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 (Saône-et-Loire), 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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

The Motley Fool's Buy Low, Sell High™

(Acheter bas, vendre haut – Traduction v1.0)

Note du traducteur
En anglais, le terme « fool » veut dire idiot, farceur, clown, etc. Dans le contexte de ce jeu qui ne se prend pas très au sérieux, le terme « clown » eut sans doute été le plus approprié, mais, dans la mesure où il a du mal à se décliner en adjectif, le terme « fou » lui a été préféré. Cela implique donc qu'il faut prendre ce mot au sens de faire l'idiot, faire le clown, être un féru de l'investissement, et non pas au sens péjoratif du terme.
D'autre part, ce jeu se déroulant sur les marchés financiers, certains termes propres à ce domaine ont été utilisés bien que ce soient, pour certains, des anglicismes notoires. Cela n'a d'autre but que de respecter la thématique du jeu. Vous trouverez donc, à la fin de ces règles, un glossaire de ces différents anglicismes.

Contenu de la boite

- 1 plateau de jeu
- 45 cartes
- 12 pions action Pétrole
- 12 pions action Haute Technologie
- 12 pions action Grande Distribution
- 4 marqueurs, un par joueur
- 1 règle du jeu

Introduction

« Vends de la Grande Distribution ! Achète de la Haute Technologie ! Non, attends... vends de la Haute Technologie ! Vends ! Arrrggg ! »

Dans *The Motley Fool's Buy Low, Sell High™*, les joueurs tentent de mieux trader, de mieux manœuvrer et de mieux jouer que leurs adversaires investisseurs afin de devenir riches et célèbres sur les marchés financiers. Qui va devenir le fou le plus riche à Wall Street ?

Les actions montent et descendent en fonction de l'offre et la demande – et d'autres facteurs moins prédictibles. Le joueur qui fait les choix les plus sages... hum, disons les plus fous, va gagner la partie et peut-être devenir le plus grand investisseur que le monde ait jamais connu. Ou du moins... que votre table de jeu ait jamais connu.

Rappelez-vous : acheter bas, vendre haut. C'est aussi simple que cela. Celui qui sera le meilleur à ce petit jeu aura, comme dans notre monde bien réel, le plus de plaisir !

Note : L'utilisation du terme « fou » ou « folie » (voir la note du traducteur) au travers de cette règle est – comme vous l'avez sans doute remarqué – une expression très positive. Rappelez-vous que le jeu lui-même utilise le nom de The Motley Fool (que l'on

pourrait traduire par « le fou du roi »). « Fou » est donc notre façon de dire futé ou raisonnable. Par opposition, « guindé » (un-foolish) est parmi les critiques les plus sévères que nous puissions avoir envers une personne ou une stratégie d'investissement. Insistons de nouveau : être fou est une bonne chose !

But du jeu

Ce jeu se déroule au cours de trois années de trading, et le joueur qui a le plus d'argent à la fin de la troisième année devient l'investisseur le plus fou !

Préparation

- Placez le plateau de jeu au centre de la table de façon à ce que chacun puisse l'atteindre. Si vous n'avez pas de table, placez-le sur le sol. Si vous n'avez pas de sol, la personne qui a la plus haute opinion de lui-même doit se prosterner devant les autres afin qu'ils puissent jouer sur son dos.
- Donnez un marqueur à chaque joueur et placez tous ces marqueurs sur la case n°50 de la bande en bordure de plateau. Pendant toute la durée du jeu, cela représente l'argent que vous avez sur votre compte – vos fonds disponibles pour acheter des actions supplémentaires. Les marqueurs non utilisés restent dans la boite.
- Donnez 3 pions action à chaque joueur : un de l'industrie du Pétrole, un de l'industrie de la Haute Technologie et un de l'industrie de la Grande Distribution. Ces pions représentent des actions et chaque joueur commence le jeu avec une de chaque. Notre règle de transparence des marchés financiers : *tous les joueurs doivent garder leurs actions visibles devant eux pendant toute la durée du jeu de façon à ce que chacun de leurs adversaires puisse à tout moment connaître la composition de leur portefeuille boursier.* (Ah, au fait, oui, les pions ressemblent à des chewing-gum aux fruits, mais nos avocats ont bien insisté sur le fait que si vous mangez le votre, vous perdrez la partie).
- Placez le reste des pions action sur le graphique des cours des actions de la couleur correspondante, en commençant par le numéro 24 et en allant descendant jusqu'à ce que les pions action soient épuisés.
- Mélangez les cartes et distribuez-en 5 face cachée à chaque joueur. Le reste des cartes formera une pioche que vous placerez à côté du plateau de jeu.

