

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



DIE HÄNDLER

"Les marchands" – Un jeu de Wolfgang Kramer et Richard Ulrich pour 2 à 4 joueurs
Traduction française Philibert d'après la traduction anglaise de Anthony M. Rubbo

Contenu

- | | |
|--|---|
| 1 plateau de jeu | 4 planches contenant les éléments suivants : |
| 1 messenger en bois | 10 cartes de crédit grises |
| 3 chariots en bois | 15 cartes vertes d'influence |
| 54 marchandises en bois : | 8 cartes rouges d'habilités spéciales |
| 9 cylindres rouges - Vêtement - <i>Tuche</i> | 4 "Roue des Prix" avec 8 flèches directionnelles |
| 9 cylindres bruns - Vin - <i>Wein</i> | 8 blasons de 4 couleurs |
| 9 cylindres blancs - Sel - <i>Salz</i> | 16 tuiles de mouvement de 4 couleurs (identiques aux blasons) |
| 9 cubes verts - Nourriture - <i>Nahrung</i> | 1 tableau de référence |
| 9 cubes noirs - Fer - <i>Eisen</i> | pièces de monnaie de 100, 500, et 1000 Florins |
| 9 cubes violets - Soie - <i>Seide</i> | 1 feuille de décalcomanie |
| 6 cubes gris en bois | 4 sacs |
| 2 grands cylindres gris en bois | 1 livret de règles |
| | 1 notice décrivant l'assemblage |
| | 1 livre de FAQ – questions et réponses |

But du jeu

Chacun des joueurs tient le rôle d'un marchand cherchant à atteindre le plus haut niveau social. A la fin du jeu, le marchand avec le plus haut statut est le gagnant. Les ex æquo sont départagés par la fortune.

Le jeu

1. Le jeu se joue en plusieurs tours. Chaque tour se décompose en 6 phases. Avant le premier tour les joueurs doivent d'abord mettre en place « la boutique ».
2. De manière générale, chaque tour commence avec le premier joueur, et les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune est le premier joueur pour le début de la partie et reçoit le tableau de référence. A la fin de chaque tour, le tableau de référence passe au joueur de gauche, désignant ainsi le premier joueur pour le prochain tour.
3. Pour les phases 2 et 4 de chaque tour, tous les joueurs agissent simultanément.

Avant la première partie

Assembler les éléments du jeu comme indiqué sur la notice d'assemblage.

Préparation – Habilités spéciales

Voir la mise en place en dernière page des règles.

Chaque joueur conserve son deuxième blason devant lui pour que chacun connaisse les couleurs de tous.

Chaque joueur acquiert 2 cartes rouges "Habilité spéciale" ; elles serviront ultérieurement pour réaliser des actions spéciales.

Option rapide / pour débutants

- Formez les paires de cartes "Habilité spéciale" suivantes :

Messenger rapide + Ventes d'entrepôts

(Express-Kurier + Lagerverkauf)

Grand comptoir + Cocher

(Großes Kontor + Wagnerei)

Maître Cocher + Messenger

(Große Wagnerei + Kurier)

Achat favorable + Comptoir

(Günstiger Einkauf + Kontor)

- Retournez les 4 paires faces cachées et mélangez les (en les gardant par paire). Prenez provisoirement les blasons du tableau de score et mélangez les face cachée. Le 1^{er} joueur pioche au hasard les blasons qu'il place sur les paires face cachée. Chaque joueur récupère les 2 cartes qui lui sont attribuées et replace son blason sur la case "Krämer". Les cartes non utilisées (s'il y a moins de 4 joueurs) sont mises de côté et ne serviront pas.
- Chaque joueur paie ensuite 1000 Florins à la banque pour l'achat de ses cartes spéciales (laissant un capital de départ de 4000 Florins dans son sac).



Lorsque les joueurs connaissent mieux le jeu, ils peuvent utiliser la méthode des **enchères** pour acheter les cartes "Habilité spéciale" :

- Les 8 cartes sont placées face visible. Le premier joueur désigne la carte qu'il souhaiterait acquérir. Si aucun autre joueur n'est intéressé, il paie le prix indiqué sur la carte et la place devant lui.
- Si d'autres joueurs sont intéressés, des enchères se font dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enchère de départ est le prix indiqué sur la carte. La surenchère sera de 100 ; si un joueur passe, il passe définitivement pour cette carte. Le vainqueur est le dernier enchérisseur : il paie sa mise à la banque et pose la carte devant lui.
- Le premier joueur choisit ensuite sa deuxième carte de la même manière que la première.
- La procédure continue jusqu'au moment où chacun des joueurs possède ses deux cartes. Dès qu'un joueur a ses deux cartes, il ne peut plus participer aux enchères.
- Une fois que le premier joueur possède ses deux cartes, c'est le joueur à sa gauche qui choisit la prochaine carte mise aux enchères (si le deuxième joueur a également deux cartes, c'est le joueur à sa gauche et ainsi de suite). Quand il y a moins de 4 joueurs, les cartes restantes sont enlevées du jeu.

