

EAST INDIA COMPANIES



90-120 MIN

14+

Au XIX^e siècle, quatre compagnies maritimes renforcent les échanges commerciaux entre l'Occident et l'Extrême-Orient. Thé, épices, café et soie sont des produits très consommés en Europe. Leurs prix de vente et d'achat dépendent étroitement de l'offre et de la demande. *East India Companies* vous met à la tête de l'une de ces compagnies, que vous allez devoir faire prospérer. Allez-vous investir votre argent en bourse ou dans l'achat de stocks ? Utiliserez-vous des navires rapides à faible tonnage ou des navires plus lents pouvant transporter plus de marchandises ? Quels que soient vos choix, votre stratégie influencera celle de vos adversaires.

SOMMAIRE

But du Jeu, Matériel	3	D. Phase de Chargement	9
Mise en place	4	E. Phase de Négocier	11
plateaux, marchés, bourse	4	F. Fin de Période	12
votre Cie, initiative, trésorerie de départ	5	Décompte final	13
Déroulement d'une partie	6	Partie à 3 joueurs	14
A. Phase des Agents	7	Partie à 2 joueurs	14
B. Phase de Bourse	8	Crédits	15
C. Phase de Navigation	9	Index des cartes	16





BUT DU JEU

Une partie d'*East India Companies* se joue en 5 périodes, à l'issue desquelles le joueur le plus riche est désigné vainqueur. Cette richesse se bâtit sur le commerce de marchandises et l'investissement en bourse.

MATÉRIEL

1 plateau central

Ce plateau intègre les cinq Personnages sollicités par les Agents, la carte des Indes, le Marché des Titres, la Bourse et le Registre des phases et des périodes.

2 plateaux Marché, recto pour 4 joueurs, verso pour 2 et 3 joueurs, l'un pour l'Europe, l'autre pour les Indes

Les Marchés permettent de gérer les mécanismes de l'offre et de la demande qui forment le cœur du jeu.

I 1 piste de Chargement

Cette piste est utilisée pour connaître l'ordre d'arrivée des navires aux Indes.

II 4 tuiles Port (une par joueur)

Chaque Port comporte deux emplacements pouvant accueillir autant de Navires, une Trésorerie à gauche et une piste de Vente.

III 4 tuiles Montant des Ventes (une par joueur)

Cette tuile, à disposer à la droite de votre tuile Port, permet de conserver l'argent accumulé suite aux ventes de vos marchandises.

IV 8 tuiles Extensions de Quai

4 de niveau 1 (🏠), 4 de niveau 2 (🏠) (deux par joueur)

Les Extensions de Quai vous permettent d'acquérir des Navires supplémentaires et de bénéficier d'un entrepôt pour y stocker les Marchandises que vous ne souhaitez pas vendre immédiatement.



40 tuiles Navires, de 4 couleurs différentes (dix par joueur)

Chaque Navire a des capacités qui lui sont propres. Les Navires peuvent être achetés en cours de partie, hormis les Galions, disponibles dès la mise en place.



28 tuiles Titres de Compagnie, de 4 couleurs différentes (sept par joueur)

Ces Titres correspondent aux parts que peuvent acquérir les joueurs qui souhaitent investir dans leur compagnie ou celles de leurs adversaires.



8 tuiles Titre de Présidence (deux par joueur)

Ces Titres représentent vos parts initiales dans votre compagnie.



12 Agents, de 4 couleurs différentes (trois par joueur)

Les Agents servent à activer les Capacités des cinq Personnages du plateau central.



8 Comptoirs (deux par joueur)

Ces Comptoirs réduisent d'1 PO le prix d'achat des marchandises dans la zone où ils se trouvent.



4 marqueurs Vente (un par joueur)



4 marqueurs Initiative (un par joueur)



4 marqueurs Valeur des Titres (un par joueur)



1 marqueur de période



1 marqueur de phase de jeu



102 cubes Marchandise

(33 verts, 30 orange, 28 marron et 23 blancs).

Ces cubes représentent les marchandises que les joueurs pourront acheter et revendre en cours de partie. Le vert représente le thé, l'orange les épices, le marron le café, et le blanc la soie.



4 dés Europe et 4 dés Indes

Ces dés permettent d'estimer les fluctuations de la valeur des marchandises sur les deux Marchés pour la période en cours. Chaque couleur correspond à l'une des quatre marchandises.



20 cartes Indes et 20 cartes Europe

Ces cartes ajustent les valeurs obtenues aux dés Europe et Indes pour la période en cours.



120 pièces réparties comme suit :

66 pièces de 1 PO, 31 de 5 PO, 15 de 10 PO et 8 de 50 PO.

Historiquement, il n'existait pas encore de monnaie de référence. C'est la raison pour laquelle, par souci de simplification, nous avons opté pour une monnaie virtuelle, appelée pièces d'or (PO).



1 tuile de fin de période (pour 2 et 3 joueurs)



2 tuiles Comptoir condamné (pour 2 et 3 joueurs)



6 cartes Agents (pour 2 joueurs)



9 cartes Destination (pour 2 joueurs)



Au cours de la lecture de ce livret, vous trouverez des encadrés tels que celui-ci. Ces encadrés sont destinés à vous expliquer ce qui se cache derrière un point de règle.

MISE EN PLACE

LES PLATEAUX

La mise en place qui suit est prévue pour quatre joueurs.

Pour des parties à deux ou trois joueurs, apportez les modifications indiquées en page 14.

Déployez le plateau central.

Placez le **Marché de l'Europe** à gauche du plateau central.

Placez le **Marché des Indes** à sa droite.

La piste de Chargement est à placer au-dessus du plateau central.

Placez le marqueur de phase dans la case Agents et le marqueur de période dans la case ★ 1700-1750 du Registre.

Veillez à placer les Marchés sur le recto ou le verso, selon le nombre de joueurs :
 pour des parties à 4 joueurs,  pour des parties à 2 ou 3 joueurs.

LES MARCHÉS

Placez un cube Marchandise sur chacun des emplacements à fond clair des pistes de négoce des deux Marchés.

Laissez vides les emplacements à fond foncé.

Les cubes Marchandise restants sont placés près du Marché des Indes.

Séparez les cartes Europe des cartes Indes, et classez-les en six piles selon leur dos :

★&★&★ / ★&★&★&★ / ★&★&★&★&★.

Mélangez-les et placez-les près de leur Marché respectif, faces cachées.



LA BOURSE

Chaque joueur place ses 7 Titres de Compagnie sur le Marché des Titres et son marqueur Valeur des Titres sur la valeur de départ de la Bourse (à gauche de la piste).



INITIATIVE ET TRÉSORERIE DE DÉPART



Initiative

L'initiative détermine l'ordre dans lequel les joueurs agissent lors de chaque phase.

L'initiative sert également à départager les égalités, le joueur dont le pion est le plus haut remportant l'égalité.

Au début de la partie, l'ordre d'initiative est déterminé au hasard. Chaque joueur place son marqueur Initiative sur la piste, à sa position.