Le plateau de jeu

- **Fonds disponibles** : sur le pourtour du plateau de jeu se trouve une vieille machine à bande qui crache de nombres correspondant à la quantité d'argent ou « liquidités » dont chaque joueur dispose pour acheter de nouvelles actions. Au début du jeu, chaque joueur dispose de $50 (représentés par la base n°50). Si un joueur dépasse la case n°99, il continue à se déplacer sur la bande et ajoute $100 à la valeur indiquée (par exemple 23 devient 123).
- **Graphique des cours** : chaque graphique représente une industrie dont les joueurs vont acheter et vendre des actions (Pétrole, Haute Technologie, Grande

Distribution). Le nombre sous chaque pion représentent la valeur courante de l'action (le prix par titre).

- **Emplacements des cartes** : ces emplacements montrent où les cartes doivent être jouées au cours du jeu. Pour une partie à deux joueurs, les cartes ne seront posées que dans les cases marquées de deux tricornes (« jester hat » en anglais, littéralement « chapeau de farceur » qui se trouve être un chapeau à trois cornes). A trois joueurs, elles ne seront placées que dans les emplacements marqués de deux et trois chapeaux. Enfin, à quatre joueurs, on utilise tous les emplacements.

Si vous êtes 9 à jouer, vous n'avez clairement pas lu le dos de la boite du jeu : allez directement en prison, ne passez pas par la case départ, ne gagnez pas 20 000 Francs.

Comment jouer

La personne qui a acheté ou vendu des actions le plus récemment sur un véritable marché financier commence le jeu. Le jeu se déroule ensuite dans le sens horaire.

A son tour, le joueur peut :

- Acheter ou vendre au plus une action de chaque industrie

OU

- Acheter ou vendre au plus deux actions (pas plus) d'une même industrie

OU

- Ne rien acheter ni vendre

Puis

- Le joueur doit ensuite jouer une carte, puis piocher pour compléter sa main à cinq cartes.

Exemple : A son tour, David achète une action Haute Technologie et décide de vendre l'une de ses actions Pétrole. Il joue une carte puis en pioche une. John achète une action Pétrole, vend une action Grande Distribution et achète une action Haute Technologie. Il joue ensuite une carte et en pioche une. Puis Tom décide de vendre deux actions Haute Technologie, joue une carte, pioche et termine son tour. Jeremy, quant à lui, essaie de vendre deux actions Grande Distribution et d'acheter une action Haute Technologie – ah, ah, David et Tom le montrent du doigt en rigolant car c'est un coup illégal et « guindé ».

Premier tour de jeu : Pendant le *premier* tour de jeu, le premier joueur ne peut acheter ou vendre qu'une seule action, le second joueur que deux actions de deux industries différentes, les troisième et quatrième joueurs (si tant est qu'il y en ait) procèdent à leur tour de jeu normalement. Cette règle du premier tour de jeu permet de s'assurer que les premiers à jouer n'aient pas d'avantage particulier alors que le prix des actions est relativement bas.

Comment acheter des actions

Quand un joueur décide d'acheter une action, il prend le pion action le plus près du « bas » du graphique des cours correspondant à l'industrie choisie. Il paie ensuite le prix

indiqué sous le pion action en déplaçant son marqueur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, réduisant ainsi les liquidités dont il dispose.

Exemple : Guido achète une action Pétrole qui était posée sur l'emplacement n°8 du graphique des cours associé. Afin de montrer qu'il a bien payé son action, Guido déplace son marqueur de 8 cases en arrière sur la bande des fonds disponibles.

Comment vendre des actions

Lorsqu'un joueur décide de vendre une action, il prend l'un de ses pions action de l'industrie choisie et le pose sur le plus grand espace disponible de la partie basse du graphique des cours. Il ajoute ensuite la valeur inscrite sur cet emplacement à ses liquidités disponibles.

