

LA BAIE DES MARCHANDS



BIENVENUE

DANS LA BAIE DES MARCHANDS

OÙ VOUS N'ÊTES NI UN HÉROS, NI UN MÉCHANT,
JUSTE UN SIMPLE MARCHAND...

BONJOUR, MARCHAND !

Bienvenue à terre ! La Baie des Marchands est un jeu particulièrement asymétrique, dans lequel les joueurs endossent le rôle de différents marchands au sein d'un monde imaginaire, chacun possédant une boutique unique. Les commerçants luttent pour proposer leurs marchandises aux aventuriers débarquant sur les quais de la ville – les plus célèbres marchés des Cinq Royaumes. Chaque joueur utilise le contenu spécifique et les mécaniques de jeu propres à son rôle pour produire ses marchandises, optimiser l'efficacité de son magasin et – le plus important – devenir riche !

Bien qu'ils travaillent indépendamment dans leur boutique spécialisée, les marchands sont en concurrence pour attirer les clients, influencer l'offre et la demande de matières premières et obtenir le parrainage des quatre clans. Afin de prendre l'avantage, les marchands peuvent engager des habitants pour travailler dans leur équipe ou s'ils préfèrent jouer les pingres, ils peuvent recevoir le soutien de malfrats – mais à quel prix ?

Après trois jours de négoce, le marchand le plus prospère sera déclaré vainqueur !

À propos des livres de règles

Ce livre de règles décrit les règles de base de La Baie des Marchands, celles-ci sont communes à tous les joueurs. Les autres livres de règles décrivent les règles spécifiques et uniques à chaque Marchand. Si une règle d'un Marchand contredit ou modifie une règle de base, la règle du Marchand prévaut.

CONTENU DE BASE

- Ce livre de règles
- 1 plateau principal
- 1 sac Aventuriers
- 52 pions Aventuriers
 - ▶ 13 Guerriers rouges / 13 Bardes verts /
9 Sorciers bleus / 9 Nobles jaunes /
8 Voyous gris
- 6 Bateaux 3D
- 12 Gemmes Hélianthème “+100 Or” en plastique

- 36 cartes Habitants
 - 12 Autochtones
 - 12 Mercenaires
 - 12 Marins
- 3 cartes Voyous
 - Criminels / Cultistes / Voleurs
- 4 cartes Marchand (une par Marchand)
- 60 cartes Corruption
- 2 Souris en bois
- 1 marqueur de phase de Marché en bois
- 2 jetons Aventurier double-face

Pour chacune des 5 couleurs de Marchand :

- 1 Bannière de Marchand et support en plastique
- 1 marqueur Or
- 1 Sablier





MISE EN PLACE DU PLATEAU PRINCIPAL

1. Posez le plateau principal au centre de la table.
2. Posez les 6 Bateaux sur la zone maritime du plateau - 3 de chaque côté de l'Île du Dragon.

3. Préparez le paquet de cartes Habitants :

- Choisissez au minimum 2 types de cartes Habitants (les 3 si vous le souhaitez) (**Autochtones** 🏠, **Mercenaires** ⚔️, ou **Marins** ⚓), mélangez ensemble les cartes choisies, et posez-les face cachée sur le pont.
- Posez les 4 premières cartes face visible sur la Grand Place.

4. Mélangez les cartes Corruption et posez-les face cachée sur la case prévue à cet effet.

5. Posez 1 Guerrier 🏠, 1 Barde 🌿, 1 Sorcier 🧙, et 1 Noble 🏰 sur leur salle de clan colorée correspondante.

6. Placez les 12 Guerriers (rouges), les 12 Bardes (verts), les 8 Sorciers (bleus) et les 8 Nobles (jaunes) restants dans le sac Aventuriers.

7. Choisissez une carte Voyous et posez-la face visible sur la case indiquée.



- a. Posez sur le Repaire autant de Voyous 🧑🏴 que le nombre indiqué dans le coin supérieur droit de la carte.
- b. Mettez dans le sac Aventuriers autant de Voyous 🧑🏴 que le nombre indiqué dans le coin supérieur droit de la carte.
- c. Remettez les Voyous restants dans la boîte.

8. Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments correspondants (Sablier, marqueur Or, et Bannière de Marchand).

9. Mettez en place l'Horloge :

- a. Posez le marqueur phase de Marché sur la case "12".
- b. Posez une Souris sur chaque Aiguille de l'Horloge.
- c. Empilez aléatoirement les Sabliers de chaque joueur sur la case "1".
- d. Si vous ne jouez pas une partie à 4 joueurs, ajustez l'Horloge comme ceci :
 - **2 joueurs** : ajoutez des jetons Double Aventuriers sur les icônes "9h30" et "11h30".
 - **3 joueurs** : ajoutez un jeton Double Aventurier sur l'icône "11h30".
 - **5 joueurs (avec extension)** : ajoutez un jeton Zéro Aventurier sur l'icône "3h30".

10. Posez le marqueur Or de chaque joueur sur la case 🏠 de la piste Or.

11. Chaque joueur choisit un Marchand, et prend le livre de règles ainsi que le matériel correspondants. Vous pouvez choisir aléatoirement les Marchands en tirant les cartes au hasard.

12. Les joueurs suivent alors les règles du livre de règles de leur Marchand.

Astuce : lors de votre première partie, utilisez les cartes Habitants **Autochtones** et **Mercenaires** (étape 3), et la carte **Voyous** Criminel - n°1 (étape 7).



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de la Baie des Marchands se déroule en 3 **manches** (représentant chacune un jour), et chaque manche est divisée en 4 **phases** :

- **Phase d'Arrivée** — Les premiers **Aventuriers** font voile vers la Baie des Marchands.
- **Phase de Production** — Les joueurs produisent des **Marchandises**, obtiennent l'appui de **Mécènes** et attirent à eux les **Aventuriers**.
- **Phase de Marché** — Les joueurs obtiennent de l'**Or** en vendant leurs Marchandises et en bénéficiant du Mécénat.
- **Phase de Nettoyage** — Le plateau est préparé pour la prochaine manche.

Après 3 manches, vous effectuez le **Décompte Final**. Le joueur qui a accumulé le plus d'Or remporte la partie.

PHASE D'ARRIVÉE



Phase d'Arrivée

Durant la **phase d'Arrivée**, les **Clients** (et potentiellement les **Voyous**) embarquent partiellement sur les **Bateaux** en route vers la Baie des Marchands. Cela donne aux joueurs une idée du type de Clients à qui ils pourront vendre leurs Marchandises lors de cette manche.

- Veillez à ce que les Bateaux soient vides, et répartis de chaque côté de l'île du Dragon (3 de chaque côté).
- Piochez des Aventuriers au hasard dans le sac Aventuriers, et posez-en 2 sur chaque Bateau.

Si la **Règle d'Arrivée** de la carte Voyous présente l'icône , mettez de côté tous les Voyous qui auraient été piochés, et continuez à piocher pour qu'il n'y ait que des Clients sur les Bateaux. Puis remettez les Voyous mis de côté dans le sac.

Si la Règle d'Arrivée présente l'icône , posez les Voyous piochés sur les Bateaux.



Note : les Clients  et les Voyous  sont différenciés. Lorsqu'une règle mentionne des Clients, elle se réfère explicitement aux quatre Clients colorés    .

Les Aventuriers  désignent à la fois les Clients et les Voyous.

PHASE DE PRODUCTION



Phase de Production

Durant la **phase de Production**, les joueurs effectuent les différentes actions de leur plateau Boutique pour produire des Marchandises, recruter des Habitants, utiliser leur Équipe, et obtenir l'appui de Mécènes. Les joueurs peuvent également modifier l'ordre et le placement des Bateaux et des Clients, pour optimiser la valeur des Marchandises au cours de la phase de Marché qui suivra.

ORDRE DU TOUR

La phase de Production se déroule en une série de **tours**. L'**Horloge** sert à indiquer l'avancée dans la phase, détermine le **joueur actif** à tout moment, et déclenche la fin des tours de jeu.

Chaque tour commence en déterminant le joueur actif, qui est celui dont le **Sablier** est le plus en arrière sur l'Horloge. En cas d'égalité, le joueur dont le Sablier est au-dessus de la pile devient le joueur actif.

Le joueur actif effectue son tour, en suivant ces étapes dans l'ordre :

1. Choisir une action et déplacer un personnage.
2. Effectuer l'action choisie.
3. Piocher des cartes Corruption (si indiqué).
4. Modifier l'Horloge.

Vous vérifiez alors l'Horloge pour déterminer le nouveau joueur actif. Un joueur peut effectuer plusieurs tours consécutifs, tant que l'Horloge indique qu'il est le joueur actif.



Exemple : dans ce cas, le joueur bleu est le joueur actif.

1. Choisir une action et déplacer un personnage

Le joueur actif déplace sa figurine de Marchand sur une **case d'action** libre de son plateau **Boutique**. Attention, le même lieu ne peut **pas** être visité deux fois de suite.

Chaque case présente une icône spécifique, ainsi qu'un coût en temps consommé, donné en **Heures**, et parfois un coût en cartes **Corruption**. Une fois que le joueur actif a effectué l'action choisie, il doit payer le coût indiqué en ajustant l'Horloge, et en piochant des cartes Corruption si nécessaire.



Action
Heure
Corruption

2. Effectuer l'action

Le joueur actif doit effectuer l'action de la case choisie en entier.

Il y a deux actions communes à tous les joueurs : **Recruter un Habitant** et **Utiliser son Équipe** (voir page 10). Les autres actions sont toutes spécifiques aux différents Marchands, et décrites dans leur livret de règles respectif.

Ces règles générales s'appliquent aux actions :

- Tous les éléments de jeu sont en quantité limitée.
- Lorsque des Marchandises sont produites, elles doivent l'être de façon claire et explicite afin que tous les joueurs puissent le voir sur l'Étal du Marchand.

Chaque Marchand produit des Marchandises spécifiques et thématiques. Toutes les Marchandises sont définies par une des quatre couleurs (rouge, vert, bleu et jaune) et une des deux tailles (petite et grande). Les couleurs déterminent quel Client pourra les acheter, tandis que la taille détermine à quel(s) Quai(s) elles pourront être vendues.

Note : il y a davantage de Guerriers rouges et de Bardes verts que de Sorciers bleus et de Nobles jaunes. Cependant, les Marchandises rouges et vertes rapportent moins d'Or que les Marchandises bleues et jaunes.

