

Un jeu de Rüdiger Dorn

Les Marchands de Gênes

Un jeu de commerce, d'échanges et de négociations

Les joueurs jouent le rôle de marchands génois à la Renaissance. Échanges de marchandises, spéculation immobilière, opérations bancaires, courrier, tous les moyens sont bons pour faire de l'argent. Mais pour commercer, il faut être au moins deux, et accepter de payer.

But du jeu

Selon le nombre de joueurs, une partie dure 7 à 12 manches. À chaque manche, chacun des joueurs joue à tour de rôle. À son tour, un joueur déplace le pion commun (le marchand) dans les rues de Gênes. Ce déplacement permet de visiter jusqu'à 5 cases, la plupart d'entre elles étant des bâtiments. À son tour, un joueur ne peut effectuer qu'une seule des cinq actions possibles, mais il peut en revanche, pour son plus grand profit, vendre les autres actions à ses concurrents. S'il demande trop, ces actions ne trouveront pas preneur et il n'aura rien gagné. S'il fixe un prix trop bas, les autres joueurs se réjouiront et il fera peut-être moins de profit qu'il aurait pu.

C'est par la négociation que les joueurs cherchent à effectuer les actions qui leur donneront les messages et les commandes qui leur permettront de gagner de l'argent. Les joueurs découvriront vite que posséder des bâtiments, cartes et jetons peut aussi être fort utile.

À la fin de la partie, le joueur le plus riche est vainqueur.

Matériel

- 1 plateau de jeu : il est composé d'une grille de 8 x 8 cases, avec 18 bâtiments (y compris le parc et le port), 20 cases de rue, et un marché.
- 40 caisses de marchandises (cubes) : 8 de chaque, en 5 couleurs différentes : argent (gris), cuivre (brun), sel (blanc), tissu (rose) et soie (turquoise).
- 60 cartes : 16 grosses commandes, 16 petites commandes, 14 messages et 14 privilèges.
- 80 billets de banque : 10 de 5 ducats, 30 de 10 ducats, 20 de 50 ducats et 20 de 100 ducats.
- 35 marqueurs de propriété : 7 de chaque en 5 couleurs différentes, bleu, rouge, jaune, vert et mauve
- 28 jetons rectangulaires: 5 « case départ de votre choix », 5 « 1 marchandise de votre choix », 5 « 1 action supplémentaire », 5 « 1 action bâtiment », 7 « échange 1 pour 1 » et 1 « premier joueur »
- 1 pion marchand, composé de cinq disques bruns
- 1 marqueur de manche, rond, de couleur marron
- 2 dés à 8 faces, un bleu et un rouge.

Mise en place :

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

Placez tous les éléments indiqués ci-dessous sur les 10 bâtiments sans noms se trouvant sur les côtés gauche et droit du plateau de jeu, comme indiqué sur le schéma.

- Les 8 sets de 5 caisses de marchandises
- Les 7 jetons « échange 1 pour 1 »
- 4 à 35 marqueurs de propriété (chaque joueur choisit une couleur et place ses 7 marqueurs comme indiqué sur le schéma. Les marqueurs non utilisés sont retirés du jeu).
- Les 60 cartes, triées par type, mélangées, et placées faces cachées en quatre piles.

Les 20 jetons – excepté le jeton premier joueur – sont triées par types et placées à côté du plateau de jeu comme indiqué sur le schéma.

Chaque joueur prend

- Quatre cartes, une de chaque pile. Ces cartes constituent la main initiale de chaque joueur. Elles doivent être cachées aux autres joueurs.
- 130 ducats (2 billets de 5, 2 billets de 10 et 2 billets de 50). Durant la suite de la partie, chaque joueur garde le montant de sa fortune caché aux autres joueurs.

Les billets de banque restants sont triés par type et placés en quatre piles, à côté du plateau de jeu, pour constituer la banque.

Le joueur le plus jeune prend :

- Le pion marchand (avec les cinq disques, quel que soit le nombre de joueurs).
- Les deux dés
- Le marqueur rond
- Le jeton « premier joueur », qu'il gardera jusqu'à la fin de la partie. Il place le marqueur de manche sur la case 1 (case avec une flèche) de la piste située sur la gauche du plateau de jeu. La première manche peut alors commencer.

