noir représente le pavillon d'une compagnie. Ils indiquent quel est le joueur qui possède le plus de cartes « Bateau » d'une compagnie.



Préparation

Plateau de jeu et tuiles « Échoppe »

Le **plateau de jeu** est placé sur la table. La **tuile d'arrivée** est posée sur sa case.

Commencer par trier les **tuiles « Échoppe »** selon leurs pavillons de compagnie, mélanger les différents tas et constituer 5 piles face cachée.

Prendre ensuite la première tuile de chaque pile, les mélanger et les répartir face cachée sur les premières cases d'échoppe (cases 1 à 5) du plateau de jeu.

Prendre ensuite la prochaine tuile supérieure de chaque pile, les mélanger et les placer sur les 5 prochaines cases de jeu. Répéter l'opération jusqu'à ce que toutes les cases d'échoppe soient occupées par des tuiles.

Enfin, découvrir les 10 premières tuiles « Échoppe » (sur les cases 1 à 10).

Mise en place alternative pour une entrée en jeu rapide

Pour entamer plus vite le jeu, il est possible de jouer avec les échoppes face visible.

Pour cela, placer les tuiles face visible selon leurs numéros sur les cases numérotées de 1 à 35 du plateau de jeu.

Il n'est plus nécessaire de découvrir d'autres tuiles pendant le jeu, les autres règles restent inchangées.



Barre des pièces d'or et les pions de décompte des joueurs

7 comptoirs pour les sept sortes de marchandises : thé, coton, porcelaine, soie, gingembre, muscade et poivre

35 cases de jeu pour les tuiles « Échoppe » - les 10 premières tuiles sont découvertes au début du jeu, les autres restent face cachée.

Pour une plus grande clarté, nous conseillons de toujours orienter les tuiles avec le pavillon vers le bas.

Case de départ pour les figurines Commerçant

Case avec tuile d'arrivée

Echelle des bateaux permet d'indiquer les cartes visibles.

Les pions de marquage sont disposés comme suit :

le canon et les pions « Bateau » près de la case « 0 » de l'échelle des bateaux, les sceaux de compagnie et le bateau sur le plateau de jeu.

Cartes « Bateau » et autre matériel

Mélanger les **cartes « Bateau »** et distribuer 10 cartes face cachée à chaque joueur. Le reste des cartes constituent une pioche.

Chaque joueur reçoit également : **1 commerçant, 12 marchandises et 1 pion de décompte** de la couleur de son choix, ainsi que **15 lettres de change**.

Chaque joueur pose son pion de décompte sur la case de sortie de la barre des pièces d'or et son commerçant sur la case de départ devant la première tuile « Échoppe ».

Le **canon** et les **5 pions « Bateau »** sont placés à côté de la case « 0 » de l'échelle des bateaux.

Les **5 sceaux de compagnie** et le **bateau** sont mis à disposition sur le plateau de jeu.

Le joueur le plus âgé est le premier commissaire-priseur et reçoit le **dé**. Il dirigera la première vente aux enchères.

Remarque : A moins de 5 joueurs, le matériel superflu est mis de côté. Il n'est pas nécessaire.

But du jeu

Les joueurs se rendent en Asie en tant que commerçants dans les échoppes des 5 compagnies des Indes orientales. Chaque échoppe d'une compagnie offre une marchandise différente au joueur qui s'y rend.

Pour pouvoir voyager à bord des bateaux des compagnies, on a besoin des cartes « Bateau » correspondantes.

Le joueur qui réussit à se rendre dans les échoppes

proposant les marchandises les plus lucratives et qui rassemble le plus de marchandise dans un comptoir reçoit en contrepartie des pièces d'or à la fin du jeu.



Déroulement du jeu

Le jeu se joue par tours. Chaque tour se déroule de la même manière. Tous les joueurs participent tout d'abord à une vente aux enchères des cartes « Bateau » et du pion de premier joueur. Chacun joue ensuite tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

A. Vente aux enchères des cartes « Bateau »

B. Actions des joueurs :

- Piocher 2 cartes « Bateau » dans la pile ou
- jouer des cartes « Bateau »

A. Vente aux enchères des cartes « Bateau »

Le commissaire priseur lance le dé et pioche le nombre de cartes « Bateau » correspondant au résultat obtenu avec le dé.