3. Piocher des cartes Corruption

Pour chaque  du coût de la case choisie (s'il y en a), le joueur doit piocher 1 carte Corruption. Les cartes Corruption présentent une seule icône Corruption, ou un mélange d'icônes Corruption et Clan. Pendant le Décompte Final, ces icônes feront respectivement gagner ou perdre de l'Or aux joueurs (voir page 9). Les joueurs peuvent regarder leurs cartes Corruption à n'importe quel moment, mais doivent les laisser face cachée afin que les autres joueurs ne les voient pas. Le nombre de cartes Corruption possédées par chaque joueur est en revanche une information publique.

Astuce : posséder beaucoup d'icônes Corruption sur les cartes Habitants et les cartes Corruption peut être risqué ; en effet, chaque icône vous fera perdre de l'Or lors du Décompte Final. Tâchez de vous défausser des cartes Corruption en utilisant les capacités des Habitants et de l'Équipe.

4. Modifier l'Horloge

Pour chaque  du coût de la case choisie, avancez le Sablier du joueur d'1 heure.

- Si le Sablier dépasse un **indicateur Aventurier**, le joueur actif effectue immédiatement l'action **Charger les Bateaux** (voir page 6).
- Si un Sablier termine son déplacement sur une case sur laquelle est déjà posé un autre Sablier, posez le Sablier du joueur actif au-dessus du Sablier déjà présent.
- Le Sablier peut se déplacer au-delà du marqueur de phase de Marché.

Note : vous ne pouvez pas ajouter d'Aventurier à un Bateau à Quai. Si des Aventuriers ne peuvent pas être



Un joueur ne peut pas passer par une case Aiguille de l'Horloge ou s'arrêter dessus s'il y a une **Souris**.

Au cours des manches 2 et 3, un joueur peut déplacer son Sablier sur une Aiguille à la place de l'avancer d'1 heure. Faire ceci permet au joueur d'économiser une heure lors de cette manche, néanmoins :

- Le joueur pioche immédiatement 1 carte Corruption si son Sablier dépasse une Aiguille ou s'arrête dessus.
- Le joueur renonce à passer par le marqueur Aventurier, et ne déclenche donc pas l'action **Charger les Bateaux**.

Après avoir modifié l'Horloge, passez au tour suivant en déterminant le nouveau joueur actif.



CHARGER LES BATEAUX

Lorsqu'il effectue l'action **Charger les Bateaux**, le joueur pioche au hasard 1 Aventurier dans le sac et le pose sur un emplacement disponible dans n'importe quel Bateau **en Mer** de son choix. Les Bateaux qui *ne sont pas à Quai* sont considérés comme étant en Mer.

- La Règle d'Arrivée de la carte Voyous ne s'applique pas pour cette action. Cependant certaines cartes Voyous ont des effets qui restreignent le placement des Voyous ou qui se déclenchent lorsqu'un Voyou est posé dans un Bateau.
- Le joueur qui remplit le dernier emplacement libre d'un Bateau doit immédiatement mettre celui-ci à Quai, sur un emplacement disponible, et du même côté de l'Île du Dragon que celui d'où il est parti. Enlevez tous les Aventuriers du Bateau et posez-les sur le Quai correspondant.
- Lorsque tous les emplacements d'un même côté de l'Île du Dragon sont occupés par un Bateau, retirez immédiatement le Bateau restant encore en Mer de ce côté. Retirez tous les Aventuriers de ce Bateau, posez les Clients sur la **Salle de Clan** correspondante et les Voyous dans le **Repaire**.
- Lorsque les quatre emplacements sont occupés par des Bateaux, procédez ainsi :
 - Posez le marqueur de phase de Marché sur la case de l'Horloge juste devant celle du Sablier le plus avancé.
 - L'action Charger les Bateaux est ignorée jusqu'à la fin de la manche.



FIN DE LA PHASE DE PRODUCTION

Une fois que tous les Sabliers ont atteint ou dépassé le marqueur de phase de Marché, la phase de Production se termine, et aucun autre tour ne sera joué lors de cette manche.

Posez tous les Sabliers qui ont dépassé le marqueur de phase de Marché sur ce dernier, en respectant leur ordre : le plus avancé se retrouve au sommet de la pile.

Dans de rares cas, il peut y avoir encore des Bateaux en Mer lorsque la phase de Production se termine. Tous les Aventuriers sur ces Bateaux sont posés respectivement sur leurs Salles de Clan respectives ou sur le Repaire. Cela laisse un ou plusieurs Quais vides.

PHASE DE MARCHÉ



Phase de Marché

Durant la **phase de Marché**, les joueurs vendent les Marchandises de leurs Étals aux Clients présents sur les Quais pour gagner de l'Or. Puis les joueurs obtiennent de l'Or de leurs Mécènes, en fonction du nombre de Clients dans les Salles de Clan.

VENDRE DES MARCHANDISES

Les joueurs peuvent vendre autant de Marchandises qu'ils le souhaitent sur les trois Quais pendant la phase de Marché. Les ventes sont résolues dans cet ordre :



1. Le Quai du Bazar (à gauche). Les **grandes Marchandises** peuvent être vendues ici.



2. Le Quai de la Grand Place (au centre). Les **petites Marchandises** peuvent être vendues ici.



3. Le Quai du Marché Noir (à droite). Les **petites** et **grandes Marchandises** peuvent être vendues ici.



4. Chaque joueur qui a vendu au Marché Noir doit piocher exactement 1 carte Corruption.

Pour chaque Quai, les ventes sont effectuées dans l'ordre des Sabliers (du plus haut au plus bas de la pile). Le joueur actif effectue toutes les ventes qu'il souhaite à ce Quai, puis passe son tour au joueur suivant.

Les Clients représentent la demande pour des Marchandises particulières. Pour chaque Marchandise vendue, obtenez autant d'Or que le prix indiqué dessus multiplié par le nombre de Clients de la couleur correspondante présents sur le Quai. Avancez votre marqueur Or du nombre correspondant sur la piste Or. Remettez toutes les Marchandises vendues dans la réserve.

Ne déplacez aucun Client du Quai jusqu'à la fin de la phase de Production ; ils sont tous utilisés pour les ventes des autres joueurs.

Aucune Marchandise ne peut être vendue sur un Quai où aucun Client de la couleur correspondante n'est présent.

Les joueurs peuvent vendre tout ou partie de leurs Marchandises lors de la phase de Marché. Les Marchandises invendues restent sur l'Étal du joueur.



Exemple : pendant cette manche, l'Alchimiste a produit un **Élixir** bleu (grande Marchandise), 2 **Potions** rouges, et 2 **Potions** jaunes (petites Marchandises).

Il vend l'**Élixir** à 2 Sorciers (bleus) au Quai du Bazar (à gauche) pour $8 \times 2 = 16$ Or, et les **Potions** rouges au Quai de la Grande Place (au centre) pour $3 \times 4 = 12$ Or chacune, pour un total de 24 Or. Il a le choix entre vendre les **Potions** jaunes au Quai de la Grande Place pour $4 \times 1 = 4$ Or chacune, ou au Quai du Marché Noir (à droite) pour $4 \times 2 = 8$ Or chacune, ou de ne pas les vendre en espérant en tirer un meilleur profit lors d'une prochaine manche.

Il choisit de prendre le risque de tirer 1 carte Corruption en les vendant au Marché Noir. Toutes les Marchandises vendues sont remises dans la réserve, il obtient au total $16 + 12 + 12 + 8 + 8 = 56$ Or, et pioche 1 carte Corruption.



Jeu Simultané : les joueurs peuvent choisir d'effectuer les actions de la phase de Marché simultanément, puisque les ventes d'un joueur n'affectent pas celles des autres joueurs. Cependant, suivre l'ordre des joueurs permet des ajustements tactiques selon les choix des ventes des joueurs précédents.

Astuce : le prix de base pour les Marchandises rouges et vertes est 3 (petites) ou 6 (grandes) ; le prix de base pour les jaunes et les bleues est 4 (petites) ou 8 (grandes). Mais souvenez-vous qu'il y a moins de Clients jaunes et bleus dans le sac.





MÉCÉNAT

Après avoir vendu des Marchandises, les joueurs obtiennent de l'Or pour toutes les icônes de Mécénat actives sur leur plateau Boutique. Pour chaque icône active, le joueur avance son marqueur Or d'un nombre de cases égal au nombre d'Aventuriers dans la Salle de Clan correspondante.

Mécénats Immédiats :

certaines actions de Marchand permettent aux joueurs de bénéficier de Mécénat Immédiat, représenté par un éclair au lieu d'une icône Marché. Ce type de Mécénat est calculé de la même manière lors du Mécénat de la phase de Production, mais ne donne de l'Or qu'au moment de son activation.



Un joueur avec cette icône active obtiendra 4 Or pendant le Mécénat de la phase de Production.

Phase de Nettoyage

Ignorez cette phase lors de la troisième manche, pour passer directement au **Décompte Final**.

Pour préparer la manche suivante :

- Les Aventuriers des Salles de Clan ou du Repaire restent en place. Les Aventuriers des Quais sont remis dans le sac.
- Mettez la carte Habitants la plus à droite de la Grand Place en dessous du paquet de cartes Habitants, puis remplissez la Grand Place de façon normale (voir page 10).
- Réinitialisez l'Horloge :
 - ▶ Après la première manche, déplacez la Souris de la première aiguille sur le "1".
 - ▶ Après la deuxième manche, déplacez la Souris de la deuxième aiguille sur le "2".
 - ▶ Déplacez la pile de Sabliers – sans changer leur ordre – sur la case du plus petit nombre sans Souris posée dessus.
 - ▶ Déplacez le marqueur de phase de Marché sur la case "12".

Puis passez à la **phase d'Arrivée** de la manche suivante.

PHASE DE NETTOYAGE



Décompte Final

Après la troisième manche, tous les joueurs révèlent leurs cartes Corruption et bénéficient du Mécénat de Fin de Partie.

- Pour chaque icône de Clan sur une carte Habitants ou une carte Corruption, gagnez autant d'Or que le nombre d'Aventuriers dans la Salle de Clan correspondante.
- Pour chaque icône Corruption sur une carte Habitants ou une carte Corruption, perdez autant d'Or que le nombre d'Aventuriers dans le Repaire.

NOTE : les icônes Clan et Corruption utilisées à la fin de la partie sont dans un cercle. On les trouve surtout sur les cartes Habitants et Corruption. Les icônes de Clan utilisées pendant chaque phase de Marché (et pas à la fin de la partie) ont une forme de bouclier. On les trouve surtout sur les plateaux de chaque Marchand.

Le joueur qui a le plus d'Or remporte la partie.