Exemple : Molly souhaite vendre une action Grande Distribution ; elle place donc le pion correspondant sur le prochain emplacement vide de la partie basse du graphique des cours de la Grande Distribution qui se trouve être le n°10. Elle déplace donc ensuite son marqueur de 10 cases vers l'avant sur la bande des fonds disponibles.

Cas spéciaux

Un joueur ne peut en aucun cas acheter la dernière action restante sur un graphique des cours.

Lors d'une vente, si l'emplacement le plus bas (la case n°2) se trouve déjà occupée par un pion action, les joueurs peuvent quand même vendre leurs actions en plaçant un ou plusieurs pions supplémentaires sur la case n°2.

Si un joueur n'a pas assez de liquidités, alors il ne peut plus acheter d'actions. Les prêts entre joueurs ne sont pas autorisés, pas plus que ne le sont les paiements différés. Il est également interdit d'offrir des dessous de table (boissons, tonte de la pelouse, etc.) en échange d'argent frais. Note : ceci est un jeu, ce *n'est pas* la réalité !

Jouer des cartes

Une fois qu'un joueur a terminé d'acheter et de vendre des actions, il doit jouer l'une des cartes de sa main en la plaçant sur l'un des emplacements du plateau de jeu réservés à cet effet, en commençant avec les emplacements qui contiennent deux tricornes et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Puis, il pioche de nouvelles cartes – ce, afin d'avoir toujours 5 cartes en main. Son tour s'achève ainsi.

Les cartes

Les cartes « Bull » et « Bear »

Ces cartes sont marquées d'un nombre compris entre –3 et +3 pour chacune des trois industries (les cartes « Bull » sont positives, les cartes « Bear » sont négatives). A la fin de chaque année de trading, ces cartes déterminent les changements de la valeur (prix) des actions sur les graphiques des cours correspondants.

Les cartes dividende

A la fin de chaque année de trading, les cartes dividendes permettent aux investisseurs de se voir verser de l'argent supplémentaire grâce aux actions correspondantes qu'ils possèdent.

Les cartes taxe

Lorsqu'une carte taxe est placée sur le plateau de jeu, les joueurs qui possèdent des actions de cette industrie doivent immédiatement s'acquitter d'une taxe de $2 pour chaque action qu'ils possèdent. (*Exemple : la carte taxe de la Grande Distribution est jouée. Un joueur disposant de deux actions Grande Distribution doit immédiatement payer $4 alors qu'un joueur possédant quatre actions doit payer $8*). Si les fonds disponibles d'un joueur passent en dessous de $0 lorsque quelqu'un joue une carte taxe, il devra, à son prochain tour, vendre une ou plusieurs actions de façon à ce que ses fonds redeviennent positifs ou nul. Après avoir joué une carte taxe, un joueur *doit jouer une autre carte*, sauf si la carte qu'il vient de poser met fin à l'année de trading, en remplissant le dernier emplacement disponible du plateau de jeu. Dans ce cas, le tour de ce joueur se termine.

Les cartes événement majeur

Lorsqu'une carte événement majeur est jouée, le joueur la place sur une carte de la même industrie (couleur) précédemment jouée sur le plateau de jeu. La carte événement majeur annule la carte qu'elle recouvre. Cependant, une carte de ce type n'a aucun effet particulier sur les cartes taxes (les taxes ayant déjà été payées).

Répartition des cartes

Voici le nombre de chacun des types de cartes selon les industries :

Industrie	Cartes Bull			Cartes Bear			Dividendes	Taxes	Evénements majeurs
	+1	+2	+3	-1	-2	-3			
Grande Distribution	1	3	1	1	2	1	4	1	1
Haute Technologie	1	2	2	1	1	2	3	1	2
Pétrole	1	3	0	1	3	0	5	1	1

Les actions de la Grande Distribution ont un bon potentiel de hausse (trois cartes Bull +2 et une carte Bull +3) et un potentiel de baisse significatif (deux cartes Bear –2 et une carte Bear –3). Les actions de la Haute Technologie sont plus volatiles, c'est à dire qu'elles ont de plus fortes chances de hausse ou de baisse, selon les cartes jouées (deux cartes Bull +3, deux cartes Bear –3). La Haute Technologie dispose en outre de plus de cartes événement majeur annulant les effets d'autres cartes, que les autres industries. Enfin, l'industrie du Pétrole, qui n'a pas de carte Bull +3 ni de carte Bear –3, est du coup, la moins volatile, rendant de fait le risque de grosses variations de cours plus faible. De plus, l'industrie du Pétrole dispose de plus de cartes dividende que les autres industries.