Phase 1: Achat de marchandises

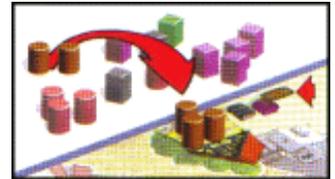
- Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur, chaque joueur achète de 0 à 3 marchandises parmi celles disponibles dans le stock à le côté du plateau.
- Le prix de chaque marchandise est indiqué sur la colonne de gauche ("Einkaufspreis").
- Le coût total est payé à la banque et le joueur prend les marchandises correspondantes. Au début du jeu, toutes les marchandises sont au prix d'achat 100.

Habilité spéciale Achat favorable (Günstiger Einkauf)



le joueur qui possède cette carte d'habilité spéciale ne paie que 100 Florins pour l'ensemble des marchandises achetées à chaque tour et ceci pendant toute la partie. Par exemple, au premier tour, ce joueur pourrait acheter 2 Sel et 1 Drap pour 100 au lieu de 300.

- Un joueur place ses marchandises achetées dans un ou plusieurs de ses entrepôts situés dans les 6 villes (les entrepôts d'un joueur portent le blason du joueur). Chaque ville comporte 3 dessins représentant les marchandises produites dans cette ville. Une marchandise achetée ne peut être placée que dans l'entrepôt d'une ville où cette marchandise est produite.
- Lors du premier tour de jeu, cette première phase est exécutée 2 fois avant de passer à la phase 2. Chacun achète de 0 à 3 marchandises, puis on refait une phase où chacun pourra à nouveau acheter de 0 à 3 marchandises.



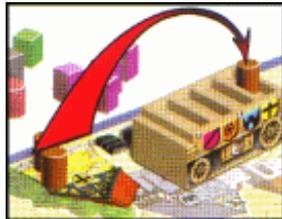
Précisions :

- Quand vous achetez des marchandises, vous pouvez en choisir de différents types. Elles n'ont pas besoin d'être identiques.
- S'il ne reste plus de marchandises d'un type que vous vouliez acheter, alors elles ne sont plus disponibles à l'achat. Une fois que ces marchandises seront vendues, elles seront à nouveau disponibles.

Phase 2: Enchères des chariots et chargement

Les chariots vides dans les villes sont mis aux enchères puis chargés de marchandises. Les chariot sont mis aux enchères puis chargés de marchandises dans l'ordre des numéros : 1, puis 2 et enfin 3, en sautant ceux qui ne sont pas en ville.

- **Mise aux enchères des chariots** : les joueurs font des enchères pour avoir le droit d'être le "maître du chargement" pour chacun des chariots, que l'on appellera "Chargeur" dans la suite des règles. Quand un chariot est mis aux enchères, chaque joueur prend dans son sac le montant qu'il veut miser et le garde caché dans sa main. Les joueurs ne sont pas obligés de miser. Quand tous les joueurs sont prêts, leurs mises sont dévoilées et la plus haute mise permet à son propriétaire de devenir Chargeur pour le chariot mis aux enchères. Le Chargeur paie sa mise à la banque et les autres joueurs reprennent leur argent.
 - **En cas d'égalité**, le premier joueur à égalité dans l'ordre du tour gagne l'enchère.
 - **Si tous les joueurs misent zéro**, le premier joueur devient gratuitement Chargeur pour ce chariot.
- Les joueurs peuvent être Chargeurs de plusieurs chariots à la fois.
- **Chargement** : le Chargeur place de 0 à 3 marchandises *du même type* dans les emplacements du chariot lui correspondant (blason). Si d'autres joueurs veulent charger leurs marchandises dans ce chariot, ils doivent passer par le Chargeur. Celui-ci peut demander un paiement aux autres joueurs pour les autoriser à placer des marchandises sur ce chariot.
- **Négociation de gré à gré** : le Chargeur peut négocier les paiements séparément avec chaque joueur. Lorsqu'un accord est conclu, le joueur paie au Chargeur. Si aucun accord n'est conclu le joueur ne paie rien et ne charge rien sur le chariot.
(Par exemple, l'offre suivante peut être faite "En tant que Chargeur, je t'autorise à charger une de tes marchandises pour 300 Florins, ou deux pour 500.")
Différents prix peuvent être proposés aux différents joueurs. Toutes les marchandises doivent venir de la ville où le chariot est en cours de chargement.
Si le Chargeur autorise un ou plusieurs joueurs à charger leurs marchandises, ils ne pourront placer au maximum que **deux** marchandises chacun sur le chariot. Ces marchandises peuvent être de différents types, mais elles ne peuvent pas être du même type que celles chargées par le Chargeur.