Trésorerie de départ

En suivant l'ordre d'initiative, chaque joueur reçoit 10, 10, 11 ou 12 PO.

L'argent reçu est placé sur la Trésorerie du joueur (à gauche du Port).

Les pièces de monnaie restantes sont placées en une réserve commune près du plateau central.

VOTRE COMPAGNIE



Chaque joueur :

- reçoit une **tuile Port** et une **tuile Montant des Ventes** qu'il enfiche à sa droite.
- place une **tuile Navire de type Galion** de sa couleur **dans chacun des deux quais** de son Port,
- pose son **marqueur Vente** dans la première case de la piste de Vente,
- place ses 2 Comptoirs, ses 3 Agents ainsi que les 2 Titres de Présidence de sa compagnie à côté de son Port.

Chaque joueur dispose également de **8 tuiles Navire supplémentaires**, qu'il va pouvoir acheter en cours de partie.

Nous vous invitons à classer ces Navires par période (★ < ★★★★★), et à les conserver à portée de main.

LES EXTENSIONS DE QUAÏ



Les 8 tuiles Extensions de Quai sont placées en 2 piles près du plateau central.

Elles pourront être acquises en cours de partie par le biais de l'Armateur.

Chaque joueur pourra acquérir gratuitement une extension de niveau ①, puis une extension de niveau ②.

L'une comme l'autre s'intègrent entre le Port et la tuile Montant des Ventes, complétant la fresque figurant le port de chaque joueur.



Chaque type de Navire présente quatre caractéristiques.



Sa période de disponibilité

Avant cette période, vous ne pouvez pas acheter ce Navire.



Son coût en PO

Le coût d'achat de ce Navire, à payer à la banque après avoir activé la Capacité Navire de l'Investisseur ou de l'Armateur.



Sa vitesse

Elle détermine l'ordre d'arrivée des Navires aux Indes et en Europe.



Son tonnage

Il indique le nombre de cubes Marchandise pouvant être transportés par ce Navire en un voyage. Ces cubes peuvent être de types différents.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie de *East India Companies* dure 5 tours, également appelés « périodes ».

Chaque période se décompose en 6 phases, auxquelles participent tous les joueurs.

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| A Phase des Agents | D Phase de Chargement |
| B Phase de Bourse | E Phase de Négocier |
| C Phase de Navigation | C Fin de Période |

A. PHASE DES AGENTS

Durant cette phase, les joueurs envoient leurs agents rencontrer des personnes influentes afin de bénéficier d'avantages pour la période en cours.

ESTIMATION DU MARCHÉ

Le joueur avec l'initiative lance les 4 dés Indes et les place sur le Marché des Indes selon leur couleur.

Puis, il fait de même avec les 4 dés Europe, qu'il place sur le Marché de l'Europe.

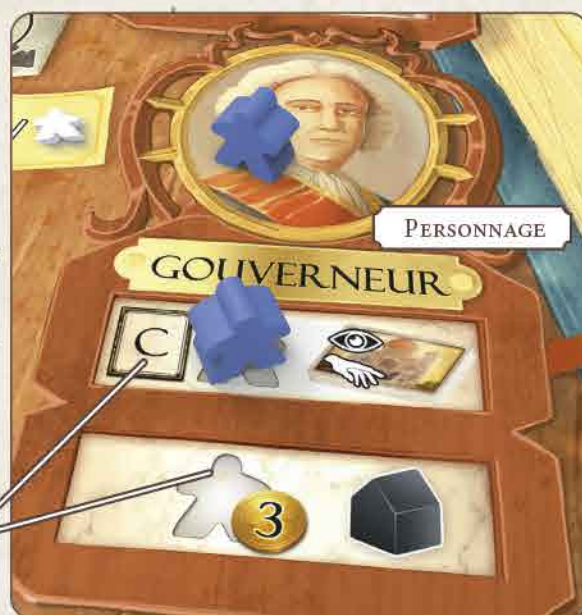


La valeur des dés permet d'estimer l'offre (aux Indes) ou la demande (en Europe) de chacune des marchandises.

PLACEMENT DES AGENTS

Chaque joueur, à tour de rôle et dans l'ordre d'initiative, peut activer l'une des Capacités d'un Personnage en plaçant l'un de ses Agents dans la case correspondante et en payant le coût éventuel de la Capacité.

La phase prend fin dès que tous les joueurs ont placé leurs 3 Agents.



RESTRICTIONS DE PLACEMENT D'UN AGENT

Lors de la première période, les joueurs peuvent placer leurs Agents sur les cases Capacité de n'importe quel Personnage.



Lors des périodes suivantes, les Agents peuvent être posés sur les cases Capacité du Personnage sur lesquels ils sont déjà présents ou celles des deux Personnages adjacents.

Il peut y avoir plusieurs Agents sur une même case Capacité tant qu'il s'agit d'Agents de joueurs différents.



Une même Capacité peut être activée plusieurs fois, mais par des joueurs différents.

Cependant, dans ce cas, le joueur doit immédiatement payer 1 PO à chaque joueur possédant déjà un Agent dans cette case Capacité.



Il est toujours possible d'envoyer un Agent dans la zone centrale, ce qui ne déclenche aucune Capacité (ni de coût supplémentaire).

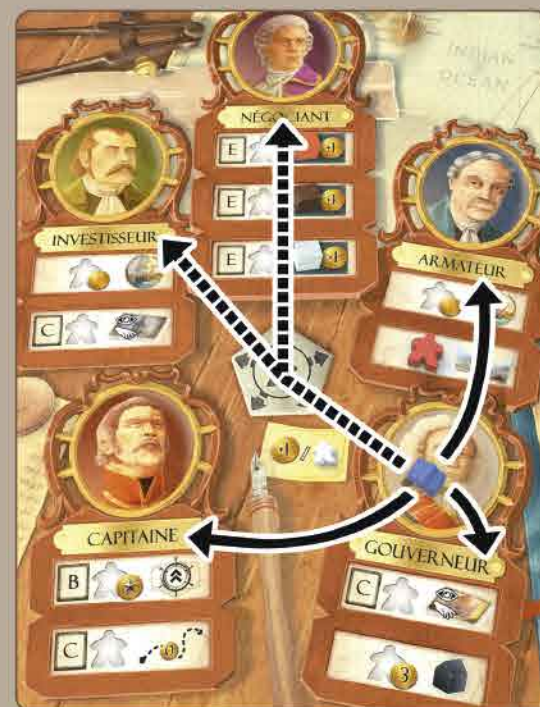
Lorsque ce sera de nouveau à lui de jouer, le joueur pourra déplacer cet Agent sur la Capacité du Personnage de son choix (sauf une Capacité déjà occupée par l'un de ses Agents).

EXEMPLES DE PLACEMENT

Le joueur bleu déplace son Agent actuellement sur le Gouverneur.

Il peut envoyer cet Agent sur une Capacité du Gouverneur, de l'Armateur ou du Capitaine (tous deux adjacents au Gouverneur).