En étudiant la répartition des cartes selon les industries, vous devriez être capable de personnaliser votre stratégie d'investissement en fonction des cartes déjà jouées sur le plateau de jeu – soyez alerte, soyez plein de sagesse, soyez fou !

Fin d'une année de trading

Une année de trading se termine lorsque tous les emplacements prévus pour recevoir des cartes sur le plateau de jeu, ont été remplis. A trois joueurs, seuls les emplacements avec deux ou trois tricornes seront utilisés, alors qu'à deux joueurs, l'on ne peut utiliser que les emplacements avec deux chapeaux.

A la fin d'une année de trading, éliminez toutes les cartes recouvertes par une carte événement majeur. Puis, pour chacune des industries, ajoutez les valeurs des cartes Bull et des cartes Bear, et déplacez, selon cette somme, les pions action le long des graphiques des cours correspondants (voir l'exemple ci-dessous). Pour ce faire, déplacez le nombre de pions actions appropriés du haut du graphique des cours vers le bas, ou bien du bas du graphique des cours vers le haut, selon la direction dans laquelle les prix ont évolué.

Exemple (important !) : les cartes Bull et Bear de la Grande Distribution suivantes ont été jouées : +1, +3, -2. La somme de leur valeur nous permet d'arriver à +2. A ce moment, les pions actions de la Grande Distribution occupent les emplacements du graphique des cours allant de 8 à 24. Ainsi, les pions actions des emplacements 8 et 10 vont être déplacés vers les emplacements 26 et 28. Cette opération a pour conséquence d'augmenter la valeur courante des actions (prix) de la Grande Distribution de 8 à 11.

La valeur d'une action ne peut pas dépasser $30 tout comme elle ne peut pas être inférieure à $2. Chaque emplacement du graphique des cours ne peut contenir qu'un seul pion action, à l'exception des emplacements $2 et $30, qui peuvent, eux, contenir un nombre illimité de pions.

Maintenant que la position des pions action a été mise à jour sur les graphiques des cours, comptez les cartes dividendes pour chaque industrie, et payez chaque joueur du montant suivant en avançant son marqueur sur la bande des liquidités :

0 carte dividende = $0
1 carte dividende = $1 par action de l'industrie correspondante détenue par le joueur
2 carte dividende = $2 par action de l'industrie correspondante détenue par le joueur
3 carte dividende = $4 par action de l'industrie correspondante détenue par le joueur
4 carte dividende = $8 par action de l'industrie correspondante détenue par le joueur
5 carte dividende = $12 par action de l'industrie correspondante détenue par le joueur

Exemple : sur le plateau de jeu se trouvent 3 cartes dividende de l'industrie du Pétrole. Alvin détient une action Pétrole et reçoit donc $4. Gail a 3 actions Pétrole et gagne donc $12. Quant à Godzilla qui n'a aucune action de l'industrie du Pétrole, il gagne $100, parce que... et bien, tout simplement parce que c'est Godzilla.

Après avoir mis à jour les cours des actions et payé les dividendes, l'année de trading se termine. Toutes les cartes sont maintenant retirées du plateau de jeu, et mélangées avec la pioche. Chaque joueur, dans l'ordre du tour, *a la possibilité de défausser une ou plusieurs cartes* et de les remplacer par de nouvelles cartes piochées dans le talon fraîchement mélangé. Toutes les cartes défaussées sont ensuite mélangées de nouveau avec le talon avant que le jeu ne continue dans l'ordre du tour, avec une nouvelle année de trading.

Fin de la partie

La partie se termine au terme de la troisième année de trading.

Chaque joueur redevient liquide en vendant toutes ses actions. Dans l'ordre du tour, chaque joueur va donc vendre une action par tour, et rajouter l'argent ainsi reçu à ses liquidités disponibles. Lorsque toutes les actions auront été vendues, le plus fou des investisseurs, celui qui aura le plus d'argent sur son compte, gagnera la partie ! C'est aussi simple que cela.

