

CHARTERED

Jolly Dutch THE GOLDEN AGE



2-6 10+ 60-90
Joueurs Âge Minutes

Vous êtes un marchand, cherchant à profiter du commerce naissant à Amsterdam dans les années 1600 et participant à la croissance d'une multitude d'entreprises à charte. Les marchandises ramenées à Amsterdam à grand péril et au prix coûtant, augmentent rapidement la richesse des marchands et augmentent les échanges commerciaux. Pour augmenter le fonds de roulement et répartir le risque, vous et d'autres marchands utilisez les actions pour la première fois de l'histoire. Vous établissez vos premiers entrepôts à Amsterdam, contribuant ainsi à la ville qui deviendra la plus riche du monde occidental. Vous pouvez devenir le meilleur marchand, construire des entreprises à charte et acheter des actions pour profiter de leur croissance attendue. Vos objectifs ? Profits et richesses.

MISE EN PLACE DU JEU

Pour préparer le jeu, sélectionnez neuf entrepôts au hasard et posez les autocollants de siège social pour créer un **siège social** pour chaque entreprise.

Ensuite, définissez le nombre de joueurs. Ceci détermine la mise en place du jeu comme indiqué dans le tableau ci-dessous, en suivant l'exemple de l'image à l'intérieur de ce livret de règles. Le tableau présente également la position de départ de chaque joueur: le nombre de cartes de construction dans la **main de départ** de chaque joueur et leur **capital de départ**.

Joueur	Plateau	Cartes révélées	Nombre d'entrepôts	Cartes Bâtiment	Main de départ	Capital de départ
2	Côté port	5	70	#1 - #60 et tous les niveaux 2 et 3.	14	6x f50 et 3x f100
3	Côté port	4	70	#1 - #60 et tous les niveaux 2, 3 et 4	12	6x f50 et 2x f100
4-6	Côté centre ville	3	Tous (95)	Toutes les cartes Bâtiment et tous les niveaux	10	4x f50 et 2x f100

En plus des cartes Bâtiment, chaque joueur reçoit deux drapeaux d'une seule couleur, appelés **drapeaux action**, et une carte d'aide de jeu. Tous les joueurs doivent **rendre les cartes de niveau** qu'ils ont en main pour recevoir de nouvelles cartes Bâtiment pour les remplacer. Aucun joueur n'est autorisé à avoir des cartes de niveau dans sa main au début de la partie. Mélangez à nouveau la pioche après que toutes les cartes de niveau dans les mains des joueurs aient été remplacées.

Cartes Événement: les cartes événements sont un élément optionnel du jeu. Avant chaque partie, vous pouvez décider si vous jouerez avec les cartes Événement. Les ajouter au jeu apporte un facteur de chance important. Si vous décidez d'inclure les cartes Événement, vous les mélangez avec les cartes Bâtiment après avoir distribué la main de départ à chaque joueur. Vous trouverez d'autres explications sur les cartes d'événement à la fin du livret de règles.

Choisissez le premier joueur et effectuez le premier tour de jeu, après quoi le jeu se poursuit dans le sens horaire.

À VOTRE TOUR

Vous avez deux actions de jeu principales pour votre tour et vous devez choisir l'une d'entre elles. Si vous n'êtes pas en mesure d'effectuer l'une de ces options, vous devez vendre une ou plusieurs cartes Action à la banque pour acheter une nouvelle carte Bâtiment.

1. Acheter une nouvelle carte Bâtiment

- **Optioneel:** payez f50 à la banque pour mélanger à nouveau toutes les cartes révélées dans la pile des cartes face cachées et révélez de nouvelles cartes, puis procédez à l'achat d'une nouvelle carte Bâtiment.
- Payer f50 à la banque pour l'achat d'une nouvelle carte Bâtiment.
- Prenez une carte du bâtiment de la pile des cartes face cachée OU prenez une des cartes révélées, révélez une nouvelle carte de la pioche pour remplacer la carte que vous avez prise.
- C'est la fin du tour : le joueur ne peut pas échanger des actions.
- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.

