

Felinia

MICHAEL SCHACHT

L'auteur : Michael Schacht

Cet auteur professionnel adore la musique et le vélo. Il a plus de 100 jeux édités, dont le Jeu de l'Année allemand 2007.

Sur www.michaelschacht.net il offre fréquemment des extensions et autres variantes pour ses jeux.



CONTENU

1 plateau recto verso
4 plateaux individuels
4 bateaux en 3D (en 2 parties chacun)

PIONS EN BOIS :

40 Marchands
4 marqueurs d'argent
12 jetons Enchère

TUILES :

45 Marchandises
30 Commerce
8 Spéciales
5 Bonus
20 bateaux

55 CARTES :

11 Or
11 Épices
11 Provisions
18 Lieux Mystérieux
1 Premier joueur
2 « Marché fermé »
1 mémo Marchandises

1 sac en tissu
1 livret de règles

PRINCIPE DU JEU

Dans la cité de Katzburg les marchands sont en effervescence. Le bourgmestre, Henry-Cat, a signé un accord de coopération avec le continent de Felinia. Contre des marchandises précieuses (livres rares, vins exceptionnels, horlogerie de précision, habits luxueux ou verreries raffinées), les peuples de Felinia acceptent d'installer chez eux des comptoirs commerciaux.

Mais les places sont limitées : il va falloir être très réactif !

Quatre navires sont en permanence affrétés par la ville pour se rendre sur l'un des cinq pays de Felinia. Pour y monter, il faut disposer d'une certaine combinaison de marchandises achetées aux différents marchés de la ville. Ce qui implique aussi de gagner de l'argent pour pouvoir monnayer ces achats...

Le prix des marchandises est défini par l'offre et la demande et peut monter parfois très haut ! Mais c'est le prix à payer pour emprunter l'un des navires et espérer établir un comptoir commercial sur Felinia, et si possible, récupérer de l'or et des épices.

Chaque joueur représente un groupe de marchands dont l'objectif est d'avoir le plus de points de Prospérité lorsque le dernier navire a quitté la ville de Katzburg.

PRÉPARATION DU JEU

Felinia dispose de deux versions : la version originale qui se joue avec les règles suivantes ou la version Expert (voir page 7).

La version classique est recommandée pour 3 à 4 joueurs.

• Chaque joueur prend le matériel à sa couleur et le place devant lui : un plateau individuel, un marqueur d'argent, 10 pions Marchands et 3 jetons Enchère.

S'il y a moins de 4 joueurs, le matériel des couleurs inutilisées est remis dans la boîte.



• Chaque joueur place le marqueur d'argent sur la case 2 de son plateau individuel.

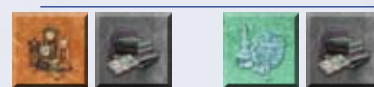
Cela signifie qu'il débute avec deux pièces d'argent.

• Chaque joueur débute la partie avec deux tuiles Marchandises qu'il place au centre de son plateau individuel. Pour savoir quelles marchandises prendre, et cela en fonction du nombre de joueurs, référez-vous à l'encadré ci-contre ou à la carte mémo Marchandises.

• Placez toutes les autres Marchandises dans le sac en tissu.

MARCHANDISES DE DÉPART POUR :

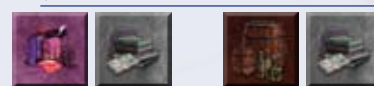
2 JOUEURS



Joueur 1

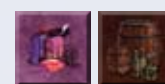
Joueur 2

3 JOUEURS



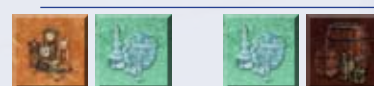
Joueur 1

Joueur 2



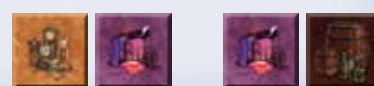
Joueur 3

4 JOUEURS



Joueur 1

Joueur 2



Joueur 3

Joueur 4

• Choisissez le côté du plateau avec l'île et placez-le face visible au milieu de la table de jeu.



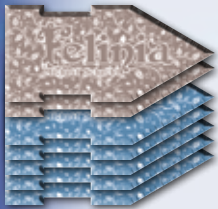
L'île de Felinia se compose de 5 pays (chacun d'une couleur différente).