Ou bien pas ? Bonne chance, gagnez de l'argent, et amusez-vous.

Crédits

Auteur : Reiner Knizia
Illustrations du jeu : Miles Germer
Illustrations des cartes : Alvin Madden

Démenti obligatoire du conseil juridique de Motley Fool : mon nom est Lawrence Greenberg, et je travaille chez Motley Fool en tant que responsable du département de conseil juridique depuis 8 ans. C'est un endroit où il est agréable de travailler ! Au fait, gagner à Buy Low, Sell High peut avoir ou ne pas avoir un impact positif sur votre capacité à dénicher des actions gagnantes sur de vrais marchés financiers. En d'autres termes, si vous venez juste de gagner une partie, évitez de vous ruer sur la bourse et d'y investir les économies de toute votre vie dans une future sur l'élevage des porcs en Bolivie.

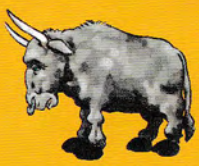
Note de l'auteur : lorsque j'ai accepté l'invitation de David et de Tom à Washington DC pour un weekend de jeux, aucun de nous n'en avait prévu les conséquences – mais elles sont pourtant là : le jeu de Motley Fool. « L'offre et la demande » est une notion clef de l'économie. L'anticipation de bonnes nouvelles fait acheter et monter les prix. L'investisseur fou peut déjà vendre et prendre ses profits avant que l'événement positif ne survienne. Une fois survenu, tout le monde va vouloir sortir, et cela va forcément impliquer une chose – les prix vont chuter. L'investisseur fou comprend que ce ne sont pas les événements qui font les prix, mais les investisseurs. Les affaires sont des affaires de personnes ! Le challenge n'est pas d'être en avance sur les événements, mais plutôt d'être en avance sur les autres investisseurs. The Motley Fool's Buy Low, Sell High est un jeu qui vous donnera beaucoup d'opportunités de pratiquer avec des amis et de vous amuser. La vie est un jeu. Soyez fou ! – Reiner Knizia.

Démenti obligatoire du traducteur : je ne travaille pas chez Motley Fool, bien que ce soit sans doute un endroit agréable ! Si j'ai traduit cette règle du jeu, c'est sans doute pour trois raisons : la première, est que j'espère apporter ainsi ma maigre contribution à la promotion du jeu et de l'économie, ou plutôt des bases de l'offre et la demande, en France. La deuxième, est que je suis un grand admirateur de Reiner Knizia et que traduire l'un de ces jeux est un réel plaisir. Enfin, la dernière est que j'aime l'économie et les marchés financiers et espère que, grâce à ce jeu simple et vulgarisateur (sans toutefois être simpliste), beaucoup d'entre vous auront envie de tenter l'aventure de l'investissement boursier.
Cette règle n'est en aucune façon une règle officielle, et n'a pas d'autre but que permettre à l'anglophobe de jouer : elle n'est donc pas endossée de quelques façons que ce soit, ni par l'auteur, Reiner Knizia, ni par l'éditeur, Überplay et The Motley Fool. De plus, cette règle, tout en collant le plus possible à l'original, a quelquefois été très légèrement adaptée afin de rendre la formulation française moins lourde ou plus explicite.
Malgré tous les efforts que j'ai pu faire, il se peut qu'il subsiste des fautes d'orthographes ou des inexactitudes voire des erreurs de traduction. Si c'était le cas, je vous invite à m'en avertir en m'envoyant un email sur frederic.thomas *at* gmail.com. Je vous souhaite moi aussi de très bonnes parties de The Motley Fool's Buy Low, Sell High. Soyez fou ! – Frédéric Thomas.

