



Histoire

-Les marchands ne se concentrent pas uniquement sur le fait de gagner de l'argent. Parfois, ils doivent chercher à gagner de puissants alliés; à d'autres moments ils doivent se focaliser sur le commerce. A certains moments, ils doivent ravalier leurs larmes et abandonner ce qu'ils avaient construit pour quelque-chose de meilleur. Surmonter toutes ces difficultés, gagner la confiance de leur milieu, et faire fortune, telle est la nature d'un Maître Marchand (Master Merchant).

-Vous êtes un apprenti qui travaille pour gagner sa pitance quotidienne, tout en économisant de l'argent pour pouvoir ouvrir votre propre échoppe. Vous passez vos journées à vous battre pour vendre vos produits et vous essayez de construire votre avenir tout en gardant un œil averti sur vos rivaux, qui, eux; saisiront la moindre opportunité pour vous faire chuter.

-Vous regardez vos pièces étincelantes et vous réfléchissez : « Dois-je les épargner pour l'ouverture de mon échoppe? Ou bien dois-je les utiliser pour entrer en relations avec ceux qui détiennent le pouvoir? Leur aide pourrait valoir beaucoup plus que de l'argent un de ces jours!

-La bataille pour que vous deveniez marchand vient de commencer. Vous regardez votre pauvre portefeuille et vous rêvez, vous rêvez qu'un jour on vous appelle le Maître Marchand.

Aperçu du jeu

Nombre de joueurs : 3-4

Durée : environ 15 minutes

-Les joueurs endossent les rôles d'Apprentis des Marchands, et ils vont donc concourir pour être le premier à devenir un vrai Marchand.

-Au début du jeu, les joueurs ont vraiment peu de choix. En utilisant le peu d'argent qu'ils ont, ils vont créer des relations avec les individus de la ville.

-Chacun de ces individus a une capacité spéciale. Certains vont permettre au joueur de rentrer en contact avec d'autres personnages, certains protègent le joueur contre les attaques, d'autres volent simplement l'argent/les fonds des autres joueurs.

-Plus vous connaissez de monde, plus vous aurez de choix. Il n'y a pas assez de temps dans une journée, et vous devez choisir comment utiliser ce temps.

-Le premier joueur qui gagnera une certaine somme d'argent, ou qui réussira à créer un réseau avec un certain nombre de contacts sera assez puissant pour ouvrir son magasin et ainsi devenir un Maître Marchand.

Contenu

-Tout ce qui est nécessaire pour ce jeu est contenu dans la boîte.

-36 cartes (8 cartes de départ, 28 cartes personnages).

-4 cartes indicateurs d'argent.

-Ce livret de règles.

Explication du contenu

-Cartes de départ (de 2 sortes)

Ce sont les cartes avec lesquelles les joueurs commencent la partie : « Negotiation » et « Trick » (Ndt : trick = mauvais tour). Elles ressemblent pour beaucoup aux cartes Personnages, mais elles ont une croix en haut à droite et elles ne montrent pas de personnages.

1 → Nom de la carte

2 → Effet : ce qu'il se produit lorsque vous jouez la carte.

3 → Symbole : l'effet de la carte sous forme de symbole.

4 → Image : l'illustration de la carte



-Cartes personnages (10 différentes)

Ces cartes représentent les habitants de la ville. Chaque carte à une capacité spéciale. Elles sont utilisées exactement comme les cartes de Départ.

1 → Nom de la carte

2 → Coût : coût de la carte pour l'acheter en ville.

3 → Effet : ce qu'il se produit lorsque vous jouez la carte.

4 → Symbole : l'effet de la carte sous forme de symbole.

5 → Image : l'illustration de la carte.