- En cas d'égalité, celui qui a le plus de Marchandises invendues sur son Étal remporte la partie.
- S'il y a toujours égalité, celui qui a le moins de cartes Corruption remporte la partie.
- S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée entre ces joueurs.



Exemple : avec tous ses Équipiers engagés et ses cartes Corruption obtenues, le Forgeron a accumulé 4 icônes de Clan Guerrier, 1 icône de Clan Sorcier, et 3 icônes de Clan Noble. Il y a 5 Guerriers (rouges) dans la Salle de Clan rouge, le décompte des icônes Guerriers lui permet donc de gagner $4 \times 5 = 20$ Or. Il y a 4 Sorciers (bleus) dans la Salle de Clan bleue, pour un gain de $1 \times 4 = 4$ Or. Et il y a 2 Nobles (jaunes) dans la Salle de Clan jaune, pour un gain de $3 \times 2 = 6$ Or. Le Forgeron a 6 icônes Corruption, et il y a 3 Voyous dans le Repaire, il perd donc $6 \times 3 = 18$ Or. Au total, son Mécénat de Fin de Partie s'élève à $20 + 4 + 6 - 18 = 12$ Or.



Note : si votre marqueur Or atteint la case "100", prenez une Gemme Hélianthème dans votre réserve. Elle vaut 100 Or. Posez votre marqueur sur la case pour continuer à gagner de l'Or.





Recruter un Habitant



Utiliser son Équipe

ACTIONS COMMUNES

Il y a deux actions communes à tous les Marchands : **Recruter un Habitant** et **Utiliser son Équipe**. Un joueur peut recruter des Habitants de la **Grand Place** pour les poser sur son **plateau Équipe**. Lorsqu'il est recruté, un Habitant active immédiatement sa **capacité Habitant** (icônes sur fond jaune de la carte). Puis il est affecté à une capacité du plateau Équipe du joueur. En effectuant l'action **Utiliser son Équipe**, un joueur peut utiliser toutes les actions de son plateau Équipe auxquelles sont affectés des Habitants.

RECRECITER/REEMPLACER UN HABITANT (COÛT VARIABLE)

Pour engager un Habitant dans votre Équipe, vous devez :

1. Choisir une carte **Habitant** parmi les quatre de la Grand Place.
2. Activer immédiatement sa capacité (voir page 11).
 - La capacité doit être utilisée autant que possible. Sinon elle est perdue.
3. Glisser la carte sous un emplacement libre de votre plateau Équipe, en recouvrant sa capacité par une capacité du plateau. Cette capacité du plateau est désormais utilisable pour les prochaines actions **Utiliser son Équipe**.
 - Les Habitants ne peuvent pas être déplacés ou défaussés volontairement une fois qu'ils sont recrutés. Cependant vous pouvez remplacer une carte **Habitants** par une nouvelle. L'Habitant remplacé est remis sous le paquet de cartes Habitants.
4. Payer le coût de la carte Habitants choisie.
 - Le coût de la carte est indiqué sous son emplacement sur la Grand Place.
5. Glisser toutes les cartes Habitants de la Grand Place vers la droite, autant que possible. Puis retourner la carte du dessus du paquet de cartes Habitants et la poser face visible sur l'emplacement libre le plus à gauche.



Les cartes Habitants peuvent avoir des icônes de Clan et/ou de Corruption dans leur coin supérieur gauche. Ces icônes servent pendant le Décompte Final, pas pendant la phase de Marché (voir page 9).

UTILISER SON ÉQUIPE (GÉNÉRALEMENT 2 HEURES)

Utilisez une ou plusieurs capacités d'Équipe de votre plateau auxquelles est affecté un Habitant. Ces capacités peuvent être activées dans n'importe quel ordre. Réolvez entièrement une capacité avant de passer à la suivante.

Cette action devient de plus en plus efficace au fil de la partie à mesure que vous recrutez davantage d'Équipiers.



Chaque Marchand dispose de capacités d'Équipe spécifiques, celles-ci sont détaillées dans les livres de règles respectifs.

Crédits

Créé par : Carl Van Ostrand

Conçu par : Carl Van Ostrand, Jonathan "Jonny Pac" Cantin, & Drake Villareal

Développé par : Jonny Pac & Drake Villareal

Jeu Solo par : Drake Villareal & Jonny Pac

Illustrations par : Mihajlo Dimitrievski—The Mico

Illustrations supplémentaires par : Bojan Drango

Graphisme par : Bojan Drango

Sculpture des figurines par : Silviu Avram

Matériel 3D conçu par : John Shulters

Règles par : Tarrant Falcke & Stella Jahja—Meeple University

Édition du livre de règles par : Melissa Delp & Will Meadows—Tantrum House

Règles supplémentaires et édition par : Drake Villareal & Jonny Pac

Produit par : Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski, & Maja Denkov

Publié par : Final Frontier Games

Développement initial par : John Brieger

Remerciements spéciaux à : Aleksandra Aleksovska, Larry Bogucki, William J. Brown III, Marco Cervone, Graham Charlton, Andrej Cheshnovar, Martina Salova Cheshnovar, Lor Collin, Glenn Cotter, Tim D'Ambrosio, Mark Dennis, Chris Ford, Don Gilstrap, Bojana Gjurovska, Richard Ham, Doug Hettrick, Darko Ilievski, Daniel Kiprijanovski, Jeff LaFlam, Flavio Oivalf De Leonardis, Monique Lussier, Megan Marie, Ivana Miloskovska, Matej Mioviski, Boris Momic, David Najdoski, Marko Papuckoski, Andrej Pavlov, Ivo Pavlovski, Sofija Petrushevska, Martyn Poole, Andrej Hadzi Ristikj, John Shulters, Hanibal Sonderegger, Ben Taylor, Vladimir Scarface Trajceviski, Aleksandra Trajkova, David Turczi, Skyler Villareal, Leanne Weaver, Jason Webster, Nick Welford, Timothy S Wright, Dead Alive Games, Tabletop Gaming Center, The Boardroom, The Portal, The Bay Area Game Design Community and every single one of our 6,500+ Kickstarter backers!

Traduction française : Arnaud Zannier

Super Meeple remercie les relecteurs Jonathan Affani, Quentin Carrette, Yohan Dallaire Boily, Nicolas de Oliveira, Mathieu Doublet, Thierry Guquet, Stéphane Josephy, Meyklar, Grégory Sévin, François Verger.



APPENDICE

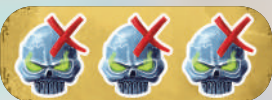
CAPACITÉS DES HABITANTS



AUTOCHTONES



Choisissez et défaussez 1 de vos cartes Corruption.



Choisissez et défaussez jusqu'à 3 de vos cartes Corruption.

Ces actions sont résolues avant de payer le coût de l'action **Recruter un Habitant**, vous ne pouvez donc pas utiliser cette capacité pour défausser les cartes Corruption obtenues comme coût de l'action en cours.



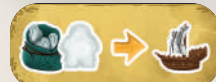
MERCENAIRES



Mettez, dans la mesure du possible, 1 Marchandise de la taille et de la couleur correspondante sur votre Étal.



MARINS



Piochez un Aventurier dans le sac et posez-le sur un Bateau en Mer.



Retirez un Aventurier d'un Bateau en Mer pour le poser sur un Quai.



Retirez un Client d'un Bateau en Mer pour le poser dans la Salle de Clan correspondante.

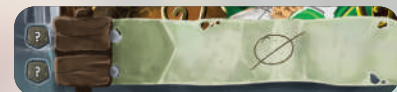


Retirez un Aventurier d'un Bateau en Mer pour le placer dans le sac.

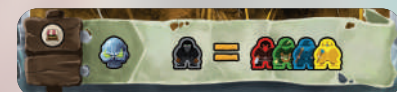


Retirez un Aventurier d'un Bateau en Mer pour le poser sur un autre Bateau en Mer.

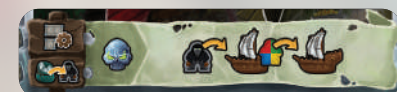
EFFETS DE CARTE VOYOUS



1. Criminels — Pas d'effet.



2. Cultistes — Pendant la phase de Marché, pour chaque Voyou sur n'importe quel Quai, vous pouvez le traiter comme un Client de toutes les couleurs en piochant 1 carte Corruption.



3. Voleurs — Après avoir posé un Voyou, mais avant de mettre à Quai n'importe quel Bateau, vous pouvez piocher 1 carte Corruption pour retirer 1 Client du même Bateau que celui où vient d'être posé le Voyou, et le poser sur un autre Bateau.



RÉSUMÉ DES RÈGLES

La Baie des Marchands se déroule en **3 manches** – le joueur gagnant est celui qui possède le plus d'Or à la fin de la partie.

Chaque manche est constituée de **4 phases** :

1. **Phase d'Arrivée** — Piochez des Aventuriers au hasard dans le sac Aventuriers, et posez-en 2 sur chaque Bateau en suivant la Règle d'Arrivée de la carte Voyous actuellement en jeu.
2. **Phase de Production** — Les joueurs peuvent produire des Marchandises, recruter des Habitants, utiliser leur Équipe, et obtenir des Mécènes. Les joueurs peuvent également modifier l'ordre et le placement des Bateaux et des Aventuriers.
 - **Ordre du tour** — Déterminez le joueur actif selon la position des Sabliers sur l'Horloge.
Le joueur actif :
 - ▶ Choisit une case d'action de son plateau Boutique et y pose sa figurine de Marchand.
 - ▶ Effectue l'action choisie, paye son coût en piochant une carte Corruption (si nécessaire), et modifie l'Horloge.
 - **Charger les Bateaux** — Les joueurs posent des Aventuriers sur un emplacement disponible dans un Bateau en Mer à chaque fois que leur Sablier dépasse l'indication concernée sur l'Horloge. Le joueur qui remplit le dernier emplacement libre d'un Bateau doit immédiatement mettre celui-ci à Quai, sur un Quai disponible, et du même côté de l'Île du Dragon que celui où il était en Mer. Lorsque tous les Quais sont occupés par des Bateaux, la fin de la manche est enclenchée. Posez le marqueur de phase de Marché sur la case de l'Horloge juste devant celle du Sablier le plus avancé.
3. **Phase de Marché** — Les joueurs vendent des Marchandises de leurs Étals et obtiennent également de l'Or de leurs Mécènes. Vendre une Marchandise fait gagner autant d'Or que le prix de base multiplié par le nombre de Clients correspondants sur le Quai.
Vendre des Ressources — Les joueurs vendent leurs Marchandises sur les trois Quais aux Clients de la couleur correspondante.
 - Le Quai du Bazar (à gauche). Les grandes Marchandises peuvent être vendues ici.
 - Le Quai de la Grand Place (au centre). Les petites Marchandises peuvent être vendues ici.
 - Le Quai du Marché Noir (à droite). Les Marchandises petites comme grandes peuvent être vendues ici. Piochez 1 carte Corruption.**Mécénat** — Les joueurs obtiennent de l'Or pour toutes les icônes Mécénat actives sur leur plateau Boutique.
4. **Phase de Nettoyage** — Videz les Bateaux, défaussez la carte Habitants la plus à droite, remplissez de nouveau la Grand Place, et modifiez l'Horloge.
 - Après la première manche, déplacez la Souris de la première aiguille sur le "1".
 - Après la deuxième manche, déplacez la Souris de la deuxième aiguille sur le "2".