- S'il l'envoie sur la Capacité Extension de Quai de l'Armateur où se trouve déjà un Agent rouge il doit payer 1 PO au joueur rouge.
- Il ne peut pas l'envoyer sur une Capacité où se trouve déjà l'un de ses Agents.
- Il ne peut pas envoyer cet Agent sur une Capacité de l'Investisseur ou du Négociant (tous deux trop loin).
- Il peut placer son Agent sur la zone centrale pour pouvoir le déplacer à nouveau lors d'un prochain tour de placement au cours de cette période, et ainsi l'envoyer sur une Capacité de l'Investisseur ou du Négociant.



CAPACITÉS DES PERSONNAGES

NAVIRE

Achetez un navire.
Voir ci-dessous.
COÛT : selon le navire.
PHASE : immédiat.

INFLUENCE

1^{er} agent placé : Choisissez secrètement la carte Europe.
Autres agents placés : Consultez la carte choisie.
PHASE : C (Navigation)

EXPERTISE

1^{er} agent placé : Passez premier à l'initiative.
Autres agents placés : Passez second ou troisième à l'initiative, selon l'ordre de placement.

Décalez vers le bas les marqueurs des autres joueurs. Un effet domino peut être à prévoir.
COÛT : 1PO x période actuelle (de 1 à 5)
PHASE : B (Bourse)

CARTOGRAPHIE

Vos navires n'ont pas à payer le coût usuel du voyage vers les zones I et II.
PHASE : C (Navigation)

NÉGOCIATION

Pour cette période, vendez chaque cube de la marchandise correspondante à +1PO de sa valeur.
PHASE : E (Négoce)

NAVIRE

Achetez un navire.
Voir ci-dessous.
COÛT : selon le navire.
PHASE : immédiat.

EXTENSION DE QUAI

Obtenez une Extension de Quai de niveau I, ou de niveau II si vous avez déjà celle de niveau I.
PHASE : immédiat

INFLUENCE

1^{er} agent placé : Choisissez secrètement la carte Indes.
Autres agents placés : Consultez la carte choisie.
PHASE : C (Navigation)

COMPTOIR

Placez un Comptoir sur un emplacement libre.
Un même joueur ne peut placer qu'un seul Comptoir dans chaque zone du plateau central.
COÛT : 3 PO.
PHASE : immédiat.

PRÉCISIONS :

Navire (Armateur, Investisseur)

- Le joueur doit choisir son Navire parmi ceux disponibles dans sa pile personnelle.
- Pour pouvoir acheter un Navire, le joueur doit disposer d'un emplacement de quai libre ou se défausser de l'un de ses Navires à quai, qui est alors remis dans la boîte.
- Un joueur ne peut acheter un Navire que d'une période passée ou de celle en cours.

Extensions de Quai (Armateur)

- Chaque joueur peut en posséder jusqu'à deux.
- Chaque Extension permet d'accueillir un Navire supplémentaire.
- Chaque Extension offre des emplacements d'entrepôt, (deux pour le premier, un pour le second) permettant au joueur de stocker les Marchandises qu'il ne souhaite pas vendre.
- Quand un joueur obtient une Extension de Quai, il doit l'intercaler entre son Port et sa tuile Montant des Ventes. S'il s'agit de sa seconde Extension, il la place à droite de la première.



Si la Capacité s'accompagne d'une lettre encadrée, l'effet ne s'appliquera que lors de la phase correspondante.
Les Capacités n'affichant pas de lettre s'activent immédiatement.



Les Capacités indiquant un coût en PO (Navire, Extension de Quai, Expertise, Comptoir) doivent être payées immédiatement à la banque, même si les effets de la Capacité s'activent ultérieurement.

B- PHASE DE BOURSE

Durant cette phase les joueurs peuvent acheter des Titres de leur compagnie ou d'une compagnie concurrente.



Au début de cette phase, les joueurs ayant activé la Capacité **Expertise du Capitaine** modifient l'ordre d'Initiative. Ils remontent leur marqueur Initiative (dans l'ordre d'activation de la Capacité), tandis que ceux des autres joueurs se décalent vers le bas du cartouche d'Initiative.

Déroulement

Chaque joueur, à tour de rôle et selon l'ordre d'initiative, peut soit acheter un titre disponible au Marché des Titres (**de n'importe quelle compagnie**), soit passer son tour.

Une fois que tous les joueurs ont acheté un titre ou passé, procédez à un nouveau tour de Bourse.

La phase prend fin quand tous les joueurs ont successivement renoncé à acheter un titre.

Note : si tous les joueurs ne passent pas à la suite, mettant fin à la phase, **un joueur ayant préalablement passé peut décider d'acheter un Titre quand revient son tour.**

ACHAT DE TITRES

Le coût d'achat d'un Titre est indiqué sur la piste de Bourse par la valeur en PO indiquée au-dessus du marqueur Valeur du Titre de cette compagnie.



Dans cet exemple, pour acheter un titre de la compagnie française (bleue), un joueur doit dépenser 5 PO.

L'argent dépensé pour acheter un Titre est versé à la banque, pas au joueur à qui appartient la compagnie.

Quand un Titre d'une compagnie est acheté, sa valeur est immédiatement augmentée d'un cran sur la piste de Bourse. Déplacez le marqueur de Valeur du Titre de cette compagnie d'une case vers la droite.



Dorénavant, la valeur de ce Titre est de 6 PO.



Le joueur acquéreur récupère l'un des Titres de cette compagnie sur le Marché des Titres, et le place à côté de son Port.

Note : s'il n'y a plus de Titres d'une compagnie sur le Marché des Titres, on ne peut plus acheter de Titre de cette compagnie.



Un Titre voit sa valeur augmenter à chaque acquisition. Ce même Titre subira une dépréciation à chaque revente.

VENTE DE TITRES

Un joueur est **autorisé à vendre à la Banque des Titres** qu'il possède, à tout moment du jeu (jusqu'au début de la dernière période), **sauf durant la phase de Bourse**, pendant laquelle la vente est interdite.

Au cours de la **dernière période**, la vente de Titres n'est possible que **durant la phase A - Agents**, après quoi il ne sera plus possible de vendre de Titres jusqu'à la fin de la partie.

Si plusieurs joueurs déclarent vouloir vendre des Titres, les ventes sont réalisées l'une après l'autre, dans l'ordre de prise de parole. S'il est impossible de déterminer qui a parlé en premier, le joueur avec la meilleure initiative est prioritaire.

En vendant un ou des Titres, le joueur reçoit de la Banque autant de PO que la valeur actuelle du ou des Titres vendus (indiquée par le marqueur de la couleur de la compagnie placé sur la piste de Bourse).

Le montant de la vente est placé dans sa Trésorerie.

Le marqueur est reculé d'un cran par Titre vendu.

Le ou les Titres vendus sont replacés dans le Marché des Titres.



Plusieurs Titres peuvent être vendus simultanément par un même joueur, le recul étant alors effectué après la vente, d'un cran par Titre vendu.