Chaque pays se divise en 9 provinces : une province adjacente à un port, deux avec un carrefour et six avec un comptoir commercial.

• Pour 2 joueurs placez sur 2 marchés une carte "Marché fermé" comme indiqué ci-dessus.

• Pour 3 joueurs placez sur un marché une carte "Marché fermé" comme indiqué ci-dessus.

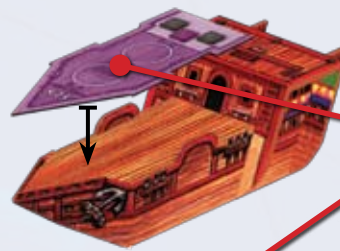
• À 4 joueurs tous les marchés sont actifs. Les cartes "Marché fermé" ne sont pas utilisées.



• Mélangez les 5 tuiles Bateaux avec le dos bleu et déposez-les en pile face cachée à côté du plateau de jeu.

• Mélangez les autres tuiles Bateaux (dos gris) et placez-les en pile face cachée au-dessus de la pile des 5 tuiles précédentes.

• Assemblez les 4 bateaux en 3D et placez-les sur les 4 emplacements du port de Katzburg.



• Piochez les 4 premières tuiles Bateaux de la pile que vous avez constituée et placez-en une sur chacun des bateaux en 3D.

• Placez dans chaque marché (hormis ceux avec une carte « Marché fermé ») deux Marchandises tirées aléatoirement du sac.



*Le dernier emplacement de marché, en bas du plateau, est la «
Guilde des marchands » et ne contient jamais de Marchandises.*

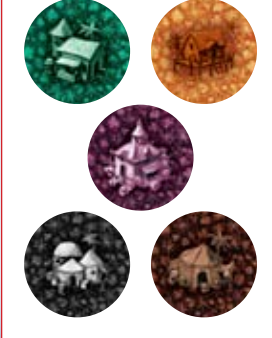
• Les 8 tuiles Commerce Spéciales ne sont pas utilisées pour la version classique :



Utilisez seulement les 30 tuiles Commerce avec les 5 Peuples :



• Mélangez les 30 tuiles Commerce face cachée et placez chacune d'elles, face cachée, sur une province avec le symbole Comptoir commercial de la même couleur.



• Placez ici les 5 tuiles Bonus en une pile face visible.



• Les cartes Provisions et les cartes Lieux Mystérieux ne sont pas utilisées dans la version de base du jeu.

• Placez les cartes Or en une pile, à côté du plateau de jeu. Faites de même avec les cartes Épices.

• Désignez un premier joueur. Il prend la carte Premier joueur et commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie est constituée d'un certain nombre de tours de jeu (environ 10 à 12).

Chaque tour de jeu se compose de 5 phases :

1. Enchères
2. Commerce
3. Exploration
4. Stockage
5. Préparation du prochain tour de jeu


Chaque phase doit être entièrement jouée avant de passer à la suivante.


1. PHASE D'ENCHÈRES

Chaque joueur dispose de 3 jetons Enchère. En commençant par le premier joueur, et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue un seul de ses jetons Enchère. On effectue ainsi trois tours de table à l'issue desquels chacun des joueurs aura posé ses 3 jetons. La phase d'enchères est alors terminée.

Chaque joueur peut utiliser un jeton Enchère d'une des deux manières suivantes :

A) LE JOUEUR PLACE LE JETON SUR SON PLATEAU INDIVIDUEL.

Cela lui permet de gagner immédiatement de l'argent .

Il y a trois grands espaces circulaires sur chaque plateau individuel : selon que vous soyez au 1^{er}, 2^{ème} ou 3^{ème} tour de table, vous posez votre jeton Enchère sur le 1^{er}, 2^{ème} ou 3^{ème} cercle (de la gauche vers la droite) et gagnez immédiatement 1, 2 ou 3 . Pour indiquer cela, déplacez votre marqueur d'argent de 1, 2 ou 3 cases vers la gauche.

Un joueur ne peut pas posséder plus de 6 . Tout  gagné au-dessus de 6 est perdu.

