

# LE MARCHÉ D'ALTURIEN



## RÈGLES DU JEU

Un jeu pour 2 à 6 marchands de 10 ans ou plus

Durée du jeu: 60 minutes

Ubik

## INTRODUCTION

**A**lturien est un petit royaume du Moyen Âge situé en Europe de l'Ouest. Une légende raconte l'ascension, l'apogée, puis les erreurs et la chute des Alturiens. Cette légende rapporte la facilité pour des familles de commerçants possédant leurs affaires de devenir riches, célèbres et glorieuses et de grimper au sein de l'aristocratie du pays. Elle souligne comment les nouvelles familles nobles ont édifié les capacités du pays et sa conduite. Elle raconte enfin comment la lutte entre ces familles a initié la chute des Alturiens.



**C**haque légende se répète au fur et à mesure des parties. Chaque joueur dirige une de ces familles. La première partie de cette légende est ce jeu, le Marché d'Alturien, qui se concentre sur les affaires économiques des Alturiens.

## MATÉRIEL

- 1 plateau
- 6 clients et 1 voleur
- 72 maisons de commerce (de 6 couleurs différentes, 12 par joueur)
- 6 cartes suprématie du marché
- 14 cartes prestige (résidences)
- 1 carte garde la cité (pour contrer le voleur)
- Argent : 70 billets (20 x 1 Réal, 20 x 2 Réal, 20 x 5 Réal, 10 x 10 Réal)
- 2 dés spéciaux
- 6 cartes résumé
- 12 cartes investissement (uniquement pour l'extension)

## BUT DU JEU

**A**u début du jeu, vous êtes à la tête d'une modeste famille de marchands. Vous utilisez votre capital pour ouvrir votre première affaire au marché d'Alturien. Avec les revenus provenant des ventes de vos produits, vous agrandissez votre entreprise commerciale, vous ouvrez de nouvelles affaires, et vous investissez dans des relations commerciales avec l'étranger (en jouant avec l'extension). Votre famille gagne ainsi plus d'influence et d'importance, du respect et de l'argent.

Mais attention ! Votre chemin vers la gloire n'est pas si simple. Tous les Alturiens ne vont pas au marché pour y faire leurs courses. Gustave la Fouine, une version alturienne de Robin des Bois, est un voleur adroit qui vole l'argent pour le donner aux plus démunis.

Les joueurs cherchent à grimper dans la noblesse. Pour y arriver, il faut non seulement investir dans les commerces mais également dans les résidences qui apportent du prestige.



Le premier joueur à posséder 3 cartes prestige remporte la partie. Il obtient le titre de baron (ou baronne) !



## PRÉPARATION

- **Chaque joueur prend 12 maisons de commerce** d'une couleur, **6 Réal** comme capital de départ et **1 carte résumé**.
- **Banque**: un joueur s'occupe de la banque et gère l'argent.
- **On place les 2 dés, les 14 cartes prestige, les 6 cartes suprématie du marché et la carte garde de la cité** à côté du plateau.
- **On utilise les 12 cartes investissement** uniquement avec l'extension.
- **On place les 7 figurines à côté du plateau**  
Les 7 figurines sont neutres et peuvent être utilisées par tous les joueurs:
  - 1 figurine or (Duc)**  
sa valeur de client est 3; c'est le plus grand acheteur du marché.
  - 2 figurines argent (Marquis)**  
leur valeur de client est 2; Leurs achats sont moyens.
  - 3 figurines bronze (Comte)**  
leur valeur de client est 1; ils font de petits achats.
  - 1 figurine noire (Gustave la Fouine)**  
sa valeur de client est -2; il vole de l'argent.



Duc +3      Marquis +2      Comte +1      Gustave -2

Les valeurs des figurines sont également indiquées au dos de la base de la figurine.

Le voleur est placé sur le port. Les 6 clients restent à côté du plateau.

Le joueur le plus vieux commence. Il prend un client et le pose sur une case grise. Ensuite, le joueur à sa gauche fait de même. On procède ainsi jusqu'à ce que les 6 clients soient sur des cases grises. Les profils des clients indiquent la direction de leur déplacement. Il faut donc les positionner en faisant attention afin de montrer clairement leur orientation. Un client ne peut occuper qu'une seule case.