DÉCOMPTE FINAL

Les joueurs obtiennent de l'Or pour chaque icône de Clan sur une carte Habitants ou Corruption en fonction du nombre d'Aventuriers dans la Salle de Clan correspondante. Les joueurs perdent de l'Or pour chaque icône Corruption sur les cartes Habitants ou Corruption en fonction du nombre de Voyous dans le Repaire.



LA BAIE DES MARCHANDS

L'Alchimiste

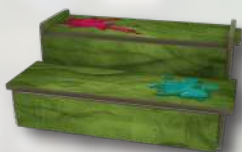
L'Alchimiste

Vous êtes Phoenestra Orwyn, l'Alchimiste, décantant divers ingrédients mystérieux, les mélangeant dans des chaudrons, et préparant les meilleurs élixirs et potions de la Baie des Marchands. Votre boutique est bien

fournie en ichor magique – un ingrédient légèrement toxique. Excellent lorsqu'il est utilisé avec modération, mais en abuser peut provoquer de sérieux problèmes ! Saurez-vous résister à la tentation d'en faire trop ?

CONTENU

- Ce livre de règles
- 1 figurine d'Alchimiste
- 1 plateau Boutique d'Alchimiste
- 1 plateau d'Équipe d'Alchimiste
- 1 sac d'Alchimiste
- 26 billes en plastique – “Ingrédients”
- 4 jetons en plastique – “Extraits d'Ichor”
- 1 Étal en 3D
- 1 Décanteur en 3D
- 20 Marchandises Alchimiques
 - ▶ 12 petites (3 de chaque couleur)
 - ▶ 8 grandes (2 de chaque couleur)
- 20 supports en plastique



MISE EN PLACE

1. Placez sur la table devant vous le plateau Boutique d'Alchimiste, le plateau d'Équipe, et l'Étal.
 2. Mettez les 26 billes Ingrédients dans le sac, et mélangez-les.
 3. Glissez le Décanteur en 3D dans son emplacement du plateau Boutique. Puis piochez dans le sac 8 Ingrédients au hasard et placez-les dans le Décanteur.
 4. Recouvrez chaque icône Mécénat du plateau avec un Extrait d'Ichor.
 5. Conservez les Potions (petites Marchandises) et les Élixirs (grandes Marchandises) près de vous.
 6. Posez la figurine d'Alchimiste sur la case d'action
- Utiliser son Équipe.**



LES ACTIONS DE L'ALCHIMISTE



Prendre des Ingrédients (coût variable)

Prenez des **Ingrédients** de votre **Décanteur** pour les mettre dans vos **Chaudrons de Brassage**. Il y a 3 cases d'action, avec des coûts différents, qui correspondent aux différentes lignes du Décanteur. Pour effectuer cette action :

1^{er} Posez votre figurine sur une des cases d'action.

2^{ème} Choisissez une couleur d'Ingrédient (rouge, vert, bleu, ou jaune).

3^{ème} Vous devez prendre tous les Ingrédients de la couleur choisie, tous les Ichors noirs de la ligne correspondante (billes noires) ainsi que tous les Ingrédients de la couleur choisie et les Ichors noirs qui tombent dans cette ligne.

Note : Les Ingrédients peuvent être pris dans n'importe quel ordre. Dans certains cas, cela peut avoir une influence sur la colonne dans laquelle vont tomber les Ingrédients (voir exemple ci-après).





4^{ème} Mettez tous les Ingrédients pris dans les cases d'un Chaudron de Brassage de votre choix.

- Vous pouvez répartir les Ingrédients entre un ou plusieurs Chaudrons.
- Si vous pouvez poser un Ingrédient de couleur ou un Ichor, vous devez le faire.
- Si vous ne pouvez pas poser un Ingrédient coloré, remettez-le dans le **sac**.
- Si vous ne pouvez pas poser un Ichor, mettez-le dans le **Chaudron des Déchets Toxiques**.

5^{ème} Remplissez intégralement le Décanteur en piochant dans le sac.

Si un Chaudron de Brassage est complètement rempli par de l'Ichor (n'importe quelle combinaison d'Ingrédients Ichor et d'Extraits d'Ichor), il explose ! Mettez immédiatement tous les Ingrédients du Chaudron qui vient d'exploser dans le Chaudron des Déchets Toxiques. Les Extraits d'Ichor ne sont jamais retirés.



Brasser (1 Heure)

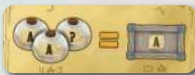


Cette action vous permet de **Brasser** des Potions, des Élixirs, et des Extraits d'Ichor.

Vous pouvez Brasser dans chacun de vos Chaudrons de Brassage, en utilisant une Recette par Chaudron. Pour Brasser dans un Chaudron de Brassage, choisissez une des **recettes** suivantes :



- Utilisez 2 Ingrédients identiques pour obtenir une Potion (petite Marchandise) de la même couleur.



- Utilisez 2 Ingrédients identiques, et un troisième Ingrédient quelconque, pour obtenir un Élixir (grande Marchandise) de la même couleur que les 2 Ingrédients de couleur identique.



- Utilisez n'importe quelle combinaison de 3 Ingrédients pour obtenir un Extrait d'Ichor. Mettez cet Extrait d'Ichor directement dans le Chaudron de Brassage utilisé pour l'obtenir, en recouvrant l'emplacement d'un Ingrédient. Cela révèle une icône de Mécénat pour la phase de Marché.

Lorsque vous utilisez une Recette pour Brasser avec de l'Ichor, chaque Ichor (Ingrédient ou Extrait) peut être considéré comme de la couleur d'un autre Ingrédient dans le même Chaudron de Brassage. S'il n'y a pas au moins 1 Ingrédient coloré à copier dans le Chaudron, vous ne pouvez pas utiliser l'Ichor pour cette recette.

Exemple : vous posez votre figurine sur la case supérieure de la colonne des cases d'action, et désignez la couleur jaune. Vous prenez l'Ingrédient jaune de la ligne correspondante du Décanteur (dans la colonne de droite), ce qui fait tomber un Ingrédient vert à sa place. Puis vous prenez l'Ichor de la ligne (dans la colonne de gauche du Décanteur), ce qui fait tomber un Ingrédient jaune à sa place. Puisqu'il est désormais présent dans la bonne ligne, vous pouvez également le prendre. Lors d'un tour ultérieur, si vous posez votre figurine sur la case d'action la plus inférieure, vous pourrez récupérer les 3 Ingrédients verts !

Exemple : vous utilisez 2 Ingrédients verts du Chaudron le plus à gauche pour obtenir 1 Potion verte. Dans le Chaudron suivant, vous utilisez 2 Ingrédients rouges et 1 Ingrédients bleu pour obtenir 1 Élixir rouge. Dans le troisième Chaudron vous avez plusieurs possibilités : une Potion jaune ou bleue, ou un Élixir si vous décidez que l'Ichor copie une des autres couleurs. Mais vous pouvez également décider d'utiliser les 3 Ingrédients pour obtenir un Extrait d'Ichor. Mettez l'Extrait d'Ichor dans le troisième Chaudron de Brassage, où il restera jusqu'à la fin de la partie !



Lorsque vous Brassez des Ingrédients :

- Tous les Ingrédients utilisés pour une Recette doivent provenir du même Chaudron.
- Les Ingrédients colorés utilisés sont remis dans le sac.
- Les Ichors utilisés sont mis dans le Chaudron des Déchets Toxiques.
- Les Extraits d'Ichor ne sont jamais retirés des Chaudrons de Brassage.
- Les Ingrédients inutilisés restent où ils sont.

Les Ichors mis dans le Chaudron des Déchets Toxiques sont placés en priorité sur les cases libres les plus basses possibles. À chaque fois que vous atteignez le haut d'une colonne (indiqué par une icône Corruption), piochez 1 carte Corruption.

Note : vous pouvez produire des Marchandises de plusieurs Chaudrons de Brassage avec une seule action Brasser, en suivant les Recettes.



Nettoyer l'Ichor (1 heure)

Remettez tous les Ichors du Chaudron des Déchets Toxiques dans le sac.



Recruter/Remplacer un Habitant (coût variable)

Recrutez un Habitant depuis la Grand Place, utilisez sa capacité. Puis, glissez la carte sous un emplacement de votre plateau Équipe pour l'affecter à une capacité d'Équipe. La plupart des Habitants ont une icône de Clan qui vous octroiera de l'Or pendant le Décompte Final.



Récureur : remettez dans le sac jusqu'à 2 Ingrédients de n'importe quels Chaudrons.

Marmiton : prenez 1 Ingrédients, du Décanteur ou de n'importe quel Chaudron, et posez-le dans n'importe quel emplacement libre d'un Chaudron de Brassage.

Touilleur : effectuez l'action Brasser dans 2 Chaudrons de Brassage au maximum.

Surveillant : choisissez et défaussez 1 de vos cartes Corruption.

Note : lorsque vous utilisez les capacités d'Équipe, ne remplissez le Décanteur qu'une fois toutes les capacités utilisées.



Utiliser son Équipe (2 Heures)

Vous pouvez activer chaque **capacité d'Équipe** à laquelle vous avez affecté un Habitant, dans l'ordre de votre choix.



Choisissez une couleur. Prenez tous les Ingrédients de cette couleur (et les Ichors) dans la ligne concernée, y compris ceux tombant dans cette ligne.



Vous pouvez Brasser une Recette dans chaque Chaudron de Brassage. Tous les Ingrédients colorés utilisés sont remis dans le sac, et tous les Ingrédients Ichor utilisés (pas les Extraits d'Ichor) sont mis dans le Chaudron des Déchets Toxiques.



Un Ichor (Ingrédient ou Extrait) peut copier la couleur d'un Ingrédients dans le même Chaudron de Brassage. Les icônes de Mécénat de phase de Marché sont révélées lorsque vous prenez les Extraits d'Ichor pour la première fois.