Tout au long de la partie, les joueurs vont acquérir des marchandises. Tant qu'ils ne les ont pas utilisées, échangées ou revendues, ils conservent ces marchandises sur la table de jeu, devant eux.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, en sens horaire. Le joueur dont c'est le tour sera, dans la suite de ces règles, appelé « joueur marchand ». Après qu'un joueur a fini son tour, c'est à son voisin de gauche de jouer, et ainsi de suite. Lorsque tous les joueurs ont joué, la manche est terminée. Le premier joueur restant le même jusqu'à la fin de la partie, une manche est terminée lorsque c'est de nouveau au premier joueur de jouer. Au début de la nouvelle manche, le premier joueur avance le marqueur de manche d'une case sur la piste de gauche. Lorsque le marqueur de manche quitte la case correspondant au nombre de joueurs, la partie est terminée. Les joueurs comptent alors leur argent pour déterminer le vainqueur.

Le tour d'un joueur se déroule comme suit :

- 1- Le joueur marchand place le pion marchand sur le plateau de jeu
- 2- Le joueur marchand déplace le marchand, de 4 cases au maximum, sur le plateau. Tous les joueurs peuvent négocier avec le joueur marchand pour discuter des déplacements du marchand et des actions permises par les bâtiments où il pénètre.
- 3- Les joueurs placent leurs marqueurs de propriété.
- 4- Le joueur marchand termine son tour en donnant au joueur à sa gauche les cinq disques du pion marchand et les deux dés. On passe alors au tour du joueur suivant.

Placement du marchand

Le joueur marchand lance les deux dés. Le dé bleu indique une coordonnée horizontale (chiffre bleu), le dé rouge une coordonnée verticale (chiffre rouge). Au croisement de ces deux coordonnées se trouve la case sur laquelle le joueur place les cinq disques du pion marchand. C'est la case de départ.

Déplacements du marchand

- Dans la suite des règles, le terme « marchand » désigne la pile de disques à déplacer, et non les disques déjà laissés en arrière lors du déplacement du marchand.
- Pour les déplacements du marchand, le parc et le port sont considérés comme des bâtiments, mais pas les immeubles sans noms situés en dehors de la grille.
- Pour les déplacements du marchand, chaque bâtiment, quelle que soit sa taille, compte comme une seule case. Le marché compte également comme une seule case. Chacune des vingt cases de la rue compte bien sûr également comme une case.

Le joueur marchand – et seulement lui – déplace le marchand, de case en case, à partir de la case de départ. Chaque déplacement se fait vers une case orthogonalement voisine. Le marchand ne peut pas se déplacer en diagonale. À chaque déplacement, le marchand laisse un disque derrière lui, sur la case qu'il vient de quitter. Le marchand peut effectuer ainsi jusqu'à quatre déplacements consécutifs, visitant au total jusqu'à 5 cases – en comptant la case de départ. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul disque dans la case où il vient de pénétrer, le marchand ne peut plus se déplacer.

Note:

- le marchand ne peut pas être déplacé vers une case déjà visitée ce tour-ci, c'est à dire vers une case déjà occupée par un disque.
- Le joueur marchand peut continuer à déplacer le marchand même si tous les joueurs ont déjà effectué une action ce tour-ci, et si aucun d'entre eux ne peut donc plus en effectuer. Cela peut permettre de livrer du courrier et de placer des marqueurs de propriété.

Effectuer des actions

Pouvant visiter jusqu'à 5 bâtiments durant un tour, le marchand permet de nombreuses actions. Le joueur marchand ne pouvant effectuer qu'une seule de ces actions, les autres sont à la disposition des autres joueurs. Le joueur marchand peut se faire offrir de l'argent ou toute sorte de marchandises pour déplacer le marchand vers tel ou tel bâtiment dont l'action intéresse un autre joueur.

Les règles suivantes s'appliquent aux actions :

- Les actions ne sont possibles que dans les 18 bâtiments ayant un nom. Le dessin figurant sur le bâtiment indique la nature de l'action correspondante.
Voir infra, bâtiments. Voir aussi plus bas les règles concernant le marché et les rues.
- À chaque tour, chaque joueur – et pas seulement le joueur marchand – ne peut effectuer qu'une seule action, si le joueur marchand l'y autorise (exception : jeton « 1 action supplémentaire », voir infra). Si un joueur n'effectue aucune action durant un tour, tant pis pour lui. Cette action n'est pas « mise en réserve » pour le tour suivant.
- À chaque tour, l'action correspondant à un bâtiment ne peut être effectuée que par un seul joueur (exception : jeton « 1 action bâtiment », voir infra).
- Les actions ne sont pas effectuées dans l'ordre des joueurs autour de la table, mais dans l'ordre dans lequel les bâtiments sont visités par le marchand.