Ces cartes sont alors mises aux enchères comme **paquet**, le plus offrant devient le prochain joueur. Le joueur à la gauche du commissaire-priseur ouvre la vente aux enchères en faisant une première enchère. Il peut décider librement du montant de la première enchère. Les enchères se font en lettres de change, chacune ayant la valeur « 1 ».

Chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les joueurs couvrent maintenant l'enchère précédente. Celui qui ne peut ou ne veut pas surenchérir est éliminé de ce tour de vente aux enchères.

Les enchères continuent jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur.

Ce joueur paye alors son enchère en distribuant le plus équitablement possible entre ses adversaires le nombre de lettres de change correspondant à son enchère. Tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par son voisin de gauche, il distribue une lettre de change à chacun de ses adversaires jusqu'à ce qu'il ait atteint le montant de son enchère. Il ne peut s'attribuer de lettre de change !



Exemple :
le commissaire-priseur a obtenu un « 3 » avec le dé et a découvert 2 cartes « Bateau » anglaises ainsi qu'1 carte suédoise. Ces trois cartes sont alors vendues aux enchères en 1 paquet.

Remarque : Si la pile de cartes « Bateau » est épuisée en cours de jeu, les cartes défaussées sont bien mélangées et constituent une nouvelle pioche.



Les enchères se font en lettres de change.

Chaque joueur peut garder secret le nombre de lettres de change qu'il possède.

Remarque : le premier enchérisseur peut passer, il quitte alors ce tour d'enchères. **Si tous les joueurs passent**, les cartes « Bateau » découvertes restent en place jusqu'au prochain tour. Elles sont alors vendues aux enchères avec les prochaines cartes. Le premier joueur ne change **pas**. Si cela se produit lors du premier tour d'enchères du jeu, le commissaire-priseur devient premier joueur.

Chaque enchère peut avoir un montant quelconque, mais ce montant ne doit pas dépasser le nombre de lettres de change que l'on possède !



Un paquet avec 3 cartes « Bateau » et le bateau (pion de premier joueur).

Il reçoit ensuite le bateau comme pion de premier joueur et prend en main les cartes « Bateau » achetées aux enchères.

Tous les joueurs doivent montrer le nombre de cartes qu'ils tiennent en main.

B. Actions des joueurs

Le premier joueur commence. Il a alors le choix entre les deux actions suivantes, mais ne peut en exécuter qu'une seule :

■ Piocher des cartes « Bateau »

Il pioche les 2 cartes de la pioche.
Le coup est alors terminé.

■ Jouer des cartes « Bateau »

Il joue des cartes qu'il tient en main pour pouvoir avancer son commerçant sur une tuile Échoppe. Il prend alors la tuile « Échoppe » et la marchandise correspondante, qu'il marque avec l'un de ses propres pions de marchandise dans le comptoir correspondant.

Les étapes suivantes sont exécutées successivement :

1. Poser des cartes « Bateau »
2. Avancer son commerçant
3. Échanger des tuiles « Échoppe » contre des pièces d'or (libre)

1. Poser des cartes « Bateau »

Le joueur pose devant lui sur la table, face visible, un nombre quelconque de ses cartes « Bateau » (au moins 1) de compagnies quelconques. Ces cartes sont triées selon les compagnies et posées bien visibles pour tous.

Pour cela, une condition doit être remplie : le joueur doit posséder la majorité des cartes ouvertes d'au moins une des 5 compagnies – soit dès le début de son coup (cas 1) soit au plus tard après avoir posé les cartes (cas 2).

► Cas 1 :

Au début de son coup, le joueur possède **déjà la majorité** de cartes d'une ou de plusieurs compagnie(s). Il joue alors une carte **quelconque**, de n'importe quelle compagnie. Il a également le droit d'en jouer plusieurs, et aussi de constituer d'autres majorités.

Cas 2 :

Au début de son tour, le joueur ne possède **pas de majorité** des cartes visibles d'une compagnie ; il **doit alors** constituer au moins une telle majorité en jouant les cartes qui conviennent. Il a évidemment aussi le droit de jouer encore d'autres cartes et de constituer d'autres majorités.



Cas 1 :

Le joueur a déjà la majorité danoise et joue une carte quelconque.



Remarque : Un joueur a une majorité lorsqu'il a posé devant lui plus de cartes d'une compagnie qu'un autre joueur, une égalité ne suffit pas.



Cas 2 :

Le joueur n'a pas encore de majorité, mais en constitue une en jouant une carte danoise.