Piochez 1 carte Corruption à chaque fois que vous atteignez une des trois cases supérieures du Chaudron des Déchets Toxiques.



Remettez tous les Ingrédients Ichor du Chaudron des Déchets Toxiques dans le sac.





LA BAIE DES MARCHANDS

La Capitaine

La Capitaine

Vous êtes la Capitaine Peau Verte, menant votre flotte en haute-mer en quête de trésors à rapporter aux quais pour en tirer un bon prix. Vous ne savez pas quels genres de trésors enterrés vous trouverez sur les îles lointaines, mais une chose est sûre : de nombreuses richesses vous attendent. Lors de

vos voyages vous pouvez également croiser de mystérieuses tentations et de sombres malédiction cachées au creux des vagues. Et même si ce n'est ni prestigieux ni palpitant, vous devrez parfois joindre les deux bouts en pêchant, ou en acceptant d'effectuer des patrouilles maritimes.

CONTENU

- Ce livre de règles
- 1 figurine de Capitaine
- 1 plateau Carte de Capitaine
- 1 plateau d'Équipe de Capitaine
- 1 Boussole
 - ▶ 1 flèche en plastique
 - ▶ 1 connecteur en plastique
- 4 Vaisseaux en plastique
- 7 Pièces Maudites
- 1 Étal en 3D
- 24 Marchandises de Capitaines
 - ▶ 12 petites (3 de chaque couleur)
 - ▶ 12 grandes (3 de chaque couleur)

MISE EN PLACE

1. Placez sur la table devant vous le plateau Carte de Capitaine, le plateau d'Équipe, la Boussole, et l'Étal.
 2. Posez les 4 Vaisseaux sur la Baie des Serpents.
 3. Mélangez les Trésors (grandes Marchandises) en pile, face cachée, puis posez un coffre face cachée sur chaque île.
 4. Conservez les Fruits de Mer (petites Marchandises) et les Pièces Maudites près de vous.
 5. Posez la figurine de Capitaine sur la case d'action
- Utiliser son Équipe.**

LES ACTIONS DE LA CAPITAINE



Déplacer 1 Vaisseau (1 Heure)

Dépensez 1 Point de Mouvement.

Points de Mouvement :

- Dépensez 1 Point de Mouvement pour faire franchir une ligne bleue en pointillés à un **Vaisseau** vers une **Région** adjacente.
- Si une Région contient à la fois un Vaisseau et un **Trésor** face cachée, retournez le Trésor face visible.
-  Cette icône représente un **Raccourci** qui vous permet de déplacer un Vaisseau en diagonale. Pour utiliser un Raccourci, ajoutez 1 **Pièce Maudite** à l'**Île des Pirates**, dépensez 1 Point de Mouvement, et déplacez le Vaisseau vers une Région où conduit le Raccourci.



Faire tourner et Déplacer les Vaisseaux (2 Heures)

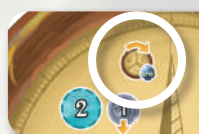
Faites tourner la flèche de la **Boussole**, puis effectuez les actions du cadran désigné par la flèche :



Note : votre Étal est spécifiquement conçu pour accueillir vos coffres à Trésor, qui ont deux faces distinctes, contrairement aux grandes Marchandises des autres Marchands.



- Ajoutez à l'**Île des Pirates** autant de Pièces Maudites que le chiffre indiqué par cette icône.
 - Si vous ne pouvez pas ajouter suffisamment de Pièces Maudites, ajoutez-en le maximum possible, puis piochez 1 carte Corruption.
- Dépensez autant de Points de Mouvement que le chiffre indiqué par cette icône.
- Les Points de Mouvement inutilisés sont perdus.
- Les Points de Mouvement peuvent être répartis entre plusieurs Vaisseaux.
- Si le cadran de la Boussole désigne cette icône, vous pouvez si vous le souhaitez piocher 1 carte Corruption pour effectuer l'action **Faire tourner et Déplacer les Vaisseaux** une nouvelle fois, après avoir terminé de résoudre l'action en cours mais avant de modifier l'Horloge. Ceci n'augmente pas le coût de l'action. Vous pourrez parfois enchaîner cet effet plusieurs fois au cours d'un seul tour.



Pêcher (2 Heures)

Cette action vous permet de **Pêcher** des **Fruits de Mer**, et de potentiellement transformer des Pièces Maudites en Or. Vous pouvez Pêcher avec chaque Vaisseau dans une Région avec un **Hameçon**.

Pour chaque Vaisseau avec lequel vous voulez pêcher :

- Si le Vaisseau est dans une Région avec un Hameçon et une Marchandise, déplacez 1 Fruit de Mer de la couleur correspondante de votre réserve vers votre Étal. Puis posez le Vaisseau sur la Baie des Serpents.
- Si le Vaisseau est dans une Région avec un Hameçon et une Pièce Maudite, retirez jusqu'à 4 Pièces Maudites de l'Île des Pirates, et avancez votre marqueur Or d'une case par Pièce Maudite retirée. Puis posez le Vaisseau sur la **Baie des Serpents**.



Importer (2 Heures)

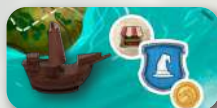
Cette action vous permet d'Importer des Trésors, et de potentiellement transformer des Pièces Maudites en Or. Vous pouvez Importer avec chaque Vaisseau dans une Région avec un Trésor, ou à l'Île des Pirates.

Pour chaque Vaisseau avec lequel vous voulez **Importer** :

- Si le Vaisseau est dans une Région avec un Trésor, déplacez le Trésor vers votre Étal. Puis posez le Vaisseau sur la Baie des Serpents.
- Si le Vaisseau est à l'Île des Pirates, retirez toutes les Pièces Maudites de l'Île des Pirates, et avancez votre marqueur Or d'une case par Pièce Maudite retirée. Puis posez le Vaisseau sur la Baie des Serpents.

Pour terminer une action Importer, posez de nouveaux Trésors face cachée sur chaque Île sans Trésor. Si un Vaisseau est présent dans la Région, posez le Trésor face visible.

Note : puisque les nouveaux Trésors sont posés à la fin de l'action, vous ne pouvez pas Importer depuis la même Île plus d'une fois par tour.



PATROUILLE DE PHASE DE MARCHÉ

Pendant la phase de Marché, chaque Vaisseau qui est dans une des 5 Régions extérieures de la Carte est considéré comme étant en **Patrouille**.

-  Pour chaque Vaisseau en Patrouille dans une Région avec une icône de Mécénat de phase de Marché, activez le Mécénat correspondant.
-  Pour chaque Vaisseau en Patrouille à l'Île des Pirates, vous pouvez choisir 1 carte Corruption et la défausser

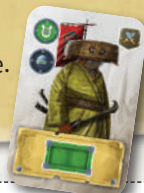
Note : il est possible que plusieurs Vaisseaux soient en Patrouille dans la même Région.

PHASE DE NETTOYAGE

Pendant la phase de Nettoyage :

1. Retirez tous les Trésors de la Carte.
2. Mélangez tous les Trésors (sauf ceux sur votre Étal) en une pile face cachée.
3. Posez un Trésor face cachée sur chaque Île.
4. Retournez face visible tous les Trésors dans une Région où se trouve un Vaisseau.

Clarification : lorsque vous utilisez une capacité d'Habitant qui vous fait gagner une grande Marchandise d'une couleur spécifique, cherchez dans la pile de Trésor face cachée celui qui correspond et posez-le sur votre Étal. S'il n'y a pas de Trésor de la couleur correspondante, vous n'obtenez pas de Marchandise. Puis mélangez de nouveau la pile.



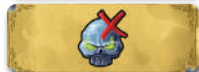
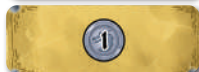
Recruter/Remplacer un Habitant (coût variable)

Recrutez un Habitant depuis la Grand Place, utilisez sa capacité. Puis, glissez la carte sous un emplacement de votre plateau Équipe pour l'affecter à une capacité d'Équipe. La plupart des Habitants ont une icône de Clan qui vous octroiera de l'Or pendant le Décompte Final.



Utiliser son Équipe (2 Heures)

Vous pouvez activer chaque **capacité d'Équipe** à laquelle vous avez affecté un Habitant, dans l'ordre de votre choix.



Navigateur : dépensez 2 Points de Mouvement. Ajoutez 1 Pièce Maudite à l'Île des Pirates (ou piochez 1 carte Corruption si c'est impossible).

Pêcheur : Pêchez avec 1 Vaisseau.

Chasseur de Trésor : retirez 1 Pièce Maudite de l'Île des Pirates, puis avancez votre marqueur Or d'une case.

Surveillant : choisissez et défaussez 1 de vos cartes Corruption.

Malédiction
du Capitaine
Peauverte

Si vous ne pouvez pas ajouter le nombre requis de Pièces Maudites à l'Île des Pirates, ajoutez-en autant que possible, puis piochez exactement 1 carte Corruption.



Faites tourner la flèche de la Boussole. Ajoutez des Pièces Maudites à l'Île des Pirates et dépensez le nombre de Points de Mouvement indiqué.



Après avoir effectué votre action, vous pouvez piocher 1 carte Corruption pour immédiatement effectuer gratuitement l'action Faire tourner et déplacer les Vaisseaux.



Dépensez 1 Point de Mouvement.



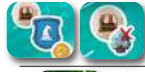
Pour déplacer un Vaisseau en diagonale : ajoutez 1 Pièce Maudite à l'Île des Pirates pour utiliser le Raccourci.



Pêchez avec chaque Vaisseau dans une Région avec un Hameçon. Obtenez la récompense indiquée, puis posez le Vaisseau sur la Baie des Serpents.



Pêchez avec chaque Vaisseau dans une Région avec un Trésor ou à l'Île des Pirates. Obtenez la récompense indiquée, puis posez le Vaisseau sur la Baie des Serpents.



Pendant la phase de Marché, chaque Vaisseau en Patrouille vous fait gagner de l'Or de Mécénat (ou vous permet de défausser 1 carte Corruption s'il est à l'Île des Pirates).



Pendant la phase de Nettoyage, mélangez les Trésors qui ne sont pas sur votre Étal, puis posez-en de nouveaux sur les Îles.



LA BAIE DES MARCHANDS

Le Chronomancien

Le Chronomancien et son assistant

Vous êtes Gris-Mage, le Chronomancien, et avec votre assistant Humpty McHalf vous voyagez dans le temps. Vous faites des affaires en parcourant l'Histoire pour récupérer des reliques et artefacts de valeur.