Les profils des clients indiquent la direction de leur déplacement.

♦ **Mise en place des maisons de commerce**

Chaque joueur possède 4 affaires au début du jeu, indiquées par une maison de commerce. Les maisons de commerce sont mises sur les étals du marché et sont clairement associées à une case de rue. Quand un client arrive sur cette case de rue, il fera un achat à ce commerce.

Pour placer des maisons de commerce, le joueur le plus jeune commence et devient le premier joueur. Il met une de ses maisons de commerce sur l'étal du marché de son choix. Ensuite, le joueur à sa gauche place une de ses maisons de commerce sur une case libre de marché. On continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs possèdent 4 commerces indiqués par une maison de commerce. Tous les commerces sont équivalents, à l'exception des 10 commerces se trouvant à côté des cases de rue grises. Ces „commerces gris“ sont importants. Au début du jeu, chaque joueur ne peut avoir qu'un commerce à côté d'une case grise.

Conseil: lors du placement des maisons de commerce, il faut repérer les cases pour les commerces gris et où les clients vont aller en premier (il faut regarder la direction à laquelle ils font face - voir plus loin).

♦ **Suprématie du Marché**

Les cases marché sont divisées en 6 groupes de produit. Après avoir placé les maisons de commerce sur le plateau, si vous avez le plus de maisons de commerce dans une zone (avec au moins 2 maisons de commerce), vous avez la suprématie du marché et vous recevez immédiatement la carte suprématie du marché correspondante. Posez-la sur la table devant vous. Les revenus du joueur qui a la carte suprématie du marché pour une zone sont augmentés de 2 Réal (voir plus loin).

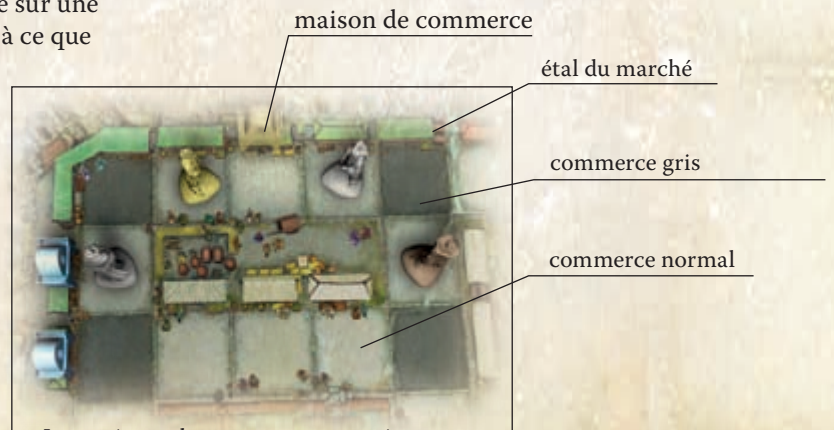


Il y a une différence entre commerce et maison de commerce. Une case marché est associée à chaque case de rue, et on place un commerce sur chaque marché. Cependant, les commerces peuvent être constitués de plusieurs maisons de commerce (voir investissements). Pour la carte suprématie du marché, le nombre de maisons de commerce est important, pas le nombre de commerces.

S'il y a une égalité ou si personne n'a au moins 2 maisons de commerce dans une zone, la carte suprématie du marché n'est pas attribuée. Quand un joueur a plus de maisons de commerce que le possesseur de la carte suprématie du marché de cette zone, il récupère cette carte.

**EXEMPLE:** dans la zone bleue, Théo et Robin ont 2 maisons de commerce. La carte suprématie du marché n'est donc pas attribuée. Au cours de la partie Théo passe à 3 maisons de commerce et reçoit alors la carte suprématie du marché bleue. Si Robin passe aussi à 3 maisons de commerce par la suite, Théo garde la carte. Mais si Robin possède 4 maisons de commerce dans la zone bleue, il prend la carte suprématie du marché à Théo.

Conseil: lors du placement de vos maisons de commerce, essayez de récupérer une carte suprématie du marché.