Le joueur qui ne possède pas de majorité ou ne peut en constituer une n'a pas le droit de jouer de cartes, mais doit exécuter l'autre action de jeu (piocher 2 cartes « Bateau »).

Le nombre de cartes jouées est marqué pendant le jeu, car à partir d'une certaine quantité, une **attaque de pirates** a lieu et les cartes posées peuvent être perdues.

Pour chaque carte « Bateau » jouée, le **canon** est avancé d'une case sur l'échelle. Si plus de 25 cartes sont posées, le canon reste sur la dernière case de l'échelle (25). Les **pions « Bateau »** des compagnies concernées sont aussi avancés d'une case par carte sur l'échelle.



Remarque : chaque pion « Bateau » indique toujours sur l'échelle des bateaux le nombre total des cartes « Bateau » posées de la compagnie correspondante.

Le canon indique toujours le nombre total de cartes posées.

Nous conseillons de confier à un joueur la tâche de placer les pions de marquage.

Si, en posant des cartes, le joueur obtient la majorité de cartes « Bateau » d'une compagnie, il prend sur le plateau de jeu (ou à celui de ses adversaires qui possédait cette majorité jusque-là) le **sceau de compagnie** correspondant et le place face visible à côté de ses cartes posées.

Si, en jouant des cartes « Bateau », un joueur obtient un pat avec le détenteur actuel du sceau, celui-ci doit remettre sur le plateau de jeu le sceau de la compagnie concernée (car il ne possède plus la majorité des cartes « Bateau » de cette compagnie).

2. Avancer son commerçant

Le joueur **avance** maintenant son commerçant sur la **prochaine** tuile « Échoppe » de la compagnie dont il possède le sceau. Il **s'empare** de la tuile et place son commerçant sur la case libérée.

Si le joueur possède **plusieurs sceaux**, il doit opter **pour l'une** de ces compagnies.

Les joueurs déplacent **toujours** leur commerçant **en avant** en direction de la tuile d'arrivée. On n'a **pas** le droit de **reculer**.

Les cases vides, les tuiles « Échoppe » d'autres compagnies et les commerçants d'autres joueurs sont tout simplement sautés.

Les tuiles « Échoppe » qui ont déjà été sautées par tous les joueurs restent en place pendant le reste du jeu. Elles n'ont aucune fonction.



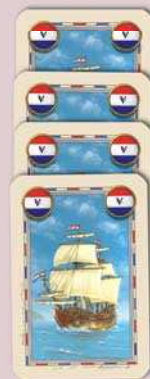
Exemple : c'est au tour d'Anna et elle joue 4 cartes « Bateau » de la compagnie néerlandaise et 2 cartes de la compagnie française des Indes orientales.

Le marqueur pour les cartes « Bateau » néerlandaises avance de 4 cases, celui pour les cartes françaises, de 2 cases.

Le canon doit être avancé de 6 cases au total.



Avec le sceau de la compagnie, le joueur marque sa majorité de cartes « Bateau » posées de cette compagnie.



Exemple : le joueur ne possède que le sceau de la compagnie danoise et avance donc jusqu'à la prochaine échoppe danoise.

La tuile Échoppe que le joueur vient tout juste de recevoir détermine la marchandise qu'il a le droit de stocker et la compagnie dont provient cette marchandise.

Il place une de ses caisses dans le comptoir avec le même symbole de marchandise sur la case de la compagnie correspondante.

Si un commerçant a été avancé sur l'une des 5 dernières tuiles face visible, les 5 prochaines tuiles sur le plateau de jeu sont découvertes.

3. Échanger des tuiles « Échoppe » contre des pièces d'or

Le joueur décide maintenant s'il souhaite conserver la tuile « Échoppe » qu'il vient de recevoir (il la dépose alors devant lui) ou l'échanger (seule ou avec d'autres tuiles obtenues jusque-là) contre des pièces d'or.

Pour que cet échange soit possible, il faut cependant que la nouvelle tuile provienne d'une compagnie dont le joueur ne possède actuellement aucune autre tuile.

S'il opte pour l'échange, il remet respectivement 1 tuile « Échoppe » de chaque compagnie dont il possède des tuiles. Les tuiles échangées sont retirées du jeu. Les tuiles « Échoppe » restantes sont prises en compte lors du prochain échange.