- Le joueur reste Chargeur jusqu'au moment où le chariot quitte la ville. Si le chariot reste dans la ville, le Chargeur reste le même au prochain tour ; il pourra ajouter des marchandises du même type dans le chariot sans payer (pas d'enchère) et peut continuer à négocier avec les autres joueurs pour charger les marchandises. Les restrictions normales s'appliquent toujours (pas plus de 3 marchandises du Chargeur, qui doivent être toutes du même type ; pas plus de 2 marchandises pour chacun des autres joueurs, qui ne doivent pas être du même type que celui du Chargeur). Dans le cas où le Chargeur n'avait pas encore placé de marchandise dans le chariot, il ne peut charger qu'un type de marchandises que les autres joueurs n'ont pas encore chargé.

Phase 3: Mouvement des chariots et du messenger

- **Mouvement des chariots** : chaque joueur peut déplacer le chariot de son choix, même s'il n'y possède aucune marchandise, et même si ce chariot est vide, en respectant les points suivants :
 - **Vers l'avant** : les chariots ne peuvent être déplacés qu'en marche avant.
 - **Embranchements** : les joueurs peuvent choisir la route du chariot.
 - Il ne peut y avoir qu'**un seul chariot par case**, et de la même façon, qu'un seul chariot par ville.
 - **Dépassement** : un chariot peut passer par la case d'un autre chariot, en comptant la case où se trouve l'autre chariot comme une case de mouvement normale.
- Les wagons ne peuvent être déplacés qu'avec les tuiles de mouvement et les deux cartes d'habileté spéciale Cocher (*Wagnerei*) et Maître Cocher (*Große Wagnerei*).
- **Choix de la tuile de points** : chacun des joueurs dispose de 4 tuiles de mouvement, numérotées de 1 à 4. Le premier joueur commence par choisir une tuile de mouvement face visible, la retourne face cachée, et avance le chariot du nombre de cases indiqué sur la tuile sélectionnée. Après que le premier joueur ait exécuté son mouvement (avec les éventuels mouvements du messenger, voir plus loin), le joueur à sa gauche choisit une de ses tuiles et commence son mouvement.
- **Un joueur peut perdre des points de mouvement** :
 - Si le mouvement d'un chariot se termine sur **une case déjà occupée** par un autre chariot, le chariot doit s'arrêter sur la case précédente. Les points de déplacement non utilisés sont alors perdus.
 - Les points de déplacement non utilisés sont également perdus lors de l'**arrivée dans une ville**.



Précisions sur le mouvement :

- Vous n'êtes jamais obligé de choisir une tuile particulière.
- Une fois la tuile choisie, vous devez choisir un chariot que vous pouvez bouger avec votre tuile de mouvement (mais pas forcément de la totalité des points).
- Vous ne pouvez pas choisir un chariot s'il a déjà atteint une ville pendant ce tour.

Habiletés spciales

Cocher (*Wagnerei*)

Maître Cocher (*Große Wagnerei*)

Le joueur qui possde l'habileté spciale **Cocher** (*Wagnerei*) dispose d'un point de mouvement supplmentaire. Ce point peut, tre utilis soit pour ajouter un point la tuile de mouvement du chariot dplac, soit pour dplacer un autre chariot.

Le joueur qui possde l'habileté spciale **Maître Cocher** (*Große Wagnerei*) dispose de deux points qu'il peut utiliser en totalit ou en partie sur deux chariots diffrents ou sur un seul chariot.

Les joueurs qui choisissent d'utiliser leur habileté spciale doivent le faire en une seule fois.



- **Mouvement du messenger** : Le Messenger ne peut tre dplacer que par les joueurs qui disposent d'une habileté spciale, pour gagner des cartes d'influence vertes, qui donnent des avantages spciaux en les utilisant pendant la partie.

Habiletés spciales

Messageur (*Kurier*)

Messageur rapide (*Express Kurier*)

Le joueur avec l'habileté spciale **Messageur** (*Kurier*) peut bouger le messageur d'une case en avant ou en arrire.

Le joueur avec l'habileté spciale **Messageur rapide** (*Express Kurier*) peut bouger le messageur de une ou deux cases, soit en avant, soit en arrire (mais pas les deux pendant le mme tour).

Le messageur ne peut jamais entrer dans une ville.

Le messageur peut traverser des cases occupes par un chariot, et il peut aussi s'y arrter.



- **Gagner des cartes d'influence** :
 - **En dplaçant des chariots** : si le Messageur termine son mouvement sur une case dj occupée par un chariot, le joueur qui a bougé le messageur reoit une carte d'Influence verte. Aucune carte n'est due si le Messageur ne fait que passer par la case où se trouve le chariot ; il doit y terminer son mouvement.
 - **En dplaçant le Messageur** : une carte influence verte est également attribuee si un chariot termine son mouvement sur la case du messageur. N'importe quel joueur peut recevoir une carte de cette faon, pas uniquement ceux possdant les habiletés spciales du Messageur. Il faut que le chariot s'arrte sur la case du messageur, ne faire qu'y passer ne suffit pas.
- **Utilisation des cartes d'Influence** :
 - Quand une carte Influence est attribuee à un joueur (de l'une des deux faons drites ci-dessus), il prend la pile de cartes et en choisit une librement qu'il place face cachee devant lui. Puis il replace la pile à ct du plateau.
 - La carte choisie est utilisable ds cet instant.
 - Les joueurs peuvent utiliser autant de cartes d'Influence qu'ils le souhaitent pendant une phase.