OU

B) LE JOUEUR PLACE LE JETON ENCHÈRE SUR LE PLATEAU DE JEU.

Le joueur peut poser son jeton Enchère sur le marché de son choix ou sur la Guilde des marchands. Dans la phase suivante, cela lui permettra d'acheter et/ou d'échanger des Marchandises.

S'il souhaite poser son jeton Enchère sur un marché où d'autres jetons sont déjà placés, il place son jeton au-dessus, pour former une pile.

Il n'y a pas de restriction quant au placement des jetons Enchère : il est possible de placer plusieurs jetons sur son plateau individuel et/ou plusieurs jetons sur différents marchés et/ou plusieurs jetons sur le même marché.

Après 3 tours de table, tous les joueurs ont placé leurs jetons Enchère, et la phase prend fin.

2. PHASE DE COMMERCE

À cette phase, les joueurs achètent et/ou échangent des Marchandises.

On résout les marchés l'un après l'autre, en commençant par celui en haut du plateau de jeu (indiqué par une petite flèche), puis en descendant. La Guilde des marchands est donc résolue en dernier.

La résolution s'effectue dans l'ordre de la pile de jetons. Le premier joueur à agir est celui dont le jeton Commerce est le plus haut placé dans la pile, puis c'est au joueur dont le jeton est juste en dessous, et ainsi de suite...

PROCÉDER À UN ACHAT DANS UN MARCHÉ

À son tour, un joueur peut acheter l'une des tuiles Marchandises disponibles sur le marché. Chaque jeton Enchère ne permet d'acheter qu'une seule tuile Marchandise.


Le prix de cette tuile Marchandise est égal au nombre de jetons Enchère encore présents sur le marché, indépendamment de leur couleur.

Quand un joueur achète une Marchandise, il déplace son marqueur d'argent du montant de l'achat. Il prend la tuile Marchandise et la place sur son plateau individuel. Puis il reprend son jeton Enchère et le place à côté de son plateau individuel.

Si un joueur n'a pas assez d'argent pour payer, s'il ne souhaite pas acheter de Marchandise, ou si plus aucune Marchandise n'est disponible, il reprend simplement son jeton Enchère sans faire aucun achat.

Cela fait, le joueur qui possède le jeton Enchère suivant agit à son tour.



Exemple : Au second tour de la phase d'Enchère, le joueur bleu place un jeton Enchère sur le deuxième emplacement et gagne 2  (il déplace son marqueur d'argent de 4 à 6).



Exemple: Le joueur rouge veut placer un jeton Enchère dans un marché où un jeton Enchère bleu est déjà présent. Le joueur rouge place son jeton au-dessus.

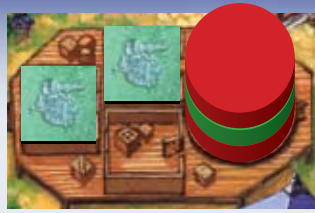


Le premier marché qui doit être résolu est celui en haut du plateau de jeu. Il est indiqué par une petite flèche noire.

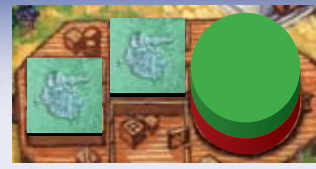


Exemple : Sur ce marché ont été placés 4 jetons Enchère.

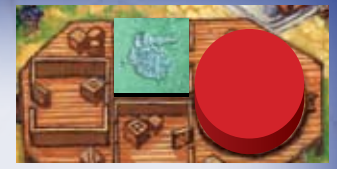
Bleu commence et achète pour 4 une des Marchandises du marché. Puis il reprend son jeton.



Maintenant Rouge peut acheter une des Marchandises pour 3. Il ne le souhaite pas et reprend simplement son jeton.



Vert achète alors pour 2 une des Marchandises encore disponibles sur le marché.



Rouge achète pour 1 la dernière Marchandise.

PROCÉDER À UN ÉCHANGE À LA GUILDE DES MARCHANDS

Comme décrit précédemment, s'il y a plus d'un jeton Enchère, on commence par celui qui est placé au-dessus, et le prix que chacun doit payer est égal à sa position dans la pile (indépendamment de sa couleur).