Selon le nombre de tuiles remises, le joueur reçoit les pièces d'or suivantes :

Pour 1 tuile « Échoppe »	1 pièce d'or (PO)
Pour 2 tuiles de compagnies différentes	3 PO
Pour 3 différentes	6 PO
Pour 4 différentes	10 PO
Pour 5 différentes	15 PO

Les pièces d'or sont marquées avec le pion de décompte sur la barre des pièces d'or sur le bord du plateau de jeu.



Exemple : le joueur reçoit de l'échoppe danoise la marchandise « soie » et le marque avec l'une de ses caisses dans le comptoir de soie.

Remarque : lors du premier jeu, toutes les tuiles sont déjà découvertes. La découverte des tuiles « Échoppe » est alors superflue.

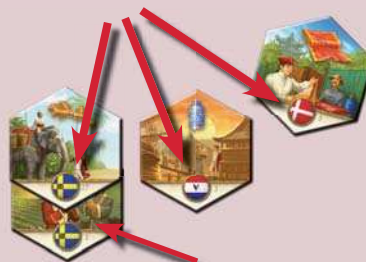
Exemple : Anna possède actuellement des tuiles « Échoppe » de 4 compagnies, il ne lui manque qu'une tuile « Échoppe » de la compagnie anglaise des Indes orientales. Si elle reçoit une nouvelle tuile, elle n'a le droit d'échanger des tuiles que s'il s'agit d'une tuile de la compagnie anglaise ; dans le cas contraire, elle est obligée de garder ses tuiles « Échoppe » et ne peut pas les échanger contre des pièces

Remarque : les marchandises représentées sur les tuiles ne jouent aucun rôle à cette occasion.

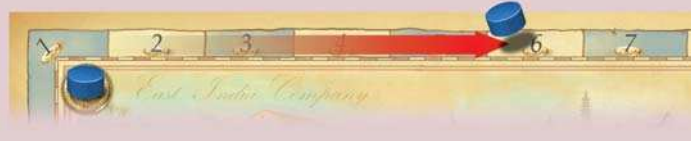


Exemple : le joueur reçoit une tuile de la compagnie danoise des Indes orientales. Il n'a pas encore de tuile de cette compagnie et décide alors d'échanger ses tuiles contre des pièces d'or.

Il peut présenter des tuiles de 3 compagnies différentes et reçoit pour cela 6 pièces d'or qu'il marque sur le plateau de jeu.



Il lui reste encore une tuile suédoise, qu'il pourra échanger plus tard.



Directement après le coup d'un joueur, il peut se produire une attaque de pirates.

Attaque de pirates



Le danger devient grand lorsqu'on joue beaucoup de cartes « Bateau » vu que les pirates passent à l'attaque.

Si le canon atteint ou dépasse la case « 21 » (à trois joueurs) ou la case « 25 » (à quatre ou cinq joueurs), les pirates attaquent la plus grande compagnie des Indes orientales et coulent ses bateaux.

Toutes les cartes « Bateau » de la compagnie possédant la majorité de cartes posées sont alors ramassées et mises sur le côté (les pions sur l'échelle des bateaux permettent de reconnaître facilement quelles cartes sont concernées).

Si plusieurs compagnies entrent en ligne de compte, les cartes posées de toutes les compagnies concernées sont ramassées. Ces cartes constituent la défausse.

Après une attaque de pirates, toutes les cartes posées restantes sont comptées et la nouvelle valeur correspondante est marquée avec le canon sur l'échelle des bateaux. Les pions Bateau des compagnies dont les cartes ont été ramassées sont remis sur la case « 0 ».

C'est maintenant au tour du prochain joueur.

Une fois que tous les joueurs ont exécuté leur coup, un nouveau tour commence avec la vente aux enchères des cartes « Bateau ». Le premier joueur endosse également le rôle de commissaire-priseur.

Remarque : le déplacement du canon et des pions « Bateau » sert à reconnaître combien de cartes au total et de chaque compagnie sont ouvertes pour tous les joueurs. Si l'on doute que les pions de marquage soient correctement placés, on peut le vérifier à tout moment en comptant simplement les cartes ouvertes. En cas de doute, c'est le nombre réel de cartes « Bateau » face visible qui compte ! En cas de divergences, replacer correctement les pions de marquage.



Exemple : le canon atteint la case « 25 ». Une attaque de pirates a lieu. C'est actuellement la compagnie danoise des Indes orientales qui a la majorité de cartes posées. Les 11 cartes sont ramassées. Les pions de marquage sont déplacés en conséquence.