Le code de commerce de la cité de Gênes

§1 – Les règles suivantes s'appliquent aux négociations, accords et échanges dans la cité de Gênes :

§1.1 – Bâtiment visité

Lorsque le marchand se trouve dans un bâtiment sans qu'aucun joueur n'ait payé le joueur marchand pour qu'il l'y amène – c'est notamment le cas pour la case de départ du marchand -, le joueur marchand demande aux autres joueurs s'ils sont intéressés par l'action correspondant au bâtiment visité.

Si un ou plusieurs autres joueurs font des offres pour effectuer cette action, l'action doit obligatoirement être effectuée, mais le joueur marchand peut bien sûr choisir de l'effectuer lui-même. S'il ne peut ou ne veut pas l'effectuer lui-même, il doit autoriser l'un des autres joueurs à le faire.

Il peut bien sûr chercher à en tirer le meilleur prix possible, mais s'il n'a qu'une offre médiocre, il est tenu de l'accepter. Une fois l'action effectuée, le joueur marchand peut continuer à déplacer le marchand, s'il y a encore des disques à déplacer, mais il n'est pas tenu de le faire. Le joueur marchand peut en effet, à tout moment, décider de terminer le mouvement du pion marchand pour son tour, alors même que des déplacements sont encore possibles. Le joueur peut même ne pas déplacer du tout le marchand.

Si aucun des autres joueurs ne fait d'offre pour une action, le joueur marchand n'est pas tenu de l'effectuer lui-même. L'action est alors abandonnée, et aucun joueur ne l'effectuera ce tour-ci.

§1.2 – Bâtiments voisins

Avant de déplacer le marchand, le joueur marchand peut écouter les propositions de ses concurrents. Les offres des autres joueurs doivent préciser clairement où le joueur marchand doit déplacer le marchand, et ce que l'autre joueur s'engage à payer pour cela (l'offre peut inclure des biens à acquérir du fait de l'action envisagée, auquel cas cette partie du paiement ne sera versée que lorsque l'action sera effectuée). Lorsque le joueur marchand et l'un de ses concurrents se sont entendus, ils se serrent la main pour signifier leur accord. L'accord engage les parties. Le concurrent paie au joueur marchand le prix convenu, le joueur marchand déplace le marchand, et le concurrent effectue immédiatement l'action correspondant au bâtiment..

Ensuite, si le marchand peut encore se déplacer, le joueur marchand peut soit de nouveau négocier avec ses concurrents pour le déplacement suivant, soit décider d'arrêter de déplacer le marchand.

Le joueur marchand peut ignorer les propositions de ses concurrents et déplacer le marchand selon son souhait, mais cela, bien sûr, ne lui rapporte rien. De même, les concurrents peuvent décider de ne faire aucune offre, espérant que le joueur marchand va spontanément déplacer le marchand dans le bâtiment qui les intéresse, où ils pourront faire pour la même action une offre plus modeste. Cela introduit un peu de bluff dans les négociations.

Note : si le joueur marchand déplace le marchand sans avoir été pour cela payé par un concurrent, tout se passe ensuite selon les règles du §1.1, bâtiment visité.

§1.3 – Bâtiments éloignés

Les concurrents peuvent offrir au joueur marchand de l'argent ou d'autres biens afin qu'il déplace le marchand de manière à atteindre un bâtiment qui n'est pas immédiatement adjacent. De telles offres n'ont pas à être immédiatement acceptées ou rejetées, mais peuvent être prises en compte par le joueur marchand lorsqu'il déplace le marchand. Par conséquent, lorsque le marchand se trouve finalement sur une case voisine du bâtiment demandé, le joueur marchand peut alors accepter l'offre initiale – si l'offreur est toujours d'accord ;-)-, négocier une autre offre avec un autre joueur, déplacer le marchand comme il le souhaite, ou arrêter là ses déplacements, sans avoir atteint le bâtiment.

§2 – Les règles suivantes s'appliquent aux négociations pour le déplacement du marchand vers un bâtiment voisin.

§2.1 - Toutes les négociations doivent impliquer le joueur marchand. Aucun accord entre les autres joueurs n'est possible. Seuls les accords entre deux joueurs – le joueur marchand et un autre – sont possibles.

§2.2 – Durant les négociations, les joueurs peuvent librement modifier leurs offres, les augmentant ou les diminuant.

§2.3 – Une offre acceptée – par un serrement de main – lie les deux contractants.

§2.4 – Une offre a toujours pour contrepartie le déplacement du marchand par le joueur marchand vers un bâtiment précis, dont l'action sera effectuée par l'offreur.