Mais les machines sont capricieuses et vous passez souvent la journée (à moins que ce soit celle d'hier ?) à courir dans tout votre atelier avec Humpty pour stabiliser les portails temporels erratiques. Si vous n'en prenez pas assez soin, ils risquent de compromettre vos (très nombreux) futurs...

CONTENU

- Ce livre de règles
- 1 figurine de Chronomancien
- 1 figurine d'Assistant
- 1 plateau de Boutique de Chronomancien
- 1 plateau d'Équipe de Chronomancien
- 4 jetons Heure Gelée
- 10 tuiles Fragment de Portail
- 1 Étal en 3D
- 20 Marchandises de Chronomancien
 - ▶ 12 petites reliques (3 de chaque couleur)
 - ▶ 8 grands artefacts (2 de chaque couleur)
- 20 supports en plastique

MISE EN PLACE

1. Placez devant vous sur la table le plateau de Chronomancien, le plateau d'Équipe et l'Étal.

2. Recouvrez chaque icône Mécénat en haut du plateau avec une Heure Gelée.

3. Posez au hasard les 2 tuiles Fragment de Portail avec l'icône , face blanche visible, sur les 2 cases Portail supérieures du plateau.

4. Mélangez les 8 autres Fragments de Portail, puis :

- Posez au hasard 2 tuiles, face blanche visible, sur les 2 cases Portail inférieures du plateau.
- Posez les 6 autres tuiles, face bleue visible, à côté du plateau. Elles sont considérées comme étant dans le Flux Temporel.

5. Conservez les Reliques (petites marchandises) et les Artefacts (grandes Marchandises) à proximité, prêts à l'emploi.

6. Posez les figurines de Chronomancien et d'Assistant sur leur case respective sur la Machine Temporelle de gauche (indiquées par les icônes correspondantes).

LE PLATEAU

Votre plateau Boutique dispose de 10 cases d'action :

- **6 cases Portail**, formées par les jonctions des tuiles **Fragment de Portail**.
- **4 cases Machine Temporelle**, spécifiques soit au **Chronomancien** soit à l'**Assistant**.



Cases Portail

Cases Machine
Temporelle



1.

2.

6.

Machine
Temporelle

4.

Les actions et les coûts associés aux cases Portail changent au cours de la partie.

Au cours de la partie, les tuiles Fragment de Portail pivotent entre leurs faces blanches et bleues. Chaque face est presque identique à l'autre, mais la face bleue de chaque tuile a une icône Sablier ou Corruption en moins.



MOUVEMENT

Vous contrôlez deux figurines ; le Chronomancien et l'Assistant. Vous ne pouvez pas les déplacer librement sur les cases d'action de votre choix : vous devez respecter les restrictions de mouvements des deux figurines.

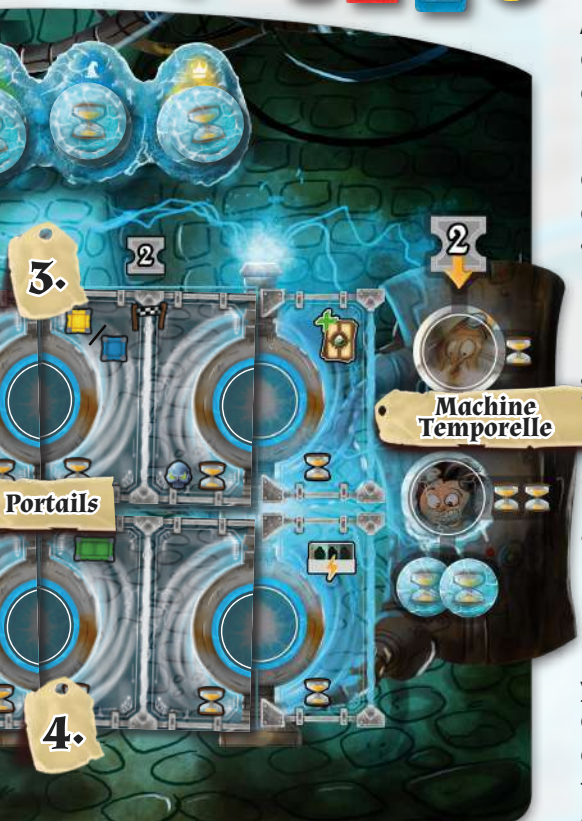
À chaque tour, vous devez déplacer seulement 1 des 2 figurines et effectuer l'action indiquée par la case où elle termine son mouvement.

En déplaçant l'**Assistant**, vous pouvez avancer d'autant de cases que vous le voulez dans le sens des aiguilles d'une montre, mais :

- Vous ne pouvez pas dépasser une des deux Machines Temporelles *sans* vous y arrêter ; vous devez vous y arrêter et effectuer l'action **Figier le Temps**.
- Vous pouvez sortir d'une case Machine Temporelle seulement si le Chronomancien est dans la même Machine Temporelle.

En déplaçant le **Chronomancien**, vous pouvez avancer d'autant de cases que vous le voulez dans le sens des aiguilles d'une montre, cependant vous ne pouvez pas dépasser la position de l'Assistant.

Dans chacune des deux Machines Temporelles, il y a deux cases : une réservée au Chronomancien, et l'autre à l'Assistant. Chaque figurine ignore la case réservée à l'autre (voir l'exemple page 4). Vos figurines se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre sur le plateau, de cette façon : ils passent d'abord par les cases Portail supérieures pour atteindre la Machine Temporelle de droite. Puis ils passent par les cases Portail inférieures pour retourner à la Machine Temporelle de gauche.



LES ACTIONS SPÉCIFIQUES DU CHRONOMANCIEN ET DE L'ASSISTANT



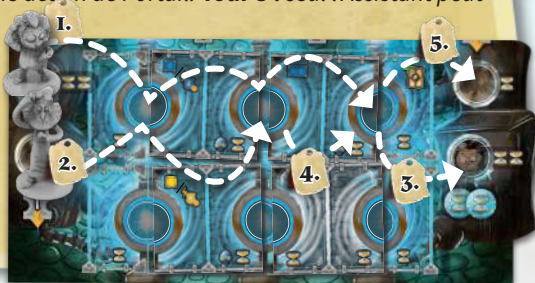
Figier le Temps (2 Heures) – Assistant uniquement

Retirez 2 jetons **Heure Gelée** du plateau pour les mettre dans la réserve. Cela active temporairement les icônes de Mécénat de phase de Marché qu'ils recouvraient. Si vous Figiez le Temps mais qu'il n'y a pas de jeton sur le plateau, il n'y a pas d'autre effet. Cette case d'action ne peut pas être évitée par l'Assistant, mais est toujours évitée par le Chronomancien.

Vous pouvez dépenser des jetons Heure Gelée de votre réserve lorsque vous modifiez l'Horloge pour réduire le coût de l'action d'1 Heure par jeton dépensé. Vous ne pouvez pas réduire le coût en-dessous de zéro. Après avoir dépensé un jeton Heure Gelée, remettez-le sur une icône de Mécénat de la phase de Marché révélée, ce qui la rendra de nouveau inactive.

Note : les jetons Heure Gelée obtenus peuvent être dépensés lors du même tour !

Exemple : Tour 1 : le Chronomancien est juste derrière l'Assistant, donc l'Assistant doit bouger. Il se déplace sur la troisième case Portail et effectue l'action Recruter un Équipier. **Tour 2 :** les deux figurines peuvent bouger. Le Chronomancien avance de deux cases pour effectuer une action de Portail. **Tour 3 :** seul l'Assistant peut bouger, et seulement pour s'arrêter sur la Machine Temporelle, et pour effectuer l'action Figer le Temps. Il ne pourra plus bouger tant que le Chronomancien n'aura pas atteint la Machine Temporelle. **Tour 4 :** seul le Chronomancien peut bouger. Il avance d'une case et effectue l'action Recruter un Équipier. **Tour 5 :** le Chronomancien peut seulement se déplacer sur la Machine Temporelle et effectuer l'action Décaler les Lignes Temporelles. **Tour 6 :** l'Assistant peut de nouveau se déplacer.



Décaler les Lignes Temporelles (1 Heure) – Chronomancien uniquement

Surchargez la Machine Temporelle, provoquant ainsi le changement des cases Portail.

1. Choisissez 1 tuile Fragment de Portail du Flux Temporel. Sans la retourner, posez-la sur la case supérieure adjacente à la Machine Temporelle, remplaçant la tuile actuellement présente, laquelle remplace la tuile de la case inférieure adjacente à la Machine Temporelle. Cette dernière tuile remplacée sort du plateau.

2. Retournez la tuile sortie du plateau sur son autre face, puis mettez-la dans le Flux Temporel.

Actions de Portail (coût variable)

Le coût de l'action d'une case Portail est déterminé par ses icônes Sablier et Corruption.



Mettez sur votre Étal un Artefact de votre réserve correspondant.



Au choix : mettez sur votre Étal une Relique de votre réserve correspondant à celle indiquée, ou obtenez un Mécénat Immédiat.



Mettez sur votre Étal une Relique de votre réserve correspondant à une des deux couleurs indiquées.



Effectuez l'action **Recruter/Remplacer un Habitant**. Ignorez le coût indiqué sur la Grand Place.



Effectuez l'action **Utiliser son Équipe**.



Recruter/Remplacer un Habitant (coût variable)

Recrutez un Habitant depuis la Grand Place, utilisez sa capacité. Puis, glissez la carte sous un emplacement de votre plateau Équipe pour l'affecter à une capacité d'Équipe. La plupart des Habitants ont une icône de Clan qui vous octroiera de l'Or lors du Décompte Final.



Utiliser son Équipe (2 Heures)

Vous pouvez activer chaque **capacité d'Équipe** à laquelle vous avez affecté un Habitant, dans l'ordre de votre choix.



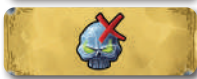
Recombobulateur : échangez 1 Relique de votre Étal avec 1 Relique de couleur différente de votre réserve.



Engrandisseur : échangez 1 Relique de votre Étal avec 1 Artefact de la même couleur de votre réserve.



Briseur : échangez 1 Artefact de votre Étal avec 2 Reliques de la même couleur de votre réserve.



Surveillant : choisissez et défaussez 1 de vos cartes Corruption.



Effectuez l'action Portail du coin supérieur droite de la case Portail. Le coût total est égal à la somme des coûts indiqués sur les deux moitiés de la case Portail.



Obtenez 2 jetons Heure Gelée de votre plateau, et mettez-les dans votre réserve.



Faites glisser vers le bas les tuiles adjacentes à la Machine Temporelle avec une nouvelle tuile du Flux Temporel. Retournez la tuile sortie de la colonne, puis mettez-la dans le Flux Temporel.