Un joueur n'est pas autorisé à vendre ses Titres de Présidence, qui matérialisent le contrôle de sa compagnie.

RÈGLE OPTIONNELLE

Hypothéquer un Titre de Présidence

Au cours de vos premières parties, il est possible d'autoriser un joueur à hypothéquer ses Titres de Présidence.

L'hypothèque peut se faire à n'importe quel moment du jeu, y compris lors de la phase de Bourse.

Pour chaque Titre hypothéqué, le joueur reçoit de la Banque la moitié du coût actuel du Titre (arrondi à l'entier inférieur).

~~La valeur des Titres de sa compagnie recule d'un cran.~~

L'argent reçu est placé dans sa Trésorerie.



Les Titres hypothéqués sont retournés (face barrée visible) et ne compteront pas pour déterminer la victoire en fin de partie.

Un joueur peut racheter l'un de ses propres Titres de Présidence hypothéqué à sa valeur actuelle.

Le rachat se fait uniquement lors d'une phase de Bourse, à la place de l'achat d'un Titre.

Il n'est pas possible d'acheter des Titres de Présidence hypothéqués d'un autre joueur.

C- PHASE DE NAVIGATION

Durant cette phase les joueurs décident des expéditions à entreprendre.

TIRAGE DES CARTES INDES ET EUROPE

Piochez, sans les regarder, une carte Indes et une carte Europe correspondant à la période en cours. Placez-les, **face cachée**, dans leur Marché respectif.



Si des joueurs ont activé la Capacité Influence du Gouverneur ou de l'Investisseur, le déroulement de cette phase change :

Le joueur ayant activé en premier la Capacité **Influence de l'Investisseur** consulte la pile de cartes Europe de la période en cours et choisit la carte pour cette période.

Les autres joueurs ayant activé cette Capacité peuvent ensuite consulter secrètement la carte choisie.

Même chose pour **Influence du Gouverneur** avec la pile des Indes.



Les cartes traduisent les ajustements sur le cours des marchandises. Les voyages entre l'Europe et l'Asie étant longs, les expéditions sont lancées sans connaître exactement quel serait l'état des marchés. Ainsi ces cartes ne sont dévoilées que plus tard, une fois les navires arrivés à destination.

EXPÉDITIONS AUX INDES

Le plateau de jeu est découpé en trois zones de navigation : la Chine (zone I à droite), les Indes orientales (zone II en bas) et l'Inde (zone III à gauche).

Chaque joueur prend en main les Navires présents dans ses quais.



Chaque joueur, à tour de rôle et dans l'ordre d'initiative, place l'un de ses Navires, **face cachée**, sur l'une des trois zones de navigation, **en payant** le coût éventuel du voyage indiqué sur le plateau : 1PO pour les Indes Orientales (la zone II) et 2PO pour la Chine (la zone I).

Les tuiles Navires sont empilées au fur et à mesure de leur placement dans chacune des zones de navigation.



Un joueur ayant activé la Capacité **Cartographie du Capitaine** ne paye pas le coût de ses voyages au cours de cette période.

Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les Navires en main aient été placés dans une zone de navigation.

D- PHASE DE CHARGEMENT

Durant cette phase, les prix sont révélés puis les marchandises sont achetées et chargées dans les Navires.

ÉVALUATION DE L'OFFRE AUX INDES

Dévoilez la carte Indes placée sur le Marché des Indes au début de la phase de Navigation.



Sur les cartes apparaît parfois ce cartouche autour de certains cubes. Dans une partie à 4 joueurs, ignorez ces cartouches et considérez ces cubes comme des cubes normaux.

Dans les parties à 2 et 3 joueurs, de tels cubes ne doivent pas être comptabilisés.

Pour chacune des Marchandises, **additionnez la valeur du dé à celle de la carte Indes**.

Ajoutez ce nombre de cubes sur les emplacements libres de la piste de négoce du Marché des Indes, en fonction de leur couleur, et de bas en haut (par ordre décroissant du coût d'achat).

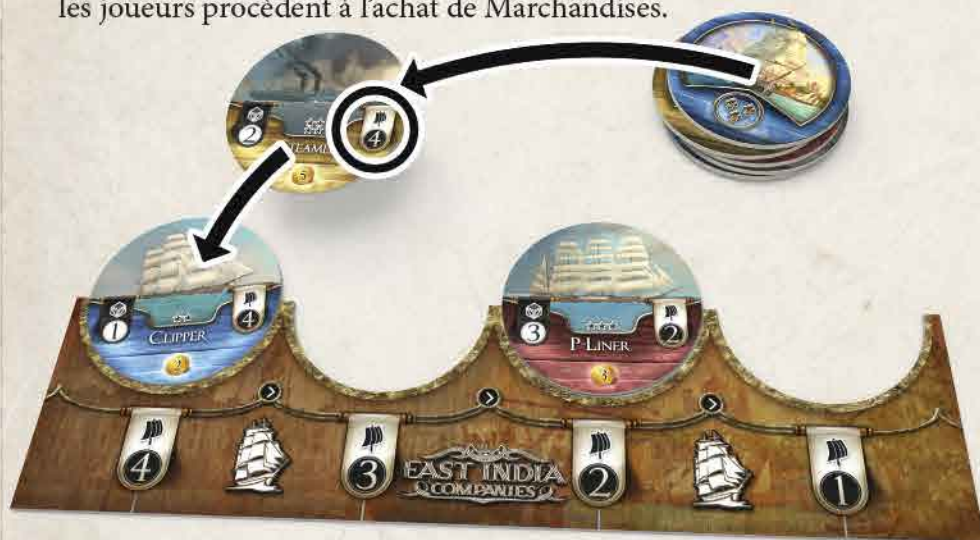
Note : lorsque, pour une Marchandise, tous les emplacements sont occupés, les cubes surnuméraires qui auraient dû être placés sont ignorés.



ARRIVÉE DES NAVIRES

Les joueurs peuvent acheter les Marchandises disponibles dans les zones dans lesquelles ils possèdent un Navire. Les achats s'effectuent zone par zone, en commençant par la Chine (zone I).

1. Révélez le Navire du haut de la pile.
2. Placez ce Navire sur la piste de chargement, dans la section correspondant à sa vitesse.
3. Révélez le Navire suivant et procédez de la même manière. Si ce Navire doit être placé dans une section contenant déjà un Navire, placez-le sur le Navire précédent.
4. Une fois tous les Navires de la zone I placés sur la piste de chargement, les joueurs procèdent à l'achat de Marchandises.



ACHAT ET CHARGEMENT DES MARCHANDISES

L'achat des Marchandises se fait selon la vitesse des Navires : priorité est donnée aux Navires possédant la vitesse la plus élevée. Ainsi, l'ordre des achats se fait de gauche à droite sur la piste de chargement.

En cas de Navires empilés dans une même section, priorité est donnée au Navire situé au sommet de cette pile.

Il est possible d'acheter des Marchandises de types différents.

Il n'est pas possible d'acheter une Marchandise s'il n'y a plus de cube de ce type sur le Marché des Indes.