§2.5 – Seuls l'argent et les biens physiques peuvent être offerts. Pour l'argent, seuls les multiples de 5 ducats sont acceptés. Les autres biens peuvent être offerts dans n'importe quelle combinaison. Les biens pouvant être offerts sont :

- Les 4 types de cartes
- Les 5 types de jetons (mais pas le jeton « premier joueur »)
- Les 5 types de marchandises
- Les marqueurs de propriété (Lorsque des marqueurs de propriété sont échangés, l'offreur remet ses marqueurs dans la réserve commune, et le joueur qui les reçoit prend le même nombre de marqueurs à sa couleur dans la réserve commune).

§2.6 – Rien d'autre ne peut être offert, et on ne peut donc pas faire de promesses pour l'avenir, ni renoncer à une action ou à un droit.

§2.7 – En revanche, on peut inclure dans une offre des biens qui seront acquis du fait de l'action à effectuer.

§2.8 – Une offre peut aussi inclure le paiement d'argent ou de biens par le joueur marchand au joueur qui fait l'offre.

§2.9 – Le joueur marchand est totalement libre d'accepter l'offre de son choix. Il n'est pas tenu de choisir la première, ou la meilleure.

§2.10 – Le joueur marchand peut accepter une offre pour déplacer le marchand dans une case de rue. Bien sûr, dans ce cas, l'offreur ne pourra effectuer aucune action, mais il peut néanmoins y trouver son intérêt pour le placement de marqueurs de propriété.

Les bâtiments

L'action correspondant à chaque bâtiment consiste à prendre une ou deux unités du bien (carte, marchandise ou jeton) représenté sur le bâtiment.

Note : si le bien correspondant n'est plus disponible, le joueur ne reçoit rien, mais l'action est cependant considérée comme effectuée (voir infra, petites commandes).

Voici quels sont les biens correspondant à chacun des immeubles. Des détails supplémentaires sur les cartes, les jetons et les marqueurs de propriété sont donnés plus loin dans les règles.

Guilde : Le joueur prend la première carte de la pioche de « grosses commandes » et la met dans sa main. Sur la carte sont indiqués d'une part l'une des quatre villas, et d'autre part les trois marchandises qui doivent y être livrées.

Hôtel de ville : Le joueur prend les deux premières cartes de la pioche de « petites commandes » et les met dans sa main. Sur chaque carte sont indiqués d'une part un bâtiment, et d'autre part la marchandise qui doit y être livrée.

Poste : Le joueur prend les deux premières cartes de la pioche de « messages » et les met dans sa main. Sur chaque carte sont indiqués les deux bâtiments qui doivent être visités dans un tour pour que le message soit considéré comme délivré.

Cathédrale : Le joueur prend deux marqueurs de propriété à sa couleur de la réserve commune et les pose devant lui. Il ne les place pas sur un bâtiment.

Palais, Parc, Relais, Port, Taverne, Auberge : Le joueur prend le jeton correspondant et le place, visible, devant lui.

Entrepôts : Ils abritent les marchandises suivantes :

- Grains : blé (jaune) et riz (beige)
- Métaux : argent (gris) et cuivre (brun)
- Tissus : soie (turquoise) et toile (rose)
- Épices : sel (blanc) et poivre (noir)

Le joueur prend une caisse de chacune des deux marchandises se trouvant dans l'entrepôt, et les place devant lui.

Note : un joueur ne peut pas choisir de prendre deux caisses d'une même marchandise au lieu d'une caisse de chaque. Si une marchandise n'est plus disponible, le joueur prend seulement une caisse de l'autre marchandise.

Villas (Colini, Monetti, Ricci, Zasteri) : Dans chacune des quatre villas, le joueur peut effectuer l'une des deux actions suivantes :

- livrer une grosse commande destinée à cette villa
- ou bien prendre la première carte de la pioche de privilèges et la mettre dans sa main.

Rues : Aucune action n'est possible dans les rues. Lorsque le marchand pénètre sur une case de rue, rien ne se passe – mais il y laisse cependant un disque. Les cases de rue par lesquelles le marchand est passé seront prises en compte à la fin du tour (voir infra, Marqueurs de propriété).

Marché : Aucune action n'est possible au marché. Lorsqu'un joueur amène le marchand sur cette case, rien ne se passe. Si, au début de son tour, un joueur lance les dés et doit placer le marchand dans le marché (résultats 4-4, 4-5, 5-4 ou 5-5), le marqueur de manche est avancé d'une case sur sa piste (voir infra, jeton « case départ de votre choix » et fin du jeu).

Les cartes

Grosses commandes :

Un joueur qui désire livrer une grosse commande doit y consacrer une action dans la villa indiquée sur la carte. Le joueur rend les trois caisses de marchandises demandées et les replace dans les entrepôts correspondants, et se défausse de la carte commande, face visible, sous la pile. Il reçoit en paiement 100 ducats de la banque et un jeton de son choix, pris sur la pile correspondante.