1 Heure Gelée peut être dépensée lorsque vous Modifiez l'Horloge, au lieu de déplacer votre Sablier d'1 Heure.





LA BAIE DES MAINS

Le Forgeron

Le Forgeron

Forgeron est un métier simple. Vous, Olaf Grondetonnerre, travaillez le métal et le feu. Vous avez quatre fourneaux ardents, avec lesquels vous forgez armes et armures pour

équiper les aventuriers qui partent au combat. Honnête, efficace et travailleur, vous pouvez facilement éviter la corruption, tant que vous contrôlez la chaleur !

CONTENU

- Ce livre de règles
- 1 figurine de Forgeron
- 1 plateau Boutique de Forgeron
- 1 plateau d'Équipe de Forgeron
- 12 dés
 - ▶ 8 dés colorés Alliage
 - ▶ 4 dés noirs Charbon
- 1 Étal en 3D
- 20 Marchandises de Forgeron
 - ▶ 12 petites (3 de chaque couleur)
 - ▶ 8 grandes (2 de chaque couleur)
- 20 supports en plastique



MISE EN PLACE

1. Placez devant vous sur la table le plateau Boutique de Forgeron, le plateau d'Équipe et l'Étal.

2. Mettez un dé noir Charbon sur la case indiquée en-dessous de chaque Fourneau, avec la valeur adéquate visible.

3. Prenez 1 dé Alliage de chaque couleur et posez-les sur les icônes Mécénat du Four à Fusion. La valeur affichée par ces dés n'a pas d'importance.

4. Lancez les 4 autres dés Alliage et conservez-les à proximité du plateau, ils constituent votre réserve.

5. Conservez les Armures (petites Marchandises) et les Armes (grandes Marchandises) près de vous.

6. Posez la figurine de Forgeron sur la case d'action

Utiliser son Équipe.

LES ACTIONS DU FORGERON

Alimenter un Fourneau (1 Heure)



Ajoutez des dés **Alliage** à un des quatre

Fourneaux. Les deux premiers Fourneaux sont pour les

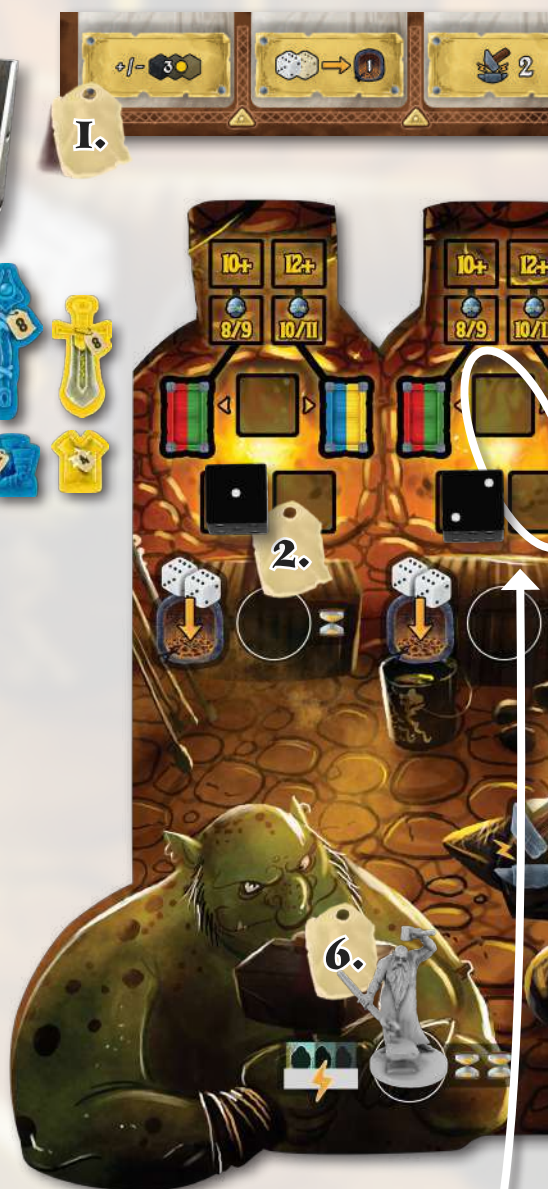
Armes (grandes Marchandises), le troisième et le quatrième sont pour les **Armures** (petites Marchandises).

Posez des dés Alliage de votre réserve sur des emplacements libres du **Fourneau** choisi.

Pour un grand Fourneau (Armes), vous devez poser 2 dés Alliage en une seule action.

Pour un petit Fourneau (Armure), vous devez poser 1 dé Alliage par action

Ceci est la première étape pour créer des **Marchandises**. Le processus doit être achevé avec l'action **Forger**. Le dé sur la case supérieure du Fourneau détermine la couleur de la Marchandise qui sera forgée.





4.



Alimenter le Four à Fusion (1 Heure)

Posez n'importe quel dé Alliage sur le **Four à Fusion**. Ni la couleur ni la valeur de ce dé n'ont d'importance.

Ceci est la première étape pour obtenir un nouveau dé Alliage et le Mécénat des Salles de Clan. Le processus doit être achevé avec l'action Forger.



Forger (2 Heures)

Cette action vous permet de **forger** des Armes, des Armures, et de nouveaux Alliages. Vous pouvez Forger dans chacun de vos quatre Fourneaux, s'ils sont alimentés. Avec une seule action Forger, vous pouvez :

- Forger une Marchandise à partir d'un Fourneau alimenté.
- Obtenir un nouveau dé Alliage du Four à Fusion alimenté.
- Retirer des dés Alliage d'un Fourneau alimenté.

Forger des Marchandises aux Fourneaux alimentés :

1. Additionnez la valeur de tous les dés du Fourneau, y compris celle du dé Charbon. Le résultat représente le niveau de **Chaleur** du Fourneau.

2. Comparez la Chaleur totale et la couleur du dé dans la case la plus haute du Fourneau à la table située au-dessus de ce Fourneau.

- Si le niveau de Chaleur atteint le seuil supérieur, obtenez la Marchandise de la couleur correspondante.
- Si le niveau de Chaleur atteint le seuil inférieur, obtenez la Marchandise de la couleur correspondante et piochez 1 carte Corruption.
- Si le niveau de Chaleur n'atteint aucun seuil, vous n'obtenez pas de Marchandise. Vous pouvez laisser

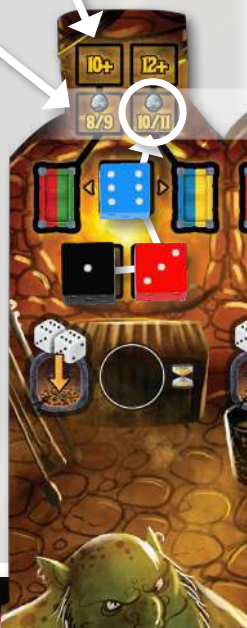
les dés Alliage sur ce Fourneau ou les retirer.

3. Retirez tous les dés Alliage utilisés si une Marchandise a été produite.

Note : la valeur d'un dé de Forgeron ne peut être modifiée, qu'il soit posé sur le plateau ou non, à moins qu'une action particulière ne le spécifie.

Note : vous pouvez produire des Marchandises de plusieurs Fourneaux avec une seule action Forger, en suivant les étapes 1 à 3 pour chaque Fourneau.

Forger une Armure (petite Marchandise) nécessite 1 dé Alliage et une faible Chaleur. Forger une Arme (grande Marchandise) nécessite 2 dés Alliage et une forte Chaleur.





Obtenir un nouveau dé Alliage du Four à Fusion alimenté :

- Retirez le dé qui a terminé d'alimenter le Four à Fusion.
- Retirez n'importe lequel des dés encore présents dans le Four à Fusion. L'icône Mécénat de phase de Marché est définitivement activée.

Terminer l'action Forger :

Pour terminer l'action Forger, lancez tous les dés retirés et placez-les dans votre réserve. Vous pouvez également relancer n'importe quels dés déjà présents dans votre réserve.

Note : la couleur et la valeur du dé qui a alimenté le Four à Fusion ainsi que celles du dé que vous choisissez de retirer ne sont pas liées. Vous pouvez retirer n'importe quel dé Alliage avec celui qui a alimenté le Four à Fusion.



Recruter/Remplacer un Habitant (coût variable)

Recrutez un Habitant depuis la Grand Place, utilisez sa capacité. Puis, glissez la carte sous un emplacement de votre plateau Équipe pour l'affecter à une capacité d'Équipe. La plupart des Habitants ont une icône de Clan qui vous octroiera de l'Or pendant le Décompte Final.



Utiliser son Équipe (2 Heures)

Vous pouvez activer chaque **capacité d'Équipe** à laquelle vous avez affecté un Habitant, dans l'ordre de votre choix.



Souffleur : ajustez la valeur d'un ou plusieurs dés Charbon d'un total de trois points au maximum (distribués à votre guise entre autant de dés que vous le souhaitez, en les augmentant ou les diminuant).



Métallurgiste : remplissez entièrement les cases libres d'1 Fourneau avec des dés de votre réserve.



Apprenti : effectuez l'action Forger dans 2 Fourneaux alimentés au maximum.



Surveillant : choisissez et défaussez 1 de vos cartes Corruption.



Alimentez ce grand Fourneau avec 2 dés Alliage de votre réserve.
Forger : 1 Arme (grande Marchandise).



Alimentez ce petit Fourneau avec 1 dé Alliage de votre réserve.
Forger : 1 Armure (petite Marchandise).



Alimentez le Four à Fusion avec 1 dé Alliage de votre réserve. *Forger : obtenez 1 nouveau dé Alliage, et révélez une icône Mécénat de la phase de Marché.*



Forgez dans chaque Fourneau alimenté. Après avoir forgé, lancez tous les dés retirés et le nouveau dé obtenu, puis ajoutez-les à votre réserve. Vous pouvez relancer n'importe quels dés déjà dans votre réserve.



Si votre niveau de Chaleur atteint le seuil supérieur d'un Fourneau, vous pouvez Forger une Marchandise (sans piocher de carte Corruption)



Si votre niveau de Chaleur atteint le seuil inférieur d'un Fourneau, vous pouvez Forger une Marchandise, mais vous devez piocher 1 carte Corruption.



LA BAIE DES MARCHANDS

Le Colporteur

Le Colporteur (mode solo)

Pour les commerçants traditionnels tentant de gagner leur vie dans la Baie des Marchands, rien n'est plus frustrant que de voir débarquer en ville un camelot véreux qui vient piller leur clientèle. Mais vous allez désormais devoir faire avec : charlatan itinérant fraîchement arrivé en ville, Nozama

et ses marchandises de contrefaçon duperont facilement les clients les moins avertis.