- Une fois utilisee, une carte d'Influence est retiree du jeu.

Quelques prcisions :

- Aprs 4 tours complets de jeu (excuter les 6 phases du jeu 4 fois), toutes les tuiles de mouvement seront donc face cachee. A ce moment, les tuiles sont retournees face visible et sont donc à nouveau disponibles comme au dbut de la partie.
- Certaines fois, vous allez subir des restrictions dans le choix des chariots que vous voulez bouger. Par exemple : vous choisissez la tuile de mouvement "1", et deux des chariots se font face. Comme vous ne pouvez pas bouger ces deux-là avec cette tuile, vous tes oblig de choisir le troisieme chariot. Si ce chariot venait d'arriver dans une ville, alors vous ne pourriez en bouger aucun, et les points de mouvement de votre tuile seraient perdus.

Pour rsumer, le mouvement d'un chariot se droule comme suit :

- Choisir une de vos tuiles de mouvement face visible.
- Choisir un chariot et une route qui permettent de bouger d'au moins une case, compte tenu de la tuile choisie (si ce n'est pas possible, les points sont inutilis).
- Bouger le chariot du maximum de cases possibles le long de la route choisie.

Rappel : les points de mouvements attribus à un chariot ne peuvent tre joues en deux fois ; il faut les utiliser en une seule fois. Ceci s'applique également au Messageur. En tenant compte de cette restriction, un joueur qui a l'habileté spciale Messageur (*Kurier*), ou celle de Messageur rapide (*Express Kurier*) peut choisir de bouger son Messageur à n'importe quel moment de son tour.

Exemple : un joueur avec l'habileté Messageur (*Kurier*) et Cocher (*Wagnerei*) peut faire les actions suivantes :

- bouger le Chariot "1" dans la case du messageur (et gagner une carte), puis
- bouger le messageur d'une case pour finir sur la case du Chariot "2" (et gagner une seconde carte), puis finalement
- bouger le Chariot "2" en utilisant l'habileté Cocher (*Wagnerei*).

Le joueur NE PEUX PAS faire les actions suivantes :

- bouger le chariot "1" jusqu'à la case du messageur, puis
- bouger le messageur sur la case du Chariot "2", et enfin
- bouger le Chariot "1" **une deuxieme fois**.

Phase 4 : Modification des prix, ventes des entrepts

- **Rglage de la roue des prix** : pendant cette phase, les joueurs vont choisir simultanment quelles marchandises vont subir un changement de prix. Les joueurs ont la possibilit de changer les prix de 0 à 2 marchandises, en les designant à l'aide des aiguilles de leur "Roue des Prix". Les aiguilles peuvent indiquer soit la mme marchandise, soit deux marchandises diffrentes. Une ou deux aiguilles peuvent également indiquer le blason pour indiquer que vous souhaitez n'affecter le prix que d'une seule ou d'aucune marchandise.



- **Changement sur le tableau des prix** : une fois que tous les joueurs ont placé leurs aiguilles sur la "Roue des Prix", elles sont toutes révélées simultanément, et les changements sont appliqués sur le tableau des prix. Chaque fois qu'une marchandise est désignée, le pion correspondant est bougé d'un niveau de prix supplémentaire. Si un pion a atteint le sommet du tableau (400/1000) et doit continuer son mouvement (en raison du choix des joueurs), il se retrouve en bas du tableau (100/600).



Exemple :

Le joueur 1 a choisi : Fer et Blason

Le joueur 2 a choisi : Fer et Fer

Le joueur 3 a choisi : Soie et Fer

Le joueur 4 a choisi : Blason et Blason

Le prix de vente de la soie est au début du tour à 900 ; il est augmenté d'un niveau pour atteindre 1000.

Le prix de vente du fer est au début à 800 ; il est augmenté de 4 niveaux, atteint le maximum et remonte ensuite jusqu'à 700.

Notons que le joueur 4 a choisi de ne changer aucun prix et que le joueur 1 a choisi de n'en changer qu'un seul.

Habilités spéciales

Comptoir (Kontor)

Grand Comptoir (Große Kontor)

Ces habilités spéciales peuvent être utilisées **après** la révélation des "Roues de Prix" et l'ajustement des prix. Elles permettent de bouger **un seul pion** d'un niveau vers le haut ou vers le bas sur le tableau des prix.

Le Grand Comptoir (Große Kontor) permet également de bouger un pion du bas du tableau au sommet (du prix de vente de 600 à 1000), ou vice versa (du prix de vente de 1000 à 600). Ce qui n'est pas permis avec le simple Comptoir (Kontor).

- Lorsque des joueurs différents possèdent ces habilités, ils les utilisent (ou choisissent de ne pas les utiliser) dans l'ordre du tour.
- Vente d'entrepôts : Après que tous les changements de prix aient été appliqués, y compris ceux découlant des cartes comptoir (Kontor), il peut y avoir une vente d'entrepôts, réservée au joueur qui dispose de l'habilité spéciale.