Glossaire des anglicismes utilisés

Trader : acheter ou vendre une action ou un produit financier. Ce terme peut s'employer comme un verbe (il « trade » sur les marchés financiers) ou bien comme un nom, en référence aux « traders de la City » par exemple pour dénoter les investisseurs de Londres.
Trading : fait de vendre ou d'acheter des actions ou d'autres produits financiers. Il existe plusieurs types de trading selon l'horizon d'investissement (le temps de garde des actions) : on parle de day trading lorsque l'on achète et vend les actions dans la même séance boursière (achat le matin, revente le soir par exemple), et de swing trading lorsque l'on garde les actions plusieurs jours voire plusieurs semaines. Dans le contexte du jeu, une année de trading va représenter une année boursière à la fin de laquelle on fait généralement un bilan pour calculer sa performance.
Bull market : se dit d'un marché haussier (le taureau, « bull », donne des coups de tête du bas vers le haut), on parle aussi de marché « bullish ». Dans le contexte de ce jeu, les cartes Bull dénotent des cartes qui vont influencer positivement les marchés financiers en faisant grimper les cours.
Bear market : se dit d'un marché baissier (l'ours, « bear », donne des coups de griffes du haut vers le bas), on parle aussi de marché « bearish ». Dans le contexte de ce jeu, les cartes Bear dénotent des cartes qui vont influencer négativement les marchés financiers en faisant chuter les cours.

PALMYRA



REGOLAMENTO
SPIELREGELN
RULE BOOK
REGLEMENT
REGLAMENTO

français

CONTENU

1 planche de jeu
44 cartes (dont 2 blanches)
36 amphores en bois (12 pour chaque couleur)
4 pions de couleurs différentes
1 règlement

INTRODUCTION

Palmyra était un des plus importants centres commerciaux de l'Antiquité. Située à l'extrême limite orientale de l'Empire Romain, cette ville était le but des caravanes qui parcouraient des milliers de kilomètres pour amener leurs marchandises au marché. C'est là qu'on pouvait trouver le meilleur vin, les épices les plus rares et les bijoux les plus raffinés.

Maintenant, mettez-vous dans la peau d'un marchand de Palmyra et préparez-vous à acheter et à vendre les marchandises qui arrivent, en tenant compte de l'instabilité des prix et en affinant votre stratégie pour battre les autres marchands dans l'espace de trois années commerciales.

PREPARATION DU JEU

Posez la planche de jeu sur la table. Distribuez à chaque joueur un pion coloré et tirez au sort celui qui commencera. Le jeu continuera dans le sens des aiguilles d'une montre. Placez les pions sur la bande graduée, le long du bord externe de la planche, à la hauteur de la case "50".

Donnez 3 amphores à chaque joueur : une rouge, une jaune et une verte. Les amphores symbolisent les marchandises des caravanes dirigées vers Palmyra. Les amphores jaunes contiennent or et bijoux, les vertes les épices et les rouges du vin. A partir de maintenant, le terme "marchandise" indiquera une amphore et chacun devra tenir ses propres marchandises bien en veu.

Prenez les marchandises restantes et placez-les une par une sur les cases de la couleur correspondante, en partant de celle marquée du numéro "24" et en poursuivant en direction de Palmyra.

Mélangez les cartes et distribuez-en 5, retournées, à chaque joueur. Déposez le reste du paquet sur la table, à portée de main des joueurs.

LA PLANCHE DE JEU

Sur la planche de jeu sont représentés :

La bande graduée indiquant les points: située le long du bord externe, elle est constituée d'une série de cases numérotées de 0 à 99 qui servent à rappeler les "points-argent" (dorénavant, simplement les "points") à disposition des joueurs pour leurs opérations commerciales. Au début du jeu, chacun dispose de 50 points. Quand un joueur dépasse la case 99, il continue en ajoutant 100 à la valeur indiquée (exemple : 23 devient 123).

Les routes commerciales: elles sont représentées par 3 séries de petites cases rondes et colorées qui rejoignent Palmyra , en provenance des limites extrêmes du

monde connu. Le nombre inscrit sur les cases indique la valeur des marchandises (représentées par les amphores). Relevez que la case de départ de chaque route, indiquée par le numéro 30, et celle d'arrivée "Palmyra" sont plus grandes que les autres.
Les espaces pour les cartes: ils servent à jouer les cartes et se distinguent par des chiffres romains (II-III-IV).

COMMENT JOUER

Lors de son tour, le joueur a les possibilités suivantes :

A. Acheter ou vendre 1 marchandise de chaque couleur.
B. Acheter ou vendre alternativement 2 marchandises de la même couleur.
C. Renoncer à des opérations achat-vente.