Il n'est pas obligatoire de remplir le Navire au maximum de sa capacité.

Les cubes achetés sont placés sur le Navire, qui est ensuite repositionné dans l'un des quais disponibles du joueur.



Une fois tous les Navires de la zone I chargés et renvoyés dans un quai, **procédez de la même façon pour la zone II puis pour la zone III** (arrivée des Navires, achat, puis chargement).

PRIX D'ACHAT DES MARCHANDISES

Le type de Marchandise qu'il est possible d'acheter dépend de la zone de chargement :



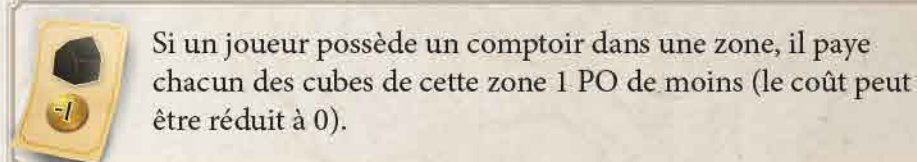
Le coût d'un cube Marchandise est déterminé par l'emplacement dans lequel il est pris.



Les cubes situés dans ces emplacements coûtent 4 PO.

L'argent dépensé par un joueur pour acheter des Marchandises est versé à la banque.

COMPTOIRS



Si un joueur possède un comptoir dans une zone, il paye chacun des cubes de cette zone 1 PO de moins (le coût peut être réduit à 0).



LAISSER UN NAVIRE AUX INDES

Lorsque vient son tour de charger l'un de ses Navires, un joueur peut décider de ne pas acheter de Marchandise et de laisser son Navire aux Indes.

Il paye alors 1PO (*y compris s'il a activé la Capacité Cartographie du Capitaine*) et laisse son Navire dans la zone, face visible, dans une pile distincte. Si plusieurs Navires sont laissés dans une même zone, **ils sont empilés selon l'ordre de chargement**.

Lors de la prochaine période, les Navires de cette pile seront chargés avant tous les autres Navires, quelle que soit leur vitesse.

Attention : un Navire laissé aux Indes compte toujours dans les Navires possédés par le joueur et occupe virtuellement un quai qu'aucun autre Navire ne peut utiliser. Il peut cependant être défaussé si un nouveau Navire est acheté, mais la nouvelle tuile sera alors placée au Port dans un quai disponible.

E - PHASE DE NÉGOCE

Durant cette phase, les joueurs peuvent revendre en Europe les marchandises ramenées des Indes.

ÉVALUATION DE LA DEMANDE DE L'EUROPE

Dévoilez la carte Europe placée sur le Marché de l'Europe au début de la phase de Navigation.

Comme pour les Indes, pour chacune des Marchandises, **additionnez la valeur du dé à celle de la carte Europe.**

Retirez ce nombre de cubes Marchandise de la piste de négoce du Marché de l'Europe, en fonction de leur couleur, et de haut en bas (par ordre croissant de prix de vente).

Note : lorsque, pour une Marchandise, tous les emplacements ont été vidés, ignorez les cubes à retirer surnuméraires.

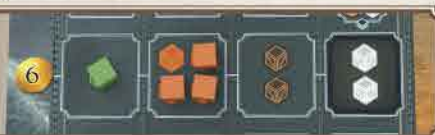
VENTE DES MARCHANDISES

Les joueurs peuvent maintenant vendre les Marchandises en leur possession.

Vendre une Marchandise signifie placer son cube dans l'emplacement vide le plus bas de sa piste sur le Marché de l'Europe.

Le prix de vente d'un cube Marchandise est déterminé par l'emplacement du Marché de l'Europe dans lequel il est placé.

Les cubes placés dans ces emplacements se vendent pour 6 PO.



DÉTERMINATION DE L'ORDRE DE DÉCHARGEMENT

À tour de rôle, dans l'ordre d'initiative, chaque joueur a la **possibilité de vendre tout ou partie des Marchandises présentes dans ses entrepôts** (sur les Extension de Quai).

Puis, les Navires sont déchargés dans l'ordre **décroissant de vitesse** (du plus rapide au moins rapide).

Pour chaque vitesse, dans l'ordre d'initiative, les joueurs, à tour de rôle, **déchargent leurs Navires, un par un** (voir l'exemple ci-contre).

Chaque navire doit être vidé complètement avant de passer au suivant.

Les Entrepôts :



Un joueur peut choisir de stocker des Marchandises dans ses entrepôts (s'il dispose de place) pour les vendre en priorité lors d'une prochaine période.

Précisions



Il est toujours possible de vendre une Marchandise même si la piste de négoce en est remplie.

La valeur de cette Marchandise est alors de 1PO.

Les cubes vendus ainsi ne sont pas ajoutés au Marché mais remis dans la réserve commune.



Un joueur ayant activé la **Capacité Négociation du Négociant** reçoit 1 PO supplémentaire pour chaque cube de la ressource sélectionnée qu'il vend au cours de cette période.



Important : l'argent accumulé lors de la phase de Négocio est placé sur la tuile Montant des Ventes. Il ne doit pas être mélangé avec l'argent restant au joueur après ses achats qui, lui, est conservé sur la tuile Trésorerie.



Les prix fluctuent au gré des achats et de la revente des marchandises. Par leurs décisions, les joueurs pèseront donc de tout leur poids sur les prix. Cela reflète le mécanisme de l'offre et de la demande.

EXEMPLES DE DÉCHARGEMENT

Les Navires de vitesse 4 sont déchargés en premier. Il n'y en a qu'un, celui du joueur rouge.

Il n'y a aucun Navire de vitesse 3.

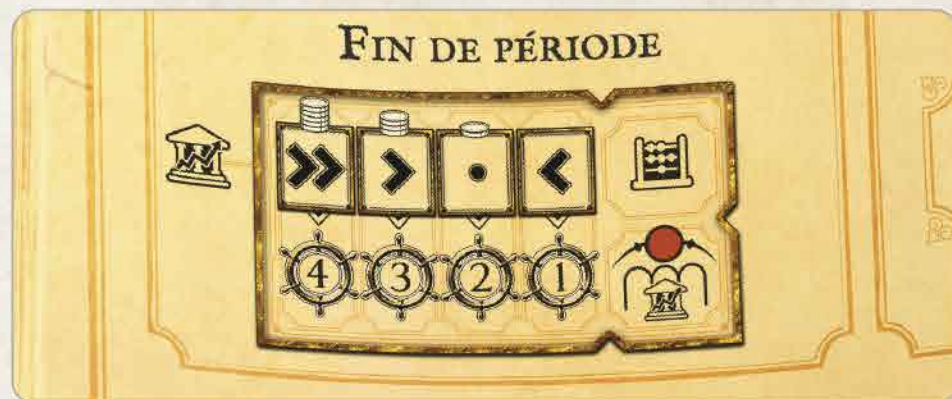
Les Navires de vitesse 2 sont déchargés. Il y en a trois : deux pour le joueur bleu et un pour le joueur jaune. Selon l'ordre d'initiative, le joueur bleu décharge l'un de ses Navires de vitesse 2 (au choix). Puis, le joueur jaune décharge son Navire. Enfin, le joueur bleu décharge son second Navire.