Notes :

- Lorsque apparaît sur le dessus de la pioche une carte face visible, la pioche est mélangée et remise face cachée. Il en va de même pour les quatre piles de cartes
- Il y a quatre grosses commandes pour chaque villa. Elles demandent toutes une caisse de marchandise de chacun des trois entrepôts les plus éloignés.
- Un joueur ne pouvant effectuer qu'une seule action par tour, il est en principe impossible de livrer plusieurs commandes dans la même villa au même tour (exception : jeton « 1 action bâtiment »).

Petites commandes

Un joueur qui effectue une action dans un bâtiment peut, en outre, y livrer une petite commande. Il rend la caisse de marchandises demandée et la replace dans l'entrepôt correspondant, et se défausse de la carte commande face visible sous la pile. Il reçoit en paiement 40 ducats de la banque.

Notes :

- Il n'y a pas de petites commandes à livrer à l'hôtel de ville, dans les entrepôts ou dans les villas. Il y en a une à livrer à l'auberge, une à la taverne, et deux dans chacun des autres bâtiments.
- Contrairement aux grosses commandes, les petites commandes ne demandent pas que l'on y consacre une action. Une petite commande ne peut cependant être livrée dans un bâtiment que par le joueur qui effectue l'action correspondante. En aucun cas un joueur ne peut livrer simultanément deux petites commandes dans le même bâtiment.
- Si un joueur doit effectuer une action dans un bâtiment alors que le bien correspondant n'est plus disponible, et ne reçoit donc rien du fait de son action, cela ne l'empêche pas de livrer une petite commande.

Messages

Pour qu'un message puisse être délivré, il faut que le marchand visite, durant un même tour, les deux bâtiments indiqués sur la carte message. Il n'est pas nécessaire que le joueur qui délivre le message, ou qu'un autre joueur, effectue les actions correspondant à ces bâtiments. Les actions effectuées dans ces bâtiments n'influent donc en rien sur la livraison du courrier. Le joueur qui délivre le message se défait de la carte message, face visible, sous la pile. Il reçoit en paiement 30 ducats de la banque.

Notes :

- *L'ordre dans lequel les bâtiments sont visités par le marchand n'a aucune importance. Par exemple, un message « Guilde – Parc » sera considéré comme délivré si le marchand visite la guilde, puis le parc, ou bien le parc, puis la guilde.*
- *Aucun message ne concerne la poste. Les deux bâtiments figurant sur une carte message sont toujours à deux cases de distance l'un de l'autre.*
- *Un joueur peut délivrer plusieurs messages dans le même tour, même si plusieurs de ces messages concernent les mêmes bâtiments.*

Privilèges

L'action effectuée dans une villa peut consister

- soit à livrer une grosse commande,
- soit à piocher une carte privilège.

Si le joueur qui effectue l'action choisit cette deuxième possibilité, il prend la première carte de la pioche de privilèges et la met dans sa main. Chaque carte privilège correspond à l'un des 14 bâtiments situés sur le pourtour de la cité. Les privilèges ne rapportent qu'à la fin de la partie, après le dernier tour de jeu. Plus un joueur a de cartes privilèges correspondant à des bâtiments adjacents, plus il recevra alors d'argent, comme indiqué sur les cartes privilèges : un bâtiment isolé ne rapporte que 10 ducats, deux bâtiments adjacents rapportent 30 ducats, trois bâtiments adjacents rapportent 60 ducats, quatre bâtiments adjacents rapportent 100 ducats. Chaque bâtiment adjacent supplémentaire rapporte ensuite 50 ducats.

Exemple : Anne a les privilèges suivants : Entrepôt aux métaux, Parc, Relais, Villa Ricci, Port et Villa Zasteri.

Elle a donc les privilèges correspondant à trois immeubles isolés (Entrepôt aux métaux, Port et Villa Zasteri) qui lui rapportent $3 \times 10 = 30$ ducats.

Elle a également les privilèges correspondant à trois bâtiments adjacents (Parc, Relais et Villa Ricci) qui lui rapportent 60 ducats.

Ses 6 cartes privilèges lui rapportent donc, en tout, 90 ducats.

(Si elle avait eu également la carte privilège de la villa Colini, elle aurait perçu 170 ducats : 5 bâtiments adjacents, plus deux bâtiments isolés).