Habilité spéciale

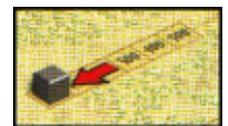
Vente d'entrepôts (Lagerverkauf)

Elle permet au joueur de vendre jusqu'à 3 marchandises (d'un ou plusieurs types) directement **d'un seul** de ses Entrepôts à la banque. Le joueur reçoit le **prix d'achat en cours** (colonne de gauche) pour ces marchandises, qu'il remet ensuite dans le stock.

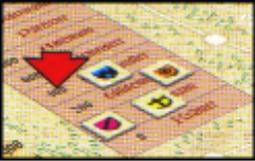


Phase 5: Vendre les marchandises livrées

- **Tableau d'arrivée des chariots** : la première action de la phase est de mettre à jour le tableau d'arrivée des chariots. Déplacer le gris marqueur (cylindre gris) d'une case vers le haut, pour **chaque Chariot** arrivé dans une ville à ce tour. Par exemple : les chariots "2" et "3" ont été bougés à Paris et à Gênes précédemment dans le tour. Comme deux chariots sont arrivés dans des villes ce tour ci, le cylindre gris est bougé de deux cases sur le tableau d'arrivée des chariots.
- **Vente des marchandises** : toutes les marchandises des chariots arrivés dans des villes à ce tour sont ensuite déchargées et vendues.
- **Prix de vente** : la banque verse aux joueurs le **prix de vente** (colonne de droite) correspondant à chaque marchandise vendue.
- **Bonus** : en plus du prix de vente normal, un bonus est donné pour une marchandise livrée dans une ville qui ne la produit pas. Le montant du bonus est indiqué sur le tableau des Bonus de la ville. Il est versé pour **chaque** marchandise vendue dans la ville qui remplit les conditions. Après la vente des marchandises, on retourne le chariot de sorte que l'avant pointe vers la sortie de la ville. Les marchandises vendues retournent dans le stock.
- Modification des échelles de bonus : on modifie les marqueurs des tableaux de bonus (cubes gris) :
 - les marqueurs des villes **contenant** un chariot, sont placés sur la case marquée "0".
 - Dans chacune des autres villes, le marqueur de bonus est avancé d'une **case** pour **chaque chariot arrivé** dans une ville pendant ce tour. Si un marqueur atteint 500, il y reste bloqué jusqu'à l'arrivée d'un chariot dans la ville. (Note du traducteur : le marqueur des villes peut donc monter de 0 à 3 cases pendant la phase 5 d'un même tour de jeu.)



Phase 6: Entretien et changement du statut social

- **Entretien – Frais de représentation** : les joueurs doivent payer un entretien – des frais de représentation – pour maintenir leur statut social. Le montant de cet entretien est indiqué par le tableau des statuts sociaux. Chaque joueur paie le montant des frais correspondant à son statut social – le niveau où se trouve son blason. Si un joueur ne peut pas entièrement payer les frais, il montre son argent aux autres joueurs, puis descend son statut social d'autant de cases qu'il le faut pour atteindre un statut social qu'il puisse assumer financièrement. Il paye les frais de ce nouveau statut à la banque.
- **Promotion sociale** : après que tous les joueurs aient payé leur entretien, ils peuvent décider d'augmenter leur statut social. Dans l'ordre du tour, chaque joueur décide d'augmenter son statut social de 0, 1 ou 2 niveaux. Le prix à payer pour **chaque niveau** est indiqué sur la table d'arrivée des chariots par le cylindre gris. Pour chaque niveau acheté le joueur déplace son blason d'une case vers le haut sur la table du statut social.
- **Crédit** : Un joueur peut choisir de prendre une carte de crédit grise immédiatement après avoir baissé de statut social (lorsqu'il n'a pas pu payer son entretien). Il reçoit alors 2000 Florins de la banque ainsi que la carte crédit. C'est le seul type de prêt autorisé. Un joueur peut posséder plusieurs crédits mais il ne peut en recevoir plus d'un par tour. Le prêt est remboursé à n'importe quel moment de la partie en payant 2500 Florins à la banque, la carte crédit grise retourne dans la pile. Les joueurs possédant une ou plusieurs cartes crédit ne peuvent pas élever leur statut social. Un joueur possédant encore une carte crédit à la fin du jeu termine en dernière position quelque soit son statut social !

Fin de la partie

Le jeu s'arrête lorsque sont arrivés en ville :
8 chariots pour 4 joueurs,
7 chariots pour 3 joueurs
6 chariots pour 2 joueurs.

Cet événement arrive pendant la phase 5. Mais dans tous les cas il faut finir le tour et donc la phase 6. C'est alors que le jeu s'arrête. Il est possible de faire arriver plus de chariots que le but à réaliser pendant la phase 5. Dans ce cas, on vend les marchandises des chariots supplémentaires et on avance le marqueur sur la table d'arrivée des chariots, sans dépasser la case 8, quel que soit le nombre de joueurs.