Fin du jeu

Si un joueur a joué des cartes « Bateau », mais ne voit plus aucune possibilité d'avancer son commerçant sur une tuile « Échoppe » correspondante, il avance son commerçant sur la tuile d'arrivée et s'en empare.

Le tour en cours est encore joué jusqu'au bout.

Dès qu'un joueur s'est emparé de la tuile d'arrivée, les autres joueurs (qui n'ont pas encore joué dans ce tour) n'ont plus le droit de jouer de cartes que s'ils peuvent encore rejoindre une tuile « Échoppe » avec un sceau approprié. S'il n'y a plus de tuile « Échoppe » correspondante, ils doivent tirer 2 cartes « Bateau ».

Une fois le tour terminé, on procède au décompte.

Remarque : le joueur qui s'empare de la tuile d'arrivée ne peut plus échanger le reste de ses tuiles « Échoppe » contre des pièces d'or.






Exemple : c'est au tour d'Anna (bleu) et elle joue des cartes. Elle ne possède que le sceau de la compagnie danoise. Devant son commerçant ne se trouve plus d'échoppe danoise. Elle avance donc sur la tuile d'arrivée. Cela lui rapporte 4 pièces d'or. Si Anna possédait aussi le sceau suédois, elle devrait avancer jusqu'à la tuile « Échoppe » suédoise.

Décompte

Chaque joueur pose sur la table toutes les cartes « Bateau » qu'il tient encore en main. Les sceaux de compagnie sont alors distribués selon la règle du jeu.

Aux pièces d'or obtenues jusque-là (par l'échange des tuiles « Échoppe ») viennent s'ajouter les pièces d'or suivantes, qui sont respectivement marquées sur la barre des pièces d'or :

- Le joueur qui a pu placer le **plus de marchandises dans un comptoir** se voit créditer les pièces d'or suivantes selon le type de marchandise du comptoir :

						
Thé 10 PO (Égalité 5 PO)	Coton ... 11 PO (5 PO)	Porcelaine 12 PO (6 PO)	Soie13 PO (6 PO)	Gingembre14 PO (7 PO)	Muscade 15 PO (7 PO)	Poivre ...16 PO (8 PO)

(Si **plusieurs** joueurs possèdent la majorité de marchandises dans un comptoir, ils se voient attribuer la valeur indiquée entre parenthèses.)

- Le joueur détenant le **plus de lettres de change** reçoit 5 PO. En cas d'égalité, chacun des joueurs concernés reçoit 2 PO.



- Le joueur en possession de la **tuile d'arrivée** reçoit 4 PO.



- Le joueur reçoit 2 PO pour chaque sceau de compagnie.



Le joueur possédant le plus de pièces d'or est le commerçant le plus riche et gagne. En cas d'égalité, la victoire est partagée.



Exemple : le joueur « Orange » a la majorité dans le comptoir pour la soie et reçoit pour cela 13 pièces d'or. Les autres repartent les mains vides pour la soie.



Exemple : les joueurs « rouge », « jaune » et « bleu » se partagent la majorité dans le comptoir pour la soie. Les trois joueurs reçoivent chacun 6 pièces d'or.



Exemple : les joueurs « jaune » et « bleu » se partagent la majorité dans le comptoir pour la soie. Ils reçoivent chacun 6 pièces d'or. Le joueur « rouge » ne reçoit rien.

Aperçu d'un tour de jeu

Vente aux enchères des cartes Bateau

Le premier joueur du dernier tour lance le dé et découvre des cartes en conséquence.

Le plus offrant achète les cartes et est premier joueur du tour en cours.

Actions des joueurs

En commençant par le premier joueur, chacun exécute son coup tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre :

Soit

Piocher 2 cartes « Bateau »

Soit

- Jouer des cartes « Bateau » (au moins 1 carte) (à condition de posséder le sceau de la compagnie), adapter les pions de marquage (canon et pions « Bateau »)
- Avancer son commerçant
Prendre une tuile « Échoppe »
Placer la caisse dans le comptoir approprié
Découvrir éventuellement les 5 prochaines tuiles « Échoppe »
- Échanger éventuellement des tuiles « Échoppe » contre des pièces d'or

Éventuellement attaque de pirates (si 21 ou 25 cartes retournées). Le jeu se termine à la fin du tour dans lequel un joueur s'empare de la tuile d'arrivée.