Les jetons

Il n'y a pas de limite au nombre de jetons que peut posséder un joueur. Il n'y a pas non plus de limite au nombre de jetons qu'il peut jouer durant un tour. Les jetons peuvent être joués dans n'importe quel ordre. Un joueur qui joue un jeton le replace sur la pile correspondante.

Case départ de votre choix

Ce jeton peut être obtenu en effectuant l'action correspondant au relais. Un joueur ne peut utiliser ce jeton qu'au début de son propre tour de jeu, au lieu de lancer les dés (un joueur ne peut pas lancer d'abord les dés puis décider d'utiliser le jeton). Ce jeton permet au joueur de placer, au début de son tour, le marchand sur une case de son choix. S'il choisit la case marché, le marqueur de manche est avancé d'une case.

Une action supplémentaire

Ce jeton peut être obtenu en effectuant l'action correspondant au parc. Ce jeton permet à un joueur d'effectuer, une action supplémentaire. Elle permet donc au joueur d'effectuer une action, que ce soit pendant son tour ou pendant celui d'un concurrent, alors qu'il en a déjà effectué une. Un joueur peut utiliser plusieurs jetons « action supplémentaire » pendant un même tour. Un jeton « action supplémentaire » peut être utilisé pendant le tour même où il a été acquis.

Notes :

- *Ce jeton est particulièrement intéressant pour un joueur qui l'utilise durant son propre tour, et qui contrôle donc les déplacements du marchand.*
- *Ce jeton ne permet pas à un joueur d'effectuer deux actions correspondant au même bâtiment.*

Une marchandise de votre choix

Ce jeton peut être obtenu en effectuant l'action correspondant au port. Le joueur qui joue ce jeton prend une caisse de marchandise dans l'entrepôt de son choix et le place devant lui. Il ne peut jouer ce jeton qu'au début, pendant ou à la fin de l'une de ses actions, y compris éventuellement l'action qui lui a permis d'obtenir cette carte. Ce jeton ne peut jamais être joué à un autre moment, et en particulier pas pendant les négociations ou dans le cadre d'un accord pour le déplacement du marchand avec le joueur dont c'est le tour. Même le joueur qui déplace le marchand ne peut jouer ce jeton qu'au début, pendant ou à la fin de l'une de ses propres actions. Dès que le joueur a annoncé que son action était terminée, il ne peut plus jouer ce jeton.

Échange 1 :1

Ce jeton peut être obtenu en effectuant l'action correspondant à l'auberge ou à la taverne. Le joueur qui joue ce jeton prend un bien de son choix (carte, jeton, caisse de marchandises, marqueur de propriété) et rend l'un de ses biens. Les restrictions quant au moment précis où ce jeton peut être joué sont les mêmes que pour le jeton « une marchandise de votre choix ».

Exemples :

- *Le joueur se défausse d'une carte message, face visible, sous la pile et prend la première carte de la pile de petites commandes.*
- *Le joueur rend une caisse de marchandises dans un entrepôt et prend un de ses marqueurs de propriété dans la réserve commune.*
- *Le joueur se défausse d'un autre jeton d'échange 1 :1 sur la pile et prend une caisse d'argent dans l'entrepôt correspondant.*
- *Le joueur se défausse d'une grosse commande, face visible, sous la pile et prend la première carte de grosse commande de la pile.*

Une action bâtiment

Ce jeton peut être obtenu en effectuant l'action correspondant au palais. Le joueur qui joue ce jeton peut immédiatement effectuer l'action correspondant à un bâtiment sur lequel il a un marqueur de propriété (voir infra, Marqueurs de propriété). Les restrictions quant au moment précis où ce jeton peut être joué sont les mêmes que pour le jeton « une marchandise de votre choix ».

Note :

- *En jouant ce jeton, le joueur n'utilise pas son action du tour. Il perd simplement le jeton. Le joueur effectue donc d'une part l'action correspondant au bâtiment où se trouve le marchand, d'autre part celle correspondant à un bâtiment où il a un marqueur de propriété, mais il est considéré comme n'ayant effectué qu'une seule action.*
- *Il n'est donc pas nécessaire que le marchand soit passé ce tour-ci dans le bâtiment correspondant à l'action effectuée grâce à ce jeton.*
- *Ce jeton ne peut pas être utilisé pour livrer une petite commande dans le bâtiment où est effectuée l'action.*
- *Un joueur peut jouer plusieurs jetons de ce type durant le même tour, et peut même effectuer ainsi plusieurs actions correspondant au même bâtiment.*

Exemples d'utilisation des jetons :