Le joueur avec le plus haut statut social à la fin du jeu est déclaré gagnant. En cas d'égalité c'est le joueur qui possède le plus d'argent dans son sac.

Variantes

Négociations

Les joueurs peuvent décider d'autoriser les négociations durant le jeu. Tous les types d'accord sont permis avec les restrictions suivantes :

- Les accords passés ne doivent pas modifier les règles de base du jeu.
- Tous les accords se font de vive voix. (Pas d'accords secrets).
- Tous les accords doivent être tenus par les joueurs impliqués.
- Les autres joueurs peuvent intervenir pendant une négociation.

Exemples de négociations et d'accords :

- "Je bougerais le chariot '3' à Paris si tu lui fais prendre cette route d'abord."
- "Je ne miserais pas sur le chariot '2' si tu me laisses charger gratuitement mes marchandises et si tu deviens le Chargeur de ce chariot 2."
- "Je t'achèterais une carte d'Influence pour 800 Florins."
- "Donnes moi 600 Florins sinon j'utilise mon habilité du Grand Comptoir (Großes Kontor) pour faire baisser le prix de vente du sel de 1000 à 600 Florins."

Positions des chariots au début

Vous pouvez choisir d'autres villes de départ pour les chariots au début du jeu.

Variante "légère"

Pour rendre le jeu moins compétitif :

- Retirez du jeu les 3 cartes d'influence "Axe de direction cassé" (*Achsenbruch*).
- Fixez le prix du chargement des marchandises à 200 Florins pour une marchandise et 400 Florins pour deux marchandises. Le Maître du chargement reçoit quand même de l'argent !

Cartes d'Influence

Dans la pile des cartes d'influence vertes il y a 5 types de cartes, chacun en 3 exemplaires :

Rupture d'essieu (Achsenbruch)

Jouée au début de la phase 3 avant que le premier joueur ne déplace un chariot.

Cette carte empêche de bouger un chariot quelque soit le moyen utilisé pendant la durée de ce tour. Placez cette carte sur un chariot pour indiquer que le chariot ne se déplace pas. Elle y restera jusqu'à votre tour de déplacement dans cette phase.

A votre tour de déplacement, vous choisirez de laisser la carte jusqu'à la fin du tour ou de la défausser dans quel cas son effet prend fin.

Plusieurs chariots peuvent être bloqués de cette manière par le même joueur ou par un autre joueur du moment que la carte soit jouée au début de la phase 3. Ainsi un chariot peut avoir plusieurs cartes sur lui.

Les joueurs doivent obligatoirement jouer leur tuile déplacement sur un chariot qui ne possède pas cette carte.

Les joueurs doivent quand même retourner une tuile de déplacement même si les 3 chariots sont bloqués.

Chargement gratuit (Kostenlose Zuladung)

Jouée lors de la phase 1 lorsqu'un chariot est chargé par le joueur.

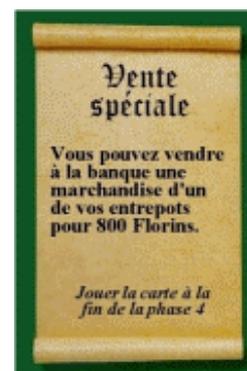
Vous pouvez charger gratuitement vos marchandises dans un chariot, seulement 2 marchandises par chariot et **différentes** de celles du Maître de chargement.



Vente Spéciale (Sonder-Verkauf)

Jouée à la fin de la phase 4.

Vous pouvez vendre directement à la banque une marchandise d'un de vos entrepôts pour 800 Florins. On ne tient pas compte du bonus de la ville.

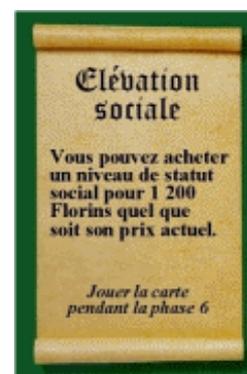


Avancée sociale (Sozialer Aufstieg)

Jouée durant la phase 6.

Vous pouvez acheter un niveau sur la table du statut social pour 1200 Florins quelque soit son prix. Si un second niveau est acheté, il faut appliquer le prix normal à moins que vous jouez une deuxième carte dans le même tour.

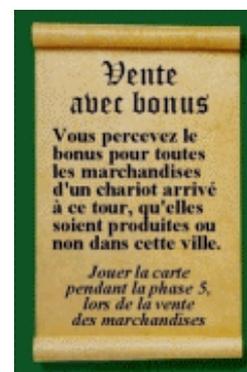
En aucun cas elle vous permet d'acheter un niveau en plus des 2 autorisés par tour.



Vente avec Bonus (Verkauf mit Bonus)

Jouée pendant la phase 5 lors de la vente des marchandises.