Finalement, les Navires de vitesse 1 sont déchargés. Il y en a trois, un par joueur. Toujours selon l'ordre d'initiative, le joueur bleu décharge son Navire, puis le joueur rouge et pour terminer le joueur jaune.



FIN DE PÉRIODE

Durant cette phase sont examinées les performances de la compagnie par rapport à ses concurrentes et par rapport à la période précédente. Les résultats de la compagnie auront un impact sur ses titres et le nouvel ordre d'initiative.



PREMIÈRE VARIATION DE LA VALEUR DES TITRES DES COMPAGNIES

D'abord, comparez l'argent placé sur la tuile Montant des Ventes de chaque joueur.

Le joueur ayant récolté le plus d'argent durant cette période voit la valeur des Titres de sa compagnie augmenter.

Avancez son marqueur Valeur des Titres de deux cases sur la piste de Bourse.

Le deuxième joueur à avoir récolté le plus d'argent durant cette période voit la valeur des Titres de sa compagnie augmenter dans une moindre mesure.

Avancez son marqueur Valeur des Titres d'une case.

Le troisième joueur à avoir récolté le plus d'argent durant cette période voit la valeur de ses titres stagner.

Ne faites pas évoluer la valeur des titres de sa compagnie.

Le joueur avec le Montant des Ventes le plus faible voit la valeur des Titres de sa compagnie diminuer.

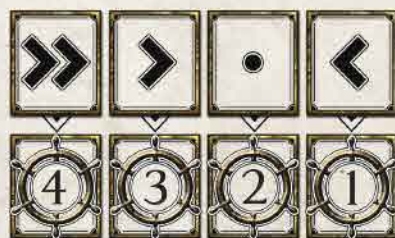
Reculez son marqueur Valeur des Titres d'une case.

Note : en cas d'égalité, les joueurs sont départagés selon l'ordre d'initiative.

DÉTERMINATION DU NOUVEL ORDRE D'INITIATIVE

Le nouvel ordre d'initiative est inverse de celui établi ci-dessus pour la variation de la valeur des Titres.

Cela signifie que le joueur avec le Montant des Ventes le plus fort deviendra dernier (4^{ème}) à l'initiative, tandis que celui avec le Montant des Ventes le plus faible deviendra premier.



SECONDE VARIATION DE LA VALEUR DES TITRES DES COMPAGNIES

Sur sa tuile Port, chaque joueur déplace son marqueur Vente vers l'emplacement correspondant au Montant des Ventes du tour, arrondi à la dizaine inférieure.

Puis, sur la piste de bourse, il déplace le marqueur Valeur des Titres de sa compagnie d'autant de crans que son marqueur Vente (en avant ou en arrière).



Ici, avec 43PO gagnés alors qu'il était sur le cran 20+, il passe 2 dizaines et augmente donc ses marqueurs Vente et Valeur des Titres de 2 crans.

VERSEMENT DE DIVIDENDES

Transférez l'argent de votre tuile Montant des Ventes à votre tuile Trésorerie.

Puis, en se conformant au nouvel ordre d'initiative, chaque joueur verse des dividendes à chacun des autres joueurs détenteurs de Titres de sa compagnie.

La valeur des dividendes pour chaque Titre est indiquée au dessus de la piste de Bourse. Les joueurs doivent verser ce montant à chaque adversaire pour chaque Titre de leur compagnie que ces derniers possèdent.



Une compagnie parvenant à afficher les meilleures ventes sera attractive, ce qui provoquera une hausse de la valeur de ses titres. En contrepartie, cette compagnie doit se montrer capable de maintenir le niveau de ces ventes au risque de voir ses titres perdre de la valeur. Les titres d'une compagnie fortement valorisée rapporteront beaucoup de points en fin de partie aux joueurs qui en possèdent.

PRÉPARATION DE LA PROCHAINE PÉRIODE (SAUF PÉRIODE 5)

Remettez dans la boîte les deux cartes Indes et Europe utilisées au cours de cette période.

Déplacez les Agents présents sur la Capacité d'un Personnage sur le portrait de ce Personnage.

Avancez le marqueur de période d'une case et commencez une nouvelle période.



SPÉCIFICITÉS DE LA PÉRIODE 5



Au début de la période 5, toutes les tuiles Galions sont défaussées.



À l'issue de la phase de Bourse de la période 5, il n'est plus possible de vendre de Titres.

À l'issue de la période 5, les joueurs procèdent au décompte final.

DÉCOMPTE FINAL

En fin de partie, chaque joueur calcule ses points de victoire afin de déterminer le vainqueur.

Chaque joueur calcule sa richesse finale en additionnant :



La valeur totale de ses Titres de Présidence (sauf ceux encore hypothéqués si vous jouez avec la règle optionnelle).



La valeur totale de tous les Titres de Compagnie en sa possession.



L'argent placé sur sa tuile Trésorerie.

Le joueur dont la richesse finale est la plus élevée est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité de richesse, est déclaré vainqueur le joueur dont la valeur des Titres de sa propre compagnie est la plus élevée.

En cas de nouvelle égalité, est déclaré vainqueur, parmi les joueurs concernés, le joueur dont la trésorerie finale est la plus élevée.

Si l'égalité persiste, est déclaré vainqueur le joueur qui est le premier dans le nouvel ordre d'initiative.



PARTIE À TROIS JOUEURS

À trois joueurs, apportez les modifications suivantes :

MISE EN PLACE



Recouvrez le cartouche Fin de Période par la **tuile de fin de période**.

Utilisez la face des Marchés affichant l'icône



Placez une tuile *Comptoir condamné* sur Bombay et Formosa.

Il sera interdit d'y placer des Comptoirs en cours de partie.



Ne placez que **6 Titres de chaque compagnie** au Marché des Titres, et uniquement ceux de la couleur des joueurs. Les autres restent dans la boîte.



Chaque joueur reçoit **10, 11 ou 12 PO**, selon l'ordre d'initiative, en guise de trésorerie de départ.

En cours de partie



Ignorez toutes les marchandises inscrites dans le cartouche *4 joueurs uniquement* (voir ci-contre) sur les cartes Indes et Europe.

PARTIE À DEUX JOUEURS

À deux joueurs, apportez les modifications suivantes :

MISE EN PLACE

La mise en place se fait comme pour une partie à 3 joueurs, hormis pour la trésorerie de départ :



Chaque joueur reçoit **10 ou 11 PO**, selon l'ordre d'initiative, en guise de trésorerie de départ.