2. Construire un entrepôt

- Jouez l'une des cartes de votre main et placez un nouvel entrepôt sur l'emplacement correspondant au chiffre de la carte jouée. Il y a trois résultats possibles : l'expansion, la création ou la fusion. Celles-ci sont expliquées plus en détail plus loin.
- Votre nouvel entrepôt est construit à côté d'un entrepôt existant, ce qui augmente la valeur de l'entreprise connectée de f10.
- Votre nouvel entrepôt n'est pas adjacent à un entrepôt existant, une nouvelle entreprise est créée.
- Votre nouvel entrepôt relie deux ou trois entreprises, ce qui déclenche une fusion.
- Après avoir augmenté la valeur de l'entreprise fondée, agrandie ou fusionnée, vous recevez de la banque la nouvelle valeur boursière de l'entreprise en espèces : le paiement de la construction.
- Vous pouvez maintenant échanger jusqu'à deux actions, ce qui est expliqué plus loin.

Rappel: Si vous ne pouvez pas (1) acheter une nouvelle carte ou (2) construire un entrepôt, vous devez vendre au moins une de vos actions à la banque et acheter une nouvelle carte Bâtiment. Si la pile de cartes Bâtiment est déjà épuisée et que vous ne pouvez pas construire un entrepôt, vous devez passer. Les cartes jouées ne peuvent pas être mélangées et ne peuvent pas être utilisées à nouveau.

CRÉER UNE ENTREPRISE

Si vous construisez un entrepôt sur un emplacement qui n'a pas d'entrepôt(s) existant(s) adjacent(s), une nouvelle entreprise à charte est créée. Vous placez un entrepôt sur l'emplacement indiqué sur la carte Bâtiment et vous choisissez quelle entreprise est créée, toutes les entreprises qui ne sont pas déjà sur le plateau sont disponibles pour être fondées. S'il n'y a pas d'entreprises disponibles, il n'est pas

Contenu

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| 1 Plateau | 6 Actions (81x) |
| 2 Tableau des actions | 7 Florins (144x) |
| 3 D'entrepôts (105x) | 8 Marqueur de score (9x) |
| 4 La pioche (113x) | 9 Drapeau (12x) |
| 5 Cartes révélées | 10 Pile de défausse |



Cartes Bâtiment



Cartes de niveau



Actions



Cartes Événement



Carte d'aide de jeu

The main game board is a grid of buildings. A stock chart is visible, showing values from f30 to f500. Various components are numbered 1 through 10, corresponding to the content list. A circular inset shows a close-up of a building being placed on a card.

f30	f160	f270	f390
f40	f170	f280	f400
f50	f180	f290	f410
f60	f190	f300	f420
f70	f200	f310	f430
f80	f210	f320	f440
f90	f220	f330	f450
f100	f230	f340	f460
f110	f240	f350	f470
f120	f250	f360	f480
f130	f260	f370	f490
f140	f270	f380	f500

possible de créer une nouvelle entreprise.

Le siège social concerné est placé sur l'entrepôt que vous avez placé sur le plateau. De plus, vous recevez **deux entrepôts gratuits** qui doivent être placés sur le plateau, adjacents à votre entrepôt d'origine, vous pouvez placer les deux d'un seul côté ou un seul de chaque côté. Vous n'avez pas besoin de posséder ou de jouer les cartes pour ces emplacements. Les cartes Bâtiment associées aux emplacements maintenant couverts sont toujours jouables comme d'habitude, et lorsque la carte est jouée, l'entrepôt construit est placé au-dessus de l'entrepôt "gratuit".

Le nombre total d'entrepôts de la nouvelle entreprise est de trois, sans compter le siège social. L'entreprise nouvellement créée a donc **une valeur de départ de f30** et le marqueur de score correspondant est donc placé sur cette zone sur le tableau des actions. **Vous recevez donc f30 de la banque et**, en prime pour la création d'une nouvelle entreprise, **vous recevez une action gratuite de votre entreprise nouvellement créée**. Vous avez toujours le droit de négocier deux actions, comme lorsque vous développez une entreprise.