Quand cette carte est jouée, choisissez un chariot qui vient d'arriver dans une ville durant ce tour. Vous recevrez le bonus pour toutes les marchandises que vous avez vendues qu'elles soient produites ou pas dans cette ville.



Traduction : Philibert 2002

Relecture : Loïc Boisnier et Philippe Guilbert – Mise en page : François Haffner

Questions ou remarques : jeux@philibertnet.com



www.philibertnet.com

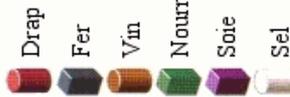
1. Le plateau de jeu

Le plateau représente 6 villes reliées par des routes commerciales.

Dans chaque ville, 4 bâtiments sont marqués aux armoiries des joueurs : ce sont les entrepôts, où chacun stocke les marchandises achetées.

Sur la place du marché de chaque ville, on trouve 3 sortes de marchandises.

On ne peut stocker dans les entrepôts de la ville que ces 3 sortes de marchandise.



4. La mise en place au départ

On place, sur les villes de Paris, Köln et Genua un charriot.

Le numéro n'a pour l'instant pas d'importance. L'avant est dirigé vers la sortie de la ville.

Chaque charriot dispose pour chaque joueur d'un rangement signalé par ses armoiries.

5. Chaque joueur choisit son blason et reçoit le matériel de jeu correspondant :

1 blason.

Il le place au premier niveau de l'échelle des statuts ("Krämer", Epicier).

4 jetons de 1 à 4,

pour déplacer les chariots.

Un capital initial de 5000 Florins et un sac (3 x 1000, 3 x 500, 5 x 100)

2 cartes d'habileté spéciale (dont il règle le prix à la banque).

La distribution des cartes d'habileté spéciale est expliquée en détail dans la règle, au chapitre "Préparation".

2. Les cartes

Les cartes n'ont pas besoin d'être mélangées et sont placées, après les avoir triées par couleur, à côté du plateau :

Les 8 cartes d'habiletés spéciales (à bord rouge) offrent des possibilités particulières d'action à chaque joueur pendant tout le jeu.

Les 3 x 5 cartes d'influence (à bord vert) permettent des actions supplémentaires. Elles reviennent en jeu après utilisation.

Les 8 cartes Crédit (à bord gris) servent aux joueurs qui sont descendus sur le tableau des statuts sociaux.

Un pion de chaque type de marchandises est placé sur la case inférieure du tableau des prix (achat : 100 florins, vente : 600 florins). La couleur et la forme correspondent aux types de marchandise des marchés.

Le tableau indique les rangs des joueurs et les frais à régler à chaque tour de jeu.

Le reste des marchandises (de chaque type) forme la réserve qui est placée aussi que la partie non distribuée de l'argent (la banque) à côté du plateau.

L'échelle d'arrivée des chariots indique les frais pour monter d'un statut social. Elle détermine aussi la fin de la partie.

Un petit marqueur (cube gris) est placé dans chaque ville sur l'échelle de Bonus :
 ■ dans les villes sans charriot sur la case "200"
 ■ dans les villes avec charriot sur la case "0"

Un gros marqueur (cylindre gris) est placé sur la case "Start" du compteur de chariots arrivés.

Le joueur le plus jeune commence. Il place sur le tableau de référence le second gros marqueur (cylindre gris).



Die HÄNDLER ❖ DÉROULEMENT D'UN TOUR ❖ LES MARCHANDS

Phase 1
ACHAT DE MARCHANDISES

- ❖ Achat de 0 à 3 marchandises vers les entrepôts
- *Utilisation possible de l'habilité spéciale "Achat favorable"*
- ❖ (Lors du premier tour, cette phase est jouée deux fois de suite)

Phase 2
ENCHÈRES DES CHARIOTS ET CHARGEMENT

- ❖ Si un chariot vide est dans une ville : vente aux enchères
- ❖ Négociation libre du chargement
- ❖ Chargement des chariots

Phase 3
DÉPLACEMENT DES CHARIOTS ET DU MESSAGER

- ❖ Déplacement des chariots à l'aide des tuiles de mouvement
- *Utilisation possible des habilités spéciales de "Cocher"*
- ❖ En cas de rencontre d'un chariot et du messager, choisir une carte d'influence

Phase 4
MODIFICATION DES PRIX - VENTE D'ENTREPÔTS

- ❖ Sélection en secret à l'aide des roues de 0, 1 ou 2 marchandises
- ❖ Ajustement des prix sur le tableau
- *Modification possible des prix à l'aide des habilités spéciales de "Comptoir"*
- *Utilisation possible de l'habilité spéciale "Vente d'entrepôts"*

Phase 5
VENTE DES MARCHANDISES LIVRÉES

- ❖ Si au moins un chariot est parvenu en ville durant la phase 3 :
- ❖ Monter le marqueur gris d'une case par chariot arrivé
- ❖ Décharger et vendre les marchandises
- ❖ Ramener à "0" le bonus des villes où se trouve un chariot ; augmenter le bonus des villes sans chariot (max. "500")

Phase 6
ENTRETIEN ET CHANGEMENT DE STATUT SOCIAL

- ❖ Payer les frais de représentation (si on baisse le statut social et prendre un éventuel crédit de 2000 Florins)
- ❖ Monter de 0, 1 ou 2 niveaux en payant le prix indiqué par le marqueur gris (si aucun crédit en cours)

Achat favorable

Payez 100 florins pour toutes vos marchandises, que vous en achetiez 1, 2 ou 3.