-Cartes de monnaie (double côté)

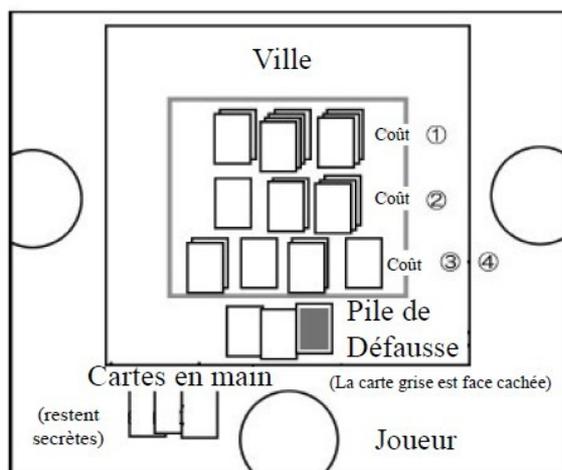
Chaque joueur les utilise pour indiquer l'argent en sa possession.

Préparations

1- Chaque joueur prend deux cartes de départ, ainsi qu'un indicateur de monnaie. On règle l'indicateur sur « 0 ». Dans une partie à 3 joueurs, le surplus des cartes de Départ et l'Indicateur de monnaie supplémentaire ne sont pas utilisés.

2- Répartissez les cartes Personnages en dix piles. Cette réserve de Personnages est appelée « The City »(Ndt : la ville).

3- Choisissez le premier joueur de la manière qui vous convient.



Déroulement du jeu

Dans ce jeu, les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur, dont c'est le tour, peut jouer jusqu'à 2 cartes de sa main. Il peut aussi choisir d'en jouer moins de 2.

Jouer des cartes

Lorsqu'on joue une carte, on peut choisir d'appliquer ou non sa capacité spéciale. Les cartes sont jouées devant le joueur dont c'est le tour (voir le schéma), et on les considère immédiatement comme faisant partie de la « pile de défausse » de ce joueur. Une fois jouées, les cartes ne reviennent pas dans la main du joueur tant qu'il n'a pas épuisé les cartes qu'il avait à jouer (reportez vous à la partie Prendre des cartes en main plus loin dans ces règles). Ne mettez pas les cartes défaussées les unes sur les autres.

Fin du tour de jeu

Une fois que le joueur a joué 2 cartes (ou moins) et choisi ou non d'appliquer leurs effets, c'est au tour du joueur qui est à sa gauche.

« Jeu Multiple »

Le fait de jouer plusieurs cartes qui ont le même nom est considéré comme le fait d'avoir joué une seule carte, mais attention chacune des cartes a sa capacité spéciale. On réalise les capacités une par une. (Exemple : Le joueur A a 2 « Kogarashi » en main. Il les joue comme si c'était une seule carte, et il réalise les capacités spéciales une par une. Il peut donc voler 1 Or à un joueur et il peut aussi en voler un autre à un autre joueur. Étant donné que cela compte comme s'il avait joué une seule carte, il peut toujours jouer une carte supplémentaire s'il le souhaite.)

Jouer des cartes faces cachées

Toutes les cartes peuvent être jouées faces cachées, leur capacité spéciale est alors remplacée par « le joueur dont c'est le tour reçoit 1 Or ». Cependant, comme on ne voit pas le nom des cartes les joueurs ne peuvent pas faire un « Jeu Multiple » pour les cartes faces cachées. Une seule à la fois.

En jouant une carte face cachée, le joueur peut choisir de NE PAS activer la capacité de la carte face cachée « recevoir 1 Or ». Le joueur qui possède la carte jouée face cachée peut toujours vérifier ce que c'est. Les autres joueurs, eux, n'en n'ont pas le droit.

Prendre des cartes en main

S'il ne reste plus de carte dans les mains du joueur au début de son tour, il ramasse toutes les cartes de sa défausse, et en joue deux de sa main. (Les cartes jouées faces cachées redeviennent normales).

Veillez noter que si un joueur commence son tour de jeu avec une seule carte en main, il ne peut pas jouer cette carte et reprend donc sa pile de défausse en main. La pile de défausse revient automatiquement dans la main du joueur si celui-ci commence son tour de jeu avec zéro carte en main.

