



Design : Frank Czarné
 Nombre de joueurs : 2-5
 Age : 12+
 Durée : 90-120 minutes

CONTENU

- ◆ Un plateau de jeu (avec la carte de la région, le tableau d'affichage des prix et le marché principal)
- ◆ 31 Tuiles (20 tuiles marchandises, 4 tuiles spéciales, 6 tuiles actions, et une tuile premier joueur)
- ◆ 8 indicateurs de prix
- ◆ 105 comptoirs commerciaux (maisons en bois) de 5 couleurs
- ◆ 45 bâtiments de production (disques en bois) de 5 couleurs
- ◆ 5 marchands (cylindres en bois) de 5 couleurs
- ◆ 20 acheteurs (cylindres en bois) de 5 couleurs
- ◆ 1 sac de tuile
- ◆ 120 billets de banques (de différentes valeurs 1, 2, 5, 10 et 20)

SURVOL DU JEU

La carte

La ville d'Hermagor est au centre de la carte. (A) Cette carte est scindée en plusieurs régions (B) Entre ces régions, il y a des routes (C) Les routes relient les villages (D) A côté de chaque village, un symbole représente le type de marchandise qui peut être vendu à cet endroit. Le nombre indiqué sur chaque route est le coût à payer pour emprunter cette route et passer de villages en villages. Dans chaque Région est dessiné un ou plusieurs bâtiments de production (E) ou un symbole de noblesse. (F). La route principale (G) est une route spéciale qui passe à travers les huit villages et conduit à la cité d'Hermagor. Le comté est divisé en trois duchés bordés par des rivières.

Marchandises et bâtiments de production

Dans le jeu, il y a 8 marchandises différentes. Chaque marchandise est reliée à un bâtiment de production qui lui est propre. (Ce bâtiment est la source de cette marchandise). Ci-dessous les liens existants entre bâtiments de production et marchandises :



Marché Principal

Il est composé de 20 emplacements carrés (une grille de 4X5) sur lesquels les joueurs placeront leurs tuiles.

Les images sur ces emplacements sont purement ornementales (aucune fonction dans le jeu).

On trouve également 4 corridors horizontaux et 3 verticaux avec des espaces chiffrés sur lesquels les joueurs peuvent placer leurs acheteurs (Cylindres en bois).



La table des prix

Elle est divisée en 3 parties :

- ◆ la partie bâtiments de production (I) où les joueurs placent leurs disques en bois quand ils complètent une région (nombres verts 5, 3, 1,0)
- ◆ La partie Prix des marchandises (J) où des indicateurs de prix (fléché) indiquent le cours des marchandises durant la partie (grands nombres noirs 5, 6, 7, 8, 9,10). A la fin de la partie, ce tableau indique aussi les valeurs des bâtiments de production (petits chiffres en rouge 0, 1, 3, 6, 8,9)
- ◆ Le chemin de noblesse (H) où les joueurs placent leurs disques en bois quand ils complètent une région avec un icône de noblesse (Drapeau H) (valeurs de 3 à 8)

Toutes les parties de la table de prix (excepté le chemin de noblesse) sont intimement liées à une marchandise et à un bâtiment de production comme indiqué dans un paragraphe ultérieur.

Les tuiles marchandises

Il y a deux types de tuiles marchandises

- ◆ Les tuiles marchandise unique - montrent une seule marchandise. Elles portent une flèche qui indique que l'on peut accroître le prix de la marchandise représentée sur la table de prix.
- ◆ Les tuiles marchandises doubles – montrent deux produits.

Chaque tuile porte également un nombre de 1 à 20 qui est utilisé pour déterminer le « premier joueur » à la phase 2.

Autres tuiles



Tuile premier joueur

Indique le premier joueur



Raccourci (tuile spéciale)

Le joueur qui tire cette tuile peut faire une action « mouvement et vente » en payant seulement la moitié du coût du trajet. Ce joueur peut seulement utiliser cette tuile durant la phase 3. Il la repose alors dans le sac. NOTE : Un joueur ne peut utiliser cette tuile pour effectuer une action de type « mouvement sans vente »



Tuiles Actions

Indiquent le nombre d'actions à jouer durant la phase 3



Marché noir (tuile spéciale)

Quand un joueur vend dans un village, tous les autres joueurs qui ont un comptoir dans ce village ne reçoivent pas le paiement de la banque. Cet effet persiste durant l'entièreté de la phase 3.