Le Colporteur est une IA que vous affronterez lors de parties à 2 joueurs. Ce livre de règles présente son fonctionnement. Comme lors d'une partie classique le but du jeu reste d'avoir davantage d'Or que lui au bout de 3 manches.

VARIANTE

L'IA du Colporteur peut être utilisée lors d'une partie entre deux joueurs réels pour simuler un troisième joueur.

CONTENU

- Ce livre de règles
- 1 plateau Boutique de Colporteur
- 20 cartes Colporteur

MISE EN PLACE

1. Placez sur la table devant vous le plateau Boutique de Colporteur.
2. Choisissez votre niveau de difficulté (voir en dernière page), puis mélangez le paquet des 16 cartes de base Colporteur et posez-le sur l'emplacement approprié du plateau Boutique de Colporteur.
3. Attribuez au Colporteur une couleur de joueur inutilisée. Posez son marqueur Or sur  et son Sablier au-dessus du vôtre sur l'Horloge.
4. Choisissez un Marchand inutilisé, et posez les Marchandises correspondantes à côté du plateau Boutique de Colporteur.
5. Veillez à ce que les jetons Doubles Aventuriers soient posés sur l'Horloge, respectivement à 9h30 et 11h30 (comme pour une partie à 2 joueurs).





PHASE D'ARRIVÉE

Après avoir effectué la phase d'Arrivée comme d'habitude, mettez en place le Colporteur comme ceci :

- Piochez la carte du dessus du paquet Colporteur et posez-la sur la seconde **case d'action** (celle de droite).
- Piochez 1 Client du sac Aventuriers et posez-le sur la case la plus à gauche de la **Réserve de Clients** du plateau présentant l'icône . Répétez cette action jusqu'à ce que toutes les cases soient occupées par un Client.
- Si les quatre cases sont déjà occupées par un Client, ne piochez ou ne défaussez aucun Client.



PHASE DE PRODUCTION

Lorsque le Colporteur devient le joueur actif, effectuez les étapes suivantes :

- Piochez la carte du dessus du paquet Colporteur et posez-la sur la première case d'action (celle de gauche). Puis résolvez la séquence d'action du Colporteur ainsi créée, formée par la combinaison des moitiés en regard des deux cartes posées.
- Résolvez entièrement les **actions** un nombre de fois égal au **multiplicateur d'actions**.
- Modifiez l'Horloge en fonction du **coût total des actions** en Heures, et piochez des cartes Corruption si nécessaire.
- Défaussez la carte dans la case d'action de droite, puis passez celle de la case de gauche dans cette case de droite désormais libre.

Les **icônes Lieu** sur les cartes sont utilisées de différentes manières pour déterminer ce que doit choisir le Colporteur lorsque plusieurs options se présentent. Les icônes **Gauche/Droite** indiquent quelle moitié du plateau principal doit être choisie, et les icônes **Intérieur / Extérieur** indiquent si vous devez choisir l'option la plus proche du centre ou d'un bord du plateau.

LES ACTIONS DU COLPORTEUR



Recruter un Habitant & Piocher des Aventuriers

Le Colporteur recrute 1 carte Habitant et pioche 2 Aventuriers qu'il pose dans sa Réserve de Clients. Il n'y a pas de limite au nombre d'Habitants que le Colporteur peut recruter. Pour effectuer cette action, suivez ces étapes :

- Déterminez quelle carte Habitant de la Grand Place correspond aux icônes Lieu.
- Posez la carte Habitant recrutée face visible près du plateau Boutique de Colporteur ; les icônes de ces cartes Habitant augmenteront le score du Colporteur pendant le Décompte Final.
- Ignorez la capacité de tous les Habitants recrutés par le Colporteur.
- Le Colporteur pioche 2 Aventuriers du sac et les pose dans sa Réserve de Clients.
- S'il n'y a plus d'emplacement libre dans la Réserve de Clients, le Colporteur ne pioche pas.
- Pour chaque Aventurier qui n'est pas pioché pour cette raison, le Colporteur défausse 1 carte Corruption (si possible).
- Le Colporteur paye le coût de l'action indiqué sur les deux moitiés intérieures des cartes (et ignore donc le coût indiqué par la Grand Place).

Note : si cette action a un multiplicateur d'actions x2, remplissez la Grand Place de façon normale entre chacune des deux actions et utilisez les mêmes icônes Lieu les deux fois.

Exemple : les icônes Lieu indiquent que le Colporteur doit recruter le quatrième Habitant de la Grand Place, Charger un Aventurier dans le Bateau en Mer le plus à l'extérieur de la moitié droite du plateau et Mettre à Quai n'importe quel Bateau sur le Quai disponible le plus à droite.





Obtenir des Marchandises

- Le Colporteur obtient immédiatement des Marchandises de la taille et de la couleur correspondantes.
- Les Marchandises sont ajoutées sur l'emplacement disponible le plus à gauche de l'Étal du Colporteur.
- Si une carte crée deux types de Marchandises différents, le Colporteur obtient d'abord celui indiqué à gauche.
- Chaque Marchandise occupe une case de l'Étal, quelle que soit sa taille.
- S'il n'y a pas d'emplacement libre pour une Marchandise, le Colporteur ne l'obtient pas.
-  Pour chaque Marchandise qui n'est pas obtenue pour cette raison, le Colporteur pioche 1 Aventurier dans le sac et le pose dans sa Réserve de Clients.



Mécénat

Le Colporteur obtient immédiatement 2 Or pour chaque Client dans la Salle de Clan indiquée.

MODIFIER L'HORLOGE

Déterminez le coût des actions du Colporteur en faisant le total des icônes indiquées sur les moitiés intérieures des cartes. Avancez le Sablier du Colporteur d'une Heure pour chaque icône Sablier indiquée puis le Colporteur pioche 1 carte Corruption pour chaque icône Corruption indiquée.

- Le coût d'une action est payé une seule fois, sans compter le multiplicateur d'actions.
-  Si l'Étal du Colporteur contient 3 Marchandises *ou moins*, le Colporteur passe par les cases des Aiguilles s'il en a l'opportunité, piochant les cartes Corruption de façon normale, et sans déclencher l'action **Charger les Bateaux**.
-  Si l'Étal du Colporteur contient 4 Marchandises ou plus, le Colporteur ne passe pas par les cases des Aiguilles, et déclenche normalement l'action **Charger les Bateaux**.

CHARGER LES BATEAUX

Lorsque le Colporteur doit Charger les Bateaux, effectuez les étapes suivantes pour déterminer quel Aventurier sera placé :

- Vérifiez si la couleur de la Marchandise la plus à droite de l'Étal du Colporteur correspond à un Client de sa Réserve de Clients. Choisissez un de ces Clients qui correspond.
 - Si la Marchandise la plus à droite ne correspond à aucun Client, vérifiez avec la Marchandise la plus à droite suivante.
 - Si nécessaire, vérifiez chaque Marchandise sur l'Étal.
- Si la Réserve de Clients ne contient aucun Client correspondant à une Marchandise de l'Étal mais contient au moins un Voyou, choisissez un Voyou que le Colporteur doit placer dans un Bateau.
- Si la Réserve de Clients ne contient ni Client ni Voyou, piochez 1 Aventurier au hasard dans le sac que le Colporteur doit placer dans un Bateau.
- Déterminez dans quel Bateau doit être placé l'Aventurier, selon les icônes Lieu.
- S'il n'y a aucun Bateau correspondant aux indications Gauche / Droite des icônes Lieu, ignorez cette icône et placez l'Aventurier sur l'autre moitié du plateau, en respectant toujours l'indication Intérieur / Extérieur.

Note : ne réarrangez pas les Bateaux après la phase d'Arrivée, ils doivent conserver leurs positions pour être différenciés les uns des autres avec les icônes Lieu.

Si cette action remplit un Bateau, il est Mis à Quai sur le Quai Intérieur / Extérieur indiqué par l'icône Lieu. Si le Quai concerné est déjà occupé, il est Mis à Quai sur l'autre Quai de la même moitié du plateau.

Si le Sablier du Colporteur dépasse l'icône Double Client, résolvez d'abord entièrement le placement du premier Aventurier avant de résoudre le second.

Enfin, faites glisser autant que possible vers la gauche tous les Aventuriers de la Réserve de Clients du Colporteur.

CHOISISSEZ VOTRE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Il y a 20 cartes Colporteur : 16 cartes de base, et 4 avec cette icône 

Pour jouer en **mode normal**, utilisez les 16 cartes de base. Pour jouer en **mode difficile**, remplacez 4 cartes de base par leur équivalent avec l'icône 

PHASE DE MARCHÉ

Pendant la **phase de Marché**, le Colporteur va vendre autant de Marchandises de son Étal que possible, selon les règles suivantes :

- Résolvez les ventes de chaque Quai de la gauche vers la droite.
- Le Colporteur vend toujours une Marchandise dès qu'il en a l'opportunité, même si le Marché Noir permettrait un meilleur bénéfice.
- Le Colporteur pioche exactement 1 carte Corruption après avoir vendu n'importe quel nombre de Marchandises au Marché Noir.

Le Colporteur obtient un Mécénat de phase de Marché des Salles de Clan correspondantes à chaque Client restant dans sa Réserve de Clients. Il ne gagne ni ne perd d'Or pour les Voyous encore présents dans sa Réserve de Clients.



Exemple : dans cet exemple le Colporteur devrait obtenir un total de 12 Or grâce au Mécénat de phase de Marché. 3 pour chaque Guerrier dans sa Réserve de Clients, 4 pour le Barde, 2 pour Noble et aucun pour le Voyou.

PHASE DE NETTOYAGE

Mélangez toutes les cartes Colporteur (celles du paquet, les cartes actives et celles défaussées) en un nouveau paquet posé face cachée sur l'emplacement indiqué.

Lors du **Décompte Final**, le Colporteur gagne et perd de l'Or en fonction des icônes de Clan et des icônes Corruption sur ses cartes Habitant et Corruption, comme un joueur humain.

EFFETS DE CARTE VOYOU

Les règles suivantes s'appliquent aux interactions entre le Colporteur et les différentes cartes Voyou du jeu de base. Les cartes Voyou des extensions indiquent leurs effets spécifiques avec le Colporteur dans les livres de règles concernés.

- 1. Criminels** — Aucun effet.
- 2. Cultistes** — Le Colporteur vend toujours au Cultiste lorsque cela est possible, piochant des cartes Corruption normalement.
- 3. Voleurs** — Le Colporteur n'active pas l'effet de placement.