Anne effectue l'action du port et prend un jeton « une marchandise de votre choix ». Elle remet immédiatement le jeton sur sa pile et prend une caisse de cuivre dans l'entrepôt aux métaux. Elle joue ensuite sa petite commande « Port – cuivre », la défaussant face cachée sous la pile, remet la caisse de cuivre dans l'entrepôt aux métaux et reçoit 40 ducats de la banque. Elle joue ensuite un jeton « échange 1 :1 », qu'elle avait acquis plus tôt dans la partie. Elle remet l'un de ses marqueurs de propriété dans la réserve et pioche la première petite commande de la pile, qui se trouve être « Palais – poivre ». Elle annonce enfin que son action est terminée. Possédant un jeton « une action supplémentaire », acquis plus tôt dans la partie, elle peut faire des offres au joueur qui déplace le marchand en vue d'effectuer une deuxième action ce tour-ci. Elle propose à Bertrand, le joueur dont c'est le tour, 10 ducats pour amener le marchand au palais. Bertrand accepte, prend les 10 ducats et déplace le marchand depuis le port jusqu'au palais. Anne joue son jeton « une action supplémentaire » et le remet sur sa pile, puis, pour l'action du palais, prend un jeton « une action bâtiment ». Ayant un marqueur de propriété sur l'entrepôt aux épices, elle joue immédiatement son jeton « une action bâtiment », le remet sur sa pile et prend une caisse de sel et une caisse de poivre dans l'entrepôt aux épices. Elle joue alors sa petite commande « Palais – poivre », la remettant face cachée sous la pile, remet la caisse de poivre dans l'entrepôt aux épices et reçoit encore 40 ducats de la banque. Elle annonce de nouveau que son action est terminée.

Les marqueurs de propriété

À quoi servent-ils ?

Un joueur qui a un marqueur de propriété sur un bâtiment peut utiliser un jeton « une action bâtiment » pour effectuer l'action correspondant à ce bâtiment en sus de l'une de ses autres actions. En outre, les marqueurs de propriété rapportent des revenus.

- Durant la partie, chaque fois qu'un joueur effectue une action dans un bâtiment où se trouve le marqueur de propriété d'un autre joueur, le propriétaire reçoit 10 ducats de la banque. Le propriétaire ne reçoit rien lorsqu'il effectue lui-même une action dans son propre bâtiment.
- À la fin de la partie, chaque marqueur de propriété sur un bâtiment du plateau de jeu (sauf bien sûr ceux qui sont dans la réserve) rapporte 10 ducats à son propriétaire.

Comment sont-ils placés ?

Après le tour d'un joueur, lorsque le joueur marchand ne peut ou ne veut plus déplacer le marchand, les joueurs peuvent placer des marqueurs de propriété sur les bâtiments orthogonalement adjacents aux cases de rues sur lesquelles le marchand est passé durant le tour, c'est à dire sur lesquelles se trouve un disque.

Chacun à son tour, en commençant par le joueur marchand et en poursuivant en sens horaire, peut placer des marqueurs de propriété. On ne fait qu'un seul tour de table.

Lorsque vient son tour de placer des marqueurs de propriété, si un joueur a un ou plusieurs marqueurs de propriété disponibles devant lui – et non dans la réserve commune - il peut décider de n'en poser aucun, ou d'en placer sur un ou deux bâtiments adjacents à l'une des cases visitées par le marchand durant le tour. Cela signifie qu'il peut en placer sur un bâtiment, ou s'il le souhaite sur deux bâtiments adjacents à la même case de rue. Le joueur qui place un marqueur de propriété retire le disque se trouvant sur la case de rue concernée, et il n'est donc plus possible ce tour-ci d'en placer à côté de la même case de rue.

Il ne peut pas y avoir sur un même bâtiment de marqueurs de propriété de plusieurs joueurs. Un joueur peut, au lieu de placer l'un de ses marqueurs de propriété, retirer d'un bâtiment un marqueur de propriété adverse en sacrifiant l'un de ses propres marqueurs, et les deux marqueurs sont alors remis dans la réserve commune. Si le joueur a encore un marqueur de propriété disponible après ce sacrifice, il peut alors le placer sur le bâtiment.

Exemple:

C'est le tour de Bertrand (bleu), qui déplace donc le marchand. Après avoir commencé à la Villa Ricci, puis être allé à l'entrepôt aux épices, il a emprunté deux cases de rue, puis Bertrand a décidé d'arrêter là son tour. Puisque c'est son tour, Bertrand est le premier à pouvoir placer un marqueur de propriété. Il choisit la dernière case de rue et place deux marqueurs, l'un sur la Guilde et l'autre sur le Relais, puis retire les deux disques de la case de rue.