Les maisons de commerce sont mises sur les étals du marché et sont clairement associées à une case de rue.

## LE JEU

Une fois les maisons de commerce et les clients positionnés, le jeu commence avec le joueur le plus jeune. Puis le jeu se fait dans le sens horaire. Quand tout le monde a joué son tour, la manche est finie. À son tour, on peut faire jusqu'à 3 actions, dans cet ordre:

1. Lancer les dés et déplacer une figurine (client/voleur)
2. Revenu: collecter de l'argent
3. Dépenser de l'argent: investir

### LANCER LES DÉS ET DÉPLACER UNE FIGURINE

Le dé indique la distance que peut parcourir la figurine. Si vous obtenez la face 1-3, vous pouvez déplacer une figurine de 1, 2 ou 3 cases.

#### Déplacer une Figurine.

Il faut respecter les règles suivantes:

- Une figurine doit finir son déplacement sur une case vide et doit utiliser tous ses points de mouvement.
- Il ne peut y avoir qu'une figurine par case.
- Une figurine doit toujours se déplacer dans la direction indiquée par la base jusqu'à ce qu'elle atteigne une intersection.
- Aux intersections, on peut faire pivoter une figurine, mais elle ne peut jamais faire demi-tour (revenir sur les cases qu'elle vient de traverser).
- Quand une figurine termine son mouvement sur une intersection, vous pouvez la tourner dans la direction que vous voulez (mais toujours pas de demi-tour). Elle se dirigera dans cette direction au prochain tour.
- Une figurine peut traverser une case occupée par une autre figurine.
- On doit déplacer une figurine si possible même si c'est un désavantage pour le joueur. On ne peut passer que si on ne peut pas déplacer de figurine selon les règles ci-dessus. On peut toujours terminer normalement son tour si on n'a pas pu bouger de figurine.

## REVENU: COLLECTER DE L'ARGENT

Une figurine déplacée doit toujours faire des achats au commerce en face de la case sur laquelle elle se trouve, peu importe le propriétaire du commerce. Faire des achats signifie que le joueur à qui appartient le commerce reçoit de l'argent de la banque selon cette formule:

**Revenu = (Valeur du client x maisons de commerce) + 2 Réal pour la carte suprématie du marché**

La valeur du client est déterminée par la couleur de la figurine (elle se trouve sur la base de la figurine). La valeur des maisons de commerce est le nombre de maisons de commerce qui sont sur cette case de commerce.

Exemple 1 : sans carte de suprématie du marché

Valeur du client 2 x 1 maison de commerce

**Revenu = 2 Réal**

Exemple 2 : avec une carte de suprématie du marché

Valeur du client 2 x 2 maisons de commerce + 2 Réal (suprématie du marché)

**Revenu = 6 Réal**

Chaque client est calculé séparément. Il est possible de recevoir plusieurs fois le bonus de la suprématie du marché au même tour.

**Commerces gris:** les choses se passent différemment sur les cases grises. Normalement, seule la figurine qui vient d'être déplacée fournit des revenus au propriétaire du commerce. Mais si à votre tour de jeu un personnage se tient déjà devant un de vos commerces sur une case de rue grise, ce personnage fait ses achats (selon la méthode habituelle) sans se déplacer!

**À RETENIR: quand un personnage se trouve sur une case de commerce gris, il fait un achat à ce commerce sans se déplacer, si c'est le tour de jeu du propriétaire du commerce!**

**Achats de Plusieurs Clients.** Si vous déplacez un client en face d'un de vos commerces et que d'autres clients sont en face de commerces gris vous appartenant, tous ces clients vous font des achats. Vous déterminez les revenus après le déplacement de la figurine.

**EXEMPLE:** le Duc (valeur 3) est déplacé face à un de vos commerces ayant 1 maison. De plus, un Comte (valeur 1) est devant un de vos commerces gris ayant 2 maisons. Vous recevez de la banque :  $(3 \times 1) + (1 \times 2) = 5$  Réal.