Un troisième joueur, dit « joueur neutre », sera dirigé par le jeu :

- Préparez son Port, avec ses 2 Galions, ses 2 **comptoirs** et ses 3 **agents**.
- Le joueur neutre reçoit une tuile Montant des Ventes, mais ne possède pas de trésorerie.
- Placez un disque de sa couleur sur la valeur de départ de la Bourse et un autre sur la piste d'initiative (en troisième position).
- Les cartes Agent et Destination sont spécifiques au mode 2 joueurs. Prenez-les et faites-en deux piles. Mélangez-les et posez-les près du plateau, faces cachées.

EN COURS DE PARTIE

Utilisez les cartes Indes et Europe comme pour une partie à 3 joueurs.

PHASE DES AGENTS



Le joueur neutre n'agit qu'une seule fois durant cette phase.

Lorsque vient son tour, piochez une carte Agent et appliquez immédiatement tous les effets de cette carte (de haut en bas, deux effets à activer puis trois agents à placer).

La carte Agent piochée est ensuite défaussée et **retirée du jeu**.

Effets des cartes Agents



Le joueur neutre reçoit gratuitement un **Navire**.

Si l'icône est accompagnée d'une **voile**, il prend le navire le plus rapide (icône Voile) de la période en cours.

Si l'icône est accompagnée d'une **caisse**, il prend le navire possédant le plus gros tonnage (icône Caisse) de la période en cours.

Le nouveau Navire est placé dans le **premier quai disponible** du joueur neutre. S'il n'a pas de quai disponible, il défausse son Navire le plus ancien (celui qui est le plus rapide ou qui a le plus gros tonnage, selon qu'il récupère respectivement un Navire rapide ou avec un gros tonnage).



Le joueur neutre reçoit une **Extension de Quai** (la 1, ou la 2 s'il possède déjà la 1).

S'il dispose déjà de ses deux Extensions, rien ne se passe.



Le joueur neutre place gratuitement un **Comptoir** dans la zone indiquée. Si tous les emplacements de la zone sont déjà remplis, ou si ses deux Comptoirs sont déjà placés, l'action est ignorée.

Placement des Agents



Les trois Agents du joueur neutre sont placés sur les emplacements indiqués en bas des cartes Agents, de la gauche vers la droite, sans déclencher la Capacité.

- Si un Agent du joueur neutre est placé sur un emplacement contenant déjà un Agent d'un autre joueur, alors celui-ci reçoit 1 PO de la banque.
- Si un joueur souhaite placer un Agent sur un emplacement où se trouve déjà un Agent du joueur neutre, le surcoût de placement est payé à la banque.
- Si un Agent du joueur neutre est placé en premier sur une **Capacité Influence** (de l'Investisseur ou du Gouverneur), la carte Marché correspondante sera piochée au hasard. Les joueurs qui s'y placeront par la suite pourront la consulter.

PHASE DE BOURSE

Le joueur neutre ne participe pas à cette phase.

Ses Titres peuvent cependant être achetés par les autres joueurs.

PHASE DE NAVIGATION

Lorsque vient le tour du joueur neutre, et tant qu'il lui reste des navires à quai, piochez une carte Destination.



Si la carte indique juste une zone de navigation (I, II, ou III), placez son Navire (celui le plus à gauche parmi ceux encore à quai) sur la pile de Navires de la zone indiquée par la carte Destination.



Si la carte indique des Comptoirs, le Navire est envoyé en priorité dans la zone la plus haute de la liste contenant un Comptoir du joueur neutre.

Si le joueur neutre ne dispose pas de Comptoir, le Navire est envoyé dans la zone la plus haute indiquée sur la carte.

Mélangez ensuite ensemble toutes les cartes Destination, y compris celles utilisées au cours de cette période.

PHASE DE CHARGEMENT

Le joueur neutre est soumis aux règles habituelles pour déterminer l'ordre de chargement de ses Navires.

Lorsque vous devez charger un Navire du joueur neutre, chargez toujours la Marchandise principale (soie, café ou épices) en priorité.

Si la Marchandise principale venait à être épuisée, chargez alors du thé si cela est possible.

Le Navire doit si possible être chargé au maximum de sa capacité.

Le joueur neutre ne paie pas ses Marchandises (il n'a pas de trésorerie).

Chaque Navire du joueur neutre qui vient d'être chargé est renvoyé avec sa cargaison dans le premier quai disponible (à partir de la gauche).

PHASE DE NÉGOCE

Le joueur neutre est soumis aux règles habituelles pour déterminer l'ordre de déchargement de ses Navires. Il reçoit de l'argent pour la vente de ses Marchandises, comme n'importe quel joueur. Cet argent est placé sur sa tuile Montant des Ventes.

Le joueur neutre vend toujours toutes les Marchandises qu'il possède dans l'ensemble de ses entrepôts.

Lorsqu'il doit décharger l'un de ses Navires, le joueur neutre vend toutes ses Marchandises et les place dans les emplacements correspondants de la piste de Négoce.

Le joueur neutre n'utilise ses entrepôts que si la piste de la Marchandise est pleine.

Si le joueur neutre possède plusieurs Navires de même vitesse, il décharge en premier celui occupant le quai le plus à gauche.

PHASE DE FIN DE PÉRIODE

La valeur des Titres de la compagnie du joueur neutre progresse ou régresse normalement, de la même façon que celle des autres joueurs. Puis, sa position sur la piste d'initiative est réexaminée en conséquence, comme pour n'importe quel joueur.

L'argent qu'il a collecté lors de ses ventes est ensuite remis à la banque.

Enfin, le montant des dividendes des Titres de la compagnie du joueur neutre est payé par la banque aux autres joueurs, pour chaque Titre de la compagnie du joueur neutre que ceux-ci possèdent.

FIN DU JEU

Le joueur neutre ne participe pas à la détermination de la victoire, mais les autres joueurs comptabilisent dans leur richesse les Titres de sa compagnie qu'ils possèdent.



CRÉDITS

AVERTISSEMENT : *East India Companies* est avant tout un jeu.

Le cadre historique n'est là que pour renforcer la mécanique, qui s'ajuste d'ailleurs parfaitement au thème qui l'habille.

Il traite d'une autre époque, avec d'autres repères et d'autres codes que les nôtres.

East India Companies est un jeu, voire une œuvre de fiction, mais en aucun cas un documentaire. Il doit être considéré comme tel.

REMERCIEMENTS : l'auteur tient à remercier Corinne son épouse, pour son soutien ; Yannick et Philippe, spécialistes de 18XX qui lui ont fait découvrir les jeux de bourse ; Alexandra, Gontran, Sylvain, Loïc et tous les Kalbarjots pour les nombreuses parties tests ainsi qu'Anton, Francky et Philippe pour les derniers réglages. Merci aussi à Didier Jacobée malgré les vicissitudes, aux « Jeux de demain » de PEL pour avoir primé le proto en 2017 et surtout à Benjamin et Cesare pour la qualité du travail accompli.