Comme pour les achats, un jeton d'Enchère permet de procéder à **un seul** échange.

Le joueur peut choisir de ne pas payer et de simplement reprendre son jeton, ou alors il paye et procède à l'un des deux échanges suivants :

A) Il peut échanger l'une de ses tuiles Marchandises contre une tuile Marchandise d'un autre type de son choix qu'il prend du sac. Si le type recherché n'est pas disponible, il doit en choisir un autre. De plus l'échange lui permet de gagner en plus 1 Épice qu'il prend de la réserve et place devant lui.

B) Il peut échanger 1 Or et 1 Épice qu'il possède contre l'une des tuiles Bonus disponibles à la Guilde des marchands (il peut choisir n'importe quelle tuile Bonus de la pile). Si plus aucune tuile Bonus n'est disponible, cet échange ne peut être effectué.

Le joueur place la tuile Bonus face cachée devant lui (il peut la consulter librement). L'Or et l'Épice retournent dans la réserve.



Exemple : Le joueur bleu a son jeton qui est le plus haut de la pile de 2 jetons. Il paye 2 et échange 1 Or et 1 Épice contre une tuile Bonus.

Le joueur rouge paye 1 et échange l'une de ses tuiles Marchandises contre un autre type de tuile Marchandise choisi dans le sac. De plus, il gagne 1 Épice.

EMBARQUER SUR UN BATEAU :

Immédiatement après avoir procédé à un achat ou à un échange, un joueur est autorisé à embarquer sur un bateau, mais seulement : s'il possède les tuiles Marchandises et les indiquées sur la tuile Bateau, ET s'il reste au moins une place (cercle blanc) de libre.

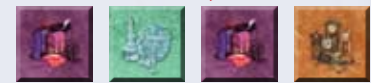


Ce bateau a deux places. Pour y embarquer un Marchand il faut posséder 3 tuiles Marchandises : 2 Vêtements et 1 Verrerie.



Ce bateau a seulement 1 place. Pour y embarquer un Marchand il faut posséder 2 tuiles Marchandises (2 Horlogeries) et 1.

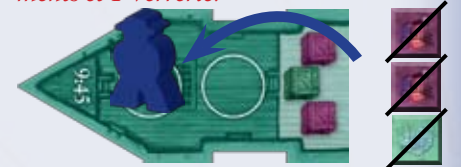
Exemple : Le joueur bleu possède déjà 4 tuiles Marchandises,



il achète une tuile Horlogerie :



Il peut alors embarquer. Il fait monter un de ses Marchands sur le bateau de 9:45 en partance pour le "royaume des Jaguars" (couleur émeraude) en dépensant 2 Vêtements et 1 Verrerie.



Le bateau pour le "royaume des Jaguars" a deux places, le joueur place son Marchand sur la première place (à côté de la proue) et laisse la place arrière vide.

Le joueur bleu décide également d'embarquer sur le bateau de 5:00 en partance pour le "royaume des Lions" (couleur orange), grace aux 2 Horlogeries et 1 dont il dispose.

Il a donc placé un pion Marchand sur chacun des deux bateaux. Les 5 tuiles Marchandises sont remises dans le sac et le marqueur d'argent est déplacé d'une case.



Il place alors l'un des pions Marchands de sa réserve dans l'un des espaces disponibles du bateau. Si plusieurs espaces sont disponibles sur le bateau, le joueur place son pion sur l'espace avant. Les tuiles Marchandises sont remises dans le sac et le marqueur d'argent est déplacé du montant de la dépense en.

Si le joueur dispose de suffisamment de Marchandises (et de), il est autorisé à faire monter plusieurs de ses Marchands dans un même ou dans plusieurs bateaux.

Un joueur peut avoir des Marchands sur plusieurs bateaux.

Un joueur peut avoir des Marchands sur les deux espaces d'un même bateau.

Important : Reprendre son jeton Enchère sans avoir procédé à un achat ou à un échange n'autorise pas un joueur à embarquer sur un bateau.

Si vous oubliez d'embarquer à votre tour (alors que vous auriez pu), et laissez le joueur suivant commencer à jouer, vous devrez attendre votre prochain achat / échange pour avoir de nouveau le droit d'embarquer.