Exemple: un joueur peut acheter une marchandise jaune (or) et une verte (épices) et en vendre une rouge (vin). Il peut aussi acheter 2 marchandises rouges ou en vendre 2 vertes. Ce qu'un joueur ne peut pas faire, c'est par exemple acheter 2 marchandises rouges et en vendre une jaune, ou encore moins acheter 2 marchandises rouges et en vendre 2 vertes.

Premier tour: durant le premier tour, le premier joueur peut acheter ou vendre une seule marchandise, le second uniquement deux marchandises de couleurs différentes. C'est seulement á partir du troisiéme joueur que l'on procéde selon les règles habituelles.

Comment acheter les marchandises

Quand un joueur décide d'acquérir une marchandise, il doit prendre celle de la couleur correspondante qui se trouve le plus près de Palmyra et payer la somme indiquée sur la case, en déplaçant son propre pion le long de la bande graduée. Les marchandises qui se trouvent à Palmyra valent 2 points.

Exemple: le joueur acquiert une marchandise rouge placée sur la case 8 et la retire de la planche. Pour indiquer qu'il l'a payée, il recule son propre pion de 8 cases sur la bande graduée.

Comment vendre les marchandises

Quand un joueur décide de vendre une des marchandises en sa possession, il doit la placer sur la première case libre en direction de Palmyra et ajouter la valeur indiquée à son propre score.

Exemple: le joueur décide de vendre une marchandise verte, il la replace sur la route commerciale qui conduit à Palmyra. La première case libre en direction de la ville est la numéro 10. Le joueur gagne donc 10 points et avance son propre pion du nombre correspondant de cases sur la bande graduée.

Cas particuliers

Il est impossible d'acheter la dernière amphore qui reste sur chacune des routes commerciales. Si la case "2" (Palmyra) est déjà occupée par une marchandise, il est encore possible de vendre (en gagnant 2 points). Les marchandises vendues sont placées à côté de la ville. Les marchandises qui se trouvent à cet endroit peuvent être achetées en payant 2 points. Si un joueur ne possède pas suffisamment de points, il ne peut rien acheter. Ni les prêts entre joueurs ni les paiements fractionnés dans le temps ne sont admis.

Fin du tour

Après avoir réalisé l'achat ou la vente de ses propres marchandises, le joueur doit jouer une des cartes en sa possession, en la plaçant sur un des espaces libres sur la planche de jeu, en partant de ceux indiqués par un "II" et, ensuite, piocher dans le paquet le nombre de cartes nécessaires pour en avoir de nouveau 5 en main. Cette opération conclut le tour du joueur.

LES CARTES

Pour pouvoir jouer les cartes correctement, il est nécessaire d'en connaître la valeur.

-3+3 **Cartes Caravane**

Elles sont de 3 couleurs différentes, chacune distinguée également par un animal de transport différent et peuvent avoir une valeur positive ou négative (de -3 à +3). Ces cartes déterminent, à la fin de chaque année commerciale (voir plus loin), la modification de la valeur des marchandises le long des diverses routes commerciales.

Cartes Contrat

Elles sont de 3 couleurs différentes et il y en a 4 pour chaque couleur. A la fin de chaque année commerciale (voir plus loin), ces cartes déterminent le paiement d'une certaine somme d'argent aux possesseurs des différentes marchandises.

Cartes Douane

Quand on joue une carte Douane, tous les joueurs qui possèdent des marchandises de la couleur correspondante doivent payer une taxe de 2 points pour chaque marchandise en leur possession (**exemple**: on joue la douane rouge. Un des joueurs possède 2 marchandises rouges, il paiera donc 4 points, tandis qu'un autre en possède 4 et paiera donc 8 points). Si un joueur, à cause d'une Douane descend sous 0, il devra retourner en actif au plus vite, en vendant une ou plusieurs marchandises en sa possession. Après avoir joué une carte Douane, le joueur est obligé de jouer une autre carte à moins que la carte Douane ne "termine" une année commerciale. Dans ce cas, le tour du joueur finit.

Cartes Mirage

Contrairement aux autres cartes, la carte Mirage n'est pas placée sur un espace libre, mais sur une carte jouée précédemment, pourvu qu'elle soit de la même couleur. La carte Mirage annulle la valeur de la carte recouverte. La carte Mirage n'a aucun effet sur la carte Douane.