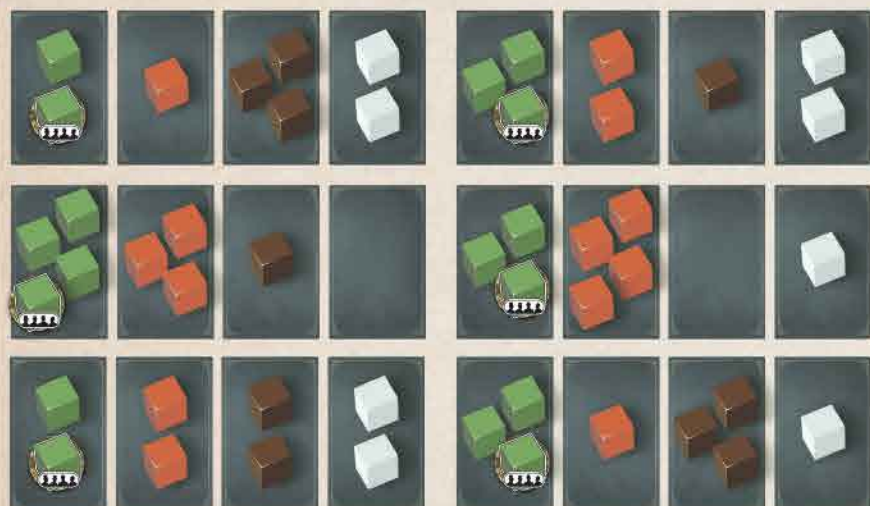
AUTEUR	Pascal Ribault
ILLUSTRATEUR	Guillaume Tavernier
DIRECTION ARTISTIQUE & DESIGN GRAPHIQUE	Benjamin Treilhou
RÉDACTION DU LIVRET	Pascal Ribault, Benjamin Treilhou et Arnauld Della Siega
RELECTURE	Morgane Sègue et Hélène Graveleau
MISE EN PAGE	Benjamin Treilhou



East India Companies est un jeu édité par Atalia Jeux
40 avenue Charles de Gaulle 92350 Le Plessis-Robinson
Tous droits réservés Atalia 2022.

EUROPIE

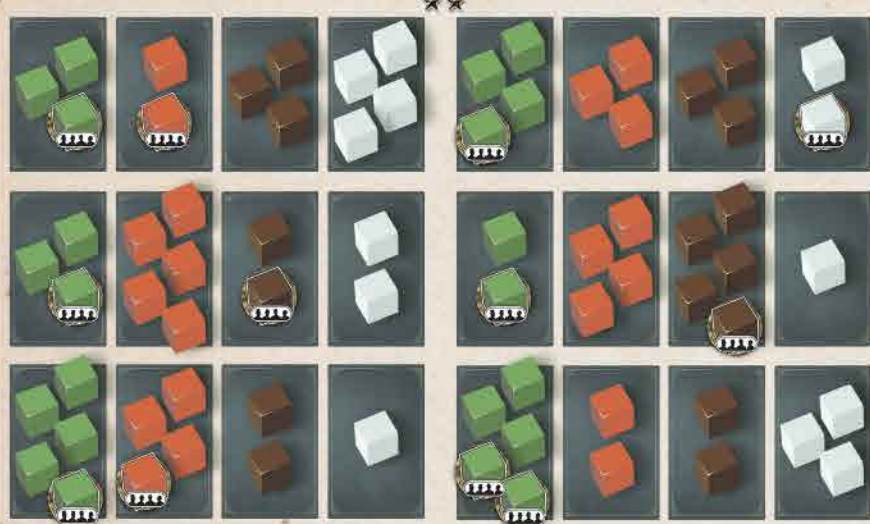
★ / ★★



★★★★ / ★★

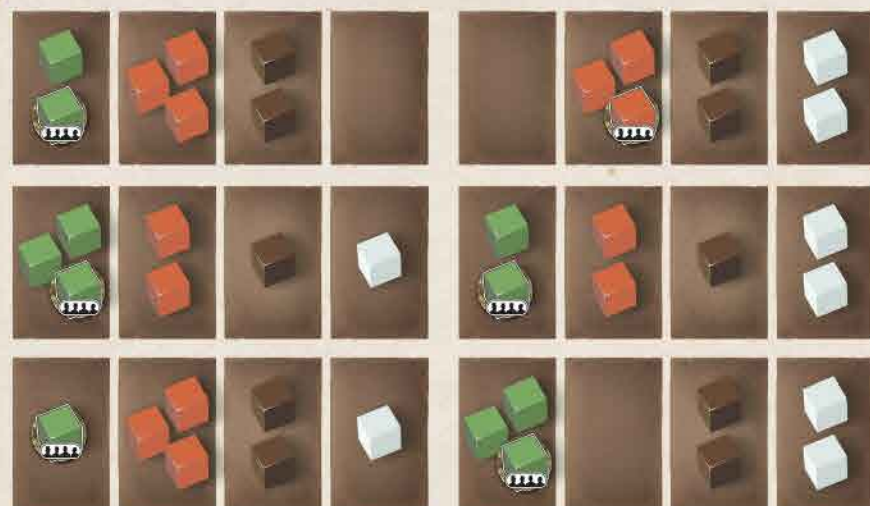


★★★★

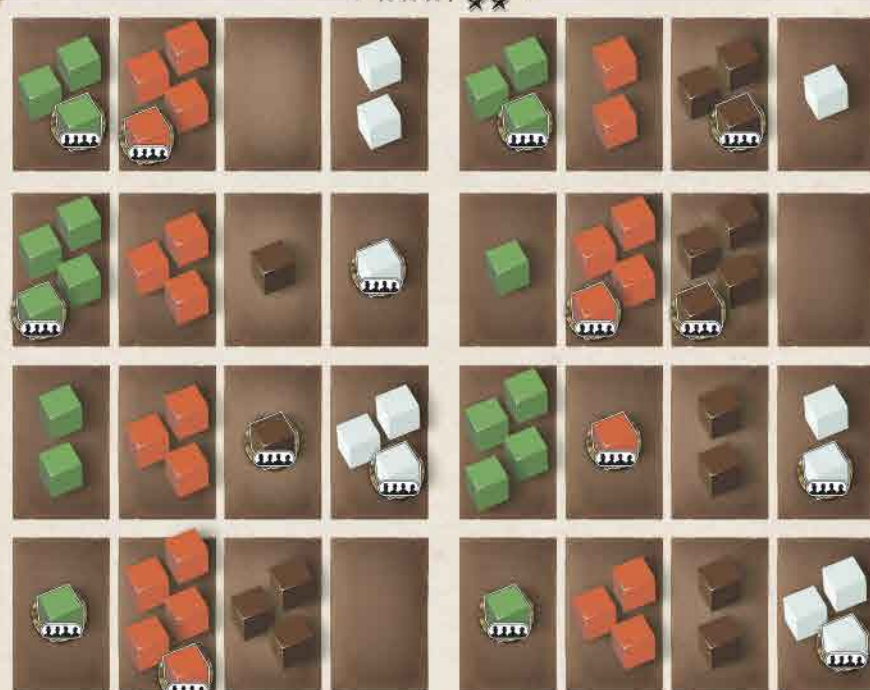


ILES INDIES

★ / ★★



★★★★ / ★★



★★★★