## LE VOLEUR

**Gustave la Fouine ne commence pas sur le plateau.** Il fait son premier déplacement quand la richesse d'un joueur atteint **10 Réal** à la fin d'un tour. La richesse d'un joueur est égale à son argent plus la valeur de ses cartes prestige (12 Réal). Le nombre de commerces/maisons de commerce possédés n'est pas pris en compte. Le voleur entre en jeu contrôlé par le joueur le moins riche (argent + prestige). En cas d'égalité, c'est le joueur impliqué qui aura le premier son prochain tour qui contrôle Gustave. Le voleur est placé sur la case du milieu du plateau même si un client occupe cette case (c'est une exception aux règles). Le voleur doit clairement faire face à une direction. À partir de maintenant, le voleur agit comme les autres figurines.

**Le rôle du voleur:** s'il est déplacé en face d'un commerce appartenant à un autre joueur, il lui vole de l'argent ! Le propriétaire du commerce donne l'argent au joueur qui vient de déplacer le voleur. Pour connaître le montant volé, on utilise la formule du revenu : valeur du voleur (-2) x le nombre de maisons de commerce (taille du commerce), sans tenir compte de la carte suprématie du marché.

### EXEMPLE:

Valeur du Voleur -2 x 2 maisons de commerce soit **4 Réal**.

**Debite Forcée.** Si vous ne pouvez pas payer le coût du voleur, vous devez vendre une carte prestige ou retirer une de vos maisons de commerce du plateau (à votre choix). Vous récupérez la mise initiale moins 1 Réal, c'est le coût de la dette. On ne peut pas vendre plus que nécessaire. Par exemple, vous ne pouvez pas vendre deux maisons de commerce pour payer une dette de 1 Réal. Vous gardez l'argent restant après avoir payé la dette. Les maisons de commerce vendues retournent dans votre réserve et peuvent être réutilisées.

Cependant, si vous devez vendre des maisons de commerce, vous ne pouvez pas descendre à moins de 4 commerces avec chacun 1 maison de commerce ! Si vous n'avez pas de cartes prestige et seulement 4 commerces avec 1 maison de commerce chacun, on annule la dette restante.



**Carte Garde de la Cité.** Quand le voleur arrive en jeu, le joueur avec le moins de richesse (argent + prestige) reçoit immédiatement la carte garde de la cité et se trouve ainsi protégé du voleur (il ne paye pas quand le voleur arrive sur un de ses commerces). On brise les égalités comme pour le voleur.



La carte garde de la cité change de propriétaire au cours du jeu. On donne cette carte au joueur qui a été volé le dernier s'il n'est pas le plus riche après ce vol (argent + prestige). On garde la carte jusqu'à ce qu'un autre joueur se fasse voler. Quand cela arrive, on passe la carte au joueur qui vient de subir les effets du voleur. Le joueur le plus riche ne peut jamais recevoir cette carte. Si le joueur le plus riche devait recevoir cette carte, on la donne au joueur le moins riche.

### À RETENIR:

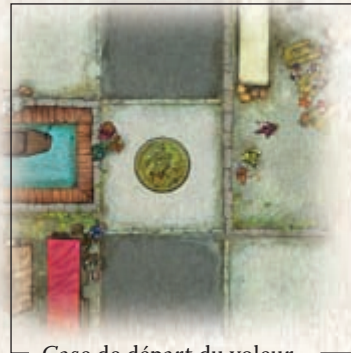
- ♦ Quand le voleur arrive en jeu, on donne la carte garde de la cité au joueur le moins riche.
- ♦ Quand le voleur détousse quelqu'un, ce dernier reçoit la carte garde de la cité.
- ♦ Si la carte garde de la cité devait aller au joueur le plus riche, on la donne à la place au joueur le moins riche.

**Déplacer le voleur.** Si vous déplacez le voleur, le joueur détoussé paye la somme s'il y a lieu, puis vous relancez le dé pour faire un nouveau déplacement à ce tour. Vous pouvez à nouveau déplacer le voleur. Après le second mouvement, on ne peut pas relancer le dé. On peut ensuite continuer son tour.

**EXEMPLE:** le joueur actif lance un dé, il déplace le voleur face à un commerce possédé par le joueur le plus riche. Le voleur lui vole de l'argent. Le joueur relance le dé et déplace un client sur un de ses commerces pour recevoir de l'argent. Il achète un investissement et met fin à son tour.