Remarque: pour permettre aux entreprises de se développer, une entreprise nouvellement créée, y compris avec ses entrepôts "gratuits", doit avoir **une distance minimale de trois emplacements par rapport à toute autre entreprise existante**. Ces emplacements n'ont qu'à rester vides lors de la création, car des entrepôts peuvent être construits dans cette zone tampon pour permettre aux entreprises de se rapprocher les unes des autres et éventuellement de fusionner.

AGRANDISSEMENT D'UNE ENTREPRISE

Si vous construisez un entrepôt sur un emplacement adjacent à un entrepôt existant à l'aide d'une carte numérotée, la valeur de cet entrepôt (f10) est ajoutée à la valeur de l'action de l'entreprise à laquelle il est relié. **Le marqueur de score de l'entreprise concernée est avancé d'une case sur le tableau des actions**. Vous pouvez jouer une carte en ajoutant un étage supplémentaire à un entrepôt existant, au lieu de jouer une carte numérotée. Un entrepôt unique a un seul étage, le siège d'une entreprise est au deuxième étage. Vous ne pouvez construire qu'un seul nouveau niveau sur un entrepôt pendant un tour : vous pouvez construire un 3ème niveau sur un 2ème niveau mais pas un 4ème niveau. Le principal avantage des niveaux de construction est la valeur ajoutée supplémentaire : le nombre de niveaux multiplié par dix est ajouté à la valeur de l'action de l'entreprise. Ainsi, un 2ème niveau ajoute f20, et un 5ème niveau f50.

Les entrepôts "gratuits" qu'une entreprise reçoit à sa création sont de premier niveau. Cependant, si un joueur joue le nombre de l'emplacement déjà recouvert par un entrepôt "libre", le nouvel entrepôt est placé dessus et fonctionne comme un deuxième étage mais n'ajoute que les f10 habituels d'une carte numérotée normale.

TRANSACTIONS ET DRAPEAU

Après avoir construit un entrepôt, vous avez le droit **d'échanger deux actions ou d'acheter un drapeau**. Les transactions sont soit l'achat ou la vente d'actions de/à la banque, ces actions peuvent être (mais pas nécessairement) de la même entreprise. Les actions de toutes les entreprises créées sont disponibles à l'achat ou à la vente. La valeur d'une action est indiquée sur le tableau des actions, avec un **prix d'achat minimum de f50**. Chaque entreprise possède neuf actions, représentées par des cartes Actions. Les joueurs n'ont pas à montrer leurs actions et peuvent garder le secret le nombre d'actions qu'ils possèdent.

Au lieu d'échanger des actions, vous pouvez acheter un drapeau représentant quatre actions d'une entreprise si votre entrepôt nouvellement construit a agrandi cette entreprise spécifique ou a permis de la créer. Votre premier achat d'un drapeau coûte *f*200 et votre deuxième action drapeau coûte *f*400, quelle que soit la valeur des actions de l'entreprise. Chaque entreprise ne peut avoir qu'une seule action drapeau.

Le drapeau représente quatre actions en plus de toutes les cartes Actions physiques. Vous indiquez votre achat en plaçant votre drapeau sur le siège de l'entreprise. Un drapeau ne peut pas être vendu par simple volonté, les quatre actions qu'elle représente sont payées à la fin de la partie ou lorsque l'entreprise est la plus petite partie dans une fusion. Votre drapeau ne vous est pas rendu après une fusion.

FUSION D'ENTREPRISES

Lorsque vous construisez un entrepôt reliant deux ou trois entreprises, une fusion commence, et vous êtes maintenant le joueur "qui les fusionne". La valeur de votre nouvel entrepôt est immédiatement ajoutée à la valeur de l'action d'une des entreprises qui fusionnent, vous choisissez laquelle. Vous dirigez maintenant la fusion et décidez des choix présentés ci-dessous.