Fluctuation de Marché (tuile spéciale)

Le joueur qui tire cette tuile peut immédiatement augmenter le prix d'un produit de son choix d'un palier. La tuile est remise dans le sac.



Bonne affaire (tuile spéciale)

Le joueur qui pioche cette tuile empoche directement de l'argent pour une valeur de 5 puis repose cette tuile dans le sac.

MISE EN PLACE

- ◆ Trier les billets de banque par valeur et les placer à côté du plateau de jeu
- ◆ Les indicateurs de prix sont disposés de façon à ce que le prix de chaque marchandise soit évalué à 5. Le « 1 » et le « 0 » verts sont donc cachés par les flèches (les flèches doivent pointer de la gauche vers la droite)
- ◆ Placer toutes les maisons en bois (comptoirs commerciaux) de toutes les couleurs dans la réserve à côté du plateau de jeu.
- ◆ Les tuiles actions suivantes sont utilisées en fonction du nombre de joueurs :
 - à 2 ou 3 joueurs : 3, 4, 4,5 et 5.
 - à 4 joueurs : 4, 4,5 et 5.
 - à 5 joueurs : 3,4, 5 et 5
- ◆ Mélanger les tuiles action utilisées et les placer en un tas face cachée à côté du plateau de jeu.
- ◆ A 2 ou 3 joueurs, enlever les tuiles marchandises avec les nombres 17, 18, 19 et 20. Mélanger toutes les tuiles marchandises restantes et les tuiles spéciales dans le sac.
- ◆ Chaque joueur choisit une couleur et place un cylindre de bois (son marchand) sur la cité d'Hermagor. Chaque joueur prend aussi 4 autres cylindres (les acheteurs), tous les disques (bâtiments de production) et des billets pour une valeur de 20. Il place tout cela sur son aire de jeu (la place de la table juste en face de lui). Durant le jeu, les joueurs peuvent garder leurs billets de banque en tas afin que les autres joueurs ne connaissent jamais l'exactitude de leurs richesses.
- ◆ Choisir au hasard le premier joueur et lui donner la tuile « premier joueur »

TOUR DE JEU

Phase 1 : Achats au Marché d'Hermagor

Thème : Chaque lundi matin, dans la cour principale du château d'Hermagor, a lieu un grand marché. Les marchands s'y réunissent pour y obtenir les meilleures marchandises au meilleur prix mais aussi pour récolter des informations capitales sur le monde des affaires ...

Mise en place

Remplir le marché avec des tuiles piochées au hasard dans le sac. A cinq joueurs, on remplit les 20 emplacements du marché. A 4 joueurs, on laisse la première ligne d'emplacements vide. A 2 ou 3 joueurs, on laisse la ligne du haut vide mais aussi celle du bas. Remplir les emplacements en partant d'en haut à gauche jusqu'en bas à droite. Toutes les tuiles qui seraient encore présentes d'un précédent tour restent à leur place.

Retourner une nouvelle tuile action. Le nombre indiqué sur cette tuile est le nombre d'actions permises à chaque joueur durant la phase 3 de ce tour. Dès à présent, chaque joueur peut prendre l'équivalent de ce nombre sous forme de comptoirs commerciaux à sa couleur.

Etape : Aller au marché

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place un acheteur sur le marché sur une tuile inoccupée ou sur une des cases chiffrées et inoccupées du passage. Ce joueur paie un montant de 2 à la banque quand il pose un acheteur sur une tuile ou paie le nombre indiqué sur l'emplacement qu'il occupe quand il décide de se positionner sur un emplacement du passage. Rappel : Deux acheteurs ne peuvent en aucun cas occuper le même espace.

Fin de la phase de jeu

Quand tous les joueurs ont placé leurs 4 acheteurs, cette phase de jeu est terminée. Un joueur peut à tout moment décider de passer et ne pas poser d'acheteurs. Il ne pourra cependant plus poser d'autres acheteurs durant ce tour. Ce qui signifie qu'il place moins de 4 acheteurs durant la phase en cours. Dans de rares cas, quand un joueur n'a pas assez d'argent pour placer un acheteur, il n'en place simplement pas.