Un joueur qui déplace le voleur sur un de ses commerces doit payer le coût à la banque, sauf s'il possède la carte garde de la cité.

Les effets du voleur sont les mêmes sur les commerces gris.



Case de départ du voleur

## DÉPENSER DE L'ARGENT: INVESTIR



est un acte volontaire. **On ne peut faire qu'un investissement par tour.**  
On peut effectuer les investissements suivants:

Investissements	Coût en Réal	Effet
Acheter un commerce normal	3	Mettez une maison de commerce sur une case libre de marché
Acheter un commerce gris	5	Posez une maison de commerce sur une case libre de marché à côté d'une case grise
Développement d'un commerce normal	2	Placez une maison de commerce sur une de vos maisons de commerce
Développement d'un commerce gris	3	Placez une maison de commerce sur un de vos commerces gris
Déménagement	2	Déplacez une de vos maisons de commerce sur un autre commerce
Carte prestige	12	3 cartes prestige font gagner la partie
<b>EXTENSION:</b>		
Bateau	7	Acheter une carte Investissement
Comptoir	7	Acheter une carte Investissement
Atelier de Chariot	5	Acheter une carte Investissement
Personnel	5	Acheter une carte Investissement



Vous ne pouvez avoir plus de 2 cartes qui doivent être différentes!

*Conseil: tant que le voleur n'est pas en jeu, il n'y a pas de souci à dépenser tout son argent. Dès que Gustave entre en jeu, il faut garder de l'argent afin de payer les coûts du voleur.*

**Acheter des commerces:** le nombre de ses maisons de commerce augmente jusqu'à la fin du jeu, sauf si on doit en vendre à cause du voleur. Il ne peut y avoir que des maisons de commerce d'un seul joueur sur une case de marché.

**À RETENIR:** on ne peut jamais tomber à moins de quatre commerces en utilisant le Déménagement. On peut utiliser le Déménagement pour retirer la dernière maison de commerce d'un endroit pour l'ajouter à un autre commerce tant que le total de commerces reste à 4 ou plus.

*Conseil: essayez de récupérer les cartes suprématie du marché avec le déménagement ou le développement de commerces.*

**Développement de commerce:** on construit une maison de commerce sur une déjà existante. Plus il y a de maisons de commerce, plus un client rapporte d'argent!

**Déménagement:** une de vos maisons de commerce est déplacée sur un autre de vos commerces.

*Conseil: vous n'avez que 12 maisons de commerce. Il n'est pas obligatoire de toutes les construire pour gagner!*

**Après un investissement,** on vérifie si les cartes suprématie de marché changent de propriétaire ou si elles arrivent en jeu.



### Carte Prestige

Vous pouvez acheter une carte de prestige pour **12 Réal**. Prenez une carte prestige et posez-la devant vous. Cette carte ne procure aucun avantage mais il en faut trois pour gagner. On ne peut en obtenir qu'une par tour. N'attendez pas trop longtemps avant d'acheter votre première carte prestige!

## FIN DU JEU



Si un joueur possède 3 cartes prestige, ou si toutes les cartes prestige ont été distribuées, on joue jusqu'à la fin de la manche pour que tous les joueurs aient le même nombre de tours. Puis le jeu est terminé. Si vous avez le plus de cartes prestige, vous avez gagné. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus d'argent qui l'emporte. **Le vainqueur reçoit le titre de baron de la noblesse d'Al-turien!**

*Conseil: les cartes prestige sont limitées. À 5 et 6 joueurs, les cartes prestige peuvent vite disparaître au dernier tour, c'est pour cela qu'il faut les acheter assez rapidement.*

**Variante:** de 2 à 4 joueurs, on joue jusqu'à 4 cartes prestige, à 5 ou 6 joueurs, on ne joue qu'avec 2 cartes de prestige.

## EXTENSION

Avec cette extension, vous ajoutez **les 12 cartes investissement** qui sont de quatre types (3 cartes par genre). On trie ces cartes par type que l'on place en quatre tas face visible.

Pour 5 ou 7 Réal, on peut investir dans d'autres choses que les commerces et les maisons.