CONCLUSION D'UNE ANNEE COMMERCIALE

Une année commerciale se termine quand tous les espaces indiqués sur la planche sont occupés par des cartes. Cette règle est valable si vous jouez à 4, si en revanche vous jouez à 3, seuls les espaces marqués des chiffres romains "II" et "III" doivent être occupés. En jouant à 2, vous devez occuper uniquement les espaces marqués du

"II". A la fin d'une année commerciale, vous devez premièrement éliminer les cartes couvertes par les "Mirages", faire ensuite la somme algébrique des cartes "Caravane" présentes sur la planche et enfin modifier la valeur des marchandises présentes sur les routes commerciales.

Exemple: les cartes "Caravane" rouges suivantes ont été jouées
+1 +3 -2 = +2

En cas de résultat positif (comme dans l'exemple), toutes les marchandises de la couleur correspondante présentes sur la route commerciale s'éloignent de Palmyra , si possible, d'autant de cases qu'indiqué (dans notre exemple 2). Si en revanche le résultat est négatif, toute les marchandises se rapprochent de Palmyra d'autant de cases qu'indiqué. Les marchandises ne peuvent aller plus loin que les cases "30" et "Palmyra". Rappelez-vous toujours que chaque case ne peut contenir qu'une seule marchandise, à l'exception des cases "30" et "Palmyra" qui peuvent en accueillir un nombre illimité.

Après avoir modifié la position des marchandises le long des routes commerciales, on passe au calcul des contrats et à l'encaissement de l'argent qui en découle.
Comptez pour chaque couleur les contrats présents sur la planche et modifiez le score de chaque joueur en fonction de la tabelle suivante :

0 contrat = 0 point
1 contrat = 1 point pour chaque marchandise de même couleur
2 contrats = 2 points
3 contrats = 4 points
4 contrats = 8 points

Exemple: on trouve 3 contrats jaunes sur la planche. Le joueur A possède une marchandise de cette couleur et gagne donc 4 points. Le joueur B en possède 3 et gagne donc 12 points.

Cette opération conclut définitivement l'année commerciale. Tous les joueurs, à leur tour, ont le droit de changer une ou plusieurs cartes en leur possession, en les mettant au fond du paquet et en en piochant autant que celles dont ils se sont séparé. Toutes les cartes jouées sont remises dans le paquet et mélangées.
Le jeu reprend par un nouveau tour.

FIN DU JEU

A la fin de la 3e année commerciale, le jeu se termine et les joueurs, à leur tour, doivent vendre une par une les marchandises en leur possession. Quand toutes les marchandises ont été vendues, celui qui a le score le plus haut gagne (un cas d'égalité est possible).

SUGGESTIONS

Au début, le jeu peut sembler complexe mais ceci est dû uniquement à l'originalité du mécanisme qui peut créer quelques difficultés initiales. Nous vous conseillons de jouer une année commerciale "d'essai", en suivant les règles du jeu à la lettre et en voyant ce qu'il advient, avant de passer à une partie véritable.
Rappelez-vous toujours que les différentes routes commerciales ne sont rien d'autre qu'une sorte d'indicateur des prix de chaque marchandise. Quand vous achetez une marchandise, sa valeur augmente et vice-versa. La valeur la plus haute est 30, tandis que la plus basse est 2. En outre, la différence entre une case et l'autre n'est pas toujours égale à 1.
Essayez d'élaborer une stratégie de jeu précise, en utilisant au maximum les cartes jouées également par vos adversaires, en vous rappelant qu'à la fin de chaque année commerciale, la valeur des marchandises est destinée à se modifier. Si vous vous apercevez que le prix d'une marchandise est condamné à s'écrouler à la fin de l'année commerciale et que vous n'ayez pas de carte "Caravane" pour l'en empêcher, n'hésitez pas à vendre.
Ne regardez jamais uniquement vos cartes et vos marchandises, mais essayez d'observer les mouvements de vos adversaires et rappelez-vous que pour gagner, il ne suffit pas d'engranger beaucoup de points, mais il est nécessaire d'en avoir un de plus que les autres. Si vos actions peuvent avantager un concurrent plus qu'elles ne vous font gagner vous-même, changez immédiatement de stratégie.