Charles, son voisin de gauche, décide ensuite de sacrifier l'un de ses marqueurs pour retirer le marqueur que Bertrand vient de placer sur le Relais. Les deux marqueurs sont remis dans la réserve commune. Il place en outre l'un de ses marqueurs, jaunes, sur le Relais, et un autre sur l'entrepôt aux épices, avant de retirer le disque de la case de rue.

Bien que d'autres joueurs aient également des marqueurs de contrôle disponibles devant eux, ils ne peuvent pas les placer, puisqu'il n'y a plus de disque présent sur aucune case de rue.

Fin du jeu:

Le nombre de manches (tours de table) dépend du nombre de joueurs. A 2 joueurs, on joue 12 manches, à 3 joueurs 10 manches, à 4 joueurs 8 manches et à 5 joueurs 7 manches. La règle qui fait avancer le marqueur de manches lorsque le marchand commence son tour au marché peut faire que le jeu soit encore plus bref.

Note: La dernière manche est toujours jouée entièrement, même si le marchand y a commencé son tour au marché, afin que tous les joueurs aient eu, dans la partie, le même nombre de tours.

À la fin de la partie, les joueurs révèlent leurs cartes Privilèges et reçoivent de la banque les revenus correspondants. Chaque joueur reçoit ensuite 10 ducats de la banque pour chacun de ses marqueurs de propriété se trouvant sur un immeuble (sauf bien sûr ceux de la réserve commune). Les biens non utilisés en possession des joueurs ne leur rapportent rien.

Les joueurs font le compte de leur richesse, et le plus riche est vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquos qui a le plus de biens inutilisés.

Exemple: Une partie à 4 joueurs arrive à la fin de la cinquième manche. Anne était le premier joueur. Elle commence la dernière manche en avançant le marqueur de manche sur la sixième case, puis lance les dés et obtient 4-4. Elle place le marchand au marché et avance le marqueur de manche d'une case.. C'est ensuite au tour de Bertrand, qui joue un jeton "case départ de votre choix" et place, lui aussi, le marchand au marché, faisant encore avancer le marqueur de manches d'une case, l'amenant sur la huitième case, annonçant la fin du jeu. La manche est cependant jouée jusqu'à son terme, le tour de Bertrand étant suivi par celui de Charles et celui de David, et ce même si un autre joueur démarre lui aussi au marché. Après le tour de David, le jeu se termine et les joueurs reçoivent les revenus de leurs cartes privilèges et de leurs marqueurs de propriété, avant que le vainqueur ne soit déterminé en comparant les richesses des joueurs.

Règles pour le jeu à 2 joueurs

Toutes les règles s'appliquent, excepté sur les points suivants:

- Les offres faites au concurrent pour le déplacement du marchand ne peuvent en aucun cas être purement monétaire. Elles doivent toujours comprendre au moins un autre bien.
- Si son adversaire effectue au moins une action, le joueur marchand peut en effectuer deux.

Note: ces règles ne modifient en rien l'utilisation du jeton "une action supplémentaire".

Exemple 1: sur la première case où est placé le marchand, le joueur qui déplace le marchand accepte une proposition de son concurrent. Le concurrent paie le prix convenu et effectue son action. Le joueur dont c'est le tour a maintenant la possibilité d'effectuer deux actions grâce aux déplacements du marchand.

Exemple 2: le joueur dont c'est le tour effectue une action, puis son concurrent en effectue aussi une. Le joueur dont c'est le tour a maintenant droit à une seconde action.

L'auteur tient à remercier tous ceux qui ont aidé à tester et développer ce jeu, et notamment Erik Arndt, Roy Burger, Marcel-André Casasola-Merkle, Rudolf Dorn, Christine & Peter Dürdorth, Peter Ender, Walburga Freudenstein, Michael Getrost, Hanno Girke, Robert Hegendörfer, Markus Huber, Holger Klein, Eva Klemm, Christian Kuhnlein, Rüdiger Langtim, Bernd Lautenschlager, Frank Miermeister, Sandra Moser, Thomas Reil, Ines & Heiner Rutschmann, Dominik Wagner, Christian Wallisch, Peter Wißmüller, les groupes de Rosenheim et de Vienne, ainsi que le club de jeu Ali Baba de Nuremberg. L'auteur remercie sa femme Maja pour tous ses efforts afin de rendre ce jeu le meilleur possible.

Un jeu de Rüdiger Dorn

Développement: Stefan Brück

Graphisme: Franz Vohwinkel

Publié: Alea

Traduction française: Bruno Faidutti

© 2000 Rüdiger Dorn

© 2001 Ravensburger Spieleverlag