Phase 2 : Se préparer au voyage

Thème : Pendant que certains marchands se préparent avec soin au voyage, d'autres s'attardent dans les allées de la ville, cherchant à glaner des informations et des rumeurs qu'ils pourront faire fructifier dans un avenir proche.

Etape : Décompte des allées

Tous les joueurs décomptent les acheteurs qu'ils ont placés dans les allées du marché (ce qui exclut les acheteurs positionnés sur les tuiles elles-mêmes)

Pour chaque ligne d'acheteurs (Horizontales et verticales), les joueurs touchent de l'argent de la banque : 1 s'ils ont un acheteur sur cette ligne, 3 s'ils ont deux acheteurs, 6 cash s'ils ont trois acheteurs et 10 s'ils en ont 4. Note : un acheteur placé à l'intersection de deux allées compte deux fois, une fois pour l'allée vertical et une fois pour l'allée horizontale. *Voir l'exemple de Décompte des allées*

Etape : Achat des marchandises

Chaque tuile du marché est contrôlée, partant de la tuile la plus en haut à gauche et descendant vers celle qui se trouve la plus à droite en bas. Une tuile est gagnée par le joueur qui a le plus grand nombre d'acheteurs dans l'entourage direct de la tuile. Il y a 9 places possibles : 8 autour de la tuile et une pour la tuile elle-même. Toutes ces places sont comptabilisées.

Si un joueur a une majorité d'acheteurs (plus d'acheteurs que n'importe quel autre joueur) concentré autour d'une tuile, il en prend possession (exemples A, B, C, D)

En cas d'égalité entre les joueurs, on applique les règles suivantes :

- ◆ Si un joueur en égalité à un acheteur directement sur la tuile, ce joueur prend la tuile en question (E)
- ◆ Si il n'y a pas d'acheteur en égalité sur la tuile, le joueur qui a le plus d'acheteurs sur les côtés de la tuile s'en empare (sur les côtés, les diagonales ne comptent pas) (Exemple G)
- ◆ Si les joueurs sont encore en égalités, aucun joueur ne s'empare de la tuile et elle reste sur le marché jusqu'au tour suivant (exemple H)

EXEMPLE : Décompte des allées	Total 1+1+1+10 =13 Total 3+1 = 4 Total 1+1 = 2	EXEMPLE : Achat des tuiles
		A Vert a la majorité et gagne B, C, D Rouge a la majorité et gagne E Bleu gagne car il possède un acheteur sur la tuile – il force l'égalité en sa faveur F Rouge a la majorité et gagne G Bleu et Rouge sont à égalité (deux acheteurs chacun) mais c'est bleu qui l'emporte car il a un acheteur sur le bord et un sur le coin tandis que rouge a deux acheteurs sur le coin. H Bleu et Rouge sont parfaitement à égalité donc la tuile reste en place I Vert a la majorité et gagne J la tuile reste sur place car personne n'a essayé de l'acquérir K, L Bleu a la majorité et gagne

Si aucun acheteur n'est autour d'une tuile, elle reste en place jusqu'au tour suivant (exemple J)

Un joueur qui gagne une tuile doit la placer sur son aire de jeu de façon à ce que tous les joueurs puissent voir ses acquisitions.

Si la tuile achetée est une tuile « marchandise unique » avec une flèche, le joueur qui l'a achetée peut décider d'accroître le prix de la marchandise sur le tableau des prix. Il bouge alors l'indicateur de prix vers la droite afin de refléter le nouveau prix. Note : Le joueur doit prendre cette décision immédiatement lors de l'achat.

Fin de la phase de jeu

Quand toutes les tuiles ont été vérifiées et achetées (ou laissées à cause d'une égalité), le tour de jeu est terminé

Si un joueur n'a pas réussi à acheter de tuiles marchandises (seulement des tuiles spéciales ou pas de tuiles du tout), il peut piocher une tuile au hasard dans le sac jusqu'au moment où il pioche une tuile marchandise (et remet dans le sac toutes les tuiles non-marchandes éventuellement piochées)

Le joueur qui a la tuile avec le nombre le plus bas décide quel joueur sera le premier joueur. Ce joueur prend alors la tuile « premier joueur » et la pose devant lui. Note : cette règle n'est pas utilisée avec la variante du percepteur.