Exemple : Le joueur vert reprend son jeton d'Enchère d'un marché sans acheter quoi que ce soit. Bien qu'il ait les tuiles Marchandises nécessaires pour embarquer sur un bateau, il ne peut pas le faire. Il doit attendre de procéder à un achat ou à un échange.

3. PHASE D'EXPLORATION

DÉPART :

Si un bateau est complet (toutes ses cases sont occupées), il part pour sa destination : le pays de Felinia correspondant à sa couleur. Déplacez le bateau jusqu'au port de ce pays.

Si plusieurs navires sont complets, ils partent les uns après les autres, selon l'heure de départ indiquée sur l'avant du navire (les bateaux les plus matinaux partent en premier).

Si aucun des quatre bateaux n'est complet, alors le bateau avec l'heure la plus matinale part seul pour son port de destination (s'il ne contient aucun Marchand vous pouvez défausser tout de suite sa tuile Bateau).

ARRIVÉE :

Quand un bateau arrive à son port de destination, chacun des Marchands débarque et effectue 3 déplacements :

- Son premier déplacement le conduit obligatoirement sur la province adjacente au port.
- Le joueur peut alors retourner face visible jusqu'à deux tuiles Commerce du pays. Tant qu'elles ne sont pas prises, ces tuiles resteront face visible dans leur province.
- Après cela, les deux déplacements restants doivent être utilisés pour rejoindre l'une des tuiles Commerce face visible du pays. Pour cela, vous devez suivre les routes dessinées sur le plateau de jeu en avançant d'une province à une province adjacente.

Quand un Marchand entre dans une province avec un symbole, il reçoit immédiatement la ressource correspondante :



Prenez
1 Épice



Prenez
1 Or



Prenez
1



Piochez 1 Marchandise
au hasard du sac

Quand un Marchand entre dans une province où se trouve une tuile Commerce face visible, son déplacement prend fin. Il s'installe sur cette case et y reste jusqu'à la fin de la partie. Le joueur prend la tuile Commerce et la place devant lui, face cachée (il peut cependant la consulter librement).

Un Marchand n'est pas autorisé à entrer dans une province où il est déjà passé, ni dans une province où se trouve un autre pion Marchand.

De plus, il n'est pas autorisé à entrer dans une province où se trouve une tuile Commerce face cachée.

Dans le cas des navires avec deux Marchands, le premier Marchand débarque en premier et réalise tous ses déplacements, avant que le deuxième ne débarque à son tour.

Quand tous les Marchands ont débarqué d'un bateau et réalisé leur déplacement, la tuile Bateau est retirée du jeu, et le bateau en 3D retourne au port de Katzburg.

Retour à la maison : Si un Marchand a terminé son déplacement sans s'arrêter sur une province avec une tuile Commerce, il retourne dans le stock du joueur (il n'a pas trouvé un bon endroit pour établir un comptoir commercial). *Dans la version normale du jeu, il est nettement préférable de toujours terminer sur une tuile Commerce.*

4. PHASE DE STOCKAGE

Chaque joueur peut conserver gratuitement 3 tuiles Marchandises jusqu'au prochain tour.

Il peut payer 2 pour garder une quatrième tuile Marchandise, mais pas plus.

Chaque tuile Marchandise en surplus doit être vendue pour 1 et remise dans le sac.

Avant cette phase, un joueur peut – bien sûr – posséder plus de 3 tuiles Marchandises.

5. PRÉPARATION POUR LE PROCHAIN TOUR DE JEU

Tous les joueurs reprennent leurs jetons Enchère et les placent à côté d'eux.

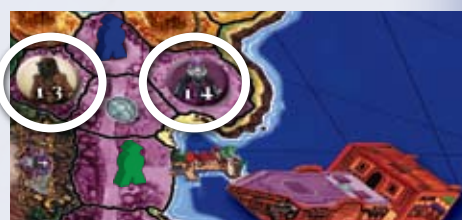
BATEAUX : Piochez autant de tuiles Bateaux qu'il y a de bateaux en 3D vides, et posez-les, face visible, sur ces bateaux en 3D.



Le Marchand vert arrive en bateau au port du royaume des Tigres (couleur violet).