Les autres règles

Compter l'argent

Chaque joueur possède une carte Indicateur d'argent. Lorsqu'on gagne de l'Or, il faut tourner la carte de manière à ce que le nombre indiquant la quantité d'Or que possède le joueur soit face à celui-ci.

La carte est double côté, un pour de 0 à 3 Ors et l'autre pour de 4 à 7 Ors. Lorsqu'un joueur obtient 8 Ors, il gagne la partie.

Acheter des cartes

Certaines cartes permettent aux joueurs d'acheter une carte (dans la plupart des cas dans la ville). Quand il achète une carte, le joueur doit d'abord, payer le coût en Or de la carte (il faut l'indiquer sur la carte indicateur de monnaie), et il met la carte achetée dans sa pile de défausse.

*Quand un joueur achète en utilisant la carte « Sakuraya, Restaurant », le joueur qui doit vendre cette carte reçoit autant d'Or que le coût de la carte (augmenter l'indicateur de monnaie).

Cartes Protégées

Certaines cartes peuvent avoir des effets sur les cartes dans la pile de défausse des autres joueurs. Cependant, les cartes de Départ ne peuvent pas être les cibles de ces effets.

Et vous ne pouvez pas remettre vos cartes de Départ dans la ville à cause de la capacité de la carte « Daimon, Yakuza Family ».

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un des joueurs a atteint l'un des deux objectifs suivants à la fin de son tour de jeu :

*Un joueur a 8 Ors ou plus

*Un joueur a 8 cartes différentes ou plus (en comptant les deux cartes de Départ), et en comptant aussi les cartes en main ainsi que celles dans la pile de défausse, auquel cas ce joueur l'emporte.

Les places d'honneur

Les perdants font la somme de leurs sortes de cartes et de leur argent, ils reçoivent 1 point pour chaque carte, et on attribue la seconde place, la troisième et la quatrième dans l'ordre des points obtenus.

Détails des règles

- « Target Player » ou joueur ciblé : vous pouvez toujours être votre propre cible.
- « One card » ou une carte : c'est simplement en jouant plusieurs cartes du même nom que s'applique cet effet. L'effet de Kanda (vous pouvez jouer une carte supplémentaire) peut être utilisé pour jouer plusieurs cartes avec le même nom, mais l'effet d'Oboro (choisissez une carte de votre pile de défausse et ajoutez là à votre main) ne peut pas l'être sur plusieurs cartes.

- Hiiragi, Bodyguard – Lorsque cette carte est utilisée pour bloquer un effet, elle peut être utilisée après que le joueur dont c'est le tour ait choisi son action (Exemple : le joueur dont c'est le tour a utilisé le Daimyo et il a décidé de voler Echigoya), auquel cas il ne pourra pas changer de décision. On peut aussi l'utiliser pour contrer les effets affectant tous les joueurs (Exemple : Trick), dans ce cas elle ne protège que le possesseur de cette carte.
- Kogarashi, Ninja team – Vous ne pouvez pas voler à quelqu'un qui n'a plus d'argent.
- Daimon, Yakuza family – Le joueur dont la carte a été renvoyée en ville obtient 2 Ors. On ne peut pas changer les cibles.

Les personnages

Merchant Izumiya

Un marchand connu pour son bon cœur. Il est connu à travers toute la ville, et il aide les marchands émergents en leur faisant rencontrer des gens.

Bodyguard Hiiragi

Un ronin (un samouraï sans maître) silencieux et pourtant très doué. Il vous protégera de toutes les attaques. Il est vraiment très beau et très populaire auprès des jeunes femmes de la ville, mais il n'en a pas conscience.

Geisha Oboro

Une Geisha extrêmement douée et mystérieuse. Avec elle à vos côtés, beaucoup de gens viendront à votre secours.

Ninja team Kogarashi

Un clan ninja (constitué d'une jeune fille et d'un vieux gardien) qui se terrent secrètement à l'écart de ce monde en paix. Ils se faufilent dans la ville pour ne pas oublier leurs dons.

Restaurant Sakuraya

Un vieux restaurant en ville, tenu par une femme chaleureuse capable de persuader les autres de vendre à peu près tout.