Phase 3 : Vendre dans les villages

Thème : Les marchands partent maintenant vendre leurs marchandises de village en village. Là où ils réussissent à faire de bonnes ventes, ils installent des comptoirs commerciaux dans l'espoir d'un futur retour sur investissement. Ils essayent aussi de construire des bâtiments de production dans les différentes régions qu'ils traversent.

Etape : Actions

Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, joue une et une seule action. Pour chaque action, il utilise un comptoir commercial (soit placé sur le plateau, soit remis dans la réserve). Chaque joueur accomplit son action, puis c'est au tour du joueur à sa gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les comptoirs commerciaux aient été utilisés. Les actions possibles sont :

- **Mouvement et vente** : un joueur peut déplacer son marchand jusqu'à un village où il n'a pas encore de comptoir commercial. Le joueur paye à la banque le coût de ce déplacement – somme de toutes les routes utilisées. Il vend alors une marchandise (voir Vente). **EXEMPLE : Mouvement et vente (A).**

Un joueur ne peut en aucun cas vendre d'abord puis se déplacer.

- **Vente sans mouvement** : Si un marchand est dans un village où il n'y a pas de comptoir commercial de ce joueur, ce joueur peut vendre une marchandise (voir Vente) mais il ne peut pas bouger.

- **Mouvement sans vente** : Un joueur peut bouger son marchand jusqu'à un village où il n'a pas de comptoir commercial. Ce joueur ne paye à la banque que la moitié de la somme que lui coûte ce voyage. En contrepartie, ce joueur rend un de ses comptoirs commerciaux à la réserve et ne vend pas de marchandise.

NOTE: Comme le joueur ne vend rien, il ne place pas de comptoir commercial et les autres joueurs ne reçoivent pas d'argent de la banque.

- **Pas d'action** : Le joueur laisse le marchand où il est. Il doit cependant redonner un de ses comptoirs commerciaux inutilisé à la banque.

NOTES sur le mouvement : Un marchand peut passer à travers n'importe quel village mais aussi à travers la cité d'Hermagor. Il peut passer par des villages occupés par ses propres comptoirs commerciaux mais ne peut s'y arrêter. Plusieurs marchands peuvent s'arrêter dans le même village. Dans tous les cas, il est strictement interdit de bouger après avoir fait une vente.

La Vente

Un marchand peut vendre une marchandise s'il a la tuile correspondant à ce produit devant lui. (Unique ou doubles)

A chaque village, on ne peut vendre qu'un seul type de produit (celui qui est représenté sur la carte à côté de chaque village)

Pour vendre, il faut respecter les conditions suivantes :

- ◆ La marchand doit être dans un village (Dans la cité d'Hermagor, la vente n'est pas permise)
- ◆ Le joueur ne doit pas avoir de comptoir commercial dans ce village. Les comptoirs commerciaux appartenant aux autres joueurs n'ont aucune espèce d'importance.
- ◆ Le joueur a dans son aire de jeu une tuile qui représente le même produit que celui permis à la vente dans ce village. Note : Un joueur n'a pas besoin de défausser la tuile de marchandise quand il vend, il peut utiliser la même tuile pour vendre le même produit dans un autre village durant la même phase.

Comme résultat de vente :

- ◆ Le joueur reçoit de la banque un montant en argent équivalent à la valeur du produit sur la table de prix.
- ◆ Le joueur place un de ses comptoirs (maison en bois) sur le village
- ◆ Tous les autres joueurs qui ont un comptoirs dans le village reçoivent 1 en argent de la banque. (en aucun cas du joueur qui vend) **EXEMPLE : mouvement avec vente (C)**