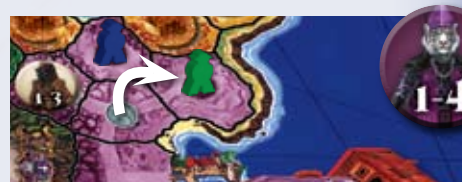
1) Le Marchand vert entre dans la province adjacente au port.



Il retourne alors 2 tuiles Commerce du pays.



2) Il avance dans la province adjacente avec le symbole , et gagne 1 .



3) Il entre dans la province adjacente avec la tuile Commerce Tigre. Le joueur vert prend cette tuile et installe son Marchand dans la province jusqu'à la fin de la partie.

CARTES

COMMENT UTILISER LES CARTES OR ET ÉPICES DE DIFFÉRENTES VALEURS ?



Les cartes Or et Épices (et les cartes Provisions pour la version avancée) ont deux faces différentes. Au départ utilisez la face avec la valeur 1, puis, si vous en ressentez le besoin, utilisez la face de valeur 3 pour réduire le nombre de cartes.

COMMENT MANIPULER LES CARTES ?

Toutes les cartes (sauf les cartes Lieux Mystérieux dans la version avancée) doivent rester sur la table, face visible, de sorte que tous les joueurs puissent les voir.

S'il n'y a plus assez de tuiles Bateaux pour couvrir chacun des bateaux en 3D vides, procédez immédiatement à une nouvelle phase d'Exploration avec tous les navires contenant des Marchands (même s'ils ne sont pas complets), comme décrit ci-dessous (fin du jeu).

NOUVELLES MARCHANDISES : Complétez tous les marchés (sauf, bien sûr, ceux avec la carte « Marché fermé ») avec des tuiles Marchandises tirées aléatoirement du sac, jusqu'à avoir 3 tuiles Marchandises par marché.

Passez la carte Premier joueur au joueur à votre gauche.

VENDRE : MARCHANDISE, OR ET/OU ÉPICE

Un joueur peut vendre, à n'importe quel moment, autant d'Or, d'Épices et/ou de Marchandises qu'il le souhaite.

Il reçoit 2  par Or, 1  par Épice, et 1  par tuile Marchandise.

Note : Le prix de vente des différents éléments est indiqué en haut à droite du plateau.

Or et Épices sont remis dans la réserve. Les tuiles Marchandises retournent dans le sac.

FIN DU JEU

La fin de partie peut survenir de deux manières :

1) Si un joueur embarque son dernier Marchand sur un bateau (phase Commerce)

Tous les joueurs terminent normalement la phase Commerce.

Durant la phase Exploration, TOUS les bateaux quittent le port de Katzburg (même s'ils ne sont pas complets). Procédez normalement à la phase Exploration.

Ne faites pas la phase Stockage ni la phase Préparation du prochain tour de jeu. Procédez directement au décompte des points.

2) S'il n'y a pas assez de tuiles Bateaux pour recouvrir tous les bateaux en 3D (phase Préparation du prochain tour de jeu)

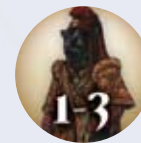
TOUS les bateaux quittent immédiatement le port de Katzburg. S'ils contiennent des Marchands, procédez à une phase Exploration normale.

Il n'y aura plus de phase Stockage (et, bien sûr, plus de « Préparation du prochain tour de jeu »).

SCORE DE PROSPÉRITÉ

Chaque joueur comptabilise maintenant ses points de Prospérité.

- Chaque type de **TUILE COMMERCE** est comptabilisée séparément. Les deux chiffres sur la tuile Commerce indiquent la valeur minimale et maximale qu'elle peut faire marquer au joueur :



Pour un même type, une seule tuile Commerce : 1 point.
Deux tuiles Commerce identiques : 2 points par tuile
Trois tuiles Commerce identiques : 3 points par tuile
Quatre ou plus tuiles Commerce identiques : 4 points par tuile

Pour un même type, une seule tuile Commerce : 1 point.
Deux tuiles Commerce identiques : 2 points par tuile
Trois ou plus tuiles Commerce identiques : 3 points par tuile

- Chaque groupe de **MARCHANDS** est comptabilisé séparément.