Utilisable pendant la phase 1 et à chaque tour.

Prix : 600 Florins

Cocher

Peut avancer un chariot d'une case supplémentaire à chaque tour

Utilisable pendant la phase 3, "Mouvement".

Prix : 200 Florins

Messager rapide

Peut avancer ou reculer le messager d'une ou de deux cases par tour.

Utilisable pendant la phase 3, "Mouvement".

Prix : 800 Florins

Comptoir

Peut monter ou descendre un prix de vente au choix d'un niveau par tour. Le passage de 100 à 600 ou l'inverse est interdit.

Utilisable pendant la phase 4, après l'ajustement des prix.

Prix : 400 Florins

Maître Cocher

Peut avancer un chariot d'une ou deux cases supplémentaires ou deux chariots d'une case supplémentaire.

Utilisable pendant la phase 3, "Mouvement".

Prix : 600 Florins

Messager

Peut avancer ou reculer le messager d'une case par tour.

Utilisable pendant la phase 3, "Mouvement".

Prix : 400 Florins

Grand Comptoir

Peut monter ou descendre un prix de vente au choix d'un niveau par tour. Le passage de 100 à 600 ou l'inverse est autorisé.

Utilisable pendant la phase 4, après l'ajustement des prix.

Prix : 800 Florins

Ventes d'entrepôts

Vous pouvez vendre une à trois marchandises directement d'un seul de vos entrepôts à la banque.

Utilisable en fin de phase 4, après les cartes "Comptoir".

Prix : 200 Florins

Élévation sociale

Vous pouvez acheter un niveau de statut social pour 1 200 Florins quel que soit son prix actuel.

Jouer la carte pendant la phase 6

Rupture d'essieu

Empêche un chariot de bouger jusqu'à la fin de la phase ou jusqu'à votre tour. Placer la carte sur le chariot

Jouer la carte au début de la phase 3, avant que le premier joueur ne déplace un chariot

Chargement gratuit

Vous pouvez charger gratuitement vos marchandises dans un chariot, sans que le maître du chargement ne puisse s'opposer.

Jouer la carte avant la fin de la phase 2 en chargeant un chariot

Vente spéciale

Vous pouvez vendre à la banque une marchandise d'un de vos entrepôts pour 800 Florins.

Jouer la carte à la fin de la phase 4

Élévation sociale

Vous pouvez acheter un niveau de statut social pour 1 200 Florins quel que soit son prix actuel.

Jouer la carte pendant la phase 6

Rupture d'essieu

Empêche un chariot de bouger jusqu'à la fin de la phase ou jusqu'à votre tour. Placer la carte sur le chariot

Jouer la carte au début de la phase 3, avant que le premier joueur ne déplace un chariot

Chargement gratuit

Vous pouvez charger gratuitement vos marchandises dans un chariot, sans que le maître du chargement ne puisse s'opposer.

Jouer la carte avant la fin de la phase 2 en chargeant un chariot

Vente spéciale

Vous pouvez vendre à la banque une marchandise d'un de vos entrepôts pour 800 Florins.

Jouer la carte à la fin de la phase 4

Élévation sociale

Vous pouvez acheter un niveau de statut social pour 1 200 Florins quel que soit son prix actuel.

Jouer la carte pendant la phase 6

Rupture d'essieu

Empêche un chariot de bouger jusqu'à la fin de la phase ou jusqu'à votre tour. Placer la carte sur le chariot

Jouer la carte au début de la phase 3, avant que le premier joueur ne déplace un chariot

Chargement gratuit

Vous pouvez charger gratuitement vos marchandises dans un chariot, sans que le maître du chargement ne puisse s'opposer.

Jouer la carte avant la fin de la phase 2 en chargeant un chariot

Vente spéciale

Vous pouvez vendre à la banque une marchandise d'un de vos entrepôts pour 800 Florins.

Jouer la carte à la fin de la phase 4

Vente avec bonus

Vous percevez le bonus pour toutes les marchandises d'un chariot arrivé à ce tour, qu'elles soient produites ou non dans cette ville.

Jouer la carte pendant la phase 5, lors de la vente des marchandises

Vente avec bonus

Vous percevez le bonus pour toutes les marchandises d'un chariot arrivé à ce tour, qu'elles soient produites ou non dans cette ville.

Jouer la carte pendant la phase 5, lors de la vente des marchandises

Vente avec bonus

Vous percevez le bonus pour toutes les marchandises d'un chariot arrivé à ce tour, qu'elles soient produites ou non dans cette ville.

Jouer la carte pendant la phase 5, lors de la vente des marchandises