Yakuza family Daimon

La famille Yakuza en puissance. Ils se reposent sur des affaires louches, mais ils travaillent avec une grande fierté. Demandez leur aide, et ils convaincront n'importe qui de couper les ponts.

Wealthy merchant Echigoya

Il gagne de l'argent dans toutes les situations. Il a provoqué des larmes et des pleurs dans de nombreux endroits. Il ne prête de l'argent qu'à ceux qu'il aime, mais en fait c'est un Harpagon, un avare.

Retainer Kanda

La famille qui gère les fermiers du voisinage, et de plus une famille bien ancrée dans la ville. Un mot de sa part, et les autres accourent pour vous aider.

Magistrate Ueshima

Un officier strict. Intelligent, sage et efficace pour faire travailler les gens, mais il est très occupé et il a besoin d'argent pour bouger.

Daimyo Tokunaga

Le seigneur féodal. Encore jeune, mais c'est un politicien très doué. Il est très dur à approcher, mais une fois que vous obtenez son aide, il peut réussir à tisser des liens mieux que n'importe qui.

1ère édition 19 août 2011

Editeur : Kanai Factory / Seiji Kanai

Contact : kanaiseiji@gmail.com

Site web (FAQ et Errata) :

<http://kanai-factory.web.infoseek.co.jp>

Site web de l'illustrateur :

<http://red.zero.jp/box/>

Auteur : Seiji Kanai

Illustrations : Noboru Sugiura

Traduction anglaise : Simon Lundström, Shogo Ishigaki

Traduction Française : Stéphane Athimon

Impression : Man-indo CO., ltd.

*Ce jeu est un travail de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des organisations ou des événements ayant existé ne saurait être que fortuite.

*Il est interdit d'utiliser le texte ou les illustrations ailleurs sans l'autorisation de l'auteur ou de l'illustrateur.

*Veuillez tenir les petits enfants à l'écart de ce jeu, car des petites pièces peuvent être ingérées.

Liste des cartes

Nom des cartes	Type de carte	Nombre	Coût	Capacité spéciale
Trick	Départ / Start	4	-	- Prenez un Or chez tous les joueurs qui ont 4 Ors ou plus
Negotiation	Départ / Start	4	-	- Achetez une carte en ville
Merchant Izumiya	Personnage / character	4	1	- Choisissez une carte qui coûte 1 Or en ville, et ajoutez là à votre pile de défausse.
Hiragi, Bodyguard	Personnage / character	4	1	- Ciblez un joueur, choisissez une carte dans sa main et défaussez la. - Vous pouvez retourner cette carte dans votre pile de défausse pour empêcher l'effet d'un autre joueur sur vous.
Oboro, Geisha	Personnage / character	4	1	- Choisissez une carte de votre défausse et ajoutez la à votre main.
Kogarashi, Ninja clan	Personnage / character	3	2	- Prenez un Or au joueur que vous avez ciblé.
Daimon, Yakuza family	Personnage / character	3	2	- Choisissez une carte dans la pile de défausse d'un joueur et remettez la en ville. - Le joueur victime reçoit 2 Ors en échange.
Sakuraya, Restaurant	Personnage / character	3	2	- Achetez une carte dans la ville ou bien dans la pile de défausse d'un joueur (si vous achetez dans la pile de défausse d'un joueur, vous en payez le coût à ce joueur). - Ajoutez cette carte à votre main.
Echigoya, Wealthy Merchant	Personnage / character	2	3	- Vous recevez 2 Ors.
Kanda, Retainer	Personnage / character	2	3	- Vous recevez 1 Or. - Vous pouvez jouer une carte supplémentaire ce tour ci.
Ueshima, Magistrate	Personnage / character	2	3	- Payez 1 Or (si vous ne pouvez pas payer, la capacité spéciale sera nulle) - Vous pouvez jouer 2 cartes supplémentaires ce tour ci.
Tokunaga, Daimyo	Personnage / character	1	4	- Choisissez une carte dans n'importe quelle pile de défausse et ajoutez là à votre main.