Un groupe est composé de tous les Marchands présents dans des provinces adjacentes les unes aux autres. Les Marchands d'un même groupe peuvent être dans un même pays ou dans des pays différents.



Un groupe de 3 Marchands ou plus :
3 points par Marchand.



Un groupe de 2 Marchands :
2 points par Marchand.



Un Marchand tout seul :
1 point.

VARIANTE POUR LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS
Après avoir posé une tuile sur chaque bateau en 3D, retournez la première tuile Bateau de la pile (s'il en reste) face visible. Ainsi tous les joueurs peuvent voir le prochain bateau à arriver.

RUPTURE DE STOCK : ÉPICES/OR/MARCHANDISES

L'Épice et l'Or sont logiquement en nombre suffisant pour le jeu.

Les joueurs doivent optimiser les deux faces des cartes Or et Épices pour utiliser le moins de cartes possible.

Cependant, s'il devait y avoir une rupture de stock, la ressource concernée n'est plus disponible.



Note : La valeur en points de Prospérité de chaque élément est rappelée dans un cartouche en bas à droite du plateau de jeu.



Pour chaque Or,
le joueur marque 1 point.



Chaque deux Épices,
le joueur marque 1 point.



Pour chaque tuile Marchandise,
le joueur marque 1 point.



Cette tuile Bonus est comptabilisée
comme une tuile Commerce du
type représenté.



La tuile Bonus +1 rapporte 1 point pour
chaque tuile Commerce du type repré-
senté possédée par le joueur. La tuile
Bonus en elle-même ne compte pas.

Exemple de score : Le joueur bleu possède



Il marque $5 \times 3 + 2 \times 2 + 1 = 20$ Points

Grâce à sa tuile Bonus :



*Il marque 2x1 points supplémentaires
pour ses 2 tuiles Commerce « Panthères ».*



*Pour son groupe de 4 Marchands et ses
deux groupes de 2 Marchands, il marque
 $4 \times 3 + 2 \times 2 + 2 \times 2 = 20$ points*



*Pour ses 2 tuiles Marchandises, 2 Or et
3 Épices, il marque $2 + 2 + 1 = 5$ Points.*

Le joueur avec le plus haut score de Prospérité gagne la partie.

En cas d'égalité, la victoire revient à celui qui a le plus de 

Si l'égalité demeure, alors il y a plusieurs gagnants.

PRÉCISIONS UTILES:

Important : Sur le plateau de jeu à côté de chaque pays est indiqué le type des six tuiles Commerce qui s'y trouvent.

À noter ! Parmi les types de tuiles Marchandises nécessaires pour embarquer sur un bateau, au moins une est de la même couleur que le bateau. Cela peut donc orienter vos achats de Marchandises.

À noter ! Les 5 dernières tuiles Bateaux correspondent à chacune des 5 destinations.

Vous n'êtes pas autorisé à retourner les tuiles Commerce remportées par vos adversaires. À vous de vous souvenir de ce qu'ils ont pris lors de leurs expéditions.

RÈGLES EXPERT

Les règles Expert sont recommandées pour 2 à 4 joueurs.

Les règles Expert utilisent toutes les règles originales augmentées des éléments suivants :

PRÉPARATIONS ADDITIONNELLES

• Utilisez l'autre côté du plateau (voir le visuel ci-contre).



• En plus des piles de cartes Or et Épices, formez une pile avec les cartes Provisions.

• Mélangez les cartes Lieux Mystérieux et placez-les en une pile distincte, face cachée.

• Utilisez les 38 tuiles Commerce. Mélangez-les face cachée, puis placez-les sur les provinces avec le symbole Comptoir commercial de la même couleur. **Enfin, retournez toutes les tuiles Commerce face visible.**



DÉROULEMENT DU JEU

2. PHASE DE COMMERCE

Un troisième échange est possible à la Guilde des marchands : une tuile Marchandise contre une tuile Marchandise d'un autre type et une Provision.



3. PHASE D'EXPLORATION

DÉPLACEMENT DES MARCHANDS : Chaque Marchand a toujours 3 déplacements. Les tuiles Commerce étant déjà face visible, il n'y a pas de révélation de tuile.