Fusion bilatérale

L'entreprise ayant la valeur d'action la plus élevée des deux entreprises absorbe l'entreprise la plus basse. S'il y a égalité, c'est vous - le joueur "qui fusionne" - qui décidez laquelle des deux gagne. **L'entreprise la plus faible est maintenant liquidée**, ce qui signifie que tous les joueurs doivent maintenant révéler leurs actions de l'entreprise la plus faible et les vendre - ainsi que l'action drapeau s'il y en a une - à la banque. Les joueurs reçoivent la valeur actuelle des actions de l'entreprise, par action qu'ils possèdent. **La valeur d'action de l'entreprise la plus faible est maintenant ajoutée à la valeur d'action de l'entreprise la plus forte** et vous - le joueur "qui fusionne" - recevez le total. Le siège social de l'entreprise la plus faible ainsi que les actions et le marqueur de valeur des actions retournent à la banque, l'entreprise est maintenant disponible pour être à nouveau créée.

Fusion à trois voies

Lorsque vous connectez trois entreprises différentes, vous - le joueur "qui fusionne" - **choisissez laquelle des deux entreprises fusionne en premier, quelle que soit sa taille.** Le processus de fusion bilatérale est utilisé pour ces deux entreprises. Après la finalisation de la fusion bilatérale, les deux entreprises restantes fusionnent en utilisant le même processus. Cela pourrait par exemple signifier que la plus grande entreprise dans une fusion à trois voies est avalée par l'entreprise issue de la fusion des deux plus petites entreprises qui fusionnent en premier.

CARTES ÉVÉNEMENT

Si vous avez choisi d'inclure les cartes Événement dans le jeu, vous les avez mélangées dans la pile des cartes face cachée. Les cartes Événement ont un dos différent de celui des cartes Bâtiment et de cartes de niveau, ce qui vous permet de savoir si la prochaine carte sur la pile des cartes face cachée est une carte Événement. Lorsqu'une carte Événement arrive en jeu - soit en étant tirée de la pile des cartes face cachée avec l'intention de remplir un espace de carte révélée vide, soit en étant simplement achetée immédiatement de la pile des cartes face cachée - **la carte Événement est immédiatement activée.** La carte Événement est ensuite défaussée sur la pile de défausse des cartes Bâtiment. Après avoir suivi les instructions sur la carte Événement, **le joueur qui a acheté la carte reçoit toujours une nouvelle carte Bâtiment** (la première carte de la pile des cartes face cachée) ou l'espace de la carte révélée vide est rempli par la carte provenant de la pile des cartes face cachée.

Types de cartes Événement

Il y a quatre types différents de cartes Événement, chaque carte Événement doit être utilisée immédiatement.

- Ajustements de la valeur des actions - augmentation ou diminution de la valeur des actions d'entreprises choisies.
- Vente forcée d'actions - les joueurs doivent vendre des actions d'une entreprise de leur choix.
- Influenceurs de capital - les joueurs doivent payer une somme d'argent comptant ou recevoir une somme d'argent comptant.
- Combinaisons - combinent deux des options ci-dessus.

FIN DE LA PARTIE

Même une ville comme Amsterdam a ses limites. Lorsque vous n'avez plus d'entrepôts, la partie se termine à la fin du tour de ce joueur. Vous devez maintenant payer une amende de *f*20 pour chaque carte Bâtiment que vous avez encore en main.

Toutes les entreprises à charte sont maintenant liquidées, en commençant par celle de la plus petite en valeur. Les joueurs montrent tous leurs actions, y compris les actions drapeau, et les revendent à la banque au prix de la valeur des actions. Le joueur avec le plus d'argent gagne la partie, il n'y a pas de résolution d'égalité.

Pour plus d'informations, veuillez consulter le site suivant www.jollydutch.com/CharteredRules

Traduction française: Stéphane Athimon

Relecture règles françaises: Ludovic Chatillon et Guillaume Brioul

Made in Germany

Designed in the Netherlands

www.jollydutch.com



Jolly Dutch
Productions