Bâtiments de production

Quand un joueur place un comptoir commercial sur un village, il vérifie s'il n'a pas ainsi complété une région. Pour compléter une région, un joueur doit avoir un comptoir commercial dans tous les villages délimitant cette région. Quand un joueur complète une région, il place un de ses bâtiments de production (disques en bois) sur un emplacement libre de la partie « bâtiment de production » de la table des prix. (Évalué 5, 3,1 ou 0). Evidemment ce bâtiment de production doit être placé dans la ligne qui correspond au type de produit de la région correspondante. Si la région a plusieurs marchandises rattachées, le joueur est libre de choisir celle qu'il veut. Le bâtiment de production est placé sur la plus forte valeur inoccupée (de la gauche vers la droite) de la table de prix. Ce joueur

reçoit immédiatement la valeur monétaire indiquée. **EXEMPLE : Compléter une région (F)**

Si un indicateur de prix cache des emplacements verts avec « 1 » ou « 0 », ces emplacements sont considérés comme non disponibles ; aucun bâtiment de production ne peut être placé là. (Le joueur perd donc l'opportunité d'y placer un bâtiment si il venait à gagner un emplacement à cet endroit)

Si un joueur n'a plus de bâtiments de production, il ne peut plus en placer sur la table de prix.

Noblesse

Si un joueur complète une région avec un drapeau en forme de «H», il peut placer un de ces bâtiments de production sur la ligne de Noblesse. Il doit le placer sur l'espace inoccupé de plus faible valeur. (de gauche à droite). Ce joueur reçoit immédiatement un montant en argent de la banque (de 3 à 8) **EXEMPLE : compléter une région (E)**

Note : Les marchands ne vendent rien à la cité d'Hermagor, c'est juste la position de départ. Pour compléter la petite région avec des « H » autour de la cité, il faut tout simplement avoir un comptoir commercial dans les trois villages qui entourent cette région. (Nul besoin d'avoir de comptoirs dans Hermagor)

EXEMPLE : Mouvement avec vente

- Le joueur rouge bouge son marchand (cylindre) sur des chemins, ce qui lui coûte respectivement 5+3 (A). Il paye 8 à la banque



- Le marchand s'arrête sur un village (B) où il vend une amulette. Le joueur rouge gagne 7 de la banque, ce qui correspond à la valeur actuelle de l'objet. (C)
Les joueurs verts et bleus gagnent tout deux 1 de la banque car ils possèdent un

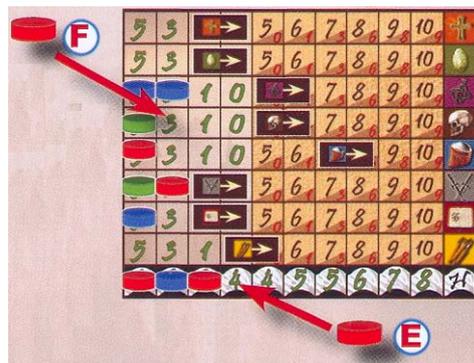
comptoir commercial dans ce village.

Le joueur rouge place un comptoir commercial (D) sur ce village. En faisant cela, il termine deux régions.

EXEMPLE : Terminer une région

- Sur la petite région avec un symbole de Noblesse, trois des villages ont un comptoir commercial rouge. (ne pas prendre en considération la cité d'Hermagor). Le joueur rouge peut placer un bâtiment de production (E) sur l'emplacement « 4 » de la ligne de noblesse. Il reçoit 4 de la banque.

- Les autres régions représentées ont également trois bâtiments de production : le cimetière (Reliques) ; le forgeron (Armes) et le champ de Mais (Mais). Le joueur rouge ne peut choisir le forgeron car aucun emplacement n'est libre dans la ligne des armes (il y a un



indicateur de prix qui cache les emplacements valides). Alors il choisit le cimetière et place un des disques (F) de production sur l'emplacement « 3 » - il reçoit 3 de la banque.

Fin de la phase

Quand les joueurs n'ont plus de comptoirs commerciaux (plus aucune action à accomplir), la phase se termine. Les joueurs replacent les tuiles qu'ils possèdent dans le sac et mélange le tout. Si le tas de tuiles actions n'est pas épuisé, on recommence à la phase 1.