Pour chaque Provision dépensée, un Marchand bénéficie d'un déplacement supplémentaire. La Provision utilisée retourne immédiatement dans la réserve.

Retour à la maison : Rappel, si un déplacement est terminé et que le Marchand ne s'est pas arrêté sur une province avec une tuile Commerce, il retourne dans le stock du joueur.

GAGNER DES RESSOURCES DANS LES PROVINCES :

Quand un Marchand entre dans une province avec un symbole, il gagne immédiatement la ressource correspondante :



Idem que pour les règles de base.



Gagnez 1 Provision



Piochez 2 cartes Lieux Mystérieux et choisissez-en une. Mais attention : vous ne pouvez pas conserver une carte si vous en possédez déjà une identique.

Toutes les ressources collectées (Provisions, Marchandises, etc.) peuvent être utilisées durant le même tour ou conservées pour plus tard.

FIN DU JEU

SCORE DE PROSPÉRITÉ

Si un joueur a une seule carte Lieu Mystérieux, il gagne 1 point.

Si un joueur a plusieurs cartes Lieux Mystérieux, chacune lui rapporte 2 points.

RAPPEL !

Un Marchand ne peut pas entrer dans une province où il est déjà passé.

Il ne peut pas entrer dans une province où se trouve un autre pion Marchand.

Quand il entre dans une province où se trouve une tuile Commerce, son mouvement prend obligatoirement fin. Le joueur prend la tuile Commerce et laisse son pion Marchand sur la province jusqu'à la fin du jeu.

Pour conserver une carte avec un symbole Livre ou Vin (en bas de la carte), le joueur doit avoir la tuile Marchandise correspondante et s'en défaire en la remettant dans le sac.

Les cartes Lieux Mystérieux non conservées sont mises en dessous de la pile.

Vous pouvez garder vos cartes Lieux Mystérieux secrètes pour les autres joueurs.

Note : Il est possible que vous ne puissiez conserver aucune des deux cartes.



PROVISIONS

Les Provisions ne peuvent pas être vendues.

Les Provisions ne rapportent pas de points (sauf avec la tuile Commerce Spéciale).



TUILES COMMERCE SPÉCIALES

Certaines de ces tuiles ont des effets pendant le jeu, et d'autres procurent des points à la fin de la partie.



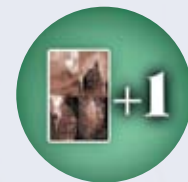
À la fin du jeu, chacune de vos Provisions vaudra 2 points.



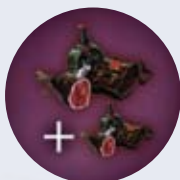
À la fin du jeu, chacune de vos Épices vaudra 1 point (au lieu de 1 point pour 2 Épices).



À la fin du jeu, vos pions Marchand isolés vaudront 2 points au lieu de 1.

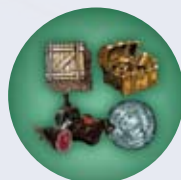


À la fin du jeu, gagnez 1 point supplémentaire pour chaque carte Lieu Mystérieux que vous possédez.



Quand vous prenez ce jeton, gagnez immédiatement 1 Provision. De plus, chaque fois que vous entrerez dans une province avec 1 ou 2 symboles Provisions vous gagnerez 1 Provision additionnelle.

Important : ne s'applique pas quand vous gagnez une Provision par un échange.

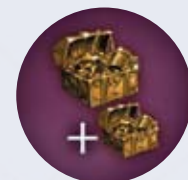


Prenez immédiatement 1 Provision et 1 Or depuis la réserve. Gagnez 1 et piochez une tuile Marchandise du sac. *Après cela, retirez du jeu cette tuile Commerce spéciale.*



Quand vous prenez ce jeton, gagnez immédiatement 1 . De plus, chaque fois que vous entrerez dans une province avec 1 ou 2 symboles vous gagnerez 1 additionnel.

Rappel : vous ne pouvez pas avoir plus de 6 .



Quand vous prenez ce jeton, gagnez immédiatement 1 Or. De plus, chaque fois que vous entrerez dans une province avec 1 ou 2 symboles Or vous gagnerez 1 Or additionnel.