Vous ne pouvez avoir que **2 cartes investissement** au maximum et elles doivent être **différentes**.



### Achat d'un bateau – coût 7 Réal

La valeur de chaque client est augmentée de 1, quand ils font des achats dans l'un de vos commerces. La valeur du voleur **n'est pas** augmentée.

**EXEMPLE:** le Duc (valeur 3) fait des achats dans un commerce avec 2 maisons de commerce et la carte suprématie du marché, il rapporte  $(3 + 1) \times 2 = 8 + 2 = 10$  Réal.



### Achat d'un comptoir – coût 7 Réal

Ajoute une maison de commerce à vos commerces quand un client y fait un achat. La valeur du voleur **n'est pas** augmentée.

**EXEMPLE:** le Duc (valeur 3) fait un achat dans un commerce avec 2 maisons de commerce et la carte suprématie du marché, il rapporte  $3 \times (2+1) = 9 + 2 = 11$  Réal.



### Acquisition d'un atelier de chariot – coût 5 Réal

Vous pouvez ajouter 1 au dé si vous le voulez.



### Personnel supplémentaire – coût 5 Réal

À votre tour, vous pouvez lancer 2 dés et en choisir un.



### Autres règles pour cette extension.


Quand on détermine la richesse, on doit prendre en compte la valeur des cartes investissement (argent + cartes investissement + prestige). Le voleur arrive en jeu comme dans le jeu de base.

**Ventre forcée:** si vous ne pouvez pas payer le voleur, vous pouvez choisir de vendre une carte investissement. Vous recevez la valeur indiquée moins 1 de la banque.

**Effets du voleur:** le voleur n'est pas affecté par les cartes investissement (de la même manière qu'on ne tient pas compte de la carte suprématie du marché pour déterminer son coût).

© 2007 Pro Ludo GmbH  
Le Marché d'Alturien est distribué en France par Ubik.  
[www.editions-ubik.com](http://www.editions-ubik.com)

Illustrations: Eckhard Freytag  
Création Graphique: Ingo Anlauff  
Règles: Angela Jahn



**C** ranquille et prudemment, il libéra la lourde porte en chêne. La lumière de la lampe, perçant la nuit par l'ouverture de la porte disparaissait dans l'obscurité de la vieille maison de commerce. Il en avait assez entendu! L'excitation et la température fraîche le faisait frissonner. Il essayait de se concentrer. Non! Lui, Gustave, devait l'empêcher. Il devait partir d'ici immédiatement afin d'avertir les autres avant qu'il ne soit trop tard. Ce vulgaire marchand de bagages, inventer un dispositif pareil! Prendre de l'argent aux pauvres. N'étaient-ils pas assez riches? Même les lois d'Alturien encourageaient cette démarche inéquitable, puisqu'un marchand acquérant trois objets de prestige (prouvant alors sa prospérité) pouvait s'élever au sein de la noblesse. N'importe quel bourgeois ayant le désir de rejoindre l'aristocratie pouvait le faire s'il en avait la volonté.

D'un autre côté, tout le monde avait la possibilité d'améliorer sa situation, pourquoi ne pas essayer? On pouvait assurer la prospérité et la sécurité à sa famille en s'élevant au sein de la communauté, quel que soit son passé. Même les plus sévères accusations de fraude ne tenaient pas contre quelqu'un de l'aristocratie. Gustave n'avait pas oublié. L'histoire lui avait déjà montré que quoi qu'il se passe, les princes et les barons abusaient de leurs pouvoirs. Beaucoup de pauvres gens de la ville fuyaient et cherchaient à être protégés dans d'autres parties du royaume.

**C** ustave la Fouine fronça les sourcils. Il pouvait empêcher cela. Il devait rendre la justice pour le bien de tous. Il s'échappa rapidement du bâtiment avant de disparaître dans la nuit.



Rejoignez-nous pour continuer la légende d'Alturien et découvrir le deuxième jeu : „La Capitale d'Alturien“!

Le prochain jeu de la série d'Alturien vous emmènera plus profondément dans l'histoire du royaume. Les mécanismes, le matériel et les magnifiques illustrations n'attendent plus que vous!