FIN DU JEU et GAGNANT

La partie se termine quand on ne peut plus retourner de tuiles actions à la phase 1. Les joueurs peuvent alors faire le calcul de leur revenu. Le gagnant est celui qui termine avec le plus d'argent. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de disques en bois sur la table de prix qui l'emporte. S'il y a encore égalité, c'est celui qui a le disque le plus à gauche sur la ligne de noblesse qui l'emporte

REVENU FINAL

Evaluation de la production

La valeur de chaque bâtiment en fin de jeu est le nombre en rouge indiqué par l'indicateur de prix. (0, 1, 3, 6, 8 ou 9)

Chaque joueur qui a au moins un bâtiment de production dans la ligne gagne une somme d'argent égal à cette valeur. Note : Avoir plus d'un bâtiment de production dans une ligne ne ramène pas de revenu additionnel.

EXEMPLE : Revenu Final

Présence commerciale dans les duchés

La rivière divise le comté en trois duchés. Chaque joueur compte le nombre de comptoirs qu'il possède dans chaque région. Chacun prend le plus petit nombre et le multiplie par 3 (par 4 à cinq joueurs). Chaque joueur touche ce montant en argent de la banque.

EXEMPLE : Le joueur rouge a construit 9 comptoirs commerciaux dans une région. Il en a construit 5 dans une autre et seulement 2 dans la dernière. Il touche $6 - 2$ (le plus petit nombre) multiplié par 3 (4 à 5 joueurs)

Route principale

Le ou les joueurs qui a le plus de comptoirs commerciaux sur la route principale gagne 5 en Cash. Le ou les joueurs avec le moins de comptoir perdent 5 en Cash. Les autres joueurs ne gagnent et ne perdent rien.

EXEMPLE 1 : Les joueurs rouges et bleus ont chacun 6 comptoirs sur la route principale, le jaune 4, le vert et le blanc chacun 3. Le rouge et le bleu gagne 5, le vert et le blanc perdent 5. Le jaune ne gagne et ne perd rien.

EXEMPLE 2 : Le joueur rouge et le joueur bleu ont chacun 6 comptoirs sur la route. Les joueurs jaune, vert et blanc en ont 3. Rouge et Bleu gagnent 5 ; jaune, vert et blanc perdent 5.

EXEMPLE : Revenu Final

	Rouge	Bleu	Jaune	Vert
	6			
			0	
	9	9		9
	3		3	
			8	8
	6			6
		8		
	24	17	11	23

JEU A DEUX JOUEURS

Les joueurs se partagent une troisième couleur. Les joueurs utilisent deux acheteurs (Acheteurs partagés) de cette troisième couleur. Chaque joueur reçoit 2 comptoirs supplémentaires à chaque tour. Les comptoirs partagés sont de la même couleur que celle du troisième joueur fictif. Seuls les cases « 5 » et « 1 » sont utilisées pour les bâtiments de production sur la table de prix.

A la phase 1, un joueur peut placer un acheteur partagé sur le marché avant ou après qu'il ait placé un de ces acheteurs sur le marché. Il ne paye pas pour placer cet acheteur.

Durant la phase 2, si un acheteur partagé gagne une tuile, elle est défaussée dans le sac. Si c'est une tuile marchandise unique, l'indicateur de prix correspondant augmente de 1.

A la phase 3, un joueur peut placer l'un des comptoirs partagés avant ou après son action normale. Il peut le placer dans n'importe quel village dont il possède la marchandise correspondante. (Pas besoin d'avoir de marchand dans ce village).

Si une région est complétée par les comptoirs partagés, un bâtiment de production de la couleur du troisième joueur est placée sur la table de prix. S'il y a un choix à faire à ce moment là, c'est le joueur dont c'est le tour qui fait le choix et décide où placer le disque en bois.

Si un joueur décide de vendre dans un village où il y a un comptoir adverse et un comptoir partagé, l'adversaire du joueur qui vend gagne 2 au lieu de 1.

VARIANTE : Le percepteur

Le nouveau premier joueur n'est plus décidé durant la phase deux en utilisant les nombres sur les tuiles mais durant la phase 1 quand le marché est rempli. En commençant par le premier joueur et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut passer ou déclarer l'argent en sa possession, le montrant aux autres joueurs. Le joueur qui a le moins d'argent décide qui est le nouveau premier joueur. Si tout le monde passe, l'actuel premier joueur décide qui sera le nouveau.

Traduction

Stéphan Alomène

Mise en page

LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>